



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA – UFBA**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA E**  
**CULTURA**  
**LINHA DE PESQUISA: ESTUDOS DE TEORIAS E**  
**REPRESENTAÇÕES LITERÁRIAS E CULTURAIS**  
**ANDRÉ DE JESUS NEVES**

**AUTORIA, APROPRIAÇÃO E PRÁTICAS COLABORATIVAS EM**  
**PLATAFORMAS LITERÁRIAS DIGITAIS**

**AUTHORSHIP, APPROPRIATION AND COLLABORATIVE**  
**PRACTICES IN DIGITAL LITERARY PLATFORMS**

**SALVADOR – BA**  
**2021**

**ANDRÉ DE JESUS NEVES**

**AUTORIA, APROPRIAÇÃO E PRÁTICAS COLABORATIVAS EM  
PLATAFORMAS LITERÁRIAS DIGITAIS**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Literatura e Cultura, na Linha de Pesquisa em Estudos de Teorias e Representações Literárias e Culturais, da Universidade Federal da Bahia-UFBA, como parte dos requisitos para obtenção do título de Doutor em Literatura e Cultura.

**Orientadora:**

Dr<sup>a</sup> Luciene Azevedo

SALVADOR – BA

2021

Neves, André de Jesus.

Autoria, apropriação e práticas colaborativas em plataformas literárias digitais / André de Jesus  
Neves. - 2021.  
155 f.: il.

Orientadora: Profa. Dra. Luciene Almeida de Azevedo.

Tese (doutorado) - Universidade Federal da Bahia, Instituto de Letras, Salvador, 2021.

1. Literatura - História e crítica. 2. Literatura e internet. 3. Autoria. 4. Autoria na internet. 5. Fan fiction. 6. Narrativas digitais. I. Azevedo, Luciene Almeida de. II. Universidade Federal da Bahia. Instituto de Letras. III. Título.

CDD - 809.3

CDU - 82.09:004.738.5

## AGRADECIMENTOS

Aos meus filhos e esposa, por suportarem minha ausência, *in presentia*, durante todo curso de doutorado e produção dessa tese;

À minha orientadora, professora Doutora Luciene Azevedo, por ter aceitado me orientar, dando-me liberdade para pesquisar e incentivando a aprender e a “lapidar” o meu trabalho;

Às professoras Dr<sup>a</sup> Sayonara Amaral Oliveira e Dr<sup>a</sup> Mônica Menezes pelas contribuições valiosas na banca de qualificação desta tese;

Aos professores Dr. José Carlos Félix e Dr<sup>a</sup> Elizabeth Gonzaga de Lima por aceitarem o convite para a banca de defesa;

Aos professores e funcionários do Programa de Pós-Graduação em Literatura e Cultura da Universidade Federal da Bahia, pela competência e dedicação;

Aqueles que participaram da entrevista, de forma especial, exponho os meus agradecimentos, pois foram fundamentais para a constituição desse trabalho;

Aos *ficwriters* e *wattpaders* pela coragem de transgredir e “dessacralizar” as formas tradicionais da literatura, sem os quais a “ciberitinerância” desse trabalho seria outra.

“Talvez os autores da era multimídia, um pouco como o autor de teatro, sejam governados, não mais pela tirania das formas do objeto-livro tradicional, mas, no próprio processo da criação, pela pluralidade das formas de apresentação do texto permitida pelo suporte eletrônico.”

**Roger Chartier**

## RESUMO

Considerando que as transformações culturais e artísticas da contemporaneidade alteram modos de funcionamento da autoria, a tese tem como principal objetivo caracterizar um deslocamento na compreensão do papel do autor considerando as *fanfics*. Para tanto, foram tomadas como objeto as *fanfics* “We got married” e “Saga que músculo”, produzidas na plataforma digital literária denominada *wattpad*, criada tanto para computadores quanto para dispositivos móveis. O estudo das transformações no campo da autoria se deu a partir da noção de *inespecificidade* (GARRAMUÑO, 2014) e valorizou as concepções de narrativa transmídia e de cultura da convergência (JENKINS, 2009), a noção de actante (LATOURE, 2009; 2012) e os estudos de Anne Jaminson (2017), privilegiando os procedimentos das práticas colaborativas e apropriativas no estudo das *fanfics* e em especial a importância do papel do leitor ou fã na tentativa de caracterizar o deslocamento da noção de autoria.

**Palavras-chave:** Autoria, *fanfic*, colaboração, apropriação.

## ABSTRACT

Considering that the cultural and artistic transformations of contemporary times change the ways in which authorship works, the main objective of the thesis is to characterize a change in the understanding of the author's role considering fanfics. For this purpose, fanfics "We got married" and "Saga que músculo", produced on the digital literary platform called wattpad, created for both computers and mobile devices, were taken as objects. The study of transformations in the field of authorship was based on the notion of nonspecificity (GARRAMUÑO, 2014) and valued the concepts of transmedia narrative and the culture of convergence (JENKINS, 2009), the notion of actant (LATOURE, 2009; 2012) and the studies of Anne Jaminson (2017), privileging the procedures of collaborative and appropriate practices in the study of fanfics and in particular the importance of the role of the reader or fan in an attempt to characterize the displacement of the notion of authorship.

**Keywords:** Authorship, fanfic, collaboration, appropriation.

## RESUMÉ

Considérant que les transformations culturelles et artistiques contemporaines modifient le fonctionnement du système auteur, l'objectif principal de la thèse est de caractériser un changement dans la compréhension du rôle de l'auteur face aux fanfics. À cette fin, les fanfictions “We got married” e “Saga que músculo”, produits sur la plateforme littéraire appelée wattpad, créée pour les ordinateurs et les appareils mobiles, ont été considérés comme un objet. L'étude des transformations du système auteur était basée sur la notion de non-spécificité (GARRAMUÑO, 2014) et valorisé les concepts de récit transmédia et la culture de la convergence (JENKINS, 2009), la notion d'actant (LATOURETTE, 2009; 2012) et les études d'Anne Jamison (2017), privilégiant les procédures de pratiques collaboratives et appropriées dans l'étude de la fanfique et en particulier l'importance du rôle du lecteur ou du fan pour tenter de caractériser le déplacement de la notion d'auteur.

**Mots clés:** Système auteur, fanfic, collaboration, appropriation.



# SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>11</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>NARRATIVAS NO SÉCULO XXI E DESLOCAMENTOS DE AUTORIA EM TEMPOS DE INESPECIFICIDADE</b>	<b>18</b>
1.1. Práticas narrativas e formas estéticas expandidas	21
1.2. Narrativas, formas corais e inespecificidade em meios digitais	25
1.3. Autoria e apropriações	29
1.4. Autorias múltiplas e cultura <i>copyleft</i>	33
1.5. Autorias compartilhadas: O <i>Copyleft #24H</i> e a cultura dos memes	38
<b>CAPÍTULO II</b>	
<b>AUTORIA E PARTICIPAÇÃO NA CONVERGÊNCIA DAS MÍDIAS</b>	<b>49</b>
2.1. Participação como prática de autoria em colaboração	51
2.2. Teoria ator-rede ou como a tecnologia e os algoritmos destronam o autor-criador	55
2.3. Algoritmos e atos de autoria	58
2.4. Algoritmos como agentes que simulam a autoria literária	62
<b>CAPÍTULO III</b>	
<b>FANFICS E FÃS</b>	<b>74</b>
3.1. Por trás das páginas e <i>links</i> : para compreender a <i>fanfiction</i>	74
3.2. <i>Fanfics</i> ou sobre como “raspar os números de série”	78
3.3. O reino dos fãs	81
3.4. <i>Slash fiction</i>	88
3.5. <i>Fanfiction</i> : interação e colaboração	92
3.6. O universo <i>wattpad</i> : autoria e construção de narrativas	100

## **CAPÍTULO IV**

<b>UM RECORTE, DUAS <i>FANFICS</i></b>	<b>114</b>
<b>4.1.</b> “We got married”	117
<b>4.2.</b> A “saga que músculo”	126
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>147</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>150</b>

## IMAGENS

<b>GEM 1:</b> <i>Print do blog #CÓDIGOABERTO_cc</i>	34
<b>GEM 2:</b> <i>capa do livro #24 em Print extraído da homepage do blog do autor</i>	38
<b>IMAGEM 3:</b> <i>Trollface</i>	41
<b>IMAGEM 4:</b> <i>LOL</i>	41
<b>IMAGEM 5:</b> <i>Yao Ming</i>	42
<b>IMAGEM 6:</b> <i>Nazaré confusa</i>	43
<b>IMAGEM 7:</b> <i>Nazaré confusa - meme apropriado</i>	44
<b>IMAGEM 8:</b> <i>Nazaré confusa, versão Hillary Clinton</i>	44
<b>IMAGEM 9:</b> <i>print de Grupo de Whats app Comunidade do Wattpad</i>	63
<b>IMAGEM 10:</b> <i>print do app gerador de personagem</i>	64
<b>IMAGEM 11:</b> <i>print do app gerador de personagem concluído</i>	64
<b>IMAGEM 12:</b> <i>Print da homepage do site</i>	66
<b>IMAGEM 13:</b> <i>print - página de gerador</i>	67
<b>IMAGEM 14:</b> <i>print - página de gerador em processo</i>	67
<b>IMAGEM 15:</b> <i>Kirk-Spock</i>	88
<b>IMAGEM 16 –</b> <i>Print do App para dispositivos móveis Fanfic: A Nerd e o popular</i>	105
<b>IMAGEM 17 –</b> <i>Print do App para dispositivos móveis - Fanfic: we got Married</i>	105
<b>IMAGEM 18 –</b> <i>Print do App para dispositivos móveis - Fanfic: we got Married</i>	105
<b>IMAGEM 19 –</b> <i>Print do App para dispositivos móveis da obra: Os filhos do tempo, do watter Chaiene Santos.</i>	106
<b>IMAGEM 20 –</b> <i>Print do App para dispositivos móveis da obra: Os filhos do tempo, do watter Chaiene Santos.</i>	106
<b>IMAGEM 21 –</b> <i>Print do App para Dispositivos móveis: Diálogos entre watter</i>	107
<b>IMAGEM 22 –</b> <i>Print do App para dispositivos móveis: Diálogos entre watter</i>	107
<b>IMAGEM 23 –</b> <i>Print de Diálogos entre leitores e escritores</i>	108
<b>IMAGEM 24:</b> <i>Print do book “Beta 7 Ocupada”</i>	111
<b>IMAGEM 25:</b> <i>print de conversa sobre Leitor Beta</i>	112
<b>IMAGEM 26:</b> <i>Print Da capa do e-book de Raissa Coelho</i>	116
<b>IMAGEM 27:</b> <i>Print do capítulo 5.1 – Dispatch</i>	121
<b>IMAGEM 28:</b> <i>Print do capítulo 5.1</i>	121
<b>IMAGEM 29:</b> <i>Os Vingadores: vários filmes de sucesso em um único universo</i>	126
<b>IMAGEM 30:</b> <i>capa do livro de Stephenie Meyer</i>	130
<b>IMAGEM 31:</b> <i>capa da fanfic de Douglas Rufino</i>	130
<b>IMAGEM 32:</b> <i>Print pedido de sugestão do leitor</i>	140
<b>IMAGEM 33:</b> <i>Interação com meme</i>	143
<b>IMAGEM 34:</b> <i>Interação com leitores</i>	144

## INTRODUÇÃO

*No pós-modernismo, um mundo que precisa de conserto é substituído por um mundo além do reparo.*

*Steven Connor*

A epígrafe selecionada para essa introdução representa claramente as profundas transformações sofridas em diversas áreas da sociedade e o desafio de gerir as mudanças que foram acentuadas no final do século passado e início do século XXI.

No âmbito tecnológico, essas transformações foram mais aprofundadas e afetaram também as formas de viver, trabalhar e se relacionar, pois a humanidade foi inserida em redes de comunicação onde as informações circulam de maneira ininterrupta em tempo real dando origem à *sociedade em rede*<sup>1</sup> (CASTELLS, 1999) ou sociedade da informação e comunicação generalizadas emergindo, como consequência, uma sociedade da cultura hipertecnológica. Isso intensificou a necessidade de mobilidade, não apenas a mobilidade física de pessoas e objetos, mas também, principalmente, a informacional que impulsionou ainda mais a expansão dos suportes tecnológicos (*i-pod, I-phones, tablets, etc.*) e, conseqüentemente, afetou e acelerou os modos de divulgação, apreensão e reprodução dos bens sociais, econômicos, culturais e artísticos em larga escala.

Se, por um lado, estimulou a necessidade de ampliar a mobilidade informacional e impulsionou a expansão dos suportes tecnológicos, por outro, as práticas artísticas contemporâneas foram também ampliadas de modo que afetam suas condições de produção e de estética.

No campo literário, o surgimento de *sites* e plataformas digitais criados para suportes de escrita de ficção na rede num contexto de cultura participativa e de convergência das mídias<sup>2</sup> contribuiu para dilatar as fronteiras das categorias estéticas do próprio campo e colocar em questão a forma de pensar a própria literatura e seus modos de produção.

---

<sup>1</sup>Manuel Castells, em seu livro *A Sociedade em Rede*, considera que a globalização no final do século XX propiciou a interação de pessoas, por intermédio dos computadores, construindo uma estrutura social que pauta relações de produção, consumo e conhecimento partilhado que vai do entretenimento à política, passando por áreas como a economia, saúde, educação e cultura caracterizando uma transformação do tempo e do espaço da experiência humana fazendo emergir o que ele denomina de sociedade em rede.

<sup>2</sup>A convergência se dá a partir da colisão das velhas e novas mídias, cruzando a mídia corporativa e a mídia alternativa fazendo interagir o poder produtor e o poder consumidor. A cultura da convergência será amplamente discutida no capítulo 2.

Assim, defendemos que as produções ficcionais nas plataformas digitais têm impulsionado um significativo deslocamento no entendimento de conceitos como a própria literatura, desestabilizando e modificando os regimes de cânone e de autoria uma vez que as tecnologias dos ambientes virtuais desenvolvem crescentes formas de produção que resultam da interação entre diferentes agentes (re) criadores, autores e coautores de textos o que torna possível pensar em uma nova função autor nos termos em que Foucault (1992) a pensa.

Isso significa dizer que tanto as questões estéticas quanto os modos, suportes e *locus* de produção da literatura produzida nas plataformas digitais minaram as “especificidades do campo” expondo uma intensa porosidade de suas fronteiras, como diria Florencia Garramuño (2014).

Nesse trabalho nos propomos a realizar um estudo dos desdobramentos das práticas e concepções de autoria a partir da ficção de fãs, *fanfiction*, em *sites* e plataformas literárias considerando alguns pressupostos teóricos que nos ajudam na análise do contexto cultural e ficcional contemporâneo.

A fim de investigar a relação entre autoria e as práticas colaborativas estimuladas pela rede, nos deteremos em duas *fanfics* publicadas na plataforma *wattpad*,<sup>3</sup> (1) *We got married*, vencedora do Prêmio *wattys* 2018, na categoria remixadores, da *wattpader* Raissa Coelho, um remix do *reality show* sul coreano homônimo, como um texto que se constitui de formas híbridas de difícil classificação; (2) *A Saga Que Músculo*, do autor Douglas Rufino, *fanfic* que se constitui como uma apropriação em forma de paródia da *Saga Crepúsculo*, da escritora Stephenie Meyer. Trata-se de uma *fanfiction crossover* em universo compartilhado, construída através da apropriação e sampleamento de diversos universos e personagens de filmes e séries da DC, Marvel e plataformas de *Streaming*.

Os objetivos principais desse trabalho são: investigar e compreender a relação entre autoria, a participação e a colaboração propiciadas pela rede; analisar os processos de construção de autoria e seus desdobramentos teóricos a partir da ficção de fã, a *fanfiction*, nos *sites*/plataformas e aplicativo para dispositivos móveis, o *Wattpad*, investigando o possível deslocamento de uma autoria individual para uma autoria participativa, autoria em colaboração ou coletiva.

---

<sup>3</sup>Criado em 2006, o *Wattpad* é uma comunidade literária para leitores e escritores, seus usuários podem publicar artigos, histórias e poemas tanto no *site*/plataforma quanto no aplicativo para dispositivos móveis. O conteúdo será melhor explorado no capítulo 3.

Dessa proposta inicial emergiram novos objetivos, que, em síntese, buscaram: **1)** analisar como leitores/autores fazem uso dos aplicativos para dispositivos móveis de leitura e escritura de textos literários como o *wattpad* para se constituírem como autores; **2)** verificar como as relações que se estabelecem entre *wattpaders* contribuem para o processo de construção de autoria na plataforma e como podem cooperar para a constituição de uma autoria participativa ou colaborativa; e, **3)** Observar e descrever como os *ficwriters* apropriam-se dos produtos culturais e os reproduzem “transgredindo sua originalidade”; e, por fim, **4)** Verificar se/como as transformações tecnológicas, sobretudo os algoritmos e *bots* nas plataformas digitais - a partir da concepção de atores e actantes e TAR, de Bruno Latour - podem servir como agentes do processo deslocativo da concepção e atos de autoria na contemporaneidade.

Os objetivos aqui apresentados visam compreender as produções analisadas como objetos ainda não identificados na literatura - ou frutos estranhos à literatura, como diria a teórica argentina Florencia Garramuño (2014) - e, principalmente, compreender as concepções de autoria e seus desdobramentos a partir dessas narrativas e das relações que se estabelecem em rede nos possíveis processos colaborativos de produção.

Como dissemos, efetuamos um recorte para fazer um estudo de caráter exploratório, *a priori*, tendo como objeto de estudo *fanfics* produzidas e postadas no *wattpad*. Apesar das *fanfics* se constituírem como objeto principal dessa proposta outras narrativas consideradas originais<sup>4</sup> também foram analisadas na plataforma, dada a sua relevância para os estudos da constituição de autoria nessa ambiência. O estudo exploratório ocorreu através de visitas ao *site* e à plataforma para dispositivos móveis para compreender sua constituição, *modus operandi*, o universo de escritores/leitores e as narrativas neles postadas. Foram adotadas ainda outras formas de coleta de dados que se constituíram de entrevista com os autores de *fanfictions* da plataforma cujos nomes foram ocultados e passam a ser identificados nesse trabalho como entrevistado A, entrevistado B ou entrevistado C. A entrevista se deu através de *e-mail*, grupos de escritores do *wattpad* no *whats app* e na própria plataforma e contemplou questões relacionadas à produção e colaboração entre autores e leitores, comentários (*reviews*)

---

<sup>4</sup>Narrativas não classificadas em categorias de *remixagem* (*fanfics*), mas que se destacaram na plataforma e passaram a ocupar os espaços convencionais de produção fora dela (livrarias e editoras), como a trilogia *Os filhos do tempo*, de Chaiene Santos, aparecem nesse trabalho uma vez que servem para compreender a construção de autoria a partir das plataformas literárias digitais.

dos leitores e estratégias usadas pelos *ficwriters*<sup>5</sup> ou *wattpaders*<sup>6</sup> para produzir suas obras. Além disso, foram coletados *reviews* dos leitores nos aplicativos tanto de trechos quanto do texto completo<sup>7</sup>.

Esses dados foram fundamentais para entender, a partir da percepção do próprio autor ou *wattpader*, como a relação entre leitores/autores ou os *reviews* contribuem para sua constituição como autor e como essa relação pode contribuir para a compreensão do deslocamento da categoria autor e desdobramentos para a construção de uma autoria em processo de colaboração em *sites* e nas plataformas digitais literárias.

A esse processo acrescentam-se consultas em outras plataformas em especial algumas que poderiam ajudar a compreender as formas de criação através da cooperação não humana. Para tanto, visitas foram feitas tanto a plataformas de escrita quanto a *sites* que geram nomes e personagens (nomes, características físicas e psicológicas, árvores genealógicas); *sites* que geram *plots*; *sites* que geram capa, *sites* que geram ambientes, como <http://writingexercises.co.uk/plotgenerator.php>, <https://www.nomesdefantasia.com/> [https://www.4devs.com.br/gerador\\_de\\_pessoas](https://www.4devs.com.br/gerador_de_pessoas), para entender como se dá a contribuição não humana na constituição de autoria, como agentes não-humanos capazes de realizar ações no processo de produção.

O desenvolvimento da tese, portanto, contou com duas fases principais distribuídas em quatro capítulos.

A **primeira fase**, composta pelos capítulos 1 e 2, consistiu basicamente no levantamento e análise tanto das práticas narrativas características das produções contemporâneas dentro e fora das plataformas digitais, quanto do acervo crítico já produzido acerca dessas produções de modo a nos permitir levantar as características próprias do *corpus* da pesquisa, bem como as razões pelas quais essas práticas podem contribuir para a compreensão dos desdobramentos da concepção da autoria.

Elegemos, a partir do cotejo desses dados preliminares, as práticas contemporâneas de escrita, a apropriação, o agenciamento do leitor como colaborador e a colaboração não humana como as quatro principais categorias a serem analisadas para responder aos problemas levantados pela tese sobre os deslocamentos da função autor na plataforma *Wattpad* a partir das *fanfics*.

---

<sup>5</sup>Escritores de *fanfic*.

<sup>6</sup>Terminologia usada para nomear o usuário do *wattpad*.

<sup>7</sup>A plataforma permite uma participação ativa do leitor de modo que *reviews* podem ocorrer na proporção em que o texto é postado, seja uma linha, um parágrafo ou um capítulo.

Assim, no **capítulo um**, apresentamos uma reflexão na tentativa de responder às questões “*o que é narrar hoje?*” e “*O que é autoria hoje?*” considerando as inúmeras possibilidades oferecidas pelos suportes tecnológicos para a criação literária.

Para tanto, nesse capítulo, nos debruçamos na busca da compreensão das noções de *expansão estética* e *inespecificidade* a partir dos estudos de Florencia Garramuño (2014). Segundo a crítica argentina “a expansividade dos meios e suportes artísticos se reconhecem em práticas contemporâneas que, com operações materiais e suportes muito diferentes entre si, foram dismantelando [...] todo tipo de ideia do próprio, tanto no sentido do idêntico a si mesmo como no sentido de limpo e puro” (GARRAMUÑO, 2014, p. 85). Esse estado, denominado pela autora como *inespecificidade*, parece estar relacionado com a discussão sobre a “morte do autor”, apresentada por Barthes ([1968]2012) e com o que Walter Benjamin (1987) aponta como a crise na arte de narrar. Essas discussões apontam, de modo bastante peculiar, para atos de autoria que são característicos do *corpus* apresentado nessa tese.

A ideia de “coralidades” ou formas corais, desenvolvida por Flora Süssekind ([2013] 2019), assim como a concepção de campo expandido, de Rosalind Krauss (1984); “literaturas pós-autônomas”, de Josefina Ludmer (2014) e “escrita não criativa”, de Kenneth Goldsmith (2015), são conceitos que permeiam as discussões na tentativa de responder à questão “o que é narrar hoje?”.

