



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
PUBLICIDADE E PROPAGANDA

**CULTURA PARTICIPATIVA, FRUSTRAÇÃO E
REPRESENTATIVIDADE:
O FANDOM DA SÉRIE KILLING EVE**

CAMILLA BIZARRIA SOARES CABRAL

Rio de Janeiro

2022



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
PUBLICIDADE E PROPAGANDA

**CULTURA PARTICIPATIVA, FRUSTRAÇÃO E
REPRESENTATIVIDADE:
O FANDOM DA SÉRIE KILLING EVE**

Monografia submetida à Banca de Graduação
como requisito para obtenção do diploma de
Comunicação Social – Publicidade e
Propaganda.

CAMILLA BIZARRIA SOARES CABRAL

Orientadora: Profa. Ma. Glauca Salvador Neves

Rio de Janeiro

2022

CIP - Catalogação na Publicação

C117c Cabral, Camilla Bizarria Soares
Cultura Participativa, frustração e
representatividade: o fandom da série Killing Eve /
Camilla Bizarria Soares Cabral. -- Rio de Janeiro,
2023.
96 f.

Orientadora: Glaucia Salvador Neves.
Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola da
Comunicação, Bacharel em Comunicação Social:
Publicidade e Propaganda, 2023.

1. fandom. 2. cultura participativa. 3.
representatividade sáfica. 4. frustração. 5. Killing
Eve. I. Neves, Glaucia Salvador, orient. II. Título.

CULTURA PARTICIPATIVA, FRUSTRAÇÃO E REPRESENTATIVIDADE: O FANDOM DE KILLING EVE

Camilla Bizarria Soares Cabral

Trabalho apresentado à Coordenação de Projetos Experimentais da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, Habilitação Publicidade e Propaganda.


Aprovado por

Glauca Neves

Profa. Ma. Glauca Salvador Neves

Monica Machado Cardoso

Profa. Dr^a Monica Cardoso Machado

Documento assinado digitalmente
 MARIA ALICE DE FARIA NOGUEIRA
Data: 13/01/2023 17:38:14-0300
Verifique em <https://verificador.itl.br>

Profq. Dr^a Maria Alice de Faria Nogueira

Aprovada em: 12 de janeiro de

Grau: 10,0

Rio de Janeiro/RJ

2022.2

Dedico esta monografia à minha mãe e à minha avó, por sempre fazerem de tudo para que eu pudesse realizar meus sonhos.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de agradecer à minha mãe e à minha avó por me apoiarem durante todo o processo de escrita, me aguentando nos momentos de estresse e desespero. Cada conquista minha é resultado do amor e dedicação de vocês. Muito obrigada.

Às minhas amigas e colegas de profissão, Luiza Mose e Kely Santos, que, mesmo compartilhando do mesmo desespero e correria, nunca deixaram de me apoiar e me ajudar ao longo de nossa jornada acadêmica.

Agradeço também aos meus colegas de trabalho da Agência3, em especial ao meu gerente Rômulo Vieira e ao meu diretor Bruno Arouca, por acreditarem em mim e me apoiarem na minha jornada profissional e acadêmica. Admiro vocês imensamente.

Gostaria também de agradecer às responsáveis pela criação de personagens que mudaram a minha vida e inspiraram diretamente o tema desta monografia: Sandra Oh, Jodie Comer e Phoebe Waller Bridge.

À Escola de Comunicação, por ser meu lar durante quase cinco anos, pelas amizades que construí, pelos ensinamentos e pelas oportunidades que me propiciou. Agradeço também ao corpo docente pela bagagem cultural e acadêmica que reuni durante esses anos, contribuindo para meu crescimento profissional e pessoal.

Agradeço especialmente à minha orientadora, Glaucia Neves, pela confiança e por ter aceitado se juntar a mim nesta jornada. Obrigada pelas trocas esclarecedoras, pelas conversas que me inspiraram ainda mais, pelos materiais compartilhados, pelas dicas valiosas e, principalmente, por me ajudar a organizar meus pensamentos com a paciência e bom humor de sempre.

Agradeço também à professora Monica Machado pelo apoio na confecção do trabalho e por ter despertado em mim, ainda que indiretamente, o interesse pela Cultura de Fãs. Neste sentido, agradeço também às estagiárias de docências Luísa Salles Cunha e Joyce Souza, que, junto à Monica, ofereceram conhecimentos e dicas valiosos que facilitaram o processo de escrita da monografia.

Por fim, agradeço à minha banca, composta pelas professoras Maria Alice de Faria Nogueira e Monica Machado. Obrigada pela confiança, pelo interesse, pela disponibilidade e dedicação.

You've got this strange effect on me

And I like it

(Strange Effect - Unloved)

CABRAL, Camilla Bizarria Soares. **Cultura Participativa, frustração e representatividade: o fandom da série Killing Eve**. Orientadora: Glaucia Salvador Neves. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda). Rio de Janeiro: ECO/UFRJ, 2023.

RESUMO

As dinâmicas de fascínio e frustração fomentam os mecanismos envolvidos na cultura participativa de um *fandom*. Desta maneira, perante um desequilíbrio desses coeficientes, os fãs podem assumir comportamentos detratores e anticomerciais (HILLS, 2018). Alinhando a perspectiva de um grupo social minoritário, a busca por representatividade pode afetar diretamente a relação entre fãs e o produto cultural de idolatria. A presente monografia tem como objetivo analisar a reação detratora das fãs sáficas da série Killing Eve perante a frustração causada pelos eventos de seu último episódio, assim como o impacto desta comoção na perspectiva da mídia sobre a série. A partir da coleta de *tweets* e um levantamento documental, é notório que a representatividade está intrinsecamente relacionada tanto ao potencial de fascínio quanto de frustração, sendo capaz de evocar comportamentos detratores poderosos de modo a impactar na reputação de seu produto de idolatria.

Palavras-chave: *fandom*; cultura participativa; representatividade sáfica; frustração; Killing Eve.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURAS

Figura 01 – Interação entre uma fã de Killing Eve e a conta oficial da série.....	37
Figura 02 – Exigência pela divulgação dos bloopers.....	38
Figura 03 – Fã refere-se à conta oficial de Killing Eve como Derek.....	39
Figura 04 – Camisa inspirada em interações entre o fandom e “Derek”.....	39
Figura 05 – Fragmento do quadrinho Truth or Dare, criado por fã.....	40
Figura 06 – Tweet contendo um edit de momentos de Eve e Villanelle.....	41
Figura 07 – Eve Polastri, interpretada por Sandra Oh.....	42
Figura 08 – Villanelle/ Oksana Astankova, interpretada por Jodie Comer.....	43
Figura 09 – Eve e Villanelle se encontram pela primeira vez (Episódio “Nice Face”).....	43
Figura 10 – Villanelle decide se afastar de Eve (Episódio “Are You Leading or Am I?”).....	44
Figura 11 – Eve e Villanelle dividem um momento íntimo (Episódio “Hello, Losers”).....	46
Figura 12 – Eve e Villanelle se beijam (Episódio “Hello, Losers”).....	47
Figura 13 – Eve e Villanelle comemoram a grande vitória (Episódio “Hello, Losers”).....	48
Figura 14 – Morte de Villanelle (Episódio “Hello, Losers”).....	48
Figura 15 – Carolyn agradece o trabalho do sniper (Episódio “Hello, Losers”).....	48
Figura 16 – Eve chega à superfície do rio (Episódio “Hello, Losers”).....	49
Figura 17 – Último enquadramento da série (Episódio “Hello, Losers”).....	49
Figura 18 – Villanelle é batizada (Episódio “Just Dunk Me”).....	52
Figura 19 – Eve tenta alcançar Villanelle (Episódio “Hello, Losers”).....	52
Figura 20 – A Criação de Adão por Michelangelo (1508-1510).....	52
Figura 21 – The Killing Eve Collection.....	55
Figura 22 – #FlowersForVillanelle.....	55
Figura 23 – Homenagem à Villanelle em pier de Londres.....	56

Figura 24 – Memorial na Tower Bridge.....	56
Figura 25 – Contraste entre a manifestação de raiva contra Laura Neal e a de amor a favor da roteirista da primeira temporada, Phoebe Waller-Bridge.....	57
Figura 26 – Ampliação da Figura 24 com destaque para a placa “Fuck you Laura Neal”.....	57
Figura 27 – Memes que reafirmam o ódio contra Laura Neal.....	58
Figura 28 – Petição para Phoebe Waller-Bridge criar um final alternativo.....	58
Figura 29 – Petição para a prisão de Laura Neal.....	59
Figura 30 – Comentários feitos na petição contra Laura Neal.....	59
Figuras 31 – Tweets relacionam Laura Neal com homofobia.....	60
Figura 32 – Captura de tela de story de Silvia Bellitto do dia 11 de abril de 2022.....	61
Figura 33 – Captura de tela do recurso “Busca avançada”.....	64
Figura 34 – Ferramentas de busca utilizadas.....	66
Figura 35 – Fã se mostra decepcionada com o rumo da série.....	67
Figura 36 – Fã compartilha a petição para a criação de um final alternativo.....	68
Figura 37 – Fã aguarda por um possível final alternativo no DVD da série.....	68
Figura 38 – Fã acredita na possibilidade de um nono episódio.....	68
Figura 39 – Fã elogia Jodie Comer e evidencia o amor do fandom por Villanelle.....	69
Figura 40 – Fã agradece pela existência de Villanelle e se despede da personagem.....	69
Figura 41 – Fã elogia as atrizes Sandra Oh e Jodie Comer pela performance enquanto Eve e Villanelle.....	69
Figura 42 – Fã agradece às atrizes Jodie Comer e Sandra Oh pelo beijo Villaneve.....	70
Figura 43 – Fã enfurecida perante a morte de Villanelle.....	70
Figura 44– Fã com raiva do final de Killing Eve	70
Figura 45– Fã ironiza a repercussão do final insatisfatório da série.....	71
Figura 46– Fã xinga diretora da série.....	71
Figura 47 – Fã xinga e ameaça roteiristas da série.....	71

Figura 48 – Fã estimula ódio e perseguição contra Laura Neal.....	72
Figura 49 – Fã xinga Laura Neal.....	72
Figura 50 – Fã xinga Laura Neal perante suas declarações.....	72
Figura 51 – Fã lamenta a queda da avaliação da série no site Rotten Tomatoes.....	73
Figura 52 – Fã lamenta o desperdício de potencial da personagem Villanelle.....	73
Figura 53 – Fã se sente desprezada com o final da série.....	73
Figura 54 – Fã se sente desprezada com o final da série 2.....	74
Figura 55 – Fã relata tristeza profunda perante o encerramento da série.....	74
Figura 56 – Fã relata vazio perante a morte de Villanelle e reluta em seguir em frente.....	74
Figura 57 – Fã profere amor por Villanelle e relata tristeza com sua morte.....	75
Figura 58 – Fã relata tristeza profunda perante o encerramento da série.....	75
Figura 59 – Fã aponta falta de coerência nas ações de Villanelle antes de sua morte.....	75
Figura 60 – Fã aponta descaracterização de Eve.....	76
Figura 61 – Fã condena escolhas de roteiristas e aponta narrativa superficial.....	76
Figura 62 – Fã aponta narrativa superficial e encerramento feito às pressas.....	77
Figura 63 – Fã aponta falta de lógica em relação aos tiros que atingem Villanelle.....	77
Figura 64 – Fã aponta questões não respondidas pela série.....	77
Figura 65 – Fã analisa o destino das personagens sáficas da série.....	78
Figura 66 – Fã considera final de Killing Eve uma atitude homofóbica.....	78
Figura 67 – Fã desesperançosa sobre representatividade queer após acreditar em um final feliz para as personagens de Killing Eve e se decepcionar.....	79
Figura 68 – Fã considera a morte de Villanelle traumatizante para mulheres queer.....	79
Figura 69 – Fã aponta a presença do trope Bury Your Gays no último episódio.....	79
Figura 70 – Fã aponta o clichê mórbido para personagens sáficas e ironiza a criatividade dos roteiristas de Killing Eve.....	80

Figura 71 – Fã aponta presença de gatilhos no final de Killing Eve referentes à mortes de personagens queer.....	80
Figura 72 – Exemplo de resenha crítica.....	81
Figura 73 – Exemplo de artigo de opinião.....	82
Figura 74 – Exemplo de análise de conteúdo.....	83

GRÁFICOS

Gráfico 01 – Volume de buscas no Google pelo termo Killing Eve.....	81
---	----

QUADROS E TABELAS

Quadro 01 – Estratégias e Critérios de Amostragem.....	62
--	----

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
2 FANDOM, IDENTIDADE E REPRESENTATIVIDADE SÁFICA	18
2.1 Cultura de Fandom	18
2.2 Identidade e Representatividade	23
2.3 O Fandom Sáfico	31
3 KILLING EVE	33
3.1 A série	33
3.2 Por dentro do Fandom de Killing Eve	36
3.3 O Episódio Final	41
3.3.1 Enredo	44
3.3.2 Perspectiva de Laura Neal Sobre o Final da Série	49
3.3.3 A Reação Passional do Fandom e a retaliação contra Laura Neal	54
4 PESQUISA E ANÁLISE EMPÍRICA	62
4.1 Percurso metodológico	62
4.2 Análise de tweets de fãs	66
4.3 Análise documental	80
4.4 Discussão	83
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	86
6 REFERÊNCIAS	89
7 GLOSSÁRIO	95
8 APÊNDICE	96

1 INTRODUÇÃO

A Internet e as redes sociais mudaram a forma como os fãs interagem e consomem seus conteúdos. Assim, possibilitando a troca de experiências, produção de conteúdos e expressões de sentimentos, as redes sociais se tornaram a residência de *fandoms* de produtos culturais, formando um ecossistema que ultrapassa o objeto de idolatria. A partir da perspectiva de Jenkins (2009) sobre o *fandom* enquanto uma comunidade participativa e estabelecida a partir das dinâmicas antitéticas de encantamento e frustração, o presente trabalho tem como foco o comportamento detrator do *fandom* da série de televisão Killing Eve (2018-2022). Perante a estreia do último episódio, os fãs da série adotaram um comportamento semelhante a antifãs, causando grande comoção no Twitter com duras críticas e comentários de ódio.

Ainda que, no campo acadêmico, existam pesquisas e dissertações analisando outros produtos culturais que decepcionaram seus fãs, como, por exemplo, a série Game Of Thrones, o caso de Killing Eve apresenta a oportunidade de analisar um *fandom* que se tornou *hater* (odiador) do próprio objeto de fascínio, ganhando destaque em notícias e artigos de veículos midiáticos e contribuindo, assim, para a repercussão negativa da série. Dessa maneira, enquanto fã de Killing Eve e das atrizes protagonistas, tenho como objetivo analisar a reação do *fandom* a fim de compreender suas motivações e frustrações perante o encerramento da série. Além disso, para assimilar a extensão da comoção dos fãs para além do *fandom* e das redes sociais, o trabalho também considerará a perspectiva da mídia perante o encerramento da série.

Para a análise do *fandom* de Killing Eve e de seu comportamento detrator diante do episódio final, o trabalho abordará estudos e conceitos prévios relacionados à perspectiva da Cultura de Fãs, a fim de entender melhor como se dá a formação dessas comunidades de fãs, assim como as dinâmicas envolvidas na relação entre *fandom* e objeto de idolatria.

Entretanto, ao retomar os estudos sobre Cultura de *Fandoms*, o trabalho somará à discussão teorias sobre identidade e representatividade midiática a fim de compreender de que modo essas questões atravessam as dinâmicas entre fã e produto cultural. Para a investigação, essa associação entre conceitos relativos à Cultura de Fãs e à representatividade midiática faz-se relevante, uma vez que o *fandom* de Killing Eve é formado majoritariamente por

mulheres sáficas¹.

Perante um cenário de representações rasas e padrões narrativos estereotipados, as consumidoras sáficas vivenciam uma busca constante e urgente por conteúdos que representem verdadeiramente esse público. Dessa maneira, ao apresentar como protagonistas duas mulheres sáficas, *Killing Eve* conquistou o fascínio da audiência e se tornou um fenômeno entre mulheres sáficas diante da presença de uma representatividade, até então, satisfatória. No entanto, ao separar o casal principal e finalizar a série com a morte de uma das protagonistas, a série retomou um dos padrões narrativos condenados pelo público LGBTQIAP²: o *Bury Your Gays* (Enterre Seus Gays).

Neste sentido, a presente pesquisa parte da hipótese inicial de que o comportamento detrator das fãs teve como gatilho principal a traição desta representatividade almejada pelo público, sendo fomentado e potencializado pelo ecossistema ativo que compõe um *fandom*.

A fim de investigar as motivações acerca da reação das fãs de *Killing Eve*, o trabalho fará um mergulho empírico no *fandom* presente no Twitter com o objetivo de extrair *tweets* que contenham sua compreensão sobre o último episódio da série. A partir de uma perspectiva relacional e conversacional, a investigação tem como foco a categorização dos sentimentos e reações mais recorrentes por meio de um mapeamento de amostragens qualitativas e intencionais de máxima heterogeneidade. Além disso, para compreender a extensão da comoção do *fandom* e o possível impacto deste na opinião da Mídia, será feita também uma análise documental de artigos e matérias de veículos midiáticos voltados para o entretenimento.

Assim, para além da Introdução, o trabalho é dividido em quatro principais capítulos que têm como objetivo explorar as temáticas que cercam o *fandom* de *Killing Eve* e desenvolver uma pesquisa empírica a fim de verificar a hipótese inicial proposta.

Formado por três seções, o segundo capítulo aborda o referencial teórico usado para a compreensão do modo como a Cultura de Fãs se relaciona com questões identitárias e de representatividade, sobretudo perante um *fandom* composto por minorias sociais marginalizadas pela mídia.

¹ Fazendo referência à poeta grega Safo, o termo passou a ser usado para definir o relacionamento entre mulheres de forma ampla, incluindo lésbicas, pansexuais, bissexuais, assexuais e *queer*.

² Sigla para “Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transsexuais, *Queer*, Intersexual, Assexual e Panssexual. O + significa a abrangência de outras orientações sexuais não-hetero e identidades de gênero não-cisgênero.

Primeiramente, será abordado o modo como os *fandoms* são formados, explorando tanto suas dinâmicas internas (JENKINS, 2009; HILLS, 2002; FREIRE FILHO, 2007, 2013) quanto sua relação com o objeto de idolatria (HILLS, 2018, 2015; HILLS; GRECO, 2015). Neste sentido, serão apresentados dois conceitos-chave, ambos propostos por Jenkins (2009), para a compreensão da formação e funcionamento dos *fandoms*: Cultura Participativa e dinâmicas de encantamento e frustração. Ainda na primeira seção, o trabalho também introduz, a partir da perspectiva de Matt Hills (2018), o potencial tóxico e anticomercial de um *fandom* perante possíveis ameaças ao objeto de idolatria, podendo ser comparado aos antifãs.

Destacando principalmente a perspectiva de Stuart Hall (2006), Judith Butler (2017) e João Freire Filho (2005, 2009), a segunda seção do capítulo debate as noções de identidade e identificação, evidenciando a representatividade midiática enquanto meio de reconhecimento e reafirmação destas. Assim, o trabalho inicia o deslocamento do foco para o *fandom* sáfico, objeto principal do trabalho. Dessa forma, a terceira seção traz o cenário de representatividade atual perante o qual as mulheres sáficas estão, abordando, assim, seus desafios e decepções na busca por representação.

Já o terceiro capítulo tem como objetivo situar o leitor no universo de Killing Eve, desdobrando, para além do *fandom*, os atributos e o desenvolvimento narrativo da série. Neste sentido, a primeira seção visa oferecer um panorama geral da série, assim como sua reputação perante as críticas ao longo das temporadas. A partir de uma perspectiva interna, o capítulo também trará uma análise do *fandom* da série, explorando as particularidades deste ecossistema e discorrendo sobre o grau de envolvimento das fãs em um ambiente *on-line*.

Além disso, para anteceder a análise empírica, faz-se necessário um mergulho na narrativa da série e na trama do episódio final a fim de que os *tweets* coletados sejam compreendidos com totalidade. Assim, a terceira seção não somente traz detalhes do enredo da série, mas também traça uma contraposição entre a perspectiva da roteirista e a reação passional das fãs perante os acontecimentos do último episódio.

O capítulo quatro contempla a pesquisa e análise empírica, estabelecendo primeiramente o percurso metodológico. Desse modo, por meio de uma coleta de *tweets* relacionados a Killing Eve e referentes ao período de estreia de seu último episódio, a primeira seção conterà a categorização e análise dos sentimentos e reações mais recorrentes no *fandom* da série. Além disso, o capítulo também contemplará o mapeamento de matérias

de veículos de comunicação, analisando-as e identificando os principais termos-chave utilizados para descrever a série, a fim de evidenciar a perspectiva da mídia sobre o episódio final e verificar o impacto da comoção dos fãs para a reputação de Killing Eve. Assim, a última seção do capítulo estabelecerá um paralelo entre as duas análises com o objetivo de gerar aprendizados acerca do comportamento e retaliação do *fandom*, assim como do papel desempenhado pela mídia perante a reação dos fãs.

Por fim, o quinto capítulo encerrará o trabalho a partir das considerações finais da pesquisa empírica. Assim, ao retomar a hipótese inicial e os objetivos da análise e relacioná-los com os aprendizados averiguados, a conclusão recapitulará os três principais conceitos que dão título ao trabalho – cultura participativa, frustração e representatividade – sintetizando o papel destes no comportamento dos fãs de Killing Eve. Além disso, o capítulo também traz reflexões sobre possíveis desdobramentos que podem contribuir para a continuidade da pesquisa.

2 FANDOM, IDENTIDADE E REPRESENTATIVIDADE SÁFICA

Antes de detalharmos o objeto de análise do trabalho, faz-se necessário explorar os estudos prévios sobre Cultura de Fãs, a fim de entendermos melhor como as comunidades de fãs são formadas e de que modo se dá sua relação com o objeto de idolatria.

Para além de entender a comunidade de fãs enquanto um ecossistema, a segunda seção do capítulo também traz um olhar aprofundado sobre o porquê e a forma como os fãs se envolvem emocionalmente com o produto cultural, analisando estudos relacionados às questões de identidade e identificação, sobretudo em uma era pós-moderna. Nesta mesma seção, será abordado como a representatividade impacta tanto no reconhecimento da identidade de um indivíduo, assim como no modo como ele é visto perante a sociedade, tendo como foco principal da seção as minorias sociais, mas principalmente as mulheres e a comunidade LGBTQIAP+.

Por último, temos a comunhão dos temas abordados nas seções anteriores ao explorar as particularidades de *fandoms* formados por mulheres sáficas e o histórico de representatividade destas, sobretudo em séries de TV.

