

**Universidade de Brasília**

**Instituto de Letras (IL)**

**Departamento de Linguística, Português e Línguas Clássicas (LIP)  
Programa de Pós-Graduação em Linguística (PPGL)**

**TEXTO MULTIMODAL NA CIBERCULTURA:  
O FENÔMENO *FANFICTION***

**Stella Hadassa Ferreira França**

**Brasília**

**2020**

STELLA HADASSA FERREIRA FRANÇA

TEXTO MULTIMODAL NA CIBERCULTURA:  
O FENÔMENO *FANFICTION*

Dissertação apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Linguística do Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade de Brasília (UnB).

Área de concentração: Linguagem e Sociedade.

Linha de Pesquisa: Discursos, Representações Sociais e Textos.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Josenia Antunes Vieira.

Brasília

2020

Ficha catalográfica elaborada automaticamente, com  
os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

França, Stella Hadassa Ferreira  
FF814t      Texto multimodal na cibercultura: o fenômeno fanfiction  
/ Stella Hadassa Ferreira França; orientador Josenia  
Antunes Vieira . -- Brasília, 2020.  
115 p.  
  
Dissertação (Mestrado - Mestrado em Linguística) --  
Universidade de Brasília, 2020.  
  
1. Fanfiction. 2. Texto multimodal. 3. Gênero Virtual.  
4. Cibercultura. I. Vieira, Josenia Antunes, orient.  
II. Título.

TEXTO MULTIMODAL NA CIBERCULTURA:  
O FENÔMENO *FANFICTION*

Stella Hadassa Ferreira França

Banca Examinadora

Profa. Dra. Josenia Antunes Vieira (UnB/LIP) – Orientadora/Presidente

---

Profa. Dra. Maria Luiza Monteiro Sales Coroa (UnB/LIP) – Membro Interno

---

Profa. Dra. Simone Maria Abrahão Scafuto – Membro Externo

---

Profa. Dra. Solange de Carvalho Lustosa (UniCEUB) – Suplente

---

Brasília, janeiro de 2020

A Deus, o supremo escritor da História.  
Dele, por Ele e para Ele são todas coisas.  
Inclusive esta dissertação.

## **Agradecimentos**

A Deus, que me sustentou durante esta jornada de pesquisa. A vida, o universo e tudo mais só fazem sentido por causa Dele.

À Josenia Antunes Vieira, uma inspiração para mim. Professora Josenia, admiro não apenas sua enorme competência e sabedoria, mas também sua doçura, gentileza e humildade. Ter sido sua orientanda foi uma honra e um privilégio. Obrigada por ser um presente de Deus na minha vida.

Aos meus pais, Albanice e Inácio, pelo apoio incondicional e por todo o incentivo e amor que têm me destinado desde sempre. Obrigada por acreditarem e por investirem em mim. Sem vocês, eu jamais teria chegado até aqui.

À Anne Elissa, minha irmãzinha amada, por ser especialista em alegrar a vida das pessoas. Você deveria ter um diploma de doutorado, nessa área.

Ao Luan Soares, pelo constante apoio e por todas as mensagens de “Foca aí, menina.”

À banca examinadora, pela disponibilidade, dedicação e atenção para comigo.

Aos meus professores do Programa de Pós-Graduação, que contribuíram enormemente para o meu crescimento como pessoa e como pesquisadora.

A toda a minha família e amigos, pelas palavras de incentivo.

A todos que, direta ou indiretamente, colaboraram com a elaboração deste trabalho.

*Todo mundo é, constantemente, fã de várias coisas. Afinal, ninguém pode existir em um mundo onde nada seja importante.*

*(Lawrence Grossberg)*

## RESUMO

*Fanfiction* é um gênero textual narrativo presente na cibercultura. Consiste na apropriação e na recriação literária de enredos e de personagens de uma determinada obra ficcional, geralmente pertencente à cultura de massa. Esse gênero emergente será analisado à luz de conceitos da Análise de Discurso Crítica. Por desenvolver-se em plataformas virtuais que abrem espaço para múltiplas possibilidades semióticas, um dos aspectos mais relevantes da *fanfiction* é o seu caráter multimodal, que será investigado com base na Teoria Social Semiótica da Multimodalidade (TSSM), defendida por Kress e van Leeuwen ([1996]; 2006). A *fanfiction*, gênero virtual situado no âmbito da intertextualidade e da multimodalidade, configura-se como prática discursiva e social crescente na cibercultura. A escassez de estudos sobre o tema é perceptível, principalmente no Brasil. A investigação aqui proposta pode abrir caminhos para novas formas de letramentos aplicáveis ao ambiente escolar.

### PALAVRAS-CHAVE:

*Fanfiction*. Texto multimodal. Gênero virtual. Cibercultura.



## **ABSTRACT**

Fanfiction is a narrative textual genre present in cyberculture. It consists in the appropriation and re-creation of the plot and characters of a particular fictional work, usually belonging to mass culture. This emerging genre will be analyzed in light of the concepts of Critical Discourse Analysis. One of the most relevant aspects of fanfiction is its multimodal aspect, which will be investigated based on the Semiotic Social Theory of Multimodality (SSTM), defended by Kress and van Leeuwen ([1996];2006). Fanfiction, a virtual genre within the scope of intertextuality and multimodality, is a growing discursive and social practice in cyberculture. The scarcity of studies on the subject is perceptible, mainly in Brazil. The research proposed here may open the way to new forms of literacy applicable to the school environment.

### **KEYWORDS:**

Fanfiction. Multimodal text. Virtual genre. Cyberculture.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - <i>Fanfiction</i> “In My Universe”	21
Figura 2 - Conectividade generalizada	26
Figura 3 - Meme do <i>fandom</i> de Harry Potter	28
Figura 4 - Meme do <i>fandom</i> de Crônicas de Nárnia	28
Figura 5 - Dimensões da comunidade de prática segundo Wenger (1998)	30
Figura 6 - Exemplos de <i>fanzines</i>	31
Figura 7 - <i>Fanart</i> do filme "Os Vingadores"	31
Figura 8 - <i>Fanart</i> do filme "Frozen"	32
Figura 9 - Banners virtuais sobre <i>fanfiction</i>	33
Figura 10 - <i>Comic Con Experience</i>	34
Figura 11 - <i>Fandom</i> de Harry Potter: Sociedade X Nós	35
Figura 12 - <i>Fandom</i> de Harry Potter: "Estou cercada por trouxas!"	35
Figura 13 - Meme do <i>fandom</i> de Supernatural	36
Figura 14 - Encontro de <i>Potterheads</i>	36
Figura 15 - Meme: "É Hogsmeade, e não Beco Diagonal!"	38
Figura 16 - Parte de um <i>fandom</i>	40
Figura 17 - <i>Fanfiction</i> de <i>As Crônicas de Nárnia</i>	47
Figura 18 - <i>Fanfiction</i> de <i>Percy Jackson</i>	47
Figura 19 - <i>Fanfiction</i> de <i>Dom Casmurro</i>	48
Figura 20 - Categorias de histórias do site <i>Wattpad</i>	50
Figura 21 - FFOBS: Janela de diálogo 1	53
Figura 22 - FFOBS: Janela de diálogo 2	53
Figura 23 - FFOBS: <i>Fanfiction</i> interativa	53
Figura 24 - Página inicial do site <i>Nyah!Fanfiction</i>	55

Figura 25 - Aulas de Português do <i>Nyah!Fanfiction</i>	56
Figura 26 - Fanfiction de Jogos Vorazes: janelas de diálogo	67
Figura 27 - <i>Wattpad</i> : capas de <i>fanfictions</i>	75
Figura 28 - <i>Fanfiction</i> com trilha sonora	76
Figura 29 - Trailer de <i>fanfiction</i>	77
Figura 30 - Categorias do site <i>Fanfic Obsession</i>	83
Figura 31 - Sinopse de "O Trono"	84
Figura 32 - <i>O Trono</i> : janelas de diálogo	86
Figura 33 - <i>O Trono</i> : capa	87
Figura 34 - Excerto 1 de "O Trono"	89
Figura 35 - Excerto 2 de "O Trono"	90
Figura 36 - Comentários de "O Trono"	91
Figura 37 - Página inicial de "Olhos Violeta"	94
Figura 38 - Capa de "Olhos Violeta"	95
Figura 39 - Intertextualidade implícita em "Olhos Violeta"	97
Figura 40 - "Não sou sua querida"	98
Figura 41 - "Olhos Violeta": diálogo entre leitora e autora	99
Figura 42 - Avaliação em "Olhos Violeta"	100
Figura 43 - "Olhos Violeta": dica do leitor	101
Figura 44 - Capa de "Postumamente"	103
Figura 45 - Intertextualidade com a obra <i>Dom Casmurro</i>	104
Figura 46 - "Postumamente": nota da autora	105
Figura 47 - Comentário na <i>fanfiction</i> "Postumamente"	106

## SUMÁRIO

O CHAMADO À AVENTURA .....	14
CAPÍTULO 1 – ENTRANDO PELO GUARDA-ROUPA .....	16
1.1 <i>Fanfiction</i> : que história é essa? .....	18
1.2 <i>Fanfiction</i> e o problema da autoria.....	18
1.3 Um passeio pela cibercultura.....	23
1.4 O reino dos fãs.....	26
CAPÍTULO 2 – O FIO DE ARIADNE: CAMINHOS METODOLÓGICOS .....	42
2.1 Metodologia qualitativa em Análise de Discurso Crítica.....	43
2.2 Objetivos e questões de investigação.....	45
2.3 Onde a magia acontece: o <i>corpus</i> .....	45
2.3.1 <i>Wattpad</i> .....	49
2.3.2 <i>Fanfic Obsession</i> .....	52
2.3.3 <i>Nyah! Fanfiction</i> .....	54
2.4 Direções de análise.....	57
CAPÍTULO 3 – A PORTA PARA A BIBLIOTECA: REFERENCIAIS TEÓRICOS ...	59
3.1 Análise de Discurso Crítica.....	60
3.1.1 O gênero em enfoque.....	62
3.1.2 Por dentro da <i>fanfiction</i> : intertextualidade e sistemas de conhecimento .....	67
3.1.3 A avaliação em <i>fanfictions</i> .....	70
3.2 Teoria Semiótica Social da Multimodalidade .....	71
3.2.1 A Gramática do Design Visual .....	73
3.2.2 Multimodalidade e Letramento.....	79
CAPÍTULO 4 – O CLÍMAX: ANÁLISE LINGUÍSTICA DE <i>FANFICTIONS</i> .....	81
4.1 <i>Fanfiction</i> de Crônicas de Nárnia .....	82
4.2 <i>Fanfiction</i> de Percy Jackson .....	93

<b>4.3 <i>Fanfiction</i> de Dom Casmurro/ Memórias Póstumas de Brás Cubas/O Mulato .....</b>	<b>102</b>
<b>CONCLUSÕES: O DESFECHO DA AVENTURA.....</b>	<b>108</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>112</b>

## O CHAMADO À AVENTURA

Joseph Campbell ([1949];2004), em sua obra “O Herói de Mil Faces”, apresentou um conceito que impactou fortemente a literatura, o teatro e o cinema: o monomito (mito único), também conhecido como “Jornada do Herói”. Segundo o autor, todas as histórias são, no fundo, uma só. Quer leiamos *Ilíada*, *Hamlet*, *Crônicas de Nárnia* ou *As Reinações de Narizinho*, quer assistamos a filmes clássicos em preto em branco ou ao lançamento da semana passada, quer vejamos uma encenação de *Romeu e Julieta* quer vejamos uma peça cômica de Ariano Suassuna, sempre nos depararemos com uma mesma história.

De acordo com Campbell, toda narrativa ficcional segue, em maior ou menor medida, a seguinte estrutura: um chamado à aventura, que o herói pode aceitar com prontidão ou, inicialmente, declinar, um desenvolvimento, no qual o herói lida com os diversos obstáculos de sua jornada, chegando até o clímax, ponto narrativo de máxima tensão, e, por fim, o retorno, ou desfecho, momento em que o herói volta para casa com os conhecimentos e poderes que adquiriu ao longo de sua aventura, usando-os em favor de sua comunidade.

Esta dissertação de mestrado é dedicada ao estudo de um tipo de produção narrativa ficcional que segue esses moldes: a *fanfiction*. Curiosamente, observei que uma jornada de pesquisa, assim como os enredos das *fanfictions*, é composta pela aceitação do chamado à aventura, por um desenvolvimento e por um retorno. Dessa forma, tomo a liberdade de desviar-me momentaneamente da formalidade da escrita acadêmica para apresentar uma breve narrativa que servirá como contextualização inicial e como justificativa da pesquisa proposta.

Afinal, o pesquisador nunca está totalmente distanciado ou alheio ao seu objeto de estudo: essa relação é perpassada por subjetividade, por experiências pessoais e por leituras de mundo. O que me levou a aceitar o chamado a esta aventura acadêmica? Embora esta pesquisa não se apresente em forma narrativa, foi uma história que a motivou. E é justamente essa história que será contada a seguir.

\*\*\*

### *Era uma vez...*

Uma menina que amava histórias. Ela as devorava em livros e em filmes, com os olhos e com a imaginação. Um dia, teve vontade de criar suas próprias histórias. Mal sabia a menina que essa vontade a perseguiria pelo resto da vida!

E assim fez: começou a criar narrativas. Na escola, lugar onde costumam ensinar sobre tudo o que se pode fazer com as palavras, professores ensinaram a menina a escrever redações. Não havia muito espaço para imaginação nessas redações da escola, e a menina começou a se aborrecer um pouco com esse negócio de escrita. Ela queria escrever histórias, criar universos, e aquele negócio de produzir parágrafos dissertativo-argumentativos — um para a introdução, dois para o desenvolvimento, e um para arrematar uma conclusão certa — já estava ficando bem cansativo. A menina poderia ter até deixado para lá esse negócio de escrita... Mas acabou descobrindo que, se as portas da escola estavam fechadas para as suas histórias, ela podia escrevê-las e compartilhá-las em um terreno muito mais dinâmico, colorido e interativo: a internet.

Na vasta Terra da Internet, ela conheceu amigos virtuais que gostavam das mesmas coisas que ela, passeou pelo reino dos fãs e descobriu uma nova forma de escrever narrativas: a *fanfiction*. Quando começou a se dedicar a ler e a escrever *fanfictions*, a menina viu um universo novo se abrir à sua frente. Então era isso! Ela podia escrever sobre tudo o que mais amava, compartilhar suas histórias com outros leitores empolgados, saber suas opiniões sobre as aventuras narradas, ler as histórias deles também...

Esse foi o impulso que a menina precisava para querer escrever mais e melhor. Anos depois, entrou para o curso de Letras, ganhou um prêmio literário e se apaixonou pelo estudo da Linguística. Tornou-se uma pesquisadora.

E, como pesquisadora, olhou para o cenário escolar e viu que ele não havia mudado muito. Viu que os novos letramentos, como os que ela tinha conhecido por intermédio das *fanfictions*, ainda não estavam recebendo a devida atenção. Ela pensou nos vários jovens que precisavam de espaço e de incentivo para desenvolver seus talentos criando universos ficcionais.

Decidiu, então, aceitar o chamado à aventura: investigar o gênero emergente *fanfiction*, na tentativa de entender de forma mais profunda como esse tipo de produção textual se configurava na cibercultura. Nesse desafio de conhecer mais sobre as *fanfictions* — que foram para ela uma valiosa forma de letramento — a pesquisadora espera, ao final de sua jornada, apontar caminhos sobre novas formas de incentivar a leitura e a escrita entre os jovens em idade escolar.

## CAPÍTULO 1 – ENTRANDO PELO GUARDA-ROUPA

*“Deve ser um guarda-roupa colossal!” pensou Lúcia, avançando ainda mais. (...) Só então viu que havia uma luz em frente, não a dois palmos do nariz, onde deveria estar o fundo do guarda-roupa, mas lá longe. Caía-lhe em cima uma coisa leve e macia. Um minuto depois, percebeu que estava num bosque, à noite, e que havia neve sob os seus pés, enquanto outros flocos tombavam do ar.*

(CS. LEWIS)

“O Leão, a Feiticeira e o Guarda-roupa” é o primeiro dos sete livros da série “As Crônicas de Nárnia”. Publicado pela primeira vez em 1950, fez enorme sucesso, tornando-se um dos livros mais vendidos de todos os tempos: foram mais de 85 milhões de cópias adquiridas por leitores de todas as idades<sup>1</sup>. A produção do filme baseado na obra, promovida pela *Walden Media* e *The Walt Disney Pictures*, contribuiu para ampliar o número de fãs e para maximizar a repercussão da narrativa escrita por C.S. Lewis. A obra conta a história de quatro irmãos que, ao entrarem em um guarda-roupa, descobrem um mundo mágico chamado Nárnia.

Início este capítulo com uma referência familiar à comunidade de fãs de “As Crônicas de Nárnia”, pois assim como Lúcia entra no guarda-roupa e vislumbra Nárnia pela primeira vez, aqui lançaremos um olhar para a jornada de pesquisa que se prenuncia, de forma a entrever o que nos aguarda adiante.

Esta dissertação desenvolve um percurso investigativo que intenta abordar, fundamentalmente, os aspectos constitutivos do gênero digital *fanfiction*, em especial no que tange ao campo da multimodalidade e ao conceito de prática social, sob a perspectiva teórico-metodológica da Análise de Discurso Crítica, com destaque para o trabalho de Fairclough (2001, 2003), e da Teoria Social Semiótica da Multimodalidade (TSSM), defendida por Kress e van Leeuwen ([1996]; 2006). O objetivo geral, nesse sentido, é a análise de um conjunto

---

<sup>1</sup> < <https://www.megacurioso.com.br/literatura/101653-os-10-maiores-best-sellers-de-todos-os-tempos.htm>>



selecionado de *fanfictions* em sua condição de produções textuais multimodais, tentando identificar as principais características e os elementos formativos desse gênero no âmbito textual, discursivo e social.

Para tal fim, será utilizada metodologia qualitativa e *corpus* composto por dois tipos de textos:

- 1) excertos de *fanfictions* publicadas em plataformas online;
- 2) comentários de leitores e de autores, veiculados nos espaços interativos das plataformas virtuais de autopublicação.

As *fanfictions* coletadas como dados para a análise serão retiradas dos sites *Fanfic Obsession*, *Wattpad* e *Nyah!Fanfiction*, que estão entre os mais populares dedicados ao gênero, no Brasil. Essas plataformas de autopublicação serão brevemente descritas e analisadas, para que seja possível identificar com mais exatidão de que forma ocorre o processo de leitura e de escrita das *fanfictions*.

Apesar da amplitude do fenômeno *fanfiction* e do fato de ser protagonizado por uma comunidade discursiva notoriamente produtiva, ainda não há, no campo da Análise de Discurso Crítica, estudos linguísticos produzidos no Brasil sobre o tema. Nesse sentido, espero que esta pesquisa apresente novos caminhos de análise com o construto teórico e metodológico da ADC.

Olhando pela brecha da porta do guarda-roupa, é possível entrever quatro capítulos que nos aguardam adiante, na jornada de pesquisa. Inicialmente, neste primeiro capítulo, abordarei o conceito de *fanfiction* e de cibercultura. Explanarei, ainda, as características mais marcantes do *fandom*, a comunidade discursiva produtora das ficções de fã.

No segundo capítulo, farei uma exposição detalhada sobre as questões metodológicas ligadas a esta pesquisa. Além disso, apresentarei o *corpus* e explicitarei as questões de investigação e as direções de análise. No terceiro capítulo, apresentarei os referenciais teóricos que oferecem sustentação ao estudo das *fanfictions* e da cultura de fãs, abordando conceitos e teorias relevantes para a análise dessas produções textuais. Por último, no quarto capítulo, procederei à análise linguística de três *fanfictions* publicadas em plataformas digitais.

## 1.1 *Fanfiction*: que história é essa?

A palavra *fanfiction* vem do inglês “fan” (fã) e “fiction” (ficção). Esse tipo de produção textual consiste em histórias ficcionais escritas por fãs, redigidas com base em um referencial, como livros, filmes, novelas, desenhos ou histórias em quadrinhos. Por possuírem certa ligação afetiva com determinado elemento da cultura popular, os fãs dispõem-se a recriar as histórias do universo ficcional que admiram, em um movimento intertextual.

Vargas (2005, p.21) expõe a seguinte definição, ao afirmar:

A *fanfiction* é (...) uma história escrita por um fã, envolvendo os cenários, personagens e tramas previamente desenvolvidos no original, sem que exista nenhum intuito de quebra de direitos autorais e de lucro envolvidos nessa prática. Os autores de *fanfiction* dedicam seu tempo a escrevê-las em virtude de terem desenvolvido laços afetivos fortes com o original (...). (VARGAS, 2005, p.22)

Os “fortes laços afetivos” que ligam o fã a uma obra o instigam não apenas a consumir o material disponível, mas a expandir ou a modificar, de acordo com sua imaginação, o universo ficcional que ele admira. Nesse sentido, o fenômeno *fanfiction* nasce de uma modificação de *status* do fã: ele deixa de ser um consumidor passivo e torna-se um autor, na medida em que recria tramas, personagens e cenários por meio da escrita.

Os textos originais, que servem como base para as produções dos escritores de *fanfiction*, são chamados de *canon* ou cânone. Refiro-me à palavra cânone, aqui, no sentido de uma obra de ficção sancionada como oficial e atribuída a um escritor que é reconhecido como o autor original. Os livros da série “As Crônicas de Nárnia”, escritos por C.S. Lewis, são exemplos de cânone, segundo essa acepção. Dessa forma, as inúmeras *fanfictions* que tomam “As Crônicas de Nárnia” por base são exemplos de obras não canônicas. A *fanfiction*, de forma geral, tem como característica marcante o fato de ser uma obra de ficção não canônica<sup>2</sup>.

Embora, atualmente, as *fanfictions* tenham amplo desenvolvimento e circulação nas plataformas virtuais, a prática de recriação de universos ficcionais por meio da escrita teve início muito antes do surgimento do termo *fanfiction* e do advento da internet.

A prática de tomar obras ficcionais como inspiração para criar textos semelhantes ocorre desde a Antiguidade e pode ser verificada na literatura trágica grega, conforme aponta

---

<sup>2</sup> Ainda assim, cabe ressaltar que entre os fãs há distinção entre uma *fanfiction canon* — uma história que segue, tanto quanto possível, o enredo do cânone — e uma *fanfiction não-canon*, que modifica profundamente o enredo escrito no original, geralmente com a criação de casais não previstos pelo cânone. Quando, na trama de uma *fanfiction*, personagens se envolvem romanticamente sem que isso tenha ocorrido na obra original, tem-se o surgimento de um casal *não-canon*.

Félix (2008, p.122). Há casos conhecidos de textos literários — hoje legitimados como cânones — que foram escritos com base em obras anteriores.

Entre esses casos, destaca-se o de *Otelo*, obra dramática escrita por William Shakespeare no século XVII. Para escrever a famosa história de Otelo, o mouro de Veneza, Shakespeare tomou por base a novela *Il capitano moro*, publicada em 1565 pelo escritor italiano Giovanni Battista Giraldi. Segundo Pereira (2017, p. 73), “há muitas semelhanças entre *Otelo* e a novela de Giraldi, e a maior delas é o enredo do casamento do mouro e as ações decorrentes dele, bem como o tema do ciúme e o assassinato da inocente Desdêmona.” Shakespeare, portanto, tomou como base o universo ficcional criado por Giraldi e, modificando alguns acontecimentos da trama e expandindo a profundidade psicológica dos personagens, deu origem a um dos maiores clássicos da literatura, uma obra que superou, em qualidade estética, reconhecimento e fama, a obra de Giraldi que lhe serviu por base.

O caso de *Otelo* soma-se a outros: de acordo com Félix (2008), entre os séculos XII e XIII, foram publicadas outras versões de *Orgulho e Preconceito* (Jane Austen) e de *Dom Quixote de la Mancha* (Miguel de Cervantes). A esse respeito, fazendo menção às práticas apócrifas de escrita relacionadas a *Dom Quixote de la Mancha*, Camargo e Abreu (2013, p. 3) afirmam:

Práticas como reescrituras e continuações dos livros considerados célebres em determinado momento histórico sempre ocorreram. Um exemplo está relacionado à obra mais famosa de Miguel de Cervantes. Canavaggio (1994-1995, p.75) conta sobre o surgimento, em 1614, de uma continuação da primeira parte de “Dom Quixote” escrita por Alonso Fernández de Avellaneda. O apócrifo fez com que Cervantes desse continuação às aventuras do Cavaleiro da Triste Figura e que seria “cortada Del mismo artífice y Del mismo paño que la primera” (CERVANTES, 2004, p.561), decidindo-se por matar a personagem principal como forma de evitar novas versões.

Segundo as autoras, na época do Renascimento, era comum que obras célebres fossem reescritas, já que o conceito de imitação fazia parte da estética clássica. Explorar temas e personagens criados por artistas famosos era uma prática recorrente. Foi apenas com a ascensão do Romantismo que a ideia de imitação começou a ter sentido depreciativo.

Embora práticas semelhantes à da *fanfiction* tenham se desenvolvido desde os primórdios da história literária, esse termo surgiu apenas no século XX<sup>3</sup>, com o desenvolvimento da cultura de fãs e com a formação de *fandoms*<sup>4</sup> (comunidade de fãs). Mais que um texto baseado em uma obra anterior, uma *fanfiction*, como o próprio nome sinaliza, é

---

<sup>3</sup> <<https://www.merriam-webster.com/dictionary/fan%20fiction>>

<sup>4</sup> Esse termo será explicitado com maior profundidade a seguir, na seção 1.3.

uma história criada por fãs e para fãs, e, portanto, está inserida em uma comunidade discursiva específica.

Segundo Vargas (2005, p. 23), o fenômeno *fanfiction* foi iniciado na década de 1960, por intermédio das fanzines (abreviação de *fanatic magazine*), revistas feitas por fãs cujo conteúdo abrange determinado tema ou produto cultural. Essas revistas são criadas artesanalmente, com colagens e desenhos. A reprodução das fanzines era feita com uso de mimeógrafo, o que possibilitava que as revistas fossem vendidas em bancas de jornal ou enviadas por correspondência, ainda que em escala limitada. Havia, então, uma colaboração *off-line* entre fãs para a produção de uma obra artística.

Acredita-se que a primeira *fanfiction*, na acepção atual do termo, como expressão de um *fandom*, tenha sido publicada em uma fanzine organizada por fãs da saga Star Trek, em 1967<sup>5</sup>. A esse respeito, Vargas (2005, p. 23) pontua:

De acordo com as informações disponíveis no website Fanfiction: the force.net, a primeira fanzine dedicada à série Star Trek data de 1967. Essa série, televisionada no Brasil com o título Jornada nas Estrelas, teria sido uma das primeiras a possuir uma legião de fãs tão fiéis a ponto de se dedicarem à escrita de novos episódios, veiculados por meio de fanzines.

É relevante destacar, nesse sentido, que as atividades relativas à cultura de fã já existiam antes do advento da Internet. Tais atividades, desenvolvidas de forma marginal, consistiam principalmente na elaboração e no compartilhamento de fanzines, bem como na participação em convenções ou em reuniões promovidas pelos fãs (ABREU E CAMARGO, 2013).

A interação entre os fãs, bem como a veiculação dessas obras, era consideravelmente limitada, por ocorrer apenas no meio impresso. Com o surgimento da internet, os escritores de *fanfictions* encontraram o espaço ideal para a publicação e para a formação de comunidades com outros fãs. Em 1998, foi criada a primeira plataforma virtual dedicada exclusivamente à publicação de *fanfictions*: o *FanFiction.Net*<sup>6</sup>. A partir do ano 2000, surgiram inúmeros *sites* voltados para postagens de *fanfictions*. Além das plataformas específicas, esses textos começaram a ser compartilhados em *blogs* e em redes sociais (como *Orkut*, *Tumblr* e *Facebook*).

O ambiente virtual, dinâmico e repleto de possibilidades comunicativas, abriu espaço

---

<sup>5</sup><<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/11/o-que-e-fanfic-veja-onde-encontrar-na-web-livros-escritos-por-fas.ghtml>>

<sup>6</sup><<https://www.fanfiction.net/>>

não apenas para o compartilhamento das histórias, mas também para a discussão acerca delas. Leitor e autor, ainda que geograficamente distantes, têm a possibilidade de interagir, comentando ativamente sobre o que é produzido.

A figura a seguir exemplifica como as *fanfictions* são publicadas nas plataformas virtuais. A autora, que se apresenta com o *nickname* “Naiara McGregor”, criou uma capa para sua história, fazendo referência às obras nas quais a *fanfiction* se baseia: Crônicas de Nárnia, de C.S. Lewis, e Harry Potter, de J.K. Rowling. Trata-se de uma *fanfiction crossover*, como são chamadas as histórias que unem elementos de duas ou mais obras de ficção. A imagem dos atores que interpretaram os protagonistas dessas narrativas nos filmes é o suficiente para que outros fãs reconheçam, apenas pelo elemento imagético, quais serão os universos ficcionais explorados na narrativa. Foi elaborada uma sinopse, a fim de atrair outros fãs para a leitura. Assim, em um clique, leitores podem acessar a *fanfiction*, ler a história e interagir com a autora e com os outros leitores, comentando suas opiniões e impressões sobre a obra.

**Figura 1 - *Fanfiction* “In My Universe”**

**In My Universe escrita por Naiara McGregor**



Lúcia Pevensie apenas abriu um armário. Não imaginava ela que esse simples ato mudaria sua vida para sempre. Ela acaba saindo no armário Sumidouro em Hogwarts, onde conhece Harry Potter. Juntos enfrentam muitos desafios durante um ano letivo em Hogwarts, mas ela precisa voltar para seus irmãos, Lúcia promete voltar, mas ela não contava que o armário a levaria a dimensão errada! Eles foram separados pelos universos, e talvez sejam enfim unidos pelo destino...

Fonte: Disponível em <<https://fanfiction.com.br/historia/582990/InMyUniverse/>>. Acesso em: 30 jul. 2019.

Embora ainda pouco estudada, a prática social da escrita e leitura em *fanfictions* é um fenômeno que se desenvolve em larga escala no Brasil e no mundo, principalmente entre os jovens. A plataforma de autopublicação *Wattpad*, criada em 2007, é uma prova disso: apenas

no ano de 2014, foram postadas mais de 14 milhões de *fanfictions* no *site*.<sup>7</sup> Fica evidente, então, que, embora a cultura de fãs não se restrinja somente ao meio virtual, a internet teve papel fundamental para o desenvolvimento desse tipo de texto, atuando como a principal catalisadora do fenômeno *fanfiction*.