Em síntese, pretendemos, nesse capítulo, associar essas discussões à produção de narrativa nas plataformas literárias digitais como preparação do terreno para análise/discussão das *fanfics*, fazendo um breve passeio por alguns antecedentes ou práticas que podem estabelecer alguma proximidade com o *modus operandi* da *fanfic*.

O **capítulo dois**, *Autoria e participação na convergência das mídias*, apresenta as relações entre participação e convergência das mídias como conceitos que ajudam na compreensão da cultura de fã. Discute ainda a “autonomia” dos algoritmos em plataformas literárias e traz uma série de exemplos de ações e construções em cooperação com humanos ou mesmo autônomas desses algoritmos. Os estudos que fundamentam essas discussões valem-se dos trabalhos de Bruno Latour (2009; 2012) sobre agentes e atores não humanos e Teoria Ator-Rede, e; “convergência das mídias”, de Henry Jenkins (2009). Embora os teóricos apresentados nesse capítulo não tematizem a literatura ou as artes, eles falam de um campo cujas transformações podem impactá-la. O capítulo discorre sobre como essas transformações ampliaram e redefiniram modos de consumo, apropriação e (re)produção dos bens, o que nos leva a



expandir essa reflexão para práticas de autoria em colaboração.

Na **segunda fase da pesquisa**, capítulos 3 e 4, nos dedicamos a descrever e analisar como cada uma das quatro categorias listadas acima - práticas contemporâneas de escrita, apropriação, agenciamento do leitor como colaborador e colaboração não humana - se apresenta e condiciona as práticas das *fanfics* na plataforma *wattpad*.

No **capítulo três** apresentamos o objeto de estudo desse trabalho e seu *locus* de atuação, a plataforma literária *Wattpad*. O tópico *Por trás das páginas e links: para compreender a fanfiction* traz uma análise das formas de apropriação através das *fanfictions* e mostra que apropriação, imitação, reedição, cópia e plágio eram práticas habituais tanto no campo filosófico quanto no literário desde tempos remotos. Nesse sentido, os estudos de Anne Jamison (2017), com o livro *Fic: Por que a fanfiction está dominando o mundo*, e Henry Jenkins (2015), com *Invasores do texto: fãs e cultura participativa*, nos pareceram apropriados para lançar luz aos estudos da cultura fã e *fanfiction*, uma vez que, somando-se aos estudos de Mark Duffett (2013), esses autores se provaram férteis para análise também dos *fandoms*.

Ainda no capítulo três, o tópico *O universo Wattpad: autoria e construção de narrativas* apresenta uma descrição detalhada da plataforma e de seu funcionamento como ambiente de produção e compartilhamento, leitura e produção de textos literários. Além disso, discute o funcionamento do prêmio *wattys* e suas categorias de premiação como uma forma de construção de um *status* de autor na plataforma.

O **capítulo quatro** constitui-se de uma tentativa de mexer e desmontar as peças teóricas apresentadas nos capítulos anteriores e colocá-las à prova através de um empreendimento minucioso de análise das produções de fã selecionadas para o *corpus* desse trabalho.

Assim, ao privilegiar, nessa tese, a discussão sobre a transformação dos modos de produção de narrativas, considerando as *fanfics* analisadas, esperamos comprovar o deslocamento da concepção de autoria na contemporaneidade.

## **CAPÍTULO I**

## NARRATIVAS NO SÉCULO XXI E DESLOCAMENTOS DE AUTORIA EM TEMPOS DE INESPECIFICIDADE

“No infinito da literatura sempre se abrem outros caminhos a explorar, novíssimos ou bem antigos, estilos e formas que podem mudar nossa imagem do mundo.”

*(Ítalo Calvino – Seis propostas para o próximo Milênio)*

O teórico francês Roland Barthes levantou questões a respeito da compreensão da literatura para o pensamento moderno quando publicou, ainda em 1968, “A morte do autor”, cujo texto instiga a reflexão a respeito de conceitos relacionados à autoria, à crítica literária e ao leitor. O teórico situa o autor na sua historicidade ao questionar a visão de um autor que é centrado no indivíduo como dono do seu discurso e afirma que a imagem da literatura está tiranicamente centrada nessa concepção de autoria.

Para Barthes, o texto apresenta-se como um lugar de convergência de inúmeros centros de cultura ou uma rede de vozes e discursos diversos na qual autoria, origem e presença são diluídas e afastam-se da visão que compreende o autor como a voz suprema, como proprietário de seus textos originais e, conseqüentemente, de seus discursos. Esse sujeito, para Barthes, não encontra mais lugar na literatura moderna, pois “a escrita é destruição de toda a voz, de toda a origem” e “para devolver à escrita o seu devir, é preciso inverter o seu mito: o nascimento do leitor tem de pagar-se com a morte do Autor” (BARTHES [1968], 2012, p. 64).

Esse pensamento coaduna-se com as ideias sobre o narrador de Walter Benjamin uma vez que Benjamin também faz uma referência inquietante às transformações da arte de narrar e ao ofício do narrador. No momento em que escreve, o autor afirma que a arte de narrar passou por um processo de transformação e enfrenta um possível desaparecimento. O teórico afirma que os principais responsáveis por essa transformação seriam o surgimento, na era moderna, do romance e da informação.

Esse aspecto do pensamento de Benjamin, que analisa a relação entre informação e experiência na construção da narrativa, é relevante para a compreensão do presente trabalho, uma vez que sua proposta repousa o olhar sobre a produção de narrativa no contexto das tecnologias da comunicação e da informação. Interessa-nos, portanto, compreender como o contorno tecnológico ou o uso da rede pode impactar as

formas de narrar e conseqüentemente deslocar a autoria.

Se no início do século passado Benjamin temia pelo desaparecimento da narrativa oral com o advento do romance; nos dias atuais, considera-se que o próprio romance - impactado pelas novas tecnologias e exploração da vida e do cotidiano “pós-moderno” - passa por transformações e desdobramentos estéticos sob influências de outras formas narrativas contemporâneas, sobretudo aquelas mediadas pelos suportes tecnológicos nas redes sociais e plataformas digitais que publicam textos literários.

Nesse sentido, considero relevante a epígrafe apresentada na abertura desse capítulo, extraída do livro de Ítalo Calvino, para pensar a literatura como um campo amplo e aberto em direções e caminhos ainda não explorados.

Assim, é possível dizer que o enfraquecimento das narrativas e o desaparecimento da arte de narrar apontados por Benjamin e a suposta morte do autor, apresentada por Barthes, parecem já representar indícios de deslocamentos da concepção de autoria como origem e abertura de novos caminhos para a expansão do campo da própria literatura.

Sendo assim, são as práticas artísticas do início do presente século, mais especificamente as dos dias atuais, que mais nos inquietam, pois nos colocam diante de outro fator não menos importante que as indagações já apresentadas por Walter Benjamin e Roland Barthes para pensar o império do autor. Trata-se do surgimento de novos suportes de produção, principalmente a partir do uso das tecnologias da informação e da criação de *bots* - códigos de programação criados para pesquisar e copiar conteúdos na *internet* – e com eles o aparecimento de uma textualidade (ou hipertextualidade) que apontam na direção de novas práticas de autoria, novas categorias literárias e novos gêneros.

Diante disso, é possível dizer que as escrituras que afloram desse contexto parecem “estranhas” à literatura e não podem ser mais lidas através das categorias e referências literárias, apesar de se apresentarem como literatura. Conforme afirma a teórica argentina Josefina Ludmer, “muitas escrituras do presente atravessam a fronteira da literatura [...] e ficam fora e dentro, em uma posição diaspórica: fora, mas presas em seu interior” (LUDMER, 2014, p. 148). Esses textos, para Ludmer, aparecem como literatura, mas não é possível lê-los com critérios como autor, obra, estilo, escritura, texto e sentido.

Essas produções, portanto, ficam deslocadas no campo literário, “são e não são literatura ao mesmo tempo” (LUDMER, 2014, p.148), ocupando um lugar de

ambivalência.

Josefina Ludmer classifica essas escrituras como literaturas pós-autônomas; pois, para a teórica, elas representam a literatura do fim de ciclo da autonomia literária.

A literatura pós-autônoma, para a autora, seria “aquela que sai do cerco literário, onde estava encerrada a princípios literários, como os do modernismo. Ela trata de ser outra coisa, como uma investigação histórica, uma biografia, uma crônica, um testemunho”<sup>8</sup>.

Desse modo, as produções que analisaremos nesse trabalho podem ser compreendidas dentro desse panorama e parecem passíveis de diálogo com o pensamento da teórica Florência Garramuño (2014), pois ela sugere que o desgaste de fronteiras e o transbordar de limites entre as formas de expressão e suportes possibilitam o surgimento de uma arte que nega ser aprisionada a um único sistema de regras passando, assim, a ocupar novos lugares tanto do ponto de vista estético quanto discursivo para demarcar uma posição de identidade sem especificidade, ou não pertencimento, que a teórica denomina de inespecificidade de campo.

Nesse sentido, as práticas narrativas pensadas a partir do suporte tecnológico, como ocorre com *sites* e plataformas literárias tanto para computador quanto para dispositivos móveis, podem nos instigar ao questionamento em duas direções: 1) Como se constituem as práticas narrativas nesse contexto?; e, 2) Como essas narrativas podem proporcionar desdobramentos da própria estética narrativa, ou ainda, quais as implicações das práticas colaborativas estimuladas pela rede nas construções narrativas no contexto das tecnologias digitais, em plataformas literárias, para a concepção de autoria?

A proposta de Garramuño parece apontar um caminho de investigação possível sobre práticas narrativas que emergem desses questionamentos e do contexto em que tecnologias, tradições teóricas e inovações na produção literária cruzam-se, colidem e reconstroem-se muitas vezes produzindo “formas híbridas”.

Nesse sentido, os tópicos a seguir apresentam as discussões expostas por Garramuño e dialogam com reflexões tecidas por outros teóricos, como “formas estéticas expandidas” e “formas corais”, cujas discussões parecem também constituir indícios dos deslocamentos da função autoral em produções.

---

<sup>8</sup>Reportagem por Rachel Bertol para o Valor Econômico, do Rio, Fonte: Valor Econômico *online*, 09/12/2011. Disponível em <http://zelmar.blogspot.com/2011/12/literatura-nao-e-mais-sagrada.html>.

## 1.1. Práticas narrativas e formas estéticas expandidas

As práticas inespecíficas resultam no fortalecimento do hibridismo. Embora as “formas híbridas” ou “hibridação” como forma estética não seja tão atual, é possível notar que no decorrer das duas últimas décadas há uma intensificação dessa prática, especialmente no cenário literário. No âmbito da literatura emergem tipos de texto e formas de escritas bastante heterogêneas que levam leitores e críticos a questionarem a respeito da condição e do estatuto ficcional da narrativa.

Nesse cenário, surgem “livros”<sup>9</sup> que não se permitem sentenciar com facilidade definições demarcadas de gênero, impondo a criação de categorias alternativas como autoficção, por exemplo. Essas obras questionam os limites da literatura, de gêneros e formatos pelos quais os textos circulam.

No Brasil, pode-se dizer que a poesia concreta dos irmãos Campos, já na década de 50, se constituía como uma forma híbrida que expandiu o campo literário de sua época, uma vez que os poetas representados principalmente por Haroldo de Campos, Augusto de Campos e Décio Pignatari buscavam utilizar efeitos gráficos, aproximando a poesia à linguagem do design de modo que seus poemas pareciam romper com os aspectos visuais, sonoros e verbais da poesia em uma experiência que subvertia a tradição literária da época e renegava inclusive o verso. Além dos recursos da poesia, das artes visuais, da publicidade, da música e das tecnologias digitais o poema concretista coloca palavra, som, imagem e movimento em uma unidade estrutural borrando as fronteiras entre os campos artísticos. Os poetas concretistas, portanto, já preconizavam de modo quase profético - como já apontou Kenneth Goldsmith em entrevista cedida a Marjorie Perloff<sup>10</sup> - “a reconciliação entre a página plana e o movimento dinâmico implícita da linguagem”. O aparecimento da internet com todas as possibilidades estéticas algumas décadas depois, portanto, emerge como “uma experiência dinâmica e quase cinemática com base em quadros que ocorre num palco achatado - a tela”, como assegura Goldsmith, poderia ser o meio esperado pela poesia concreta para realizar plenamente seu potencial que já ostentava, ainda que de forma artesanal, os efeitos gráficos e movimentos na poesia.

---

<sup>9</sup>As obras de Alberto Mussa, *O enigma de Qaf* (2004) e *Poemas Suspensos* (2006), por exemplo, misturam em sua construção diversos registros discursivos, usando recursos da prosa narrativa, do ensaio, da crítica literária e da autobiografia como textos que se situam nas fronteiras entre o ficcional e o documental.

<sup>10</sup> Cf. O texto/entrevista “Uma conversa com Kenneth Goldsmith” cedida a Marjorie Perloff.

Essa prática parece ter influenciado também a prosa, como visto no romance *Zero*, de Ignácio de Loyola Brandão, publicado ainda na década de 70 do século passado. Assim como a Poesia Concreta, *Zero* se antecipa à estética contemporânea discutida nessa tese, uma vez que já arriscava formas de construção com base em experimentações mais radicais incluindo elementos diversos que não eram característicos do romance na época. Os textos *Sujeito Oculto*, de Cristiane Costa e a coletânea de contos *Dez centímetros acima do chão* de Flávio Cafiero, produções mais contemporâneas, também representam obras que implodem sua especificidade.

Nesses textos, é possível notar que os autores inovam na forma e na estrutura. Cafiero apresenta uma escrita híbrida, cuja estrutura aproxima-se de um roteiro de programa televisivo com um texto que exhibe notas de rodapé como comentário de um suposto autor ou roteirista, tornando-as mais centrais para a narrativa do que o próprio texto. O conto *A última aventura do herói* assemelha-se a um *script* de *reality show* e apresenta diversas “tarjas pretas” recobrando o que parecem ser partes essenciais do texto, mas que permanecem incógnitas ao leitor.

Cristiane Costa, por sua vez, apresenta o livro como um ato de criação literária que por si só é desconstruído, pois “Plágio. *Remix*. Apropriação. Qualquer que seja a palavra usada, o tema subjacente a este romance [...] é roubo”<sup>11</sup>. O livro é construído utilizando as teclas *CTRL+C* e *CTRL+V* do computador, ou seja, a partir do recorta e cola de palavras e frases retiradas ou “roubadas” de outros livros, num processo de montagem, realçado pelo projeto gráfico (trechos sublinhados, letras coloridas, trechos com fontes extremamente grandes, outras muito pequenas e um capítulo inteiro apenas com tarjas pretas, listas de tarefas em imagens de páginas de agendas, etc.).

O texto de Costa instiga a pensar sobre “o que é narrar” e sobre como as formas de narrativas podem deslocar conceitos. Sua forma de escrita aposta em um método consciente que traça uma curva sinuosa no modo de fazer literatura nos padrões estéticos convencionais e afeta em cheio o papel da autoria.

A forma de construção de Ignácio de Loyola Brandão em *Zero*, lançado no Brasil em 1975, já se mostrava capaz de gerar desconforto na leitura devido à desconstrução da linguagem, às experimentações formais mais radicais e ausência de linearidade da narrativa. A narrativa é entremeada a gráficos, balões, quadros de avisos, marcas evidentes do experimento estético que distinguirá a composição do romance.

---

<sup>11</sup>Descrição apresentada na orelha do livro.

Ao mesclar em um só texto diversos gêneros, linguagens e formas, *Zero, Dez centímetros acima do chão* e *Sujeito Oculto* nos colocam diante de gêneros moveidões situados na fronteira e apresentam-se, como diria Garramuño, como “formas inespecíficas”.

Heloisa Buarque de Holanda<sup>12</sup> ao comentar o livro *Sujeito Oculto*, em especial o segundo capítulo que se apresenta para o leitor com várias páginas em que as palavras aparecem cobertas por tarjas pretas, coloca a seguinte provocação: “Resta uma dúvida: o que estaria escrito no segundo capítulo que foi indevidamente roubado do leitor?”.

É importante atentar para a percepção de que, no âmbito das transformações do campo da literatura como instituição, os traços que cobrem as palavras tanto do capítulo dois do livro de Cristiane Costa quanto do conto de Flavio Cafiero têm muito mais a dizer e pouco a ocultar.

É possível, portanto, que essas narrativas estejam “roubando” também as certezas da crítica e da literatura como instituições.

Obras como as apresentadas aqui são difíceis de serem categorizadas e definidas, pois apostam no hibridismo. Como dissemos, assim como a crítica argentina Josefina Ludmer (2014), acreditamos que não é mais possível ler obras como essas a partir de categorias literárias modernas.

Essa breve introdução é necessária aos nossos objetivos porque as operações de apropriação e “remixagem” estão presentes especialmente nas narrativas produzidas no *wattpad*. Essas histórias incorporam imagens, *emojis*<sup>13</sup>, *stickers*<sup>14</sup>, tarjas, comentários de leitores, vídeos, videoclipes, *book trailers*, trilhas sonoras, etc., como elementos que se justapõem e são incorporados na lógica da construção da narrativa.

A noção de campo expandido ou campo ampliado também é pertinente para nossa discussão. Apresentada por Rosalind Krauss, crítica, teórica e professora da História da Arte da Columbia University, a noção problematiza a expansão que sofria a concepção de escultura no final do século XX. Para Krauss (1984) a categoria de escultura, assim como diversas outras categorias nas artes foram “moldadas, esticadas e torcidas, numa demonstração extraordinária de elasticidade, evidenciando como o significado de um termo cultural pode ser ampliado a ponto de incluir quase tudo” (p.

---

<sup>12</sup>Comentário sinopse apresentado na Quarta capa/contracapa do livro.

<sup>13</sup> ideogramas usados em mensagens eletrônicas e páginas *web* que podem indicar expressões faciais, objetos, lugares, animais e tipos de clima.

<sup>14</sup> São “figurinhas”, imagens mais elaboradas que os *emojis* e os *emotions* usados como forma de ampliar a comunicação e expressar emoções e estados de espírito.



129).

Partindo da noção de Krauss, Garramuño (2014), em seu livro *Frutos estranhos*, expande a noção de pertencimento para uma concepção de não pertencimento das formas, de inespecificidade, impropriedade ou não identidade de campo, tornando a prática uma estética ampla em si mesma.

Essa concepção de expansão do campo e a noção de inespecificidade podem ajudar a pensar as produções de narrativas em ambientes digitais, cujas produções ainda são estranhas e deslocadas da tradição literária.

## 1.2. Narrativas, formas corais e inespecificidade em meios digitais

Às noções de campo expandido e inespecificidade poderíamos acrescentar a ideia de coralidade. Nas palavras de Sússekind ocorrem “irrupções de modos corais na cultura literária brasileira. Com frequência, ligadas a certa instabilização das formas e do campo cultural de modo geral” (2013, p. 1).

Sússekind traz ao centro do debate da literatura contemporânea o termo “formas corais” na tentativa de debater a multiplicidade e complexidade de obras nas quais “se cruzam falas, ruídos e gêneros diversos”. Para a autora,

Um conjunto significativo de textos parece ter posto em primeiro plano uma série de experiências corais, marcadas por operações de escuta, e pela constituição de uma espécie de câmara de ecos na qual ressoa o rumor (à primeira vista inclassificável, simultâneo) de uma multiplicidade de vozes, elementos não verbais, e de uma sobreposição de registros e de modos expressivos diversos. Coralidades nas quais se observa, igualmente, um tensionamento propositado de gêneros, repertório e categorias basilares à inclusão textual em terreno reconhecidamente literário, fazendo dessas encruzilhadas meio desfocadas de falas e ruídos uma forma de interrogação simultânea tanto da hora histórica, quanto do campo mesmo da literatura. (SÜSSEKIND, 2013, p. 1)

Pensar os textos a partir desse tensionamento das categorias basilares da literatura, sobretudo a categoria de autoria, parece relevante para essa proposta, porque essa instabilização das formas, à qual se refere Sússekind, também está instituída como marca dos textos produzidos nos *sites* e plataformas digitais literárias.

Nesse aspecto, para a compreensão de como esses “novos” ambientes (plataformas digitais literárias), como espaços sincronizados de produção de narrativas, podem tensionar essas categorias literárias, faz-se necessário entender seu funcionamento e constituição.

Lúcia Santaella ao tratar de sincronização dos espaços de cultura aponta como exemplo o cinema e a TV dentre diversos meios de comunicação, que “tecem transversalmente os fios da malha híbrida da cultura” na contemporaneidade, contudo, na concepção da autora, a hipermídia traz fragmentação, descontinuidade, deslocamento, alinearidade que lhes são próprias e “isso não se reduz a ser um mero fator de linguagem, mas, como fator de linguagem, permeia todas as partes de nossa cultura” (SANTAELLA, 2019, p. 7).

Por hipermídia<sup>15</sup> nesse texto entende-se a junção de mídias existentes a partir do desenvolvimento tecnológico que se constitui como esfera de produção e consumo de cultura e conseqüentemente dessas narrativas que tensionam as categorias basilares do campo literário apontados por Süsskind.

Assim, devido ao suporte hipermidiático que proporciona experimentações estéticas híbridas, é possível que as narrativas produzidas nas plataformas sejam textos que se apresentem também como práticas (autorias) corais, como diria Flora Süsskind.

A tecnologia digital não permite apenas "digitalizar" todo e qualquer texto já existente em suporte impresso. O manuseio de distintas plataformas de mídia, conforme assegura Edgar Roberto Kirchof (2016), possibilitou a junção das diversas mídias e promoveu um novo fenômeno literário que Henry Jenkins denomina de *narrativa transmídia* ou *literatura transmídia*, como um tipo de “narrativa que se desenvolve por meio de espaços como *blogs*, jogos eletrônicos, clubes de leitura, metaversos, *sites* de *fanfiction*, livros digitais (*e-books*) autônomos, entre vários outros” (KIRCHOF, 2016, p. 207).

O surgimento do computador e das tecnologias digitais colocaram em circuito as diversas mídias. Nesse sentido, Santaella diz que

sob o efeito da revolução digital, os modos de produção, transmissão, comercialização e consumo do audiovisual mudaram significativamente. As telas do cinema mudaram para a TV, essas passaram ao vídeo para depois se desdobrarem nas telas dos computadores e seu séquito de novos dispositivos [...] as telas agora conversam entre si (2018, p. 67).

Para entender como se processam as narrativas transmidiáticas nesse diálogo entre as mídias, torna-se necessário apropriar-se do sentido do prefixo “trans” para entender o seu funcionamento através das *mídias*. Numa descrição ainda genérica, Geoffrey Long, ([2009] 2020)<sup>16</sup> diz que “transmídia significa qualquer coisa que se move de uma mídia para outra” e, para suplementar essa descrição, Santaella (2018)

---

<sup>15</sup>O conceito hipermídia ou hipermédia, juntamente com hipertexto, conforme aponta Jorge Luiz Antonio, foi criado na década de 1960, pelo filósofo e sociólogo estadunidense Ted Nelson, amplamente usado na tecnologia da informação, contudo tomo o termo compreendendo-o como a junção de várias mídias num ambiente computacional, suportada por sistemas eletrônicos de comunicação, cujo termo hipermédia, diferentemente de multimédia, não é a mera reunião dos meios existentes, mas sim a fusão desses meios a partir de elementos não lineares. Esse conceito parece mais próximo da ideia de Cultura da Convergência, conceito fundamental para o desenvolvimento desse trabalho.