2.1 Cultura de *Fandom*

Derivado da junção das palavras em inglês *fan* (fã) e *kingdom* (reino), o termo *Fandom* é utilizado para se referir às comunidades, geralmente ambientadas na Internet, de fãs que se unem a partir de um objeto de idolatria em comum, tendo como principal característica ser um agente ativo que extrapola seu objeto de idolatria (ESTEVÃO, 2011). O envolvimento emocional e intelectual de *fandoms* com o produto cultural os diferencia da demais audiência, pois essa dedicação leva à promoção de reuniões sociais, convenções, além de conversas e discussões em diversos ambientes, tanto físicos quanto *on-line* (ESTEVÃO, 2011). Assim, este agrupamento está diretamente ligado à busca de identificação (ESTEVÃO, 2011; HILLS, 2002) e ao senso de pertencimento (JENKINS, 2009).

Para além de se envolverem no consumo através de uma relação de identificação com a obra, ao se organizarem em comunidades colaboram com suas competências acerca do conhecimento da trama compartilhando-o com os demais, que, em muitos casos, não possuem a chance de acompanhar todos os desdobramentos narrativos. (ESTEVÃO, 2011, p. 12)

Para além de uma peça-chave na cultura popular como descreve Fiske (1992), o autor Henry Jenkins (2009) traz uma perspectiva do fã ligada às grandes mídias, destacando a

importância de olhar o fã não como um indivíduo isolado, mas como um membro que tem potencial de participação ativa em uma comunidade que consome suas produções e na qual há um senso de pertencimento.

Segundo Jenkins (2009), a cultura dos fãs era definida como a apropriação e a transformação de material emprestado da cultura de massa, sendo a aplicação das práticas da cultura tradicional ao conteúdo da cultura popular:

No final dos anos 1980 e início da década de 1990, nós, acadêmicos da área de educação, tratávamos o *fandom* como um importante campo de teste para ideias sobre consumo ativo e criatividade alternativa. Fomos atraídos pela noção de “cultura dos fãs” como algo que operava à sombra da cultura comercial, sendo também uma reação e uma alternativa a ela. A cultura dos fãs era definida como a apropriação e a transformação de material emprestado da cultura de massa; era a aplicação das práticas da cultura tradicional ao conteúdo da cultura de massa. (JENKINS, 2009, p. 339)

Entretanto, com o avanço da *web*, esses consumidores deixaram as margens da indústria midiática e passaram a ter voz e participação cada vez mais ativas, tornando-se, inclusive, criadores de conteúdos (JENKINS, 2009). Dessa forma, Jenkins (2009) descreve os *fandoms* como corpos capazes de unir forças e conhecimento e introduz, assim, o conceito de Cultura Participativa.

Negando a passividade dos espectadores perante os meios de comunicação, Jenkins (2009) apresenta uma era, fomentada pela Internet, na qual os consumidores transformam-se em agentes críticos e interventores, que se recusam a aceitar o que recebem e buscam atuar de maneira conjunta ou paralela à produção de uma série ou filme, por exemplo, reunindo suas competências, criando novos produtos culturais ou interferindo nos já existentes (ESTEVÃO, 2011). Apesar dos meios midiáticos ainda exercerem um poder soberano sobre qualquer consumidor, Jenkins defende que “produtores que não conseguirem fazer as pazes com a nova cultura participativa enfrentarão um público declinante e a diminuição dos lucros” (JENKINS, 2009, p. 51) sobretudo perante as dinâmicas de embate e conciliação derivadas dessa cultura. Para Jenkins, as comunidades de fãs “num nível são os melhores aliados do produtor, em outro nível são seus piores inimigos”(JENKINS, 2009, p. 82), uma vez que se envolvem profundamente e são leais ao produto, mas têm o potencial de afetá-lo negativamente diante de quaisquer discordâncias.

Se um programa irá se tornar, nas palavras de Heyer, o “capital emocional” de seus consumidores, então podemos esperar que consumidores e produtores façam investimentos diferentes no programa, e que o amor por trás das “lovemarks” se transforme em ódio quando os produtores alterarem algo que a comunidade da marca considere essencial à sua experiência. (JENKINS, 2009, p. 127)

Neste contexto, o *fandom* surge do equilíbrio entre o encantamento e a frustração, pois, ao mesmo tempo que existe o desejo de envolvimento motivado pelo fascínio, a frustração traz o impulso para que essa comunidade se torne participativa e crie seus próprios conteúdos de modo a refazer e reescrever o objeto de idolatria (JENKINS, 2009).

Em consonância com a perspectiva de Jenkins, o autor Matt Hills também traz uma visão dualista dos fãs, pois, ao mesmo tempo que adoram a mídia, podem ficar muito frustrados sobre a forma como uma história é contada (BALAN JULIO, 2017). Não é à toa que vemos uma gama de produtos criados por fãs para fãs, como *fanfictions*³, *fanfilms*⁴, *cosplays*⁵ e *fanarts*⁶. Podemos citar como exemplo resultados do estudo mais recente do site Fandom.com (2021), que constatou que 75% dos fãs procuram maneiras de celebrar ou investir em seus *fandoms* para além do entretenimento, criando um ecossistema de produção e consumo que supera o produto de idolatria.

Os fãs-artistas confeccionam desenlaces distintos da conclusão conhecida de filmes, histórias em quadrinhos ou romances, inventam personagens, criam um passado para aqueles já existentes e elaboram situações totalmente novas. Em alguns casos específicos, esta produção material comporta uma dimensão de crítica social evidente. (FREIRE FILHO, 2007, p. 6)

As redes sociais facilitaram e tornaram possível o alto grau de interatividade e participação de *fandoms*, aumentando exponencialmente “a facilidade, a velocidade e a visibilidade da produção e difusão das intervenções criativas dos fãs” (FREIRE FILHO, 2007. p. 14). Segundo Matt Hills (2018), a chamada *Web 2.0*⁷, além de facilitar a interação, também reconfigurou o modo como fãs reagem, uma vez que poderiam ter acesso em tempo real a debates e opiniões de outros fãs. Essa nova dinâmica mudou o modo de consumo dos fãs, pois estes podem agora assistir a um episódio de uma série, por exemplo, e acompanhar opiniões de fãs *on-line* sobre o conteúdo, “[...] tornando muitas vezes difícil evitar discussões de fãs e *spoilers on-line*, mas também criando um novo sentido de leitura – com ou em co-decisão” (HILLS, 2018. p. 20, tradução nossa)⁸.

³“Ficção de fã” na tradução literal, são histórias criadas por fãs que se baseiam em personagens, celebridades ou histórias de filmes, séries, etc.

⁴ Criados por fãs, são produções independentes relacionadas a uma obra existente ou artista existente.

⁵ Abreviação de *costume play* (“dramatização de fantasia” na tradução literal), refere-se uma atividade performática que envolve uso fantasias e acessórios para representar um personagem específico.

⁶ Obras de arte, muitas vezes digitais, criadas por fãs baseadas em um personagem, história ou fantasia.

⁷Termo utilizado para descrever a segunda geração da *World Wide Web*, que reforça o conceito de troca de informações e colaboração dos internautas com sites e serviços virtuais. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/folha/informatica/ult124u20173.shtml>. Acesso em: 01 out 2022.

⁸No original: “[...] occasionally making it difficult to avoid fan discussions and spoilers online, but also creating a newfound sense of *reading-with or co-decoding*.”(HILLS, 2018, p. 20, itálicos do autor)

Nesse sentido, essas plataformas compõem espaços propícios para que estas comunidades possam se comunicar e expressar seus sentimentos, sejam estes positivos ou negativos (FREIRE FILHO, 2013). Vale ressaltar que, segundo uma pesquisa da Hootsuite⁹, o Fandom.com — plataforma que reúne comunidades de fãs e mais de 30 milhões de páginas de conteúdos sobre séries, filmes, livros e famosos — esteve entre os sites mais acessados do mundo em 2021, somando o total de 1.49 bilhões de visitas.

Ao refletir sobre estudos prévios sobre a Cultura de *Fandom*, Matt Hills (2018) disserta sobre a perspectiva do *fandom* como uma identidade compartilhada e combina com o papel deste na construção da auto-identidade, se diferenciando das abordagens tradicionais socioculturais e destaca a necessidade de um olhar psicossocial voltado para essa dicotomia.

E se o fandom é incessantemente mediador público e privado desta forma, então suas expressões emocionais necessariamente articulam mundos internos e externos, movendo-se para frente e para trás entre a própria identidade sentida e as construções comumente compartilhadas da identidade do fã. (HILLS, 2018, p. 19, tradução nossa)¹⁰

Para o autor, o *fandom* está relacionado à representação de uma identidade, pois participar de uma comunidade de fãs traz um sentido para o eu, atuando em um nível emocional e subjetivo (HILLS; GRECO, 2015). Ou seja, “é sobre o indivíduo ser colocado numa comunidade, na qual é preciso uma noção de discurso, bem como emoção” (HILLS; GRECO, 2015, p. 150).

A partir desse papel ativo e participativo e do lugar emocional e subjetivo que esses fãs partem, é possível identificar uma nova dinâmica entre *fandom* e produtores, uma vez que esses fãs não se contentam em somente aceitar o que recebem, mas buscam atuar de forma conjunta ou até mesmo paralela aos desenvolvedores de uma série, por exemplo. Em seu livro *Cultura da Convergência* (2009), Jenkins traz essa perspectiva, ressaltando que produtores se beneficiam da publicidade gratuita que os fãs representam, sobretudo perante a grande mídia. Entretanto, vale lembrar que essa influência dos fãs pode ter efeitos adversos, principalmente caso o objeto de consumo provoque mais frustração que encantamento. Desse modo, a não-passividade de um *fandom* permite que, muitas vezes, este esteja em lugar de oposição com o produto cultural, ocasionando mobilizações nas redes sociais e nas mídias perante seu descontentamento.

⁹ HOOTSUITE. Global Overview Report. 2021. ed. [S. l.], 8 fev. 2021. Disponível em: <https://wearesocial.com/uk/blog/2021/01/digital-2021-uk/>. Acesso em: 22 jul. 2022.

¹⁰No original: “And if fandom incessantly mediates public and private in this way, then its emotional expressions necessarily articulate internal and external worlds, moving back and forth between felt self-identity and communally shared constructions of fan identity”(HILLS, 2018, p. 19)

Assim, ampliando a análise da relação entre produtores e *fandoms*, Hills chama atenção para o potencial anticomercial dos fãs (BALAN JULIO, 2017). Em seu texto “Storyselling and Storykilling: Affirmational/Transformational Discourses of Television Narrative”, Hills (2015) analisa os cursos do desenvolvimento das séries Sherlock e Torchwood para discutir como as narrativas de filmes e séries, na esperança de vender suas histórias, podem ser influenciadas e impactadas tanto pelas críticas quanto pela própria audiência. Essa potencial intervenção, para o autor, pode ocasionar resultados negativos, tais como queda da reputação ou até mesmo o cancelamento de um programa de TV. Hills (2015) denomina essa influência negativa na narrativa como *storykilling*.

Se a narrativa é (des)valorizada e tornada culturalmente significativa através de práticas discursivas, então a narração na era digital torna-se em parte uma questão de venda de histórias - como os produtores tentam promover "suas" histórias em um mercado lotado? - e potencialmente também uma questão de *storykilling* de transmídia, onde a narratividade dirigida pelo público ou pela crítica, on-line e off-line, pode contestar os discursos narrativos oficiais, potencialmente levando até ao fim de um show. (HILLS, 2015, p. 154, tradução nossa)¹¹

Assim, sustentando a perspectiva dos *fandoms* enquanto expressões emocionais e identitárias, Hills (2018) destaca que muitos fãs podem ter comportamentos antagonistas e problemáticos, sobretudo quando se choca “com o ‘fã interior’, ou melhor, com o ‘fã criança-interior’”(HILLS, 2018, p. 21, tradução nossa)¹². O autor traz como exemplo o caso do *reboot*¹³ do filme Os Caça-Fantasmas (1984) que, ao ser feito com um elenco feminino, foi intensamente atacado pelos fãs do original, que se comportaram de forma problemática, irracional e altamente reacionária perante a mudança para um elenco originalmente formado por homens (HILLS, 2018). Essas disrupções são fortemente sentidas e percebidas como ataques que, segundo Williams “encontram contra-ataques tão exagerados e agressivos porque ameaçam desestabilizar a ‘segurança ontológica’ ou a sensação de autocontinuidade que pode ser alcançada via *fandom*” (apud HILLS, 2018, p. 21, tradução nossa)¹⁴.

¹¹No original: “If narrative is (de)valued and made culturally meaningful via discursive practices, then *storytelling* in the digital age becomes partly a matter of *storyselling* – how do producers attempt to promote ‘their’ stories in a crowded marketplace? – and potentially also a matter of transmedia *storykilling*, where audience-led or critic-led narrativity, online and offline, can contest official narrative discourses, potentially even leading to a show’s demise.” (HILLS, 2015, p. 154, itálicos do autor)

¹²No original: “[...] ‘inner fan’, or rather the ‘inner fan-child’”(HILLS, 2018, p. 21)

¹³Palavra da língua inglesa que significa "reinício", o termo designa uma nova versão de uma obra de ficção, substituindo a original e introduzindo novas configurações.” Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Reboot_\(ficção\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Reboot_(ficção)). Acesso em: 10 out 2022.

¹⁴No original: “[...] meet with such exaggerated and aggressive counter-attacks because they threaten to destabilize the ‘ontological security’ or sense of self-continuity that can be attained via *fandom*” (HILLS, 2018, p. 21)

Perante esses padrões de comportamento e potencial anticomercial de fãs insatisfeitos, podemos compará-los com o “outro lado da moeda”: os chamados *haters* (odiadores), detratores ou antifãs. Os antifãs são pessoas expressam seu descontentamento com um produto cultural de forma intensa, seja escrevendo, discutindo ou se reunindo em grupos *on-line* de mútua aversão¹⁵. Nas redes sociais, os antifãs podem tomar a forma de *haters*¹⁶, entretanto, ao contrário destes, os antifãs possuem uma organização maior e necessariamente têm como alvo de sua aversão um produto cultural, seja série, filme, livro, banda ou celebridade.

Para Adriana Amaral (2011), o anti-fã é um tipo de fã, pois, além da dedicação em expressar seu (des)gosto, ele também produz tanto conteúdo quanto o fã por meio da análise, avaliação e construção de significado sobre o produto, buscando provar o quanto este é ruim, mas de forma menos organizada.

Apesar de poderem apresentar comportamentos problemáticos e tóxicos, ao contrário dos antifãs, os *fandoms* não são tóxicos em sua formação, apenas quando sentem que seu objeto de idolatria está sendo ameaçado (HILLS, 2018), seja por agentes externos, como a imprensa e críticos, quanto pelos próprios autores, como foi o caso da série *Killing Eve*.

Desse modo, compreendendo o *fandom* como um ecossistema ativo, anticomercial e crítico, faz-se necessário discorrer sobre as teorias relacionadas a construção de identidades e representações com o objetivo de entendermos melhor as motivações, as emoções e as frustrações de *fandoms* LGBTQIAP+.

2.2 Identidade e Representatividade

Como visto anteriormente, os *fandoms* são formados a partir de um objeto de idolatria em comum por fãs que se envolvem emocionalmente e intelectualmente, promovendo reuniões sociais e discussões em ambientes físicos e *on-line* (ESTEVÃO, 2011). Assim como Estevão (2011) e Hills (2002) destacam, o ato de participar de um *fandom* está relacionado diretamente à (auto)identidade de um indivíduo, bem como ao processo de identificação, seja com o produto cultural ou com outros fãs, evocando, assim, questões individuais, identitárias e subjetivas.

Para seguirmos com a discussão, faz-se necessário contemplar os conceitos e as visões

¹⁵ Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Anti-fan>. Acesso em: 10 out 2022

¹⁶ Pessoas que disseminam ódio na internet, atingindo famosos e anônimos sem distinção de alvo. Disponível em: <https://g1.globo.com/fantastico/noticia/2021/09/05/haters-o-exercito-invisivel-que-dissemina-odio-na-internet-e-nao-poupa-ninguem-de-seus-ataques.ghtml>. Acesso em: 10 out 2022

sobre o que se entende por “identidade”. Enquanto a subjetividade está relacionada às emoções e pensamentos que constroem a nossa percepção sobre o nosso eu, a “identidade” incorpora essa concepção subjetiva em um contexto social no qual a linguagem e a cultura atribuem significado à experiência que temos de nós mesmos (WOODWARD, 2014). Assim, a identidade pode ser entendida como as posições com as quais nos identificamos e assumimos enquanto indivíduos (WOODWARD, 2014).

O autor Stuart Hall (2006) traz três principais concepções de identidade: a do sujeito do Iluminismo, do sujeito sociológico e a do sujeito pós-moderno. Enquanto no Iluminismo entendia-se que a identidade de uma pessoa nascia com ela e era desenvolvida ao longo da existência do indivíduo, permanecendo com a mesma essência, o sujeito sociológico traz uma “concepção ‘interativa’ da identidade e do eu”, que é formada e transformada conforme a relação com outros indivíduos, assim, a identidade seria a costura entre o sujeito subjetivo e a estrutura (HALL, 2006).

O sujeito ainda tem um núcleo ou essência interior que é o "eu real", mas este é formado num diálogo contínuo com os mundos "exteriores" e as identidades que esses mundos oferecem. [...] A identidade, nessa concepção sociológica, preenche o espaço entre o "interior" e o "exterior"- entre o mundo pessoal e o mundo público (HALL, 2006, p. 11).

Entretanto, para nossa análise, focaremos na concepção sobre a identidade do sujeito pós-moderno. Para Hall (2006), na pós-modernidade, o sujeito se torna fragmentado, passando a ser composto de múltiplas identidades, pois o “processo de identificação, através do qual nos projetamos em nossas identidades culturais, tornou-se mais provisório, variável e problemático” (HALL, 2006, p. 12). Assim, essas identidades são pontos temporários que se deslocam em diferentes direções perante os múltiplos sistemas de representação cultural, criando diferentes possibilidades de identificações:

A identidade torna-se uma "celebração móvel": formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam (HALL, 1987). É definida historicamente, e não biologicamente. O sujeito assume identidades diferentes em diferentes momentos, identidades que não são unificadas ao redor de um "eu" coerente. (HALL, 2006, p. 12-13).

A concepção de uma “identidade móvel” está diretamente conectada à percepção da sociedade caracterizada pela “diferença”, ou seja, atravessada e articuladas por diferentes elementos e antagonismos sociais que geram ‘diferentes “posições de sujeito’ – isto é, identidades – para os indivíduos”(HALL, 2006, p. 17). Para exemplificar essa pluralização das identidades, Hall (2006) traz o caso da indicação de Clarence Thomas, um juiz negro e

conservador, para a Suprema Corte americana, no qual dividiu a opinião dos eleitores perante uma acusação de assédio sexual feita por Anita Hill, uma mulher negra, colocando em discussão a politização da identificação e as identidades contraditórias:

As mulheres negras estavam divididas, dependendo de qual identidade prevalecia: sua identidade como negra ou sua identidade como mulher. Os homens negros também estavam divididos, dependendo de qual fator prevalecia: seu sexismo ou seu liberalismo. Os homens brancos estavam divididos, dependendo, não apenas de sua política, mas da forma como eles se identificavam com respeito ao racismo e ao sexismo. As mulheres conservadoras brancas apoiavam Thomas, não apenas com base em sua inclinação política, mas também por causa de sua oposição ao feminismo. (HALL, 2006, p. 19).

Dessa forma, Hall (2006) defende que a identificação sempre estará em processo de andamento, fazendo com que a identidade permaneça sempre incompleta. Estamos constantemente buscando nossa identidade por meio da tentativa de preenchermos uma lacuna do interior a partir de elementos do exterior e das formas pelas quais imaginamos ser vistos pelo o outro, “construindo biografias que tecem as diferentes partes de nossos eus divididos numa unidade porque procuramos recapturar esse prazer fantasiado e plenitude” (HALL, 2006, p. 39).

Além disso, Hall (2006; 2014) conecta as noções de identificação e identidade ao processo de representação, que atua por meio de símbolos e significados para classificar o mundo e as relações culturais. Os meios de representação – seja escrita, pintura, desenho, fotografia, simbolização através da arte ou dos sistemas de telecomunicação – devem “traduzir seu objeto em dimensões espaciais e temporais” (HALL, 2006, p. 70). Compreendida como um processo cultural, a representação estabelece símbolos e identidades tanto individuais quanto coletivas que ajudam a preencher lacunas que formam a identidade de um indivíduo (WOODWARD, 2014). Assim, a representação na mídia determina como e qual posição devemos ocupar enquanto indivíduos.

A representação inclui as práticas de significação e os sistemas simbólicos por meio dos quais os significados são produzidos, posicionando-nos como sujeito. E por meio dos significados produzidos pelas representações que damos sentido à nossa experiência e aquilo que somos. Podemos inclusive sugerir que esses sistemas simbólicos tornam possível aquilo que somos e aquilo no qual podemos nos tornar (WOODWARD, 2014, p. 19).

A representação não é simplesmente um meio transparente de expressão de algum suposto referente. Em vez disso, a representação é, como qualquer sistema de significação, uma forma de atribuição de sentido. Como tal, a representação é um sistema linguístico e cultural: arbitrário, indeterminado e estreitamente ligado a relações de poder (SILVA, 2014, p. 91).

Por meio do entendimento de que a identidade é “assegurada por conceitos

estabilizadores de sexo, gênero e sexualidade” (BUTLER, 2017, p. 43), Judith Butler traz a representação conectada às transformações e perspectivas do discurso feminista. Para a autora, a representação está conectada ao que é entendido como sujeito, ou seja, se uma identidade não é reconhecida perante os critérios estabelecidos, não há representação:

Os domínios da “representação” política e linguística estabeleceram a priori o critério segundo o qual os próprios sujeitos são formados, com o resultado de a representação só se estender ao que pode ser reconhecido como sujeito. Em outras palavras, as qualificações do ser sujeito têm que ser atendidas para que a representação possa ser expandida (BUTLER, 2017, p. 18).

Para contribuir com nossa discussão, a perspectiva de Butler (2017) pode ser explorada não somente para complementar o debate acerca do que entendemos como identidade e representação, mas também alçar a discussão sobre sexualidade e sobre como as minorias que fogem do padrão constituído pelas normas sociais, seja de gênero ou de orientação sexual, são contempladas culturalmente.

No âmbito da teoria e da prática feminista, existe o argumento, instigado pelo movimento pró-sexualidade, de que a “sexualidade sempre é construída nos termos do discurso e do poder, sendo o poder em parte entendido em termos das convenções culturais heterossexuais e fálicas” (BUTLER, 2017, p. 65). Assim, se a construção de uma sexualidade é feita dentro de uma cultura existente com relações de poder determinadas, a compreensão de uma sexualidade que distinta a esses discursos é impossibilitada, o que dificulta “repensar as possibilidades subversivas da sexualidade e da identidade nos próprios termos do poder” (BUTLER, 2017, p. 65).

Em outras palavras, a “unidade” do gênero é o efeito de uma prática reguladora que busca uniformizar a identidade do gênero por via da heterossexualidade compulsória. A força dessa prática é, mediante um aparelho de produção excludente, restringir os significados relativos de “heterossexualidade”, “homossexualidade” e “bissexualidade”, bem como os lugares subversivos de sua convergência e ressignificação (BUTLER, 2017, p. 67).