## 1.2 *Fanfiction* e o problema da autoria

Por ser um gênero que nasce da proposta de apropriação, de reescrita e de recriação de uma obra preexistente, a questão da autoria em *fanfictions* suscita importantes questionamentos. Para Foucault (2009, p. 273), um nome de autor não é apenas um dos elementos do discurso, mas exerce um papel em relação a este, visto que possui função classificatória. O nome do autor é justamente o responsável por reagrupar certo número de textos e por caracterizar modos de ser do discurso. A autoria, em um texto, é “característica do modo de existência, de circulação e de funcionamento de certos discursos no interior de uma sociedade” (FOUCAULT, 2009, p. 274).

Dada a relevância da noção de autoria, principalmente no que tange a textos literários, como é o caso da *fanfiction*, não é surpreendente o fato de que a identificação do escritor, ainda que por meio de *nicknames*, esteja sempre presente nas plataformas de autopublicação. Trata-se de uma forma de os leitores identificarem, inclusive por intermédio das imagens atribuídas ao autor, de quais obras os escritores são fãs, e, ainda, relacionarem um nome, ou melhor, um *nickname*, a determinado conjunto de textos.

A esse respeito, considerando que a *fanfiction* é uma espécie de reescrita de uma obra anterior, cabe questionar: a autoria do texto pode ser atribuída somente ao escritor da *fanfiction*? Vargas (2005, p. 48) expõe a problematização dessa questão de autoria, inclusive do ponto de vista legal (no que tange aos direitos autorais):

A produção e o consumo de fanfictions nem sempre são bem aceitos pelos detentores dos direitos autorais de um produto voltado para o consumo de massa, provavelmente pelo elemento de subversão da noção de autoria que o acompanha. Esse estilo de consumo, menos passivo, talvez, do que o esperado pela indústria do entretenimento, transgride as fronteiras entre produtor e receptor, autoridade e consumidor.

Nesse viés, de acordo com Camargo e Abreu (2013), cabe questionar se essas produções de fãs ferem os termos jurídicos, constituindo uma forma de plágio de obras sob

---

<sup>7</sup> <<https://www.vulture.com/2015/03/fanfiction-guide.html>>

*copyright*. Essa problemática leva os escritores de *fanfiction* (conhecidos como *ficwriters*) a declararem, explicitamente, que os personagens e o universo ficcional sobre os quais escrevem não são criação própria. Essa preocupação evidencia-se, geralmente, no espaço destinado às notas do autor, no qual é comum a veiculação de *disclaimers* (avisos legais).

Trata-se de uma questão complexa, pois, ao mesmo tempo em que o escritor de *fanfiction* reutiliza universos ficcionais e personagens de outro autor, ele também cria novos enredos, cenários e personagens. Nesse sentido, a autoria de uma *fanfiction* é compartilhada: ao autor da obra original é atribuída a criação de um universo ficcional e dos personagens que dele fazem parte. O escritor da *fanfiction*, por outro lado, é o responsável por utilizar esses elementos para a criação de uma nova história, com enredos e personagens diferentes do original, e por isso, reivindica para si considerável parcela de autoria.

As *fanfictions*, em sua condição de produções de uma comunidade, constituem uma expressão de cultura que se estabelece no jogo entre original e reprodução (CAMARGO; ABREU, 2013). Os fãs, ao produzi-las, não o fazem com fins lucrativos, nem desconsideram a autoria da obra original, mas tomam-na como ponto de partida para a criação de novas histórias e de novos personagens.

### **1.3 Um passeio pela cibercultura**

O sociólogo André Lemos (2003, p. 11) define cibercultura como “a cultura contemporânea marcada pelas tecnologias digitais”. Segundo o autor, trata-se de uma forma sociocultural que surgiu da relação de simbiose entre a sociedade, a cultura e as tecnologias de base microeletrônica.

O surgimento dos primeiros computadores ocorreu em 1945, na Inglaterra e nos Estados Unidos. Essas máquinas eram reservadas para uso militar e assemelhavam-se a calculadoras programáveis. Apenas em 1960 o uso por civis começou a se disseminar, mas, ainda assim, a informática servia apenas a cálculos, estatísticas e gerenciamentos monetários (LÉVY, 1999).

Lévy (1999) aponta que a virada fundamental ocorreu nos anos 70, com o desenvolvimento e a comercialização do microprocessador. Iniciou-se, a partir daí, uma nova fase de automação da produção industrial, marcada pelo uso de aparelhos eletrônicos, de computadores e de redes de comunicação de dados, tendência que continua a crescer nos dias atuais. No entanto, a invenção do computador pessoal fez com que esse movimento de

digitalização extrapolasse a esfera da indústria: o computador tornou-se um instrumento utilizado por uma proporção crescente da população para criação de textos, imagens e músicas, para organização de informações pessoais, para interação em diversas modalidades e até para diversão, com jogos e outros conteúdos de entretenimento.

A esse respeito, o autor afirma:

Sem que nenhuma instância dirigisse esse processo, as diferentes redes de computadores que se formaram desde o final dos anos 70 se juntaram umas às outras enquanto o número de pessoas e de computadores conectados à interrede começou a crescer de forma exponencial. Como no caso da invenção do computador pessoal, uma corrente cultural espontânea imprevisível impôs um novo curso ao desenvolvimento tecnoeconômico. As tecnologias digitais surgiram, então, como a infraestrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado da informação e do conhecimento. (LÉVY, 1999, p. 30)

É de se esperar, nesse sentido, que, com o advento da internet e da construção de uma sociedade tecnológica, ocorram mudanças significativas nas práticas discursivas. Conforme ressalta Vieira (2015), evidenciam-se novos gêneros e possibilidades discursivas nos domínios comunicativos que pertencem à cultura digital. As relações sociais, impactadas pela nova configuração digital, são reconfiguradas com a formação de comunidades virtuais. A respeito dessa configuração tecnológica da sociedade, a autora declara:

O uso pela sociedade contemporânea de avançados instrumentos tecnológicos e informatizados fez mais pela linguagem do que acelerar a sua velocidade transformadora, marcou de modo irreversível os seus contornos, reconfigurando-a, desenhando outros gêneros e diferentes padrões discursivos, dando-lhe nova feição e novas práticas. (VIEIRA, 2015, p. 40)

Os chamados gêneros emergentes, como é o caso da *fanfiction*, são aqueles que emergem nesse contexto das tecnologias digitais e integram-se ao cotidiano da sociedade, tais como chats, blogs, e-mails, fóruns de discussão, etc. É evidente que o meio digital, com sua versatilidade e dinamicidade, interfere na natureza dos textos produzidos (MARCUSCHI, 2004).

André Lemos (2003) defende que a cibercultura pode ser entendida com base em três leis fundamentais: 1) a reconfiguração, 2) a liberação do polo de emissão e 3) a conectividade generalizada.

A lei da reconfiguração contraria a ideia de substituição ou do aniquilamento de práticas sociais. Para Lemos (2003), o que ocorre na cibercultura é que as modalidades midiáticas, os espaços e as práticas antecedentes à era da Internet não foram substituídos, e sim reconfigurados no ciberespaço. O e-mail, por exemplo, não aniquilou nem substituiu a



carta, mas tornou-se uma nova configuração desse gênero, partilhando características em comum com seu antecessor e adquirindo outras distintas.

A lei da liberação do polo da emissão refere-se à emergência de vozes e de discursos que, anteriormente, seriam desconsiderados na seleção de informação feita pela mídia de massa. Cabe ressaltar que, em sua condição de “incubadora de instrumentos de comunicação”, a internet não pode ser entendida como uma mídia de massa, já que as práticas dos utilizadores não estão ligadas a uma só ação, como ocorreria, por exemplo, com a televisão. Quando alguém diz que “está na internet”, há uma variedade enorme de possibilidades para essa ação, sem que haja um vínculo estreito entre o instrumento e a prática (LEMOS, 2003). Enquanto mídias de massa, como a televisão, o rádio, as revistas e os jornais, promovem uma rígida seleção de informações (a respeito de *quem* fala, sobre *o que* fala e *de que forma* fala), a internet abre espaço para a expressão praticamente irrestrita dos usuários, em uma emergência de vozes inédita na história.

Sobre o alargamento da teia comunicacional no ciberespaço, os autores Champagnatte e Cavalcanti (2015) ressaltam que as práticas de interação virtuais abrem lugar para a expressão de atividades de resistência, que tentam perfurar os mecanismos políticos e ideológicos impostos pela grande mídia hegemônica da indústria cultural. O ambiente virtual, por não possuir as mesmas restrições impostas pelos meios de comunicação de massa, possibilitou que os receptores se tornassem também agentes emissores.

Nesse viés, cabe destacar o caso do *website*/aplicativo *Wattpad*, criado em 2007. Seu acesso se dá tanto pelo computador quanto pelo celular, por meio de um aplicativo gratuito. Para publicar um livro, o autor não possui mais a obrigatoriedade de submeter o trabalho a uma editora. A ideia principal do *Wattpad* é criar um espaço virtual para a autopublicação, permitindo que o autor seja também o editor de suas obras. Esse exemplo acentua ainda mais a questão da liberação do pólo da emissão. A internet ampliou o espaço e a emergência de vozes em relação à leitura e à escrita, além de modificar as relações de interação quanto aos textos produzidos.

A terceira lei é a da conectividade generalizada. Essa conectividade é impulsionada pela transformação do PC (computador pessoal) em aparelho móvel conectado, conforme ilustra a imagem a seguir.

**Figura 2 - Conectividade generalizada**



Fonte: Disponível em < <https://www.todamateria.com.br/historia-e-evolucao-dos-computadores/>>. Acesso em 30 jul. 2019

Lemos (2003) evidencia a conectividade entre seres humanos e seres humanos, entre seres humanos e máquinas e entre máquinas e máquinas. Nessas relações, há troca de informação constante e descentralizada. O espaço físico transforma-se em um espaço virtual, e torna-se possível estar só sem estar isolado. A mobilidade dos aparelhos amplia as possibilidades de conexão dos sujeitos com o virtual, ao mesmo tempo em que a interconexão de máquinas nos leva ao patamar tecnológico previsto por Lévy (1999, p. 126): “cada computador do planeta, cada aparelho, cada máquina, do automóvel à torradeira, deve possuir um endereço na Internet.”

As três leis da cibercultura apontam para o fato de que estamos inseridos em um meio informacional de proporções oceânicas, no qual os sujeitos exploram, coletivamente, formas de comunicação diferentes daquelas propostas pelas clássicas mídias de massa. Irreversivelmente inseridos nesse contexto digital, “cabe apenas a nós explorar as potencialidades mais positivas deste espaço nos planos econômico, político, cultural e humano.” (LÉVY, 1999, p. 16).

#### **1.4 O reino dos fãs**

“Todo mundo é, constantemente, fã de várias coisas. Afinal, ninguém pode existir em um mundo onde nada seja importante.”, escreveu Grossberg (1992, p. 63), em seu livro *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. De fato, os filmes que vemos, os livros que lemos, as músicas que ouvimos e as pessoas que admiramos têm forte impacto em nossas vidas, moldando nossos desejos, nossa identidade e nossa visão de mundo. A admiração por um objeto cultural define, em muitos casos, o modo como comunidades se organizam e se

relacionam, já que a busca por algo que seja importante, que mobilize sentimentos de afeto e de adoração, raramente é solitária. Os sujeitos tendem a se unir a outras pessoas que compartilham as mesmas paixões e interesses, e é esse movimento que origina os *fandoms*.

Segundo o *Oxford English Dictionary*, a palavra *fandom* designa “os fãs de uma pessoa, time, série ficcional, etc., considerados coletivamente como uma comunidade ou subcultura.” O *Cambridge Dictionary* define essa mesma palavra como um grupo de fãs de algo ou de alguma coisa, e atribui a esse grupo a característica de ser especialmente entusiástico. O entusiasmo, é relevante frisar, é parte indissociável da ideia de ser fã. Afinal, fãs são sujeitos que dedicam uma admiração especial, e, de certa forma, apaixonada, ao objeto de sua adoração, que pode ser um time de futebol, uma história em quadrinhos, um filme, um livro, uma banda ou, de forma mais geral, um tipo de arte, como cinema, música ou literatura (SPOLIDORIO, 2017).

Segundo Spolidorio (2017), a hipótese mais aceita é a de que a palavra *fandom* seja advinda do inglês “Fan Kingdom”, que significa “Reino dos Fãs”. O termo *reino* remete à autoridade e à reverência monárquica que livros, séries, filmes, etc. exercem entre os fãs. Além disso, a ideia de reino, para alguns *fandoms*, pode ser associada ao desejo de distanciamento da realidade e à imersão, pautada pela imaginação e pela fantasia, em um universo ficcional. Nesse sentido, é como se os fãs, coletivamente, fugissem por alguns momentos da realidade e se refugassem em um reino que é erguido em torno do objeto admirado. As figuras a seguir, de memes publicados em *fanpages* (sites feitos de fã para fã), ilustram esse sentimento de conexão com um mundo ficcional, bem como o desejo que os fãs possuem de integrá-lo.

Figura 3 - Meme do *fandom* de Harry Potter



Fonte: Disponível em <<https://www.wattpad.com/308650394-s%C3%B3-coisas-legais-memes-s%C3%B3-nerd-entende>>. Acesso em: 30 jul. 2019

Figura 4 - Meme do *fandom* de Crônicas de Nárnia



Fonte: Disponível em <<http://narniaps.blogspot.com/2012/07/narnia-memes.html>> Acesso em: 30 jul. 2019.

Um reino é, também, uma comunidade, um lugar de convívio e interação. Na cibercultura, essa interação é mediada por *sites*, aplicativos, redes sociais, fóruns e *chats* online, entre muitas outras possibilidades. O reino dos fãs é, na atualidade, um reino majoritariamente virtual, regido por multimeios midiáticos e tecnológicos. Trata-se de uma

comunidade que transcende as barreiras físicas, geográficas e até linguísticas, pois sujeitos que falam línguas diferentes podem fazer parte de um mesmo grupo. Comunidades virtuais, como os *fandoms*, não interagem face a face, de forma geral, sendo o computador o principal intermediário. Segundo Young (2008, p. 128), participantes de comunidades *online* “fazem tudo o que as pessoas fazem na vida real, mas deixam seus corpos para trás.” O autor aponta para o fato de que a riqueza e a vitalidade da conexão cultural pelo computador é, para milhões de pessoas, forte o suficiente para causar atração e até mesmo vício àqueles que nela mergulham.

Os estudos de Wenger (1998) sobre comunidade de prática permitem ampliar a investigação dos *fandoms*. Embora esse aporte teórico não esteja situado no campo da Análise de Discurso Crítica, ele será utilizado aqui como suporte para a tentativa de descrever, ainda que em linhas gerais, o funcionamento de um *fandom*. É importante ressaltar que o diálogo com Swales e Wenger não tem a pretensão de constituir, nesta pesquisa, um desvio teórico em relação à ADC. Esses autores, ainda que pertencentes ao âmbito da sociolinguística, trabalham com conceitos de comunidade de prática e de comunidade discursiva, bastante relevantes para o estudo do *fandom*. Assim, considerando o caráter interdisciplinar da Análise do Discurso Crítica, pretende-se agregar conhecimentos, considerando possíveis interseções entre duas áreas teóricas.

De acordo com Wenger (1998), membros de uma comunidade de prática são conectados pelas coisas que desenvolvem juntos e pelo que aprendem ao se engajar conjuntamente nessas atividades. Algumas comunidades, como as comunidades de interesse, não necessariamente possuem práticas compartilhadas, motivo pelo qual o *fandom* não pode ser entendido como tal. Mais que interesses em comum, os fãs compartilham práticas sociais e engajam-se não apenas no consumo, mas na produção cultural.

Wenger (1998) define comunidades de prática em três dimensões: repertório compartilhado, empreendimento conjunto e engajamento mútuo.

**Figura 5 - Dimensões da comunidade de prática segundo Wenger (1998)**



Fonte: conceitos de Wenger (1998), esquematizados pela autora.

Um *fandom* surge no momento em que, movidos por um repertório compartilhado, fãs se engajam mutuamente em prol de um empreendimento conjunto. Young (2008) discute as contribuições de Wenger (1998) para o estudo de comunidades e pontua que fatores, como proximidade geográfica, identidades dos participantes e redes de comunicação não são definidores de uma comunidade de prática, mas sim as relações de engajamento mútuo, responsáveis por unir os membros em uma entidade social.

Spolidorio (2017) afirma que o engajamento com a criação, a apropriação e a reprodução de conteúdos relacionados ao *fandom* é o que move a comunidade de fãs, o que a torna viva e dinâmica, além de manter os produtos culturais em um processo de constante modificação, reformulação e atualização. Essas produções, que envolvem um esforço de recriação e de ressignificação das obras originais, podem aparecer em diversas formas, sendo as mais conhecidas as *fanarts* (obras de arte como desenhos, pinturas e esculturas), os *fanvids* (vídeos sobre uma obra ou seus personagens, que contém montagens com o material original, ou, ainda, com outras obras e animações), as *fanzines* (revistas, geralmente feitas de forma artesanal, com conteúdo específico de um *fandom* em particular), as *fansubs* (legendas amadoras feitas por fãs para filmes, desenhos ou séries), e, claro, as *fanfictions* (narrativas de ficção escritas por fãs) que constituem o objeto desta pesquisa. Todas essas formas de produção cultural são parte do empreendimento conjunto dos fãs em seus *fandoms* e surgem

graças a um engajamento mútuo.

**Figura 6 - Exemplos de fanzines**



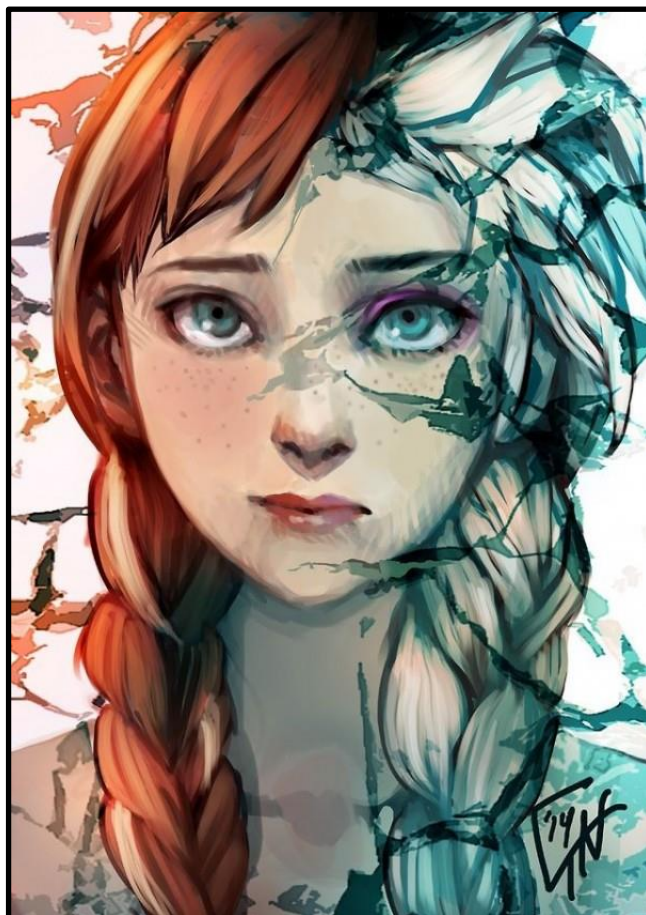
Fonte: Disponível em <<https://designculture.com.br/ja-ouviu-falar-em-fanzine>>. Acesso em: 30 jul. 2019.

**Figura 7 - Fanart do filme "Os Vingadores"**



Fonte: Artista desconhecido. Disponível em <<http://pt.fanpop.com/clubs/the-avengers/images/32057210/title/avengers-fan-art-fanart>>. Acesso em 30 jul. 2019.

**Figura 8 - Fanart do filme "Frozen"**



Fonte: Artista desconhecido. Imagem disponível em <<http://eslamoda.com/10-fan-art-inspirados-en-disney-que-emocionaran-tu-nina-interior>>. Acesso em: 30 jul. 2019.

O empreendimento conjunto, conforme observa Young (2008), não necessariamente implica que todas as pessoas de uma comunidade possuem os mesmos objetivos, problemas ou soluções similares, mas sim que esses objetivos, problemas e soluções estão, de algum modo, inter-relacionados.

Jenkins (2006, p. 247, *apud* SPOLIDORIO, 2017, p. 53) aponta que nem só de sentimentos de fascinação vive o *fandom*. Há, entranhada na cultura dos fãs, uma sensação persistente de frustração. O *fandom* sustenta-se no equilíbrio entre a fascinação e a frustração: a fascinação leva os fãs a interagir com determinado conteúdo, mas é a frustração que fornece o impulso de reescrevê-lo e refazê-lo. A *fanfiction*, em particular, nasce desse desejo de modificar ou ampliar um universo ficcional por meio da (re)escrita. Para os escritores e leitores de *fanfictions*, uma história nunca acaba. Ela se estende infinitamente até onde a imaginação permite. As imagens abaixo, retiradas de *fansites*, explicitam essa ideia.



**Figura 9 - Banners virtuais sobre *fanfiction***



Fonte: Disponível em <<http://vivendonoinfinito.blogspot.com/2015/03/fanfiction-historia-nao-acaba-quando.html>> e <<https://www.teatimewithkc.com/ttwkc/2017/11/5/episode-47-fanfiction-with-special-guest-morgan>>. Acesso em: 30 jul. 2019.

Um casal que não ficou junto, um personagem querido que morreu tragicamente, um final ruim de uma história, ou simplesmente o fato de que livros acabam, filmes terminam e séries televisivas são canceladas: os fãs, em um empreendimento conjunto, contornam esses problemas discutindo sobre o tema, lendo e escrevendo *fanfictions*, fazendo *fanarts*, *fanvids* e outras produções culturais.

Na cibercultura, o engajamento mútuo entre os fãs é estabelecido de diversas formas e mobiliza uma grande variedade de gêneros. Os *fandoms*, à semelhança de outras comunidades virtuais, interagem por comentários, *chats* virtuais, *posts* em redes sociais, curtidas, compartilhamentos, vídeos, etc. É importante ressaltar, entretanto, que nem sempre as relações entre fãs restringem-se às esferas virtuais, embora sejam o principal ponto de encontro. Feiras de cultura pop, como a *Comic Con Experience*, têm se popularizado no Brasil e provocam a reunião presencial de fãs dos mais variados *fandoms*.

**Figura 10 - Comic Con Experience**



Fonte: Disponível em <<https://portalradar.com.br/3a-comic-con-experience/>>. Acesso em: 30 jul. 2019.

Nas *fanfictions*, em particular, a interação entre o autor-fã e o leitor-fã é estabelecida em plataformas virtuais dedicadas ao compartilhamento de histórias. A plataforma de autopublicação *Nyah!Fanfiction*<sup>8</sup>, por exemplo, disponibiliza espaço para comentários sobre as *fanfictions* lidas, para notas do autor e para recomendações (de um leitor-fã para outro).

De acordo com Jenkins (1992 apud SPOLIDORIO, 2017), o comportamento dos fãs apresenta formas diferentes de envolvimento e de participação, bem como níveis variados de engajamento. O autor pontua que a participação ativa em um *fandom* implica certo nível de isolamento da sociedade. As produções dos fãs são direcionadas para grupos receptivos, que compartilhem os mesmos interesses, gerando um sentimento acolhedor de pertencimento.

Há, nas comunidades virtuais, diversas manifestações de fãs que retratam essa espécie de isolamento social e de diferenciação dos “não fãs”, em movimento do tipo *eles versus nós*.

---

<sup>8</sup> <<https://fanfiction.com.br/>>

**Figura 11 - Fandom de Harry Potter: Sociedade X Nós**



Fonte: Disponível em <[https://aminoapps.com/c/potter-amino-em-portugues/page/blog/orgulho-de-ser-potterhead/DD0r\\_8mFPumJRDzobqrYJRNDzmLVxGK4rD](https://aminoapps.com/c/potter-amino-em-portugues/page/blog/orgulho-de-ser-potterhead/DD0r_8mFPumJRDzobqrYJRNDzmLVxGK4rD)>. Acesso em: 30. jul. 2019

**Figura 12 - Fandom de Harry Potter: "Estou cercada por trouxas!"**



Fonte: Disponível em <<https://imgflip.com/i/utbp2>> Acesso em: 30 jul. 2019.

Esse movimento de diferenciação do tipo *eles versus nós* acontece não apenas entre fãs e não fãs, mas também entre diferentes *fandoms*. Nesses casos, pode haver uma espécie de rivalidade, uma disputa que visa afirmar determinada comunidade como superior. O meme a



“Ei, você é um *potterhead*?”, pergunta o personagem no primeiro quadrinho, após reconhecer seu semelhante pela camiseta que usa. “Potterhead” é o nome criado para designar um fã de Harry Potter, assim como fãs de Percy Jackson são chamados de “Semideuses” ou “Meio-Sangues”. Os integrantes dos *fandoms* mais populares geralmente são identificados por um nome em comum, o que constitui parte importante da afirmação identitária dessas comunidades.

No terceiro quadrinho, as falas “Depois de todo esse tempo? Sempre!” são referências intertextuais à obra de J. K. Rowling (a mesma referência é explorada na Figura 11). Para perceber essa intertextualidade, é preciso conhecimento sobre o universo ficcional de Harry Potter, e por isso, as referências à obra são uma das formas como os fãs se reconhecem entre si. Na Figura 12, a palavra “muggles” (trouxas), também constitui uma referência intertextual, pois esse termo, no universo ficcional de J.K. Rowling, é usado para designar os não bruxos. A Figura 13 apresenta um símbolo conhecido pelos fãs de *Supernatural*, além da referência “salt and burn” (salgar e queimar).<sup>10</sup> Nesse sentido, fica claro que o engajamento mútuo para um empreendimento conjunto só acontece devido ao repertório em comum compartilhado pelos fãs.

Segundo Wenger (1998), repertório compartilhado é a dimensão da comunidade de prática que inclui todos os recursos linguísticos e não linguísticos que os membros de uma comunidade desenvolvem com o tempo, tais como vocabulário, estilos, variedades linguísticas e formas específicas de construção de significado.

Esse é um conceito importante para o estudo das comunidades de fãs, pois o que rege um *fandom* é, certamente, o repertório que seus participantes compartilham. Sem conhecimento específico sobre o objeto admirado, um sujeito não é reconhecido como fã. Fazer parte de um *fandom* exige repertório altamente especializado. Quando um sujeito que se diz fã não apresenta o nível de conhecimento partilhado pelos outros fãs, ele é rejeitado pelo grupo e apontado como *poser*, palavra inglesa usada para designar alguém que se deixa levar pelo que está fazendo sucesso no momento, tentando ser o que não é.

Em 2013, a cantora Anitta provocou a fúria de vários membros do *fandom* de Harry Potter. Em sua rede social, ela postou uma foto no parque temático *The Wizarding World of Harry Potter* com a legenda: “Estou no beco diagonal! Amo/sou Harry Potter”. Imediatamente, diversos fãs postaram comentários agressivos corrigindo-a: “Poser do inferno,

---

<sup>10</sup> O sal e o fogo são usados pelos irmãos Winchester, protagonistas da série televisiva *Supernatural*, para combater fantasmas e outros seres sobrenaturais.

aí não é Beco Diagonal e sim Hogsmeade, é tão anta que não viu a placa que tem no parque”, escreveu uma fã. O episódio rendeu memes que circularam nas redes sociais em zombaria ao erro cometido pela cantora, como mostra a figura a seguir:

**Figura 15 - Meme: "É Hogsmeade, e não Beco Diagonal!"**



Fonte: Disponível em <<https://vejasp.abril.com.br/blog/pop/anitta-irrita-fas-de-harry-potter-apos-gafe-no-instagram/>>. Acesso em: 30 jul. 2019.

Esse exemplo reforça a relevância do repertório compartilhado para a configuração dos *fandoms*. Na cultura dos fãs, falar o mesmo idioma não é o suficiente. Há diversas referências, expressões, citações, gírias e nomenclaturas que permitem que os fãs se reconheçam entre si. Isso resulta na criação de uma espécie de linguagem própria, que dificilmente será plenamente compreendida por pessoas externas ao *fandom*. O repertório a respeito de um assunto é o que serve para afirmar os fãs como integrantes de uma determinada comunidade.

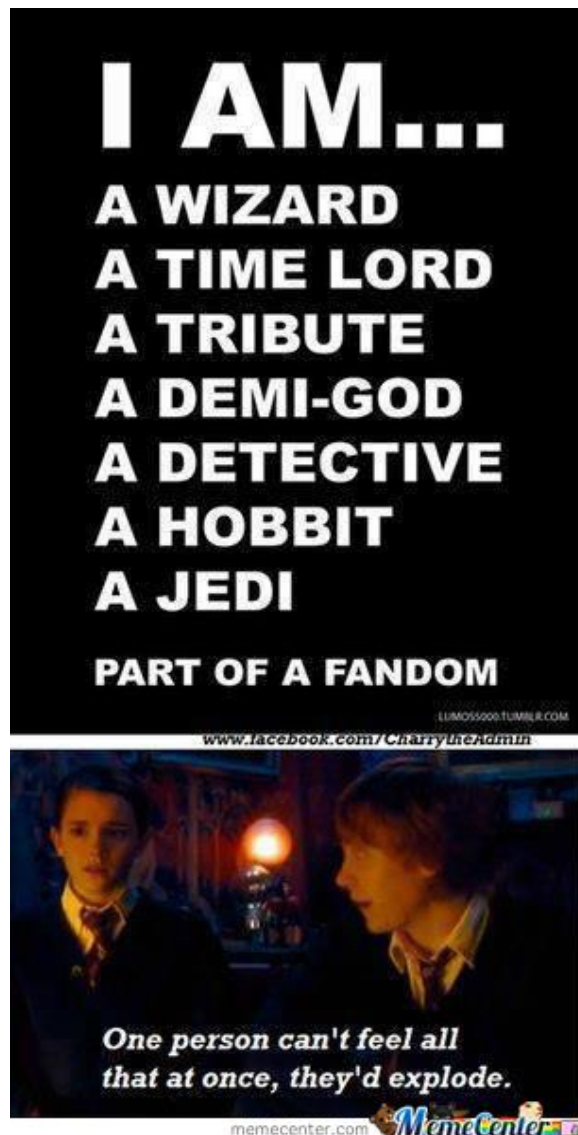
Os estudos de Wenger (1998) a respeito das comunidades de prática somam-se aos de Swales (1990), que trabalha com o conceito de comunidade discursiva. Para Swales, a

investigação sobre as comunidades não está tão voltada para as atividades que os membros executam, mas para as características discursivas que são compartilhadas. Nesse sentido, os discursos funcionam como um meio de identificação mútua entre os sujeitos. Lustosa (2013, p. 103), com base em Swales (1990), expõe os seis critérios de formação de uma comunidade discursiva: 1) objetivo comum; 2) mecanismos participatórios; 3) troca de informação; 4) gêneros específicos da comunidade; 5) uma terminologia altamente especializada; e 6) um alto nível de especialização.