<sup>16</sup>Entrevista concedida a Marcus Tavares sob o título *Transmídia, a narrativa da atualidade*, em 15/09/2009. Disponível em <http://observatoriodaimprensa.com.br/e-noticias/transmidia-a-narrativa-da-atualidade/>.

afirma que devemos atentar para o significado do prefixo “trans” que não pode significar outra coisa senão “através de” ou “além de” ambas significando passagem de um ponto para outro. Entretanto, garante a teórica que “importa caracterizar aquilo que é transportado nessa passagem. Quando se fala de transmídia, aquilo que se transporta é conteúdo” (p. 72).

Torna-se prudente aqui, também, diferenciar conceitos como *crossmídia* e *multimídia*<sup>17</sup> para não comprometer sua compreensão. Na *crossmídia* ou “mídia cruzada” é a habilidade de colocar os conteúdos em uma variedade de mídias de forma que a narrativa possa direcionar o receptor de uma mídia para outra (SANTAELLA, 2018).

Nesse aspecto a mesma mensagem ou narrativa atravessa, cruza as diversas mídias ou plataformas de forma independente. Já a *narrativa transmídia* seria aquela que se desenrola por meio de múltiplos canais de mídia e cada um deles estaria contribuindo de forma distinta para a compreensão de um universo narrativo, pois a narrativa aparece fragmentada entre as diversas mídias como uma forma de expansão do conteúdo ou da narrativa. Uma novela tem seus personagens descritos, por exemplo, em outras plataformas, como um complemento ou incorporação de conteúdos na mensagem da narrativa através de outra mídia. As mídias parecem alinhar-se na construção de percurso gerador de uma narrativa, criando uma sinergia<sup>18</sup> entre as diversas plataformas como uma relação de interdependência.

Isso foi posto por Henry Jenkins (2009), ao mencionar que

na forma ideal de uma narração transmidiática, cada mídia realiza o que é capaz de fazer melhor - de modo que uma narrativa poderia ser introduzida em um filme, expandida através da televisão, de romances e de histórias em quadrinhos; seu universo poderia ser explorado através de jogos ou experimentado como a atração de um parque de diversões. Cada entrada precisa ser autossuficiente, de modo que você não precisa ter visto o filme para apreciar o jogo, e vice-versa. (p. 138)

Scolari (2015) concorda com Jenkins e acrescenta que as *narrativas transmídias* (NTs) são “uma estrutura particular de narrativa que se expande através de diferentes linguagens (verbal, icônica etc.) e mídias (cinema, quadrinhos, televisão, videogames

---

<sup>17</sup>Javier Díaz Noci, em seu texto *Multimedia y modalidades de lectura: una aproximación al estado de la cuestión*, define a multimídia como uma combinação, controlada por computador (computador pessoal, periférico e dispositivo móvel), de pelo menos um tipo de mídia estática (texto, fotografia, gráfico), com pelo menos um tipo de mídia dinâmica (vídeo, áudio, animação).

<sup>18</sup>A relação sinérgica midiática é constituída pela convergência das mídias e definida como Cultura da Convergência, por Henry Jenkins (2009).

etc.)” (p. 8).

Como está posta pelos teóricos, é possível dizer que a narrativa transmídia, também conhecida como *transmedia storytelling*, transforma as formas de comunicação e produção do conhecimento, pois o processo de colisão entre mídias atuais e velhas mídias sugere integração entre elas. As velhas mídias não são substituídas pelas novas, mas há um movimento de encontro e interação, em que elas convergem em um mesmo espaço, constituindo o que Jenkins (2009) chama de cultura da Convergência.

A escrita para as telas, como tentativa de replicar as experiências vividas e imaginadas de mundos possíveis, que antes eram narrados pela oralidade, “hoje se desdobra e se expande em uma multiplicidade de mídias que transforma o universo narrativo em rios cada vez mais caudalosos, rios que correm de uma plataforma para outra, de uma tela para outra” (SANTAELLA, 2018, p. 81).

Interessa, nessa descrição, entender como a transmidialidade pode afetar as formas narrativas contemporâneas e causar erosão nas fronteiras das categorias do campo literário. Por apresentar-se numa construção narrativa sob uma condição de complementaridade espiralar entre mídias diversas, é sugestivo que essas narrativas se construam também sob as “formas corais”, como diria Flora Süssekind (2013) ou que se apresentem em condição de “inespecificidade”, como assinala Florencia Garramuño.

Nesse aspecto, talvez seja possível fazer uma aproximação com as narrativas de fã, pois, como assegura Jenkins (2009), elas são resultantes dessa convergência das mídias e, por isso, constituem-se como narrativas midiáticas e digitais e aparecem também nas formas de transmidialização, de colisão de linguagens e meios.

Diante do exposto, acredito que sejam válidos os seguintes questionamentos para se pensar uma estética de deslocamento da função autor nas formas contemporâneas: Como pensar a autoria ou sua constituição a partir dessas narrativas? De que forma as concepções de inespecificidade, formas corais, narrativas transmídias, campo expandido e formas híbridas podem contribuir para a compreensão de autoria ou práticas de autoria na contemporaneidade? Essas práticas inespecíficas e cruzamentos de suportes poderiam contribuir também para formas inespecíficas de autoria? É possível dizer que essas formas estão deslocando a função autor de sua posição de autor criador para a posição de um autor apropriador?

### 1.3. Autoria e apropriações

O presente tópico expõe práticas que se impõem no contexto de transformação das tecnologias no campo da escrita literária e da arte. Para tanto, vamos explorar o território da discussão sobre autoria com o intento de arejar esse espaço exclusivo de discussão quase sempre feita a partir de autores como Maurice Blanchot, Walter Benjamin, Roland Barthes e Michel Foucault.

Maurice Blanchot concebe o desaparecimento do autor a partir da ausência do condutor todo-poderoso, a exigência profunda da obra que, na visão do teórico, estaria aniquilando o autor. Trata-se, portanto, da supressão da existência do autor no mundo.

Walter Benjamin, por sua vez, aponta para o desaparecimento da arte de narrar com foco no que chama de enfraquecimento das narrativas e, conseqüentemente do desaparecimento do autor. Roland Barthes percebe o texto como lugar de diluição do autor, origens e presenças no qual o sujeito autor desaparece, posicionamento que foi expandido e problematizado por Michel Foucault ao situar a figura do autor nas dimensões históricas, sociais e econômicas.

Esses teóricos parecem já apresentar preocupação com os indícios de deslocamentos da concepção de autoria como origem e já saturam os trabalhos que discutem autoria.

A função autor passa a ser apresentada nesse trabalho sob as diversas nuances contemporâneas de apropriação que apontam para uma transição do autor criador para um autor na era das tecnologias, ou até mesmo para um “autor eletrônico” e robotizado, conduzido pelos algoritmos, um autor compilador, “pirata” copista que realça processos colaborativos.

Em *Autoria na cultura do presente* os pesquisadores Luciene Azevedo, Cristian Molina e Paloma Vidal (2018) propõem uma reflexão sobre os modos de autoria na cultura atual a partir do que denominam de “diversos curtos-circuitos” que se dão “entre autor e obra, entre livro e suas preparações, entre obra e suas circulações e suportes” (p. 11), e sugerem que esses curtos-circuitos fazem emergir práticas que deslocam a função autoral. Interessa-nos, portanto, pensar nesses circuitos como processos de desterritorialização no campo artístico e, sobretudo literário, a fim de investigar a constituição de novas práticas de autoria na contemporaneidade.

Essas práticas trazem consigo a dificuldade de classificar a função autor como uma categoria estável e parecem direcionar o ato de produção literária aos

procedimentos de curadoria que ganham novos contornos teóricos a partir do que Kenneth Goldsmith denomina de escrita não criativa. A escrita não criativa, para Goldsmith, caracteriza-se a partir das práticas de apropriação de trechos de obras de outrem na construção de um novo texto com sentido e significado diferentes como “uma espécie de *sampling* <sup>19</sup> de obras diversas que derivam em um outro produto” (AZEVEDO, 2018, p.158).

Kenneth Goldsmith apresenta a escrita não criativa como uma ideia de escrita que não é mais amparada pela genialidade e pela criatividade, mas, sim, pelo roubo ou pela apropriação. Ele aponta as novas tecnologias como causadoras de uma mudança considerável no campo da escrita literária. Goldsmith defende, portanto, uma poética da apropriação, técnica na qual a criação parte da cópia literal de um texto e esse tipo de autoria, fundamentado nos procedimentos próprios da curadoria, surge como uma consequência da demanda de renovação da técnica a partir dos recursos contemporâneos do mundo digital no qual estamos inseridos. As redes e o ambiente digital, portanto, podem apresentar aos escritores um novo momento de particularidade inventiva, caracterizada por procedimentos de apropriação. Essa não originalidade - amalgamada às práticas de citação, cópia, reprodução ou colagem, uso de anotações, vídeos, *links*, *CTRL+ C* e *CTRL+V* - possibilita um novo fazer literário, o surgimento de novos desafios e oportunidades para redesenhar os processos de criação e de autoria.

A essa poética do *ready-made* <sup>20</sup> incluem-se os elementos desconectados da tradição literária, tais como processamento de texto, banco de dados e programação que podem inspirar a reinvenção da escrita, inclusive através da ação de algoritmos.

É possível que a “dessacralização do ato da criação” através dessas práticas corais e inespecíficas, ao colocarem em questão a condição e significado de literatura, e por extensão o de autor criador, ajudem a delinear uma mudança na compreensão de autoria.

As práticas contemporâneas de autoria podem ser consideradas atos de desapropriação, pois os escritores, confrontados com as transformações advindas das tecnologias, podem extrapolar a ação criativa de novos textos, gerenciar, analisar e

---

<sup>19</sup> Na música, o *sampler* é compreendido como um *software* ou um *hardware* para o armazenamento de amostras de áudio (*samples*) de arquivos em diversos formatos, de origem digital (*WAV*, *Flac*, *MP3* etc.).

<sup>20</sup> O *ready-made* como manifestação radical da intenção de Marcel Duchamp de romper com a artesanaria da operação artística, uma vez que se trata de apropriar-se de algo que já está feito: escolhe produtos industriais, realizados com finalidade prática e não artística (urinol de louça, pá, roda de bicicleta), e os eleva à categoria de obra de arte aproximando-se das práticas atuais de reinvenção da escrita literária nas plataformas literárias.

reconstruir aqueles que já existem. Assim, ao selecionar, editar, cortar e colar, eles desapropriam do autor original para se apropriar da obra e criar um novo projeto, aproximando seu trabalho de um “ato de curadoria” (AZEVEDO, 2018).

No campo literário, pode-se apontar como exemplo, no conto de Jorge Luis Borges, a prática de apropriação textual em *Pierre Menard, autor do Quixote* (1944), no qual Pierre Menard, protagonista, surge como um escritor que se propõe a escrever *Don Quixote de la Mancha* (1605), obra de Miguel de Cervantes, sem fazer nenhuma alteração. Sua intenção não era copiar ou reescrever um novo Quixote. O texto é e não é o mesmo já que os leitores de Menard não seriam os mesmos de Cervantes.

A apropriação passou a ser bastante utilizada pelo discurso artístico com o objetivo de colocar em questionamento a originalidade mediante a resignificação de textos já conhecidos e até aclamados pelo público.

A técnica do *ready-made* também pode ser identificada em escritores brasileiros como Oswald de Andrade, principal representante do movimento modernista e da virada antropofágica no Brasil, na década de 1920, pois o autor modernista deslocou trechos de notícias e informes de jornais reconfigurando-os com atributos humorísticos. Por exemplo, na coluna “Brasiliana”, da Revista de Antropofagia<sup>21</sup>.

A investida nessa prática como parte de criação e manipulação de formas já existentes passa a ser vista também na poesia de muitos outros escritores brasileiros, por exemplo, no poema *Meus oito anos*, de Casimiro de Abreu que foi apropriado por Ruth Rocha e Carlos Drummond de Andrade e em *A canção do exílio*, de Gonçalves Dias, parodiado por diversos escritores como Oswald de Andrade, Murilo Mendes e Carlos Drummond de Andrade.

Hoje as práticas de apropriação contemporâneas aproximam cada vez mais o autor da condição de curador, pois “o autor atua selecionando, criando conexões, reconfigurando e reaproveitando os trânsitos possíveis entre sua atuação nas redes sociais e sua produção literária” (AZEVEDO, 2016, *online*).

O vídeo *Remixofagia*<sup>22</sup> – *Alegorias de uma revolução*, remixado por Rodrigo Savazoni e Filmes para Bailar, é representativo das formas de apropriação tendo como suporte as tecnologias digitais como forma de atualização da antropofagia oswaldiana - ou “remixofagia” como o próprio título sugere. O vídeo é um “mix” de vários

---

<sup>21</sup>O arquivo *Revista Antropofágica* encontra-se disponível na Biblioteca Brasileira Mindin, na página virtual da Biblioteca Digital da USP, com documentos de 1928-1929 – disponível para *download* em <https://digital.bbm.usp.br/bitstream/bbm/7064/1/45000033273.pdf>

<sup>22</sup> Disponível em: <https://vimeo.com/24172300>.



depoimentos, reportagens, entrevistas, sobre a questão do direito autoral e cultura digital no Brasil e no mundo, montado através de colagens, *samplers* e furtos estéticos, como “união de fragmentos” selecionados para discutir a própria prática como um direito. A apropriação e a curadoria interessam-nos como processos para discutir a autoria em *fanfics*.

Em entrevista em programa especial intitulado “Antropofagia hoje? - Oswald de Andrade em cena” no Canal Saúde, disponibilizado no *youtube*, João César de Castro Rocha, autor e organizador do livro *Antropofagia hoje*, afirma que “a antropofagia no sentido oswaldiano sempre quer dizer a capacidade de apreender experiências simultaneamente, experiências diversas [...], é, em parte, a capacidade de lidar de maneira produtiva com a simultaneidade sem estabelecer hierarquia e sem estabelecer exclusões *a priori*”. O crítico afirma ainda que os antropófagos de hoje são os “devoradores” de livros, os usuários da *internet*, o leitor cibernético que faz sempre uma releitura do mundo ao redor, na condição de um internauta.

A apropriação inventiva de formas já existentes nas mídias é uma marca presente nas práticas de reutilização e reinvenção nos *fandoms*, comunidades de fãs que compartilham interesse por uma obra literária, um filme, uma história em quadrinho, reapropriando-se delas. É importante pensar como essa comunidade de consumidores culturais coloca em cena novos atores na contemporaneidade.

Nesse aspecto, a ficção de fã, *fanfiction*, é uma produção que trabalha com a operação da apropriação, o que é facilitado pelos recursos das tecnologias da informação e da *internet*.

Essa aposta nas práticas da apropriação criativa relaciona-se com um caráter cada vez mais heterogêneo das formas e dos materiais. Nesse trabalho propomo-nos a pensar as *fanfics* como uma possibilidade de expansão da ideia de literatura incrementada pelo atravessamento de diversos suportes, textos e mídias.

Nesse aspecto, o resultado é uma prática literária na qual não é possível identificar quem cria ou quem copia e não se pode conceber um autor como o concebíamos tradicionalmente. O autor é, então, “todo mundo” (ou ninguém). Isso implica não só uma mudança no regime dos direitos autorais (o que fica evidente com a discussão sobre o *copyleft*), mas também torna-se possível pensar na autoria como uma espécie de lógica coral (SÜSSEKIND, 2013).

É possível então que as formas corais possam ser pensadas como autorias múltiplas ou em colaboração, como ocorrem com as *fanfics*.

#### 1.4. Autorias múltiplas e cultura *copyleft*

“A cultura não pode parar de evoluir. O *copyright*, tal como existe hoje, foi o motor do século passado, mas periga ser o freio deste atual – se alguma coisa não for mudada.”

(Alexandre Matias – apresentação do livro *Cultura Livre*, de Lawrence Lessig)

As práticas de apropriação que se firmaram como condutas habituais no mundo contemporâneo e tecnológico encontram a barreira do *copyright* - Lei de Direitos Autorais – e constituem tema de constantes embates no campo da cultura e da literatura.

Na era do fluxo da informação, da *internet* e da tecnologia digital os usuários colocam conteúdos em movimento e compartilham entre si tanto obras próprias quanto alheias – livros em PDF, músicas em MP3, vídeos, etc.

Isso desestabiliza os dispositivos de controle do *copyright* e se é verdade que a lei garante os direitos do autor, talvez não seja absurdo pensar a adequação dela às inovações tecnológicas que facilitaram a reprodução e distribuição desses bens culturais, conforme reflete o teórico Lawrence Lessig (2005).

As práticas de apropriação e compartilhamento que são amplamente disseminadas na *internet* se consolidam como práticas sociais e “engrossam o caldo” do debate sobre o deslocamento da autoria na atualidade.

É possível trazer a essa discussão exemplos como o fato de que foram ou estão sendo processados por infringirem a lei de *copyright* nos EUA em torno de 200.000 usuários de redes de compartilhamento *peer-to-peer*<sup>23</sup>. Esse parece-nos um número razoavelmente elevado, cada vez mais crescente, de uma multidão de pessoas se apropriando e partilhando os bens intelectuais através das redes, de modo que isso aponta para o paradoxo do embate entre esse fluxo de compartilhamentos e a pretensão da indústria cultural em detê-lo.

Fatos como esse demonstram que no *copyright* há um espaço de disputa complexo e indeterminado, sempre em aberto: de que forma criminalizar práticas sociais assim amplamente generalizadas? Como essas práticas de apropriação podem ser

---

<sup>23</sup>Esse tipo de compartilhamento, segundo William Roger Salabert da Silva, em seu artigo *Introdução às redes Peer-to-Peer (P2P)*, se dá através de uma arquitetura de redes de computadores na qual cada um dos pontos representa a capacidade de atuar "ao mesmo tempo" como servidor e cliente, permitindo compartilhamentos de serviços e dados - músicas, vídeos, imagens, dados, enfim qualquer coisa com formato digital - por todos os pares sem a necessidade de um servidor central. Para Silva ([2003]2021), uma arquitetura de rede distribuída pode ser chamada P2P se os participantes compartilharem parte de seus próprios recursos de *hardware*. Um exemplo de transmissão de dados via *peer-to-peer* são os *torrents*.

compatibilizadas com as garantias dos direitos do autor?

A discussões sobre o *copyleft*, o *Código Aberto*, o *Creative Commons* e conceitos como o *Gênio não-original* (PERLOFF, 2013) e de *escrita não criativa* (GOLDSMITH, 2015) podem nos ajudar a pensar o modo de fundamento da autoria das *fanfics*.

A imagem a seguir (IMAGEM 1), *print* da página de um blog do escritor e Jornalista Bernardo Gutiérrez, retrata a proposta do *blog* que dispõe de textos que lançarão luz a essas questões.

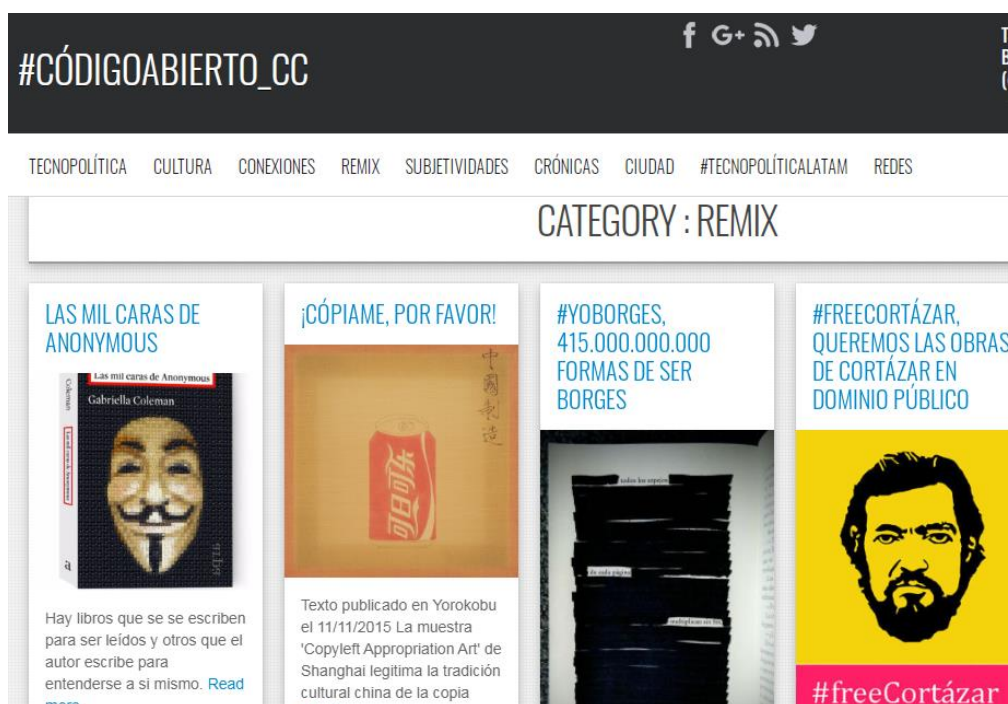


IMAGEM 1: Print do blog #CÓDIGOABIERTO\_cc

O pensamento do escritor e Jornalista Bernardo Gutiérrez se insere nesse contexto e contribui para difundir práticas de apropriação como cópia, pirataria, “roubo”, hackeamento, “sampleamento” como atos de apropriação criativa. Nesse sentido, pode-se dizer que os atos de apropriação colocam em xeque o *copyright* e a concepção de autoria enquanto ato criador, ou da ideia do artista que opera *ex nihilo*.

O jornalista e pesquisador, ao deixar a “imprensa tradicional”, passou a “hackeá-la” e se aproximou dos movimentos de cultura digital da Espanha, em especial o 15M<sup>24</sup>,

<sup>24</sup>Os protestos de 2011 na Espanha, chamados por alguns meios espanhóis de *Movimiento 15-M*, *Indignados* e *Spanish revolution* são uma série de protestos espontâneos de cidadãos inicialmente organizados pelas redes sociais e idealizados em primeiro momento pela plataforma civil e digital Democracia Real Ya! (em espanhol: Democracia Real Já!), que obteve nessa fase inicial o apoio de mais

para investir em construções artísticas e textuais abertas, que poderíamos aqui atestá-las como “expandidas” ou “inespecíficas” – conforme pontua Garramuño (2014).