Butler (2017) traz a perspectiva de Monique Wittig para abordar o modo como mulheres, lésbicas e homens gays são vistos perante uma sociedade hétero normativa. Para Wittig, o reforço do que ela chama de “mentalidade hétero” oprime estas minorias principalmente devido à pré-concepção de que qualquer sociedade é fundada pela heterossexualidade (apud BUTLER, 2017). Dessa maneira, “mulheres, lésbicas e gays não podem assumir a posição de sujeito falante no interior do sistema linguístico da heterossexualidade compulsória” (BUTLER, 2017, p. 201). Entretanto, enquanto Wittig enxerga o lesbianismo como uma negação da heterossexualidade, para Butler (2017), essa

perspectiva evoca uma “dependência radical” em relação aos termos do lesbianismo, sendo um erro ao determinar uma identidade lésbica a partir dos meios excludentes, “como se os excluídos não fossem, precisamente por sua exclusão, sempre pressupostos e, a rigor, necessários à construção dessa identidade”(BUTLER, 2017, p. 221)

Se sexualidade e poder são coextensivos, e se a sexualidade lésbica não é nem mais nem menos construída do que as outras formas de sexualidade, não há promessa de prazer ilimitado depois que os grilhões da categoria sexual forem tirados. A presença estruturadora de construtos heterossexuais no interior das sexualidades gay e lésbica não significa que esses construtos *determinem* essas sexualidades nem que elas sejam deriváveis desses construtos ou a eles redutíveis (BUTLER, 2017, p. 215-216, grifo da autora).

Após contemplar as perspectivas de Hall e Butler sobre identidade e representação, faz-se necessário o entendimento desses conceitos conectados a produtos culturais e à representatividade midiática, sobretudo voltada para grupos minoritários, como mulheres LGBTQIAP+.

Primeiramente, é importante destacar o que significa representatividade na mídia. Segundo o manual disponível no site da emissora de televisão britânica BBC UK, representatividade é o modo como a mídia apresenta gênero, idade, etnia, identidade nacional e regional, questões sociais e eventos a um público¹⁷. Aliado a essa perspectiva, para o relatório do Fórum Econômico Mundial *Reflecting Society: The State of Diverse Representation in Media and Entertainment*, ao mostrar conteúdos compostos por experiências vividas pelo outro por meio de identidades e expressões de gênero, etnias, idades e orientações sexuais, a mídia tem o poder de moldar o conhecimento e a compreensão de um público sobre estes tópicos, influenciando ideias e atitudes e contribuindo para a autopercepção daqueles com identidades sub-representadas (FÓRUM ECONÔMICO MUNDIAL, 2021). Nos EUA, por exemplo, a representação midiática positiva foi essencial para transformar a opinião pública acerca de pessoas homossexuais e de seus direitos (ADAMCZYK; LIAO, 2019; JOHNSON, 2012). Além da autopercepção, a representação pode servir como oportunidade para pessoas marginalizadas encontrarem apoio e validação em uma comunidade (NADAL, 2021), dando sentido às experiências pessoais e ao próprio eu enquanto sujeito:

Desde a infância, encontramos nossos heróis e modelos em histórias e cinemas, em campos de jogos e telas de televisão. A indústria da mídia e do entretenimento nos

¹⁷ BBC (UK). What is Representation?. Disponível em: <https://www.bbc.co.uk/bitesize/guides/z9fx39q/revision/1#:~:text=Representation%20is%20how%20media%20texts,understanding%20about%20these%20important%20topics>. Acesso em: 30 set 2022.

molda ao longo de nossas vidas. Ela nos mostra quais histórias são importantes e o que é possível para nosso futuro. Como disse a ativista americana Marian Wright Edelman: "Não se pode ser o que não se pode ver" (FÓRUM ECONÔMICO MUNDIAL, 2021, p. 3, tradução nossa)¹⁸.

Além de ser benéfica para a audiência, estudos mostram que a diversidade e a representatividade midiática têm dado cada vez mais retorno às empresas e produções culturais. Em seu relatório, o Fórum Econômico Mundial (2021) mostra que filmes com maior diversidade têm mais lucro devido ao potencial valor de suas audiências. Nesse mesmo sentido, um estudo da UCLA¹⁹, ao analisar a performance financeira de filmes com base em seu nível de representação autenticamente inclusiva, apontou que a falta de representatividade e diversidade pode prejudicar um negócio (FÓRUM ECONÔMICO MUNDIAL, 2021).

A representatividade midiática pode ser contemplada a partir do produto de duas principais esferas: diversidade de conteúdos, ou seja, o que é diretamente visto, ouvido e percebido pela audiência, e a diversidade criativa, relacionada ao que compõe os bastidores, ou seja, produtores, autores e desenvolvedores, sendo essencial para que as histórias sejam contadas com bases em experiências vividas e proprietárias (FÓRUM ECONÔMICO MUNDIAL, 2021).

Trazendo a noção da representação como o uso de signos e significantes para falar por e sobre categorias e grupos sociais nas artes e na indústria cultural, para Freire Filho (2005) analisar as representações midiáticas auxilia na compreensão do modo como gêneros e artefatos culturais funcionam tanto para a manutenção do *status quo* e a dominação social, quanto também para encorajar e habilitar minorias a resistir à opressão e a contestar ideologias. Freire Filho (2005) entende que as representações são reguladas e organizadas por diferentes discursos que se articulam num determinado tempo-espço, fazendo com que a construção de identidades e significados na mídia envolva a disputa pela hegemonia entre grupos sociais dominantes e minoritários, o que traz consequências no âmbito social, público e cultural.

Desde a década de 60, a análise crítica da representação distorcida de identidades sociais, como classes, gêneros, etnias e nacionalidades, tem se tornado um tema central dos estudos culturais e midiáticos (FREIRE FILHO, 2005).

¹⁸No original: "From childhood we find our heroes and role models in stories and cinemas, on playing fields and television screens. The media and entertainment industry shapes us throughout our lives. It shows us which stories matter and what is possible for our futures. As US activist Marian Wright Edelman said: 'You can't be what you can't see'"(FÓRUM ECONÔMICO MUNDIAL, 2021, p. 3)

¹⁹Universidade da Califórnia em Los Angeles

A chamada política de identidade se caracteriza pela afirmação e defesa da singularidade cultural dos grupos oprimidos ou marginalizados. Ativistas negros, feministas e homossexuais estenderam definitivamente o sentido do político para além de suas fronteiras convencionais, realçando o papel crucial da cultura da mídia (KELLNER, 2001; GRIPSRUD, 2002) na formulação, no reconhecimento e na legitimação de critérios e modelos daquilo que significa ser homem ou mulher, moral ou imoral, feio ou bonito, bem-sucedido ou fracassado (FREIRE FILHO, 2004, p. 45)

Muitos estudos analisam como a mídia traz narrativas e representações de personagens homossexuais na televisão. Seif (2017) mapeou a persistência da heteronormatividade a partir da análise qualitativa de personagens lésbicas e gays em quatro séries diferentes, cada uma pertencente a um gênero diferente.

Já Meyer e Wood (2013) estudaram a série *Glee*²⁰, seriado popular entre *millennials*²¹, pessoas LGBTQIAP+ e amantes de musicais, para entender como retratos de sexualidades *queer*²² podem impactar na autodescoberta de adolescentes, bem como o modo que essas representações podem ser incorporadas na identidade desses jovens. Apesar de muitos considerarem a série progressiva por trazerem elementos da cultura gay que levem à identificação, as autoras compreenderam que o conteúdo narrativo *queer* foi pouco desenvolvido e não culminou em uma aceitação mais ampla das identidades não-heterossexuais.

Outro tema que permeia estudos relacionados à representatividade de minorias é o fortalecimento de estereótipos. Podendo atuar “como uma forma de impor um sentido de organização ao mundo social” (FREIRE FILHO, 2004, p.47), os estereótipos representam uma ameaça às minorias, uma vez que impedem “qualquer flexibilidade de pensamento na apreensão, avaliação ou comunicação de uma realidade ou alteridade, em prol da manutenção e da reprodução das relações de poder, desigualdade e exploração” (FREIRE FILHO, 2004, p.47).

Como as mídias possuem um potencial de moldar o conhecimento e a compreensão de um público sobre determinado assunto, o reforço de estereótipos de uma determinada minoria, a busca por empoderamento e aceitação perante a sociedade são prejudicadas (RALEY; LUCAS, 2006; FREIRE FILHO, 2004), sobretudo quando esses estereótipos são reforçados de maneira sutil por meio do entretenimento. Pode-se citar como exemplo o estereótipo do

²⁰Lançada em 2009 e criada por Ryan Murphy, *Glee* foi uma série musical adolescente de televisão

²¹Termo usado para designar pessoas que nasceram entre 1981 a 1995

²² Termo guarda-chuva da língua inglesa para minorias sexuais e de gênero, ou seja, que não são heterossexuais ou não são cisgênero. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Queer>. Acesso em; 20 nov 2022.

gay afeminado que é perpetuado na cultura pop por meio de filmes, séries, novelas, livros e games, desconsiderando que a comunidade gay é altamente diversa e plural.

Assim, considerando os estudos analisados, percebe-se que a representatividade de pessoas LGBTQIAP+ em conteúdos audiovisuais possui elementos que dificultam a identificação do público com os personagens retratados. Ainda que exista uma certa identificação, fatores como a heteronormatividade, o fortalecimento de estereótipos, narrativas rasas e trágicas impedem uma maior aproximação e fidelização do público.

Em contrapartida, Himberg (2013) analisa a programação das emissoras Bravo e Showtime que abordam temáticas lésbicas para atrair audiências fragmentadas, indicando que programas como *The L Word* e *Queer as Folk* são de certa forma co-criados com os consumidores desse público. A autora destaca que essa estratégia impactou diretamente na reputação das emissoras e na fidelização da audiência dessas séries, ainda que houvesse momentos de insatisfação com os rumos de algumas das personagens. Dessa forma, evidencia-se a importância de uma representatividade sólida e do exercício de escuta ao público para que tanto produtores quanto consumidores possam se beneficiar.

Nesse sentido, vale trazer outras pesquisas que analisam *fandoms* LGBTQIAP+, considerando principalmente a atuação destes nas redes sociais, uma vez que estas deram aos jovens LGBTQIAP+ meios de comunicação para se conectarem com outros e criarem uma rede suporte fomentada pela identificação.

Os *fandoms on-line* LGBTQIAP+ representam oportunidades para que jovens possam ter acesso a representações *queer* para além da mídia. Para McInroy, Zapcic e Beer (2021), enquanto as narrativas midiáticas *mainstreams*²³ ainda permanecem insuficientes para trazer representações, os *fandoms on-line*, ainda que indiretamente e de modo limitado, são capazes responder a essa necessidade, contribuindo para o pensamento crítico desses jovens para com as mídias em massa. Dessa maneira é criado um ecossistema ativo e crítico a partir da identificação e de vínculos, ainda que invisíveis.

Assim, é confirmada a transformação do fã passivo em produtores de conteúdos relacionados ao objeto de idolatria, por meio de diversas plataformas midiáticas (AMARAL; SOUZA; MONTEIRO, 2015; JENKINS, 2009)

Por último, estando diretamente relacionado ao objeto de estudo do trabalho, evidencia-se a necessidade de trazer perspectivas sobre *fandoms queer* femininos. Segundo Ng e Russo (2017), os *fandoms* compostos por mulheres *queer* podem ser caracterizados pela

²³ Que é pertencente a uma corrente ideológica ou cultural dominante, convencional ou mais divulgada

alta interação e identificação entre seus membros e, dessa forma, possuem potencial transformador e subversivo. Assim, unindo todos os aprendizados das pesquisas mencionadas, percebe-se como oportunidade o estudo de um *fandom* que é composto por pessoas que fazem parte de dois grupos minoritários – mulheres e pessoas LGBTQIAP+ – entendendo o potencial que representa, assim como o impacto resultante da frustração proposta por Jenkins (2009).

2.3 O *Fandom* Sáfico

A partir do entendimento da relação direta entre representatividade midiática e identidade, para o presente estudo o foco será direcionado para a comunidade LGBTQIAP+, mas mais especificamente às mulheres sáficas e a representação destas em séries de TV.

Retomando a perspectiva de Freire Filho (2005), a análise de representações midiáticas pode auxiliar na compreensão do impacto de gêneros e artefatos culturais no encorajamento e empoderamento de minorias, sobretudo perante a resistência à opressão e a contestação de ideologias. Assim, a representatividade está conectada à chamada política de identidade, na qual há a necessidade de afirmação e defesa da singularidade cultural de grupos minoritários (FREIRE FILHO, 2004). Neste sentido, para além de um interesse em comum, os *fandoms* compostos por pessoas LGBTQIAP+ se unem também por um viés identitário, buscando apoio e validação de seus semelhantes.

É de conhecimento geral que a representação de pessoas LGBTQIAP+ vem aumentando nos últimos anos e se tornando cada vez mais comum em séries e filmes considerados *mainstream*. Segundo o relatório anual *Where We Are on TV* (Onde nós estamos na TV) elaborado pela Glaad (*Gay & Lesbian Alliance Against Defamation*), indicou uma diversidade recorde de personagens LGBTQIAP+ nas séries da TV aberta americana entre 2021-2022 (GLAAD, 2022; TOWERS, 2022). Analisando o elenco fixo de todas as séries do horário nobre das redes ABC, CBS, Fox, NBC e The CW, 11,9% dos personagens são LGBTQIAP+, representando o melhor índice registrado pelo relatório em 26 anos.

Vale ressaltar outro recorde notório apontado pelo relatório da Glaad: pela primeira vez em 26 anos as lésbicas representam a maioria dos caracteres LGBTQIAP+ na transmissão. Esse dado representa uma mudança significativa após os estudos dos últimos anos em torno do tema *Bury Your Gays*, sobretudo relacionado às narrativas trágicas de muitas personagens lésbicas e bissexuais na televisão (GLAAD, 2022).

Presente em grande parte das narrativas com representatividade LGBTQIAP+, o *Bury Your Gays* (Enterre Seus Gays) é um *trope*²⁴ que se refere ao modo como estes personagens estão fadados à morte, ou seja, existe um padrão no qual grande parte das narrativas de personagens gays em séries de TV acaba em morte (WUNDERLICH, 2018).

Apesar de muitos personagens heterossexuais também morrerem, o tópico é mais sensível entre a comunidade LGBTQIAP+, uma vez que existe uma escassez de representatividade (WUNDERLICH, 2018; THE WASHINGTON POST, 2016).

Atingindo principalmente personagens sáficas, o conceito também pode ser denominado de *Dead Lesbian Syndrome* (Síndrome da Lésbica Morta) (TV TROPES, [201-]). Para contabilizar o número exato, o site Autostraddle mantém uma lista atualizada com todas as mortes de personagens lésbicas e bissexuais na televisão, traçando um panorama histórico e identificando a causa da morte de cada uma delas. Atualmente a lista possui 225 nomes, sendo suas duas últimas adições as personagens Heléne e Villanelle, da série *Killing Eve*, cujo *fandom* é o objeto de análise do trabalho.

Dessa maneira, fica claro que mesmo os papéis tendo aumentado para personagens LGBTQIAP+, muitas das narrativas existentes hoje não representam de maneira satisfatória a comunidade LGBTQIAP+ (SMITH; CHOUEITI; PIEPER, 2017), sobretudo quando falamos de representações sáficas.

Outra problemática que impacta a busca por representações sáficas em séries é o chamado *Queerbaiting*. Podendo ser traduzido para “isca de *queer*”, o *Queerbaiting* refere-se a tentativa de produtores e escritores de aumentar a audiência LGBTQIAP+, sugerindo relacionamentos ou identidades homossexuais, mas sem nunca deixar explícito (COLLIER, 2015). Essa estratégia tem como objetivo “fiscar a comunidade *queer*, atraindo-a e tornando-a parte da audiência, porém sem atender às suas expectativas, evitando - também - de colocar em risco a grande audiência conservadora” (WUNDERLICH, 2018, p.40).

Ao mesmo tempo que essa estratégia gera uma certa identificação a partir de elementos de um personagem, ela nega a visibilidade real dessa comunidade ao não representá-la abertamente

Assim, perante a escassez de conteúdos que representem verdadeiramente essa audiência, identifica-se uma urgência por séries com mais personagens sáficas (HIMBERG, 2014). Dessa maneira, é possível identificar a oportunidade do estudo de fãs sáficas para compreender como os temas identificação e representatividade podem atravessar a relação entre público e produto, sobretudo no que diz respeito à cultura de fãs.

²⁴ Refere-se a uma ideia, conceito ou narrativa.

3 KILLING EVE

Com base nas teorias de Cultura de *Fandom* e nos estudos sobre representatividade LGBTQIAP+, sobretudo sáfica, este capítulo visa ampliar o entendimento acerca do objeto de análise do trabalho: o *fandom* da série Killing Eve, assim como seu comportamento e reação perante os momentos finais da série de TV.

Entretanto, para entender as dinâmicas do fandom, é necessário se aprofundar na narrativa da série, assim como a relação entre as personagens principais, uma vez que o fascínio pela série pode ser explicado a partir destes elementos.

O capítulo também traz o resumo do episódio final da série, que engatilhou reações do fandom semelhantes a de *haters*. Além disso, para tornar a análise mais imparcial, o mesmo subcapítulo trará a perspectiva da roteirista sobre final a fim de que seja comparada com o panorama geral do comportamento passional e de retaliação das fãs.

3.1 A série

Lançada em 2018, Killing Eve é uma série de drama policial estrelada por Sandra Oh, Jodie Comer e Fiona Shaw. Inspirada na trilogia de livros de Luke Jennings, a série retrata a relação entre Eve Polastri (Sandra Oh), uma investigadora do MI6, e Villanelle/Oksana Astankova (Jodie Comer), uma misteriosa assassina ligada a uma organização criminosa, explorando medos, desejos, suas motivações e obsessões²⁵.

A série foi produzida pela emissora BBC, sendo transmitida principalmente nos Estados Unidos, no Reino Unido e na Oceania. No Brasil, a plataforma de *streaming* Globoplay é responsável pela distribuição da série.

Desenvolvida por Phoebe Waller-Bridge, a narrativa se desenvolve a partir do momento em que a detetive Eve Polastri (Sandra Oh) é convocada pela agente do MI6, Carolyn Martens (Fiona Shaw), para conduzir uma investigação privada sobre uma série de assassinatos de líderes políticos e empresários pela Europa. Concomitantemente, o espectador é apresentado à personagem Villanelle (Jodie Comer), uma assassina profissional, que toma ciência da investigação liderada por Eve. Assim, com as protagonistas em lados opostos de uma mesma investigação, inicia-se uma jornada mútua de obsessão, atração e paixão ²⁶.

Com um humor sombrio e dinâmica cativante, a série foi recebida pelo público e pelos críticos com aclamações, ganhando boas pontuações de audiência tanto nos EUA como no

²⁵ FANDOM. Disponível em: https://killingeve.fandom.com/wiki/Killing_Eve_Wiki. Acesso em: 02 set. 2022

²⁶ FANDOM. Disponível em: https://killingeve.fandom.com/wiki/Killing_Eve_Wiki. Acesso em: 02 set. 2022

Reino Unido²⁷. O sucesso foi tanto, que a BBC, a emissora de origem e produtora da série, encomendou a segunda temporada antes mesmo da finalização da primeira.

Killing Eve conquistou o público LGBTQIAP+ ao retratar um relacionamento intrigante e perigoso entre duas mulheres, explorando seus sentimentos e desejos e deixando claro a atração que ambas as protagonistas sentem (LIAO, 2018). Após o seu lançamento, Killing Eve se tornou uma das séries mais populares entre a comunidade LGBTQIAP+ jovem, sobretudo devido à identificação com a personagem Villanelle (BRAIDWOOD, 2019; LIAO, 2018), cuja sexualidade é explicitada desde o primeiro episódio.

Além disso, por se tratar de uma série que traz um mergulho na psique de duas personagens femininas, grande parte da equipe de produção é composta por mulheres, inclusive roteiristas e diretoras, trazendo representatividade não somente para as telas, mas também por trás das câmeras. Esta perspectiva se manteve mesmo após a saída de Waller-Bridge no início da produção da segunda temporada, dando a vez para a roteirista e diretora Emerald Fennell²⁸.

A mudança na condução da série não passou despercebida pelos fãs e nem pelas críticas, ocasionando a diminuição de pontos em classificações, como o Rotten Tomatoes²⁹, site americano que reúne críticas de cinema e televisão, no qual a série caiu quatro pontos, passando de 96% para 92%.

Apesar das mudanças e da queda na recepção da crítica, os índices de audiência aumentaram e a série ganhou ainda mais notoriedade em 2019, sobretudo após as premiações relacionadas à indústria audiovisual e de televisão de 2019, como o BAFTA Awards, que rendeu sete indicações e três vitórias, entre elas Melhor Série de Drama e Melhor Atriz Principal para Jodie Comer³⁰.

Entretanto, em 2020, Emerald Fennell teve que deixar Killing Eve devido a conflitos

²⁷ PETSKEI, D. 'Killing Eve' Ends First Season With Unbroken Streak Of Weekly Ratings Growth. **Deadline**. [s.l.], 01 jun 2018. Disponível em: <https://deadline.com/2018/06/killing-eve-first-season-unbroken-weekly-ratings-growth-finale-1202401831/>. Acesso em: 02/09/2022.

²⁸ NOLAN, E. Killing Eve season 2: Why is Phoebe Waller-Bridge not returning?. **Express**. [s.l.], 12 mar 2019. Disponível em: <https://www.express.co.uk/showbiz/tv-radio/1022718/Killing-Eve-season-2-why-Phoebe-Waller-Bridge-not-returning-Emerald-Fennell-BBC>. Acesso em: 02/09/2022.

²⁹ ROTTEN TOMATOES. Disponível em: https://www.rottentomatoes.com/tv/killing_eve/s02. Acesso em 04 out 2022.

³⁰ WATERSON, J. Killing Eve takes top prizes in Bafta TV awards 2019. **The Guardian**. [s.l.], 12 maio 2019. Disponível em: [Killing Eve takes top prizes in Bafta TV awards 2019 | Baftas | The Guardian](https://www.theguardian.com/television/2019/may/12/killing-eve-takes-top-prizes-in-bafta-tv-awards-2019). Acesso em: 02/09/2022.

de agenda por conta de outros projetos. Dessa maneira, as roteiristas Suzanne Heathcote e Laura Neal assumiram o comando da série na terceira e quarta temporada, respectivamente³¹.

Diferentemente de Fennell, Heathcote não conseguiu manter o humor e a dinâmica cativante estabelecida por Phoebe Waller-Bridge, tornando a série massiva e com um enredo raso, o que ocasionou queda nos índices de audiência e na pontuação no Rotten Tomatoes³², que caiu para 80%.

A queda da popularidade da série se deu de fato na quarta e última temporada, escrita por Laura Neal. Com as expectativas altas para o encerramento da série, o desagrado com o rumo de Killing Eve foi unânime entre fãs, críticos e formadores de opinião. Assim, a pontuação dos críticos sobre a quarta temporada despencou para 54% no Rotten Tomatoes³³. Entretanto, ainda sim se manteve maior que a avaliação no mesmo site feita pela audiência (30%), que despencou 60 pontos em comparação com a avaliação atribuída à primeira temporada (90%).