Nos *fandoms*, o alto nível de especialização (tal como o conceito de repertório compartilhado exposto por Wenger) é um elemento central, pois a interação entre os fãs e as produções culturais que eles promovem são motivadas justamente pelos conhecimentos especializados que os sujeitos possuem sobre um tema. No caso específico que envolve a atuação de *fandoms* voltada para a produção e leitura de *fanfictions*, há diversos mecanismos participatórios que possibilitam a troca de informação, como os comentários, as notas do autor e os mecanismos de avaliação (como votos e recomendações).

Como ilustra a imagem a seguir, um fã pode pertencer a mais de um *fandom*. Para isso, basta possuir: 1) afetividade em relação ao objeto cultural; 2) conhecimentos específicos e 3) interação com os demais fãs.

Figura 16 - Parte de um *fandom*



Fonte: Disponível em <<https://www.memecenter.com/fun/2062519/join-the-fandom>>. Acesso em 30 jul. 2019.

Na Figura 16, há referências aos mais variados *fandoms*: “Eu sou... Um bruxo (*fandom* de Harry Potter) /um Senhor do Tempo (*fandom* de Doctor Who)/ um tributo (*fandom* de Jogos Vorazes)/ um semideus (*fandom* de Percy Jackson)/ um detetive (*fandom* de Sherlock Holmes)/ um hobbit (*fandom* de O Senhor dos Anéis)/ um Jedi (*fandom* de Star Wars)/ Parte de um *fandom*.” A seguir, tem-se a frase “Uma pessoa não pode sentir tudo isso de uma vez, ela iria explodir.”, proferida pelo personagem Ron Weasley em *Harry Potter e a Ordem da Fênix*. A imagem é exposta para retratar a cena do filme em que Ron diz essa frase, formando mais uma conexão intertextual que pode ser identificada pelos fãs. O emprego da palavra “sentir”, aqui, traduz o que o *fandom* significa para um fã: o sentimento de



pertencimento que ocorre com a união de pessoas em prol de um interesse comum.

Por muito tempo, prevaleceu uma visão elitista de que apenas alguns produtos culturais, pertencentes à dita “alta cultura”, eram dignos da academia. Com a consolidação de uma sociedade tecnológica e midiática, a cultura popular encontrou espaço, nas redes *online*, para uma infinidade de possibilidades de desenvolvimento e de propagação, reconfigurando as práticas sociais. Nesse sentido, pesquisas acadêmicas sobre o tópico contribuem para uma compreensão mais ampla das relações entre os sujeitos na pós-modernidade.

## CAPÍTULO 2 – O FIO DE ARIADNE: CAMINHOS METODOLÓGICOS

— *Exceto pelo fato de que se trata de um labirinto, certo?*

— *Cheio de armadilhas horríveis — concordou Grover. — Becos sem saída. Ilusões. Monstros psicóticos assassinos de bodes.*

— *Não se você tiver o fio de Ariadne — disse Annabeth. — Nos tempos antigos, o fio de Ariadne guiou Teseu, ajudando-o a sair do Labirinto. Era um instrumento de navegação inventado por Dédalo.*

(RICK RIORDAN)

Os livros da saga “Percy Jackson e Os Olimpianos”, escritos por Rick Riordan, contam a história de Percy Jackson, um menino que, aos 12 anos, descobre que é um semideus, filho de Poseidon. A saga, ao apresentar uma inusitada combinação entre mitologia grega e os conflitos típicos da adolescência, conquistou inúmeros fãs e alcançou a marca de mais de 15 milhões de cópias vendidas em todo o mundo. Em um dos livros da saga, denominado “A batalha do labirinto”, o autor Rick Riordan aborda em sua narrativa os mitos de Ariadne e de Dédalo. Na história, o jovem Percy assume a missão de defender o Acampamento Meio-Sangue – um refúgio para os semideuses – do ataque de Chronos, e para isso, precisa atravessar o Labirinto de Creta e encontrar Dédalo. Nessa jornada, Percy usa o fio de Ariadne, que, na narrativa, é uma espécie de bússola que pode ajudar qualquer um a viajar pelo labirinto sem se perder.

Nesta jornada de pesquisa, precisaremos também de um fio de Ariadne, uma bússola metodológica que oriente a análise linguística aqui proposta. Assim sendo, este capítulo é dedicado à exposição da metodologia qualitativa de pesquisa, incluindo o detalhamento do *corpus* e a apresentação das questões de investigação, bem como a explanação das principais direções de análise adotadas.

## 2.1 Metodologia qualitativa em Análise de Discurso Crítica

O ato de pesquisar pode ser compreendido como um procedimento “reflexivo, sistemático, controlado e crítico” voltado para a descoberta ou para o estudo de fatos, dados e relações, bem como para a investigação de problemas teóricos, práticos ou operativos (IVO, 2013, p.39). Visto que esta pesquisa tem enfoque na prática social que envolve a leitura e a produção de *fanfictions* em plataformas virtuais, a metodologia qualitativa apresenta-se como uma importante base epistemológica.

A pesquisa qualitativa, segundo Gibbs (2009), constitui um método de análise que considera as experiências de sujeitos ou grupos, examinando as interações e as formas de comunicação desenvolvidas. Para tanto, procede à análise de documentos e de outros tipos de produções textuais.

Martínez (2012, p. 140) afirma que “a adjetivação da pesquisa como qualitativa implica uma ênfase sobre as qualidades das entidades estudadas e sobre os processos e os significados que não podem ser examinados simplesmente em termos de quantidade, volume ou frequência (...)”. Isso porque, segundo o autor, os processos analisados nesse tipo de pesquisa tratam de construções sociais. Nesse sentido, é inevitável que se estabeleça uma relação íntima entre o pesquisador e as práticas sociais em enfoque. Essas práticas ocorrem em um contexto histórico específico e são sempre perpassadas por aspectos políticos, econômicos, culturais e ideológicos. Uma pesquisa quantitativa é caracterizada por ações como explicar, controlar ou verificar hipóteses. A perspectiva qualitativa, por sua vez, transcende esses procedimentos, pois busca compreender as práticas que se revelam em contextos sócio-históricos (MARTÍNEZ, 2012).

Nesta pesquisa, adoto a proposta de abordagem teórico-metodológica da Análise de Discurso Crítica (ADC), com destaque para o trabalho de Fairclough (2003). Conforme expõem Ramalho e Resende (2011, p.12), a concepção de Análise de Discurso Crítica desenvolvida por Fairclough “é uma abordagem científica interdisciplinar para estudos críticos da linguagem como prática social.” A abordagem metodológica fundamentada na ADC subsidia a realização de pesquisas qualitativas com enfoque em textos como principais materiais empíricos. Assim, diversos gêneros e textos, como documentos oficiais, entrevistas, reportagens e textos publicitários, entre tantos outros, são possibilidades de material de pesquisa em ADC (RAMALHO; RESENDE, 2011).

A abordagem de análise de discurso proposta por Fairclough (2003, p. 3) surgiu como uma alternativa ao seguinte cenário: pesquisas com enfoque em teorias sociais tendem a não

analisar textos, enquanto as que possuem enfoque na linguagem dos textos geralmente não abordam os aspectos sociais de sua produção e circulação. Segundo o autor, qualquer análise textual produtiva em termos sociais e científicos deve considerar questões teóricas sobre o discurso. Igualmente, para a investigação dos efeitos sociais do discurso, é necessário um olhar atento para o que as pessoas falam ou escrevem, ou seja, é necessária a análise textual.

As autoras Ramalho e Resende (2011, p. 74) entendem que a pesquisa qualitativa, no âmbito da ADC, atua na investigação de aspectos do mundo, por meio de práticas interpretativas que podem levar à transformação social. Essas práticas de interpretação são especificadas e selecionadas à medida que o problema, as perguntas e os objetivos da pesquisa vão sendo delineados. Nesse sentido, as pesquisas qualitativas em ADC são caracterizadas como interpretativas, e não como “objetivas” ou “imparciais”. Ramalho e Resende (2011, p. 105) reforçam o posicionamento de Fairclough (2003), afirmando que “toda a análise é inevitavelmente seletiva, assim como toda pesquisa compõe-se de escolhas sucessivas, que lhe determinam o planejamento e a condução”.

As pesquisas qualitativas em Análise de Discurso Crítica podem ser de caráter etnográfico ou de caráter documental (RAMALHO; RESENDE, p. 80). Para o estudo aqui conduzido, destaca-se o paradigma documental, pois as *fanfictions*, que são textos cuja elaboração exige conhecimento altamente especializado, constituem o principal material empírico. Adicionalmente, dados de natureza informal – como comentários e outros tipos de interação virtual – compõem a análise, pois permitem observar o modo como os sujeitos leitores e escritores se expressam no meio cibernético.

Estabelecer os passos metodológicos é um procedimento de muita relevância para a pesquisa qualitativa. Para este estudo, optei pelos seguintes passos de investigação:

1. delineamento do objeto de estudo: *fanfictions* publicadas em plataformas virtuais.
2. exposição de objetivos e de perguntas de pesquisa.
3. seleção do *corpus*.
4. explanação teórica<sup>11</sup>
5. análise dos textos.

---

<sup>11</sup> No próximo capítulo, as teorias que servirão de base para a análise serão explicitadas.

## 2.2 Objetivos e questões de investigação

Conforme explicitado no Capítulo 1, as produções textuais conhecidas como *fanfictions* fazem parte do cotidiano e das práticas de letramento de milhões de jovens ao redor do mundo. Ainda assim, apesar de sua riqueza semiótica e de sua relevância como prática social, o fenômeno *fanfiction* é consideravelmente desconhecido por boa parte da sociedade, além de pouco estudado no meio acadêmico.

Diante dessa conjuntura, o objetivo geral desta pesquisa consiste na análise de um conjunto selecionado de *fanfictions* em sua condição de produções textuais multimodais, intentando identificar as principais características e alguns dos elementos formativos desse gênero no âmbito textual, discursivo e social. Trata-se, portanto, de uma investigação de caráter exploratório que visa à compreensão mais ampla desse fenômeno no que tange aos aspectos linguísticos. Assim, espero que este estudo seja útil para o desenvolvimento de outras pesquisas sobre *fanfictions*, principalmente em Análise de Discurso Crítica. Mais especificamente, espero que esta pesquisa exploratória e descritiva lance as bases para que estudos posteriores averiguem, mais detidamente, a condição da *fanfiction* como prática não escolar de letramento *on-line*, além de sua aplicabilidade como instrumento pedagógico de letramento nas escolas.

Nesse sentido, há quatro questionamentos que intentarei responder, expostos a seguir.

- 1) Quais são as principais características das *fanfictions* analisadas?
- 2) Qual é a estrutura potencial desse gênero?
- 3) De quais recursos multimodais os produtores das *fanfictions* analisadas se serviram?
- 4) Nas *fanfictions* analisadas, quais recursos interativos compõem a prática social de produção e de leitura?

## 2.3 Onde a magia acontece: o *corpus*

Embora o fenômeno *fanfiction* tenha dado seus primeiros passos antes mesmo do desenvolvimento de uma sociedade cibernética, por intermédio de revistas artesanais feitas de fã para fã (chamadas fanzines), é bastante evidente a importância da internet para o crescimento e para a popularização das *fanfictions*. Após o advento da internet, diversas plataformas interativas foram criadas exclusivamente para a leitura, para a produção e para a

divulgação das narrativas de fã. Esses sites têm diferentes formas de organização e oferecem diversos recursos interativos.

As *fanfictions* coletadas como dados para a análise foram retiradas de três dos sites mais populares dedicados ao gênero, no Brasil: *Fanfic Obsession*, *Wattpad* e *Nyah!Fanfiction*.

O corpus a ser analisado é constituído por dois tipos de textos:

- 1) excertos de *fanfictions* publicadas em plataformas *on-line*;
- 2) comentários de leitores e de autores, veiculados nos espaços interativos das plataformas virtuais de autopublicação.

No vasto universo desse gênero, optei por selecionar *fanfictions* que tenham sido escritas com base em livros, a fim de observar como o jovem leitor se torna também um escritor, no processo de ressignificação e de apropriação da obra literária que admira. Nesse cenário, destacam-se livros populares entre o público adolescente (como as séries *Crônicas de Nárnia* e *Percy Jackson*), cujos *fandoms* são amplos e ativos no meio virtual. Selecionei, ainda, uma *fanfiction* baseada em obras clássicas da Literatura Brasileira, que permite observar como essa produção se dá em uma conjuntura diferente da usual, visto que há uma clara predominância de textos baseados em *best sellers* americanos (ou estrangeiros, de forma geral).

Além disso, para responder à pergunta “De quais recursos multimodais os produtores das *fanfictions* analisadas se serviram?”, selecionei obras que exploram os multimodos da linguagem, com imagens, sons e outros recursos semióticos.

As três *fanfictions* que fazem parte do *corpus* desta pesquisa são as seguintes:

**1) O Trono**, escrita por *Jess Gonçalves* – *Fanfiction* postada na plataforma *Fanfic Obsession*, com base na obra literária “As Crônicas de Nárnia”, de C.S. Lewis.

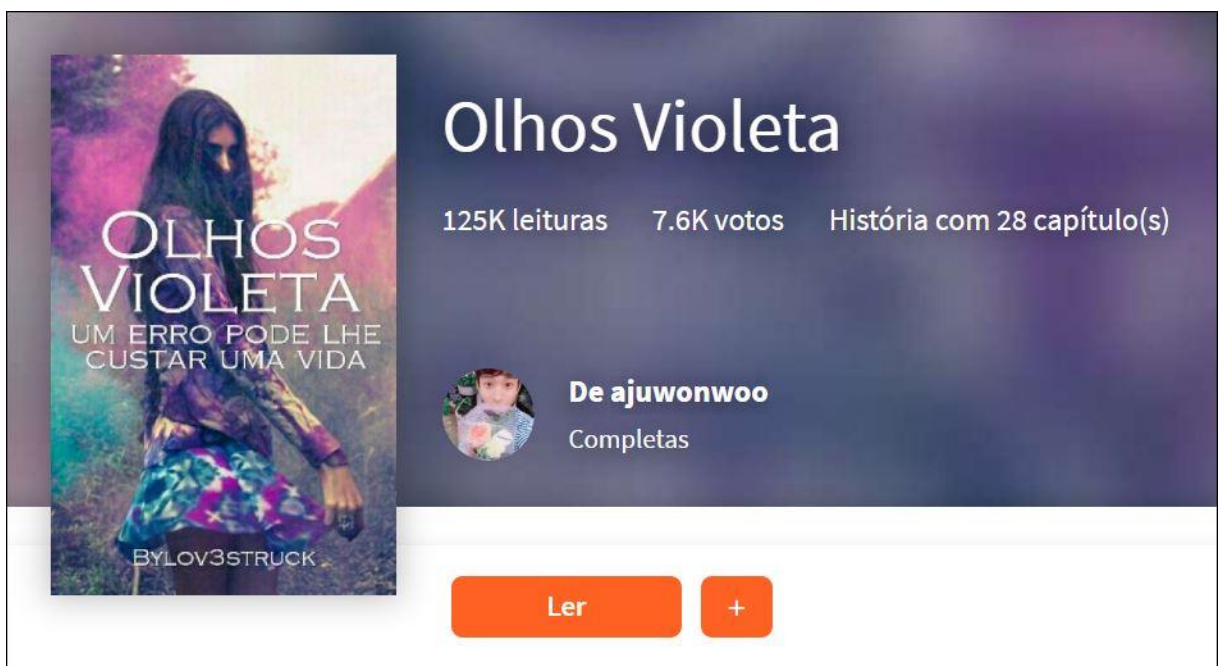
Figura 17 - *Fanfiction de As Crônicas de Nárnia*



Fonte: Disponível em <<http://fanficobsession.com.br/fobs/o/otrono.html>> Acesso em 16 dez. 2019.

2) **Olhos Violeta**, escrita por *ajuwonwoo* – *Fanfiction* postada na plataforma *Wattpad*, com base na série literária “Percy Jackson e os Olimpianos”, de Rick Riordan.

Figura 18 - *Fanfiction de Percy Jackson*



Fonte: Disponível em <<https://www.wattpad.com/story/57246895-olhos-violeta>>. Acesso em 22 ago. 2019.

3) **Postumamente**, escrita por *Tiuni-Chan* – *Fanfiction* postada na plataforma *Nyah!Fanfiction*, com base nas obras literárias “Dom Casmurro”, “Memórias Póstumas de Brás Cubas”, ambas de Machado de Assis, e “O Mulato”, de Aluísio de Azevedo.

Figura 19 - *Fanfiction* de *Dom Casmurro*



Capitu, Brás Cubas, Raimundo...  
Esses conhecidos personagens da literatura realista brasileira, depois de seus respectivos fins, encontraram-se em um mundo Póstumo nada real da Terra em que deixaram.  
Em uma constante briga para decidir quem será o próximo autor póstumo, tais personagens iram relatar de um jeito bastante irreal o que deixaram na Terra.

Fonte: Disponível em <<https://fanfiction.com.br/historia/169707/Postumamente/>>. Acesso em 22 ago.2019.

Para justificar a seleção do *corpus*, é importante considerar que, em uma pesquisa qualitativa, a escolha do material para análise deve conter informações relevantes que estejam em consonância com os objetivos propostos (IVO, 2013, p. 43). A escolha das *fanfictions* apresentadas foi, portanto, motivada pelas minhas questões de pesquisa, que propõem investigar as características e a estrutura potencial desse tipo de texto, bem como os recursos



multimodais que são explorados por seus produtores, e, ainda, identificar os traços da prática social na qual a *fanfiction* está imersa, com a observação das diversas formas com as quais leitores e escritores desse gênero textual interagem no ciberespaço.

Por isso, nas três *fanfictions* selecionadas, há utilização da linguagem multimodal, bem como interação entre escritores e leitores, por intermédio de comentários e de notas do autor. Além disso, optei por coletar dados de diferentes plataformas virtuais, a fim de explorar a diversidade de recursos e de formatos aplicáveis a esse tipo de produção textual.

É necessário, para os fins deste estudo, que essas plataformas de autopublicação sejam descritas, pois certas características de uma *fanfiction*, bem como a prática social que a envolve, podem variar de acordo com as ferramentas interativas que cada plataforma oferece.

### 2.3.1 *Wattpad*

*Wattpad* é um aplicativo de compartilhamento de histórias que pode ser utilizado tanto no computador quanto no *smartphone*. O site, desenvolvido por Allen Lau e Ivan Yuen, foi lançado em 2007 e tem se expandido notavelmente desde então, tanto em número de usuários quanto em quantidade de material literário veiculado. Trata-se de uma empresa de abrangência global que atualmente agrega mais de 80 milhões de usuários<sup>12</sup> de diferentes nacionalidades, unidos por um objetivo em comum: ler e compartilhar narrativas virtuais sobre os mais diversos assuntos. Segundo informações do *site*, esse massivo número de usuários dedica, conjuntamente, 22 bilhões de minutos por mês à leitura e à produção de narrativas.

Embora a plataforma de autopublicação *Wattpad* não tenha sido desenvolvida exclusivamente para a produção e leitura de *fanfictions*, ela é uma das favoritas para o compartilhamento desse tipo de texto, no Brasil. Apenas em língua portuguesa, há mais de 261 mil histórias publicadas com o rótulo *#fanfic*<sup>13</sup>.

A imagem a seguir exemplifica o modo como o site é organizado em categorias literárias: entre elas, uma das mais populares é a categoria *fanfic*.

---

<sup>12</sup> <<https://company.wattpad.com/blog/2019/8/15/wattpad-announces-80-million-monthly-user-milestone>>. Acesso em 26 ago. 2019.

<sup>13</sup> *Fanfic* é uma abreviação comumente utilizada para a palavra *fanfiction*.

**Figura 20 - Categorias de histórias do site *Wattpad***



Fonte: Disponível em <[https://www.wattpad.com/home?locale=pt\\_PT](https://www.wattpad.com/home?locale=pt_PT)>. Acesso em 26 ago.2019

A plataforma *Wattpad* tem como diferencial o fato de oferecer ao escritor uma diversidade de recursos multimodais para a produção de narrativas. Os textos, no *Wattpad*, não são formados apenas por palavras, mas por diversas formas multimodais de construção de sentido. Assim, o produtor de *fanfic* tem à sua disposição espaço para anexar músicas, vídeos, *gifs* e imagens. Fica a critério do autor como essas informações multimodais ficarão dispostas na obra: antes do capítulo, em meio aos parágrafos de texto escrito, ou ao final de cada capítulo. Além disso, o uso de *hiperlink* é constante: é possível anexar à história um *link* de uma página específica da internet, criando interconexões semânticas entre os mais diversos tipos de texto. Nas seções dedicadas a comentários, também é possível anexar *gifs*, *emojis* e imagens.

Fica claro, nesse sentido, que o *Wattpad*, cujo slogan é “Onde as histórias criam vida”, oferece a seus usuários a possibilidade de explorar, nas *fanfictions*, a multimodalidade da linguagem. Trabalhar com a construção de sentido por meio das imagens é algo não apenas desejável, mas necessário nessa plataforma, visto que a capa é um elemento visual obrigatório para a postagem da história. Conforme veremos adiante, em outras plataformas, como o *Nyah!Fanfiction*, essa obrigatoriedade de que haja uma imagem vinculada à história não se verifica.

É importante ressaltar, ainda, a diversidade de recursos interativos voltada à comunidade virtual de usuários do site: é possível comentar a história trecho a trecho, o que é uma exclusividade dessa plataforma, em relação aos outros sites aqui destacados. É possível, ainda, votar em um capítulo, criar uma lista pública de *fanfictions* favoritas e/ou

recomendadas ou participar de fóruns de discussão, que são ambientes para divulgação e para recomendação de *fanfictions*. Os fóruns também abrem espaço para conversas virtuais entre membros de *fandoms*.

Além disso, os perfis dos usuários são altamente personalizáveis: há espaço para anexar a imagem do usuário (é comum, entre os usuários da plataforma, escolher uma imagem de identificação que remeta ao *fandom* integrado por eles). Trata-se, então, de uma rede social, na qual é possível seguir pessoas e também ser seguido, conhecer os gostos dos outros usuários, identificar a quais *fandoms* pertencem, ver os votos e comentários atribuídos às histórias que leem e, ainda, permanecer em uma espécie de realidade alternativa, na qual a pessoa assume outra identidade por meio de um *nickname* (apelido virtual). É possível que os usuários enviem a seus seguidores mensagens coletivas ou privadas, e há, ainda, a opção de deixar recados no mural virtual de outro usuário.

Quando um usuário segue outro, começa a receber notificações que o informam de todas as atividades deste, como, por exemplo, em quais histórias votou ou em quais histórias comentou. Esse é um dos mecanismos que aumentam o número de leituras das obras, popularizando-as na plataforma.

Outro recurso interativo muito valorizado na comunidade virtual *Wattpad* é o *Wattys*, prêmio literário anual promovido pela plataforma, que premia as melhores obras publicadas. A seguir, tem-se a descrição do *Wattys 2019* para a categoria *fanfiction* da premiação, disponível no site<sup>14</sup>, que informa:

Este prêmio mostra os mundos que amamos, os personagens que conhecemos e as histórias pelas quais somos tão obcecados que temos que tomar conta delas com nossas próprias mãos. De *BTS* a *One Direction*, de *Riverdale* a *Game of Thrones*, seu *fandom* não tem limites! A categoria *Fanfiction* tem como objetivo reconhecer *Wattpadders* que desafiaram e mudaram princípios, fins e relacionamentos, mantendo-se fiéis ao coração da história. Estamos procurando alternativas novas, reescritas e histórias diferentes para todos os nossos personagens ou universos favoritos, para que possamos passar um pouco mais de tempo com eles depois que o livro for fechado e os créditos descerem na tela.

O fato de o site promover uma premiação para os escritores de *fanfictions* demonstra a relevância desse gênero e da comunidade discursiva que o produz, na plataforma. O texto, ao citar *BTS* e *One Direction* (bandas famosas entre adolescentes), faz referência às *fanfictions* baseadas em bandas, nas quais os cantores assumem papel de personagens em tramas criadas pelos fãs. Já as menções a *Riverdale* e *Game of Thrones* fazem referência a séries famosas que

---

<sup>14</sup> Disponível em <<http://wattys.wattpad.com/>>. Acesso em 26 ago. 2019. Texto traduzido pela autora.

são fonte para inúmeras *fanfics* na web. Chama a atenção, ainda, o modo como o site cria um nome — uma identidade — para os usuários da plataforma, chamando-os de *Wattpadders*.

As obras veiculadas no *Wattpad* ficam disponíveis para livre acesso na internet, mas para postar uma *fanfiction*, comentar ou votar em alguma história, é necessário criar um usuário e fazer um cadastro gratuito na plataforma.

### 2.3.2 *Fanfic Obsession*

O site *Fanfic Obsession* foi fundado em dezembro de 2009 por Viviane Pécia<sup>15</sup>, quando parte da equipe do extinto *Fanfic Addiction* decidiu abrir um novo espaço interativo, com uma proposta diferenciada. Diferentemente do *Wattpad*, que abriga outros tipos de texto, o *Fanfic Obsession*, conhecido também como FFOBS, é uma plataforma dedicada exclusivamente ao compartilhamento de *fanfictions*. Outro diferencial é que o site, fundado e coordenado por brasileiros, abriga somente obras escritas em língua portuguesa.

Segundo informações divulgadas pelo próprio FFOBS<sup>16</sup>, o site conta com 10 mil histórias publicadas e recebe mais de 200 mil acessos mensais. Como é comum no fenômeno *fanfiction*, de forma geral, os usuários são jovens, em sua maioria: 71,3% têm de 13 a 20 anos. Há, ainda, clara predominância do público feminino, que corresponde a 98% dos usuários.

A equipe do site defende que o FFOBS atua como um espaço para que autores e leitores compartilhem suas histórias, opiniões, críticas e elogios, de modo a democratizar a leitura de textos produzidos por fãs. Ainda segundo a equipe<sup>17</sup>, a proposta é “incentivar a escrita, reconhecendo a importância desse tipo específico de arte para a produção cultural em língua portuguesa”.

O FFOBS, cujo slogan é “seu site de *fictions* interativas”, é uma plataforma especializada em *fanfictions* que trazem uma abordagem imersiva para as histórias, conforme exemplificam as imagens a seguir:

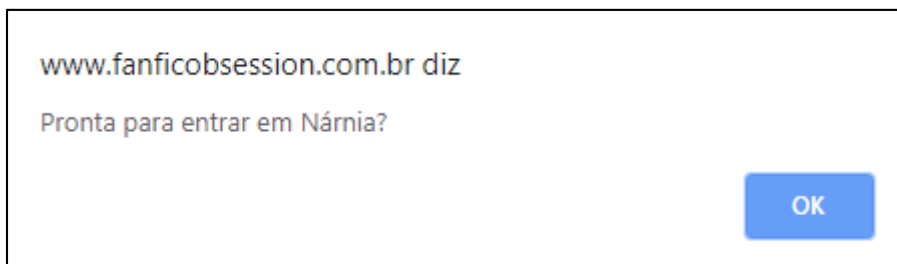
---

<sup>15</sup> <<http://fanficobsession.com.br/site/historia/>> Acesso em 26 ago. 2019.

<sup>16</sup> <<http://fanficobsession.com.br/MidiaKit2018.pdf>> Acesso em 26 ago. 2019.

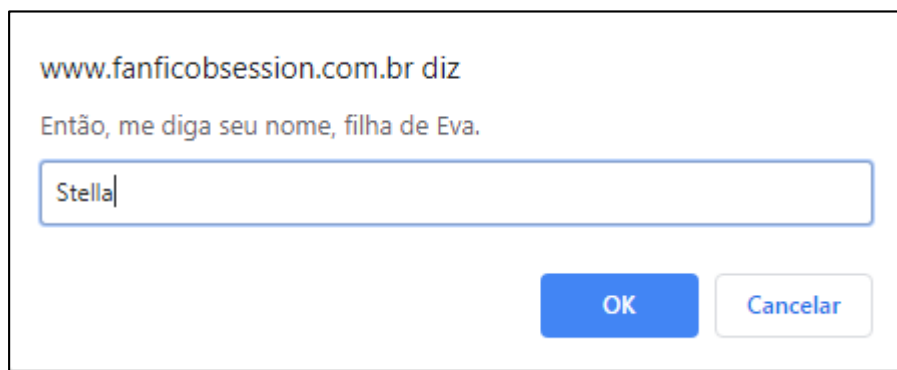
<sup>17</sup> <<http://fanficobsession.com.br/site/historia/>> Acesso em 26 ago. 2019.

**Figura 21 - FFOBS: Janela de diálogo 1**



Fonte: Disponível em <<http://www.fanficobsession.com.br/fanfics/a/acaverna.html>>. Acesso em 29 ago. 2019.

**Figura 22 - FFOBS: Janela de diálogo 2**



Fonte: Disponível em <<http://www.fanficobsession.com.br/fanfics/a/acaverna.html>>. Acesso em 29 ago. 2019.

Nesse tipo de *fanfiction*, conhecido como *fanfiction* interativa, o leitor participa da história informando alguns dados, como nome, cor dos olhos, nome do melhor amigo, etc. Essas informações aparecem na narrativa como se o próprio leitor fosse o personagem principal, o que faz com que ele saia do papel de espectador para assumir o protagonismo da história, tornando-se parte integrante da trama.