O autor exerce uma militância pelo *código aberto*<sup>25</sup> lutando pelo acesso aos bens culturais como a possibilidade de criação e apropriação colaborativa, como ocorre com as *wikis*, por meio de licenças inspiradas no modelo *copyleft*. Por esse caminho, aos licenciados seria garantido apropriar-se das obras de terceiros nos termos da licença pública outorgada. Isso, nas palavras do próprio Bernardo, talvez possa ser chamado de “pós-jornalismo”.

Em uma página nomeada *Remix* no seu *blog #códigoaberto\_cc*, conforme *print* da *homepage* (IMAGEM 1), ao clicar nos *links* a pessoa é direcionada a páginas e textos que trazem títulos e conteúdos que sugerem práticas de cópias e de “replicação” como práticas aceitáveis e necessárias para a perpetuação da cultura.

Dentre os diversos textos, chama a atenção um sob o título “*copia-me, por favor!*”. Nele o autor analisa a mostra *Copyleft Appropriation Art* de Shanghai e afirma que esse foi um ato que “legitima la tradición cultural china de la copia y cuestiona los conceptos de plagio y piratería”.

Nessa análise, para pontuar como as práticas de apropriação podem se transformar em práticas sociais amplamente generalizadas, o autor toma como ponto de partida um empresário que abriu várias empresas com nomes semelhantes às multinacionais ocidentais: *KFG, Pizza Huh, Haagon Bozs, Bucksstar Coffee*<sup>26</sup>, em 2008, numa rua da cidade chinesa de Nanjing que foi nomeada *Shanzhai Street*, em alusão ao termo *shanzhai* (empregado na China para distinguir um produto genérico ou copiado de grandes marcas para definir imitação).

Bernardo pontua ainda que, embora as autoridades tenham parado o empresário de Nanjing, essas práticas de *Shanzhai* continuaram em crescimento e atingindo diversos campos como o do cinema com filmes *shanzai*, moda, programas de TV que clonam os maiores sucessos das redes americanas ou até mesmo celebridades *shanzai*

---

de duzentas pequenas associações. Começaram em 15 de maio de 2011, por isso 15M, com uma convocação em cinquenta e oito cidades espanholas. Trata-se, portanto, de protestos pacíficos que reivindicam uma mudança na política e na sociedade espanhola, pois os manifestantes consideram que os partidos políticos não os representam nem tomam medidas que os beneficiem.

<sup>25</sup>Modelo de desenvolvimento criado em 1998, que promove o licenciamento livre para o design ou esquematização de um produto e sua redistribuição universal que possibilita a livre consulta, examinação ou modificação do produto, sem a necessidade de pagar uma licença comercial, promovendo um modelo colaborativo de produção intelectual.

<sup>26</sup>As multinacionais apropriadas e “parodiadas” nessas marcas seriam a KFG, Pizza Hut, Bucksstar Coffee e Haagen Boss.

que imitam “estrelas” de Hollywood. Vários produtos Shanzhai começaram a surgir como telefones *Nokir* ou *Samsing*, roupas *Dolce & Banana*, tênis *Naik*.

Para o escritor, o *Shanzhai* - que as marcas ocidentais associam exclusivamente à pirataria - não é algo novo na China, visto que imitação e apropriação fazem parte de suas raízes culturais e apresentam conotações positivas. Na literatura tradicional, assim como na pintura e na caligrafia chinesas, os artistas aprendem copiando seus antepassados e "reprodução e cópia de obras já existentes nunca tiveram as mesmas conotações sombrias que têm na Europa ou nos Estados Unidos".

Bernardo Gutiérrez conclui que *Copyleft Appropriation Art* “não apenas desafia a definição de ‘pirataria’, mas cria uma nova narrativa para as tradições criativas coletivas do Oriente contra a lei global de direitos autorais”.

Defendendo a cultura livre, Lawrence Lessig (2005) atribui ao termo “livre” o significado de isenção ou atenuação das restrições impostas pela legislação *copyright* sobre os bens culturais, cujos dizeres “todos os direitos reservados” são apresentados como um totem da assinatura do autor. Para isso os direitos do autor, segundo Lessig (2005), necessitariam passar por uma adequação na lei de *copyright* de acordo com as inovações da tecnologia que promoveram a produção e a distribuição dos bens culturais. Essa adequação é necessária, pois, na visão do teórico, a forma pela qual as leis são firmadas e regidas atualmente conduz à limitação do uso que artistas e criadores podem fazer de outras obras. Seu posicionamento entra em consonância com o pesquisador do MIT (Massachusetts Institute of Technology), Nicholas Negromonte que, ainda no final do século passado, em seu livro *Vida digital* publicado em 1995, assegurou que “a lei do direito autoral está totalmente ultrapassada” e que “a garantia da pluralidade pode requerer menos legislação do que se pensa, pois os impérios monolíticos de comunicações estão se dissolvendo numa série de indústrias de fundo de quintal” (NEGROMONTE, 1995, p.61) e assegurou que estamos enganando a nós mesmos de forma grotesca quando proibimos que “certos *bits* se misturem com outros”.

Em síntese, Lawrence Lessig propõe que a cultura volte a ser livre no sentido de liberdade de expressão, de mercados, de comércios e de iniciativas, pois “uma cultura livre não é uma cultura sem propriedade, da mesma forma que um mercado livre não é um mercado onde tudo é grátis” (LESSIG, 2005, p. 26). Uma cultura livre, para Lessig, “protege e apoia seus criadores e inovadores”, mas o *copyright* está freando o processo criativo e elevando o custo da produção cultural numa época em que a tecnologia permitiria reduzi-lo.

Nesse aspecto, é notável uma aproximação entre as propostas de cultura livre de Lessig e os trabalhos de Bernardo Gutiérrez, que “surfa nessa onda” como um investimento na apropriação nos moldes Copyleft - “deixar copiar”-, dentre os quais se destaca o livro-blog *copyleft* sob o título #24H.

## 1.5 Autorias compartilhadas: O Copyleft #24H e a cultura dos memes

O livro #24H (IMAGEM 4), ou blog-livro-relato, como o próprio autor o denomina, está em licença *Creative Commons* e permite modificações e compartilhamento, desde que sejam sem fins comerciais e distribuído por esta mesma licença<sup>27</sup>, com o objetivo de torná-lo num “código fonte de software, remixável ao gosto do freguês”, como pontuou Leonardo Foletto (FOLETTO, 2020). Esse modelo aproxima-se, portanto, do formato colaborativo de autoria das *wikis*, que consiste em editar, fragmentar, recombinar, transformar e compartilhar obras previamente conhecidas.

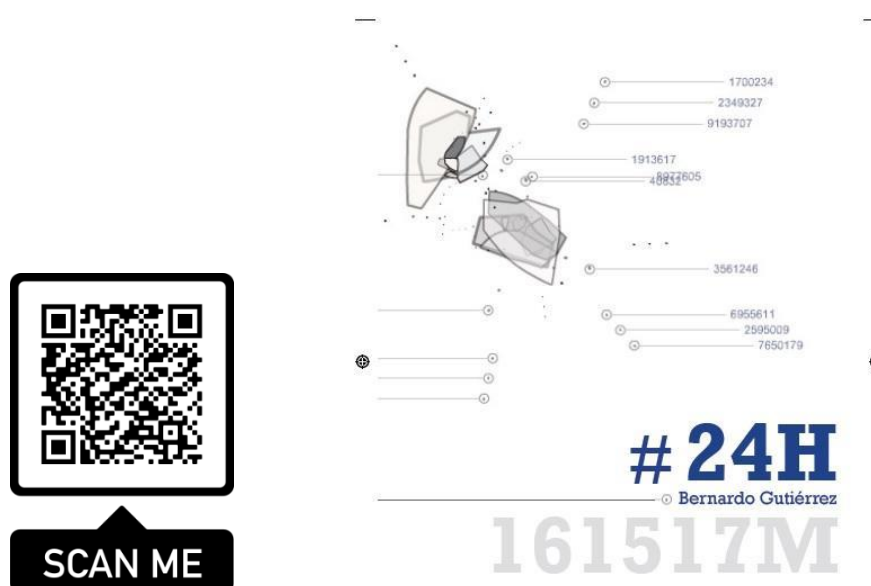


IMAGEM 2: capa do livro #24 em *Print*  
extraído da *homepage* do *blog* do autor

Segundo Leonardo Foletto, o *copyleft* de #24h diz respeito à própria forma como o livro é construído. Embora seja um livro de ficção, em suas linhas há referências, citações e fatos reais, incorporando comentários, *tweets* e *links* de pessoas que participaram, já que Bernardo deixou aberto seu *blog* *alfacentauro.info* durante o processo de escrita do livro. O saldo disso é quase como um *blog off-line*, com entradas como parágrafos, textos próprios e alheios, embaralhados numa narrativa que propõe “a

<sup>27</sup>Creative Commons (ou CC) é uma licença controlada por uma organização sem fins lucrativos que leva o mesmo nome. Elas são “uma forma padronizada de atribuir autorizações de direito de autor e de direitos conexos aos seus trabalhos criativos”.

recriação 24h na vida de um mundo caótico de excessos como o do século XXI”, uma forma de escrita que surge como um estilo resultante desse novo ambiente, o das tecnologias da informação ou, nas palavras de Goldsmith, “um certo tipo de livro que não é para leitura, mas para pensar”<sup>28</sup> (GOLDSMITH, 2015, p. 229, tradução nossa).

O professor e pesquisador da arte digital e cultura livre, Leonardo Foletto, considera que o contexto digital é o que permite que essas práticas subterrâneas ao largo da história, como #24H, “possam ser tomadas hoje como práticas cotidianas” com facilidade de acesso e, conseqüentemente, de apropriação e reapropriação e assegura que “ao falar de literatura remix, mesclada, misturada, plagiada, ou literatura colaborativa/coletiva, não estamos falando de uma coisa nova” (FOLETTTO, 2020, *online*)

Para Bernardo Gutierrez, “#24H es un relato coral. Las musas no han escrito #24H. La inspiración no es exclusivamente el alimento creativo de su (tal vez) autor”.

E quanto à recepção “Cualquier lector puede deconstruir #24H. Puede leerlo de principio a fin. Pero también de forma oblicua. Puede eliminar una parte. Puede imprimir partes del libro gracias a un sistema de etiquetas.”<sup>29</sup>

O conceito de autoria em #24H torna-se difuso, visto que todos que participam do processo - leitores, membros das redes sociais de onde textos foram retirados, autores de comentários no *blog* – também podem exercer papéis autorais, enquanto Bernardo exerce um papel mínimo de autor e atua mais como curador.

Formas corais e inespecíficas de escrita na contemporaneidade podem contribuir, também, para a emergência de formas de autorias corais. Quem, pois, é o autor dessa obra? Poderíamos dizer que o autor é Bernardo Gutiérrez ou o autor é “todo mundo” ou, - em razão da multiplicidade de apropriações de trechos, comentários e anotações – que ninguém é o autor? Pode-se afirmar que é uma obra de autoria coletiva?

Diante disso, como já pontuou Kenneth Goldsmith sobre a necessidade de pensar a não originalidade, a cópia, o plágio e as escrituras automatizadas como paradigmas dos processos de criação da atualidade, acrescenta-se aqui também a

---

<sup>28</sup>“En este capítulo me gustaría desarrollar esa idea y proponer que, debido a este nuevo ambiente, se comieza a escribir un determinado tipo de libro que yano es para leerse, sino para pensarse”.

<sup>29</sup># 24H é um conto de coral. As musas não escreveram # 24H. A inspiração não é exclusivamente o alimento criativo de seu (talvez) autor. (Tradução nossa)

“Qualquer leitor pode desconstruir # 24H. Você pode lê-lo do início ao fim. Mas também obliquamente. Você pode excluir uma peça. Você pode imprimir partes do livro graças a um sistema de etiquetas”.

Texto disponível no blog do autor <https://blogs.20minutos.es/codigo-abierto/2012/05/10/24h-mi-nuevo-libro-remix/>



necessidade de pensar quais as implicações e contribuições dessas práticas não apenas para as práticas de escrita, mas também para novas concepções de autoria que podem emergir desses formatos corais de produção.

Um aspecto também relevante para pensar os desdobramentos da função autor no contexto contemporâneo trata-se da capacidade que a obra, dita original, tem de multiplicar-se ou replicar-se em números ilimitados de “cópias” através das práticas de apropriação sugerindo, em cada uma delas, o surgimento de uma nova função autoral. Essa função emerge das modificações como um possível apagamento do autor (original), como ocorre com a produção de *memes* na *internet*. Essa prática, tão presente nas redes sociais a partir da cultura dos *memes*, pode se desvelar também na ficção de fã, *fanfiction*.

O *meme*, se tomado como exemplo de apropriação criativa, aproxima-se da *fanfiction* pelo seu caráter de mover autorias e “deglutir” o outro para replicar-se. Os *memes* surgem como expressão de uma nova linguagem nativa da *internet* a partir de vários olhares sobre um fenômeno. Sua repercussão cria um imaginário através da sua replicação, cada pessoa adere a imagem memética a um significado que constitui um sentido para uma narrativa.

As considerações de Marjorie Perloff (2013), para quem a centralidade conceitual do gênio não original se dá a partir do processo de recontextualização, citação e reciclagem da poesia moderna e contemporânea, podem ser entendidas para pensarmos a produção de autoria na *fanfic* e no *meme*, em sua essência, como poesia, mas é possível dizer que essas formas artísticas para além do pastiche, são produções que se instauram a partir de um referente intertextual e podem mover as categorias do campo literário, a saber, a autoria.

O pensamento da teórica ressalta as possibilidades de expressão em relação à palavra e à imagem que a *internet* hoje oferece e alerta que a grande quantidade de textos disponíveis na *web* suscita um novo tempo para a produção do artista. Desse modo “O escritor vai ter de se redefinir para lidar com essa abundância de texto” (PERLOFF, 2013). É, pois, nessa redefinição que se encontram os entrecruzamentos possíveis entre as formas de replicação dos *memes* e das *fanfics*.

Embora o *meme* seja um gênero estranho à literatura e ao campo artístico, por ser novo, ousou tomá-lo aqui como exemplo de um gênero em que a apropriação e a remixagem são procedimentos dominantes. As práticas de remix dos *memes*, ao reeditar imagens para inserção em novos contextos assemelha-se com a reescrita de obras, ao

dar novos rumos às histórias, às cenas e aos diálogos nas escritas de fãs. Nos *memes* edição e reedição constituem-se uma ação prioritária.

Criado por Richard Dawkins em seu bestseller *O gene egoísta*, em 1976, o termo *meme* tem um contexto distinto do atual, pois fazia referência à memória e às ideias com capacidade de auto-propagação. O conceito de *meme*, portanto, teve sua origem na biologia evolucionista e na teoria dos replicadores e foi ressignificado nas redes por essa característica central, a replicação.

Como, pois, essa relação da apropriação criativa presente dos *memes* ajudaria a pensar o processo de deslocamento de autoria nas *fanfics*?

Embora a *internet* apresente um número ilimitado de *remixagens* de memes - que apresentam como referência um original (imagem ou vídeo) para atribuição de novos significados, desde falas e ações de artistas, famosos, políticos e até gafes do cotidiano de “pessoas comuns” apropriadas, remixadas e replicadas -, algumas como o FaceTroll<sup>30</sup> (IMAGEM 3), LOL e Yao Ming tornaram-se “épicas”, pois aparecem entre os memes pioneiros nas redes sociais.



IMAGEM 3: Trollface<sup>31</sup>

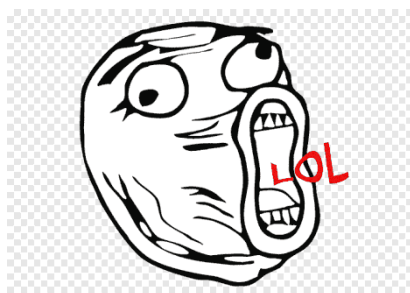


IMAGEM 4: LOL<sup>32</sup>

Já o LOL - acrônimo para *laugh out loud* (em português pode significar "muitas risadas"), *laughing out loud* (algo como "rindo muito alto"), ou ainda *lots of laughs* ("um monte de risos") - é um meme que representa uma pessoa achando graça e, como o próprio nome do meme diz, rindo de algo.

---

<sup>30</sup> *Troll* é uma gíria da *internet* que significa “zoar”, enganar, principalmente com o propósito de humilhar alguém sem motivo aparente. Para Guilherme de Léo Alves (2012), “Com o tempo esse termo expandiu-se e atualmente pode ser aplicado a qualquer pessoa que, assim como o meme, aplica pegadinhas em outras pessoas para çaoá-las ou mesmo para provocar”, dando origem às “trolagens”, muito presentes nas redes sociais.

<sup>31</sup> Disponível em <https://www.tecmundo.com.br/mega-curioso/24910-o-que-faz-um-troll-feliz-.htm>.

<sup>32</sup> Disponível em <https://www.pngguru.com/free-transparent-background-png-clipart-ucple>.



**IMAGEM 5:** Yao Ming<sup>33</sup>

O Yao Ming, ou “nem ligo”, criado a partir de uma imagem de um ex-jogador de basquete chinês Yao Ming, representa o momento em que uma pessoa faz algo, geralmente absurdo, sem se preocupar com as eventuais consequências de sua ação.

É possível dizer - e há consenso entre autores como Krícia Helena Barreto (BARRETO, 2020), Gustavo Leal Toledo (TOLEDO, 2013) e Guilherme de Léo Alves (ALVES, 2012) - que esses *memes* emergem das práticas socioculturais específicas de determinados nichos da *internet*, através dos quais os participantes demonstram seu pertencimento e fortalecem a construção de identidade e identificação com um grupo social. Desse modo, o comportamento coletivo, como a propagação de *memes*, torna-se capaz de impactar as estruturas de rede e transpor os campos fazendo interseccionar diversas linguagens (imagem – fotografia e quadrinhos -, vídeo, linguagem verbal).

O meme *Nazaré Confusa*, também conhecido como *Nazaré de Exatas*, é geralmente usado quando a pessoa quer dizer que ficou confusa com alguma situação, que não conseguiu entender algo e precisou parar para pensar e então começam a aparecer vários cálculos e fórmulas matemáticas, como se estivesse revelando seu processo mental naquele momento.

É importante destacar que nessas práticas o sentido de origem, de originalidade, torna-se rarefeito. Em *Nazaré Confusa*, o *meme* foi extraído a partir de uma cena da

---

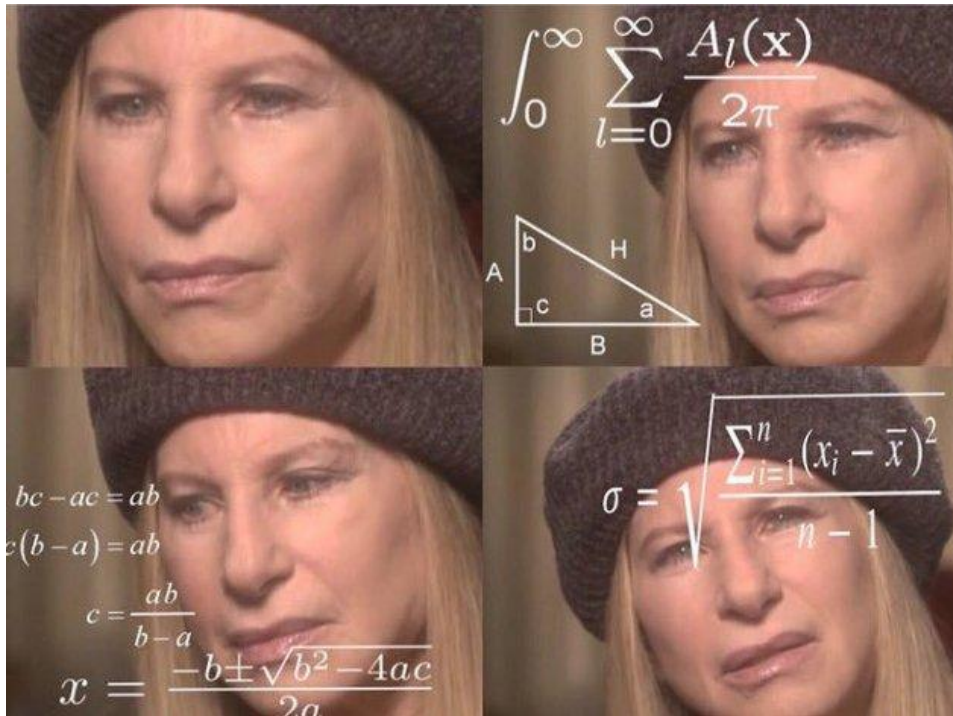
<sup>33</sup>Disponível em <https://memebase.cheezburger.com/verydemotivational/tag/yao-ming>

telenovela *Senhora do Destino*, exibida pela Rede Globo no ano de 2004. Nessa cena, a vilã Nazaré Tedesco, interpretada pela atriz Renata Sorrah, ao invadir a casa de sua rival, Maria do Carmo, acaba de ser detida e, em sua cela, lembra uma conversa com a nora de sua rival, enquanto fixa o olhar sobre as paredes. Os vários closes da atriz são empregados em ocasiões e contextos distintos para a sua elaboração, o meme ficou conhecido também fora do Brasil com versões em inglês e até mesmo em Russo.

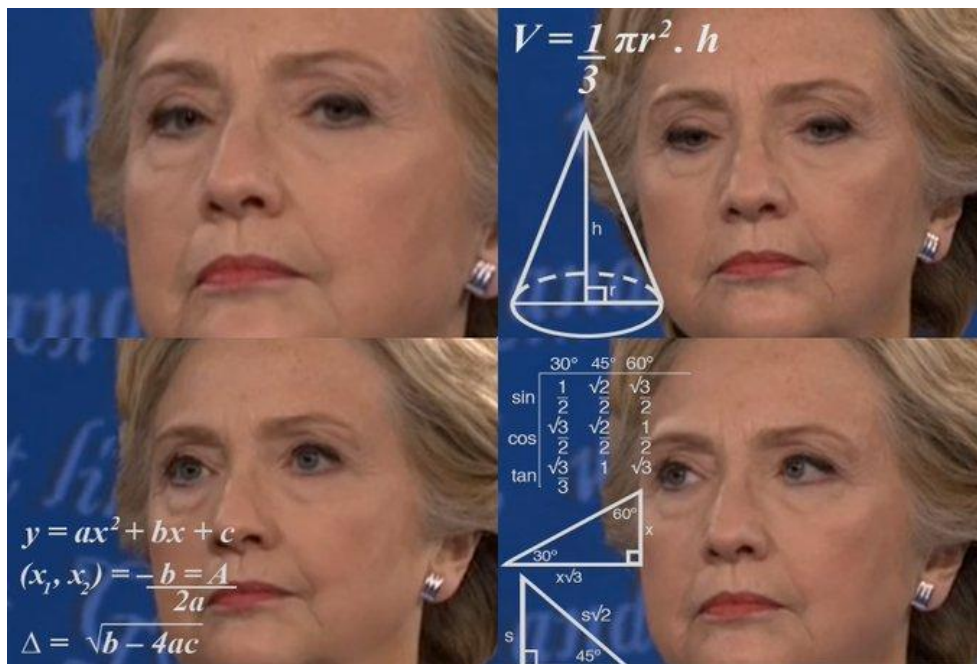


**IMAGEM 6:** Nazaré confusa<sup>34</sup>

<sup>34</sup>Disponível em <http://www.surrealista.com.br/2016/10/gringos-roubam-meme-da-vila-nazare-tesesco-e-twitter-brasileiro-reage/>



**IMAGEM 7:** Nazaré confusa - meme apropriado<sup>35</sup>



**IMAGEM 8:** Nazaré confusa, versão Hillary Clinton<sup>36</sup>

Além das versões em outras línguas, o *meme* também ganhou versões com outros rostos, incluindo o da ex-candidata à presidência dos EUA, Hillary Clinton

<sup>35</sup>Disponível em <https://www.dicionariopopular.com/meme-da-nazare-confusa/>  
<sup>36</sup>Disponível em <https://www.dicionariopopular.com/meme-da-nazare-confusa/>

(IMAGEM 8).