Dentre os motivos para o descontentamento, podemos destacar a descaracterização de Villanelle ao se converter para o cristianismo (OPIE, 2022), o distanciamento das personagens principais, cujo relacionamento é aclamado por críticos e fãs (ELOI; 2022), as inconsistências narrativas, e o episódio final, que trouxe resultados completamente opostos à aclamação do início da série.

No episódio final de Killing Eve, as personagens principais finalmente se reencontram e seu relacionamento amoroso é de fato consolidado. Entretanto, Laura Neal se tornou alvo de desprezo de fãs, críticos e formadores de opinião ao quebrar a esperança do público pela vitória das protagonistas e fazer com que a personagem Villanelle fosse assassinada de maneira brutal na frente de sua amada.

O episódio foi responsável por colocar Killing Eve entre as séries com o pior final em listas criadas por revistas, blogs, sites e mídias voltadas para entretenimento, como Vogue, Pink News, BuzzFeed e Digital Spy. Até mesmo o autor do livro que deu inspiração à série, Luke Jennings (BORGES, 2022; JENNINGS, 2022), e a atriz Jodie Comer se mostraram insatisfeitos com o final escrito por Laura Neal.

³¹ AUSIELLO, M. Killing Eve to End With Season 4; AMC Developing 'Potential Spinoff Ideas'. **TV Line**. [s.l.], 16 mar 2021. Disponível em: <https://tvline.com/2021/03/16/killing-eve-final-season-4-ending-last-episodes-amc/>. Acesso em: 02/09/2022.

³² ROTTEN TOMATOES. Disponível em: https://www.rottentomatoes.com/tv/killing_eve/s03. Acesso em 04 out 2022.

³³ ROTTEN TOMATOES. Disponível em: https://www.rottentomatoes.com/tv/killing_eve/s04. Acesso em 04 out 2022.

Entretanto, para além da opinião de críticos e de veículos midiáticos, a reação do *fandom* diante do episódio final da série predominou nas redes sociais, se tornando um dos tópicos mais comentados no Twitter e chamando a atenção de revistas, sites e blogs (OMOJU, 2022; MANTOCK, 2022; DOMINICK, 2022). A partir da revolta do *fandom*, Killing Eve passou a ser relacionada a termos negativos, como “traição”, “*Queerbaiting*” e “*Bury Your Gays*” (HARRINGTON, 2022; GOVERT, 2022; MANTOCK, 2022; DOMINICK, 2022).

Assim, o foco do trabalho estará na perspectiva das fãs sáficas de Killing Eve ao verem seu objeto de idolatria e representação ser desconstruído ao longo das últimas temporadas, sobretudo o último episódio da série, e em entender a motivação por trás da reação desse *fandom*, que impactou diretamente o modo como a mídia *on-line* e a imprensa encararam o final da série.

3.2 Por dentro do *Fandom* de Killing Eve

Considerando as características que compõem um *fandom* e relacionando-as com a comunidade de fãs de Killing Eve, nota-se um fator extra que pode impactar diretamente no modo como esse *fandom* pode se relacionar com o produto: a presença da representatividade sáfica.

Killing Eve conquistou uma audiência sólida de telespectadores LGBTQIAP+, sobretudo de mulheres sáficas — ou seja, que se relacionam com outras mulheres — devido ao fato da série ser centrada na atração e obsessão entre duas mulheres. Como visto anteriormente, é errôneo dizer que não existe representatividade sáfica na mídia *mainstream*, entretanto, pode-se dizer que não é vista como satisfatória pelas fãs LGBTQIAP+, principalmente perante o chamado *Queerbaiting* e o *trope Bury Your Gays*. Assim, ao focar no relacionamento entre duas mulheres e ser reconhecida pelas críticas, pela mídia e pelas grandes premiações, Killing Eve se tornou um fenômeno entre mulheres sáficas e criou um *fandom* apaixonado e devoto, principalmente nas redes sociais.

Assim, com foco principalmente no *ship*³⁴ *Villaneve* — nome dado ao casal da série Eve e Villanelle — o *fandom* de Killing Eve transborda a produção da série, compondo uma comunidade *on-line* altamente participativa e criativa. Em um contexto de seis meses após o final de Killing Eve, a conta oficial da série no Twitter possui mais de 184 mil seguidores³⁵. Já

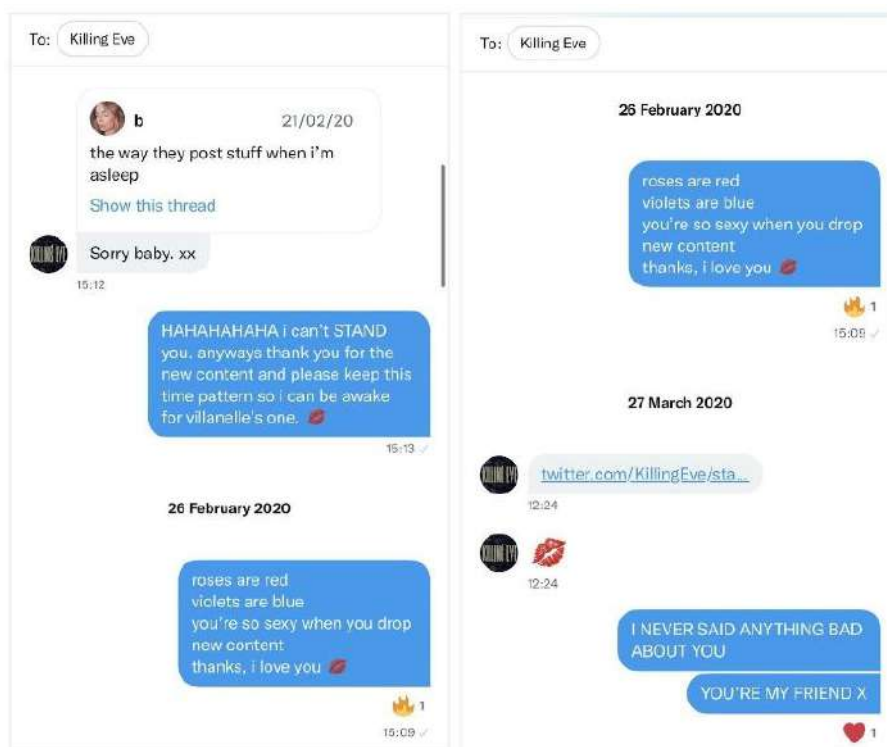
³⁴ Derivado do termo em inglês *relationship*, refere-se ao desejo de que duas pessoas fictícias ou reais fiquem juntas. Disponível em: <https://shipping.fandom.com/wiki/Shipping>. Acesso em: 15 dez 2022

³⁵ TWITTER. Disponível em: <https://twitter.com/KillingEve>. Acesso em: 04 out 2022

no Instagram, a série possui 509 mil seguidores³⁶ e as contas das atrizes Jodie Comer e Sandra Oh ultrapassam as marcas de 2 e 5 milhões, respectivamente^{37 38}.

Ao longo de quatro anos, a relação entre o *fandom* com a conta oficial de Killing Eve foi marcada pelo desenvolvimento de uma proximidade entre os fãs e os responsáveis pela manutenção das redes sociais da série (Figura 01). Entretanto, esta interação não partia apenas da devoção, mas também de críticas e exigências. Vale ressaltar que uma das exigências mais feitas à conta da série foi sobre a publicação dos *bloopers*, ou seja, dos erros de gravação, mostrando uma busca por conteúdos para além da série (Figura 02).

Figura 01 – Interação entre uma fã de Killing Eve e a conta oficial da série.



Fonte: Twitter (@sckberry)

³⁶ INSTAGRAM. Disponível em: <https://www.instagram.com/killingeve/>. Acesso em: 04 out 2022

³⁷ INSTAGRAM. Disponível em: <https://www.instagram.com/jodiemcomer/>. Acesso em: 04 out 2022

³⁸ INSTAGRAM. Disponível em: <https://www.instagram.com/iamsandraohinsta/>. Acesso em: 04 out 2022

Figura 02 – Exigência pela divulgação dos *bloopers*.



Fonte: Twitter (@KillingEve)

A interação entre o *fandom* e a conta oficial, impulsionou o surgimento de “Derek”, uma figura fictícia que supostamente atuava no gerenciamento da rede social da série. Muitos dos usuários do Twitter interagem com o perfil de Killing Eve se dirigindo diretamente ao Derek com piadas, memes, pedidos, reclamações e exigências (Figura 03). Perante a adesão quase unânime à figura, a loja responsável pelos produtos oficiais de Killing Eve criou uma linha de camisas do Derek (Figura 04).

Figura 03 – Fã refere-se à conta oficial de Killing Eve como Derek.



Fonte: Twitter (@evgar_)

Figura 04 – Camisa inspirada em interações entre o *fandom* e “Derek”



Fonte: Twitter (@KillingEve)

O *fandom* de Killing Eve também tem como característica sua imensa criatividade, que, quando unida com a paixão pelas personagens e atrizes principais, produz conteúdos e arte únicas. Assim, olhando para os conteúdos produzidos de fãs para o *fandom* da série, no Archive Of Our Own — plataforma sem fins lucrativos destinada para publicação de *fanfictions* — a aba destinada a Killing Eve possui mais de três mil histórias, sendo que Quid Pro Quo, escrita pelo usuário *Fixy*, conta com mais de 160 mil acessos.

Além de *fanfictions*, também podem ser observadas nas redes sociais *fanarts*, *edits*³⁹ (Figura 06) e até mesmo histórias em quadrinhos, sendo formas do *fandom* expressar seu amor pela série ou pelas personagens de forma criativa. Esses conteúdos muitas vezes têm um caráter humorístico, romântico ou dramático, principalmente diante da tragédia que ocorre no final da série, levando as fãs a criarem outros cenários e possibilidades. Por exemplo, o quadrinho *Truth or Dare*⁴⁰, criado pela artista Eva García e postado no Twitter, ilustra uma realidade na qual a personagem Villanelle sobrevive e volta para Eve depois de quatro dias (Figura 05).

Figura 05 – Fragmento do quadrinho *Truth or Dare*, criado por uma fã.



Fonte: Twitter (@evgar_)

³⁹ *Edits* ou *fan-made edits* são vídeos feitos por fãs que trazem compilações de cenas de uma série ou filme, sendo conectadas, geralmente, por um fundo musical correspondente à intenção do vídeo, seja ser engraçado ou romântico, por exemplo. Disponível em: <https://mashable.com/article/fan-edits-art-form>. Acesso em: 22 nov 2022.

⁴⁰ TWITTER. Disponível em: https://twitter.com/evgar_/status/1530223250105565184?s=20&t=IDYZPjOdHWtBVawyK7PiXA. Acesso em 23 nov de 2022.

Figura 06 – Tweet contendo um *edit* de momentos de Eve e Villanelle.



Fonte: Twitter (@DERNAISSANCE)

Portanto, ao entender o *fandom* como esse ecossistema ativo, crítico e participativo, percebe-se uma oportunidade de investigar a devoção desses fãs, bem como sua reação detratora perante os rumos que a série tomou em sua última temporada, sobretudo no último episódio.

3.3 O Episódio Final

Para que possamos entender a perspectiva e as reações do *fandom* de *Killing Eve*, é necessário recapitular o enredo da série, assim como o desenvolvimento da quarta temporada e os acontecimentos do último episódio.

Como visto anteriormente, a narrativa da série explora a relação conturbada de uma investigadora do MI6 com uma misteriosa assassina, que embarcam em uma jornada de dupla obsessão, encarando seus medos, desejos e motivações.

Fascinada por crimes e assassinatos cometidos por mulheres, Eve Polastri (Sandra Oh) é uma oficial de segurança do MI5 que vive uma vida pacata e entediante junto a seu marido Niko Polastri (Owen McDonnell), tendo uma rotina desanimadora e sem grandes emoções. Entretanto, Eve vê sua vida mudar completamente ao ser convocada pela agente do MI6, Carolyn Martens (Fiona Shaw), para conduzir uma investigação privada sobre uma série de

assassinatos de líderes políticos e empresários pela Europa.

Debaixo de seu ar de "uma mulher satisfeita com sua vida" está uma mulher à procura de problemas. Para combater seu tédio, Eve tem rastreado secretamente uma nova mulher assassina. Eve quer ter tudo, a ação, o sangue, a desobediência às regras e as femme-fatales. Mas ela está começando a perceber que sua paixão secreta pelo gloriosamente horrível pode não ser nada além de uma fantasia. Até que um dia, sua fantasia cruza seu caminho. (FANDOM, [s.d.], tradução nossa)⁴¹.

Figura 07 – Eve Polastri, interpretada por Sandra Oh



Fonte: Site da BBC.UK

Do “outro lado da moeda” está Oksana Astankova – ou Villanelle, como prefere ser chamada – uma assassina profissional contratada por uma organização criminosa secreta chamada Os Doze.

Carismática, ágil, extremamente inteligente e com tendências psicopáticas, Villanelle possui a capacidade de camuflar-se com facilidade e passar despercebida em diversos ambientes, fatores que a tornariam uma assassina perfeita. Entretanto, além de sua personalidade infantil e impulsiva, sua atração por mulheres mais velhas com cabelos volumosos é um de seus grande pontos fracos, uma vez que, quando está apaixonada, Villanelle se torna irracional, descuidada e compulsiva, buscando pela atenção de seu objeto de atenção a qualquer custo.

Ela tem um lado impulsivo que a atrapalha. Seu ego a faz com que se sinta invicta e insubstituível, porém há um certo tipo de mulher... no início dos 40 anos, cabelos escuros e volumosos, sem se maquiar, roupas mal ajustadas e uma gentileza silenciosa. Suas emoções podem tirar o melhor de si ao tentar se comunicar com as poucas pessoas com as quais ela fez vínculos, já que ela não está acostumada com as habilidades necessárias para manter uma relação adulta normal. Qualquer uma ou

⁴¹No original: “Underneath her air of ‘a woman content with her lot in life’ is a woman looking for trouble. To combat her boredom, Eve has secretly been tracking a new female assassin. Eve wants it all, the action, the blood, the rule-breaking and the femme-fatales. But she's beginning to realize her secret passion for the gloriously awful may be nothing but a fantasy. Until one day, her fantasy crosses her path.”. Disponível em: https://killingeve.fandom.com/wiki/Eve_Polastri. Acesso em: 20 nov. 2022.

todas essas coisas poderiam levá-la a orquestrar sua própria queda. (FANDOM, [s.d.], tradução nossa)⁴².

Figura 08 – Villanelle/ Oksana Astankova, interpretada por Jodie Comer



Fonte: Site da BBC.UK

No primeiro episódio da série, ao esbarrar com a assassina em uma de suas missões, Eve Polastri rapidamente chama a atenção de Villanelle por se encaixar exatamente nas características valorizadas por ela. Entretanto, ambas só têm ciência da identidade uma da outra mais adiante, o que motiva ainda mais Villanelle a nutrir sua obsessão, uma vez que a personagem se sente instigada ao saber que a detetive está à sua procura.

Assim, a série se desenvolve a partir de dinâmica de dupla obsessão, raiva, paixão e interdependência, indo além de uma simples investigação policial.

Figura 09 – Eve e Villanelle se encontram pela primeira vez. (Episódio “Nice Face”)



Fonte: BBC America

⁴²No original: “She has an impulsive side that lets her down. Her ego requires her to feel invincible and essential, and then there’s a certain kind of woman...early 40s, dark full-bodied hair, no make-up, ill-fitting clothes, a quiet kindness. Her emotions can get the best of her when trying to communicate with the few people she has made connections with, as she is not used to the skills required to uphold a normal adult relationship. Any or all of these things could tip her into orchestrating her own downfall.”. Disponível em: <https://killingeve.fandom.com/wiki/Villanelle>. Acesso em: 20 nov. 2022.

Entretanto, o foco de nossa análise estará no último episódio da série, lançado no dia 10 de abril de 2022 e responsável por gerar uma grande comoção e insatisfação por parte das fãs.

3.3.1 Enredo

Primeiramente, antes de detalhar as particularidades do episódio, é preciso esclarecer os eventos que culminaram para a trama do último episódio da série.

No final da segunda temporada e ao longo da terceira temporada, Eve e Villanelle compreendem que Os Doze, a organização secreta para a qual a assassina trabalha, tem um poder ainda maior do que elas imaginavam. Ainda neste sentido, as protagonistas percebem que, ao longo das duas primeiras temporadas, foram manipuladas diversas vezes por seus respectivos chefes, indicando que tudo que elas conheciam até então era uma farsa.

Assim, na terceira temporada, vemos as protagonistas distantes e trilhando sua própria jornada de autoconhecimento. Enquanto Eve explora sua nova vida após divórcio e demissão, redescobrimo seus valores, desejos, objetivos e personalidade, Villanelle tenta encontrar seu propósito de vida para além de morte e destruição, optando, assim, por retornar ao seu passado e suas origens. Entretanto, ao longo de suas jornadas, ambas compreendem a importância que uma desempenha na vida da outra para a construção de suas identidades e motivações, aceitando o fato de que são similares e, por este motivo, possuem uma conexão única e interdependência. Assim, em uma cena emocionante nos momentos finais do último episódio da temporada, Villanelle decide por se afastar de Eve ao entender que seu “monstro interno”, ou seja, seu lado destrutivo, também afeta a detetive (Figura 10).

Figura 10 – Villanelle decide se afastar de Eve (Episódio “Are You Leading or Am I?”)



Fonte: BBC America

Já, na quarta temporada, para afastar suas tendências destrutivas e desenvolver um lado mais humano e puro, Villanelle afilia-se a uma comunidade católica, o que afasta Eve, que está em uma missão de vingança para derrubar Os Doze, conectando-a ainda mais com seu “monstro interno”. Assim, novamente vemos as protagonistas ainda mais distantes e tomadas por sentimentos como mágoa, raiva e decepção.

Após o clímax emocional da Terceira Temporada, Eve, Villanelle e Carolyn estão em lugares muito diferentes. Após o encontro de Eve e Villanelle na ponte, Eve está em uma missão de vingança, enquanto Villanelle encontrou uma nova comunidade na tentativa de provar que ela não é um "monstro". Tendo matado Paul, Carolyn faz um esforço extraordinário para continuar a perseguir Os Doze e a pessoa que ordenou o assassinato de Kenny. Esta temporada segue nossas extraordinárias mulheres, cada uma impulsionada pela paixão, vingança e obsessão, construindo em direção a um final de série desordenado, matizado e totalmente glorioso. (FANDOM, [s.d.], tradução nossa)⁴³.

Ao longo da temporada, as protagonistas, ainda que desunidas e magoadas, acabam por tomar o mesmo objetivo de derrubar de vez a organização secreta, mas de forma independente, uma vez que Eve luta contra seus sentimentos e Villanelle se sente magoada após a detetive menosprezá-la e colocá-la na prisão durante um momento de vulnerabilidade.

Entretanto, mesmo após ignorar Villanelle e lutar contra a conexão que possuem, Eve percebe o único modo de a organização secreta ser destruída é se ambas trabalharem juntas, uma vez que, por ter prestado serviço durante anos para Os Doze, a assassina conhece suas operações e códigos secretos. Assim, o episódio final inicia-se com Eve indo ao encontro de Villanelle para pedir sua ajuda.

Eve e Villanelle se concentram em dar uma facada sísmica nos Doze, arriscando suas próprias vidas; Carolyn chega em casa como uma traidora, ela tem um tempo finito para usar suas informações como alavanca para voltar ao jogo. (FANDOM, [s.d.], tradução nossa)⁴⁴.

Orientadas por uma pista encontrada no celular da ex-chefe de Villanelle, as protagonistas vão em busca do ponto de encontro dos principais líderes da organização secreta. Entretanto, para além de encontrarem uma localização, a jornada de Eve e Villanelle

⁴³ No original: “After the emotional climax of Season Three, Eve, Villanelle and Carolyn are in very different places. Following Eve and Villanelle's exchange on the bridge, Eve is on a revenge mission, while Villanelle has found a brand-new community in an attempt to prove she's not a ‘monster.’ Having killed Paul, Carolyn goes to extraordinary lengths to continue to chase down The Twelve and the person that ordered Kenny's hit. This season follows our extraordinary women, each driven by passion, revenge and obsession, building towards a messy, nuanced and totally glorious series finale.” Disponível em: https://killingeve.fandom.com/wiki/Season_Four#Synopsis. Acesso em: 20 nov. 2022.

⁴⁴ No original: “Eve and Villanelle focus on making a seismic stab at The Twelve, risking their own lives; Carolyn arrives home as a traitor, she has a finite amount of time to use her intel as leverage to get herself back in the game.” Disponível em: https://killingeve.fandom.com/wiki/Season_Four. Acesso em: 01 out. 2022.

as coloca em uma posição na qual precisam lidar com sua inevitável conexão, principalmente quando são forçadas a dividir um chalé com um casal de mochileiros jovens e animados durante uma noite.

Destaco aqui quatro momentos-chave para a reconstrução da relação das personagens: Eve admite que precisa de Villanelle; Eve reconhece que a conexão que elas têm; Villanelle vê a cicatriz causada por um tiro que deu na detetive (Figura 11); e o beijo que as duas trocam (Figura 12).

Eu preciso de você, Villanelle. Vim de tão longe para estar com você e no meio do nada. Você está com raiva? Eu estou com raiva. Você está magoada? Eu estou ferida. Isso é vida e estamos ficando sem tempo. Então você precisa parar de amuar e de ficar de bico e continuar com isso! (HELLO, 2022, tradução nossa)⁴⁵.

Figura 11 – Eve e Villanelle dividem um momento íntimo (Episódio “Hello, Losers”)



Fonte: BBC America

Figura 12 – Eve e Villanelle se beijam. (Episódio “Hello, Losers”)



⁴⁵ No original: “I need you, Villanelle. I came all this way to be with you and in the middle of nowhere. You're angry? I'm angry. You're hurt, I'm hurt. That is life and we are running out of time. So you need to stop pouting and being like a suck face and get on with it!” (HELLO, 2022, transcrição nossa)

Fonte: BBC America

Com a dissolução das mágoas, as protagonistas experimentam um estado de descontração e relaxamento proveniente do novo relacionamento estabelecido, ainda que estejam caminhando para uma missão arriscada. Assim, as circunstâncias do enredo não impedem o espectador de ver, pela primeira vez, Eve e Villanelle genuinamente felizes e vivendo um romance.

Entretanto, a tensão é restabelecida conforme a narrativa se encaminha para a finalização, uma vez que Eve e Villanelle que, com o aval de Carolyn, enfrentam diretamente Os Doze por conta própria. Assim, as protagonistas chegam a um cruzeiro no qual, concomitantemente à reunião dos líderes da organização, está ocorrendo um casamento. Dessa forma, enquanto Villanelle assassina os membros dos Doze, cujos rostos nunca são revelados para a audiência, Eve distrai os convidados e os noivos ao se passar por celebrante.