A título de exemplificação, inseri meu nome, *Stella*, na caixa de diálogo do site. O nome foi adicionado como parte da história, na qual assumi, virtualmente, o papel da protagonista. Assim, esse tipo de texto provoca, por meio da linguagem, uma imersão do leitor na narrativa, de modo que ele pode se imaginar como personagem do universo ficcional que admira.

**Figura 23 - FFOBS: *Fanfiction* interativa**

- *Stella*, segure-se! - gritou Charles ao ver uma grande onda quase em cima do barco, mas era tarde. A onda engoliu o barco por completo. *Stella* sentiu a água salgada do mar descer rasgando por sua garganta e afastar seus pés da madeira clara do barco. Ela conseguira subir à superfície algumas vezes, mas não vezes o suficiente para respirar direito. Não se ouvia nada a não ser o barulho das águas violentas que a envolviam. Nenhum grito de socorro. Nenhum chamado de sua família. Só o sussurro do mar a sua volta.

Fonte: Disponível em <<http://www.fanficobsession.com.br/fanfics/a/acaverna.html>>. Acesso em 29 ago. 2019.

Esse recurso interativo é efetuado com o uso do *Javascript*, uma linguagem de programação que insere na história as informações passadas pelo leitor, como o nome e outras características físicas, no intuito de transportá-lo para dentro da *fanfiction*.

Além das chamadas *fanfictions* interativas, o site promove diversas ações de incentivo e de reconhecimento do trabalho de seus usuários, como desafios de escrita e votações online para classificar as melhores histórias. Há, ainda, a possibilidade de contar com a ajuda de um *beta reader*, que atua voluntariamente como uma espécie de revisor de texto. O *beta* trabalha em conjunto com o autor, tanto para adequar o texto à norma padrão quanto para identificar e solucionar problemas no enredo. Nessa cooperação entre fãs para a escrita de uma história, atuam também os *capistas*, voluntários que auxiliam o autor no trabalho de criar capas para as *fanfictions*.

As *fanfictions* postadas na plataforma são classificadas em seções: animes, filmes, livros, jogos, seriados, atores, cantores, etc., o que facilita ao leitor encontrar as obras do *fandom* de sua preferência. O próprio *layout* do site, é relevante ressaltar, faz uso da multimodalidade para expor referências de diferentes *fandoms*: imagens de diversas bandas, filmes e atores alternam-se nas páginas virtuais, criando um ambiente atrativo para os fãs.

### 2.3.3 Nyah! Fanfiction

A plataforma *on-line Nyah! Fanfiction* é um dos sites brasileiros mais populares dedicados à postagem de *fanfictions*, contendo mais de 160.000 histórias, 900.000 capítulos e 300.000 usuários cadastrados<sup>18</sup>. Em comparação aos sites *Wattpad* e *Fanfic Obsession*, nota-se que o *Nyah! Fanfiction* possui um considerável acervo de histórias baseadas em livros.

Nesse site, 364 livros foram usados como base para a escrita de *fanfictions*, conforme aponta o levantamento quantitativo. Em meio a essa variedade de obras, encontram-se *fanfictions* de obras clássicas da literatura brasileira, tais como *Dom Casmurro*, *Memórias Póstumas de Brás Cubas*, *O Tempo e o Vento*, *Senhora*, *O Ateneu*, *O Cortiço* e *Capitães da Areia*. Tal fato pode ser considerado uma notável peculiaridade desse site, já que a maioria das *fanfictions* são produzidas com base em *best-sellers* norte-americanos e em livros populares entre adolescentes. No site *Fanfic Obsession*, por exemplo, sequer há ocorrência de *fanfictions* baseadas em obras brasileiras.

---

<sup>18</sup> <<https://fanfiction.com.br/imprensa>>. Acesso em 30 ago. 2019.

Figura 24 - Página inicial do site *Nyah!Fanfiction*

As histórias postadas no site são criações originais ou ficções criadas por fãs — fanfiction — de animes, seriados, filmes, livros e muito mais. Este site foi criado com o intuito de divulgar as séries originais, reunir seus fãs e proporcionar momentos de lazer através da leitura, assim como incentivar as pessoas a trabalharem seu lado criativo escrevendo suas próprias histórias.

Você não paga nada para ler ou postar no site, o uso é gratuito!

(1) SENÃO / (2) SE NÃO  
(1) Senão é equivalente a "de outro modo", "a não ser" ou "mas sim". → Ex: Não lhe resta outra coisa senão pedir perdão.  
(2) Se não significa "caso não". → Ex: Se não conseguir vir, não tem problema.

Visite a seção de português.

### Notícias

**Um novo site está chegando! [Atualizado: 05/05]**

Há algum tempo avisei nas redes sociais que estou trabalhando em um "novo Nyah". Agora que o projeto está quase concluído, vim avisar aqui também. Tenho muita coisa pra contar, então o post será enorme – como... [Leia Mais](#)

### Procurando algo para ler?

**Talhos de Papel** escrita por **Arisusagi**

Quando se tratava de notas e de desempenho escolar, Letícia era muito dura consigo mesma. Ela sempre fazia o máximo para tirar notas boas e ficava arrasada quando não ia tão bem quanto o esperado.

### Melhores leitores da semana

- Artemis Stark** teve 4 comentários marcados como o melhor do capítulo
- Andróide 17** teve 4 comentários marcados como o melhor do capítulo
- madiejasper** teve 3 comentários marcados como o melhor do capítulo
- Adrielle** teve 2 comentários marcados como o melhor do capítulo
- Bella21** teve 2 comentários marcados como o melhor do capítulo
- O lado bom do Yaoi** teve 2 comentários marcados como o melhor do capítulo
- Carolina Trigo** teve 2 comentários marcados como o melhor do capítulo

Fonte: Disponível em <<https://fanfiction.com.br/>>. Acesso em 31 de ago. 2019.

O site apresenta uma grande variedade de categorias para a postagem de *fanfictions*: são 11 categorias ao todo, entre livros, filmes, animes, jogos e seriados. Essas 11 categorias são organizadas em gêneros, que vão dos mais convencionais, como ação, aventura, ficção científica e romance, aos mais específicos, como *crossover* (história que mistura personagens de universos ficcionais diferentes), *death fic* (*fanfiction* na qual o personagem principal morre) e *songfic* (*fanfiction* com trilha sonora, que tem como base a letra de uma música).

Os recursos interativos oferecidos pela plataforma são inúmeros: os leitores das *fanfictions* podem escrever comentários e recomendações, conferir as notícias do site, marcar uma obra como favorita, enviar mensagens para outros usuários, escolher imagens para sua história, editar seu perfil, etc. Os autores podem, ainda, votar nos melhores comentários de cada capítulo, e os usuários que recebem esses votos aparecem no ranking de “Melhores leitores da semana”.

Assim como o *Fanfic Obsession*, o *Nyah!Fanfiction* possui um sistema de *betagem*, ou seja, de revisão de texto, para aprimorar a qualidade das obras. A Liga dos Betas é um grupo

de escritores experientes que, voluntariamente, dispõe-se a auxiliar os novos autores em suas *fanfictions*, fornecendo orientações quanto à norma padrão da língua portuguesa e, principalmente, auxiliando-os no desenvolvimento de personagens, cenários e enredos.

A abordagem educativa voltada para letramentos é uma das marcas do site, que, em sua página principal, expõe quadros com dicas relacionadas ao emprego da norma padrão (conforme ilustra a Figura 24). Esses quadros com dicas de escrita aparecem em diversas páginas do site, de forma que, a que cada acesso, o usuário pode ler uma nova dica. Há, ainda, uma seção de aulas de português. A equipe do site posta semanalmente conteúdos educativos sobre escrita, sendo que os usuários, além de acessar as aulas, podem tirar suas dúvidas e interagir com outros escritores.

**Figura 25 - Aulas de Português do Nyah!Fanfiction**



**Nyah!Fanfiction**

[Categorias](#) [Português](#) [Liga dos Betas](#) [Recentes](#)

## Aulas de Português

Feitas especialmente para você, amante do mundo das fanfics, que não se sente atraído pela Gramática e tem dúvidas em Redação. A língua pode ser muito bonita e fácil de lidar, e aqui vamos te mostrar como.

**Título**

- [Português: nova seção](#)
- [Caminho do Ninja Amador: missão 01. Meta 01: acentuação \(Aspectos gerais\)](#)
- [Caminho do Ninja Amador: missão 01. Meta 02: acentuação de oxítonas](#)
- [Caminho do Ninja Amador: missão 01. Meta 03: acentuação das paroxítonas e proparoxítonas](#)
- [Caminho do Ninja Amador: missão especial. Meta 01: crase \(parte I\)](#)

Fonte: Disponível em <<https://fanfiction.com.br/aulas.php>>. Acesso em 31 de ago. 2019.

As aulas de português são expostas como missões que os “ninjas” escritores devem completar. O curso é dividido em três fases, como em um jogo: “O caminho do Ninja Amador”, “O caminho do Ninja Semiprofissional” e “O caminho do Mestre Ninja Supremo”. Nessa última fase, as lições gramaticais relacionadas à ortografia e à sintaxe, por exemplo, já foram completadas, de forma que esse nível dedica-se exclusivamente a estudos acerca da



composição de personagens, enredo, tempo e espaço da narrativa.

## 2.4 Direções de análise

Um importante passo metodológico para pesquisas em Análise do Discurso Crítica é a seleção de categorias analíticas. Isso porque, em ADC, o trabalho com a linguagem não se resume a uma simples leitura e interpretação de texto: a análise é dirigida por categorias aplicadas sistematicamente. Essas categorias são escolhidas em consequência do texto que será analisado, e servem como um caminho metodológico para a investigação das questões de pesquisa (RAMALHO; RESENDE, 2011, p. 113).

Segundo Fairclough (2003, p. 26), as práticas sociais são compostas por gêneros, que são formas de agir, por discursos, que podem ser compreendidos como formas de representação, e por estilos, que são formas de ser, de identificar-se em sociedade. Dessa forma, todo texto pode ser entendido como meio de ação, de representação e de identificação. As categorias analíticas podem ser compreendidas, portanto, como “formas e significados textuais associados a maneiras particulares de representar, de (inter)agir e de identificar(-se) em práticas sociais situadas.” (RAMALHO; RESENDE, 2011, p. 112)

Nesse sentido, para identificar as categorias analíticas adequadas para a análise do *corpus* — composto por excertos de *fanfictions* e por comentários de leitores e de produtores desse tipo de texto — é preciso retomar as questões de pesquisa.

- 1) Quais são as principais características das *fanfictions* analisadas?
- 2) Qual é a estrutura potencial desse gênero?
- 3) De quais recursos multimodais os produtores das *fanfictions* analisadas se serviram?
- 4) Nas *fanfictions* analisadas, quais recursos interativos compõem a prática social de produção e de leitura?

As duas primeiras questões tratam, especialmente, do modo como as *fanfictions* se estruturam na condição de gênero discursivo. Visto que esta pesquisa, de forma geral, propõe uma investigação descritiva e exploratória voltada para o gênero *fanfiction*, é indispensável que se tome a estrutura genérica como categoria analítica. Além da estrutura genérica, outra categoria de relevância é a intertextualidade, pois uma *fanfiction* só é reconhecida como tal quando dialoga explicitamente com outros textos.

Para responder à terceira questão, que trata sobre os recursos multimodais empregados pelos produtores das *fanfictions*, recorre-se à Teoria Semiótica Social da Multimodalidade, de Kress e van Leeuwen, com destaque para as seguintes categorias analíticas da *Gramática do Design Visual*, elaborada por esses dois autores, na obra *Reading Images* (2006, p.177): saliência, valor informacional e moldura. No próximo capítulo, farei uma breve exposição dos principais conceitos da *Gramática do Design Visual* e explicitarei as formas de identificar os elementos dessas categorias.

A última questão de pesquisa, relacionada às formas de interação entre os membros de uma comunidade virtual integrantes do fenômeno *fanfiction*, exige a análise não apenas dos textos ficcionais, mas também dos comentários de leitores e de autores acerca dos textos. Essa questão da interação entre os sujeitos tem relação com o significado identificacional, ou seja, com a forma como atores sociais identificam-se no discurso (FAIRCLOUGH, 2003). No campo dos estilos, das formas de ser, selecionei a categoria analítica da avaliação, por proporcionar que se observe como os fãs interagem em termos do que é ou não valorizado nas produções textuais.

### CAPÍTULO 3 – A PORTA PARA A BIBLIOTECA: REFERENCIAIS TEÓRICOS

*A porta estava aberta. Era uma sala enorme, com três grandes janelas, cheia de livros do chão ao teto. Lúcia nunca vira tantos livros, tantos livros — livros fininhos, grossões, livros maiores do que qualquer Bíblia de igreja, todos encadernados em couro e cheirando a velhice, sabedoria e magia.*

(C.S LEWIS)

Em “A viagem do Peregrino da Alvorada”, terceiro de livro da série “As Crônicas de Nárnia”, publicado em 1952, os irmãos Lúcia e Edmundo retornam a Nárnia, dessa vez acompanhados por seu primo Eustáquio. Nessa terra mágica, eles navegam a bordo do navio Peregrino da Alvorada e se aventuram pelas ilhas que encontram no caminho, conhecendo povos e criaturas muito curiosos. Uma dessas ilhas é a Ilha das Vozes, na qual os protagonistas conhecem seres invisíveis que pedem ajuda para recuperarem sua visibilidade. Diante disso, Lúcia decide procurar, na biblioteca de um mágico, um livro capaz de apontar a solução para o problema dos moradores da ilha.

Assim como em “As Crônicas de Nárnia”, há outras obras infanto-juvenis — cujos *fandoms* dedicam-se ativamente à escrita e à leitura de *fanfictions* — que também abordam a importância dos livros e das bibliotecas. Os treze livros de “Desventuras em Série”, escritos por Lemony Snicket, expõem essa temática. Klaus, um dos protagonistas da série, é um jovem cuja atividade favorita é ler. Em cada uma de suas aventuras, ele recorre a livros das mais variadas bibliotecas — bibliotecas públicas, bibliotecas particulares, bibliotecas gramaticais, bibliotecas jurídicas, bibliotecas secretas e até mesmo uma biblioteca flutuante. No trecho a seguir, o narrador expõe a importância da leitura para o personagem:

Embora Klaus nunca tivesse pisado no Hotel Desenlace até então, caminhar por aquele corredor provocou nele uma sensação familiar. Era a sensação que ele sempre tinha quando entrava numa biblioteca com um problema importante para resolver, suspeitando que em algum lugar no meio da coleção de livros estivesse a resposta perfeita para qualquer pergunta que se impusesse em sua mente (SNICKET, 2006, p. 95).

Assim como Klaus e Lúcia, personagens admirados pelos fãs que integram os *fandoms* de “As Crônicas de Nárnia” e de “Desventuras em Série”, tenho, nesta jornada de pesquisa,

questões a serem respondidas, além de reflexões e descobertas a serem suscitadas. Da mesma forma como esses personagens recorrem aos livros para conseguir respostas para os problemas que surgem em suas aventuras, recorro a diversos livros e autores, em uma atividade de pesquisa bibliográfica, para dar sustentação teórica ao trabalho aqui desenvolvido e para buscar respostas às questões expostas. Afinal, o ato de pesquisar exige leitura — muita leitura. Assim, este capítulo tem o objetivo de apresentar os referenciais teóricos que norteiam a pesquisa proposta. É hora de entrar pela porta da biblioteca.

### **3.1 Análise de Discurso Crítica**

Segundo Ramalho e Resende (2011, p.12), a Análise de Discurso Crítica pode ser compreendida, amplamente, como “uma abordagem científica interdisciplinar para estudos críticos da linguagem como prática social.” Essa abordagem, na perspectiva teórica exposta por Fairclough (2001, 2003), situa o trabalho de análise textual como parte essencial da análise de discurso, mas sem desconsiderar a importância das estruturas e das práticas sociais nas quais os textos se manifestam. Assim, dando relevância às contribuições de estudos no âmbito das ciências sociais, a ADC fornece recursos teóricos e metodológicos para que se investigue como a linguagem funciona em sua relação com a sociedade.

O conceito de “discurso”, nessa perspectiva, situa-se justamente na interseção entre o linguístico e o social. Conforme aponta Fairclough (2003, p. 17), o discurso é uma forma particular de representação do mundo. Trata-se de um elemento indissociável da vida social, que sinaliza visões singulares da linguagem em uso. O modo como o discurso representa um evento social pode diferir em diversos níveis, de acordo com fatores como relações, processos e atores sociais. A proposta de Fairclough (2001, 2003) para uma Análise de Discurso Crítica considera os diferentes discursos, gêneros e estilos que são articulados, dando destaque tanto ao modo como a linguagem atua na mudança social quanto ao modo como a mudança social atua sobre a linguagem, em uma relação dialética (MACEDO, 2013, p.84). A ADC, portanto, lança um olhar investigativo para o notável impacto da linguagem nas relações de poder e nas lutas sociais.

Sob essa perspectiva teórica, a linguagem é indissociável da ideia de práticas sociais. Essas práticas, conforme explicitam Chouliaraki e Fairclough (1999), são modos de agir no mundo com a expressão de hábitos e recursos, sejam eles materiais sejam eles simbólicos, em um contexto histórico-social específico. Assim, as práticas sociais articulam uma diversidade

de elementos da vida, como os que estão relacionados ao âmbito econômico, político, cultural ou familiar.

O discurso se faz presente nessas várias orientações da prática social, e cabe ao analista de discurso investigar as semioses contidas nessas práticas (FAIRCLOUGH, 2001). Na obra “Discurso e Mudança Social”, Fairclough (2001) dá destaque aos discursos revelados em práticas políticas e ideológicas, já que as práticas sociais estão situadas em redes que são mantidas por relações de poder. Nesse viés, o discurso pode contribuir para estabelecer, manter ou transformar essas relações hegemônicas. A Análise de Discurso Crítica (ADC) contribui, então, para o desvelamento das semioses presentes nos atos discursivos, identificando, por exemplo, movimentos de naturalização de ideologias.

Inserida, portanto, na tradição da ciência social crítica, a ADC oferece uma abordagem interdisciplinar que, segundo Resende e Ramalho (2011, p. 13), rompe as fronteiras epistemológicas com teorias sociais, a fim de proporcionar às pesquisas de cunho social uma análise dos aspectos discursivos da linguagem. Essa perspectiva considera que, da mesma forma como a linguagem é usada como instrumento para sustentar e estabelecer relações de dominação, ela também serve como recurso para a superação e contestação desses problemas. Nesse sentido, a linguagem é compreendida como “parte irreduzível da vida social”. Há, assim, uma relação dialética entre linguagem e sociedade (RESENDE e RAMALHO, 2011, p. 13).

Desse modo, conforme apontam Vieira e Macedo (2018, p. 49), são os textos que constituem a unidade mínima de análises em ADC. Analisar parágrafos e frases isoladamente impossibilita que práticas sociais e culturais sejam observadas com propriedade, e é por isso que a análise em ADC tem enfoque no texto, em seus diferentes gêneros discursivos. Afinal, “Texto é interação, representação de mundo e identificação (...) Textos são reveladores.” (VIEIRA e MACEDO, 2018, p. 49).

A Análise de Discurso Crítica abre espaço tanto para a investigação da estrutura linguística quanto para os contextos nos quais essas estruturas se manifestam: as práticas sociais. Ao focalizar o conceito de discurso, a ADC “aponta tanto para o sistema quanto para seu uso contextualizado” (RESENDE e RAMALHO, 2011, p. 14).

Conforme expõe Fairclough (2003, p. 29), os discursos são representações particulares promovidas por certas formas de identificação, denominadas estilos, e por formas de ação e relação, denominadas gêneros. Assim, o discurso possui um significado identificacional (estilos), um significado acional (gêneros) e um significado representacional (discursos).

O significado acional está ligado às relações e às ações que os sujeitos exercem uns

sobre os outros. Essas interações ocorrem por meio de gêneros, que são formas de agir socialmente. O significado representacional concerne às maneiras particulares de representação de aspectos do mundo, ou seja, aos discursos. O significado identificacional, por fim, está relacionado às identidades sociais e individuais, ao modo como os sujeitos identificam a si mesmos e aos outros. Esses três modos de configuração do discurso ocorrem de forma simultânea e dialética (RESENDE e RAMALHO, 2011, p. 51).

### 3.1.1 O gênero em enfoque

Estudiosos da linguagem têm se dedicado ao estudo de gêneros desde a Grécia Antiga, quando Platão e Aristóteles apresentaram as primeiras noções acerca do tema. Nessa época, a ideia de gêneros estava relacionada essencialmente à literatura e à retórica. Séculos mais tarde, as contribuições de Bakhtin permitiram expandir esse conceito, tomando-o como a base para todas as formas de interação nas práticas sociais:

Por estarem presentes em todos os tipos de interações entre os seres humanos, todas as esferas da atividade humana, por mais variadas que sejam, estão sempre relacionadas com a utilização da língua, (...) que se efetua em forma de enunciados (orais e escritos), concretos e únicos, que emanam dos integrantes duma ou doutra esfera da atividade humana. (...) Qualquer enunciado considerado isoladamente é, claro, individual, mas cada esfera de utilização da língua elabora seus tipos relativamente estáveis de enunciados, sendo isso que denominamos gêneros do discurso. (BAKHTIN, 2000, p. 279)

Nesse sentido, gêneros podem ser compreendidos como formas relativamente estáveis de enunciados, e estão intimamente ligados à vida social dos sujeitos. Marcuschi (2005), em consonância com Bakhtin, desenvolve a ideia de que a comunicação verbal ocorre sempre por algum gênero textual. Todas as vezes que nos comunicamos verbalmente, fazemos isso por meio de algum texto, que, por sua vez, corresponde a um gênero.

Essa perspectiva de estudo dos gêneros situa-se em uma visão de língua que transcende os aspectos formais e ancora-se no âmbito sociodiscursivo, na defesa de que a língua constitui a realidade, atuando como forma de ação social e histórica. Segundo Marcuschi (2005, p. 22), “os gêneros textuais se constituem como ações sócio-discursivas (sic) para agir sobre o mundo e dizer o mundo, constituindo-o de algum modo.”

Fairclough (2003) afirma que, quando analisamos um texto em termos de gênero, a investigação visa observar como esse texto contribui para a interação em eventos sociais. Assim, partindo da ideia de que interação nunca é apenas discurso, mas principalmente discurso, o gênero é definido como o “aspecto especificamente discursivo das formas de agir e interagir no curso de eventos sociais” (FAIRCLOUGH, 2003, p. 65). O conceito de gênero,

portanto, está ligado ao significado acional, pois corresponde a uma forma de agir socialmente.

Seguindo a linha de pensamento de Fairclough e as ideias de discurso partilhadas pelos demais teóricos da Análise de Discurso Crítica, adota-se, nesta pesquisa, o termo gênero discursivo, a fim de enfatizar o fato de que os gêneros estão sempre ligados a práticas sociais, a momentos de ordens do discurso. Cabe pontuar, ainda, que os gêneros discursivos diferem dos textos empíricos. Essa diferença pode ser facilmente identificada, já que os gêneros estão relacionados a um potencial abstrato, que só é realizado na concretude textual, ou seja, quando são produzidos os textos empíricos (RESENDE e RAMALHO, 2011, p. 65).

Na perspectiva da Análise de Discurso Crítica, os textos comumente envolvem combinações de diversos gêneros, havendo um gênero principal, que predomina no texto, acompanhado de outros subgêneros. Ramalho e Resende (2011, p. 66) apresentam o seguinte exemplo de hibridismo de gênero: “o gênero principal é ‘programa de auditório’ e os ‘anúncios publicitários’, realizados pelo/a próprio/a apresentador/a ou por garotos/as-propaganda, constituem subgêneros na interação.”

Há, ainda, clara distinção entre os termos *pré-gêneros*, *gêneros desencaixados* e *gêneros situados*. Conforme aponta Scafuto (2015, p. 120), esses termos propostos por Fairclough (2003) diferenciam-se em relação aos níveis de abstração. Para Fairclough (2003), os pré-gêneros são sequências linguísticas altamente abstratas que servem como base para a produção textual, tais como a narração, a argumentação e a descrição.

Os gêneros desencaixados são menos abstratos, e “correspondem a potenciais para realizações linguísticas concretas que transcendem redes particulares de práticas” (RESENDE e RAMALHO, 2011, p. 63). As autoras Resende e Ramalho (2011, p. 64) expõem, com base em Fairclough (2003), o exemplo do gênero desencaixado entrevista, que pode fazer parte das mais variadas práticas sociais, tais como as práticas jornalísticas, médicas ou etnográficas. Dessa forma, os gêneros desencaixados originam os gêneros situados entrevista jornalística, entrevista médica e entrevista etnográfica.

Os gêneros situados correspondem à definição de Bakhtin (2000) para “gêneros do discurso” e à definição de Marcuschi (2005) para “gêneros textuais”: são tipos relativamente estáveis de enunciados, com função interativa, amplamente utilizados nas práticas sociais. Os gêneros situados, ou gêneros discursivos, são inúmeros (receitas, horóscopos, cartas pessoais, bilhetes, *chats*, *fanfictions* etc.), haja vista a infinidade de práticas sociais, bem como o fato de que todo texto se materializa por intermédio de um gênero.

Por surgirem da interação nas práticas sociais, os gêneros constantemente modificam-

se, em um movimento de reconfiguração que visa suprir as novas necessidades comunicativas da sociedade (VIEIRA, 2015). Os gêneros que emergiram no último século refletem formas de comunicação cada vez mais híbridas, que contam com a integração entre os vários tipos de semioses, como signos verbais, imagens (estáticas e em movimento) e sons. No caso das *fanfictions*, essa integração de multimodos semióticos pode ser facilmente identificada. De acordo com Marcuschi (2004), os gêneros emergentes, que são aqueles que se desenvolvem em ambientes virtuais, no contexto da tecnologia digital, têm se popularizado e feito sucesso justamente devido ao fato de incorporarem múltiplas semioses de forma simultânea.

Diante dessas considerações, cabe questionar: o que determina um gênero? Seria a forma, a função, ou suporte/ambiente em que um texto aparece? Segundo Marcuschi (2005), todos esses aspectos podem ser determinantes.

Motta-Roth e Heberle (2005, p. 17) apresentam a perspectiva de Hasan (1989) sobre gênero, que abrange todos os aspectos supracitados, envolvendo tanto a forma e a função quanto o suporte/ambiente:

Na relação funcional entre linguagem e contexto da situação, cada gênero corresponde a padrões textuais recorrentes (o uso que se faz da linguagem para atingir certos objetivos comunicativos) e contextuais (a situação da experiência humana com a qual determinado registro de linguagem é comumente associado).

As autoras afirmam que, na perspectiva de Hasan (1989), os gêneros podem ser identificados por uma configuração contextual específica, que abarca aspectos como a função, o suporte e o ambiente, e por uma estrutura potencial, concernente à forma, que inclui elementos obrigatórios (definidores de gênero) e elementos opcionais.

Nesta pesquisa, serão aplicados os conceitos de estrutura genérica de Hasan (1989) expostos Motta-Roth e Heberle (2005), bem como os conceitos relativos aos elementos contextuais, a fim de investigar a configuração da *fanfiction* como um gênero discursivo. Para isso, será feita a análise de excertos desse tipo de texto, buscando identificar os aspectos que definem sua configuração contextual e a sua estrutura potencial.

Motta-Roth e Heberle (2005, p. 17) apresentam as variáveis da configuração contextual que são definidoras do contexto de interação pela linguagem, segundo os estudos de Hasan e Halliday. São elas: 1) o campo do discurso, referente ao tipo de ato que está sendo executado, bem como seus objetivos; 2) a relação entre os participantes do discurso, que abarca aspectos como os papéis de agente, a relação entre os interagentes, a distância social existente, entre outros; 3) o modo do discurso, no que tange ao papel que a linguagem desempenha na prática social, com foco em aspectos como o compartilhamento do processo



entre os participantes, o canal da mensagem e o meio.

Fairclough (2003, p. 70) expõe uma abordagem similar a essa, ao apontar que a análise de gêneros deve contemplar três aspectos: atividade, relações sociais e tecnologias de comunicação. O primeiro aspecto, relativo à atividade, pode ser resumido na seguinte pergunta: o que as pessoas estão fazendo, do ponto de vista do discurso, na prática social analisada? Esse aspecto de análise é equivalente ao conceito de campo de discurso, apresentado por Motta-Roth e Heberle (2005, p. 17).

O aspecto de relações sociais, segundo Fairclough (2003, p. 75), tem enfoque na interação entre os participantes do discurso, no modo como os interagentes se comunicam em sua participação nas práticas sociais. Segundo o autor, esses agentes podem ser de diferentes tipos: indivíduos, grupos ou organizações. Esse aspecto equivale ao conceito de relação exposto por Motta-Roth e Heberle (2005, p. 17).

E, por último, o aspecto “modo do discurso”, apresentado pelas autoras, relaciona-se com o aspecto “tecnologias de comunicação”, de Fairclough (2003). Segundo ele, o discurso pode ser analisado em relação às tecnologias comunicativas que o promovem, podendo ser unidirecional (*one-way communication*) ou bidirecional (*two-way communication*), mediado ou não mediado. A interação face a face seria um exemplo de comunicação bidirecional, em que as duas partes transmitem ideias e informações, e não mediada por tecnologia. A interação por meio de comentários em uma *fanfiction* seria uma forma de interação bidirecional e mediada por tecnologia virtual, mais precisamente, a internet.

Em relação às *fanfictions*, pode-se dizer que o campo, isto é, a atividade social envolvida, consiste na produção e leitura de textos ficcionais interativos com base em outra obra, geralmente pertencente à cultura popular. Esse compartilhamento de histórias é realizado com o objetivo de ampliar um determinado universo ficcional por meio da escrita e da leitura, em um movimento de recriação e de releitura pautado pela intertextualidade. Além disso, pode-se apontar como objetivo o estabelecimento de interação e de identificação entre os fãs de determinada obra.

Quanto à natureza da relação entre os participantes do discurso, podem ser apontados dois tipos de agentes: leitores e autores, sendo que ambos têm em comum o fato de serem fãs da mesma obra. Nesse sentido, ambos fazem parte de um mesmo grupo, de uma mesma comunidade discursiva, em algum grau.