Nessas formas apropriacionistas, é possível destacar também sua aproximação com atos de curadoria a partir dos conceitos apresentados por autores como Azevedo (2018), Vila-Forte (2019) e Kennet Goldsmith (2015), visto que ao se apropriar, os autores selecionam imagens, textos e situações de contextos distintos para reelaborar e ressignificar uma mensagem - tal qual o curador que cuida, seleciona, organiza e exhibe a mostra, faz a montagem e supervisão de uma exposição da obra para proporcionar diferentes leituras. Esses atos nos fazem refletir sobre as formas como o sujeito está se relacionando com o consumo e a produção de bens culturais na contemporaneidade, que nos ajudam a entender que o olhar sobre o remix pode nos dizer muito sobre as formas de se relacionar com a fragmentação da cultura e seus substratos através da ininterrupta reciclagem do que já foi criado e editado, fazendo proliferar a manipulação de signos e produção de mensagens “como uma narrativa que prolonga e reinterpreta as narrativas anteriores”, conforme sugere o crítico e curador francês Nicolas Bourriaud, ao tratar da cultura contemporânea como atos de pós-produção. A pós-produção, para Bourriaud, refere-se às práticas contemporâneas que não estariam mais preocupadas com a ideia de original, singular, e sim em como reorganizar elementos já existentes, dando a eles novos sentidos, o que, obviamente, tem uma relação forte com os "ready-mades" de Marcel Duchamp, cuja "virtude primordial", segundo o autor, é o estabelecimento de "uma equivalência entre escolher e fabricar, entre consumir e produzir". São essas formas de manipulação e ressignificação de signos nos atos de apropriação que interessam para entender os deslocamentos na concepção de autoria na contemporaneidade.

Embora não discuta diretamente a apropriação, a reflexão sobre essas práticas pode encontrar ecos em Vilém Flusser, filósofo tcheco-brasileiro, pois ele elege os artistas como produtores de mensagens. Para Flusser “estas pessoas não são trabalhadores, mas informadores”, visto que “atualmente a atividade de produzir, manipular e armazenar símbolos (atividade que não é trabalho no sentido tradicional) vai sendo exercida por aparelhos” e “A maioria da sociedade está empenhada nos aparelhos dominadores, programadores e controladores” (FLUSSER, 2009, p. 22-23).

Esse aspecto apontado por Flusser, como parte integrante da cultura contemporânea, instaura práticas de dessacralização, tanto do trabalho inerente ao humano, quanto da produção artística que pode configurar atores emergentes e demonstram uma estreita relação entre a estética da arte e a ação dos aparelhos que,

posteriormente, é assinalada por Bruno Latour como ação dos algoritmos ou actantes.

Assim, as práticas de apropriação como a manipulação dos signos - presente nos *memes* e nas *fanfics* - parecem dizer muito do contexto mais amplo da cultura contemporânea.

O *ficwriter* e o *wattpader* aproximam-se desse papel do remixador do *meme* na contemporaneidade, já que replicam ao infinito a história “original” até o ponto de desvincular seu conteúdo, de uma identificação com o “original” e a ponto de descredenciar o autor.

Se procurarmos também por *memes* derivados de um acontecimento recente, por exemplo, há de se encontrar vários que chegam a parar nos *trending topics*<sup>37</sup> do *Twitter*, numa reação produtiva em cadeia derivando e inspirando novos *memes*.

Quanto à *fanfic*, essa reação produtiva não difere dos *memes*. Ao se fazer uma busca por *50 tons de cinza* no *wattpad*, por exemplo, foram encontradas 17.9k de histórias; *Harry Potter*, 4.2k; *Crepúsculo*, 3,9k; *Olhos de Ressaca* (*fanfics* com referência em Capitu) 2,2k e, Banda *BTS*, um grupo também conhecido como *Bangtan Boys*, apresenta o maior número, com 96,1k de histórias<sup>38</sup>, dentre elas encontram-se obras vencedoras do *Prêmio Wattys*, como *We got married*, da *wattpader* que apresenta o *nickname*<sup>39</sup> de *Raissa @rahgr*.

Assim como os *memes*, nas *fanfictions*, destaca-se a proliferação das narrativas cuja marca é a apropriação. Embora alguns *ficwriters* afirmem que procuram conservar os conteúdos da obra que lhes serviu de origem, outros recriam quase toda história desde as personagens aos cenários nesse processo de remixagem.

Ao participar da entrevista para esse trabalho, uma participante aqui identificada apenas como “entrevistada A”, ao ser questionada, por exemplo, se aproveitaria e o que aproveitaria no processo de *remixagem* das obras ditas “originais”, ou do *fandom* de onde escreve, a *ficwiter/wattpader* afirma aproveitar tudo e, em suas próprias palavras “Uso o nome dos personagens, suas cidades, suas características físicas, o modo de pensar. Não dispenso nada”.

Assim, a autoria não se esgota na obra “original”, mas parece estender-se num

---

<sup>37</sup>Refere-se a uma seleção dos termos e tópicos mais falados no *Twitter* durante um determinado período de tempo, sua ferramenta usa um algoritmo identificar quais termos tiveram maior crescimento de menções nos últimos minutos ou horas, para destacar aquilo que é considerado tendência.

<sup>38</sup>Dados encontrados em 09 de junho de 2020.

<sup>39</sup>*Nick* ou *nickname* é usado para identificação de usuários em programas como bate-bapo ou mensagem instantânea na *internet* ou como *login* identificador de perfil para ter acesso, através de um browser (entrada), em uma plataforma digital.

*continuum* através de apropriações sucessivas, assim como ocorre com o *meme*. Dessa forma, um dos primeiros deslocamentos da autoria na contemporaneidade, considerando as *fanfics*, já se apresenta na desapropriação da obra.

Na desapropriação do autor criador, é possível também que haja existência de uma tentativa de apropriação dos direitos de *autoração* dos originais. Ao se apropriar dos originais e criar versões diferenciadas, novas formas de autorias podem emergir como tentativa de *autoração* como ocorre, por exemplo, em diversas *fanfics* no *wattpad* que, embora sejam adaptações, tentam vetar ou frear outras adaptações, mesmo que essas já constituam uma prática naturalizada em determinados *fandoms* do qual o próprio escritor (*wattpader*) faz parte. Obras que expõem avisos como: “NÃO autorizo adaptações”, “Obra registrada na Biblioteca Nacional” e “Pirataria é Crime” aparecem estampados em suas páginas no *wattpad* e são indícios dessa ala de escritores que buscam assegurar uma identidade autoral fora do *wattpad*, mas que usam a plataforma como ponto vitrine para divulgação de suas obras.

Atos como esses robustecem a já tão consolidada lei do *copyright*, mesmo em meio às crescentes práticas de *copylef*, criando vozes dissonantes no interior dessa prática de apropriação ao produzir, como diriam Adriano Belisario e Bruno Tarin<sup>40</sup>, um *Copyfight*.

---

<sup>40</sup>Os autores usam o termo *Copyfight* para dizer que ele remete a um espaço de disputa complexo e indeterminado, sempre em aberto. A questão, por vezes reduzida a debates do tipo “legalistas e piratas” ou “criadores e consumidores”, emerge agora através de disputas múltiplas e cheias de nuances.



## **CAPÍTULO II**

## AUTORIA E PARTICIPAÇÃO NA CONVERGÊNCIA DAS MÍDIAS

“No passado, os produtores de mídia falavam em ‘impressões’. Hoje, estão explorando o conceito de ‘expressões’ do público, tentando entender como e por que o público reage aos conteúdos.”

(Henry Jenkins, *Cultura da Convergência*)

As formas autorais atuais, como uma categoria complexa, manifestam-se ou põem-se mais em evidência a partir de um campo de colisão entre as formas inespecíficas contemporâneas e o cruzamento de suportes de produção que Henry Jenkins (2009) denominou como colisão de mídias.

Ao trazer o conceito de Cultura da Convergência, Jenkins mostra que as formas de comunicação tendem cada vez mais a convergirem para um único meio, a *internet*, pois ela influenciou e alterou a lógica de operação das principais mídias e afetou os modos de consumi-las.

Segundo essa teoria, a convergência aplica-se ao modo como as informações serão produzidas, veiculadas e consumidas. Juntamente com a proliferação das mídias surgem inúmeros produtos tecnológicos híbridos que reúnem, em sua arquitetura, muitos dos componentes ou subsistemas centrais pertencentes a gerações tecnológicas distintas para desempenhar uma mesma função (*i-phones, smartphone, Smart TV*, etc). Essa fusão das novas e velhas tecnologias coloca em discussão o antigo paradigma da revolução digital que suscitou um sentimento apocalíptico, presumindo que as velhas mídias tornar-se-iam obsoletas, iriam desaparecer e que seriam substituídas pelas novas mídias. O paradigma emergente, o da convergência, opõe-se a essa ideia de desintegração ao presumir que as novas e antigas mídias interagem de forma cada vez mais complexa.

Jenkins sugere que essas transformações ampliaram não apenas as possibilidades de participação e redefinição dos modos de consumo, mas também o compartilhamento dos bens culturais e, concordando com Jenkins, acrescentaríamos aqui, como consequência, a redefinição das formas de escrita no ambiente virtual.

Assim, a convergência tecnológica, principalmente se aliada a uma cultura participativa de fãs, produz “uma diversidade de novos recursos e facilita novas intervenções para uma variedade de grupos que há muito tempo lutam para se fazer ouvir” (JENKINS, GREEN, FORD, 2014, p. 20).

Para explicar a convergência o autor articula três noções basilares: a *primeira* refere-se à convergência midiática como processo cultural e não tecnológico; a *segunda*

trata do modelo da narrativa transmidiática como referencial da noção de convergência; e, por fim, a *terceira* apresenta o conceito de economia afetiva. Essa é construída a partir da análise de *reality shows* como o *American idol*<sup>41</sup> e *survivor* e relaciona-se com a participação do público, na tentativa de compreender os fundamentos emocionais dos consumidores. Para Jenkins (2009), “a economia afetiva incentiva as empresas a transformar as marcas [...] e a tornar imprecisa a fronteira entre conteúdos de entretenimento e mensagens publicitárias” pois o consumidor ideal é “ativo e comprometido emocionalmente” (p.48) e parte de uma rede social, criando uma comunidade de marca, um *fandom*.

Esse aspecto da cultura da convergência importa para esse trabalho, pois *economia afetiva* diz respeito a uma série de estratégias desenvolvidas para criar um vínculo emocional como práticas de participação e consumo do fã. Importa, em especial, para entender a produção e consumo de textos ou narrativas na rede na perspectiva do fã, leitor e produtor de *fanfics* numa perspectiva do produtor a partir de desdobramentos da autoria na rede.

Desse modo, a compreensão desse aspecto específico da *fanfiction*, num contexto da cultura de convergência - onde os bens de consumo midiático circulam e são largamente produzidos, reproduzidos e disponibilizados para novos consumos – requer o entendimento também do que seja a cultura participativa e de suas transformações ao longo dos anos.

---

<sup>41</sup>Competição americana que consistia na apresentação de calouros na música cabendo ao público a aceitação e, conseqüentemente, sua permanência no programa. Para Jenkins (2009) esses são os novos tipos de publicidade existentes, onde é levado em conta o nível de envolvimento emocional do público. O autor chega a afirmar que ela “... procura entender os fundamentos emocionais da tomada de decisão do consumidor como uma força motriz por trás das decisões de audiência e de compra.”. *American Idol* se tornou o programa musical com a maior publicidade nos Estados Unidos e foi descrito por executivos de TV rivais como "o show mais impactante da história da televisão".

## 2.1. Participação como prática de autoria em colaboração

A ideia do fã socialmente deslocado é rejeitada por teóricos como Shirky (2011) e Poster (2012). Henry Jenkins (2009), como dissemos, além de descartar a ideia de uma recepção passiva, traz como contribuição para esse estudo o conceito de Cultura da Convergência e aposta na convergência midiática como a principal propulsora da dilatação e desdobramentos da participação na contemporaneidade.

A cultura participativa, cujo termo é empregado para assinalar uma prática na qual fãs apropriam-se de produtos culturais e (re)criam produtos derivados empenhando-se na produção do próprio conteúdo que desejam consumir, passa a ser empregada aqui, tomando-se como referência as concepções de Clay Shirky (2011) e Jenkins (2009; 2015) cuja concepção está atrelada aos modos de circulação e consumo dos bens sociais e culturais, levando em consideração não apenas o modo como eles são apropriados pelos fãs, mas também as circunstâncias de produção e o produto dessa apropriação.

Clay Shirky (2011) e Henry Jenkins (2009) concordam que a partir do surgimento da *Web 2.0*<sup>42</sup>, quando apareceram as primeiras redes sociais e a *internet* torna-se mais interativa, a cultura da participação passou a ser mais potencializada através da interação, diferentemente dos meios de comunicação mais tradicionais como jornais, TV e rádio e até mesmo na primeira fase da *internet*, a *Web 1.0*, cuja recepção era considerada como inerte e passiva. Os teóricos concordam também que houve uma celebração do potencial da participação da audiência como característica marcante desse período, quando produtos profissionais, até mesmo os suportes tidos como tradicionais, projetam diferentes estratégias de engajamento do produto amador e as pessoas começaram não apenas a consumir conteúdos, mas também a produzir e compartilhar na rede, como *prosumers*<sup>43</sup> digitais.

---

<sup>42</sup>A *Web 2.0* foi a era da *internet* que apresentou mudanças na comunicação e relacionamentos *online* e se caracteriza como momento de produção de pessoas não especializadas, pois foi um momento em que o usuário da rede começou a produzir conteúdo, característica que se opõe à *Web 1.0*, primeira fase de desenvolvimento da *World Wide Web*, considerada como era da comunicação de uma só via que possibilitava a busca e consumo de diversos tipos de informações úteis, mas não possibilitava a interação nem a produção de conteúdos pelo usuário, a *internet* funcionava como um depositário ou uma grande fonte de pesquisa. O termo "Web 2.0" foi cunhado em 2003 por Dale Dougherty e se tornou popular em 2004.

<sup>43</sup>Em seu artigo, *Prosumers e redes sociais como fontes de informação mercadológica*, Lidiany Kelly da Silva Marques e Frederico Vidigalo definem *prosumer* como um termo usado para indicar que consumidor é ao mesmo tempo produtor e consumidor de conteúdo, declaram ainda que ele foi inventado

Partindo desse cenário de alargamento da cultura da participação e de deslocamento de fronteiras entre produção e consumo, é possível questionar: a interação entre leitores e produtores de *fanfics* pode ser uma forma de colaboração de autoria?

Enfim, como a redefinição das fronteiras entre produtor e consumidor pode mobilizar e ampliar concepções de autoria?

Para investigar possíveis respostas a essas questões tomaremos como estudo agrupamentos sociais virtuais em ambientes de produção e consumo que impulsionam a participação e a colaboração como acontece nas *wikis*, fóruns de *fandoms*, *sites* e plataformas de *fanfiction*.

Georg Simmel sugeriu que as sociedades humanas organizam-se em torno de redes e agrupamentos sociais<sup>44</sup> conduzidos pela interação ou relações sociais desde tempos remotos. Na contemporaneidade, a *Web 2.0*, ao designar uma geração de comunidades e serviços, revestiu o termo “redes sociais” de um sentido mais específico como redes sociais virtuais ou digitais que se fundem em constelações de usuários capazes de trocar informação entre si de um modo mais dinâmico e participativo.

Em resumo, as tecnologias da informação e da comunicação na sociedade contemporânea transformaram as formas de interação humana e a invenção da *World Wide Web (www)*, por Tim Bernes Lee, e seu desdobramento na *web 2.0* expandiram a capacidade de conexão da sociedade, conferindo - mesmo com as limitações que a *web* impõe - voz ao receptor e maior visibilidade na esfera participativa, ampliando e alterando suas formas de convívio, de práticas sociais e de consumo.

Nessa perspectiva, embora Mark Poster (2012) tenha sugerido que um novo cidadão tenha emergido desse contexto, o net-cidadão ou web-cidadão<sup>45</sup>, é possível que o engajamento esteja condicionado às limitações impostas pela própria ambiência da *web*, pois a *web* também “revela formas de poder, controle, monitoramento e vigilância” (LEMOS, 2009, p. 29), que possivelmente delimitam as ações e os processos de produção e autonomia do cidadão, ou net-cidadão.

---

em 1980 pelo futurista americano, pesquisador da revolução digital, Alvin Toffler prevendo que o consumidor tornaria produtor e seus papéis começariam a se confundir e se fundir.

<sup>44</sup>Na concepção do autor, uma sociedade é delineada e toma forma quando os atores sociais criam relações de interdependência ou estabelecem contatos e interações sociais de reciprocidade. Segundo o pensamento de Simmel, o mundo social pode ser considerado a partir da diversidade de ângulos e enfoques à medida que envolve um encadeamento de ações que se relacionam, em virtude das inúmeras formas e conteúdos que constituem os elementos da vida social.

<sup>45</sup>Mark Porter concebe o surgimento da *web 2.0* como responsável pela emergência de um sujeito que está envolto num novo processo político de engajamento através da rede, denominado por ele de *web-cidadão*.

É necessário observar que participação e interação são conceitos distintos e que a cultura da participação existe há mais de um século (JENKINS, 2009), enquanto a interação sob a forma em que se apresenta é muito mais recente e exprime a maneira como as novas tecnologias foram projetadas para responder ao *feedback* do usuário, que pode, de certa forma, ser limitado pelas próprias tecnologias.

Clay Shirky (2011), em seu livro *A cultura da participação*, apresenta uma visão otimista da participação ao analisar como a tecnologia poderia transformar espectadores em colaboradores. Ele concentrou sua pesquisa em descrever como o tempo livre, denominado de *cognitivo excedente*, que os “net-cidadãos” usam para se envolver em atividades colaborativas dentro de novas mídias, pode ser útil para a construção de um saber e de ações coletivas na rede, por exemplo, o uso colaborativo da Wikipédia e seu processo de edição como maior exemplo de trabalho colaborativo *online*. Sua teoria assemelha-se, de certa forma, com o que Pierre Lévy denominou de *inteligência coletiva*<sup>46</sup> e com a concepção da *comunidade virtual* de Howard Rheingold, apresentada como uma agregação cultural formada pelo encontro sistemático de um grupo de pessoas no ciberespaço e caracterizada pela participação de interesses comuns, compartilhamento de valores, metas e apoio mútuo.

O autor ressalta ainda que esse “modus” ajuda na construção de ambientes, onde determinado grupo de net-cidadãos pode fazer mais uns pelos outros, diferente da ação do indivíduo de maneira isolada (SHIRKY, 2011, p. 90). Assim como Shirky (2011), Levy (2003) também aposta em uma maior colaboração entre indivíduos e no desenvolvimento da pluralidade de discursos, possibilitando o surgimento de decisões públicas mais consistentes e mais próximas da realidade social.

A esse respeito é importante questionar, por um lado, em que medida a liberdade pode ser exercida através das mídias em vista das limitações por elas estabelecidas, cujas direções são contrárias ao exercício da cidadania; e, por outro, até que ponto elas reforçam o exercício das individualidades em detrimento da colaboração.

Assim, Shirky argumenta que “a *internet* é inerentemente um meio participativo e social” e enfatiza que o acesso às tecnologias deram às pessoas “novas liberdades”, - pois o “cidadão conectado” pode acessar outros indivíduos e perceber-se como um ser social e não-isolado e pode criar grupos que influenciam no modo de agir e de fazer - é

---

<sup>46</sup>Sobre a inteligência coletiva, Pierre Lévy (2003) diz que ela está aliada aos avanços do ciberespaço, da midiaticização e da tecnologia com o poder de transformar a sociedade e que ao integrar os conhecimentos, não os transformam em um só, mas constrói-se algo maior com a junção de diversos saberes, caminhando para uma organização do espaço e ciberespaço de maneira mais democrática e mais aproveitável.

importante salientar que, no contexto atual, o espectador não se transforma necessariamente em colaborador uma vez que os meios de comunicação podem alienar e minar suas liberdades reforçando suas individualidades, direcionando e delimitando seus papéis nas redes, moldando-os de acordo com os interesses de segmentos de mercado.

Atualmente, as redes sociais (principalmente o *Facebook*) usam algoritmos que colocam em xeque essas liberdades. O *EdgeRank*, por exemplo, algoritmo que envia para a *timeline* do usuário apenas conteúdos que supostamente a pessoa gostaria de ver, determina o grau de relevância de conteúdo para a pessoa delineando um perfil para o usuário. Semelhantemente, o *pagerank*, algoritmo usado pelo Google como ferramenta de buscas que mede a importância de uma página contabilizando a quantidade de *links* apontados para ela, seleciona as informações de busca segundo o que considera relevante para o internauta. Desse modo, o usuário passa a ter um perfil vigiado e isso limita a liberdade e as ações do “net-cidadão” que passam a ser direcionadas conforme interesses do mercado.

A vigilância de tecnologia robotizada através da disseminação silenciosa dos *social bots*, perfis controlados por inteligência artificial que se manifestam politicamente e interagem com seres humanos nas redes, também delimita o papel colaborativo e participativo do sujeito. Se por um lado, os algoritmos direcionam os conteúdos que devemos consumir impedindo, mesmo que parcialmente, o acesso a outros conteúdos, por outro lado esses conteúdos são selecionados a partir dos dados daquilo que consumimos e ficam registrados no próprio *site* ou rede social.

Nesse contexto é importante refletir o quanto o indivíduo é manipulado pelos algoritmos, ou se ele involuntariamente “manipula” os algoritmos com “suas escolhas”, ao criar e fornecer dados através dos caminhos por ele percorridos através de “navegações” na rede.

Para tanto, vamos nos deter na Teoria-Ator-Rede de Bruno Latour. A questão então é pensar o quanto há de efetivação nas práticas colaborativas na rede e se é possível pensar em uma prática colaborativa em que a máquina e o sujeito trabalham juntos como autores de obras.