Vale destacar que, durante seu sermão, Eve faz uma declaração à Villanelle, enquanto a assassina a assiste, resumindo sua jornada na última temporada, assim como a relação entre elas:

Os relacionamentos dão muito trabalho, exigem esforço e você terá momentos difíceis, às vezes sentirá que está perdendo o rumo, às vezes sentirá que estão perdendo um ao outro, mas a beleza em seu relacionamento será encontrada na forma como vocês se reencontram. Você já ouviu falar de Kintsugi? [...] É uma maneira de colar vasos quebrados com ouro. Na verdade, isso fortalece o vaso. É uma forma de união e de criar algo novo, algo completamente seu. (HELLO, 2022, tradução nossa)⁴⁶.

Após finalmente concretizarem o propósito final de toda sua jornada, Eve e Villanelle se dirigem à proa do navio e se abraçam, tendo um momento de alívio e descontração (Figura 13). Entretanto, com menos de dois minutos para encerrar o episódio, a felicidade das protagonistas é violentamente interrompida por um tiro que acerta o ombro direito de Villanelle. Apesar de pular do barco com Eve em busca de proteção, a personagem é atingida com outros seis tiros, sendo tudo assistido por Eve, que tenta a qualquer custo alcançar a amada, mas sem sucesso devido à força da correnteza (Figura 14). Ao final dos tiros, o episódio mostra que a ex-chefe de Eve, Carolyn, foi a mandante do crime com o objetivo de se redimir com o Serviço de Inteligência Britânico, o MI6 (Figura 15).

⁴⁶ No original: “Relationships are a lot of work, they require effort, and you will have tough times, sometimes you will feel like you're losing your way, and sometimes you'll feel like you're losing each other, but beauty in your relationship will be found in the ways you reunite. Have you ever heard of Kintsugi? [...] It's a way of gluing broken pots back together with gold. It actually strengthens the pot. It's a way of bonding, to create something new, something completely your own.” (HELLO, 2022, transcrição nossa).

Figura 13 – Eve e Villanelle comemoram a grande vitória (Episódio “Hello, Losers”)



Fonte: BBC.UK

Figura 14 – Morte de Villanelle (Episódio “Hello, Losers”)



Fonte: BBC.UK

Figura 15 – Carolyn agradece o trabalho do *sniper* (Episódio “Hello, Losers”)



Fonte: BBC America

Após o corpo de Villanelle ser levado pela correnteza, o episódio é finalizado no

momento em que Eve sobe à superfície desesperada e dá um grito desesperador (Figura 16). Assim, com a paisagem da Tower Bridge ao fundo – ponte na qual Eve e Villanelle se separaram após uma troca emocionante ao final da terceira temporada – aparecem as palavras *The End*, “fim” em inglês (Figura 17).

Figura 16 – Eve chega à superfície do rio (Episódio “Hello, Losers”)



Fonte: BBC.UK

Figura 17 – Último enquadramento da série (Episódio “Hello, Losers”)



Fonte: BBC.UK

3.3.2 Perspectiva de Laura Neal Sobre o Final da Série

Após o resumo da série e a breve descrição do último episódio a partir da perspectiva de uma fã e espectadora da série, faz-se necessária a explicação de Laura Neal, a roteirista-chefe da quarta temporada e responsável pelo roteiro da finalização da série. A análise da perspectiva de Laura Neal foi elaborada a partir da leitura e compilação de entrevistas dada pela roteirista à veículos midiáticos, como os portais *Decider*, *Collider* e

Rolling Stones, antes e após a estreia do episódio final.

Em uma entrevista anterior ao lançamento do último episódio da série, a roteirista Laura Neal descreveu o final como emocionante e satisfatório para a história das duas personagens (KILLING, 2022). Assim, compreendendo a jornada de Eve e Villanelle na quarta temporada, Neal entende que Eve “finalmente entende o poder de Villanelle sobre ela e entende que se ela deixar esse caos entrar, isso pode consumi-la. Ela está encorajada o suficiente para finalmente dar esse passo para remover Villanelle de sua vida” (KILLING, 2022).

Eu descreveria o último episódio como glorioso. (NEAL, 2022a, tradução nossa)⁴⁷

Em termos de relacionamento entre elas, fiquei entusiasmada com esta ideia de que agora elas estão em um lugar onde podem se encontrar muito facilmente, de que o jogo do gato e do rato já passou. [...] a distância entre elas é uma distância que foi estabelecida emocionalmente por Eve. Porque ela compreende o poder que Villanelle tem sobre ela, e sabe que se ela deixar Villanelle entrar, dessa forma, não fará o que precisa ser feito, e o que ela precisa fazer é vingar-se dos Doze. Para mim, isso é uma dinâmica realmente interessante que nunca vimos antes, e uma interação diferente da dinâmica de poder entre elas. (NEAL, 2022a, tradução nossa)⁴⁸

Em contraponto à recepção do último episódio pelas fãs, as entrevistas de Neal trazem a perspectiva da roteirista perante o processo criativo da elaboração do final, assim como o modo que ela entende o encerramento da jornada das duas personagens. Entretanto, antes de analisar as falas da roteirista sobre o final polêmico da série, é preciso trazer sua visão sobre a relação entre as protagonistas.

Como visto anteriormente, Eve e Villanelle têm momentos de relaxamento e alegria antes da missão final, explorando diferentes aspectos de seu relacionamento e estando, pela primeira vez, na “mesma página”. Enquanto roteirista, Neal colocou as personagens em situações nas quais a química e a relação delas foram testadas, trazendo clichês de romances e *fanfictions*, como, por exemplo, dividir um mesmo saco de dormir (NEAL, 2022b). Em entrevista para o site de entretenimento americano Decider, a roteirista diz que “queria encontrar a alegria nas duas e na maneira como interagem antes de nos despedirmos de vez”

⁴⁷ No original: “I would describe the last episode as glorious.” (NEAL, 2022a).

⁴⁸ No original: “In terms of their relationship towards one another, I was excited by this idea that they're now in a place where they can find each other very easily, that the cat-and-mouse game has moved on. [...] the distance between them is a distance that's been emotionally set by Eve. Because she understands the power that Villanelle has over her, and she knows that if she lets Villanelle in, in that way, she won't get done what she needs to get done, and what she needs to get done is revenge on the Twelve. So that for me is a really interesting dynamic that we haven't seen before, and a different iteration of the power dynamic between them.” (NEAL, 2022a).

(NEAL, 2022b, tradução nossa)⁴⁹. Ademais, a exploração desses momentos de felicidade entre as personagens também veio da vontade dos roteiristas de provocar, além das protagonistas, a audiência (NEAL, 2022b).

Ainda nesse sentido, o beijo, tão aguardado pelas fãs de *Villaneve*, apesar de ter acontecido em um momento de descontração e intimidade, foi construído por Neal para ser inesperado e nada romântico, uma vez que as personagens tinham acabado de fazer uma pausa em sua viagem de van para urinar na beira da estrada (NEAL, 2022c).

Apesar de propiciar momentos de intimidade e felicidade entre Eve e Villanelle, Neal entende que uma vida doméstica era inimaginável para as personagens, uma vez que “estão destinadas a algo mais explosivo” (apud TORRES, 2022). Assim, o casamento que ocorre nas cenas finais, no qual Eve se torna a celebrante, se torna apenas uma amostra do que Eve e Villanelle poderiam ter sido em um universo diferente (NEAL, 2022b).

E nós gostamos da ideia de brincar com diferentes versões do futuro delas. Então, quando elas estão na van juntos, elas ficam tipo, "isto é uma espécie de futuro mundano que gostaríamos de ter? Podemos ter uma vida doméstica? Podemos ser como Maggie e Donnie"? E a resposta que eu acho que é: "Não, não podemos". É quase como se elas estivessem testando para qual caminho sua relação está destinada - e se está destinada a um final feliz, ou se está destinada a explodir em uma chama gloriosa. Obviamente, optamos por este último. (NEAL, 2022b, tradução nossa)⁵⁰

Além disso, a roteirista defende que a morte de Villanelle era inevitável e justa para a jornada de ambas as personagens. Em entrevista para o *Decider*, Neal conta que foram consideradas outras possibilidades de finais, entretanto a versão final era a mais fiel para o desenvolvimento da série, ainda que o nome da série signifique “matando Eve” (NEAL, 2022b).

Sobre os segundos finais da série, nos quais a audiência pode ver Eve chegando à superfície e dando um grito, Laura Neal compreende que esse é o momento do renascimento de Eve (NEAL, 2022b). Ao invés de um grito de dor, raiva e luto, a roteirista defende que, na produção e direção do episódio, houve uma busca por um grito de alívio, sobrevivência e de re-entrada no mundo (NEAL, 2022b). Segundo a roteirista, Eve “agora tem a chance de construir uma nova vida com tudo que Villanelle lhe proporcionou” (TORRES, 2022).

⁴⁹ No original: “I really wanted to find the joy as well in the two of them, and the way they interact before we say goodbye to them for good.” (NEAL, 2022b)

⁵⁰ No original: “And we like the idea of them toying with different versions of their future. So when they’re in the van together, they’re kind of like, 'this is what a sort of mundane future would like for us, can we do the domestic? Can we be like Maggie and Donnie?' And the answer I think is, 'No, we can't.' It’s almost like they’re testing out what their relationship is destined for — and whether it’s destined for a happy ending, or whether it’s destined to explode in a kind of blaze of glory. We obviously go towards the latter.” (NEAL, 2022b).

O tema de renascimento, mencionado diversas vezes por Laura Neal em entrevistas, também está presente em diferentes momentos da jornada da temporada, desde o batizado de Villanelle na Igreja Católica, quanto em um dos frames finais da série, no qual Eve tenta alcançar Villanelle (Ver Fig. 19) e vemos uma cena semelhante ao afresco A Criação de Adão, feito por Michelangelo no teto da Capela Sistina, entre os anos de 1508 e 1510 (Ver Fig. 20).

Figura 18 – Villanelle é batizada (Episódio “Just Dunk Me”)



Fonte: IMDb

Figura 19 – Eve tenta alcançar Villanelle (Episódio “Hello, Losers”)



Fonte: BBC.UK

Figura 20 – A Criação de Adão por Michelangelo (1508-1510)



Fonte: Calvin Craig/Unsplash.com

Para a roteirista, a morte da protagonista Villanelle não é um final trágico, uma vez que a personagem morre de um modo triunfante, pois ela conquista algo que ela vem buscando desde a primeira temporada: fazer o bem e, assim, provar que não é um monstro (NEAL, 2022b).

Neal também relata que, para além de uma morte, procurou dar um senso de continuidade para Villanelle, no sentido de que “ela continuará a existir, mas não neste plano terrestre” (NEAL, 2022b, tradução nossa)⁵¹, dando uma perspectiva quase que celestial para a personagem. Dessa forma, a roteirista destaca que, na cena da morte da personagem, ela e a produção da série decidiram criar uma espécie de asas com o sangue que sai das feridas de tiro nas costas de Villanelle, pois queriam mostrar essa transcendência para outro plano (NEAL, 2022b).

Entretanto, mesmo apresentando a mudança de Villanelle, assim como sua busca incessante por uma redenção, Neal defende que a personagem vem de um lugar de morte e destruição, do qual ela não poderia escapar, e parte dela ama esse fato. Assim, com a morte da assassina, Eve escapa desse caos e destruição ao ter a chance de construir essa nova vida pós-Villanelle (apud TORRES, 2022).

Não conseguíamos imaginar Eve e Villanelle numa vida doméstica por muito tempo. Elas estão destinadas a algo mais explosivo. [...] O que pareceu certo era promover um renascimento de Eve, que agora tem a chance de construir uma nova vida com tudo que Villanelle lhe proporcionou. E também pareceu certo para Villanelle. Ela é forjada em morte e destruição; parte dela ama isso. Esse é seu lugar, onde pertence. Na minha cabeça, é um final feliz para Villanelle de certa forma, pois ela conseguiu o que queria: provar que mudou e mostrar isso para Eve. (NEAL, 2022 apud VIANNA, 2022)⁵²

Desse modo, ainda que tenha propiciado momentos de descontração e intimidade entre as personagens, percebemos que Laura Neal teve uma perspectiva guiada por um fatalismo lógico e pouco romântica, entendendo que, apesar da evolução de Eve e Villanelle, ambas já tinham um destino traçado desde o início de suas jornadas. Para a roteirista, Villanelle sucumbe a sua natureza de destruição e morte, enquanto Eve segue em direção a uma nova vida, a qual ela desejava desde o início da série. Essa visão de Neal sobre as personagens fica clara, sobretudo quando há uma referência, ao longo da temporada, relacionada à fábula do

⁵¹ No original: “Of course Villanelle will continue to exist, just not on this Earthly plane.” (NEAL, 2022b)

⁵² VIANNA, K. Final de Killing Eve é pior que Game of Thrones? Fãs reclamam da série de Sandra Oh, mas autora defende conclusão de Villanelle. Adoro Cinema, [s.l], 11 nov 2022. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/noticias/series/noticia-163088/>. Acesso em: 20 nov. 2022.

escorpião e o sapo, cuja moral é que as pessoas não podem evitar sua natureza, ainda que as prejudique⁵³.

Assim, percebe-se que a roteirista entende que o final foi satisfatório e fiel com as protagonistas, defendendo suas escolhas e liberdade criativa de forma veemente, mesmo com a possibilidade existente de desagradar os fãs.

Acho que com uma série como esta, que gera tantas discussões e debates, você nunca será capaz de agradar a todos [...] E isso é algo que torna a série grandiosa também. Estou preparada caso não agrademos a todos, mas estou realmente encantada com o final. Sei que nossos atores estão encantados com o final, e espero que, mesmo que eles não concordem com ele, os fãs vejam quanto amor colocamos neste final. (GRIFFIN, 2022, tradução nossa)⁵⁴

3.3.3 A Reação Passional do *Fandom* e a retaliação contra Laura Neal.

Apesar das declarações de Laura Neal, o *fandom* de *Killing Eve* não aceitou o modo como a série finalizou, reagindo de forma ativa e altamente crítica, sobretudo nas redes sociais, tornando o tema um dos assuntos mais comentados no Twitter, como visto anteriormente.

Entretanto, uma vez que o capítulo seguinte focará nas manifestações das fãs no Twitter, esta subseção aborda a comoção do *fandom* para além das redes, assim como o retaliação contra Laura Neal perante suas decisões e declarações.

Primeiramente, vale ressaltar o modo como o descontentamento das fãs da série tomou as ruas de Liverpool e Londres, que se tornaram palco de memoriais construídos para a personagem Villanelle (WOLFF, 2022; SUDBOROUGH, 2022).

Na semana seguinte ao lançamento do episódio final, a emissora BBC organizou uma exposição em Liverpool, cidade natal da atriz Jodie Comer, para celebrar a personagem Villanelle e o encerramento da série⁵⁵. Denominada de *The Killing Eve Collection*, a mostra consistia em vitrines nas quais alguns dos figurinos usados pela atriz Jodie Comer ficaram

⁵³ Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/O_Escorpi%C3%A3o_e_o_Sapo. Acesso em: 20 nov. 2022.

⁵⁴ No original: "I think with a show like this, that generates so much discussion and that also generates so much debate, you're never going to be able to please everybody [...] And that's part of what makes the show great as well. I'm braced for us not being able to please everybody but I'm really delighted with the ending. I know our actors are delighted with the ending, and I hope that, even if they don't agree with it, I hope fans will see how much love we put into the ending". Disponível em: <https://metro.co.uk/2022/04/12/killing-eve-season-4-actors-delighted-with-ending-despite-backlash-16449814/?i=socialmetrouktwitter>. Acesso em: 05 dez 2022.

⁵⁵ KILLING Eve: Liverpool costume show celebrates Jodie Comer's Villanelle. **BBC**. [S. l.], 13 abr. 2022. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/uk-england-merseyside-61085573>. Acesso em: 21 nov 2022.

expostos do dia 13 ao dia 22 de abril⁵⁶.

Figura 21 – The Killing Eve Collection



Fonte: Visit Liverpool

Mesmo tendo como pretexto a celebração da série, a mostra tornou-se um memorial para a personagem, uma vez que muitos fãs aproveitaram o local para expressarem seu luto e seus sentimentos perante a morte da personagem. Durante os nove dias de exposição, a calçada tornou-se um depósito de flores, cartas e objetos relacionados à série, como, por exemplo, doces da marca Haribo. Apesar de ter surgido de forma espontânea e singela, o movimento também tomou as redes sociais e se tornou um projeto, no qual as fãs usavam a *hashtag* #FlowersForVillanelle para publicar fotos e relatos dos itens colocados no memorial.

Figura 22 – #FlowersForVillanelle



Fonte: Twitter (@flwrs4vllnll)

⁵⁶ Disponível em: <https://www.visitliverpool.com/whats-on/the-killing-eve-collection-p492001>. Acesso em: 21 nov 2022.

Entretanto, os memoriais não ficaram limitados à mostra da BBC, uma vez que as fãs usaram locais significativos na jornada de Eve e Villanelle para prestar homenagens, como o píer no qual as personagens observam o navio:

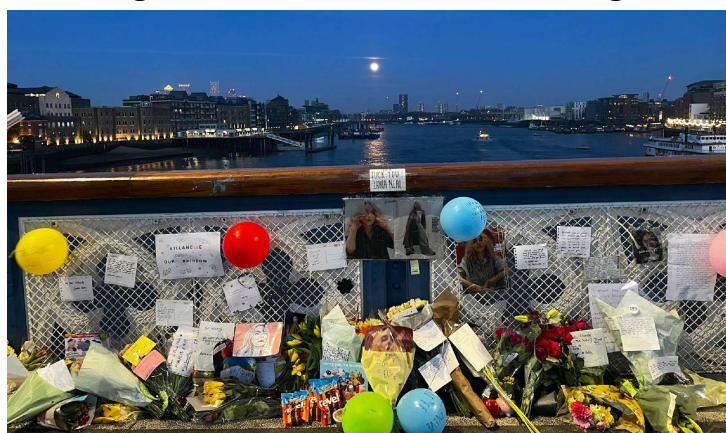
Figura 23 – Homenagem à Villanelle em píer de Londres



Fonte: Twitter (@reputationpvrís)

Dentre as homenagens em pontos emblemáticos para a série, devemos destacar a Tower Bridge, em Londres, que esteve presente tanto no final da terceira temporada quanto da quarta. Assim como na mostra, as fãs compartilharam nas redes sociais, inclusive no TikTok, os itens que adicionavam ao memorial. Durante a segunda metade do mês de abril de 2022, a ponte também recebeu flores, cartas, imagens, balões e cartazes para homenagear a personagem⁵⁷.

Figura 24 – Memorial na Tower Bridge



Fonte: Twitter (@theetinychair)

57

Disponível em: <https://www.boston.com/culture/tv/2022/04/17/boston-public-garden-bridge-memorial-killing-eve-villanelle-jodi-e-comer/>. Acesso em: 02 nov 2022

Em comparação com o The Killing Eve Collection, o memorial, para além do amor à personagem, também continha expressões de raiva e ódio contra Laura Neal, como, por exemplo, placas com a frase “*Fuck you Laura Neal*” e imagens contra a roteirista.

Figura 25 – Contraste entre a manifestação de raiva contra Laura Neal e a de amor a favor da roteirista da primeira temporada, Phoebe Waller-Bridge.



Fonte: Twitter (@Monica0201_)

Figura 26 – Ampliação da Fig. 24 com destaque para a placa “*Fuck you Laura Neal*”.



Fonte: Twitter (@thetinychair)

Entretanto, as manifestações contra Laura Neal não foram superficiais, uma vez que o *fandom* se uniu para se tornarem odiadores da roteirista.

Figura 27 – Memes que reafirmam o ódio contra Laura Neal



Fonte: Twitter (@fucklauraneal)

Assim, foram criadas *hashtags*, como #FuckLauraNeal e #FuckYouLauraNeal, e abaixo-assinados exigindo a prisão da roteirista – que chegou a mais de 3 mil assinaturas apenas nos dois primeiros dias após a estreia do último episódio – e pedindo para Phoebe Waller-Bridge reescrever o final – que atualmente possui mais de 11 mil assinaturas. Além disso, na seção de comentários dos sites de petições, muitos aproveitaram para expressar seu descontentamento com o final da série e contra a roteirista Laura Neal, ainda que muitos tenham um cunho humorístico e irônico.

Figura 28 – Petição para Phoebe Waller-Bridge criar um final alternativo



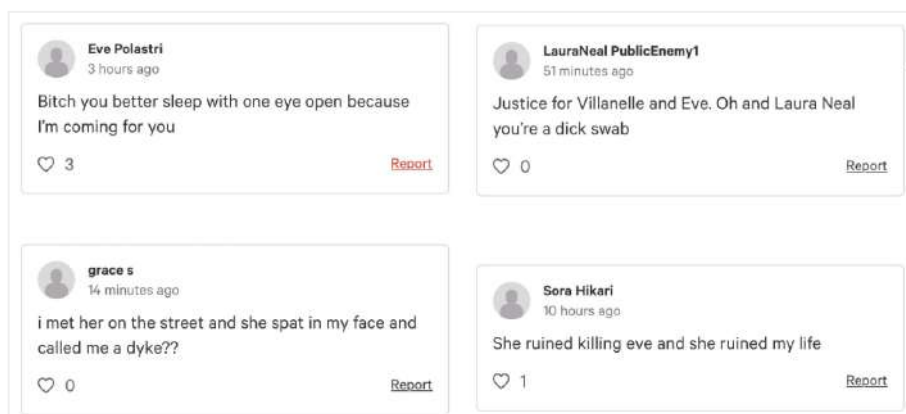
Fonte: Change.org. Acesso: 02 dez 2022

Figura 29 – Petição para a prisão de Laura Neal



Fonte: Twitter (@killingeveeditx)

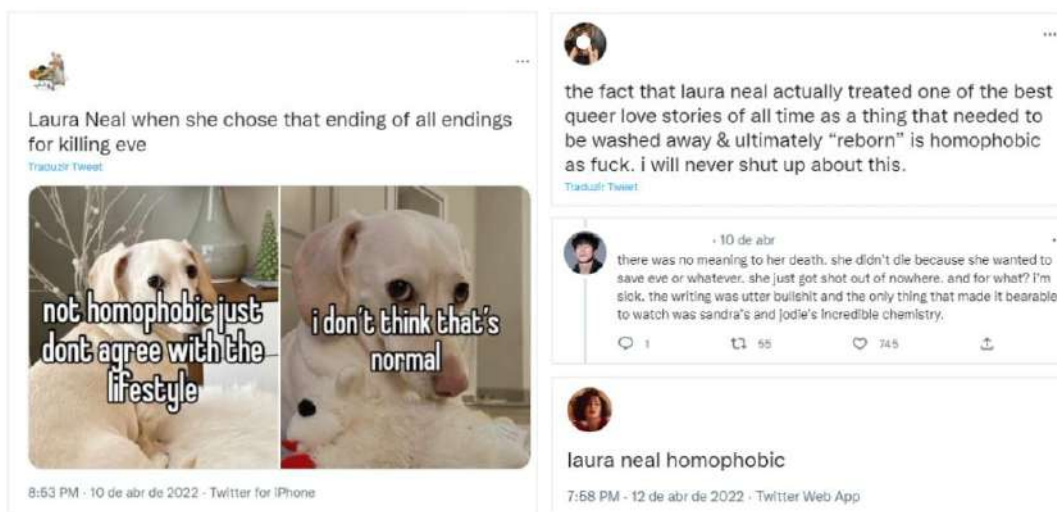
Figura 30 – Comentários feitos na petição contra Laura Neal



Fonte: Twitter (@millsmontgomery)

Além dos comentários e das petições, Laura Neal foi fortemente associada à homofobia, tanto por meio de memes quanto por debates reais, principalmente perante as explicações que dera para o episódio. A perspectiva de Neal entrou em conflito direto com o esperado pelas fãs de *Villaneve*, uma vez que, enquanto a roteirista entendia que um final feliz seria impossível, o *fandom* teve esperanças em presenciar um romance entre as protagonistas.