No que tange ao modo do discurso na *fanfiction* ou às tecnologias de comunicação, o papel da linguagem é constitutivo e central. O compartilhamento do processo entre os participantes é dialógico, mediado pela internet, bidirecional e com alto nível de

interatividade, embora esta não ocorra face a face. O canal da mensagem, por ser de natureza multimodal, pode ser gráfico, fônico e visual, assim como o meio, que, embora seja principalmente escrito, abarca multimodos de linguagem. A fusão de palavras, imagens, cores, som e movimento é constante nesse tipo de produção textual.

Motta-Roth e Heberle (2005, p. 17) apontam que as variáveis de campo, relação e modo mantêm reciprocidade com os elementos opcionais e obrigatórios da estrutura potencial de gênero. A EPG revela-se, nesse sentido, como a expressão verbal de uma configuração contextual, de forma a depender dos valores associados ao campo, à relação e ao modo. Por meio da identificação da estrutura potencial de gênero, é possível observar as opções de estruturas esquemáticas potencialmente comuns aos textos de um mesmo gênero, predizendo assim a recorrência de certos elementos textuais, tanto opcionais quanto obrigatórios, bem como a ordem em que aparecem.

É importante ressaltar que não se trata de uma classificação rígida dos gêneros, pois há espaço para variações dentro dos limites apontados pela EPG. Para traçar a estrutura potencial de gênero, são feitas cinco considerações sobre o texto a ser analisado.

- 1) Quais são os elementos obrigatórios, que devem ocorrer em todos os exemplares de um mesmo gênero?
- 2) Quais são os elementos opcionais, que podem ocorrer, mas não precisam estar presentes em todos os exemplares de um gênero?
- 3) Quais são os elementos iterativos, que possuem recorrência ao longo do texto?
- 4) Quais elementos têm uma ordem fixa de ocorrência, em comparação a outros elementos?
- 5) Quais elementos ocorrem em ordem variável no texto, em comparação a outros elementos?

Resende e Ramalho (2011, p. 127) destacam a afirmação de Fairclough (2003) de que as atividades sociais possuem propósitos específicos. Analisar a estrutura genérica é investigar como esses propósitos são organizados e materializados. Segundo Fairclough (2003, p. 72), quanto mais ritualizada for uma atividade, mais importante será a análise da estrutura genérica. É preciso considerar, no entanto, que mesmo atividades altamente ritualizadas não possuem uma estrutura genérica fixa, imutável. As *fanfictions*, por serem compartilhadas em plataformas virtuais especificamente dedicadas a esse tipo de texto, podem ser consideradas atividades ritualizadas, pois têm uma organização estrutural verificável, embora essa organização não seja rígida. A estrutura genérica foi tomada como categoria de análise para que se possa verificar a potencialidade de organização desses textos multimodais,

de forma a investigar o gênero com mais profundidade, sem, no entanto, limitar as diversas possibilidades de configuração desse tipo de texto.

A análise da configuração contextual da *fanfiction*, unida à investigação de sua estrutura potencial de gênero, pode contribuir para uma melhor compreensão da prática social que se estabelece no fenômeno *fanfiction*, apontando evidências relevantes sobre como ocorrem as relações entre texto, contexto situacional e contexto de cultura.

### 3.1.2 Por dentro da *fanfiction*: intertextualidade e sistemas de conhecimento

Nas *fanfictions*, assim como em todos os outros gêneros discursivos, a construção de sentidos depende dos sistemas de conhecimento acessados durante o processamento textual. Segundo Koch (1997), é preciso considerar três principais sistemas de conhecimento: o linguístico, o enciclopédico e o interacional. A seguir, tem-se o excerto de uma *fanfiction*, retirado do website *Fanfic Obsession*, que permitirá uma abordagem exemplificada desses conceitos. Trata-se de um elemento paratextual, ou seja, é um dos elementos circundantes do texto “principal”, que seria a narrativa ficcional em si (KOCH; BENTES; CAVALCANTE, 2012). Esse paratexto é utilizado para estabelecer tentativas de ação sobre o leitor, conforme ficará explícito a seguir. Assim que o internauta clica no título da *fanfiction* “Mockingjay”, as seguintes janelas são abertas:

**Figura 26 - Fanfiction de Jogos Vorazes: janelas de diálogo**

A história se passa anos depois do final de "A Esperança". Para entender, é preciso ter lido os três livros da série.

Bloquear janelas de confirmação desta página?

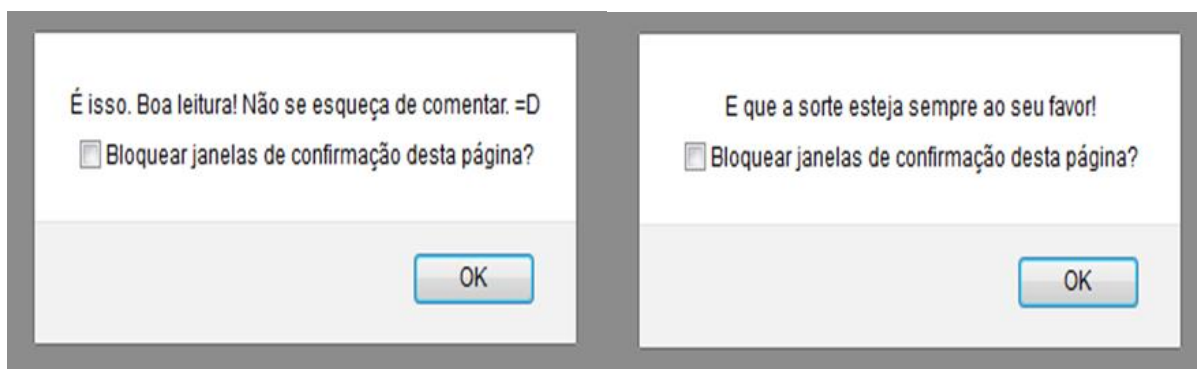
OK

Se você pudesse dar um nome à filha de Katniss e Peeta, qual seria? Pode ser o seu, se quiser.

Stella

Bloquear janelas de confirmação desta página?

OK Cancelar



Fonte: Disponível em: < <http://www.fanficobsession.com.br/fanfics/m/mockingjay.html>>

Em sua nota inicial, a autora explicita a profunda intertextualidade de sua produção ficcional com a série de livros *Jogos Vorazes*, escrita por Suzanne Collins. A saga foi adaptada para os cinemas e tornou-se bastante popular principalmente entre o público jovem, para quem essa literatura é direcionada.

Koch & Elias (2008) afirmam que a intertextualidade ocorre quando se verifica, em um texto, presença de outro texto (intertexto) anteriormente produzido, que compõe a memória social de uma coletividade. Nesse sentido, entende-se que todo texto produzido em um determinado contexto social possui intertextualidade, já que o indivíduo constitui seus discursos com as experiências e as vivências que acumula ao longo da vida. Ou seja, o discurso é constituído sempre com base em diversos discursos anteriores.

Tal acepção coaduna-se com a de Fairclough (2001, p. 114), que entende a intertextualidade como a “propriedade que têm os textos de ser cheios de fragmentos de outros textos”. Para o autor, a intertextualidade enfatiza a heterogeneidade dos textos, posto que todo texto é composto por elementos de outros textos. Essa heterogeneidade pode estar evidente na superfície textual, marcada por aspas ou verbos discendi, ou pode estar integrada, sem marcação explícita, à estrutura e ao estilo, em uma nova formulação do original (FAIRCLOUGH, 2001, p. 137).

Em ADC, o conceito de intertextualidade é compreendido, portanto, como a relação dialógica existente entre diversos textos. Essa ideia vem acompanhada do conceito de polifonia, que se refere à presença de múltiplas vozes nos textos. As práticas discursivas podem ser investigadas, do ponto de vista da intertextualidade, com a percepção de quais vozes estão presentes ou ausentes em determinado texto. Por estar relacionada ao eixo da atividade, a intertextualidade é, em princípio, uma categoria acional de análise, pois são os gêneros que determinam o modo como esse traço textual será manifestado (RESENDE e RAMALHO, 2011, p. 133). O gênero *fanfiction*, por exemplo, articula vozes de maneiras

específicas na construção de sentidos. Muitas dessas vozes fazem referência a uma determinada obra anterior, e, embora nem sempre sejam demarcadas explicitamente, são facilmente reconhecidas pelos membros de um *fandom* específico.

Por ser um tipo de texto que possui como referência uma determinada obra ou produto cultural, a presença de intertextualidade é a característica mais evidente de uma *fanfiction*. Nesse tipo de escrita, muitos elementos dialogam intimamente com os elementos presentes no texto fonte, no qual a *fanfiction* se baseia. Os personagens, as situações e os ambientes nela descritos são inspirados em um texto anterior, que, por sua vez, também recebeu influência de muitos outros textos. Assim, tanto a leitura quanto a escrita das *fanfictions* dependem de discursos anteriores internalizados pelo leitor ou escritor da obra.

Na figura 26, observa-se que a autora da *fanfiction* situa o universo ficcional no qual é baseada a sua história e restringe o público que poderá compreendê-la plenamente: aqueles que leram os três livros da série *Jogos Vorazes*. Dessa forma, considerando a teoria proposta por Koch (2012), é possível notar a presença de intertextualidade explícita, pois a escritora da *fanfiction* assinala uma relação direta de sua obra com o texto fonte. Nesse caso, embora o conhecimento linguístico acerca da gramática da Língua Portuguesa tenha sido manifestado no texto e seja de grande importância, ele por si só não é o suficiente para que todos os sentidos do texto sejam atingidos.

O conhecimento enciclopédico pode ser entendido, segundo Koch (1997), como conhecimento de mundo. Percebe-se, na Figura 26, que o conhecimento de mundo exigido é bastante específico. Os sentidos de uma *fanfiction* só podem ser plenamente compreendidos devido a conhecimentos comuns entre autores e leitores acerca de um tema específico – nesse caso, a saga *Jogos Vorazes*.

A frase “E que a sorte esteja sempre ao seu favor!” é um caso de intertextualidade implícita com os livros de Suzanne Collins. No universo ficcional de *Jogos Vorazes*, esses dizeres são uma saudação tradicional entre os personagens. De acordo com Koch (2012), a intertextualidade implícita ocorre quando no texto há intertexto alheio sem que a fonte seja mencionada explicitamente, como é o caso. Esse tipo de intertextualidade exige dos interlocutores conhecimento acerca de um tema em especial, a fim de que se alcance o efeito de sentido pretendido. Assim, essa frase só pode ser plenamente compreendida por aqueles que possuem alguma familiaridade com a obra ficcional de Collins.

A escritora da *fanfiction* comunica-se diretamente com seu leitor. Ela faz referência aos nomes dos protagonistas da saga (Katniss e Peeta), sabendo que seu público-alvo partilha de um mesmo conhecimento de mundo e que, portanto, não terá dificuldades para captar a

referência. Quanto à sugestão de que o leitor dê seu nome à filha do casal protagonista, a ideia é fazer com que o leitor seja integrado à história, participando dela como um personagem. Há, dessa forma, uma manifestação do conhecimento interacional, que engloba os diversos modos de interação por meio da linguagem.

Por tratar de um diálogo entre autor e leitor, o texto exposto na Figura 26 exige conhecimento interacional de ambas as partes. Após perguntar qual nome o leitor gostaria de dar à filha do casal protagonista, a autora da *fanfiction* acrescenta: “Pode ser o seu, se quiser.” Há, então, um jogo interativo com o leitor, no qual a autora utiliza marcas linguísticas que denotam sugestão. A modalização em “pode ser o seu” indica uma possibilidade, enquanto a estrutura condicional “se quiser” reforça essa relação de sugestão, visto que, nesse caso, o leitor também é um dos responsáveis pela produção textual, de forma que a interação constitui um texto coletivo, que não pode ser inteiramente atribuído a um único sujeito.

### 3.1.3 A avaliação em *fanfictions*

Fairclough (2003, p. 172) aponta a relevância da categoria avaliação para a análise do discurso. Segundo o autor, as avaliações são declarações sobre o que é desejado e o que é indesejado pelos sujeitos em suas práticas sociais, ou seja, são formas de posicionamento a respeito de aspectos do mundo. Por serem parciais e subjetivas, as avaliações pertencem a processos de identificação, e, portanto, estão ligadas ao significado identificacional, sendo moldadas por estilos (RESENDE e RAMALHO, 2011, p. 120).

A avaliação manifesta-se em uma escala de intensidade, por meio de adjetivos, verbos, advérbios e outros. Exemplo disso são os adjetivos *péssimo*, *ruim*, *mediano*, *bom* e *ótimo*, que, nessa ordem, formam, semanticamente, uma linha avaliativa capaz de expressar desde algo altamente indesejável (*péssimo*), até algo altamente desejável (*ótimo*). Para Fairclough (2003, p. 171), a avaliação pode ser expressa por meio de afirmações avaliativas, afirmações com modalidades deônticas, avaliações com verbos de processo mental afetivo e presunções valorativas.

As afirmações avaliativas podem conter elementos como adjetivos, verbos, advérbios e sinais de exclamação. Nessas afirmações, os atores sociais expressam o que é considerado desejado ou indesejado, seja de forma explícita, seja por meio de pressupostos. Afirmações com modalidades deônticas são aquelas em que a avaliação ocorre por meio de termos que expressam necessidade ou obrigatoriedade, como, por exemplo, o verbo “deveria”, no seguinte enunciado: “Você deveria demorar menos para postar os capítulos.” Nas afirmações

com verbos de processo mental afetivo, chamadas também de avaliações afetivas, há marcação de subjetividade do autor, com a manifestação de reflexões, sentimentos e percepções pessoais, conforme ocorre no comentário: “Eu adorei a sua *fanfic!*” As presunções avaliativas, por fim, referem-se a tipos de avaliação que não estão explícitos no texto, mas que podem ser identificados com a percepção de ideias ou valores pressupostos, implícitos no discurso (RESENDE e RAMALHO, 2016, p. 80).

A categoria de avaliação é relevante para esta pesquisa principalmente no que tange à análise dos comentários em *fanfictions*. Nas plataformas virtuais, a constante interação entre autores e leitores expressa-se, principalmente, por comentários de teor avaliativo. O espaço para comentários é um traço em comum entre todos os *sites* de postagem de *fanfictions*. Há juízo de valor tanto do leitor em relação à obra quanto do autor em relação ao leitor. Os mecanismos de avaliação, em *fanfictions*, são variados, e não se limitam apenas ao espaço para comentários. Esses mecanismos são recursos oferecidos pelas plataformas de postagem, e variam de site para site. No *site Wattpad*, por exemplo, é possível “votar” em uma história, clicando no ícone de estrela que fica localizado na parte inferior da tela, ao final de cada capítulo. O número de votos fica registrado na página inicial da *fanfiction*, atuando como um indicador de popularidade e qualidade. Já na plataforma *Nyah!Fanfiction*, há um sistema de recomendações, no qual os leitores podem escrever um texto recomendando a outros usuários a *fanfiction* lida. A recomendação aparece na página inicial da história.

A avaliação é, portanto, um dos traços discursivos mais evidentes no que se refere à construção de significados identificacionais no fenômeno *fanfiction*. O ato de avaliar, de manifestar juízos de valor, é um dos mais recorrentes na prática social interativa entre os fãs leitores e os fãs autores.

### **3.2 Teoria Semiótica Social da Multimodalidade**

Segundo Vieira e Yared (2013, p.130), a Teoria Semiótica Social da Multimodalidade (TSSM), desenvolvida por Gunther Kress, apresenta uma nova forma de analisar a interação entre os sujeitos em suas práticas sociais. Além de ser uma teoria semiótica, que enfatiza os sentidos dos textos, a TSSM situa os recursos semióticos em uma esfera social, visto que eles são mobilizados no contexto cultural e histórico de uma comunidade.

É importante ressaltar que essa mobilização socialmente situada dos recursos semióticos não se limita à fala ou à escrita. Há muitos outros modos de expressão para a

construção de sentido dos textos: imagens, cores, sons, movimentos... Essa é a base do conceito de multimodalidade. No capítulo “Globalização e tecnologias: uma perspectiva multimodal da linguagem”, Vieira (2015, p. 15) aponta para a reconfiguração da linguagem que ocorreu com o advento da sociedade de informação e da sociedade em rede. Tal reconfiguração é evidenciada pelo uso da multimodalidade para a construção do significado no discurso.

Kress e van Leeuwen ([1996];2006) destacam que as novas tecnologias geraram o surgimento de uma linguagem híbrida, composta por palavras, imagens, cores, sons e movimentos. Nas mídias modernas, a linguagem visual tem sido extremamente valorizada na construção do sentido, o que aumenta substancialmente a relevância do letramento visual. O sujeito, nessa conjuntura, precisa ser capaz de produzir e ler os significados construídos de forma multimodal (VIEIRA, 2010, p. 55). Para Vieira e Yared (2013, p. 130), o analista de texto multimodal tem como desafio observar o modo como os recursos semióticos foram apresentados em um texto e analisar de que formas a disposição desses recursos auxilia na construção dos sentidos. Nesse viés, as autoras afirmam:

Existem alguns conceitos fundamentais na TSSM, construto que privilegia a comunicação e o interesse do *meaning maker* (autor do texto, literalmente “fazedor de significado”), em usar determinados modos para expressar o sentido desejado com o objetivo de transmitir esse sentido para os outros, sejam *viewers*, leitores ou ouvintes. Em multimodalidade, existe o conceito de interesse: o autor do texto tem um sentido a transmitir e escolhe os recursos semióticos para formar o seu texto, de acordo com o seu interesse. Temos o conceito de modo: recursos que materializam o sentido de um texto, como o modo escrita, o modo gestual, o modo fala, o modo cor. Modos pertencem ao plano da expressão. (VIEIRA e YARED, 2013, p. 130)

A Teoria Semiótica Social da Multimodalidade é bastante relevante para a análise de *fanfictions*, que são textos que mobilizam os mais diversos recursos semióticos. Assim, cabe investigar como os autores dos textos mobilizam esses recursos para transmitir os sentidos que pretendem. Observar os modos como esses sentidos são construídos é fundamental para a análise desse tipo de texto.

Na cibercultura, o ato de narrar uma história de ficção extrapola a forma escrita de produção textual. Recursos semióticos, tais como imagens, vídeos e músicas acompanham o texto escrito, acrescentando diversos outros sentidos às histórias narradas. A fusão de palavras, imagens, cores, som e movimento é constante nesse tipo de texto. Em websites destinados à postagem de *fanfictions*, há espaço para anexar imagens, músicas e até mesmo vídeos que constroem, com as palavras, o sentido global dos textos. Isso exige dos jovens



leitores e escritores de *fanfictions* habilidades linguísticas que transcendem o ato verbal escrito, o que destaca a importância do letramento visual e da análise multimodal das produções pertencentes ao gênero.

Nesse sentido, ao destacar a complexidade e a importância da análise visual, Batista (2014, p. 113) argumenta:

A disposição multimodal envolve letramento visual que por sua vez, envolve atividades, funções e atitudes que compreendem o olhar sobre o texto, constituído de elementos verbais e não verbais. A análise de imagens requer habilidades para perceber, compreender, contemplar, observar, descobrir, reconhecer, visualizar, examinar, ler, olhar. Essas habilidades de leitura parecem, a princípio, naturais e simples, porém, como a visão é um dos sentidos diretamente responsável pela informação, elas indicam a complexidade da inteligência visual. Da mesma maneira, Kress e van Leeuwen ([1996]; 2006) argumentam sobre a necessidade do letramento visual, elaborando uma perspectiva teórico-analítica para textos multimodais. Para os autores, as estruturas visuais realizam significados tanto quanto as estruturas linguísticas, ainda que de maneira distinta. Desse modo, a leitura dos textos não verbais determina algumas regras e estruturas formais para formulá-los e interpretá-los.

É interessante destacar, diante das considerações de Batista (2014), que os autores de *fanfictions* não são apenas “leitores” de imagens: eles as produzem e as organizam para a construção de sentidos específicos, que são identificados e interpretados pelos leitores-fãs, nas esferas sociais onde atuam os *fandoms*. A teoria desenvolvida por Kress e van Leeuwen ([1996]; 2006), que permite uma abordagem Semiótica Social Multimodal do significado e da comunicação, traz o embasamento necessário para analisar essas produções textuais. Isso porque considera, para análise linguística, os sentidos em suas diversas formas, sem ignorar o fato de que eles surgem nas interações sociais.

### **3.2.1 A Gramática do Design Visual**

A Gramática do Design Visual (GDV), elaborada por Kress e van Leeuwen ([1996]; 2006), possibilita um estudo amplo da linguagem em seus variados modos. Conforme destacam Vieira e Ferraz (2011, p. 13), a GDV tem como objetivo analisar a “sintaxe visual” dos processos de produção de sentidos que ocorrem nas ações sociais realizadas em determinados contextos, considerando que o interesse do produtor é um fator determinante dos modos de representação.

Kress e van Leeuwen (2006, p. 1) destacam o fato de que o termo *gramática* é comumente empregado dentro de uma perspectiva formal, em estudos que tratam os significados de forma separada da estrutura. No entanto, ao explicitarem sua afinidade teórica

com os estudos funcionalistas de Michael Halliday, os autores defendem que as formas gramaticais são recursos utilizados para codificar as diversas formas de interação social que compõem as experiências humanas. Assim, a Gramática do Design Visual não se desvincula da ideia de práticas sociais, pois as estruturas gramaticais passíveis de análise manifestam-se sempre em uma estreita relação com essas práticas.

Gualberto (2016, p. 65) faz um estudo objetivo da GDV, começando por uma explicação sucinta: “Nessa teoria, eles (Kress e van Leeuwen) consideram as imagens como estruturas sintáticas passíveis de análises assim como é feito na linguagem verbal.”. Os autores trabalham, portanto, com a ideia de que as imagens produzem sentidos que podem ser analisados no discurso, e essa será a perspectiva adotada para a análise da *fanfiction*, devido à riqueza de recursos visuais, além de outros aspectos multimodais, que esse gênero digital apresenta.

No universo virtual das *fanfictions*, o domínio da linguagem multimodal pode ser facilmente constatado. No site *Wattpad*, os leitores têm acesso a um tipo de estante virtual, com a exposição das capas de cada *fanfiction*. A responsabilidade de chamar a atenção do leitor recai, majoritariamente, sobre o trabalho imagético que o autor exerceu na divulgação de sua história. Como não há exposição de sinopses completas da história, ao menos nesse primeiro momento, é a imagem que convida os leitores a se interessarem por determinada *fanfiction*.

Na Gramática do Design Visual, “busca-se descobrir como a imagem se coloca para seu observador – de forma imponente, convidativa, distante, superior, formal, pessoal, entre outras.” (GUALBERTO, 2016). No caso das *fanfictions*, a imagem da capa é criada, geralmente, pelo próprio autor da história, e busca aproximar o leitor do universo ficcional que será apresentado, convidando-o à leitura. Assim, os autores-internautas utilizam fotos e imagens que sejam representativas do universo ficcional no qual a história se ambienta, a fim de atrair os fãs de determinado produto cultural, conforme exemplificado pela figura 27. A capa da esquerda tem como elemento central a imagem de uma embarcação, em referência às aventuras marítimas dos heróis dos livros de *Crônicas de Nárnia*. A capa da direita, por sua vez, expõe imagens que representam Klaus, Sunny e Violet Baudelaire, as crianças protagonistas da saga *Desventuras em Série*. Assim, fica claro que as imagens de uma *fanfiction* também estabelecem relações de intertextualidade com outras obras.

Figura 27 - Wattpad: capas de *fanfictions*

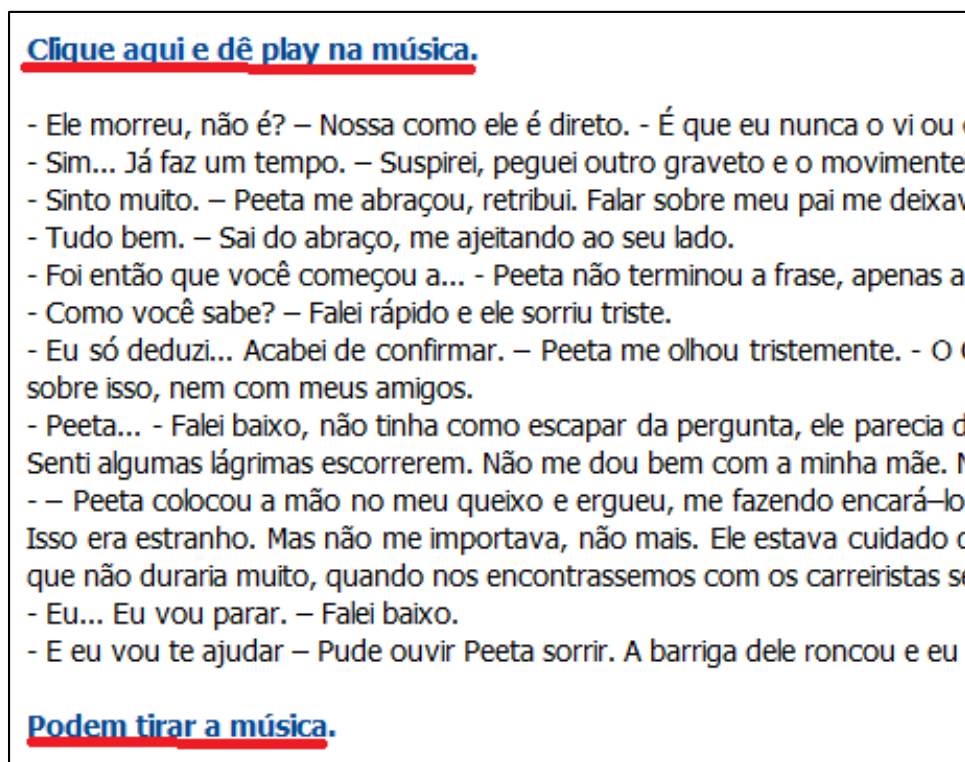


Fonte: Disponível em: <<https://www.wattpad.com/search/%23fanfic%20%23narnia>> Acesso em 2 de dez. de 2019. Acesso em 2 dez. 2019.

Outro recurso muito utilizado nas *fanfictions* é o de expor fotos que mostrem os atributos físicos dos personagens que compõem as obras. Nessas obras, as fotos servem para mostrar como o escritor imaginou que seria a constituição física dos personagens. Esse recurso imagético pode poupar o escritor de fazer longas descrições sobre os personagens de sua história, além de passar uma ideia exata daquilo que foi imaginado por ele. Por isso, essa prática multimodal é amplamente utilizada nos *websites*.

Outro claro exemplo da presença da multimodalidade em *fanfictions* é a junção de texto escrito e música. Muitos autores optam por indicar ao leitor a música que devem escutar enquanto leem a história. Embora a análise de sons não esteja no escopo desta pesquisa, é interessante considerar o modo como o sentido do texto é complementado por uma trilha sonora que lhe acrescenta ainda mais possibilidades semióticas.

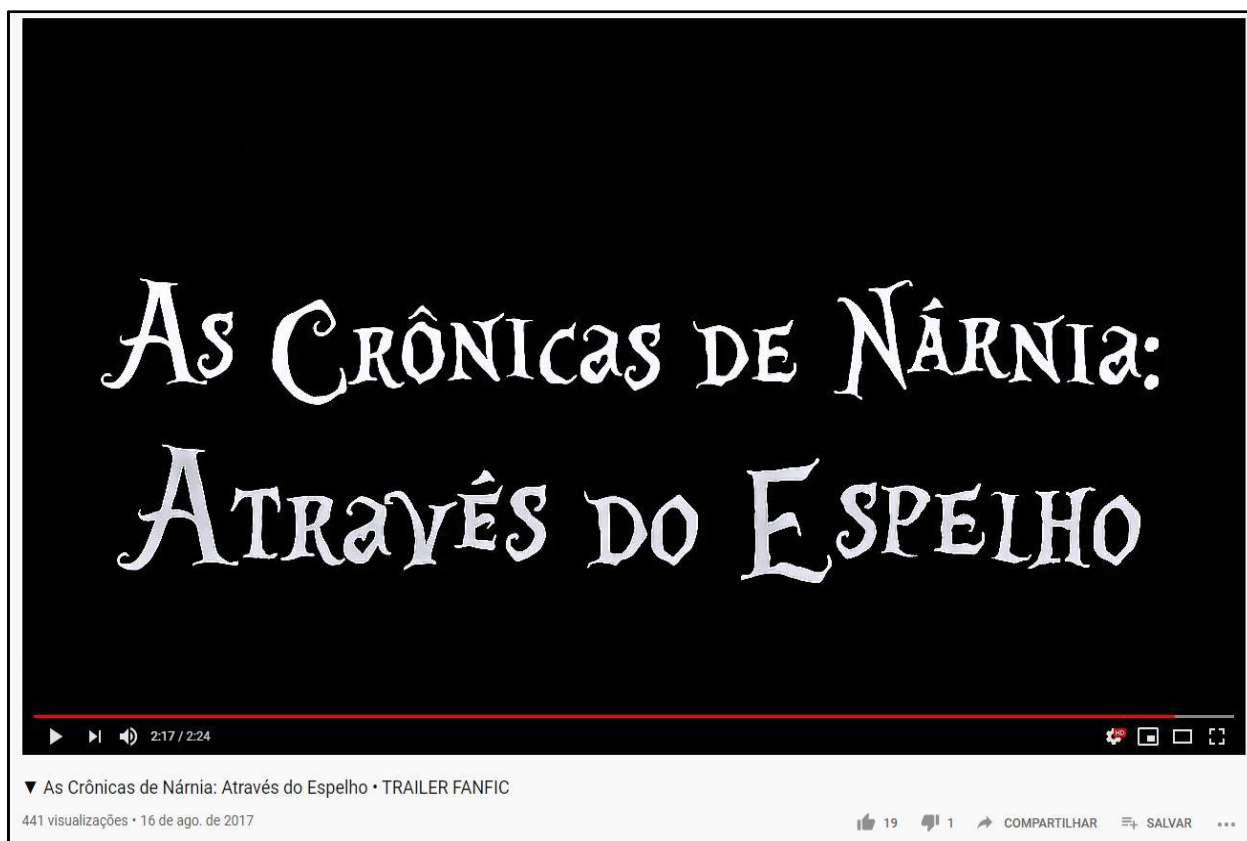
**Figura 28 - *Fanfiction* com trilha sonora**



Fonte: Disponível em <<http://fanficobsession.com.br/ffobs/w/weremain.html>>. Acesso em 2 dez. 2019.