## 2.2. Teoria ator-rede ou como a tecnologia e os algoritmos destronam o autor-criador

Apresentando sua teoria Teoria Ator-Rede (TAR), o pesquisador e antropólogo francês Bruno Latour traz como base central dessa teoria conceitos de rede e de ator/actante. Latour usa o termo “actante” para se referir à ação dos objetos (máquinas) e sugere que actante difere do termo ator por considerar esse como um conceito da sociologia que se associa aos atores humanos. Na Teoria-Ator-Rede o ator/actante é todo “aquele que desempenha o papel de agir” (SANTAELLA e LEMOS, 2012, p. 34) desde os humanos até os não humanos.

Cabe, aqui, uma reflexão sobre esses aparatos tecnológicos como saldo das transformações que resultaram no capitalismo tardio<sup>47</sup> no qual a cultura mercantil universalizada, descrita por Fredric Jameson, põe fim à heterogeneidade tradicional da esfera cultural e apropria-se dos domínios da vida social, dos modos de vida do cotidiano através da criação de infinitos actantes.

As TV's programáveis, os carros automáticos, as portas do shopping que se abrem ao detectar presença, as luzes que se acendem com detector de corpos, aparelhos que obedecem a comandos de voz, o computador que desenvolve infinitas funções, os aparelhos teleguiados e os dispositivos móveis com funções diversas e autônomas, assistentes virtuais como Alexa<sup>48</sup>, do Amazon, Google Home e até mesmo a conhecida voz da “Mulher do Google”, dentre outros assistentes com “avatars personas”, como a Lu, das lojas Magazine Luiza ou Bia do Bradesco que conversam com o cliente do outro lado da tela de forma personalizada, capazes de mandar informações e responder mensagens via *whatsapp* e enviar até beijos e *emojis* para simular sentimentos. Toda essa evolução da tecnologia parece ter como objetivo representar e exercer os papéis humanos.

---

<sup>47</sup>Na análise de Fredric Jameson, em seu livro *Pós-Modernismo: A lógica cultural do Capitalismo tardio*, o capitalismo tardio é apontado como aquele que teria como elementos distintivos a expansão das grandes corporações multinacionais, a globalização dos mercados e do trabalho, o consumo de massa e a intensificação dos fluxos internacionais do capital. Seria mais propriamente uma crise de reprodução do capital do que um estágio de desenvolvimento, uma vez que o crescimento do consumo (e da produção) tornar-se-ia insustentável pela exaustão dos recursos naturais.

<sup>48</sup>Amazon Alexa é uma assistente virtual, desenvolvida pela subsidiária da Amazon.com. Os aparelhos Amazon Echo e Echo Dot conectam-se ao serviço, que possui capacidade de interagir por voz, tocar músicas, fazer listas de tarefas, configurar alarmes, prover informações sobre tráfego, temperatura, entre outras informações, além de controlar sistemas e aparelhos inteligentes e conectados.



Seriam esses actantes capazes também de escrever um texto dito literário e simular atos de autoria?

O papel do actante é aquele que atua como mediador, em outras palavras, é aquele que transforma, traduz, distorce e modifica o significado que ele supostamente transporta (LATOURE, 2012). Nesse sentido específico, tomam-se o *EdgeRank*, *pagerank* e os *bots* como exemplos de actantes que podem distorcer, modificar e limitar a liberdade da ação participativa dos atores (atores humanos usuários da rede). É possível dizer que a participação dos atores pode ser mediada pela ação dos actantes na rede, redirecionando-a, redefinindo seus interesses.

Para Latour (2009), num mundo progressivamente permeado pela presença de objetos que interagem com os seres humanos, a necessidade de redefinir o entendimento do social e da sociedade torna-se latente. Teóricos que defendem a Teoria-Ator-Rede abordam o conceito de sociedade a partir de redes sociotécnicas na qual o social é composto de coletivos de humanos e não humanos (objetos e quase objetos), que se associam na constituição de redes ou, mais precisamente, na formação de atores-rede (LATOURE, 2012).

Com base em conceitos como “híbridos” (LATOURE, 2009) e “ciborgues” (HARAWAY, KUNZRU e TADEU, 2009), Bruno Latour e os demais fundadores da TAR questionam a separação entre sociedade e natureza, entre ser humano e máquina. Por meio do princípio da “simetria generalizada”<sup>49</sup> dão tratamento analítico indistinto a ambos, conferindo aos não humanos a capacidade de agir e interferir no curso dos acontecimentos (LATOURE, 2009).

A Teoria-Ator-Rede, de Bruno Latour, talvez possibilite pensar outra simbiose entre as tecnologias (actantes) e humanos no aspecto de constituição ou diluição da autoria na rede.

Qual o papel desses actantes na constituição de autoria na contemporaneidade?

---

<sup>49</sup> Fundamentada nas ideias desenvolvidas por David Bloor (2009), em seu livro *Conhecimento e Imaginário Social* que apresenta as noções fundamentais do conhecimento e do imaginário social para o que ele chamava Programa Forte na Sociologia do Conhecimento, ao indagar as normatizações impostas no processo de formação do conhecimento científico Bloor entende que elementos sociais - como cultura, sociedade, relações de poder, etc. - encontram-se entrelaçados com conteúdo científico, sendo necessário analisá-los da mesma forma e conjuntamente. É a partir da abordagem simétrica desenvolvida por Bloor que o princípio da simetria generalizada é formado pelos idealizadores da TAR, guardando suas devidas diferenças. Enquanto para Bloor (2009) as explicações sobre elementos como natureza e sociedade são feitas pelos seres humanos (sociedade), para a TAR as explicações partem de entes compostos por humanos e não humanos (quase-sujeitos e quase-objetos), conforme Latour (2009), conceituando-o como junções entre pessoas e objetos e ao se aproximar mais de um polo, por exemplo, das pessoas, tornam-se quase-sujeitos e vice-versa.

Quais os desdobramentos possíveis para a autoria no século XXI nessa relação complexa em que as narrativas transmídias na cultura da convergência são produzidas pela ação de atores/autores e actantes?

Talvez seja possível responder a esses questionamentos através de uma perspectiva de análise do comportamento dos algoritmos nas plataformas digitais literárias e observar minuciosamente os indícios de como se dá a forma de representação no âmbito da autoria ou como esses algoritmos simulam atos de autoria.

### 2.3. Algoritmos e atos de autoria

A compreensão do comportamento dos algoritmos nas plataformas digitais literárias e sua relação com a função autor nos dias atuais, inevitavelmente, redireciona nosso olhar para o avanço da tecnologia e o funcionamento dessas plataformas como espaço de produção literária.

Esse olhar oferece dados que nos fazem crer que o avanço tecnológico nas últimas décadas impulsionou um processo híbrido entre homens e máquinas e, conseqüentemente, o deslocamento de teorias em diversos campos e, de forma mais específica, no campo literário.

Assim, esse contexto permeado pela fluidez e mobilidade tecnológica (re)produz um número infinito de signos, símbolos, imagens e palavras que, conseqüentemente, ressignificam e (re)alocam os homens e as coisas do e no mundo produzindo novas presenças físicas e simbólicas que podem povoar e atuar no cotidiano do tempo presente. Desse modo, o cotidiano demarcado e povoado por novas presenças criadas ou simuladas pela ação da tecnologia passa, então, a “avizinhar” atores e actantes em processo de colaboração na construção do literário.

Algumas indagações no campo da literatura que podem emergir dessa relação de colaboração entre o homem e a tecnologia se impõem. De que forma os algoritmos podem representar e afetar as práticas de autoria na contemporaneidade? Diante da relação de colaboração entre atores/autores e actantes, é possível dizer que estamos presenciando um momento de pós-autoria?

Alguns autores, como Santaella (2012), reconhecem um momento ímpar da literatura. A teórica assegura que a literatura instituída pela tecnologia digital já aponta um afastamento da prática de produção tradicional a que o campo literário estaria submetido. Para Santaella “o contexto da literatura digital não pertence à galáxia de Gutemberg, mas sim ao mundo das redes e das mídias programáveis, quais sejam: games, animações, artes digitais, *design* digital, todos eles pertencentes à cultura visual eletrônica”. Segundo a teórica, não podemos olhar a literatura digital “com as mesmas lentes da literatura impressa, pois isso implica não vê-la de modo algum” (SANTAELLA, 2012, p. 230).

Poetas e pesquisadores como Nick Montfort, Oscar Schwartz e Rui Torres apresentam estudos e trabalhos que envolvem *softwares* geradores de poemas, esses

estudos poderiam ajudar a lançar novos olhares sobre esse momento literário, o da literatura digital criada por algoritmos.

Rui Torres, semiótico, poeta português e pesquisador da poesia experimental e digital, lida com meios e processos digitais de comunicação e investe na ciberliteratura na perspectiva da criação literária. Em seus estudos o pesquisador aponta três categorias que englobam a produção literária e o meio digital, são elas (1) *O hipertexto e a hiperficção*; (2) *o texto animado, interativo e multimídia*; e, por último (3) *o texto gerado por computador*.

Essa categoria da ciberliteratura que testifica o computador como um instrumento capaz de gerar textos, mais especificamente textos literários, importa para essa discussão uma vez que traz luz aos estudos de autoria como ação inumana. O computador, de modo mais extensivo os algoritmos, portanto, passa a ser apresentado como “uma máquina semiótica por excelência”, como observa Pedro Barbosa (2001), pois é capaz de gerar signos e linguagens tanto por meio de programas pré-estabelecidos, quanto através de programações aleatórias – e, portanto, inesperadas e isso remonta à autonomia dos algoritmos, do actante, como apontam os estudos de Bruno Latour.

O poeta e professor de mídia digital do MIT, Nick Montfort, em palestra apresentada no *Talks at Google*, em vídeo disponível no *youtube*, fala sobre poesia gerada por computador e traz mais luz para essa reflexão.

Nesta palestra intitulada Geradores Literários e Arte Computacional, Montfort apresenta alguns dos seus trabalhos e, embora seus programas sejam apresentados como “geradores de poesia” o autor não considera o produto (ou “output”) dos seus programas como sendo poesia. Ele considera, no entanto, o processo criativo ou abordagem adotada como poética, chegando a afirmar que o produto dos seus algoritmos é ilegível “por não ter sido criado de maneira humana para leitura”. Chama a atenção, no entanto o fato de Montfort se “engajar” com a poesia via computação, gerada por algoritmos, ao invés de produzi-la.

Poderia um computador escrever poesias? Essa foi a pergunta feita por Oscar Schwartz numa palestra apresentada no TED<sup>50</sup>. Diante do olhar intrigado da plateia, o palestrante apresentou dois poemas, um gerado por um humano e outro por computador esperando dela a indicação da autoria. Conforme abaixo

---

<sup>50</sup>TED (tecnologia, entretenimento e design). ONG criada nos EUA, em 1984, com o intuito de propagar “ideias que merecem ser compartilhadas”.

**Poema 1:**

Mosquinha  
Tua peça de verão,  
Minha mão descuidada a afastou.  
Será que não sou uma mosquinha também?  
Ou será que és  
Um homem como eu?

**Poema 2:**

Podemos sentir-nos  
Ativistas por nossas vidas  
Manhãs  
Pausa para ver, papa odeio  
Não a noite para começar uma grande a não ser (...)

Logo em seguida, Shwartz pede para levantar a mão quem acredita que o poema 1 foi escrito por um humano, logo a maioria levanta a mão. Em seguida faz o mesmo questionamento em relação ao segundo poema e apresenta o “veredito”. O primeiro foi escrito pelo poeta William Blake. O segundo foi escrito por um algoritmo que pegou toda a linguagem da sua página do Facebook em um dia e “escreveu” a partir dos algoritmos.

O poema 3 foi gerado por um algoritmo chamado Racter, que foi criado na década de 70, já o poema 4 foi escrito Frank O'Hara, que, “por acaso, é um dos meus poetas humanos favoritos”, afirma Shwartz.

**Poema 3:**

Um leão urra e um cachorro late.  
É interessante e fascinante que uma ave voa e não urra ou late.  
Histórias fascinantes sobre animais estão em meus sonhos  
e vou cantá-las todas se eu não estiver cansado ou exausto.

**Poema 4:**

Oh! cangurus, lantejoulas, chocolate!  
Vocês são muito bonitos!  
Pérolas, gaitas, jujubas, aspirinas!  
Todas as coisas de sempre falaram (...).

O poema 5 foi gerado por um algoritmo chamado RKCP, criado por Ray Kurzweil, diretor de engenharia no Google. Para a elaboração do poema damos ao algoritmo RKCP um texto fonte, ele analisa o texto fonte a fim de descobrir como a linguagem é usada e então recupera a linguagem que emula o texto dado.

**Poema 5:**

Um cervo salta mais alto,  
Eu escutei o narciso

Eu escutei a bandeira hoje  
Eu escutei o caçador dizer;  
Isso mas o êxtase da morte,  
E então o freio está quase pronto (...)

Diante dos exemplos, é possível pensar que a tecnologia, através da “independência” dos objetos em relação à do sujeito, esteja redesenhando o campo literário e apontando como consequência a “autonomia” desses objetos em relação à autoria.

Shwartz chega à conclusão que o computador funciona semelhante a um espelho refletindo a noção de humano que lhe apresentamos. Na concepção do autor, se lhe mostrarmos Emily Dickinson, ele nos devolverá Emily Dickinson, se lhe mostramos William Blake, é isso que ele reflete de volta para nós.

Se o contexto atual expande as fronteiras dos campos artísticos e literário, colocando-os em estado de não identidade ou de inespecificidade, conforme aponta Garramuño, e as tecnologias fornecem meios para uma autoria colaborativa entre homens e máquinas, pode-se falar em uma estética de pós-autoria?

Talvez tenhamos que fazer a pergunta de Michel Foucault: “O que é um autor?” ou o que é um autor no século XXI?

Até aqui vislumbramos diversas práticas deslocativas e desviantes da concepção de autoria e diversas possibilidades estéticas que têm bagunçado o que compreendíamos como literatura e como autoria. “A literatura sempre foi o paradoxo da arte individual, da expressão particular de uma pessoa apresentada através de um arranjo de palavras”, como diz o pesquisador Leonardo Foletto, e, quando “essa expressão é facilmente cambiável”, quando o próprio autor cria uma “sala de edição” para seus textos e estimula a recombinação deles por outras pessoas, como faz Bernardo Gutiérrez, as portas se abrem.

É provável que essas inovações hoje não estejam limitadas apenas aos humanos, mas se expandam às produções “autômatas” dos algoritmos.

Retomo, portanto, à questão anteriormente apresentada. Se os algoritmos - aqui tomados como actantes na perspectiva de Bruno Latour – são capazes de simular presenças, estabelecer diálogos, responder questões e enviar mensagens via *whatsapp* beijos e *emojis* para simular sentimentos, seriam eles capazes de simular atos de autoria?

## 2.4. Algoritmos como agentes que simulam a autoria literária

Em seu texto *Como ler textos não-criativos?*, embora não trate diretamente da influência dos algoritmos nas práticas de autoria, Sayonara Amaral Oliveira, ao descrever o funcionamento do Projeto “Poesia do Google”<sup>51</sup>, aponta para práticas de representação de autoria pelos algoritmos, ou de uma autoria em cooperação com os actantes que encontra ecos na teoria de Latour. A proposta do projeto, segundo Oliveira,

“consiste em compor poemas a partir do sistema automático de buscas do google, digita-se alguma palavra, expressão ou mesmo uma letra na caixa de pesquisa e o buscador ‘prevê’ e sugere consultas de pesquisa tomando por base um histórico de atividades de outros usuários. As frases surgidas de maneira aleatória irão compor o poema, cabendo aos poetas usuários da tecnologia congelar a composição através do recurso printscreen” (OLIVEIRA, 2018, kindle/e-book, posição 272 a 276)

A descrição acima demonstra que as concepções de autoria são tensionadas através da atuação dos actantes. É possível perceber a presença de uma autoria híbrida, uma fusão de sujeitos atores e actantes fazendo emergir uma espécie de autor ou *sujeito-devir*. A pesquisadora descreve essa operação como “conceito de poesia despersonalizada, robótica, quase um produto de ficção científica” (OLIVEIRA, 2018), afirmando que “Os mecanismos acionados automaticamente para compor o poema do *google* têm um papel fundamental não somente na feitura do texto, mas, sobretudo na forma de apresentação” (OLIVEIRA, 2018).

Sayonara Amaral de Oliveira (2018) analisa ainda o trabalho de Érica Zíngano denominado de *Teoria dos gêneros* e afirma que, “a sacada irônica acerca da temática de gênero estão longe de se confundir com o automatismo por meio do qual a poesia do *google* tanto se constrói quanto se oferece ao olhar do leitor” e afirma ainda que [...] “apropriando-se ou não das informações coletadas pelo buscador, é Érica Zíngano quem escreve o seu poema, não o computador” (OLIVEIRA, 2018).

Contudo, é possível notar que as produções híbridas contemporâneas minimizam cada vez mais práticas de autoria humana e aumentam atos de autoria - se é possível

---

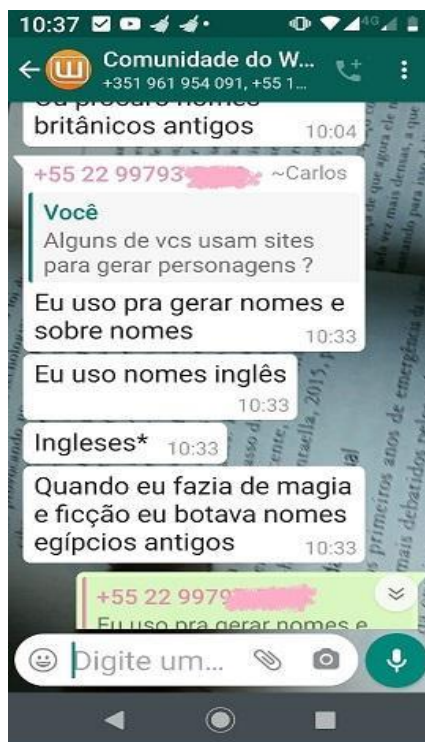
<sup>51</sup> Conforme descrição do *Tumblr* a página Poesia do Google constitui-se numa versão em português do *Google Poetics*, que é um blog coletivo de compartilhamento de poesias produzidas a partir do sistema automático de sugestões do Google, cf. <https://poesiadogoogle.tumblr.com/>. Na medida em que o usuário digita na caixa de pesquisa do *site*, os algoritmos do Google apresentam consultas de pesquisa baseadas em atividades de outros usuários. A partir das primeiras respostas, pode constituir-se num “poema” que emerge das sugestões desses algoritmos. Essa forma de escrita agenciada pelos não humanos os coloca em pé de igualdade ontológica com humanos, como apontam os estudos de Bruno Latour (2012).

assim dizer - dos actantes. As ações híbridas, como as apresentadas por Sayonara Amaral de Oliveira, tornam possível entender como um processo que se constrói pela ação dos algoritmos.

Pode-se dizer que *sites* ou plataformas como <https://www.nomesdefantasia.com/>, <http://writingexercises.co.uk/plotgenerator.php>, <https://www.nomesdefantasia.com/> <https://www.4devs.com.br/> e [plot-generator.org.uk](http://plot-generator.org.uk) podem ajudar a compreender o processo de criação literária através da cooperação não humana. Essas plataformas produzem o “material-fonte” para a escrita ou, por si mesmo, constroem narrativas ficcionais.

Esse aspecto pode ser proveitoso tanto para explorar ainda mais a teoria de Bruno Latour no âmbito também da pós-autoria, quanto para entender uma outra forma de apropriação que começa a emergir nesse contexto. Não mais a apropriação de que pode gerar um *copyright* pelos direitos autorais, mas uma nova forma de apropriação, aquela que os humanos fazem com aquilo que os algoritmos podem produzir.

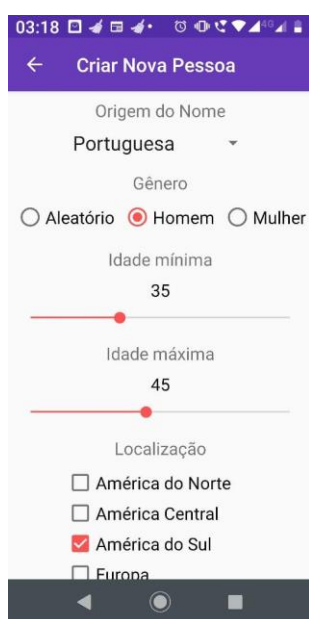
Numa participação informal no grupo do *what's app*, denominado *Comunidade do Wattpad*, no qual estive imerso, como pesquisador-observador, para coletar dados para a presente pesquisa, um dos membros respondeu que usa *sites* geradores de nomes de personagens para escrever sobre “magia e ficção”.



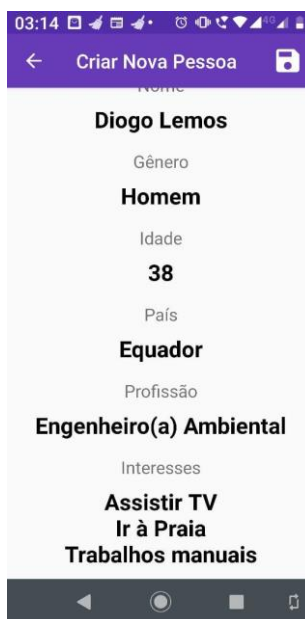
**IMAGEM 9:** *print* de Grupo de *Whats app* *Comunidade do Wattpad*



O aplicativo para dispositivos móveis “Gerador de Pessoas”, por exemplo, ao clicar no símbolo “+” é possível “customizar a escolha” do personagem, por exemplo, por Nacionalidade; sexo: aleatório, homem, mulher; Idade: mínima e máxima; Localização (por continente); Profissão a partir dos (escolher a idade). Ao preencher esses requisitos, como forma de experiência para compreender seu funcionamento, obtive como resultado: Diogo Lemos, homem de 38 anos, de nacionalidade portuguesa, vivendo no Equador, engenheiro ambiental que gosta de assistir TV, ir à praia e trabalhos manuais.



**IMAGEM 10:** *Print* do app gerador de personagem



**IMAGEM 11:** *Print* do app gerador de personagem concluído

A compreensão de como se constroem as produções ficcionais contemporâneas a partir dessas observações - feitas tanto nessas plataformas de escrita quanto em *sites* que geram personagens (nomes, características físicas e psicológicas, árvores genealógicas, gostos pessoais como música, cultura e moda, etc.) e através dos usos feitos pelos escritores usuários dessas plataformas (imagens 9, 10 e 11) - reforça a colaboração de autoria entre atores e actantes.

É possível encontrar na rede uma diversidade de formas autônomas de criação e cooperação não humana para construção de ficção, tanto para escritores de “originais”

no *wattpad* e *fanfic*<sup>52</sup> quanto para criadores de jogos: *sites* que geram *plots*, *sites* que geram capa e aqueles que geram ambientes e cenários.