Figuras 31 – Tweets relacionam Laura Neal com homofobia



Fonte: Twitter (@millsmontgomery)

Por último, apesar de Laura Neal não ter se pronunciado perante a comoção já prevista por ela, como na subseção anterior, vale ressaltar que a reação do *fandom* de Killing Eve não foi ignorada por aqueles envolvidos na produção da série.

A diretora do episódio final, Stella Corradi, ao ver a reação negativa do público perante a transmissão no Reino Unido, defendeu, em seu *story* do Instagram, o esforço da equipe da série, afirmando que “a qualidade de um programa nem sempre pode ser julgada pela reação do público”⁵⁸, e sim pelo trabalho duro e sacrifício daqueles envolvidos na produção. Além disso, a supervisora de roteiro, Silvia Bellitto, publicou também em seu *story* do Instagram, no dia 11 de abril, um vídeo bebendo uma bebida destilada com outros membros da equipe, tendo como descrição “tomamos um gole por cada insulto que recebemos de fãs raivosos, porque para nós foi um avanço e uma grande experiência”(Ver Fig. 32).

Figura 32 – Captura de tela de *story* de Silvia Bellitto do dia 11 de abril de 2022

⁵⁸ Captura de tela do *story* de Stella Corradi do dia 10 de abril de 2022. Disponível em: <https://64.media.tumblr.com/84a745c8637c520577c15ae420643fa0/5b7652d568751d47-63/s1280x1920/d5b0dc4b37111443c42c7970be978db076159ce4.jpg>. Acesso em: 04 dez 2022.



Fonte: Twitter (@villan3Ile)

Desse modo, evidencia-se uma divergência demarcada entre os envolvidos na série e o *fandom*, ocasionando um embate no qual, se por um lado as fãs reagem de forma intensa, tornando-se até mesmo *haters*, os produtores da série deslegitimam o descontentamento e a frustração do público.

Assim, para entender as motivações e os gatilhos da reação passional e comoção do *fandom* de *Killing Eve*, o próximo capítulo traz uma análise empírica sobre o comportamento das fãs da série perante o final da série, assim como as discussões e debates resultantes desta comoção.

4 PESQUISA E ANÁLISE EMPÍRICA

Ao compreender a reação do *fandom* de Killing Eve nas redes sociais perante o final da série, este capítulo traz a pesquisa e análise de *tweets* relativos à perspectiva dessas fãs, entendendo o modo como se expressam, as motivações para o descontentamento, os sentimentos predominantes, assim como a forma como impactaram o modo como a mídia e a imprensa compreendeu a série.

4.1 Percurso metodológico

Guiada pela busca do porquê a reação do *fandom* de Killing Eve ter sido tão severa e intensa, foi realizada uma pesquisa empírica. Segundo Demo (1985, p. 25)⁵⁹, “pesquisa empírica é aquela voltada sobretudo para a face experimental e observável dos fenômenos. É aquela que manipula dados, fatos concretos. Procura traduzir os resultados em dimensões mensuráveis”.

A pesquisa empírica tem a intenção de avançar ou aprimorar o conhecimento sobre o mundo que nos cerca e, para isso, requer a realização de experimentos ou, como é mais comum nas ciências humanas e sociais, de observações [...] Evidentemente, a enormidade e a complexidade do mundo inviabilizam a realização de observações com esse grau de abrangência e os pesquisadores são obrigados a escolher uma parte da realidade e focar nela sua atenção. Esse subconjunto da realidade é o que chamamos de amostra ou, ainda, corpus da pesquisa. (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2012, p. 53).

Para esta pesquisa, foram realizados uma coleta de dados em redes sociais e um levantamento documental de notícias e artigos publicados por veículos de mídia e sites voltados para entretenimento, mapeando amostragens qualitativas e intencionais de máxima heterogeneidade (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2012).

Quadro 01 – Estratégias e Critérios de Amostragem.

Amostragem	Definição	Subtipo	Procedimentos
Intencional	Amostras qualitativas, cujos elementos são selecionados conforme critérios que derivam do problema de pesquisa, das características do universo observado e das condições e métodos	Máxima heterogeneidade	Selecionam-se elementos de todas as variações previamente identificadas, de modo que a toda variedade do universo de pesquisa esteja representada na amostra.

⁵⁹ DEMO, P. *Introdução à metodologia da ciência*. 2 ed. São Paulo: Atlas, 1985

	de observação e análise.		Permite a percepção da variedade do universo de pesquisa e dos padrões que o atravessam.
--	--------------------------	--	--

Fonte: Adaptado de Fragoso, Recuero e Amaral (2012).

Assim, com o objetivo de explorar as motivações que levaram os fãs a se tornarem verdadeiros detratores ao se voltar contra o próprio objeto de idolatria, decidi sediar minha busca no Twitter, rede social na qual o *fandom* interage ativamente, publicando suas experiências, sentimentos e opiniões.

A partir de uma perspectiva relacional e conversacional⁶⁰, a pesquisa mapeou *tweets* e interações de usuários que tinham como tópico principal a série *Killing Eve*, mas principalmente o seu episódio final.

Tendo em vista que o lançamento do episódio aconteceu no dia 10 de abril de 2022, o mapeamento teve como período de coleta de 10 de abril de 2022 ao dia 17 de abril de 2022. Dessa maneira, meus esforços foram divididos em duas principais frentes: *tweets* do dia da estreia do episódio e *tweets* publicados ao longo da semana seguinte à estreia.

Para obter o máximo de *tweets* sem “sujar” a coleta com *posts* não relacionados ao universo de *Killing Eve*, escolhi utilizar os termos *Killing Eve*, *Villanelle* e *Villaneve*, uma vez que essas palavras se restringem à série.

Além de local de coleta, o próprio Twitter foi a ferramenta escolhida para filtrar os resultados por meio do seu recurso “Busca avançada”, que permite inserir palavras-chave, *hashtags*, contas autoras dos *tweets*, números de engajamento e período de coleta.

Figura 33 – Captura de tela do recurso “Busca avançada”

⁶⁰ RECUERO, R. Redes sociais na internet. 2 ed. Porto Alegre: Sulina, 2014

Fonte: Twitter

Assim, para a coleta referente à data de estreia do episódio, o termo de busca gerado a partir da ferramenta foi (*"killing eve" OR villanelle OR villaneve*) *until:2022-04-11 since:2022-04-09*. Já para em relação à semana seguinte, por ser um período maior e com um alto número de resultados, o mapeamento teve que ser segmentado a fim de que houvesse cobertura de cada um dos dias, gerando as seguintes buscas: (*"killing eve" OR villanelle OR villaneve*) *until:2022-04-12 since:2022-04-10*; (*"killing eve" OR villanelle OR villaneve*) *until:2022-04-13 since:2022-04-10*; (*"killing eve" OR villanelle OR villaneve*) *until:2022-04-14 since:2022-04-10*; (*"killing eve" OR villanelle OR villaneve*) *until:2022-04-15 since:2022-04-10*; (*"killing eve" OR villanelle OR villaneve*) *until:2022-04-16 since:2022-04-10*; (*"killing eve" OR villanelle OR villaneve*) *until:2022-04-17 since:2022-04-10*; (*"killing eve" OR villanelle OR villaneve*) *until:2022-04-18 since:2022-04-10*; (*"killing eve" OR villanelle OR villaneve*) *until:2022-04-19 since:2022-04-10*.

Além disso, a coleta se deu pela aba “Mais recentes”, uma vez que na aba “Principais” os *tweets* apresentados estavam relacionados diretamente à minha atividade no Twitter, mostrando, em sua maioria, *posts* em português e de contas que eu já seguia previamente. Desse modo, a partir dos resultados da busca, a seleção das amostras foi feita de modo não-aleatório, sendo priorizados *tweets* de usuários que aparentemente já haviam visto o último episódio. Além disso, como a busca principal do trabalho teve como objetivo entender melhor a reação dos fãs, também busquei por *tweets* que trouxessem explicações, argumentos e sentimentos perante o episódio final e o encerramento da série.

Ao notar uma série de *tweets* semelhantes e, muitas vezes, contendo o mesmo conteúdo, decidi realizar uma coleta de amostras de modo a exemplificar e, assim, categorizar a variedade de reações e temáticas presentes nos resultados de pesquisa.

Com esta estrutura de busca, montei uma tabela na plataforma *Planilhas Google* para cada uma das frentes de mapeamento, a fim de auxiliar no registro e na categorização dos *tweets* selecionados, dividindo-as nas seguintes colunas: *tweet*; *print* do *tweet*, *link* e *categoria*.

Assim, o mapeamento da pesquisa coletou o total de 300 *tweets*, sendo 120 relativos à data de estreia do episódio e 180 à semana seguinte.

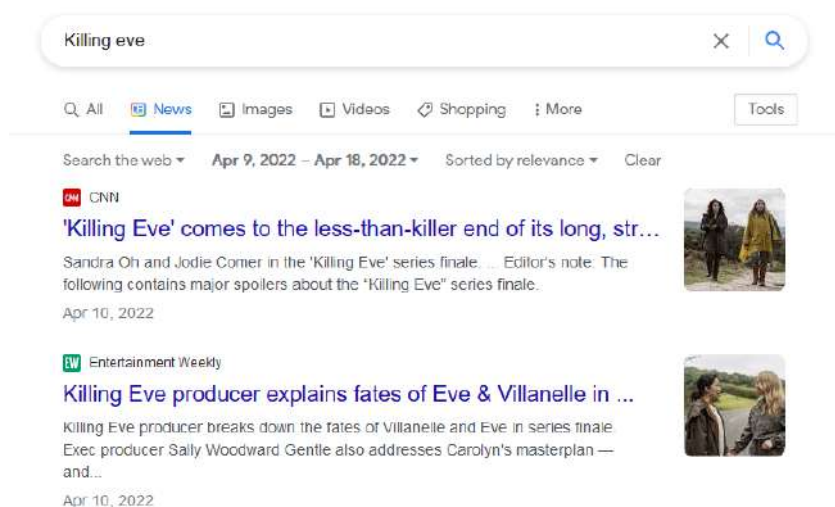
Além disso, para mapear as consequências deste movimento do *fandom* para a reputação da série, realizei um levantamento de matérias e artigos disponíveis *on-line* de veículos de comunicação e sites voltados para entretenimento.

Utilizando a ferramenta *Google Trends*, o levantamento buscou primeiramente entender a repercussão da série por meio do volume de buscas no Google, tendo como o intervalo de análise do dia 09 de abril de 2022, véspera da estreia do episódio final, ao dia 18 de abril, semana após o encerramento da série.

A partir do entendimento de um panorama geral provido pela coleta do *Google Trends*, a segunda fase da análise documental teve como objetivo investigar a hipótese do impacto direto que as fãs tiveram no modo como o encerramento da série foi percebido pela mídia. Assim, por meio do buscador do Google, filtrei a pesquisa e estabeleci o período de publicação, a classificação por relevância e a priorização de notícias (Figura 34), tendo como foco o mapeamento das palavras-chave associadas à série. Entretanto, com a pesquisa sendo interferida por artigos e notícias que apenas mencionam *Killing Eve*, foi necessário realizar uma outra busca, tendo como termos-chave “*Killing Eve*” *Finale OR Final*.

A fim de evitar resultados tendenciosos e personalizados, o mapeamento foi realizado a partir de uma janela anônima do *Firefox*, um navegador raramente usado por mim, além disso, também desativei a opção de personalização de busca ofertada pelo Google e selecionei mais de cinco idiomas para o resultado da busca (português, inglês, espanhol, italiano e francês).

Figura 34 – Ferramentas de busca utilizadas



Fonte: Captura de tela (Google)

Dessa maneira, as seções seguintes trazem a análise e categorização dos *tweets* coletados, assim como a avaliação do levantamento documental.

4.2 Análise de tweets de fãs

Em uma perspectiva geral sobre os *tweets* observados, foram percebidos alguns padrões nos resultados de pesquisa no Twitter que auxiliaram tanto no entendimento do perfil dos membros do *fandom* de Killing Eve, quanto na categorização dos *tweets* mapeados.

Analisando alguns dos resultados de pesquisa e as amostras coletadas, é possível perceber, a partir de uma rápida visita aos perfis dos usuários, que grande parte dos *tweets* foram feitos por mulheres, convergindo com a própria premissa da série de trazer perspectivas e criações femininas, e, assim, confirmando o perfil de grande parte do *fandom*, como detalhado no Capítulo 3 deste trabalho.

Além disso, outro padrão identificado nos resultados de busca foi a recorrência de múltiplos *tweets* de uma mesma usuária, ou seja, diversas pessoas sentiram a necessidade de postar mais de uma vez, seja no mesmo dia ou ao longo da semana que seguiu à estreia, o que também evidencia e reafirma a passionalidade do *fandom*. Este padrão, inclusive, se repete na amostragem, uma vez que algumas usuárias aparecem mais de uma vez no mapeamento, produzindo *tweets* de diferentes categorias.

A partir de um olhar geral no primeiro momento, foi possível mapear também padrões de conteúdos, o que contribuiu, desta maneira, para a categorização dos sentimentos e reações

mais recorrentes perante o episódio final e o encerramento da série. Assim, os *tweets* foram segmentados em oito principais categorias: **Negação**, **Agradecimento**, **Raiva**, **Ódio aos roteiristas**, **Decepção**, **Luto**, **Indignação (Críticas à narrativa)** e **Homofobia/Lesbofobia**.

Apesar de diversos *tweets* contemplarem mais de uma categoria, a análise considerou a que parecia predominante. Por exemplo, a Figura 35 apresenta dois *tweets* de uma mesma usuária que agradece ao elenco da série, critica a narrativa previsível, se mostra em negação sobre o final e condena os roteiristas. Entretanto, é possível notar que a fã se encontra inconformada com o rumo da série e se mostra decepcionada com o potencial desperdiçado. Assim, incluí o *tweet* na categoria **Decepção**.

Figura 35 – Fã se mostra decepcionada com o rumo da série



Fonte: Twitter

Predominante sobretudo na semana seguinte à estreia do episódio, a categoria **Negação** engloba principalmente os *tweets* que demonstram não acreditar e/ou não aceitar o final da série. Marcados pela esperança, esses usuários recorrem a meios que possam mudar o destino da série, seja pela confecção de abaixo-assinados exigindo a criação de um final alternativo (Figura 36) ou pela crença de um episódio a mais na série, mostrando o verdadeiro final da série (Figura 37 e 38).

Figura 36 – Fã compartilha a petição para a criação de um final alternativo



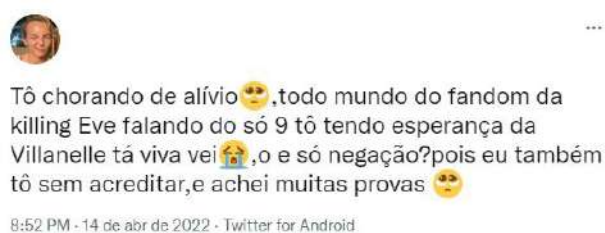
Fonte: Twitter

Figura 37 – Fã aguarda por um possível final alternativo no DVD da série



Fonte: Twitter

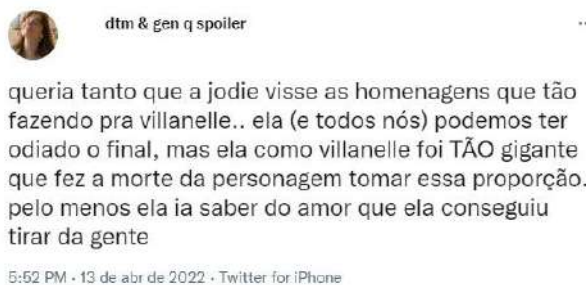
Figura 38 – Fã acredita na possibilidade de um nono episódio



Fonte: Twitter

Entretanto, perante as críticas e reações negativas, foi possível identificar *tweets* que, apesar de carregarem tristeza e decepção, realizam **agradecimentos** às personagens e atrizes principais (Figura 39 e 40), que significaram muito para o *fandom*. Apesar de mencionarem o final insatisfatório, os *tweets* destacam principalmente o quanto o *ship Villaneve* foi importante para as fãs e elogiam o trabalho e a entrega das atrizes Sandra Oh e Jodie Comer (Figuras 41 e 42)

Figura 39 – Fã elogia Jodie Comer e evidencia o amor do *fandom* por Villanelle



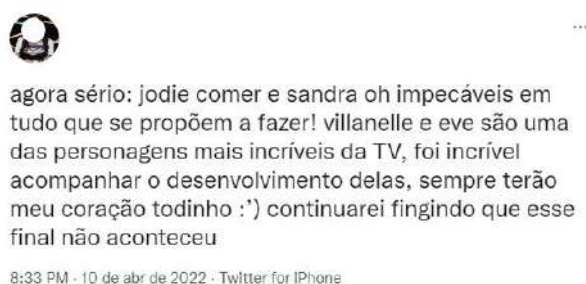
Fonte: Twitter

Figura 40 – Fã agradece pela existência de Villanelle e se despede da personagem



Fonte: Twitter

Figura 41 – Fã elogia as atrizes Sandra Oh e Jodie Comer pela performance enquanto Eve e Villanelle



Fonte: Twitter

Figura 42– Fã agradece às atrizes Jodie Comer e Sandra Oh pelo beijo *Villaneve*



Fonte: Twitter

Ao contrastar com os *tweets* de agradecimento e reconhecimento dos pontos positivos do episódio, a categoria **Raiva** consiste em reações cruas e passionais das fãs. Esses tweets não trazem argumentos ou explicações, apenas expressam a aversão ao final de forma direta, seja por meio de *tweets* em caixa alta (Figuras 43 e 44) ou de ironias (Figura 45).

Figura 43– Fã enfurecida perante a morte de Villanelle



Fonte: Twitter

Figura 44– Fã com raiva do final de Killing Eve



Fonte: Twitter

Figura 45– Fã ironiza a repercussão do final insatisfatório da série



Fonte: Twitter

Ainda sobre a perspectiva de reações enfurecidas, temos como quarta categoria o **Ódio aos roteiristas**, que, diferentemente da anterior, evidencia um alvo direto estabelecido para os sentimentos dos fãs. Esses *tweets* trazem ameaças e críticas severas aos roteiristas de Killing Eve (Figuras 46 e 47).

Figura 46– Fã xinga diretora da série



Fonte: Twitter

Figura 47 – Fã xinga e ameaça roteiristas da série



Fonte: Twitter

Entretanto, observando o conjunto de *tweets*, foi necessário criar uma subdivisão a fim

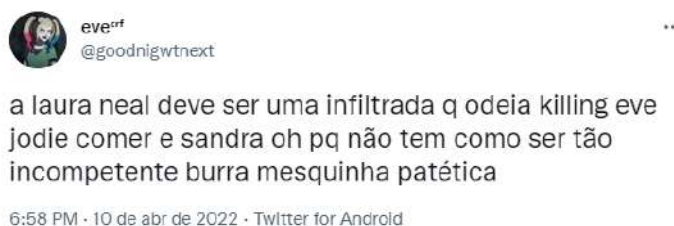
de destacar o grande número de mensagens de **ódio contra a roteirista responsável** pela temporada e, assim, pelo episódio final, Laura Neal (Figuras 48 e 49). Vale ressaltar que, além do final do episódio, muitos fãs xingam a roteirista devido às declarações e entrevistas que ela deu antes e após o encerramento da série (Figura 50)

Figura 48 – Fã estimula ódio e perseguição contra Laura Neal



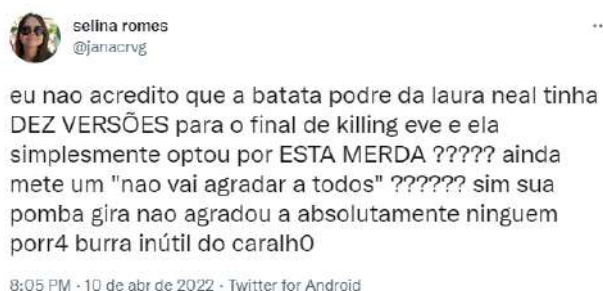
Fonte: Twitter

Figura 49 – Fã xinga Laura Neal



Fonte: Twitter

Figura 50 – Fã xinga Laura Neal perante suas declarações



Fonte: Twitter

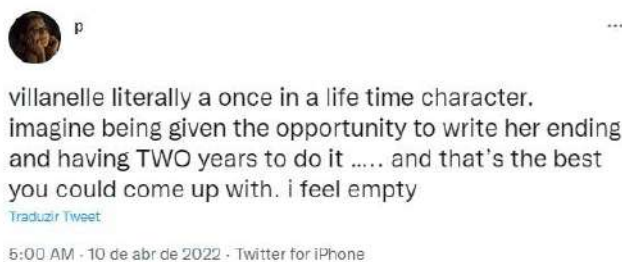
Além disso, com a queda da reputação da série e o empobrecimento da narrativa ao longo das últimas temporadas, temos como categoria a **Decepção** dos fãs. Tristes com o potencial desperdiçado, fãs comentam a perda do prestígio de Killing Eve (Figura 51 e 52), sobretudo perante um dos piores finais de série, sendo comparada, inclusive, com Game of Thrones, que também foi altamente criticado por fãs, matérias de jornais e críticos.

Figura 51 – Fã lamenta a queda da avaliação da série no site *Rotten Tomatoes*



Fonte: Twitter

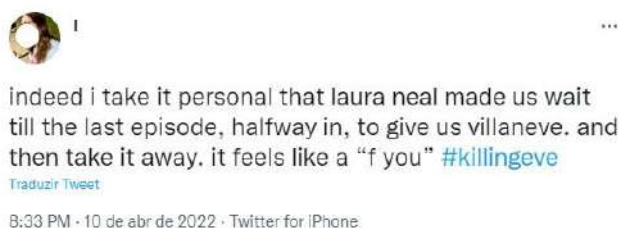
Figura 52 – Fã lamenta o desperdício de potencial da personagem Villanelle



Fonte: Twitter

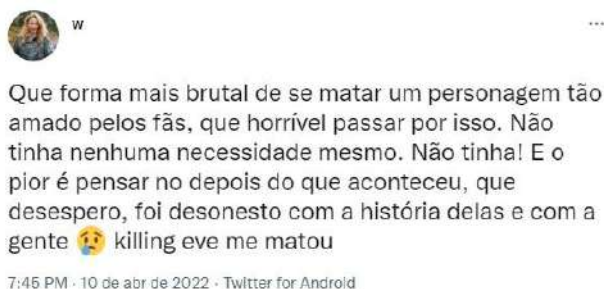
Não somente relacionada à decadência da série, a decepção dos fãs também aparece associada à sensação de traição, configurando uma subcategoria **Decepção/Traição**. Perante a, até então, idolatria da série, esses *tweets* evidenciam que uma parte do público se sentiu desrespeitado e menosprezado com o modo que a série encerrou, principalmente após os anos de dedicação e lealdade (Figuras 53 e 54).