Além disso, para divulgar suas obras e chamar a atenção dos leitores, alguns escritores de *fanfiction* empenham-se em fazer vídeos que servirão como uma espécie de “trailer” para a história que será narrada. Os *trailers* de *fanfictions* são compostos, geralmente, por fragmentos de cenas de filmes e séries, acompanhados por uma trilha sonora à escolha do produtor. Tanto o vídeo quanto o som trabalham de forma conjunta para acrescentar sentidos à narrativa, com enfoque em chamar a atenção do leitor para a *fanfiction* que está sendo divulgada. Trata-se, portanto, de um intrincado trabalho de edição de vídeos, o que demonstra que a produção e a divulgação de *fanfictions* mobiliza diversas habilidades, modalidades e formas de letramento. Os chamados “trailers de *fanfic*” geralmente são expostos na plataforma de vídeos que possui maior popularidade entre os internautas: o *Youtube*.

Figura 29 - Trailer de *fanfiction*



Fonte: Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=FLV5T7q2s6E>>. Acesso em 2 dez. 2019.

Dessa forma, a união entre texto escrito, imagem, som e movimento origina um discurso totalmente inserido no campo da multimodalidade. Considerando que não se pode ignorar a importância das imagens para a construção de sentidos, a Gramática do Design Visual oferece ferramentas para analisar textos multimodais, e, mais especificamente, para o estudo de *layouts* (VIEIRA e FERRAZ, 2011). Segundo Kress e van Leeuwen (2006, p. 177), os significados representacionais e interativos da imagem podem ser analisados por intermédio de três sistemas: valor informacional, saliência e moldura.

O valor informacional está relacionado ao modo como os elementos configuram-se no *layout*, sendo que essa configuração veicula informações específicas, pois diferentes valores podem ser associados a uma determinada zona da imagem. A análise, então, considera elementos imagéticos situados nas zonas esquerda e direita, superior e inferior, centro e margem.

Kress e van Leeuwen (2006, p. 180) observam que, no caso de *layouts* que usam predominantemente o eixo horizontal, com alguns elementos à esquerda e outros à direita do centro, pode ser feita a seguinte generalização: os elementos que aparecem à esquerda são apresentados como dados, enquanto os que aparecem à direita, como novos. O elemento da

direita, que é entendido como dado, é apresentado como algo que o espectador já conhece, algo que já lhe é familiar em alguma medida, ou, ainda, que sirva como ponto de partida para a mensagem que será comunicada. Já o elemento novo, que fica posicionado à direita, é algo que ainda não é conhecido pelo espectador, e que, por isso geralmente recebe dele uma atenção especial. Nesse viés, entende-se de forma ampla que, segundo a GDV, o novo, que está relacionado à zona direita do *layout*, expressa ideologicamente uma informação mais problemática, contestável, posta “em pauta”, enquanto o elemento dado, que corresponde à zona esquerda, é apresentado como senso comum, como ponto de partida.

As zonas superiores e inferiores de um *layout* também possuem notável valor informacional. Kress e van Leeuwen (2006, p. 186) apontam que o elemento localizado mais ao topo é apresentado como “ideal”, enquanto o elemento da parte inferior é tido como “real”. O ideal é a essência da informação, a parte mais destacada, mais saliente. Já o real apresenta detalhes, informações mais específicas ou práticas.

Quando um layout tem um centro definido, com outros elementos ao redor, pode-se dizer que há um núcleo informacional, o centro, ao qual estão subordinados os demais elementos. A margem é composta por esses elementos circundantes, que servem como complementos, como auxiliares na produção de sentidos (KRESS e VAN LEEUWEN, 2006 [1996], p. 196).

A saliência corresponde ao modo como os elementos atraem a atenção do espectador, de acordo com fatores como posicionamento em primeiro plano ou em segundo plano, tamanho relativo, contrastes de cor, diferenças de nitidez, entre outros.

A moldura, por sua vez, trata da “presença ou ausência de dispositivos de enquadramento” (KRESS e VAN LEEUWEN, 2006, p. 177). Elementos de uma imagem podem ser conectados ou desconectados por meio de linhas, que dividem ou agrupam, veiculando significados específicos. Elementos podem ser separados por linhas de quadro, por exemplo, para que seja estabelecido o significado de que eles não estão juntos, conectados.

Conforme apontam Kress e van Leeuwen ([1996]; 2006), as categorias de valor informacional, saliência e moldura podem ser aplicadas não somente a figuras, mas a composições ainda mais complexas, que reúnam imagens, textos escritos e outros elementos gráficos, como é o caso das *fanfictions*. São categorias inter-relacionais, que estabelecem sentidos específicos e que são mobilizadas pelo produtor de texto de acordo com seus interesses comunicativos.

### 3.2.2 Multimodalidade e Letramento

Segundo Vieira (2003, p. 253), o termo letramento, que provém da palavra inglesa *literacy*, refere-se à condição de ser letrado. É uma área de estudos que, com as contribuições de Street, Barton e outros teóricos, entende a escrita como um produto de práticas sociais e culturais, e não um tipo de conhecimento individual. Enquanto a alfabetização envolve o domínio sistemático das habilidades de ler e escrever (MARCUSCHI, 2010, p. 22), o conceito de letramento vai além: trata de uma apropriação das práticas de leitura, escrita e, de forma mais ampla, das práticas de produção e de interpretação de significados. Essa apropriação, nos estudos sociais de letramento, está sempre vinculada aos contextos históricos e culturais. Assim, de acordo com Barton e Hamilton (2000) e Santos (2011), o letramento está associado a diferentes domínios da vida e pode ser entendido como um conjunto de práticas sociais historicamente situadas de produção e interpretação de sentidos.

Assim, o letramento transcende as ideias tradicionais de leitura e escrita, podendo ser direcionado a inúmeros gêneros multimodais, conforme defende Vieira (2015, p. 43). Para a autora, o letramento visual tem extrema importância em nosso contexto sócio-histórico, marcado pela abundância de textos imagéticos, de forma que o iletrado em linguagem visual fica em uma situação de vulnerabilidade nas práticas sociais. Nesse viés, ela afirma:

A Teoria do Letramento Visual, associada à Teoria Multimodal do Discurso, constitui relevante abordagem sociossemiótica das comunicações visuais e dos novos gêneros multimodais que poderão ser utilizados em diferentes espaços sociais, inclusive na sala de aula. (VIEIRA, 2015, p. 44)

Nessa mesma linha, Silvestre (2015, p. 98), sobre o texto multimodal, pontua: “O texto multimodal é (...) uma unidade de significação, constituída pelos recursos semióticos dos diversos sistemas escolhidos pelo produtor de texto, num contexto de situação, para determinados fins comunicativos.” A autora também defende a necessidade de que o letramento, conceito associado à capacidade cognitiva para ler e escrever, não se restrinja apenas ao uso da linguagem em seu modo verbal escrito (2015, p. 95). Tal conceito deve se adequar à realidade social marcada por avanços tecnológicos, que inclui o uso da internet e a crescente difusão de imagens nos espaços públicos e privados.

Nessa linha de pensamento, Vieira (2007, p. 9) reforça que a produção textual na contemporaneidade ultrapassa a simples exigência de compor frases e períodos: “Necessita-se de imagens, e até mesmo sons e movimentos (TV, cinema e Internet), que se entrelaçam para construir os novos sentidos exigidos pelos textos contemporâneos”.

No contexto de ensino-aprendizagem em Língua Portuguesa, Coroa (2003) afirma que essa concepção de língua como forma de interação e atuação social enfatiza o texto como objeto do trabalho pedagógico. A esse respeito, a autora assinala:

Uma proposta que privilegie o ensino da unidade texto, como a dos PCNs, implica o redirecionamento tanto da postura do professor quanto de sua prática em sala-de-aula. Considerar o texto como unidade de trabalho pedagógico em língua portuguesa enfatiza a natureza da língua como atividade simbólica e dialógica. Por isso, mais do que “ampliar” o objeto de trabalho da palavra ou da sentença; isso representa reconhecer que a língua, mais do que uma estrutura, é um trabalho de construção de identidades e que o texto é o ponto de encontro – e dispersão – das diversas habilidades que conduzem a essa construção. (COROA, 2003, p.1)

Ao considerar o texto, tanto o escrito quanto o imagético, como principal objeto de conhecimento, o professor precisa considerar os gêneros presentes nas diversas práticas sociais da atualidade. É evidente que, com a reconfiguração da sociedade em uma cibercultura, o ambiente escolar também foi profundamente afetado. As novas tecnologias fundem-se ao cotidiano dos estudantes e geram desafios para os professores.

Patrícia Silva (2013, p. 144), em seu artigo “A escola na era digital”, observa que o ensino escolar, atualmente, deve capacitar o aluno a registrar ideias e conceitos nas diversas mídias que fazem parte do cotidiano do jovem: “Faz-se necessário aprender a expor ideias nos diversos suportes tecnológicos, apurando também um olhar estético sobre o mundo.”.

Nota-se que o ensino de língua portuguesa nas escolas ainda reflete, de forma geral, certo engessamento, além de priorizar o ensino de gêneros textuais específicos, como as redações dissertativas. Também é relevante destacar o fato de que ainda é possível constatar certo repúdio do sistema educacional aos gêneros digitais como forma de letramento. Xavier (2005) refere-se a essa questão afirmando que há certa “acomodação” entre os educadores, num movimento retrógrado que impede que antigas práticas pedagógicas sejam revistas e questionadas.

Trazer para a sala de aula a possibilidade de trabalhar com a escrita de ficção, considerando sua inserção no âmbito da intertextualidade e da multimodalidade, é algo que pode contribuir grandemente para uma aprendizagem mais dinâmica, permitindo uma educação contextualizada com o modo de vida dos estudantes. A *fanfiction*, como prática social de leitura e escrita, pode ser uma excelente ferramenta escolar para promover letramentos e incentivar a produção e a leitura de textos, sejam eles verbais ou visuais.



## CAPÍTULO 4 – O CLÍMAX: ANÁLISE LINGUÍSTICA DE FANFICTIONS

— A ideia de escrever fanfiction — disse ela — é poder brincar com o universo de outra pessoa. Reescrever as regras. Ou alterá-las. A história não tem que terminar quando Gemma Leslie cansar dela. Você pode ficar nesse mundo, esse mundo que você ama, quanto quiser, contanto que pense em novas histórias...

(RAINBOW ROWELL)

O livro *Fangirl* é uma obra de ficção juvenil escrita por Rainbow Rowell. Publicado em 2013, o livro conta a história de Cath, uma jovem escritora de *fanfictions* que acabou de entrar na universidade. Cath é fanática pela série de livros de Simon Snow, da autora Gemma Leslie (apresentados, na narrativa, como uma espécie de Harry Potter). Ela tem pôsteres, camisetas e bonecos dos personagens, e expressa seu fanatismo escrevendo uma *fanfiction* de sucesso no site *FanFixx.net*. Seu talento para escrever foi desenvolvido e aprimorado com a escrita de *fanfictions*, o que a leva a se inscrever nas aulas de escrita de ficção da universidade. Em meio às aulas e às interações virtuais com outros fãs de Simon Snow (alguns deles acreditam que as *fanfictions* de Cath superam as histórias originais), Cath precisa lidar com seus problemas familiares e, principalmente, com os desafios de se tornar uma jovem adulta e de encontrar sua própria voz como escritora.

O enredo de *Fangirl* aborda a relação visceral do fã com a obra que admira. A história de Cath é, de certo modo, a história de muitos fãs que se descobrem como escritores e como leitores por intermédio do universo *fanfiction*. Neste capítulo chegamos ao clímax da jornada de pesquisa, pois é hora de fazer uma incursão nesse universo com a análise linguística de excertos de três *fanfictions* publicadas em três plataformas virtuais diferentes: *Fanfic Obsession*, *Wattpad* e *Nyah!Fanfiction*.

O *corpus* é composto por três *fanfictions*, uma de Crônicas de Nárnia, uma de Percy Jackson e uma de Dom Casmurro, e será analisado com base nas perspectivas teóricas da Análise de Discurso Crítica e da Teoria Semiótica Social da Multimodalidade, de forma a explorar a complementariedade entre as duas teorias. As categorias analíticas selecionadas são ferramentas importantes para que as questões de pesquisa sejam devidamente respondidas. É

relevante ressaltar, ainda, que os trechos destacados para análise serão expostos por intermédio de capturas de tela das obras postadas nos *sites*, a fim de expor os textos e imagens exatamente do modo como foram publicados por seus autores.

#### **4.1 *Fanfiction de Crônicas de Nárnia***

A *fanfiction* “O Trono”, postada no site *Fanfic Obsession* pela escritora Jess Gonçalves, foi escrita com base no universo de *As Crônicas de Nárnia*, mais especificamente com base no livro *Príncipe Caspian*, o segundo da saga, escrito em 1951 por C.S. Lewis.

A obra *Príncipe Caspian* trata do retorno das crianças Pevensie à Nárnia: Lúcia, Susana, Pedro e Edmundo Pevensie, os antigos reis, estão em uma estação de trem em Londres quando são transportados de volta à terra de Aslam. Eles descobrem, então, que 1300 anos se passaram em Nárnia desde a última vez em que lá estiveram. Agora, Nárnia foi dominada pelos povos telmarinos, e os antigos narnianos precisam viver escondidos na floresta para fugir da opressão de seus dominadores. O príncipe Caspian, um dos sucessores do trono de Telmar, quer restaurar o reino de Nárnia, e, para isso, conta com a ajuda dos irmãos Pevensie e do leão Aslam.

A *fanfiction* de Jess Gonçalves é construída com base em todos esses acontecimentos, dando-lhes uma continuação. Os acontecimentos narrados em “O Trono” ocorrem depois que as crianças Pevensie já cumpriram sua missão e retornaram a Londres. O reino de Nárnia foi reestabelecido, e Caspian é o novo rei, que mantém a paz entre telmarinos e narnianos. Nessa narrativa criada pela autora-fã de *As Crônicas de Nárnia*, Caspian está prestes a se casar com uma moça estrangeira, que é a protagonista da história. Essa personagem não aparece na obra original, sendo uma criação da autora.

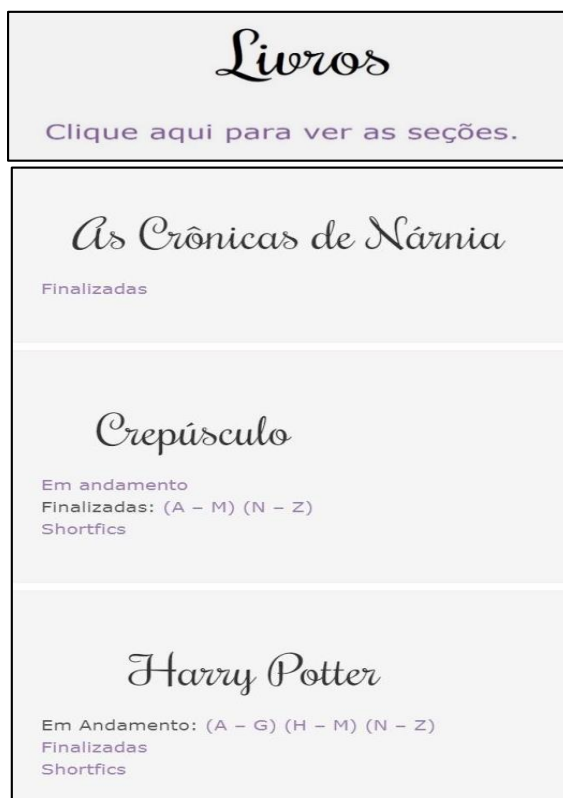
A noiva de Caspian não pertence ao mundo mágico: ela e sua família foram parar em Nárnia após um acidente de navio, que seguia rumo à Austrália. No entanto, após conhecerem Nárnia, tanto a moça quanto sua família decidem permanecer lá, com a permissão de Aslam. A futura rainha é uma topógrafa, incumbida de elaborar os mapas reais, além de inspecionar a confecção de mapas. O conflito da história se delineia assim que a moça percebe que há uma conspiração para que ela não se case com Caspian. O maligno lorde Dabar e sua filha Pollua (ambos personagens originais, criados por Jess Gonçalves), acreditam que o rei não deveria se casar com uma moça estrangeira. Eles a consideram inadequada devido à sua personalidade forte, independente e determinada, características que, segundo lorde Dabar, são desejáveis

para um rei, mas não para uma rainha. Assim, os vilões lançam um feitiço para fazer com que a moça retorne para sua terra natal e acredite que toda sua vida em Nárnia fora apenas um sonho. Ao fim da narrativa, a garota consegue retornar e desmascarar os conspiradores. Ela, então, casa-se com Caspian e torna-se rainha.

Essa história é narrada em terceira pessoa, com predominância de verbos no pretérito perfeito e no pretérito imperfeito do indicativo, e possui narrador onisciente. Trata-se de uma narrativa linear, que segue o tempo cronológico. O enredo segue, sumariamente, a estrutura clássica da “Jornada do Herói” exposta por Joseph Campbell ([1949];2004), contendo apresentação, desenvolvimento, clímax e desfecho. Após a apresentação do universo ficcional e a introdução dos personagens, a protagonista aceita o chamado à aventura (casar-se com o rei Caspian X), enfrenta os obstáculos (a desaprovação de alguns súditos e a conspiração do lorde e sua filha), passa por uma grande crise (ela é enfeitizada), enfrenta a crise e desmascara os vilões, e, por fim, retorna vitoriosa de sua aventura, com novos aprendizados e mais maturidade. Percebe-se, então, que a escritora Jess Gonçalves conhece a estrutura de “A Jornada do Herói”, mesmo que intuitivamente, e sabe aplicá-la em uma narrativa.

A *fanfiction* foi postada na plataforma *Fanfic Obsession* e pode ser acessada na categoria Livros/*As Crônicas de Nárnia*, conforme a imagem a seguir indica:

**Figura 30 - Categorias do site *Fanfic Obsession***



Fonte: Disponível em <<http://fanficobsession.com.br/livros/>>. Acesso em 22 de dez. 2019.

Ao clicar na categoria “As Crônicas de Nárnia”, a *fanfiction* pode ser encontrada na Letra O, de “O Trono”. A primeira informação que aparece para o leitor é a sinopse da história. Diferentemente de outras plataformas, não há, inicialmente, um apelo imagético que atraia o leitor à obra. O leitor primeiro escolhe o que deseja ler com base nas sinopses expostas, e as imagens aparecem posteriormente, junto à narrativa.

**Figura 31 - Sinopse de "O Trono"**

**O Trono by Jess Gonçalves**

**Beta-Reader:** Bruna Kubik

**Descrição:** Depois da coroação de Caspian X, só houve comemoração tão grande com o anúncio do noivado do rei com uma heroína – a filha de Eva enviada por Aslan. Não demorou para que os O’Neil logo começassem a serem tratados como narnianos e a se sentirem como se aquele fosse seu mundo natal, porém não esperavam que haveria pessoas contra sua permanência, principalmente a da futura rainha.

**Gênero:** Fantasia, romance.

**Classificação:** Livre

Fonte: Disponível em <<http://fanficobsession.com.br/as-cronicas-de-narnia-finalizadas/>>. Acesso em 22 de dez. 2019.

Em termos de estrutura genérica, portanto, nota-se que o primeiro elemento que compõe o gênero é uma espécie de ficha informacional composta por texto escrito, de teor descritivo e narrativo. Trata-se de um elemento obrigatório, comum a todas as *fanfictions* postadas no site. A primeira informação exposta é a da categoria Livros/*As Crônicas de Nárnia*. Assim que o leitor escolhe um livro específico (*As Crônicas de Nárnia*), a próxima informação, em sequência, é o título da *fanfiction* e o *nickname* da autora.

Em seguida, aparece o *nickname* da *beta-reader*, que atua em parceria com a autora, como uma espécie de revisora da obra. Um *beta-reader*, ou leitor beta, é a primeira pessoa a ler a história, antes que ela seja publicada. Além de auxiliar o autor com questões relativas à norma padrão da língua, por exemplo, o leitor beta pode dar sugestões e orientações quanto ao enredo e à construção de personagens e de cenários. Geralmente, o escritor e o leitor beta pertencem ao mesmo *fandom*, e por compartilharem fanatismo por determinada obra, trabalham juntos na empreitada de ampliar determinado universo ficcional por meio da escrita. O trabalho de um leitor beta é voluntário, e ele pode trabalhar, simultaneamente, com

mais de um autor. A própria equipe da plataforma *Fanfic Obsession* faz a seleção, o recrutamento e o treinamento dos leitores beta. Segundo informações do site, o aspirante a leitor beta é submetido a uma avaliação de português e a um estágio de duas semanas (tudo isso virtualmente), durante o qual o candidato é instruído sobre a forma de utilização do site. Percebe-se, nesse sentido, a promoção de variadas formas de letramento, tanto para autores quanto para os leitores beta. É interessante destacar que toda essa mobilização para a produção de uma obra literária ficcional é desvinculada da obrigatoriedade imposta pelo contexto escolar, por exemplo. Embora grande parte desses jovens internautas esteja em idade escolar, os leitores, leitores beta e autores de *fanfiction* envolvem-se com essas narrativas ficcionais simplesmente pelo prazer de explorar, por meio da leitura e da escrita, um universo imaginário.

Na sinopse apresentada na Figura 31, há termos que estabelecem a conexão intertextual com a obra *Príncipe Caspian*, segundo livro da saga *As Crônicas de Nárnia*. Essa intertextualidade fica evidente com o emprego dos nomes “Caspian X”, um dos principais personagens do livro, e “Aslam”, personagem icônico de C. S. Lewis, o único a aparecer em todos os livros da série. O termo “filha de Eva” também é uma referência à obra fonte: os narnianos referem-se aos seres humanos como “filhos de Adão” e “filhas de Eva”. A menção a esses termos familiares aos fãs é o que constrói a ponte intertextual entre a *fanfiction* e a obra que lhe serve como base. Dessa forma, fica claro que toda *fanfiction*, necessariamente, estabelece relações intertextuais com alguma obra anterior.

Ao clicar na *fanfiction*, aparecem para o internauta uma sequência de janelas de diálogo interativas, para que a imersão do leitor na história seja concretizada textualmente, conforme demonstra a figura a seguir:

**Figura 32 - O Trono: janelas de diálogo**

fanficobsession.com.br diz  
Nárnia a espera, milady  
OK

fanficobsession.com.br diz  
Seu nome, majestade  
Stella  
OK Cancelar

fanficobsession.com.br diz  
Apelido  
Stellinha  
OK Cancelar

Fonte: Disponível em <<http://fanficobsession.com.br/fobs/o/otrono.html>>. Acesso em 23 de dez. 2019.

Observa-se, então, que, em relação à ordem de ocorrência dos elementos na estrutura genérica, tem-se como segundo elemento, após a ficha de informações da história, as janelas de diálogo. Essas janelas têm uma função relevante, principalmente no que tange às práticas de interação. Nelas, a autora comunica-se diretamente com a leitora, que se tornará a personagem principal da história. É interessante notar que a escritora, no caso da fanfiction analisada, direciona sua obra para o público feminino, cuja presença é predominante nesse meio. Ao referir-se à leitora com o uso dos vocativos “milady” e “majestade”, a autora já começa a introduzir a atmosfera da narrativa, que se desenrola no reino de Nárnia, conforme explicita a primeira janela de diálogo, em uma referência intertextual direta (“Nárnia a

espera”). Cabe à leitora, portanto, interagir com o texto escrevendo seu nome e apelido no espaço indicado.

Após preenchidas e confirmadas essas informações, abre-se, enfim, a página que contém a capa e o texto escrito da história, que se divide em dez capítulos. Após a narrativa, tem-se um espaço dedicado às notas da autora e, por último, um espaço para comentários dos leitores.

**Figura 33 - O Trono: capa**



Fonte: Disponível em <<http://fanficobsession.com.br/fobs/o/otrono.html#10>>. Acesso em 23 de dez. 2019.

A capa aparece logo após as janelas de diálogo, sendo o terceiro elemento a aparecer para o leitor. Trata-se de uma imagem que dialoga intertextualmente com o universo de *As Crônicas de Nárnia*. À esquerda tem-se a imagem do ator britânico Ben Barnes, que interpretou, na adaptação do livro para os cinemas, o papel de Príncipe Caspian. A imagem ao centro representa o castelo Cair Paravel. No primeiro livro de *As Crônicas de Nárnia*, os personagens Lúcia, Susana, Pedro e Edmundo ascendem ao trono de Nárnia e vivem em Cair Paravel até se tornarem adultos. Depois, por acidente, entram pelo portal do guarda-roupa e acabam retornando à sua vida anterior, na Inglaterra, reaparecendo como crianças. O segundo livro da série, *Príncipe Caspian*, narra o retorno das crianças à Nárnia. Elas descobrem que 1300 anos se passaram desde a última vez em que estiveram nessa terra mágica e encontram o

castelo Cair Paravel destruído. Príncipe Caspian, então, o reconstrói. Na *fanfiction* criada por Jess Gonçalves, Caspian está trabalhando na reconstrução do castelo, onde irá morar com sua esposa após o casamento. A moça protagonista, à qual se atribui o nome da leitora, ajuda na reconstrução do castelo com sua habilidade para produzir mapas e plantas arquitetônicas. À direita da imagem tem-se a representação dessa protagonista: observa-se a imagem de uma moça de cabelos escuros, de costas, com uma vestimenta que remete à Idade Média.

Segundo a *Gramática do Design Visual*, elaborada por Kress e van Leeuwen ([1996]; 2006), é importante considerar, em uma imagem, quais são os participantes representados e quais são os participantes interativos. No caso da capa exposta na Figura 33, os participantes representados são três: os personagens Príncipe Caspian, o castelo Cair Paravel e a moça protagonista. Esses três participantes estabelecem conexões intertextuais com a *fanfiction*. Os participantes interativos são os observadores aos quais a imagem é direcionada, ou seja, os leitores da *fanfiction*. Espera-se que a maioria desses leitores pertença ao *fandom* de *As Crônicas de Nárnia*, a fim de que as relações intertextuais sejam compreendidas.

Kress e van Leeuwen ([1996]; 2006), ao abordarem a categoria de valor informacional, demonstram, em linhas gerais, que, em um *layout*, o elemento à esquerda é apresentado como dado, enquanto o elemento à direita é apresentado como novo. No caso do *layout* da capa de “O Trono” (Figura 33), tem-se a imagem de Príncipe Caspian à esquerda. Trata-se de elemento dado, ou seja, já conhecido pelo observador. De fato, a imagem de Ben Barnes é bastante familiar aos fãs de *As Crônicas de Nárnia*, já que o ator representa o personagem Príncipe Caspian no filme. Ao lado direito do *layout*, aparecendo como elemento novo, ou seja, que ainda será apresentado ao leitor, tem-se a imagem da moça protagonista, de costas. A protagonista, por ser uma personagem criada pela escritora Jess Gonçalves, existe apenas no universo ficcional da *fanfiction*, ou seja, é uma personagem ainda desconhecida para o leitor, e será apresentada na narrativa. O fato de ela estar de costas pode ser uma estratégia de imersão da leitora na história: como não há um rosto sendo representado, essa personagem poderia ter qualquer rosto, inclusive o rosto da leitora que lhe atribuiu um nome.

Observa-se, ainda, que o título da história e a imagem do Príncipe Caspian (personagem já conhecido pelos leitores) estão na zona superior da imagem, e, portanto, no nível do ideal, sendo apresentados como elementos mais destacados. Na zona inferior, ou seja, no nível do real, tem-se o nome da autora e a imagem da personagem que, embora seja a protagonista, ainda não é familiar aos leitores. Esses elementos são colocados como informações mais específicas, mais práticas. Ou seja, em termos de valor da informação, o que possuiu mais destaque é o fato de que se trata de uma *fanfiction* de *Crônicas de Nárnia*,

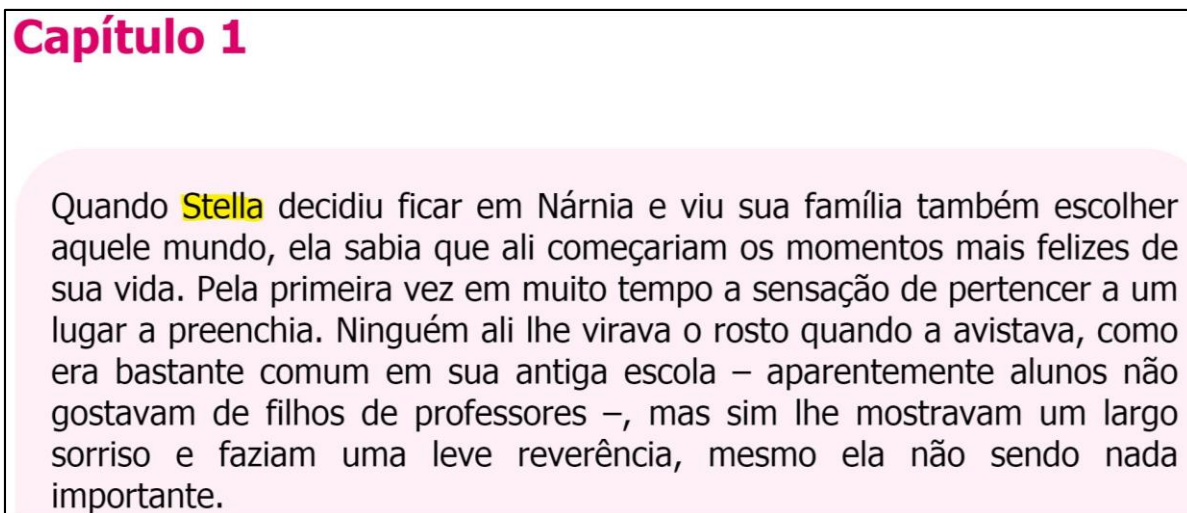


precisamente, do livro/filme *Príncipe Caspian*. A esta informação, acrescentam-se algumas especificidades: o nome da escritora da *fanfiction* e o fato de que há uma personagem nova, que será acrescentada a esse universo ficcional já conhecido.

Ao centro do *layout*, tem-se um elemento familiar aos leitores-fãs: a representação do castelo Cair Paravel, no qual se desenrolam acontecimentos importantes para a trama. Seu posicionamento ao centro atrai a atenção do espectador, bem como seu tamanho relativo, já que a imagem do castelo é a maior imagem do *layout*. Sobre essa imagem, sobrepõe-se todos os outros elementos, que não se separam por linhas ou molduras, mas integram o cenário representado.