A criação de *plots*, como material-fonte, já se constituía como uma prática existente na pré-história das *fanfics*, conforme menciona Anne Jaminson (2017). Em o *Cavaleiro da carreta - Lancelot, le chevalier de la charrete* - Chrétien de Troyes (por volta dos anos 1.135 a aproximadamente 1.181) escreve o terceiro romance arturiano a partir de um material-fonte fornecido pela Condessa Maria de Champagne. Ao tomar esse material-fonte (*plot*) como ponto de partida para a escrita, Chrétien dá à história o rumo que a condessa gostaria que ele seguisse, assumindo “a tarefa de pensar como juntar a coisa toda” (JAMINSON, 2017, p. 41).

Na contemporaneidade, o *plot* ou o material-fonte é produzido, também, pelos algoritmos. São os actantes que os produzem, que determinam a história que os novos autores devem escrever. Os algoritmos exercem para os novos escritores, no século XXI, o papel que a condessa Maria de Champagne exerceu para Chrétien no século XII.

Diante das inespecificidades estéticas e das formas corais contemporâneas (Garramuño e Sússekind) e, diante da colaboração criativa é válido questionar se estamos caminhando em direção de uma estética da pós-autoria.

Há inumeráveis indícios de que a autonomia dos algoritmos em plataformas literárias está se tornando cada vez mais evidente. A plataforma inglesa <http://writers-den.pantomimepony.co.uk/>, por exemplo, é capaz de produzir desde nome, ideia básica (*plot*), parágrafos completos para iniciar uma história, até histórias mais longas e nessa opção, após construir o texto, oferece logo abaixo a seguinte mensagem “Here is an alternative version”. A plataforma oferece ainda uma versão alternativa do texto, “apresentando sugestões” como alternativas para cada parágrafo da história dada.

O que podem, pois, esses actantes no campo da arte, o que podem os algoritmos no campo literário?

Página em branco olhando para você? Não há nada pior do que enfrentar espaços em branco e não ter nada na página para trabalhar. Use este eliminador de página em branco para quebrar o feitiço. Copie e cole o texto na caixa verde em sua página. Leia nosso texto para orientação e substitua-o pelo seu. Em breve, você terá um ou dois parágrafos para trabalhar. Se você ficar preso novamente, experimente o gerador de reviravolta na história para ter ideias.

---

<sup>52</sup>Existem *ficwriters* que fazem muitas alterações ou pouco aproveitam da obra original e buscam outras fontes (*sites* geradores) que auxiliem nessas alterações para adição de um novo personagem, um novo cenário.

O texto acima, mantido na íntegra, foi extraído da plataforma e traduzido do inglês<sup>53</sup> pelo tradutor (algoritmos) Google, para observar a ação dos actantes no processo de construção. Infere-se que a proposta da plataforma é de auxiliar o humano através da escrita literária pelos algoritmos, como uma forma de “quebrar o feitiço” da falta de ideias.

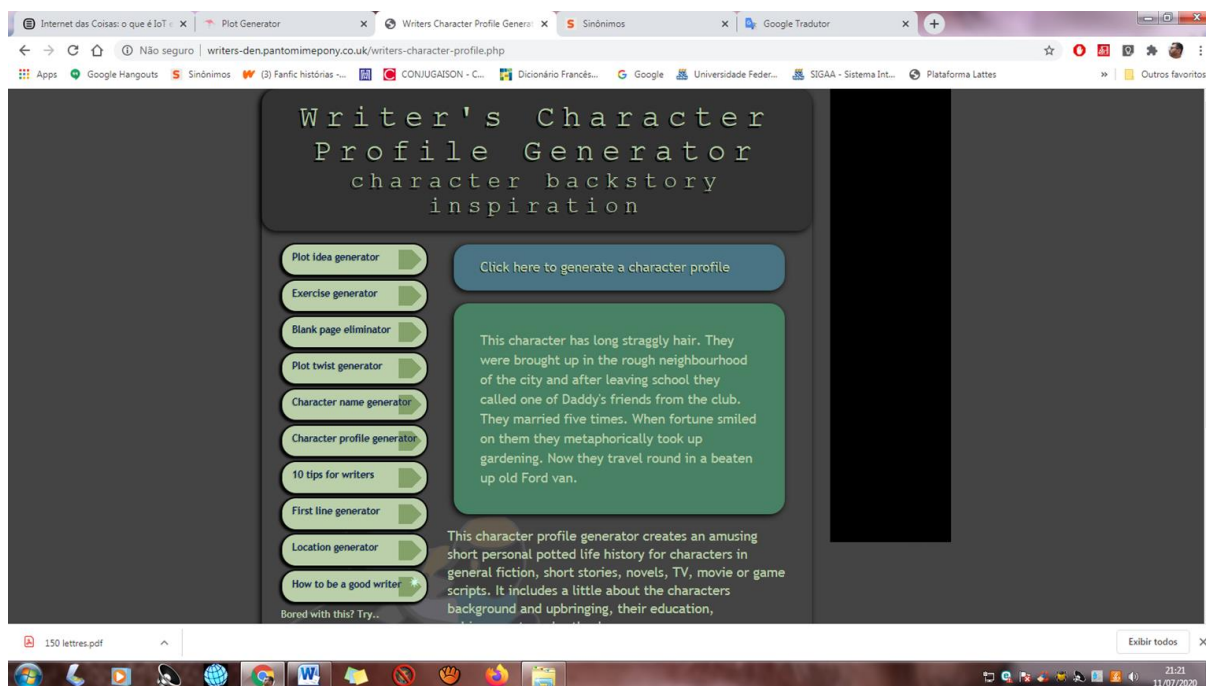
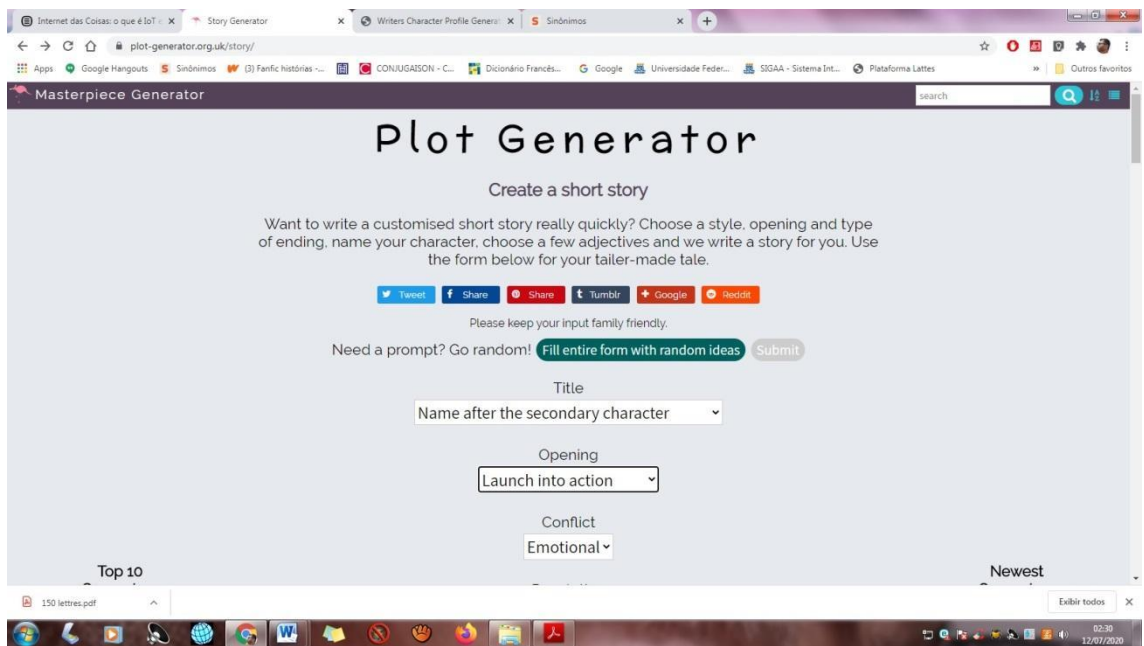


IMAGEM 12: Print da homepage do site<sup>54</sup>

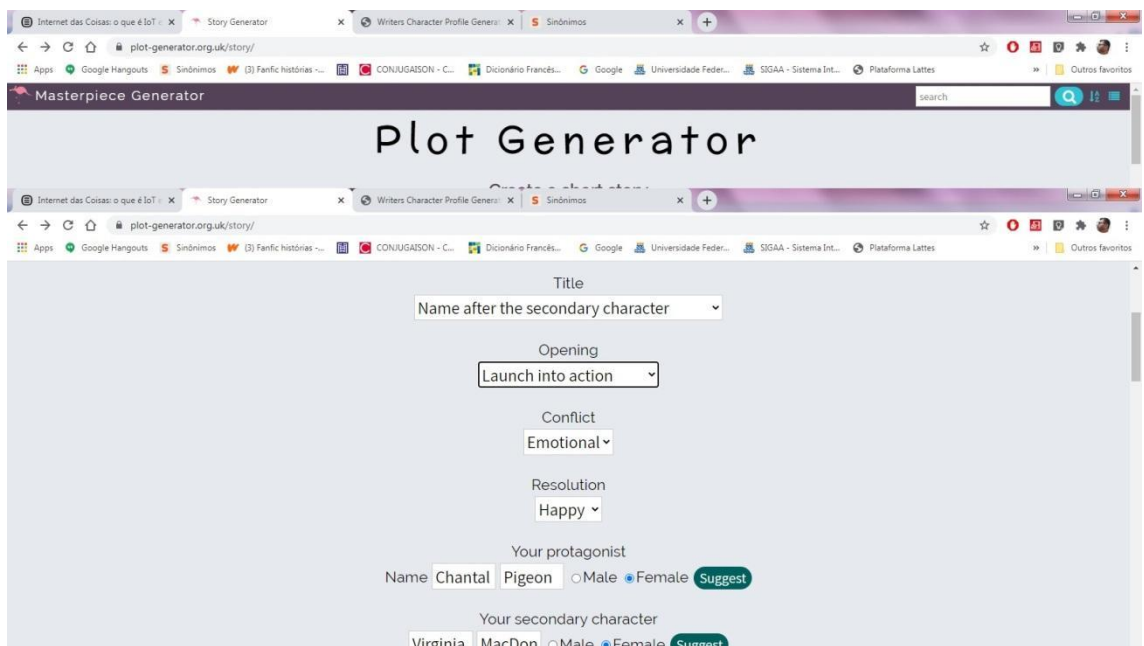
Outra plataforma, a <https://www.plot-generator.org.uk/story/>, escreve pequenos contos, *short story*, cabendo apenas ao internauta escolher um estilo, abertura - *set the scene*, *launch into action*, *Focus on a relationship* (definir a cena, entrar em ação, focar em um relacionamento) - e tipo de final - *Happy*, *sad*, *violent* (Feliz, triste, violento). Para nomear seu personagem, devem-se escolher alguns adjetivos, cabendo à plataforma todo o resto: a função de escrever história. Nesse caso, o usuário pode não escrever uma palavra, apenas aceitar sugestões já existentes clicando opção sugerida de cada *browser plugin* e, por último, clicar na opção *Create me a short story* e obterá a história. Além disso, obtém-se também a arte da capa. Conforme *prints* abaixo:

<sup>53</sup>Blank page staring back at you? There is nothing worse than facing whitespace and having nothing on the page to work with. Use this blank page eliminator to break the spell. Copy and paste the text in the green box into your page. Read our text for guidance and replace it with your own. You'll soon have a paragraph or two to work from. If you get stuck again, try the plot twist generator for ideas.

<sup>54</sup> <http://writers-den.pantomimepony.co.uk/writers-plot-twists.php>



**IMAGEM 13:** *print* - página de gerador



**IMAGEM 14:** *print* página de gerador em processo

Os procedimentos apontados através das imagens 13 e 14 resultaram no texto abaixo:

## Sympathetic Virginia MacDonald<sup>55</sup>

A Short Story/ by Writer Unknown

Chantal Pigeon looked at the crumpled kettle in her hands and felt healthy. She walked over to the window and reflected on her wild surroundings. She had always loved grey Cape Town with its villainous, victorious volcanoes. It was a place that encouraged her tendency to feel healthy.

Then she saw something in the distance, or rather someone. It was the figure of Virginia MacDonald. Virginia was a sympathetic elephant with pretty toenails and slimy fingers.

Chantal gulped. She glanced at her own reflection. She was a smart, loving, wine drinker with curvy toenails and squat fingers. Her friends saw her as a knobby, klutzy knight. Once, she had even made a cup of tea for a charming disabled person. But not even a smart person who had once made a cup of tea for a charming disabled person, was prepared for what Virginia had in store today.

The snow flurried like singing tortoises, making Chantal fuzzy.

As Chantal stepped outside and Virginia came closer, she could see the hot glint in her eye.

Virginia gazed with the affection of 5284 admirable gorgeous guppies. She said, in hushed tones, "I love you and I want a pencil."

Chantal looked back, even more fuzzy and still fingering the crumpled kettle. "Virginia, oh my God they killed Kenny," she replied.

They looked at each other with surprised feelings, like two plain, petite puppies cooking at a very understanding wake, which had flute music playing in the background and two controlling uncles walking to the beat.

Chantal regarded Virginia's pretty toenails and slimy fingers. "I feel the same way!" revealed Chantal with a delighted grin.

Virginia looked sparkly, her emotions blushing like a tall, talented teapot.

Then Virginia came inside for a nice glass of wine.

THE END

---

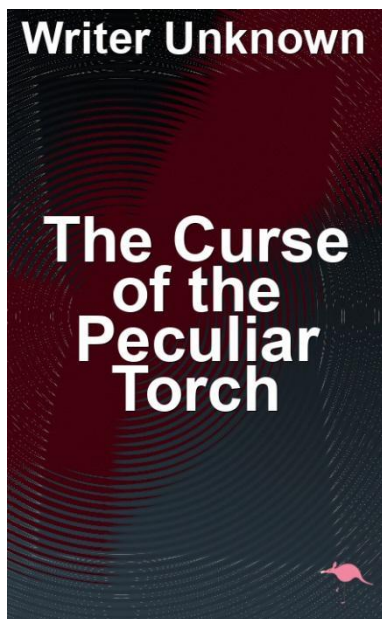
<sup>55</sup>Simpática Virginia MacDonald

Chantal Pigeon olhou para a chaleira amassada em suas mãos e se sentiu saudável. Ela caminhou até a janela e refletiu sobre seu ambiente selvagem. Ela sempre amou a cinza da Cidade do Cabo, com seus vulcões vitoriosos e vilões. Era um lugar que encorajava sua tendência de se sentir saudável. Então ela viu algo ao longe, ou melhor, alguém. Era a figura de Virginia MacDonald. Virginia era um elefante simpático com lindas unhas dos pés e dedos pegajosos. Chantal engoliu em seco. Ela olhou para seu próprio reflexo. Ela era uma bebedora de vinho inteligente e amorosa, com unhas curvas e dedos atarracados. Seus amigos a viam como um cavaleiro nodoso e desajeitado. Certa vez, ela até fez uma xícara de chá para uma charmosa pessoa deficiente. Mas nem mesmo uma pessoa inteligente que uma vez preparou uma xícara de chá para uma pessoa com deficiência encantadora estava preparada para o que Virgínia reservava hoje. A neve esvoaçava como tartarugas cantando, deixando Chantal confusa. Quando Chantal saiu e Virginia se aproximou, ela pôde ver o brilho intenso em seus olhos.

Virginia olhou com o carinho de 5284 guppies admiráveis e lindos. Ela disse, em voz baixa: "Eu te amo e quero um lápis". Chantal olhou para trás, ainda mais confusa e ainda mexendo na chaleira amassada. "Virgínia, ai meu Deus, eles mataram Kenny", respondeu ela. Eles se entreolharam com sentimentos de surpresa, como dois cachorrinhos sem graça cozinhando em um velório muito compreensivo, que tinha uma flauta tocando ao fundo e dois tios controladores andando no ritmo. Chantal observou as lindas unhas dos pés e os dedos pegajosos de Virgínia. "Eu me sinto da mesma forma!" revelou Chantal com um sorriso encantado. Virginia parecia brilhante, suas emoções corando como um bule alto e talentoso. Então Virginia entrou para tomar uma boa taça de vinho. – (Tradução do Google - sem alterações relevantes para não modificar os aspectos semânticos produzidos pelos algoritmos)

É importante ressaltar que optei em não digitar no *browser*, nenhuma palavra foi preenchida de autoria própria, todas foram selecionadas aleatoriamente a partir das opções que o browser forneceu, dando “total autonomia” à plataforma para a construção do texto. Além de produzir contos, a plataforma também gera “romances” seguindo o mesmo *modus operandi*. Clica-se nos *browsers*, com as opções em inglês, e a partir das escolhas como *nome*: a) “seu protagonista” (masculino ou feminino); b) Sua ou seu amor de interesse (Masculino ou feminino); c) Uma pessoa que causa conflito (masculino ou feminino); d) “adjetivos que descrevem características físicas” e) adjetivos positivos que descrevem caráter; f) adjetivos negativos que descrevem caráter; g) Locais de onde as pessoas podem vir; h) trabalhos; i) Algo pelo qual as pessoas são apaixonadas; etc., após o preenchimento desses dados, obtém-se a história.

A história seguinte foi produzida pela plataforma, seguindo o mesmo procedimento, como uma subcategoria “horror”, inclusive com capa, pela “Creator a Blurb” (criador de sinopse), na mesma plataforma.



Whilst investigating the death of a local computer programmer, a grateful gardener called Tristan Gump uncovers a legend about a supernaturally-cursed, peculiar torch circulating throughout Africa. As soon as anyone uses the torch, he or she has exactly 8 days left to live.

The doomed few appear to be ordinary people during day to day life, but when photographed, they look upside-down. A marked person feels like an icy puppy to touch.

Tristan gets hold of the torch, refusing to believe the superstition. A collage of images flash into his mind: a scheming koala balancing on a stripy computer programmer, an old newspaper headline about a skating accident, a hooded aardvark ranting about toenails and a drinking well located in a grey place.

When Tristan notices his warts have puppy-like properties, he realises that the curse of the peculiar torch is true and calls in his uncle, a hairdresser called Hector Cockle, to help.

Hector examines the torch and willingly submits himself to the curse. He finds that the same visions flash before his eyes. He finds the scheming koala balancing on a stripy computer programmer particularly chilling. He joins the queue for a supernatural death.

Tristan and Hector pursue a quest to uncover the meaning of the visions, starting with a search for the hooded aardvark. Will they be

able to stop the curse before their time is up?<sup>56</sup>

Numa breve análise do texto, tanto em seus aspectos linguísticos quanto em seus aspectos semânticos, é possível notar que apresenta um encadeamento e confere ao leitor um sentido lógico, apesar de pequenos desvios pela inserção de elementos de outro campo semântico -, muito característico dos contos fantásticos ou histórias distópicas -, que apresentam uma narrativa curta e personagens que extrapolam os limites da realidade e/ou fatos igualmente estranhos e inexplicáveis. É perceptível que a autonomia dos algoritmos (actantes) aqui difere, em muito, do funcionamento do Projeto “Poesia do Google” que, nesse caso, conforme garante Sayonara Amaral de Oliveira, é Érica Zíngano quem escreve o poema. No *plot generetor*, o criador ou os criadores são algoritmos ou a própria plataforma de modo que a atuação humana parece mínima ou quase nula. Esse tipo de produção leva-nos a pensar na emergência de formas de autorias “autômatas” mas também “no modo da crise<sup>57</sup>” com o qual a crítica terá que lidar. Quais formulações teóricas seriam possíveis para pensar essa crise da autoria, cujas produções anulam as práticas criativas e são delegadas à técnica, aos algoritmos? Talvez seja possível inferir que a literatura pós-autônoma coloque também em evidência essas formas de “autorias diaspóricas”.

Uma rápida análise da plataforma demonstrará que ela está dividida em três grandes categorias e diversas subcategorias, a saber:

#### 1. **Generetor** - como gerador de “Conto”, “Roteiro de filme”, “Conto de fadas”, “Ideias

---

<sup>56</sup> Enquanto investiga a morte de um programador de computador local, um jardineiro agradecido chamado Tristan Gump descobre uma lenda sobre uma tocha peculiar sobrenatural e amaldiçoada que circula por toda a África. Assim que alguém usa a tocha, ele ou ela tem exatamente 8 dias para viver.

Os poucos condenados parecem ser pessoas comuns durante o dia-a-dia, mas quando fotografados, olham de cabeça para baixo. Uma pessoa marcada se sente como um filhote de cachorro gelado ao toque.

Tristan segura a tocha, recusando-se a acreditar na superstição. Uma colagem de imagens surge em sua mente: um coala intrigante equilibrando-se em um programador de computador listrado, uma manchete de jornal antiga sobre um acidente de skate, um porco-da-costa encapuzado falando sobre as unhas dos pés e bebendo bem localizado em um lugar cinza.

Quando Tristan percebe que suas verrugas têm propriedades de filhote, ele percebe que a maldição da tocha peculiar é verdadeira e chama seu tio, um cabeleireiro chamado Hector Cockle, para ajudá-lo.

Hector examina a tocha e voluntariamente se submete à maldição. Ele descobre que as mesmas visões passam diante de seus olhos. Ele acha o coala equilibrado em um programador de computador listrado particularmente arrepiante. Ele se junta à fila para uma morte sobrenatural.

Tristan e Hector seguem uma busca para descobrir o significado das visões, começando com uma busca pelo aardvark encapuzado. Eles serão capazes de parar a maldição antes que o tempo acabe? – (**Tradução nossa** - sem alterações relevantes para não modificar os aspectos semânticos produzidos pelos algoritmos)

<sup>57</sup> Para o teórico Paul de Man, em ensaio intitulado *Criticism and Crisis*, o estado de crise é o que propicia a verdadeira crítica, pois esse estado de incertezas teóricas estimula a reflexão sobre a própria escrita crítica, como também a literária e pode abrir questionamentos na medida em que através da autorreflexão pode-se perceber a ‘separação’, entre aquilo que pertence à literatura e aquilo que irrevogavelmente se afastou desta fonte.

de história”, “linha de abertura” e “meme”.

2. **Or Creator a Blurb** - como “criador” de sinopses (*plots*), “Estilo livre”, “Linha a linha”, “Romance”, “Fantasia”, “Romance paranormal”, “Crime”, “Terror”, “Mistério”, “Ficção científica”, “Distópico”, “Vampiro”, “Irmãs de Bronte”, etc.

E, por último,

3. **Our Other Generators** – nesse, encontram-se diversos geradores como “Gerador de nomes”, “Gerador de personagem”, “Gerador de perfil de namoro”, “Gerador de letras de músicas”, “Gerador de cartas”, “Gerador de Poemas”.

Nesse grupo de geradores, chama a atenção o “gerador de nomes”. A pessoa pode sugerir, por exemplo, um sobrenome, a primeira letra e a última letra do nome (opcional) e os actantes/algoritmos se encarregam do restante. Sugeri NEVES, como sobrenome, por exemplo, e, ao optar “A”, inicial e “E” final, obtive diversos personagens, inclusive André Neves.