Figura 53 – Fã se sente desprezada com o final da série



Fonte: Twitter

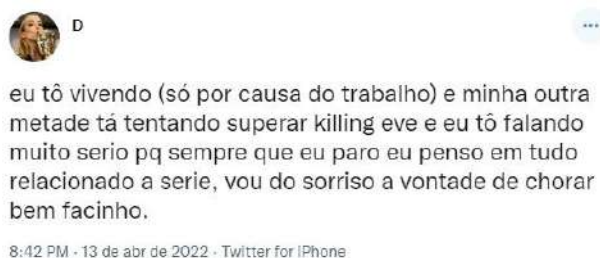
Figura 54 – Fã se sente desprezada pelo final da série 2



Fonte: Twitter

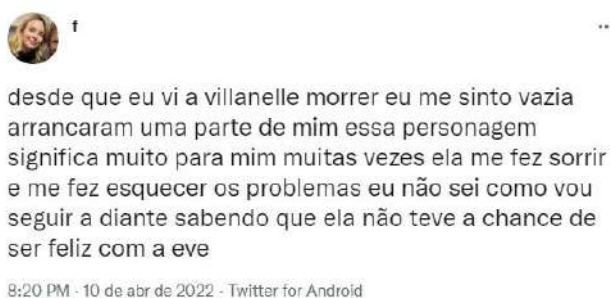
Além da decepção, outra reação associada à tristeza perante o final da série foi o **Luto**. Englobando grande parte dos *tweets* coletados, essa categoria fora dividida em duas subcategorias: **luto em relação ao encerramento da série** e **luto em relação à morte de Villanelle**. Muitos fãs relatam o vazio deixado pela série (Figuras 55) e pela morte da personagem (Figuras 56 e 57), descrevendo sentimentos como, por exemplo, de dilaceração, coração partido e profunda tristeza (Figura 58).

Figura 55 – Fã relata tristeza profunda perante o encerramento da série



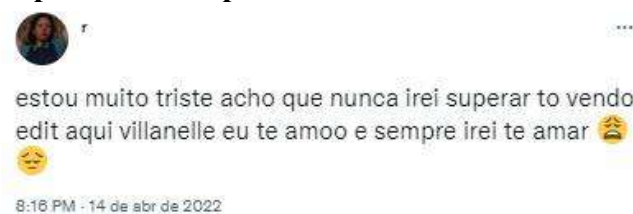
Fonte: Twitter

Figura 56 – Fã relata vazio perante a morte de Villanelle e relata em seguir em frente



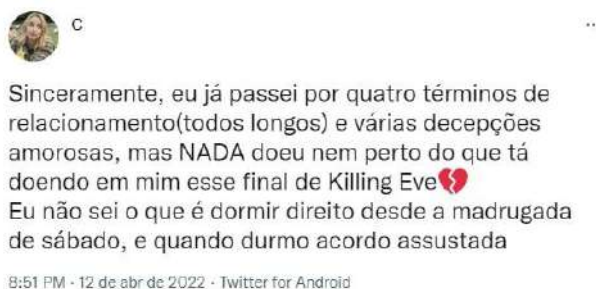
Fonte: Twitter

Figura 57 – Fã profere amor por Villanelle e relata tristeza com sua morte



Fonte: Twitter

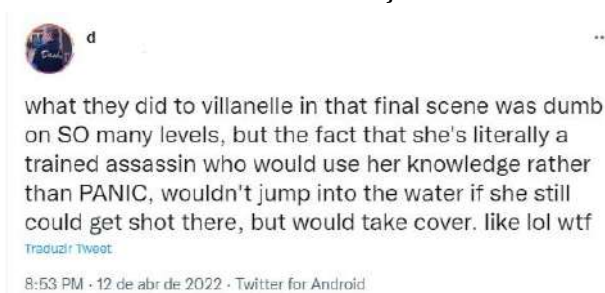
Figura 58 – Fã relata tristeza profunda perante o encerramento da série



Fonte: Twitter

Já, em contraste com padrões anteriores, alguns dos *tweets* evidenciaram uma parcela de fãs que reagiram de forma mais racional e analítica, ainda que sentimentos como negação e raiva ainda estivessem presentes. Marcados pela **Indignação**, esses *tweets* trazem **Críticas à narrativa** e apontam erros de roteiro, descaracterização de personagens (Figuras 59 e 60), contradições nas falas e escolhas de Laura Neal (Figura 61), narrativa superficial e clichê (Figura 62), falta de lógica (Figura 63) e tramas não finalizadas (Figura 64). Vale ressaltar que, assim como a categoria anterior, uma parte considerável dos resultados de busca e das amostras coletadas trazem essa indignação guiada por uma perspectiva racional

Figura 59 – Fã aponta falta de coerência nas ações de Villanelle antes de sua morte



Fonte: Twitter

Figura 60 – Fã aponta descaracterização de Eve



Fonte: Twitter

Figura 61 – Fã condena escolhas de roteiristas e aponta narrativa superficial



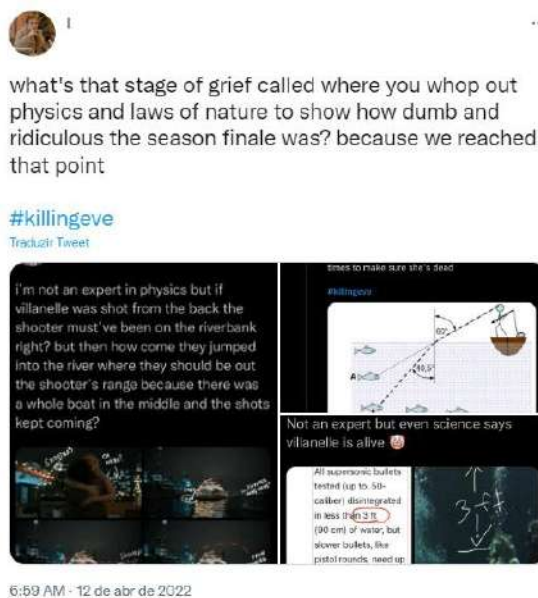
Fonte: Twitter

Figura 62 – Fã aponta narrativa superficial e encerramento feito às pressas



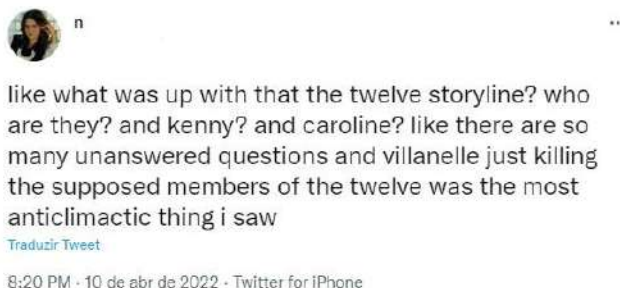
Fonte: Twitter

Figura 63 – Fã aponta falta de lógica em relação aos tiros que atingem Villanelle



Fonte: Twitter

Figura 64 – Fã aponta questões não respondidas pela série



Fonte: Twitter

Por fim, temos a categoria **Homofobia/Lesbofobia**, que, como a intitulação indica, contempla a correlação que o *fandom* fez entre o final da série e narrativas lesbofóbicas com

falsa representatividade. Assim, essa categoria envolve uma série de reações e sentimentos negativos, como raiva, decepção, tristeza e inconformidade, uma vez que as fãs sáficas⁶¹ presenciaram um casal que, até então, era objeto de idolatria e representatividade, aderindo a *tropes* incômodos vistos anteriormente, como *Dead Lesbian Syndrome* e *Queerbaiting*.

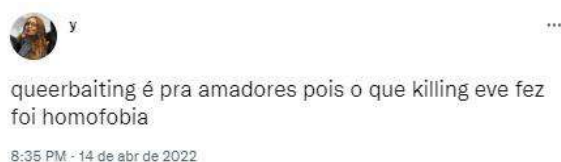
Ao analisar os *tweets* compreendidos nesta categoria, evidenciou-se que estes poderiam se encaixar em outros segmentos, mas, para além do amor à série, da idolatria das personagens e da discordância com os roteiristas, esses *posts* trazem como principal pretexto gatilhos de homofobia e falta de representatividade presentes na última temporada e no episódio final da série. Contemplando a maior parte das amostras coletadas e dos resultados de busca, esta categoria é composta por *tweets* tanto emocionais quanto racionais, variando desde xingamentos contra Laura Neal até análises críticas sobre o roteiro.

Figura 65 – Fã analisa o destino das personagens sáficas da série



Fonte: Twitter

Figura 66 – Fã considera final de Killing Eve uma atitude homofóbica



Fonte: Twitter

⁶¹ BRAIDWOOD, E. Killing Eve: Villanelle ‘resonated with LGBT community,’ says Jodie Comer. *Pink News*, [s.l.], 22 fev 2019.. Cultura. Disponível em: <https://www.pinknews.co.uk/2019/02/22/killing-eve-villanelle-lgbt-community-jodie-comer/>. Acesso em: 29 nov 2022.

Figura 67 – Fã desesperançosa sobre representatividade *queer* após acreditar em um final feliz para as personagens de *Killing Eve* e se decepcionar.



Fonte: Twitter

Figura 68 – Fã considera a morte de Villanelle traumatizante para mulheres *queer*



Fonte: Twitter

Figura 69 – Fã aponta a presença do *trope Bury Your Gays* no último episódio



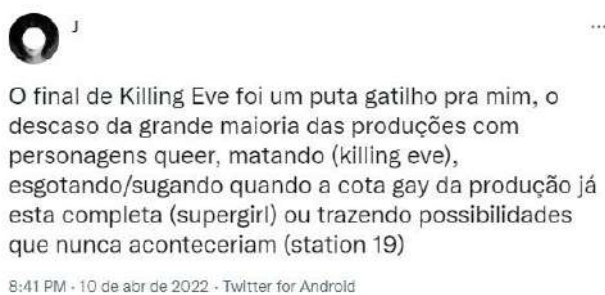
Fonte: Twitter

Figura 70 – Fã aponta o clichê mórbido para personagens sáficas e ironiza a criatividade dos roteiristas de Killing Eve



Fonte: Twitter

Figura 71 – Fã aponta presença de gatilhos no final de Killing Eve referentes à mortes de personagens queer



Fonte: Twitter

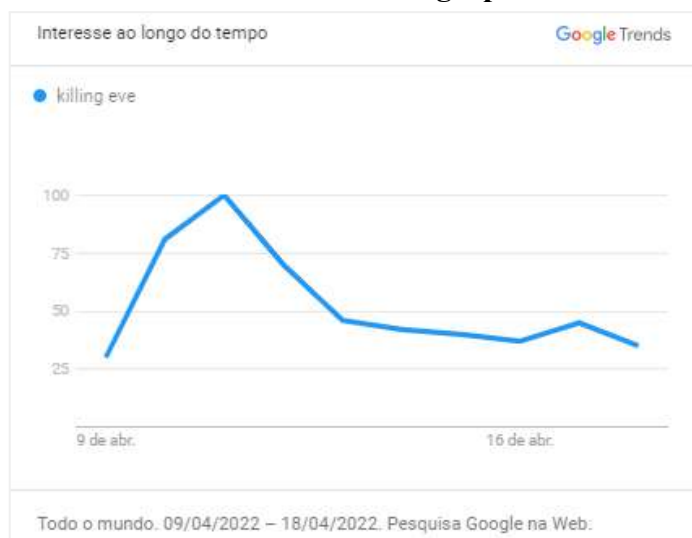
Dessa maneira, perante a categorização dos *tweets* e o mapeamento das principais reações do *fandom* de Killing Eve, a seção seguinte tem como objetivo explorar como a comoção dos fãs foi percebida pela mídia e pelos veículos de comunicação, influenciando diretamente na reputação da série.

4.3 Análise documental

Guiado pela hipótese de uma possível influência direta dos fãs no modo como a mídia percebeu o final de Killing Eve, o levantamento buscou primeiramente entender a repercussão da série por meio do volume de buscas no Google.

Analisando os dados fornecidos pelo Google Trends, entre o período de 9 de abril e 18 de abril houve um aumento repentino do volume de buscas pelo termo *Killing Eve*, sobretudo entre os dias 9 e 11 de abril de 2022, relacionados à véspera e o dia posterior à estreia do episódio.

Gráfico 1 – Volume de buscas no Google pelo termo *Killing Eve*



Fonte: Google Trends. Disponível em:

<https://trends.google.com.br/trends/explore?date=2022-04-09%202022-04-18&q=killing%20eve>. Acesso em: 11 dez 2022

A partir do aumento do volume de busca no intervalo analisado, fez-se necessário compreender as notícias em relevância neste período por meio do mapeamento das palavras-chave associadas a *Killing Eve*, assim como os aspectos mais abordados, com priorização de matérias voltadas para o episódio final e o encerramento da série.

O mapeamento coletou 22 matérias, as quais podem ser divididas em três principais tipos: **resenha crítica**, que conta com o resumo do episódio e as considerações do autor; **artigo de opinião**, no qual autores defendem seu ponto de vista sobre a série; e **análise de conteúdo**, no qual há a análise e compilação de *tweets* e falas de fãs da série.

As resenhas críticas destacam principalmente a narrativa confusa, o encerramento insatisfatório e o final controverso, sobretudo perante a recepção dos fãs. Assim, os seguintes termos são recorrentes na descrição da série: *decepcionante*, *confuso*, *insatisfatório*, *controverso*, *vago* e *divisão de fãs*.

Figura 72 – Exemplo de resenha crítica



Fonte: CNN

Já os artigos de opinião vão além de análises objetivas do episódio, agregando à discussão temáticas para além do universo da série. Assim, essas matérias abordam duas principais frentes não excludentes: a decepção dos fãs e a representatividade LGBTQIAP+. Os artigos comparam Killing Eve com outras séries que decepcionaram os fãs, seja por meio de *Queerbaiting* e do *trope Bury Your Gays*, ou pelo desenvolvimento de um final que não honra a reputação da série, como foi o caso de Game Of Thrones. Dessa forma, é possível observar a recorrência de termos e palavras-chave como *traição*, *crueidade*, *desolação*, *Queerbaiting*, *Bury Your Gays*, *pior final de série* e *decepção*.

Figura 73 – Exemplo de artigo de opinião



Fonte: Vulture

Por último, os artigos que trazem análises de conteúdos focam quase exclusivamente nas conversas *on-line* e nas reações dos fãs perante o final da série, mapeando e exemplificando os tipos de *tweets* mais recorrentes. Assim, com o protagonismo do *fandom*, as matérias evidenciam assuntos contemplados pelas discussões dos fãs como, por exemplo, *queerbaiting*, *Bury Your Gays*, *final alternativo*, *spin-off*, *teorias de fãs* e *petições*. Além de confirmar a repercussão da reação do *fandom* de Killing Eve, estes artigos, de certa forma, reiteram e validam os sentimentos expostos pelos fãs, diferentemente de pessoas envolvidas na produção da série, como foi visto nas subseções 3.3.2 e 3.3.3.

Figura 74 – Exemplo de análise de conteúdo



Fonte: Buzzfeed

A partir das matérias mapeadas e da coleta de *tweets* de fãs, ainda que tenham abordagens, é possível traçar semelhanças e padrões de assuntos entre as análises realizadas. Assim, a seção seguinte as reunirá, retomando alguns conceitos explorados no segundo capítulo do trabalho a fim de completar a pesquisa empírica acerca das motivações por trás do comportamento do *fandom* de Killing Eve.

4.4 Discussão

Com um alto envolvimento emocional, o *fandom* de Killing Eve tem como característica uma participação ecossistêmica que supera os limites da série. Por meio de conteúdos produzidos de fã para fã e estreitas interações *on-line*, é formado um *fandom* dedicado, altamente ativo e poderoso.

Entretanto, conforme os *tweets* analisados, essas características que, até então, tinham como foco a manutenção da série enquanto objeto de idolatria, revelaram o potencial antagonista e detrator. Ou seja, apresentando o “outro lado da moeda”, o *fandom* de Killing Eve evocou a mesma intensidade de sua admiração para expressar a aversão perante o último capítulo da série, tomando uma forma semelhante aos *haters*.

Com a perspectiva dos *fandoms* enquanto expressões emocionais e identitárias, para Hills (2018), os fãs podem ter comportamentos problemáticos e tóxicos, podendo ser exemplificados a partir de *tweets* de ódio contra Laura Neal e sua equipe de roteiristas.

Porém, com a categorização realizada durante a pesquisa, não podemos afirmar que os fãs da série se tornaram *haters*, ainda que algumas reações tenham sido bastante semelhantes. Enquanto os antifãs partem primordialmente do ódio, a reação do *fandom* de Killing Eve é dada a partir de um encadeamento de sentimentos e questões anteriores à aversão.

Ao observar as oito categorias de *tweets* mapeadas – **Negação, Agradecimento,**

Raiva, Ódio aos roteiristas, Decepção, Luto, Indignação (Críticas à narrativa) e Homofobia/Lesbofobia – é possível traçar uma espinha dorsal que atravessa cada uma das reações: a representatividade.

Para o *fandom* de Killing Eve, a representatividade é o principal impulso para seu fascínio e sua frustração. Perante um cenário com pouca representação de personagens sáficas, a série se destacou e ganhou notoriedade entre mulheres LGBTQIAP+, se tornando um objeto de idolatria. Entretanto, ao separar o *ship Villaneve* e repetir padrões negativos de representação, como *Bury Your Gays*, *Queerbaiting* e *Dead Lesbian Syndrome*, Killing Eve se voltou contra esta busca por representatividade, frustrando o *fandom* sáfico da série.

Assim, o comportamento detrator é engatilhado a partir da traição não somente do afeto/amor das fãs, mas também de suas identidades. Essa perspectiva é confirmada perante o fato do tema **Homofobia/Lesbofobia** ser predominante entre os *tweets* e artigos analisados para a pesquisa.

Nesse sentido, vale ressaltar que, mesmo sendo uma reação passional, não é correto entendê-la enquanto irracional ou ilógica, uma vez que é possível identificar argumentos críticos que apontam tanto falhas no roteiro quanto motivos pelos quais os roteiristas são vistos como homofóbicos. Dessa maneira, retomando o exemplo analisado por Hills (2018), ao contrário dos fãs do filme Os Caça-Fantasmas (1984), apesar de eventualmente problemática, a reação do *fandom* de Killing Eve evidenciou que os fãs detratores não são necessariamente irracionais e, semelhante aos antifãs⁶², buscam demonstrar os aspectos negativos de seu objeto de idolatria por meio de análises e avaliações.

Alinhada à perspectiva da racionalidade do *fandom*, a análise documental traz a Mídia como meio de reafirmação das críticas à série. Ao mapear resenhas e artigos de opinião, percebemos semelhanças entre os argumentos defendidos pelas fãs no Twitter e as críticas tecidas por redatores sobre o episódio final da série, o que não somente exemplifica o aspecto racional da comoção das fãs, como também valida os pontos levantados por elas, como a falhas na narrativa e a presença do *trope Bury Your Gays*.

Outro modo de legitimação do *fandom* são as diversas análises de *tweets* sobre o episódio final feitas por sites famosos, como o BuzzFeed e a Vanity Fair. Esses artigos, ao evidenciar ainda mais as críticas dos fãs, contribuem para a repercussão negativa da série, uma vez que ampliam as discussões ambientadas no Twitter acerca do encerramento

⁶² AMARAL, A. Dialogando sobre mobilizações de fãs e anti-fãs – Parte I. Palavras e Coisas. [S. l.], 21 jan. 2011. Disponível em: <https://palavrasecoisas.wordpress.com/2012/01/21/faseantifa/>.html Acesso em: 16 out. 2022.

problemático para a Grande Mídia.

Assim como a contribuição da imprensa para o destaque do *fandom*, vale ressaltar também o impacto deste na perspectiva dos veículos midiáticos sobre o final da série. Analisando as matérias acerca do último episódio de *Killing Eve*, é possível perceber que a maioria menciona os fãs, evidenciando a repercussão da comoção destes perante o encaminhamento da narrativa. Dessa forma, ainda que o redator traga seu ponto de vista, muitas matérias descrevem o final da série a partir da reação dos fãs, atribuindo termos negativos, como “*queerbaiting*”, “decepção”, “traição”, “crueldade”, “pior final”, “tragédia”, “desrespeito” e outros.

Evidencia-se, então, perante a consideração e legitimação das críticas dos fãs, o potencial de impacto e a influência do *fandom* para o declínio da reputação de *Killing Eve* na perspectiva midiática.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar da passionalidade do *fandom* ser bastante abordada por diversos estudiosos do campo da Cultura de Fãs, ainda há espaço para explorar a perspectiva do *fandom* enquanto detrator do próprio objeto de idolatria.

Perante a cultura participativa (JENKINS, 2009) e as possibilidades propiciadas pela *Web 2.0* (HILLS, 2018), o fã assume cada vez mais um lugar de agente crítico que expõe suas opiniões e sentimentos de modo obstinado nas redes sociais se conectando com outros fãs que compartilham sua perspectiva. Dessa forma, é formado um ecossistema poderoso e organizado que produz conteúdos e cria interações dentro do próprio *fandom*, superando até mesmo seu objeto de idolatria.

Como destacado ao longo do trabalho, consideramos que os *fandoms* são formados a partir de dois principais estímulos: expressões emocionais e identitárias (HILLS, 2018); e dinâmicas de equilíbrio entre encantamento e frustração (JENKINS, 2009).

Neste sentido, por ser formado por um grupo marginalizado e flagelado por estereótipos perpetuados pela mídia, para além de um interesse em comum, o *fandom* de *Killing Eve* se une a partir da busca por reafirmação e validação de suas identidades tanto através de seus semelhantes quanto pelo objeto de fascínio, originando uma comunidade altamente participativa e passional. Assim, a representatividade é um coeficiente que impacta diretamente a relação entre *Killing Eve* e seu *fandom*, impulsionando tanto o amor pela série quanto o descontentamento dos fãs.

Perante o desenvolvimento narrativo do último episódio de *Killing Eve*, percebe-se uma descaracterização de elementos ligados à representatividade das fãs sáficas da série – como a morte de Villanelle e a separação do *ship Villaneve* – gerando um sentimento nas fãs de traição de suas identidades. Desse modo, o trabalho evidenciou que esta sucessão de fatos ocasionou um desequilíbrio nas dinâmicas de encantamento e frustração do *fandom* de *Killing Eve*.