Após a exposição da capa, aparecem novamente os nomes da autora e da leitora beta, bem como a descrição da obra, a data da última atualização e a informação de que a *fanfiction* está finalizada, ou seja, não há novos capítulos a serem postados. Em seguida, tem-se o primeiro capítulo para leitura, conforme demonstra-se no excerto a seguir:

**Figura 34 - Excerto 1 de "O Trono"**



Fonte: Disponível em <<http://fanficobsession.com.br/fobs/o/otrono.html>>. Acesso em 24. de dez. 2019.

A personagem protagonista é apresentada logo no início da narrativa e assume o nome que foi informado nas caixas de diálogo (Figura 32). Como digitei meu nome, Stella, na caixa de diálogo “Seu nome, majestade”, ele aparece na história, com o objetivo de provocar uma imersão da leitora na narrativa. Em outros momentos da narrativa, aparece também o apelido que informei (Stellinha):

Figura 35 - Excerto 2 de "O Trono"

- Você que estava sapateando na minha porta? – bocejou Caspian, esfregando os olhos e só então vendo o canudo nas mãos da garota – Não precisava me trazer os mapas assim que terminasse, **Stellinha**. Podia ter esperado até a manhã.

- Eu queria conversar com você, na verdade – disse ela, brincando com a alça do canudo para tentar aliviar a tensão que sentia – Mas se você estiver muito cansado, eu posso esperar até amanhã, ou quando você estiver de boa também, ou qualquer outro dia, eu só não quero atrap...

Fonte: Disponível em <<http://fanficobsession.com.br/fobs/o/otrono.html>>. Acesso em 24. de dez. 2019.

Essa prática interativa é bastante interessante por materializar linguisticamente o desejo do fã de fazer parte do universo ficcional que admira. Desse modo, por intermédio da leitura, ele tem a oportunidade de se imaginar como um personagem desse universo.

Após o texto escrito que compõe a *fanfiction*, tem-se, ao final dos dez capítulos, dois tipos de espaço interativos: o primeiro é o espaço dedicado às notas da autora, no qual ela pode comunicar-se diretamente com os leitores-fãs. O segundo é um espaço para comentários, no qual dialogam a autora e as leitoras.

Portanto, quanto à estrutura genérica da *fanfiction* analisada, verificam-se os seguintes elementos, por ordem de ocorrência: 1) ficha de informações da *fanfiction* (título, autor, *beta-reader*, sinopse, classificação, gênero etc.); 2) janelas de diálogo; 3) capa; 4) texto narrativo ficcional baseado em outra obra; 5) nota da autora; 6) espaço para comentários.

Nos espaços dedicados a comentários, o objetivo principal é a discussão acerca da *fanfiction*. Leitores podem fazer perguntas, avaliações ou pedidos em relação à obra. O escritor, por sua vez, pode avaliar sua própria *fanfiction* e engajar-se na interação com seus leitores. Percebe-se, assim, que a produção e a leitura de uma *fanfiction* estão situadas em uma prática social bastante complexa, que se relaciona às interações de um determinado *fandom*.

A *fanfiction* “O Trono” possui dezesseis recomendações (o que significa que dezesseis leitores recomendaram a história a outros leitores do site) e 42 comentários. Alguns desses comentários serão destacados a seguir, para que se possa observar essa prática interativa, principalmente em relação ao modo como os leitores expressam sua avaliação da obra:

**Figura 36 - Comentários de "O Trono"**

**Beck Cardoso** • 2 anos atrás

Alguém chama uma ambulância...To jogada no chão sem saber o que fazer depois desse final.  
Pode colocar na minha lápide "Morta pela Jess e suas fics perfeitas."

2 ^ | v • Responder • Compartilhar ›

**Alessia** • 2 anos atrás

Menina!!!! Tu acredita que comprei as crônicas de Nárnia por sua causa e vou admitir estou amando. ENTÃO CONTINUA

3 ^ | v • Responder • Compartilhar ›

**Amanda Pires** • 2 anos atrás

Gostei demais da história, continua por favor, quero saber o que vai acontecer, não vejo a hora para o próximo capítulo!

2 ^ | v 1 • Responder • Compartilhar ›

**kemilly (Milly)** • 3 anos atrás • edited

Ok, acabei de voltar depois de um longo tempo sem ler fics pra me deparar com essa maravilha ♥♥. E tenho que dizer o quanto admiro a capacidade de escritoras como vc em pegar uma história tão boa e rica em conteúdo e ja finalizada com milhões de fãs como Nárnia, e escrever em cima dessa história a sua e mesmo assim ser tão interessante quanto a original. Estou gostando bastante do enredo que vc propôs pra história e devo dizer que sempre tive um crush no Caspian modestia parte kkkkkkkk, ele é muito lindo, e o fato da história abordar conspirações contra a futura rainha e coisa e tal me agrada tbm, e a personalidade dela nem me fale AMEIII, não abaixa a cabeça pra ninguém e adora um sarcasmo kkkk. Os últimos capitulos me deixaram nervosa, mas até que enfim que ela voltou. Espero uma nova att. Adorei sua fic moça. :)

Ps: Pedro ja saquei que vc ja foi pra Nárnia viu garoto ;).

1 ^ | v • Responder • Compartilhar ›

Fonte: Disponível em <<http://fanficobsession.com.br/fobs/o/otrono.html>>. Acesso em 24. de dez. 2019.

A categoria da avaliação, conforme destacado no Capítulo 3, é moldada por estilos e situada no nível identificacional, pois são formas parciais e subjetivas de expor identidades e posicionamentos sobre algo (FAIRCLOUGH, 2003, p.172). Na seção de comentários de “O Trono”, verifica-se uma recorrência de afirmações avaliativas explícitas com processo mental afetivo. Essas afirmações que envolvem processos mentais afetivos estão relacionadas a sentimentos e percepções sobre a *fanfiction*, como se observa em “morta pela Jess e suas fics perfeitas”, “estou amando”, “gostei demais da história”, “estou gostando bastante” e “adorei sua fic”. Nota-se que todas essas avaliações possuem valor positivo, ou seja, avaliam a obra como algo desejável e admirável.

Nos comentários, percebe-se o estímulo dos leitores para que Jess Gonçalves continue escrevendo, conforme se vê nos seguintes trechos: “ENTÃO CONTINUA”, “continua por favor, quero saber o que vai acontecer” e “espero uma nova att”. O termo “att” é amplamente utilizado nos sites de *fanfictions* como uma abreviação para a palavra “atualização”. Dessa forma, as leitoras pedem a postagem de novos capítulos, incentivando a autora a continuar a história. O uso de caixa alta em “ENTÃO CONTINUA”, tal como o uso de sinais de exclamação em “Menina!!!!!!” e em “Não vejo a hora para o próximo capítulo!” são recursos que intensificam a avaliação positiva da obra. Outro recurso de intensificação dessa avaliação positiva são as afirmações hiperbólicas. O comentário da leitora Beck Cardoso é construído, em sua totalidade, com o uso de hipérboles: “Alguém chama uma ambulância... To jogada no chão sem saber o que fazer depois desse final. Pode colocar na minha lápide ‘Morta pela Jess e suas fics perfeitas.’”

Vale destacar o seguinte trecho do comentário da leitora Alessia: “Tu acredita que comprei as crônicas de Nárnia por sua causa (...).” Presume-se que essa leitora, por ter se envolvido com a *fanfiction*, quis expandir seu envolvimento com o universo ficcional de Nárnia, comprando a obra original de C.S. Lewis. Nesse sentido, é interessante ressaltar que, embora o esperado seja que a obra original atraia o leitor à *fanfiction*, não se exclui a possibilidade de que a *fanfiction* atraia o leitor à obra original.

A leitora Kemilly faz uma avaliação explícita positiva tanto da obra fonte quando da *fanfiction*: “E tenho que dizer o quanto admiro a capacidade de escritoras como vc em pegar uma história tão boa e rica em conteúdo e já finalizada com milhões de fãs como Nárnia, e escrever em cima dessa história a sua e mesmo assim ser tão interessante quanto a original.” Os atributos positivos “boa” e “rica em conteúdo” são atribuídos à obra de C.S. Lewis, enquanto à *fanfiction* é atribuída a avaliação positiva “tão interessante quanto a original”.

Essa interação entre autores e leitores fornece um estímulo para a escrita que, muitas vezes, não se verifica nas práticas de escrita que fazem parte do contexto escolar, por exemplo. Na escola, o jovem escreve um texto para ser corrigido por um professor, muitas vezes de forma rígida e impessoal. Na internet, em sites de postagem de *fanfictions*, esse mesmo aluno escreve um texto que será lido, discutido e elogiado por dezenas ou até mesmo centenas de leitores-fãs que fazem parte do grupo social (*fandom*) ao qual ele pertence. Diante desse cenário, não é de se estranhar que a escrita na escola seja, muitas vezes, tachada como uma obrigação desinteressante, enquanto a escrita multimodal na internet seja apreciada como prazerosa e divertida. Não se pode negar, portanto, o poder da *fanfiction* como prática social de letramento.

## 4.2 *Fanfiction* de Percy Jackson

A *fanfiction* “Olhos Violeta” foi postada na plataforma virtual *Wattpad* pela escritora que se identifica pelo *nickname* Yang, embora utilize “ajuwonwoo” como nome de usuário. A história, que possui mais de 125 mil leituras, foi escrita com base no universo de *Percy Jackson e os Olimpianos*, série de livros do autor Rick Riordan.

Os livros de Percy Jackson abordam mitologia grega em um contexto contemporâneo. Percy é um adolescente que vive na Nova Iorque do século XXI. Diagnosticado com TDH e dislexia, ele não consegue se sair bem na escola, e por isso se sente inferior aos outros jovens de sua idade. Mas isso muda no dia em que ele descobre ser um semideus, filho de Poseidon, deus do mar. A história criada por Riordan narra as aventuras de Percy e de outros jovens, também filhos de criaturas mitológicas, que se reúnem no Acampamento Meio-Sangue, um centro de treinamento para filhos de divindades.

A narrativa da *fanfiction* “Olhos Violeta” se desenvolve por intermédio de relações intertextuais com esse universo ficcional repleto de mitologia. Na história criada por Yang, a protagonista Winnie Lister, uma jovem de olhos cor violeta, e seu meio-irmão Manny, descobrem que são filhos de deusas gregas: Winnie é filha de Hécate, deusa da magia, e Manny é filho de Nêmesis, deusa da vingança. Assim, os dois vão parar no Acampamento Meio-Sangue, onde encontram Percy Jackson, Annabeth Chase, Nico di Angelo e outros personagens da obra de Rick Riordan. Dessa forma, há uma união entre os personagens criados pela escritora da *fanfiction* (Winnie, Manny e alguns outros) e os personagens da obra original. Na história de Yang, Winnie e seus amigos semideuses recebem a missão de resgatar Hefesto, que fora aprisionado por Afrodite no topo da Estátua da Liberdade. Em meio a essa aventura, a autora dá destaque ao romance entre a protagonista e Nico di Angelo. Embora na obra original Nico seja um personagem secundário, na *fanfiction* ele recebe destaque, sendo apresentado como um dos personagens principais.

A história é narrada em primeira pessoa, com alternância de foco narrativo entre os personagens Winnie e Nico di Angelo. A narração é feita no chamado presente histórico, ou seja, há predominância de verbos no presente no indicativo. A estrutura narrativa segue os padrões tradicionais da Jornada do Héroi, com exceção do final. Após os personagens cumprirem com sucesso a missão que lhes foi designada, a autora insere um novo conflito no enredo, que não é solucionado ao final da história. Trata-se de um gancho narrativo para atrair o leitor a uma outra *fanfiction*, escrita em continuação a “Olhos Violeta”.

A plataforma de autopublicação *Wattpad* abriga tanto histórias originais quanto

*fanfictions*. As *fanfictions* pertencentes aos mais variados *fandoms* são agrupadas juntas na categoria “Fanfic”. Com todas as *fanfictions* agrupadas em uma única categoria, seria extremamente difícil encontrar histórias sobre uma obra específica. No entanto, essa busca é facilitada pelo sistema de *tags* adotado pela plataforma. Essas *tags* funcionam como etiquetas virtuais que organizam as histórias por assunto. Assim, para encontrar *fanfictions* de Percy Jackson, por exemplo, basta digitar, na área de pesquisa, a *tag* #percyjackson. A *fanfiction* “Olhos Violeta” foi marcada com as seguintes *tags*, entre outras: #fanfic, #percyjackson, #filhosdosdeusesgregos, #heroisdoolimpo, #mitologiagrega, #semideuses. Desse modo, qualquer internauta que pesquise por um desses assuntos poderá encontrar a história e acessá-la.

Na página inicial da *fanfiction*, em ordem de ocorrência, observam-se os seguintes elementos: a capa, o título, a informação do número de leituras/votos/capítulos, o *nickname* do escritor, a sinopse, as *tags* e o índice, com todos os capítulos listados.

**Figura 37 - Página inicial de "Olhos Violeta"**



The image shows a screenshot of a Wattpad story page. On the left is a book cover for 'OLHOS VIOLETA' by LOV3STRUCK, featuring a girl in a colorful dress. To the right, the title 'Olhos Violeta' is displayed in large white text. Below the title, statistics show '125K leituras', '7.7K votos', and 'História com 28 capítulo(s)'. The author's name 'De ajuwonwoo' and a profile picture are shown, along with the status 'Completas'. Two orange buttons, 'Continuar' and '+', are visible. Below this, the genre is listed as 'Fanfic de Percy Jackson' and 'Livro Um da Série A Filha da Magia'. The synopsis begins with 'Winnie Lister é mais uma garota normal de quinze anos, ou pelo menos achava que era.' and continues with a paragraph about her journey.

Fonte: Disponível em <<https://www.wattpad.com/story/57246895-olhos-violeta>>. Acesso em 26 de dez. 2019

O *Wattpad* fornece alguns recursos bastante úteis para o leitor: um deles é o botão “Continuar”, que está destacado em laranja na Figura 37. Após ler alguns capítulos, o leitor pode sair da página e, ao retornar e clicar nesse botão, ele é direcionado para o capítulo onde parou. Trata-se, portanto, de uma espécie de marcador de páginas virtual. Ao clicar no outro botão laranja, que está situado ao lado do botão “Continuar”, o leitor pode adicionar a *fanfiction* à sua biblioteca pessoal ou a uma lista de leitura personalizada.

**Figura 38 - Capa de "Olhos Violeta"**



Fonte: Disponível em <<https://www.wattpad.com/story/57246895-olhos-violeta>>. Acesso em 26 de dez. 2019

Capas de *fanfictions* geralmente fazem referências intertextuais com a obra fonte, mas não é isso o que se verifica em “Olhos Violeta”. Não há, aqui, nenhuma referência a Percy Jackson. A personagem que é representada no centro do *layout* não é reconhecida pelos fãs da obra, e o título também não faz referências a Percy Jackson. A imagem de uma garota com o rosto parcialmente coberto por cabelos escuros é uma representação da personagem original, Winnie. O título do livro também relaciona-se a essa personagem. A primeira característica física que é apresentada acerca dessa personagem é a cor incomum de seus olhos, que são

violeta. A capa é construída com base na protagonista criada por Yang. No *layout*, destacam-se tons arroxeados que remetem à cor dos olhos de Winnie.

Quanto ao valor informacional, a posição centralizada da imagem feminina e do título da obra revela que esses são os elementos essenciais da composição, em torno dos quais se articulam os elementos secundários, como o cenário, que aparece em segundo plano, e o nome da autora. A figura que representa a personagem Winnie está em primeiro plano e preenche a maior parte do espaço da capa, e por isso é o elemento mais saliente da composição imagética. Título e subtítulo da obra estão em posição central, porém o título, além de maior, está situado acima do subtítulo, o que lhe confere mais destaque.

Na parte inferior da capa, no âmbito do real, tem-se uma informação mais específica: o antigo nome de usuário da autora (*Love3struck*, que depois foi atualizado para *ajuwonwoo*). Aparentemente, ela mudou seu nome de usuário na plataforma, mas não o atualizou no *design* da capa. O formato da moldura, um retângulo vertical, remete a uma capa de livro tradicional, e é provavelmente uma das formas que a plataforma *Wattpad* oferece para simular as práticas de leitura *off-line*, já que esses livros virtuais possuem capa, índice, dedicatória e marcadores de página, por exemplo.

Diferentemente da plataforma *Fanfic Obsession*, em que todos os capítulos são dispostos em uma única página virtual, o *Wattpad* apresenta um capítulo por página. O espaço para comentários não está exposto apenas ao final da obra ou do capítulo, mas ao longo de todo o texto, de forma a tornar possível que o leitor comente um parágrafo específico.

No índice, é possível ver os títulos de todos os capítulos postados, e, em um clique, acessar um capítulo específico. A intertextualidade com a obra Percy Jackson começa antes mesmo do texto narrativo em si, pois a autora expressa essa ligação com a obra fonte ao nomear os capítulos de modo semelhante ao dos livros de Percy Jackson. O primeiro livro da saga escrita por Rick Riordan, por exemplo, possui os seguintes títulos de capítulo: “Eu destruo um ônibus” (título do capítulo 10) e “Um deus compra cheeseburgers para nós” (título do capítulo 15).

Todos os livros da série Percy Jackson seguem esse formato para o título: uma frase curta no presente do indicativo, em primeira pessoa, que sumariza de forma criativa o acontecimento mais inusitado do capítulo. A escritora Yang adota esse mesmo formato em sua *fanfiction*, em uma espécie de imitação estilística, criando títulos como “Eu viro o Darth Vader” e “O maldito minotauro não me deixa comprar Snacks”.

Os intertextos presentes na *fanfiction* “Olhos Violeta”, no entanto, extrapolam tanto o nível do texto escrito quanto a conexão com Percy Jackson. É constante a presença de



imagens e *gifs* animados, que aparecem ao longo de toda a narrativa, geralmente no início de cada capítulo. Essas imagens estabelecem uma variada rede de conexões intertextuais, e não apenas com o *fandom* de Percy Jackson, mas com vários outros. O enredo da *fanfiction* vai sendo estruturado em meio a um turbilhão de intertextos referentes à cultura pop: há referências à *Harry Potter*, *Os Vingadores*, *Star Wars* e *A Seleção*, entre muitas outras obras.

No capítulo 16 da *fanfiction*, por exemplo, a escritora estabelece uma conexão intertextual entre um acontecimento do enredo e uma cena popular de um dos filmes de Harry Potter. No início do capítulo, ela anexa um *gif* que mostra os personagens Harry Potter e Gina Weasley se beijando e em seguida sendo surpreendidos pelo irmão de Gina, que “corta o clima” entre os dois. Nesse capítulo da história, a mesma coisa acontece entre Winnie e Nico, protagonistas da *fanfiction*. Eles têm um momento romântico, que é interrompido pelo irmão de Winnie.


No capítulo 23 de “Olhos Violeta”, há intertextualidade implícita com o livro *A Seleção*, uma obra *best seller* de ficção juvenil. A autora faz referência sutil a uma frase conhecida por outros fãs da obra, e chega a perguntar, ao final do capítulo, se alguém captou a referência “escondida”. Em *A Seleção*, livro de Kiera Cass, o príncipe Maxon pergunta a America: “Está tudo bem, querida?” Ela então responde: “Não sou sua querida”. A resposta hostil da personagem America tornou-se uma espécie de piada interna entre os fãs do livro. Na *fanfiction* “Olhos Violeta”, há um diálogo similar, como se observa na figura a seguir:

### Figura 39 - Intertextualidade implícita em "Olhos Violeta"

Aprecio a minha tão amada comida em silêncio só ouvindo a Savanna falar. Depois do café fui treinar um pouco da esgrima. Quando acabo de destroçar um boneco a última pessoa no mundo que eu queria ver aparece.

—Olá princesa—O infeliz diz sorrindo.

—Não sou sua princesa—Falo sem olhar ele.

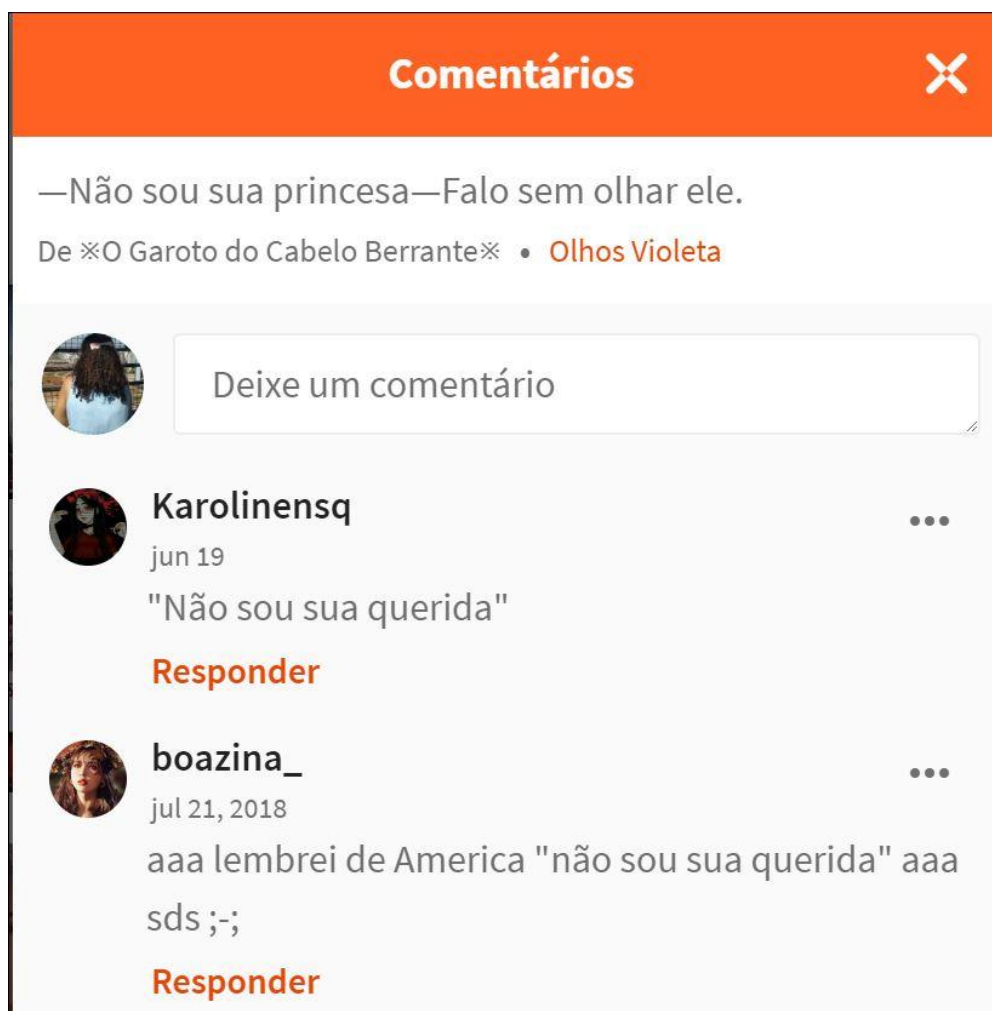


Fonte: Disponível em <<https://www.wattpad.com/213072343-olhos-violeta-%E2%80%BBo-garoto-do-cabelo-berrante%E2%80%BB>>. Acesso em 26 de dez. 2019.

O ícone cinza em formato de balão de diálogo, no canto inferior da Figura 39, indica que dois leitores comentaram esse trecho. Ao clicar no ícone, é possível ver os comentários

desses leitores que quiseram mostrar que compreenderam a relação intertextual entre a *fanfiction* e a obra *A Seleção*:

**Figura 40 - "Não sou sua querida"**

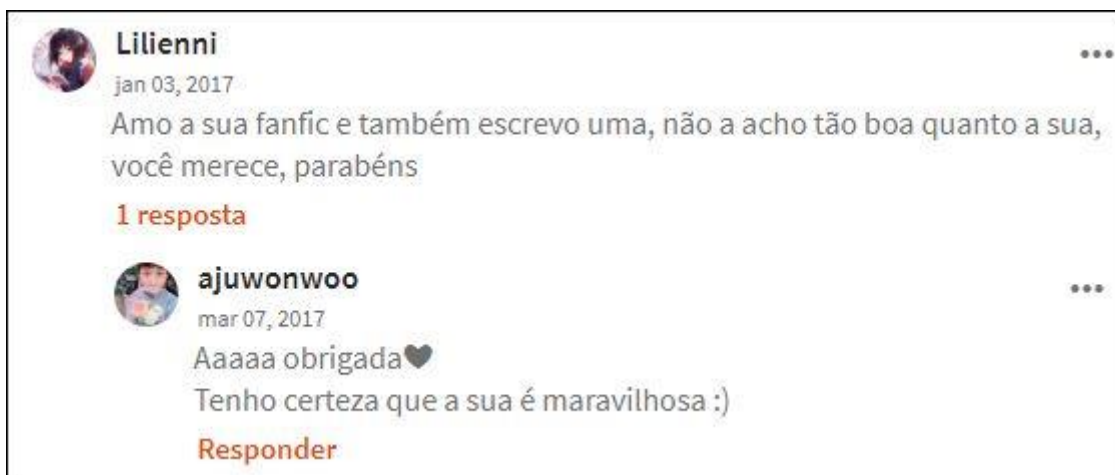


Fonte: Disponível em <<https://www.wattpad.com/213072343-olhos-violeta-%E2%80%BBo-garoto-do-cabelo-berrante%E2%80%BB>>. Acesso em 26 de dez. 2019.

Além de mostrarem uma das maneiras como a intertextualidade é explorada na *fanfiction*, as Figuras 39 e 40 exemplificam o funcionamento altamente interativo da plataforma *Wattpad*. Leitores e escritores podem dialogar livremente e comentar a obra trecho por trecho. Em “Olhos Violeta”, há notas da autora em todos os capítulos, e inclusive em meio à narrativa, nos momentos em que a voz da autora se sobrepõe à voz do narrador, manifestando uma opinião sobre os acontecimentos da história. Essa comunicação direta da autora com seus leitores é constante durante toda a obra. Em alguns capítulos Yang chega a expor acontecimentos de sua vida pessoal. No capítulo 18, por exemplo, ela justifica sua demora em postar os próximos capítulos, dizendo que está estudando muito para ingressar no

ensino médio técnico. Em outra nota da autora, há um extenso agradecimento aos leitores, após a *fanfiction* atingir a marca de mil visualizações. Em relação a essa nota de agradecimento, destaco o seguinte diálogo:

**Figura 41 - "Olhos Violeta": diálogo entre leitora e autora**



Fonte: Disponível em <<https://www.wattpad.com/209310179-olhos-violeta-nota-da-autora-2-0>>. Acesso em 26 de dez. 2019.

Utilizando a categoria da avaliação na análise desse evento interativo, pode-se verificar que a leitora Lilienni, ao escrever “Amo sua fanfic”, faz uma afirmação avaliativa explícita com processo mental afetivo. Trata-se de uma avaliação positiva acerca da *fanfiction* de Yang (*ajuwonwoo*). Em seguida, ela avalia sua própria produção na plataforma: “também escrevo uma, não a acho tão boa quanto a sua”. Há negação do atributo “boa”, em uma avaliação negativa que Lilienni faz de sua própria *fanfiction*, que é contestada de forma cordial por Yang (*ajuwonwoo*), que usa o atributo positivo “maravilhosa” na frase “Tenho certeza que a sua (*fanfic*) é maravilhosa”.

Na *fanfiction* “Olhos Violeta”, a autora faz uma mudança perceptível na personalidade de um personagem já conhecido pelos fãs de Percy Jackson. Nico di Angelo, nos livros de Rick Riordan, é filho de Hades, deus do submundo, e por isso é retratado como uma pessoa sombria e séria, “com cheiro de morte”. Na *fanfiction* de Yang, entretanto, Nico assume uma personalidade gentil, apaixonada e calorosa. Em um dos trechos da narrativa, no qual o personagem se declara romanticamente para Winnie, uma leitora estranha essa mudança, afirmando que prefere “o Nico das trevas”, como se observa a seguir:

Figura 42 - Avaliação em "Olhos Violeta"



Fonte: Disponível em <<https://www.wattpad.com/205220080-olhos-violeta-%E2%80%BBsegredos%E2%80%BB>>. Acesso em 26 de dez. 2019.

Na Figura 42, a leitora LuaSuzart expressa explicitamente sua avaliação acerca de um personagem usando o verbo de processo mental afetivo “preferir”. Comparando o Nico “das trevas” apresentado na obra fonte ao Nico “fofo” modificado por Yang (*ajuwonwoo*), a leitora afirma sua predileção pelo retrato original do personagem. Muitas vezes, os escritores de *fanfiction* preocupam-se em manter as características originais de cada personagem. Em outros casos, as mudanças feitas em relação aos personagens do universo original são drásticas, como é o caso de “Olhos Violeta”.


Por outro ângulo, em vários outros aspectos, Yang quis que sua obra se assemelhasse à original. Nos livros de Percy Jackson, por exemplo, os personagens recebem profecias enigmáticas, sempre manifestadas em forma poética, que vão sendo realizadas ao longo da narrativa. Na *fanfiction*, a escritora também criou profecias em forma poética que são reveladas aos personagens e que se realizam conforme a história prossegue. Na profecia final criada por Yang, no último capítulo da *fanfiction*, um leitor decide intervir com sugestões à autora sobre como aperfeiçoar a escrita dessas profecias:


Figura 43 - "Olhos Violeta": dica do leitor

### Comentários

*"A Morte está perto.  
A nova filha de Hécade contra o tempo deve correr.  
Achar o que foi perdido até o solstício.  
Juntos o filho de Hades e o de Hefesto devem se unir  
Para unicamente servir a Lua  
E da Morte a impedir."*


De ※A Nova Profecia※ • [Olhos Violeta](#)

 Deixe um comentário

 - set 16, 2017

Uma dica na hora de escrever profecias: Em vez de falar o nome do deus diretamente faz tipo uma charada para não ficar muito obvio. Ex: em vez de Hefesto fala forja , em vez de Hécate fala magia , em vez de Hades fala morte , e assim vai... Mas esta bom mesmo assim

**1 resposta**

 **RosanaCostaSantosCav** jun 12, 2017

Hecate

**Responder**

Enquanto um dos leitores dá dicas detalhadas sobre como escrever uma profecia, fazendo uma avaliação positiva ao final de sua intervenção (“Mas esta bom mesmo assim”), a leitora RosanaCostaSantosCav limita-se a corrigir Yang, que escreveu “Hécade” no lugar de “Hécate”. Percebe-se, diante desse exemplo, que há uma cooperação para a produção da narrativa. Os leitores-fãs, por meio de comentários, ficam livres para expressar sugestões,

elogios, críticas e opiniões sobre a obra, o que torna essa prática social altamente interativa e dialógica.

Quanto à estrutura genérica da *fanfiction* analisada, pode-se dizer que esses comentários não são elementos fixos, com ordem de ocorrência previsível. Os comentários, as imagens e as notas da autora são elementos iterativos, ou seja, que possuem recorrência ao logo do texto, além de ocorrerem em ordem variável. Os elementos que possuem ordem fixa são os seguintes: 1) capa; 2) título; 3) sinopse; 4) índice; 5) texto ficcional narrativo baseado em outra obra.

#### **4.3 *Fanfiction* de Dom Casmurro/ Memórias Póstumas de Brás Cubas/O Mulato**

A *fanfiction* “Postumamente”, postada no site *Nyah!Fanfiction* por Tiuni-Chan, foi escrita com base em três obras clássicas da literatura brasileira: *Dom Casmurro*, *Memórias Póstumas de Brás Cubas* (ambas de autoria do escritor realista Machado de Assis) e *O Mulato* (do escritor naturalista Aluísio de Azevedo). Na *fanfiction* criada por Tiuni-Chan, personagens dessas três obras se encontram no inferno, onde observam os acontecimentos do mundo “lá de cima” e disputam a escrita de suas próprias histórias na condição de autores póstumos. A narrativa é em terceira pessoa e se desenrola em um único capítulo. *Fanfictions* curtas, cujos enredos se encerram em um único capítulo, assemelham-se à estrutura narrativa de um conto e costumam ser identificadas no meio virtual pelo termo *one-shot* (tiro único). A obra “Postumamente”, portanto, é uma *fanfiction one-shot* repleta de brincadeiras irônicas e referências a obras literárias clássicas. Não há, nessa história, um formato narrativo clássico como “A jornada do herói”. A narrativa se estrutura em diálogos cômicos e em acontecimentos inusitados.

A história começa apresentando o personagem Brás Cubas, que está no inferno, datilografando suas memórias em uma máquina de escrever. Capitu, então, aparece e tenta convencê-lo a escrever também a história dela, alegando que ele não é mais “o único autor póstumo”. Logo depois, aparece Raimundo, personagem da obra *O Mulato*, sentindo-se injustiçado por ter ido parar no inferno. Os três personagens, juntos, escrevem um livro com seus relatos. Capitu observa a infelicidade de Bentinho no “mundo lá em cima”, enquanto Brás Cubas e Raimundo contemplam a decadência de Virgília e Ana Rosa. Ao fim da narrativa, os autores póstumos percebem que a vida de seus amantes, no mundo realista em que vivem, é tão ruim quanto a morte. Brás Cubas conclui que estão todos falidos e

amargurados, não importa se mortos ou vivos. A história termina com a seguinte frase, proferida por Capitu, Brás Cubas e Raimundo, em tom de lamentação: “Quem sabe com a modernidade essa realidade não muda?”

A plataforma *Nyah!Fanfiction* organiza as *fanfictions* por categorias, como filmes, livros, seriados e quadrinhos, por exemplo. A história “Postumamente” pode ser encontrada na categoria *Livros* e na subcategoria *Dom Casmurro*.

**Figura 44 - Capa de "Postumamente"**



Fonte: Disponível em <<https://fanfiction.com.br/historia/169707/Postumamente/>> Acesso em 27. de dez. 2019.

O *layout* da capa coloca imagens de personagens em primeiro plano, o cenário de um cômodo com mesa e cadeira em segundo plano e um outro cenário em terceiro plano, que mostra roupas estendidas em varais. Dessa forma, as figuras que representam os personagens são os elementos mais salientes. A imagem da cadeira com a mesa, em cores quentes, representa o local de escrita dos personagens. Atrás, de forma mais distanciada, tem-se um dos cenários do “mundo de cima” retratado na *fanfiction*. Em determinado trecho da narrativa, Brás Cubas, no inferno, observa Virgília carregando uma trouxa de roupas para lavar. A imagem das roupas no varal é uma conexão intertextual com essa parte da história. O cenário

do “mundo de cima” está situado na parte superior do *layout*, no nível do ideal. Predominam cores frias, em contraste com as cores quentes do “mundo inferior”.

A figura ao centro, um senhor de barba branca, provavelmente retrata o personagem Brás Cubas. O destaque dado ao personagem não é apenas imagético: na *fanfiction*, ele também recebe destaque como o primeiro autor póstumo, ao qual se juntam Capitu e Raimundo. Na parte inferior do *design*, à esquerda, no plano do real, são colocados os detalhes, as informações específicas de autoria: “Fanfic by Tiuni-Chan (Paula). Capa: Tiuni-Chan”.

Quanto à estrutura genérica da *fanfiction*, percebe-se a seguinte ordem: 1) título/nome da autora; 2) capa; 3) ficha de informações da história (com sinopse, classificação, categoria etc.); 4) notas da história; 5) índice; 6) texto narrativo ficcional com base em outra obra; 7) espaço para comentários. Há, ainda, no canto direito da tela, um espaço que mostra quais leitores recomendaram a *fanfiction* e quais leitores a marcaram como história favorita.

A intertextualidade com obras literárias perpassa toda a narrativa. A personagem Capitu, por exemplo, é apresentada da seguinte forma:

#### **Figura 45 - Intertextualidade com a obra *Dom Casmurro***

– Epa! – Ralhou uma formosa mulher. Olhos oblíquos de cigana dissimulada. Vinha a passos firmes, elegantes, mesmo com todos os turrões de enxofre lhe obstruindo o caminho. Quase uma miragem em meio a um horror infernal.

– Se você se esqueceu, vim lembra-lo que não é mais o único “autor póstumo” presente aqui.

Capitu olhou para o senhor miséria que parou resignado de digitar em sua máquina de escrever.

– Tenho que relatar também o que aconteceu com Bentinho e onde ele foi parar com toda aquela esquisitice.

Fonte: Disponível em <<https://fanfiction.com.br/historia/169707/Postumamente/capitulo/1/>> Acesso em 27 de dez. 2019.

Há, conforme exposto na Figura 45, um caso de intertextualidade implícita com a obra *Dom Casmurro*, no trecho “Olhos oblíquos de cigana dissimulada”. Essa frase foi usada como uma referência à obra, direcionada a leitores que tenham alguma familiaridade com a obra de



Machado de Assis. Em outro trecho, Raimundo reclama por ter sido mandado para o inferno, alegando ter sido a vítima de sua história. O diabo, então, responde: “Ninguém mandou mexer com padre.” Esse é um outro exemplo de intertextualidade implícita, pois trata-se de uma referência ao conflito entre Padre Diogo e Raimundo, personagens da obra *O Mulato*.

É interessante destacar, ainda, a seguinte nota da autora, situada ao final do texto:

#### Figura 46 - "Postumamente": nota da autora

##### Notas finais do capítulo

Bom, esta fanfic, como disse anteriormente, foi parte de um trabalho escolar, proposta pelo Professor Pedro Anselmo.

Prof., caso você a ache aqui, ela não foi copiada da internet, aqui é Paula. Foi eu mesmo que fiz. rs

Pode ter ficado confusa, ou legal, mas pelo menos ganhei meus pontos da parte escrita.

Gostaram?

Falem.


Fonte: Disponível em <<https://fanfiction.com.br/historia/169707/Postumamente/capitulo/1/>> Acesso em 27. de dez. 2019.

Na nota final de sua *fanfiction*, a autora ressalta que sua história foi feita como parte de um trabalho escolar. Na terceira linha, quando a autora se dirige diretamente ao professor Pedro Anselmo, fica claro que a postagem da obra no site foi uma iniciativa dela, e não uma exigência do professor. Trata-se, portanto, de uma tentativa de socializar o texto produzido no contexto de sala de aula, estendendo seu alcance e tornando-o parte de uma prática social mais ampla.


A escritora, então, identifica-se por seu nome real, temendo que o professor veja o texto na internet e pense que ele foi plagiado. O uso de injunção em “Gostaram? Falem.” evidencia a expectativa da autora em receber comentários sobre seu texto. Ela não mais se dirige ao professor, mas a todos os leitores internautas. Quanto à avaliação da autora em relação ao próprio texto, destacam-se dois atributos, um negativo e um positivo: “confusa” e “legal”.

Apesar da aparente insegurança da autora, que não tem certeza se sua *fanfiction* pode ser definida como confusa ou como legal, o texto “Postumamente” recebeu diversos comentários positivos, como o destacado a seguir:

Figura 47 - Comentário na *fanfiction* "Postumamente"



**Raissa Muniz**  
17/01/2012 às 12:59 - Postumamente

 Nossa, realmente fiquei preplexa ao ler seu texto. Estava há tempos procurando uma obra desse jeito e fiquei realmente assustada quando a encontrei aqui no Nyah!. Devo-lhe dizer que sua escrita é de muito bom gosto e sua forma de descrever as personagens me encantaram desde o início. Toda a emoção passada desde Capitu à Ana Rosa... Tudo está belo! Gostei muito da sua história, torno a repetir. Está realmente de parabéns!

*Resposta do Autor [Tiuni-Chan]:*  
*Nossa!*

*Devo dizer que realmente fiquei MUITO feliz com seu review. Achei que ninguém iria se interessar por um texto, história voltada para esse tema.*

*E fico ainda mais feliz por você ressaltar tanto que gostou. Sinto-me honrada, afinal estava mexendo e brincando com personagens complexos e bem trabalhados, dignos de clássicos e que vivem nos aprendizados de todos até hoje. \*-\**

*Não sei se você gosta do Augusto Dos Anjos, acabei de postar um conto baseado em um de seus poemas. Já que temos certa carência com esse tipo de texto aqui, trouxe mais um. \*-\**

*Obrigada mais uma vez. Por ler, comentar, recomendar e gostar! ^.^*

Fonte: Disponível em <<https://fanfiction.com.br/reviews/historia/169707/>>. Acesso em 27 de dez. 2019.

Nesse diálogo entre leitora e autora, fica claro que *fanfictions* baseadas em obras clássicas não são comuns no site (ainda que a plataforma seja uma das poucas a abrigar histórias desse tipo) como revelam os enunciados “Fiquei realmente assustada quando a encontrei aqui no Nyah!” e “Achei que ninguém iria se interessar por um texto, história voltada para esse tema”. Trata-se, portanto, de uma *fanfiction* voltada para um restrito público leitor que tem familiaridade com obras da literatura brasileira. A autora afirma que há “uma carência com esse tipo de texto” no site, o que indica que a prática de escrita no gênero *fanfiction* abrange, principalmente, outros tipos de obra ficcional.

A leitora Raissa, ao escrever a frase “Gostei muito da sua história”, faz uma afirmação

com verbo de processo mental afetivo (gostar), sendo que há uma intensificação expressa pelo advérbio “muito”. Ela utiliza, ainda, os atributos positivos “belo” e “de muito bom gosto”. Na resposta da autora, “fiquei MUITO feliz com o seu review.”, há uma dupla intensificação, tanto pelo uso do advérbio de intensidade quanto por seu destaque em caixa alta.

A estrela dourada ao lado do texto da leitora é um elemento multimodal que indica que a escritora elegeu o comentário como o melhor do capítulo. Quando um leitor recebe muitas estrelas douradas por seus comentários, seu *nickname* é exposto em um ranking de “Melhores leitores da semana”. Esse mecanismo multimodal de avaliação é utilizado para incentivar a interação entre autores e leitores.

É importante ressaltar que o fato de o texto “Postumamente” ter sido produzido no contexto de letramento escolar aponta caminhos para a aplicabilidade da *fanfiction* como instrumento pedagógico. Esse gênero, por estar situado na cibercultura, transcende as barreiras do espaço escolar e alcança leitores de outros contextos. A produção textual, quando compreendida como uma forma de agir no mundo, pode se tornar significativa e prazerosa para os estudantes. Na situação interativa apresentada, o comentário elogioso da leitora é recebido com surpresa e gratidão pela escritora. O prazer de notar a repercussão social do próprio texto fica evidente na resposta da escritora Paula: “Obrigada mais uma vez. Por ler, comentar, recomendar e gostar!”.

## CONCLUSÕES: O DESFECHO DA AVENTURA

Chegamos, enfim, ao desfecho desta jornada de pesquisa. Se esta pesquisa fosse uma história ficcional, de acordo com a estrutura narrativa da Jornada do Herói, proposta por Campbell ([1949];2004), agora seria a hora de retornar para casa com os conhecimentos adquiridos ao longo da aventura, usando-os em benefício da comunidade.

Esta dissertação buscou investigar o fenômeno *fanfiction* com o aparato teórico da Análise de Discurso Crítica e da Teoria Semiótica Social da Multimodalidade, com o objetivo de identificar e de explicar os aspectos constitutivos desse tipo de texto na cibercultura. Para isso, foram analisados excertos de três *fanfictions* postadas nas plataformas virtuais *Fanfic Obsession*, *Wattpad* e *Nyah!Fanfiction*. Quatro perguntas guiaram a investigação acerca do gênero virtual *fanfiction*. Com a análise dos textos, podemos chegar às seguintes respostas:

- **Pergunta 1: Quais são as principais características das *fanfictions* analisadas?**

A análise dos textos permitiu observar um alto nível de interatividade, que transforma essas produções textuais em práticas sociais complexas. A prática social da *fanfiction* ocorre de forma integrada aos *fandoms* e à cultura de fãs. Uma *fanfiction* é definida pela relação intertextual com uma obra anterior. Sem essa relação, não se pode nomear um determinado texto como *fanfiction*.

É possível perceber a proximidade do gênero *fanfiction* com o gênero romance, ou, no caso de textos mais curtos, com o conto. Tanto a *fanfiction* quanto o romance/conto são narrativas ficcionais dotadas de enredo, personagens, espaço, tempo narrativo etc. Fica claro, nesse sentido, que a *fanfiction* não constitui um gênero totalmente novo: ela se origina de um gênero prévio, o romance, e trata-se de uma reconfiguração deste, a fim de atender a novos objetivos e necessidades interacionais. Se os elementos contextuais que envolvem a produção de *fanfictions* fossem desconsiderados, esse tipo de texto não poderia ser reconhecido como um gênero diferenciado.

Os elementos paratextuais são de grande importância para a diferenciação da *fanfiction* em relação ao romance. Entende-se por paratexto os elementos que circundam o texto “principal”, a narrativa ficcional em si (KOCH; BENTES; CAVALCANTE, 2012). Esses elementos estabelecem tentativas de ação sobre o leitor. No caso das *fanfictions*, a potencialidade interativa, por exemplo, é um elemento essencial do gênero discursivo.

Nesse sentido, podem ser citadas pelo menos quatro características da *fanfiction* que a diferenciam do romance:

1. elementos paratextuais interativos;
2. notável variedade de elementos multimodais;
3. narrativas baseadas, de forma explícita, em um universo ficcional preexistente;
4. produção e leitura por uma comunidade muito específica: os fãs de determinada obra.

Os produtores desses textos têm à sua disposição, nas plataformas virtuais, uma variedade de recursos interativos e multimodais, que acrescentam sentidos às narrativas ficcionais elaboradas. Assim, a intertextualidade, a interatividade e a multimodalidade são características formativas desse tipo de texto.

- **Pergunta 2: Qual é a estrutura potencial desse gênero?**

Nas *fanfictions* analisadas, foi possível identificar alguns elementos considerados obrigatórios na estrutura genérica, por fazerem parte do nível mais essencial desse gênero discursivo. São eles:

- 1) título;
- 2) identificação do autor;
- 3) descrição da história (sinopse);
- 4) texto escrito ficcional baseado em outra obra;
- 5) espaço para comentários.

Foi possível verificar uma grande variedade de elementos considerados opcionais, que podem ou não ocorrer em uma *fanfiction*. Quanto maior a presença desses elementos, mais complexa e rico em semioses o gênero discursivo se torna. Assim, destacam-se os seguintes elementos opcionais:

- 1) capa;
- 2) imagem de identificação do autor;
- 3) notas do autor;
- 4) índice;
- 5) avaliação por votos;
- 6) avaliação de “melhor comentário”;
- 7) indicação de obra favorita;

- 8) registro de recomendações da obra;
- 9) imagens;
- 10) *gifs* animados;
- 11) vídeos;
- 12) músicas;
- 13) janelas de diálogo;
- 14) narrativa imersiva (nas quais se pode escolher nome e atributos do personagem).

A ordem de ocorrência desses elementos, tanto os obrigatórios quanto os opcionais, não é previsível e varia de site para site, embora se possa afirmar que elementos como capa, título, nome do autor e índice sejam, de forma geral, os primeiros em ordem de ocorrência, em relação aos demais. Elementos como imagens, *gifs*, vídeos e músicas, bem como comentários e notas do autor, podem ser classificados como elementos iterativos, que possuem recorrência ao longo do texto.

- **Pergunta 3: De quais recursos multimodais os produtores das *fanfictions* analisadas se serviram?**

Nas três *fanfictions* analisadas, foram verificados diversos recursos multimodais que acrescentaram sentidos ao texto narrativo, em uma efusão de imagens, *layouts* e outros elementos semióticos.

Na primeira *fanfiction*, “O Trono”, as janelas de diálogo possibilitaram uma narrativa imersiva, na qual a leitora tem a oportunidade de assumir o papel da protagonista. A capa da *fanfiction* fez uma apresentação imagética do cenário e dos personagens principais da narrativa, em um diálogo intertextual com a obra.

Na segunda *fanfiction* analisada, “Olhos Violeta”, notou-se uma ampla utilização de recursos multimodais imagéticos. A capa da obra, por meio de imagens e palavras, veicula sentidos ligados à trama, principalmente em relação à protagonista. Além disso, o uso de *gifs* animados e de imagens no início de cada capítulo produziu conexões intertextuais com os acontecimentos da trama, acrescentando a eles outras semioses.

Na *fanfiction* “Postumamente”, a última a ser analisada, o *layout* da capa, além de representar os personagens por meio de imagens, também retratou dois cenários da trama. Foram verificados, ainda, recursos avaliativos multimodais: estrelas douradas foram atribuídas aos leitores que publicaram os melhores comentários, de forma a dinamizar as

relações interativas.

- **Pergunta 4: Nas *fanfictions* analisadas, quais recursos interativos compõem a prática social de produção e de leitura?**

Com a análise das obras, foi possível verificar a constante interação entre autores e leitores, que ocorre por meio de recursos como comentários, notas do autor, votos, recomendações e janelas de diálogo. Na *fanfiction* “O Trono”, essa interação ocorreu por meio de janelas de diálogo, notas da autora e comentários. Na *fanfiction* “Olhos Violeta”, notou-se a presença de comentários durante toda a história, parágrafo a parágrafo. Os leitores comentaram trechos específicos da narrativa, e muitos desses comentários foram respondidos pela autora, que estabeleceu um diálogo próximo e amigável com os leitores-fãs. Além disso, os leitores puderam interagir votando nos melhores capítulos. Nas notas da autora, elementos recorrentes na *fanfiction*, também houve interação direta com os leitores. A *fanfiction* “Postumamente” recebeu recomendações de leitura que ficam expostas na página principal, a fim de incentivar os internautas a lerem a obra. Os comentários dos leitores foram respondidos de forma calorosa pela jovem escritora. As interações entre eles ocorreram não somente por meio de comentários, mas também por votações de “melhor comentário” e de “obra favorita”.

Evidentemente, há ainda muitas questões a serem exploradas, dada a complexidade do fenômeno *fanfiction*. Entre essas questões, gostaria de destacar o problema da autoria em *fanfictions*. Embora esse não tenha sido o foco investigativo deste trabalho, espero que o estudo exploratório aqui executado abra portas para que, em breve, essa investigação linguística seja feita no campo da Análise de Discurso Crítica. Espero, ainda, que esta obra sirva como ponto de partida para pesquisas e para projetos pedagógicos sobre a relação entre letramento escolar e *fanfiction*.

Esta pesquisa teve o objetivo de explorar, em um estudo linguístico, a configuração do gênero discursivo *fanfiction* na cibercultura. No campo da Análise de Discurso Crítica e da Teoria Semiótica Social da Multimodalidade, acredito que este seja o primeiro estudo sobre o tema. Mesmo desvinculado do contexto escolar, esse gênero discursivo impacta milhares de jovens brasileiros, promovendo as mais variadas formas de letramento. Por isso, é fundamental que ele seja mais divulgado e mais investigado no âmbito acadêmico.

## REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, Júlio César; COSTA, Nonato. Momentos interativos de um chat aberto: a composição do gênero. In: Araújo, Júlio César (org.) *Internet e ensino: novos gêneros outros desafios*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2007.
- BAKHTIN, M. Os gêneros do discurso. In: *Estética da criação verbal*. Tradução de Maria Ermantina Galvão. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- BARTON, D.; HAMILTON, M. Literacy practices. In: BARTON, D.; HAMILTON, M.; IVANIC, R. *Situated literacies*. London; New York: Routledge, 2000.
- CAMARGO, Ana Rosa Leme; ABREU, Ana Silvia Couto de. Fanfics: identidade e questões de autoria na convergência midiática digital. In: *Anais do SILEL*. V. 3, N 1. Uberlândia: EDUFU, 2013.
- CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo, SP: Cultrix/Pensamento, 2004.
- CHAMPANGNATTE, Dostoiewski Mariatt de Oliveira. CAVALCANTI, Marcus Alexandre de Pádua. Cibercultura – perspectivas conceituais, abordagens alternativas de comunicação e movimentos sociais. *Revista de Estudos da Comunicação*. Curitiba, v. 16, n. 41, p. 312-326, set. /dez. 2015.
- CHOULIARAKI, Lilie & FAIRCLOUGH, Norman. *Discourse in late modernity: rethinking Critical Discourse Analysis*. Edinbourg: Edinbourg University, 1999.
- COROA. M. L. M. S. Diferentes concepções de língua na prática pedagógica. *Boletim da Abralín*, no. 26, 2003.
- FAIRCLOUGH, Norman. *Analysing discourse: textual analysis for social research*. London; New York: Routledge, 2003.
- FAIRCLOUGH, Norman. *Discurso e mudança social*. Trad. (org.) Izabel Magalhães. Brasília: Universidade de Brasília, 2001.
- FANDOM. *Cambridge Dictionary*, 7 dez. 2018. Disponível em <<https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/fandom>>. Acesso em 7 dez. 2018.
- FANDOM. *Oxford English Dictionary*, 7 dez. 2018. Disponível em <<https://en.oxforddictionaries.com/definicao/fandom>>. Acesso em 7 dez. 2018.
- FELIX, Tamires Catarina. O Dialogismo no universo fanfiction: uma análise da criação de fã a partir do dialogismo bakhtiniano. In: *Revista ao pé da letra*, v.10.2, 2008, p.119-133.
- FOUCAULT, Michel. *Estética: literatura e pintura, música e cinema*. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.
- GIBBS, Graham. *Análise de dados qualitativos*. Rio Grande do Sul: Artmed, 2009.



GROSSBERG, L. Is there a Fan in the House?: The Affective Sensibility of Fandom. In: LEWIS, L. (ed.) *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media*. London: Routledge, 1992.

GUALBERTO, Clarice Lage. *Multimodalidade em livros didáticos de língua portuguesa: uma análise a partir da semiótica social e da gramática do design visual*. 179 f. Tese (doutorado). Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos. Universidade Federal de Minas Gerais, Minas Gerais, 2016.

IVO, Elda Alves Oliveira. *O letramento de adultos na empresa: uma forma de legitimar a alienação ou uma questão de sobrevivência?* 2013. 232 f. Tese (doutorado). Programa de Pós-Graduação em Linguística, Instituto de Letras, Universidade de Brasília. Brasília, 2013.

KOCH, Ingedore G. Villaça e ELIAS, Vanda Maria. *Ler e compreender: os sentidos do texto*. 2. ed. São Paulo: Contexto, 2008.

KOCH, Ingedore G. Villaça. *O texto e a construção dos sentidos*. São Paulo: Contexto, 1997.

KOCH, Ingedore G. Villaça; BENTES, Anna Christina; CAVALCANTE, Mônica Magalhães. *Intertextualidade: Diálogos Possíveis*. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

KRESS, G; VAN LEEUWEN, T. *Reading images: the grammar of visual design*. 2. ed. London: Routledge, 2006 [1996].

KRESS, Gunter. *Multimodality: a social semiotic approach to contemporary communication*. London: Routledge, 2010.

LEMOS, André. CUNHA, Paulo (orgs). *Olhares sobre a Cibercultura*. Porto Alegre: Sulina, 2003.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

LEWIS, C. S. *As Crônicas de Nárnia: volume único*. 2. ed. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009.

LUSTOSA, Solange de Carvalho. *Brasilidade no cinema nacional: problematizando os processos de identidade*. 2013. Tese (Doutorado em Linguística). Programa de Pós-Graduação em Linguística, Universidade de Brasília, Brasília.

MACEDO, Denise Silva. *As contribuições da análise de discurso crítica e da multimodalidade à revisão textual*. 2013. Dissertação (Mestrado em Linguística). Programa de Pós-Graduação em Linguística. Instituto de Letras. Universidade de Brasília. Brasília.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital. In: MARCUSCHI, Luiz Antônio. & XAVIER, A. C. (orgs.) *Hipertexto e gêneros digitais*. Rio de Janeiro: Editora Lucerna, 2004. p. 13-31.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais: definição e funcionalidade. In: DIONÍSIO, A. P.; MACHADO, A. R. & BEZERRA, M. A. (org.) *Gêneros textuais e ensino*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005, p. 19-36.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. *Da fala para a escrita: atividades de retextualização*. 10. ed.

São Paulo: Cortez, 2010.

MARTÍNEZ, Leonardo Fabio. A pesquisa qualitativa crítica. In: *Questões sociocientíficas na prática docente: Ideologia, autonomia e formação de professores*. São Paulo: Editora UNESP, 2012, p. 138-152.

MOTTA-ROTH, Desirré e HERBELE, Viviane Maria. O conceito de “estrutura potencial de gênero” de Ruqayia Hasan. In: *Gêneros: teorias, métodos, debates*. São Paulo: Parábola Editorial, 2005.

RAMALHO, Viviane. RESENDE, Viviane de Melo. *Análise de discurso (para a) crítica: O texto como material de pesquisa*. Coleção: Linguagem e Sociedade Vol. 1. Campinas, SP: Pontes Editores, 2011.

RAMALHO, Viviane. RESENDE, Viviane de Melo. *Análise de discurso crítica*. 2 ed. São Paulo: Contexto, 2016.

RIODAN, Rick. *A batalha do labirinto*. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

ROWELL, Rainbow. *Fangirl*. Trad. Caio Pereira. Baurueri, SP: Novo Século Editora, 2014.

SANTOS, Jardélia Moreira dos. Letramento multimodal e texto em sala de aula. In: VIEIRA, Josenia Antunes; BENTO, André Lúcio (org.). *Discursos Contemporâneos em Estudo*. Brasília: Universidade de Brasília, Centro de Pesquisas em Análise de Discurso Crítica. v. 1, n.1, 2011. p. 83-104.

SCAFUTO, Simone Maria Abrahão. *Narrativas midiáticas multimodais e seus efeitos sociais*. 2015. Tese (Doutorado em Linguística). Programa de Pós-Graduação em Linguística, Universidade de Brasília, Brasília.

SHAKESPEARE, William. *A tragédia de Otelo, o Mouro de Veneza*. Tradução, introdução e notas de Lawrence Pereira; ensaio de W.H.Auden. 1. ed. São Paulo: Penguin Classics, Companhia das Letras, 2017.

SILVA, Patricia Konder Lins e. A escola na era digital. In: *Vivendo esse mundo digital: impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais*. Porto Alegre: Artmed, 2013. p. 137-145.

SNICKET, Lemony. *O penúltimo perigo (Desventuras em Série, v. 12)*. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

SPOLIDORIO, Samira. *Comunidades online e legendas de fãs: novas formas de produzir e consumir legendas*. 2017. 136 f. Dissertação (Mestrado). Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, 2017.

SWALES, J. B. *Genre analysis: English in academic and research setting*. New York: Cambridge University Press, 1990.

VARGAS, Maria Lúcia Bandeira. *O fenômeno fanfiction: novas leituras e escrituras em meio eletrônico*. Passo Fundo: Universidade de Passo Fundo, 2005.

VIEIRA, Josenia Antunes. Práticas sociais de letramento e ensino crítico em língua

portuguesa. In: VIEIRA, Josenia Antunes; SILVA, Denize Elena Garcia da (org.). *Práticas de Análise do Discurso*. Brasília: Plano Editora: Oficina Editorial do Instituto de Letras, UnB, 2003. p. 251-270.

VIEIRA, Josenia Antunes [et.al.]. *Reflexões sobre a língua portuguesa: uma abordagem multimodal*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

VIEIRA, Josenia Antunes; FERRAZ, Janaína de Aquino. Percursos e avanços do texto multimodal: novas perspectivas na contemporaneidade. In: VIEIRA, Josenia Antunes; BENTO, André Lúcio (org.). *Discursos Contemporâneos em Estudo*. Brasília: Universidade de Brasília, Centro de Pesquisas em Análise de Discurso Crítica. v. 1, n.1, 2011. p. 9-23.

VIEIRA, Josenia Antunes; YARED, Maria Lílian de Medeiros. A construção do ideal identitário brasileiro pela publicidade governamental: uma análise crítica multimodal. In: *Discursos Contemporâneos em Estudo*, v. 2, n. 1, abr. 2013. p. 129-149.

VIEIRA, Josenia Antunes; SILVESTRE, Carminda. *Introdução à Multimodalidade: Contribuições da Gramática Sistêmico-Funcional, Análise de Discurso Crítica, Semiótica Social*. Brasília: JAV, 2015.

VIEIRA, Josenia Antunes; MACEDO, Denise Silva. Conceitos-chave em análise de discurso crítica. In: BATISTA JR., José Ribamar Lopez; SATO, Denise Tamaê Borges; MELO, Iran Ferreira de (org.). *Análise de discurso crítica para linguistas e não linguistas*. 1. ed. São Paulo: Parábola, 2018. p. 48 - 77.

WENGER, Étienne. Communities of Practice: Learning as a Social System. *The Systems Thinker*, v. 9, n. 5, 1998.

YOUNG, Richard. Community and communities. In: *Language and Interacion: an advanced resource book*. London and New York: Routledge, 2008.