Assim, retomando à hipótese inicial do trabalho, uma comunidade de fãs possui um grande potencial detrator que é fomentado pelas dinâmicas da cultura participativa e engatilhado ao passo que a frustração supera o fascínio perante um ataque à identidade dos fãs. Então, esse encadeamento de fatores dá ao *fandom*, enquanto agente crítico organizado, o poder de detratar o próprio objeto de idolatria a ponto de impactar a reputação deste perante a mídia.

No caso de *Killing Eve*, diferentemente da perspectiva dos veículos midiáticos, os

produtores e roteiristas demonstraram descaso com os fãs da série, enxergando-os apenas como “fãs raivosos” e ignorando o possível potencial nocivo do *fandom* ao considerar que o desagrado deste não traduzia com a qualidade da série. Entretanto, como exposto pela pesquisa, a reação do *fandom* foi essencial para a reputação negativa de Killing Eve, sobretudo enquanto um dos piores finais de série.

Ainda que os meios midiáticos ainda exerçam um poder soberano sobre qualquer consumidor (JENKINS, 2009), é necessário que os produtores considerem a cultura participativa para a reputação e o lucro de suas produções.

Ao trazer o potencial de detração de um *fandom* contra seu próprio objeto de idolatria, o trabalho evidencia a importância de entender o *fandom* enquanto um público consumidor racional tão importante quanto a própria mídia, sobretudo perante a cultura de participação, uma vez que esses fãs analisam cada decisão dos produtores, tecendo críticas e elogios. Assim, faz-se necessário considerar as dores e as percepções dos fãs no desenvolvimento de um produto cultural, principalmente quando o público pertence a uma minoria social com pouca representatividade midiática.

Entretanto, perante as limitações desta monografia, é necessário ressaltar que a pesquisa nesta área ainda pode ser ainda mais explorada, tanto considerando a perspectiva dos fãs quanto dos produtores.

Com foco no universo de Killing Eve, é possível mapear alguns possíveis desdobramentos da pesquisa. A avaliação de ex-fãs e dos fãs remanescentes pode ser interessante para explorar os impactos e traumas gerados pela traição da série, identificando-os após um ano de lançamento do último episódio. Além disso, como forma de aprofundamento da pesquisa, um possível caminho seria a investigação e entrevistas com fãs que prestaram homenagens à personagem Villanelle em Londres e Liverpool, a fim de confirmar e compreender com totalidade o sentimento de luto.

Retornando ao conceito proposto por Hills (2015) de *storykilling*, seria interessante a ampliação do debate a partir da análise do processo criativo de um produto cultural, evidenciando recomendações de práticas para o mapeamento da opinião do público almejado. Neste sentido, vale ainda o aprofundamento no balanceamento contínuo entre a consideração dos desejos do *fandom* e a lealdade ao desenvolvimento de uma narrativa, podendo ser explorado a partir do estudo de casos de sucesso.

Além disso, estudos futuros têm a oportunidade de aprofundamento nas dinâmicas da cultura participativa em *fandoms* cujos membros são pouco representados na mídia, como, por

exemplo, a comunidade transgênera, explorando, assim, as maneiras como estes suprem a escassez de representatividade, seja por meio de produção de conteúdos de fã para fã ou pela interação de proximidade dentro dos *fandoms*.

Conectada ainda à perspectiva dos fãs, a discussão acerca do desequilíbrio entre o fascínio e frustração pode ser também explorada a partir da análise da criativa dos *fandoms*, considerando o modo como se dá a produção de *fanfictions*, *fanarts* e vídeos enquanto mecanismo de enfrentamento da decepção e ameaça à identidade do fã.

Por fim, em uma perspectiva identitária, faz-se necessária ainda a avaliação de *tropes* e padrões narrativos enquanto agressões veladas e perpetuação de preconceitos que criam gatilhos emocionais em fãs marginalizados e excluídos socialmente.

6 REFERÊNCIAS

- ADAMCZYK, A; LIAO, Y.C. Examining public opinion about LGBTQ-related issues in the United States and across multiple nations. **Annual Review of Sociology**, [s. l.], v. 45, p. 401-423, jul. 2019. Disponível em: <https://www.annualreviews.org/doi/10.1146/annurev-soc-073018-022332>. Acesso em: 30 jul. 2022.
- AMARAL, A. Dialogando sobre mobilizações de fãs e anti-fãs – Parte I. Palavras e Coisas. [S. l.], 21 jan. 2011. Disponível em: <https://palavrasecoisas.wordpress.com/2012/01/21/faseantifa/>. Acesso em: 16 out. 2022.
- AMARAL, A. Dialogando sobre mobilizações de fãs e anti-fãs – Parte I. Palavras e Coisas. [S. l.], 21 jan. 2011. Disponível em: <https://palavrasecoisas.wordpress.com/2012/01/21/faseantifa/>.html Acesso em: 16 out. 2022
- AMARAL, Adriana; SOUZA, Rosa; 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**, n. 29, jun. 2015. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/20250/16750>. Acesso: 30 out. 2022.
- BALAN JULIO, K. Dissecando a cultura dos fandoms. **Meio & Mensagem**. [S. l.], 8 dez. 2017. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2017/12/08/dissecando-a-cultura-dos-fandoms.html>. Acesso em: 01 out. 2022.
- BORGES, B. Final de Killing Eve é criticado pelo autor original do livro. **Treco Box**. [S. l.], 24 abr. 2022. Disponível em: <https://trecoBOX.com.br/final-de-killing-eve-criticado-autor-original-livro/>. Acesso em: 29 jul. 2022.
- BRAIDWOOD, E. Killing Eve: Villanelle ‘resonated with LGBT community,’ says Jodie Comer. **Pink News**. [S. l.], 22 fev. 2019. Disponível em: <https://www.pinknews.co.uk/2019/02/22/killing-eve-villanelle-lgbt-community-jodie-comer/>. Acesso em: 02 set. 2022.
- BUTLER, J. **Problemas de gênero: Feminismo e subversão da identidade**. 13a edição. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017.
- COLLIER, C. M. **The love that refuses to speak its name: examining queerbaiting and fan-producer interactions in fan cultures**. 2015. 134 p. Tese (Mestrado em Artes em Estudos de Mulheres e Gênero) - University of Louisville, Louisville, 2015. Disponível em: <https://ir.library.louisville.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=3268&context=etd>. Acesso em: 26 jul 2022.
- DOMINICK, N. "Killing Eve" Just Ended In A Heartbreaking Way After Four Seasons, And Yes, Everyone Is Upset About It. **Buzzfeed**. [S. l.], 11 abr. 2022. Disponível em: https://www.buzzfeed.com/noradominick/killing-eve-series-finale-reactions-explainer?d_id=3377329&ref=bftwbuzzfeed&utm_source=dynamic&utm_campaign=bftwbuzzfeed. Acesso em: 29 jul. 2022.

ELOI, A. Killing Eve chega ao fim com temporada arrastada e conclusão insatisfatória. **Omelete**. [S. l.], 18 abr. 2022. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/series-tv/criticas/killing-eve-chega-ao-fim-com-temporada-arrastada-e-conclusao-insatisfatoria>. Acesso em: 29 jul. 2022.

ESTEVIÃO, A. O potencial da cultura de nichos: um olhar sobre o *fandom*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 34., 2011, Recife. **Anais[...]**. Recife: Intercom, 2011. 14 p. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2011/resumos/R6-2091-1.pdf>. Acesso em: 06 ago 2022.

FANDOM.COM. **State of Fandom**. 2021. ed. [S. l.], 8 dez. 2021. Disponível em: <https://www.fandom.com/state-of-fandom/>. Acesso em: 22 jul. 2022.

FISKE, J. The Cultural Economy of Fandom. In: LEWIS, L. A. (org.) **The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media**. New York: Routledge, 1992, p. 30- 49.

FÓRUM ECONÔMICO MUNDIAL. Reflecting Society: The State of Diverse Representation in Media and Entertainment. White Paper, set 2021. Disponível em: https://www3.weforum.org/docs/WEF_The_State_of_Diverse_Representation_in_Media_and_Entertainment_2021.pdf. Acesso em: 20 ou 2022.

FRAGOSO, S.; RECUERO, R.; AMARAL, A. **Métodos de pesquisa para internet**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

FREIRE FILHO, J. A Comunicação Passional dos Fãs: Expressões de Amor e de Ódio nas Redes Sociais. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 36., 2013, Manaus. **Anais[...]**. Santos: Intercom, 2013. 20 p. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/r1400-1.pdf>. Acesso em: 06 ago 2022.

FREIRE FILHO, J. Convergências e Divergências Midiáticas: Fãs, Indústrias do Entretenimento e os Limites da Interatividade. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 30., 2007, Santos. **Anais[...]**. Santos: Intercom, 2007. 16 p. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/r1400-1.pdf>. Acesso em: 06 ago 2022.

FREIRE FILHO, J. Força de expressão: construção, consumo e contestação das representações midiáticas das minorias. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 12, n. 28, p. 18-29, dez 2005. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3333/2590>. Acesso em: 18 ago. 2022.

FREIRE FILHO, J. Mídia, Estereótipo e Representação das Minorias. **Revista Eco-Pós**, Porto Alegre, v. 7, n. 2, p. 45-71, ago-dez 2004. Disponível em: https://revistaecopos.eco.ufrj.br/eco_pos/article/view/1120/1061. Acesso em: 18 ago. 2022.

GLAAD Report Shows LGBTQ+ Representation On TV Reaches Record High. **CBS News**, [S. l.], 177 fev. 2022. Disponível em: <https://www.cbsnews.com/losangeles/news/glaad-report-shows-lgbtq-representation-on-tv-reaches-record-high/>. Acesso em: 29 jul. 2022.

GLAAD. **Where We Are on TV**. 2021-2022. ed. [S. l.], 12 fev. 2022. Disponível em: <https://www.glaad.org/sites/default/files/GLAAD%20202122%20WWATV.pdf>. Acesso em: 22 jul. 2022.

GOVERT, A. Killing Eve failed its queer audience with shocking finale. **Culturess**. [S. l.], 11 abr. 2022. Disponível em: <https://culturess.com/2022/04/11/killing-eve-failed-queer-audience-finale/>. Acesso em: 29 jul. 2022.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 11a edição. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HALL, S. Quem precisa da identidade. In: SILVA, T.T (org.). **Identidade e diferença: A perspectiva dos Estudos Culturais**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2014.

HARRINGTON, D. Killing Eve Rushes a Betrayal of a Finale. **Den Of Geek**. [S. l.], 10 abr. 2022. Disponível em: <https://www.denofgeek.com/tv/killing-eve-series-finale-betrayal/>. Acesso em: 29 jul. 2022.

HELLO, Losers. In: **KILLING Eve**. Direção de Stella Corradi. Reino Unido: BBC, 2022. Online. 42 min, son., color. Temporada 4, episódio 8. Série exibida pela Globoplay. Acesso em: 20 nov. 2022.

HILLS, M. Always-on fandom, Waiting and Bingeing: Psychoanalysis as an Engagement with Fans' "Infra-Ordinary" Experiences. In: CLICK, M. A.; SCOTT, A (org.) **The Routledge Companion To Media Fandom**. New York: Routledge, 2018, p. 18- 26.

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

HILLS, M. Storyselling and Storykilling: Affirmational/Transformational Discourses of Television Narrative. In: PEARSON, R.; SMITH, A. N (org.) **Storytelling in the Media Convergence Age: Storytelling in the Media Convergence Age**. New York: Routledge, 2018, p. 151-169.

HILLS, M.; GRECO, C. O fandom como objeto e os objetos do fandom. *MATRIZES*, [S. l.], v. 9, n. 1, p. 147-163, 2015. DOI: 10.11606/issn.1982-8160.v9i1p147-163. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/100678>. Acesso em: 2 out. 2022.

HIMBERG, J. Multicasting: Lesbian Programming and the Changing Landscape of Cable TV. **Television & New Media**, v. 15, n. 4, p. 289-304, 2014. Disponível em: DOI:[10.1177/1527476412474351](https://doi.org/10.1177/1527476412474351).

HIMBERG, J. Multicasting: Lesbian Programming and the Changing Landscape of Cable TV. **Television & New Media**, v. 15, n. 4, p. 289-304, 2014. DOI:[10.1177/1527476412474351](https://doi.org/10.1177/1527476412474351)

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

JENNINGS, L. 'Villanelle will be back!' Killing Eve's author speaks out over the catastrophic TV finale. **The Guardian**. [S. l.], 22 abr. 2022. Disponível em: <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2022/apr/22/killing-eve-writer-tv-finale>. Acesso em: 29 jul. 2022.

JOHNSON, T. Equality, Morality, and the Impact of Media Framing: Explaining Opposition to Same-Sex Marriage and Civil Unions. **Politics & Policy**, [s. l.], 5 dez. 2012. Disponível

em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1747-1346.2012.00398.x>. Acesso em: 20 jul. 2022.

JULIO BALAN, K. Dissecando a cultura dos fandoms. **Meio & Mensagem**. [S. l.], 8 dez. 2017. Disponível em: <https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2017/12/08/dissecando-a-cultura-dos-fandoms.html> Acesso em: 01 out. 2022.

KILLING Eve: O que esperar do final da série? Laura Neal responde. **Rolling Stones**, São Paulo, 14 mar 2022. Entretenimento. Disponível em: <https://rollingstone.uol.com.br/entretenimento/killing-eve-o-que-esperar-do-final-da-serie-laura-neal-responde/>. Acesso em: 20 nov 2022.

LIAO, S. Killing Eve's queer representation could have gone very wrong — then it didn't. **The Verge**, [S. l.], 29 maio 2018. Disponível em: <https://www.theverge.com/2018/5/29/17312618/killing-eve-bbc-america-finale-lgbtq>. Acesso em: 02 set. 2022.

MANTOCK, R. Twitter Is Devastated Over *That* Killing Eve Finale. **Bustle**. [S. l.], 12 abr. 2022. Disponível em: <https://www.bustle.com/entertainment/killing-eve-finale-villanelle-death-eve-survives-tweets-memes-reactions/>. Acesso em: 29 jul. 2022.

MCINROY, L.B.; ZAPCIC, I.; BEER, O. W. Online fandom communities as networked counterpublics: LGBTQ+ youths' perceptions of representation and community climate. **Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies**, Londres, v. 28, n. 3, p. 45-71, 2021. DOI: [10.1177/13548565211032377](https://doi.org/10.1177/13548565211032377).

MEYER, M. D. E; WOOD, M. M. Sexuality and Teen Television: Emerging Adults Respond to Representations of Queer Identity on Glee. **Sexuality & Culture**, Boston, v. 17, n. 3, p. 434-448, 2013. DOI: [10.1007/s12119-013-9185-2](https://doi.org/10.1007/s12119-013-9185-2).

NADAL, K Y. Why Representation Matters and Why It's Still Not Enough. [S. l.]: **Psychology Today**, 27 dez. 2021. Disponível em: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/psychology-the-people/202112/why-representation-matters-and-why-it-s-still-not-enough/>. Acesso em: 28 jul. 2022.

NEAL, L. 'Killing Eve' Season 4 Showrunner Laura Neal on Changing Up Eve & Villanelle's Cat-and-Mouse Game and Finding the Right Series Ending. [Entrevista cedida a] Carly Lane. **Collider**. [s.l.] 28 fev 2022a. Disponível em: <https://collider.com/killing-eve-season-4-showrunner-laura-neal-interview/>. Acesso em: 20 nov. 2022.

NEAL, L. 'Killing Eve' Series Finale: Showrunner Laura Neal Breaks Down the Deadly — and Romantic — Moments. [Entrevista cedida a] Alex Zalben. **Decider**. [s.l.] 10 abril 2022b. Disponível em: <https://decider.com/2022/04/10/killing-eve-series-finale-laura-neal-interview/>. Acesso em: 20 nov. 2022.

NEAL, L. 'Killing Eve' Showrunner Laura Neal Breaks Down That Shocking Series Finale. [Entrevista cedida a] Carly Lane. **Collider**. [s.l.] 11 abr 2022c. Disponível em: <https://collider.com/killing-eve-series-finale-explained-showrunner-interview/> Acesso em: 20 nov. 2022.

NG, E.; RUSSO, J. L. Envisioning queer female fandom. **Transformative Works and Cultures**, [S. l.], v. 24, 15 jun. 2017. Disponível em: <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/1168/802>. Acesso em: 10 ago 2022.

OJOMU, N. Furious Killing Eve fans call for Phoebe Waller-Bridge to rewrite disappointing finale. **Pink News**. [S. l.], 11 abr. 2022. Disponível em: <https://www.pinknews.co.uk/2022/04/11/killing-eve-finale-phoebe-waller-bridge-rewrite-fan-reaction/>. Acesso em: 29 jul. 2022.

OPIE, D. Killing Eve's Villanelle Jesus highlights a wider issue with season 4. **Digital Spy**. [S. l.], 7 mar. 2022. Disponível em: <https://www.digitalspy.com/tv/ustv/a39348435/killing-eve-season-4-villanelle-jesus/>. Acesso em: 29 jul. 2022.

RALEY, A. B.; LUCAS, J. L. Stereotype or Success?; Prime-Time Television's Portrayals of Gay Male, Lesbian, and Bisexual Characters. **Journal of Homosexuality**, v. 51, ed. 2, p. 19-38, 2006. Disponível em: https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1300/J082v51n02_02. Acesso em: 18 ago 2022.

RECUERO, R. **Redes sociais na internet**. 2 ed. Porto Alegre: Sulina, 2014

SEIF, R. **The Media Representation of Fictional Gay and Lesbian Characters on Television: A Qualitative Analysis of U.S. TV-series regarding Heteronormativity**. 2017. Tese (Mestrado em Mídia e Ciência da Comunicação com Especialização em Comunicação Internacional) - Jönköping University, Jönköping, 2017. Disponível em: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1111368/FULLTEXT01.pdf>. Acesso em: 18 ago 2022.

SILVA, T.T. A produção social da identidade e da diferença. In: SILVA, T.T (org.). **Identidade e diferença: A perspectiva dos Estudos Culturais**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2014. 73-102.

SMITH, S.; CHOUETI, M.; PIEPER, K. "Inequality in 900 Popular Films: Examining Portrayals of Gender, Race/Ethnicity, LGBT, and Disability from 2007–2016. USC Annenberg, USC, jul. 2017. Disponível em: https://annenberg.usc.edu/sites/default/files/Dr_Stacy_L_Smith-Inequality_in_900_Popular_Films.pdf. Acesso em: 29 jul. 2022.

SUDBOROUGH, S. A Public Garden bridge memorial showcases a new way for 'Killing Eve' fans to mourn. **Boston.com**. [S. l.], 17 abr 2022. Disponível em: <https://www.boston.com/culture/tv/2022/04/17/boston-public-garden-bridge-memorial-killing-eve-villanelle-jodie-comer/>. Acesso em: 29 jul. 2022.

TORRES, L. Roteirista defende final polêmico de "Killing Eve". **PopLine**, São Paulo, 14 mar 2022. Entretenimento. Disponível em: <https://rollingstone.uol.com.br/entretenimento/killing-eve-o-que-esperar-do-final-da-serie-laura-neal-responde/>. Acesso em: 20 nov 2022.

TOWERS, A. GLAAD study shows record number of LGBTQ characters on television. **Entertainment Weekly**, [S. l.], 17 fev. 2022. Disponível em: <https://ew.com/tv/glaad-reports-record-high-lgbtq-tv-characters/>. Acesso em: 29 jul. 2022.

WOLFF, J. Flowers for Villanelle: Real-Life Memorials Show Character's Impact. **The Geekiary**. [S. l.], 20 abr. 2022. Disponível em: <https://thegeekiary.com/flowers-for-villanelle-real-life-memorials-show-characters-impact/107131>. Acesso em: 29 jul. 2022.

WOODWARD, K. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: SILVA, T.T (org.). **Identidade e diferença**: A perspectiva dos Estudos Culturais. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2014.

WUNDERLICH, L. F. M. **O chame pelo nome**: A percepção do público em relação a queerbaiting em séries. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Publicidade e Propaganda) - Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2018. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/56576/LETICIA%20WUNDERLICH.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 19 jul 2022.

7 GLOSSÁRIO

Bury Your Gays: Refere-se às narrativas nas quais os personagens LGBTQIAP+ morrem.

Cosplay: Abreviação de costume play (“dramatização de fantasia” na tradução literal), refere-se a uma atividade performática que envolve uso de fantasias e acessórios para representar um personagem específico.

Dead Lesbian Syndrome: Refere-se às narrativas nas quais as personagens lésbicas morrem.

Fan-made edits: Vídeos feitos por fãs que trazem compilações de cenas de uma série ou filme.

Fanart: Obras de arte criadas por fãs baseadas em um personagem, história ou fantasia.

Fandom: Derivado da junção das palavras em inglês fan (fã) e kingdom (reino), refere-se às comunidades de fãs que se unem a partir de um objeto de idolatria em comum.

Fanfiction: “Ficção de fã” na tradução literal, são histórias criadas por fãs que se baseiam em personagens, celebridades ou histórias de filmes, séries, etc.

Fanfilm: São produções criadas por fãs relacionadas a uma obra existente ou artista existente.

Haters: Pessoas que disseminam ódio na internet, atingindo famosos, anônimos e produtos culturais.

LGBTQIAP+: Sigla para “Lésbicas, Gays, Bissexuais, Transsexuais, Queer, Intersexual, Assexual e Panssexual. O + significa a abrangência de outras orientações sexuais não-hetero e identidades de gênero não-cisgênero.

Mainstream: Que é pertencente a uma corrente ideológica ou cultural dominante, convencional ou mais divulgada.

Millennials: Termo usado para designar pessoas que nasceram entre 1981 a 1995;

Queer: “Peculiar” na tradução literal, é um termo guarda-chuva para definir pessoas que não são heterossexuais ou cisgênero.

Sáficas: Proveniente da poeta grega Safo. Termo abrangente para definir mulheres que se relacionam com outras mulheres, incluindo lésbicas, pansexuais, bissexuais, assexuais e queer.

Ship: Derivado do termo em inglês relationship, refere-se ao desejo de que duas pessoas fictícias ou reais fiquem juntas.

Trope: Refere-se a uma ideia, conceito ou narrativa.

Villaneve: Nome dado ao casal Eve e Villanelle da série Killing Eve.

Web 2.0: Termo utilizado para descrever a segunda geração da World Wide Web, que reforça o conceito de troca de informações e colaboração dos internautas.

8 APÊNDICE

Tabela feita no Planilhas Google para mapeamento e categorização de *tweets* de fãs relacionados ao último episódio de Killing Eve, no período de 10 de abril de 2022 ao dia 17 de abril de 2022. Disponível em:

<https://drive.google.com/drive/folders/1Gqapcocj-wpOh18hpVLPcvIgzmmmp8R7f?usp=sharing/>

Tabela feita no Planilhas Google para mapeamento e coleta de artigos e matérias relativos ao último episódio de Killing Eve. Disponível em:

https://drive.google.com/drive/folders/1pY88tvLLeNw_BqejxZi7ViP2vtgQAAqR?usp=sharing/