Os nomes encontrados foram Augustine Neves, Ange Neves, Alphonse Neves, Anise Neves, Arne Neves, Alfie Neves, Albie Neves, etc. Para nomes do sexo masculino, ano de nascimento 1982, com sobrenome Henderson, escolhido de acordo com a sugestão da plataforma, mas sem optar pela nacionalidade, obtive nomes como Victor Henderson, Trevor Henderson, Phillip Henderson, etc.

Chama a atenção também o fato de que, para cada nome criado, a plataforma cria uma “persona”, pois gera um *link* (Exemplo: *See a Character profile for victor Henderson*), de modo que ao clicar sobre ele encontramos uma “biografia completa” para o personagem criado que pode ser aproveitado por autores/escritores iniciantes que têm dificuldades para criar personagens.

Para o personagem André Neves, foi encontrada a seguinte descrição:

Andre is a friendly personal trainer who enjoys helping old ladies across the road

~ A Biography ~

Andre Neves is a 48-year-old personal trainer who enjoys helping old ladies across the road, baking and swimming. He is friendly and reliable, but can also be very cowardly and a bit untidy.

He is Brazilian who defines himself as straight. He started studying sports science at college but never finished the course.

Physically, Andre is not in great shape. He needs to lose quite a lot of weight. He is average-height with walnut skin, black hair and brown eyes.

He grew up in a working class neighbourhood. He was raised in a happy family home with two loving parents.



He is currently married to Alexandra Bertha Griffiths. Alexandra is 18 years older than him and works as a receptionist.

Andre's best friend is a personal trainer called Hermione Hughes. They are inseparable. He also hangs around with Reginald Bailey and Aaliyah Hunter. They enjoy watching television together.<sup>58</sup>

Como citar ou referenciar, no âmbito acadêmico esses textos? A que autoria devemos nos reportar ao citar ou descrever os textos gerados pelos algoritmos? Quem assumirá sua autoria?

No próximo capítulo, passamos a descrever, tanto as *fanfictions* quanto à estrutura e seu funcionamento ou *modus operandi* na plataforma literária *wattpad* e a analisar as práticas autorais de apropriação e colaboração considerando a participação ativa do fã (leitor) na criação das *fanfics*.

---

<sup>58</sup> André é um personal trainer amigável que gosta de ajudar velhinhas do outro lado da rua. Uma Biografia : André Neves é um personal trainer de 48 anos que gosta de ajudar velhinhas a atravessar a rua, assando (no sol quente?) e nadando. Ele é amigável e confiável, mas também pode ser muito covarde e um pouco desarrumado. Ele é brasileiro que se define como hétero. Começou a estudar ciências do esporte na faculdade, mas nunca terminou o curso. Fisicamente, André não está em ótima forma, ele precisa perder bastante peso. Ele tem estatura média, pele de noz, cabelos pretos e olhos castanhos. Ele cresceu em um bairro da classe trabalhadora e foi criado em uma casa de família feliz com dois pais amorosos. Atualmente, ele é casado com Alexandra Bertha Griffiths, Alexandra é 18 anos mais velha que ele e trabalha como recepcionista. O melhor amigo de André é um personal trainer chamado Hermione Hughes. Eles são inseparáveis. Ele também anda com Reginald Bailey e Aaliyah Hunter. Eles gostam de assistir televisão juntos. – Tradução nossa – a tradução tentou manter o máximo de fidelidade, sem importar com as alterações semânticas.

### **CAPITULO III**

## FANFICS E FÃS

Todo artista aspira a ser lido. Não existe nenhum autor que deseje ser ilegível ou ignorável.

(Umberto Eco, *sobre espelhos e outros ensaios*)

### 3.1. Por trás das páginas e links: para compreender a *fanfiction*

O que chamamos de imitação, cópia e plágio, na Idade Média era uma prática habitual, no universo literário mais ainda, sendo assim, acusar os autores desse período de roubo ou plágio parece não fazer sentido uma vez que a autoria nesse momento, conforme assinala Anne Jamison, “era uma questão mais porosa e colaborativa do que imaginamos”. Pesquisas recentes mostram como “peças de Shakespeare incorporavam as inovações de atores e outros envolvidos em sua companhia, a *king’s men*, assim como múltiplas fontes, incluindo histórias, romances e outras peças” (JAMISON, 2017, p. 42).

Mais recentemente, podem-se apontar escritores acusados de copiar, plagiar e imitar capítulos, textos inteiros, trechos ou até mesmo se apropriar de personagens criados por outros autores. J.K. Rowling, por exemplo, foi acusada pelos herdeiros do escritor Adrian Jacobs de apropriar-se de suas ideias na obra *Will, o Bruxo: No. 1 Terreno Lívido* para escrever o livro *Harry Potter e o cálice de fogo*; a escritora foi acusada também por Nancy Kathleen Stouffer, autora dos livros *The Legend of Rah and the Muggles* e *Larry Potter and His Best Friend Lilly*, ambos publicados em 1984 - de fazer um plágio ideológico. Stephenie Meyer, a autora da saga *Crepúsculo*, foi denunciada por Jordan Scott, autor de *Noturno* e Lisa Jane Smith, de *Diários de um vampiro*, desde cópias efetivas de material até plágio ideológico (captação da ideia) e a psicóloga Gloria Hurtado também cogitou processar Paulo Coelho por cópia de texto<sup>59</sup> no livro *O alquimista*.

As práticas de apropriação já percorrem as páginas amareladas da escrita dita literária por muito tempo e não são tão recentes quanto parecem, contudo as discussões sobre originalidade, autoria, cópia e plágio são mais atuais do que nunca na contemporaneidade. Se considerarmos que as obras denominadas como ficção de fã ou *fanfictions*, compartilhadas nas plataformas da *internet*, configuram-se como uma forma

---

<sup>59</sup><https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1406200519.htm>

de escrita que se dá basicamente a partir da apropriação e colaboração, é possível que tenhamos dados para analisar como as concepções e reinvenção das formas autorais no contexto da contemporaneidade.

O que são então as *fanfictions*? Como elas surgiram e como podem afetar a estética literária? Como pensar questões caras à teoria literária como autoria e originalidade a partir dessas práticas de apropriação e colaboração na contemporaneidade?

A tentativa de responder a essas questões leva-nos a Anne Jamison, professora norte-americana da University of Utah, que estuda o *fandom* e as *fanfictions*. Em seu livro *Fic: por que a fanfiction está dominando o mundo*, a pesquisadora assegura que “não existe uma única forma de fazer *fanfictions*”, pois as transformações das tecnologias permitem e possibilitam que novos e diferentes tipos de histórias sejam contadas - e lidas - por diferentes tipos de pessoas. Lev Grossman, romancista e crítico literário norte-americano que escreveu a apresentação do livro da autora, referenda sua afirmação ao dizer que “a *fanfiction* se tornou incrivelmente mais biodiversificada do que os trabalhos canônicos dos quais ela brota”. (GROSSMAN, 2017, p.13).

*Fanfictions* ou narrativas de fãs são narrativas ou histórias alternativas escritas por fãs, a partir da apropriação de um texto fonte quer sejam livros, filmes, séries, *hqs*, animes, personagens ou mesmo pessoas reais, cujas narrativas são escritas geralmente na *internet* e, por isso, interseccionam leitura, escrita e tecnologias da comunicação. Pode-se dizer ainda que elas são habitualmente produzidas para o entretenimento, sem intuito inicial de obter monetização ou lucro, de modo que sua razão de existir geralmente está centrada no incômodo de alguns fãs com o desfecho dado a uma ou outra personagem encontrada em um texto fonte.

As *fanfictions* podem apresentar gêneros diversificados, dependendo da imaginação e gosto de seus criadores. Elas podem ainda ser classificadas como romance, aventura, terror, comédia ou drama, etc., ou até mesmo apresentar gêneros e formas híbridas através da combinação de gêneros ficcionais e documentais, inclusão de documentos e imagens de arquivo, vídeo e jogo; inserção de personagens apropriadas de uma determinada obra e pessoas reais ou personagem com a identidade do autor.

Uma mesma história, por exemplo, pode ser atravessada por mais de um gênero de modo que existem casos em que as *fanfics* tornam-se mais complexas do que seu texto-fonte. As produções mais recentes, por exemplo, tendem a adotar uma estética de hibridação de gênero e formas, implicando numa dificuldade de classificação estética ou

apreensão em um gênero ou outro agregando um caráter estético inespecífico, Garramuño (2014).

Outra prática presente na ficção de fã, por exemplo, é que a narrativa pode colocar conhecidos personagens em novas situações e até trazê-los de universos diferentes para a mesma *fanfic*. Pode ainda apresentar finais alternativos, explorar personagens secundários e colocá-los em situações novas. Essas narrativas podem variar de pequenos contos a sagas, pode resultar apenas um capítulo, *one shot*<sup>60</sup>, ou vários.

É possível que a produção das *fanfictions* esteja colocando em evidência formas de autoria baseada na apropriação e na colaboração, o que realça a multiplicidade de formas e gêneros tornando possível pensar a *fanfic* como uma forma coral, Süssekind (2013).

A partir de agora, vamos ancorar nossa análise nos estudos de Anne Jamison (2017), sobretudo àqueles registrados em seu livro *Fic: por que a fanfiction está dominando o mundo*, e nos estudos sobre fãs e cultura participativa de Henry Jenkins (2015), cujo livro *Invasores do Texto: fãs e a cultura participativa*, traz já na sua apresentação, um texto introdutório visando “[...] traçar uma breve problematização da questão dos fãs e das *fanfictions* no cenário atual.” (RECUERO in JENKINS, 2015, p. 3).

Os estudos de Jenkins, assim como os de Jamison, sugerem que a posição do fã relaciona-se com seu apreço por narrativas veiculadas em diferentes mídias que se dá através da relação entre produção e consumo de produtos de um *fandom* no qual ele acaba por integrá-las ao seu imaginário, tornando-se com isso um fã ativo.

Anne Jamison, ao tratar da relação entre produção e consumo no universo das *fanfictions*, remonta às origens da ficção de fã e sugere que essas produções se dão basicamente a partir do *fandom* de Sherlock Holmes, no fim do século XIX. Para a pesquisadora o detetive Sherlock Holmes “praticamente começou a mídia de massa”, pois ajudou a estabelecer um gênero tremendamente popular, que são as histórias de detetives. A criação do detetive por Arthur Conan Doyle se deu inicialmente através da escrita de contos curtos para publicação no *The Strand Magazine*<sup>61</sup> as quais foram posteriormente sendo adaptados pelo autor para versões maiores, conforme as

---

<sup>60</sup>É uma *fanfic* de capítulo único e curto, por ser uma leitura rápida, numa tradução livre "um-tiro".

<sup>61</sup>Revista britânica fundada em 1890 por George Newnes, inicialmente com conteúdos que abordavam temas de sua atualidade e contos seriados de ficção, escritos por autores hoje mundialmente famosos como Graham Greene, Agatha Christie, Rudyard Kipling, G. K. Chesterton, Leo Tolstoy, Georges Simenon e Arthur Conan Doyle. Doyle foi considerado o mais importante autor da história da revista.

necessidades do mercado.

Essa estratégia do autor tornou Sherlock Holmes cada vez mais conhecido e isso lhe rendeu adaptações para outros modos de produção, circulação e consumo criando uma relação que coloca o material ao dispor da mídia e de avançadas formas de distribuição. Em consequência disso, “Sherlock Holmes produziu o maior número de continuações, pastiches e adaptações, no maior número de mídias, de todos os tempos” (JAMISON, 2017, p.52).

Para além de Holmes, a pesquisadora faz um estudo analítico dessa prática de composição narrativa a partir de obras da literatura e da cultura pop e acompanha sua evolução até os dias atuais para sugerir que, somente no decorrer da década de 1960, com a expansão da TV e da cultura pop, “a tendência tornou-se um padrão constante”. Para Jamison, a ficção de fã assegura os direitos dos narradores de tomar, de se apropriar de narrativas e personagens de outros autores para contar suas próprias histórias, ampliar, “editar”, ajustar, aperfeiçoar e construir partindo de um texto-fonte (original). Desse modo, para a pesquisadora, as *fanfics* permitiram a abertura para temas complexos e variados, rompendo as fronteiras entre gêneros sexuais e gêneros literários, raças, cânones, corpos, espécies, passado e futuro, consciência e inconsciência, ficção e realidade.

O século anterior, para a autora, “fez com que a adaptação, continuação, transposição e reinterpretação de Sherlock Holmes se tornasse familiar e popular o suficiente para apoiar a obsessão cultural de nosso próprio século” e isso nos apresentou um Sherlock Holmes que nos acostumamos a reconhecer em muitas versões e diferentes autores (JAMISON, 2017, p. 53). Nesse sentido, Jamison sugere que se causa estranhamento para muitos pensar a autoria quando se trata de *fanfictions* é necessário lembrar que “Sherlock Holmes foi um ponto fixo” na era de mudanças para a cultura comercial.

Muitas das práticas que foram historicamente estabelecidas desde a antiguidade, passando pelos primórdios dos *fandoms* de Sherlock Holmes até os dias atuais, recebem diferentes nomenclaturas como “*fanfictions*”, “adaptação”, “*sampling*”, “pastiche”, “apropriação”, “cópia”, “pirataria” ou “remixagem” e todas essas denominações têm a ver com os direitos autorais, com posse e produto final, têm a ver com a função autor ou, no caso específico da *fanfiction*, com a função *ficwriter*. Isso, como diria o próprio Sherlock Holmes, “É tão manifesto que fica secreto”.

### 3.2. *Fanfics* ou sobre como “raspar os números de série”

A discussão sobre autoria transpassa os terrenos movediços da estética de apropriação das *fanfictions*.

O cenário da literatura brasileira deixa legado como palco dessa discussão nos anos de 1990, a partir do livro *Boca do Inferno* da escritora cearense Ana Miranda, *best-seller* daquela década. A escritora foi vencedora do prêmio literário Jabuti duas vezes e do prêmio da Academia Brasileira de Letras, dentre outras premiações.

A discussão tem início a partir da publicação de um artigo da jornalista Fernanda Scalzo (1990), da Folha de S. Paulo ao afirmar que “o livro da escritora cearense Ana Miranda é um dos raros casos em que o consumidor, no caso o leitor, leva, pelo menos em alguns momentos, gato por lebre”. A jornalista ancora essa afirmação no uso de trechos de opinião de Alcir Pécora, professor de literatura portuguesa da UNICAMP, pesquisador das obras de Padre Vieira, portanto autoridade no assunto, que acusou a escritora de usar, sem citar as fontes, os textos do padre Antonio Vieira, em uma declaração publicada na coluna “Ilustrada” do jornal Folha de S. Paulo, de 7 de outubro de 1990.

Fernanda Scalzo alega que em função das rimas e da musicalidade os poemas de Gregório de Matos são mais claramente percebidos, ao longo do romance, enquanto os fragmentos do Padre Vieira permanecem escamoteados nas falas do narrador ou do personagem jesuíta, de modo que ficam incorporados ao discurso de Ana Miranda, que se investe desse estilo. A jornalista questiona quem é o dono da história ou do texto ao argumentar que o problema notório no romance de Ana Miranda é a ausência de sinalização que especifique ou demarque a autoria, dando margem à confusão das vozes.

Caio Túlio Costa, jornalista, professor, doutor em Comunicação pela Escola de Comunicações e Artes da USP escreveu, em resposta: “Triste o país onde se confunde o uso literário de textos clássicos com o consumo de gato por lebre. (...) Para se levar a sério a ‘denúncia’ contra Ana Miranda, encampada pela ‘Ilustrada’, seria preciso então denunciar como passadores de gato por lebre os maiores nomes da literatura universal”. E, posteriormente, em 14 de outubro, o jornalista prossegue em defesa de Ana Miranda afirmando que “o uso de textos clássicos sem citação da fonte em obras literárias, históricas ou não, é praxe na literatura desde seus primórdios. Somente isso bastaria para impedir qualquer jornalista de bom senso de dar sequência a acusações levianas (...)” e diz que o livro de Ana Miranda ao trabalhar textos do padre Vieira “repercutiu

mais do que todos os trabalhos do professor sobre os clássicos da língua”.

A própria escritora também veio a público explicar o processo criativo, referindo-se à apropriação e usos de textos do Padre Antônio Vieira: “Quando eu escrevo com as minhas palavras, não tem sentido pôr entre aspas. Senão o livro seria cheio de notas, cada coisa é um detalhe. Não é um trabalho científico, é um trabalho ficcional” (SCALZO, 1990).

Sobre essa apropriação, Marcelo Vinicius Miranda Barro, num texto intitulado *Pastiche versus plágio na literatura*, diz que a escritora “servindo-se de recursos mais livres no seu processo criativo, a colagem ou a intertextualidade, como pastiche, acabou transgredindo um lugar estabelecido como trabalho científico e criou uma forma de se fazer arte, de acordo com o que tinha de mais contemporâneo nas artes” (BARRO, 2015, *online*).

Marcelo Vinicius Miranda Barro sugere ainda que apesar das críticas da época, Ana Miranda “quebrou” paradigmas da arte brasileira, especificamente da literatura, assim como veio ocorrendo nas artes pelo mundo afora, da mesma forma como “os paradigmas quebrados pelo famoso artista Andy Warhol já em 1962, com a série de latas de sopa Campbell, e, em 1964, com as caixas de Brillo”.

A posição do jornalista e professor Caio Túlio Costa na defesa da estética usada pela escritora Ana Miranda e seu argumento de que existem “gatos” vendidos por “lebres” desde os clássicos da literatura universal corrobora e valida a afirmação de Anne Jamison sobre o fato da ficção de fã não se constituir como a primeira cultura de escrita baseada em apropriação a se tornar popular. “Conheço muitos homens que escrevem *fic*, mas conheço ainda muitos que escrevem histórias parecidas com *fic*, com métodos parecidos com *fic*. Quando fazem, no entanto, eles a vendem, são mencionados no *Times*, chamadas de pós-modernismo ou pastiche ou simplesmente ficção” (JAMISON, 2017, p.33) ou ainda, “A *fanfiction* deu a muitos escritores permissão e encorajamento para fazer algo que nunca imaginaram que poderiam fazer – em parte porque pode fazê-lo de forma privada, sem parecer que estão arrogantemente reivindicando o título culturalmente valioso e pomposo de escritor” (p. 36).

Essa prática de apropriação para publicação com fins comerciais, é referida pela comunidade de fãs como “raspar o número de série<sup>62</sup>” que consiste em “revisar

---

<sup>62</sup> A expressão “raspar o número de série”, além do sentido já expresso, seu sentido que se firma no roubo e apropriação indébita tem origem na prática de raspar o número de identificação do chassi dos veículos roubados para impedir a identificação do automóvel pelas autoridades e impedir que o veículo seja



*fanworks* para publicar como originais” aos moldes das séries *Cinquenta Tons de Cinza* de E. L. James e *O Inferno de Gabriel*, de Sylvain Reynard.

Nesse contexto, livros como *Amor de Capitu*, de Fernando Sabino, e *Capitu – Memórias Póstumas*, de Domício Proença Filho, que reescreveram Dom Casmurro, de Machado de Assis ou mesmo o romance *Em liberdade*, de Silviano Santiago, que é pastiche do estilo de Graciliano Ramos, são estudados e aclamados pela crítica ou pelos acadêmicos hoje e aquela polêmica iniciada na década de 90 no cenário da literatura brasileira com o livro de Ana Miranda já não faz sentido.

No entanto, ao olhar da crítica a *fanfiction* ainda parece ser vista como uma “compra de gato por lebre”.

---

apreendido. Esse sentido é muito caro às discussões de autoria que propomos apresentar nesse trabalho, uma vez que ela se configura como base a apropriação.

### 3.3. O reino dos fãs

No estudo das *fanfictions*, é imperativo partir das interações que ocorrem entre os fãs nos *fandoms* como relações propulsoras da ficção de fã. Para tanto, os estudos de Henry Jenkins (2009) e Mark Duffett (2013) mostram-se bastante férteis nesse sentido uma vez que esses autores apontam o *fandom* como uma das manifestações mais representativas da cultura participativa e o meio que os fãs encontraram para expressar suas visões a respeito de uma determinada obra com interesse em comum. Os *fandoms*, portanto, impulsionam os fãs a se dedicarem a produzir conteúdo próprio tornando-se importante para a indústria midiática. Nesse sentido, Jenkins (2009) afirma que ao invés de falar de produtores e consumidores midiáticos como termos separados, podem-se definir os telespectadores como participantes que interagem uns com os outros de acordo com novas regras.

Ao fazer uma análise da ficção de fã, Henry Jenkins (2015) remonta aos *fanzines* e aponta que “o somatório assombroso” de *fanfictions* tem seu acesso relativamente facilitado graças a seu status artesanal com os *fanzines*, de modo que isso incentiva a percebê-las em termos altamente individualizados. Contudo, Jenkins ressalta que as interações sociais também influenciam as produções que são escritas pelos fãs e as formas como elas se relacionam com sua fonte, pois os fãs costumam discutir ideias de produção, enredo e estética de modo informal com outros fãs antes de consigná-las às páginas adequando-as às discussões coletivas, o fã torna-se assim um crítico. Esse aspecto em particular, interessa a esse trabalho, uma vez que dessacraliza a ideia de que o fã pertence a uma massa acrítica de meros consumidores passivos da indústria cultural de massa.

Para o aprofundamento dos estudos da cultura de fã, Jenkins sugere que três fatores são importantes, a saber: a interação, a criticidade e a experimentação constante.

Nesse conjunto, o papel de fã crítico - um dos fatores apresentados pelo autor - quando se trata da ficção de fã parece ser perceptível, por exemplo, na função dos *Beta Readers* que ajuda o fã a dirimir possíveis dúvidas em relação à escrita, personagens, enredo e publicação dos textos na plataforma, como usuários que se dispõem a ajudar outros autores.

É possível dizer, pois, que no *fandom* os leitores que apreciam determinada obra agregam-se em comunidades virtuais e manifestam seu apreço a essa obra fazendo o papel da crítica, reescrevendo-a, compondo e reposicionando as personagens,

produzindo clips, jogos e toda uma variedade de produção através das quais podem demonstrar sua resposta por meio da apropriação que fazem do texto-fonte, dito matriz, como ocorrem com as *fanfictions*.

Na cultura de participação da qual emergem os *fandoms* e, conseqüentemente as *fanfictions*, como podem ser pensadas as interações nos *fandoms* no processo de produção de *fanfictions*? Que papel o leitor beta pode exercer pensado nesse contexto?

Para Jenkins, “numa cultura participativa, a comunidade inteira assume uma parte da responsabilidade em ajudar os iniciantes na *internet*. Muitos jovens autores começaram a redigir suas histórias, sozinhos, como uma reação espontânea a uma cultura popular” (JENKINS, 2009, p. 251).

Diferentemente de outros teóricos que apontaram os fãs como sujeitos acrílicos que usavam romances ou outras fontes de consumo para a fuga da vida cotidiana, Jenkins fez uma análise mais atenta para as práticas de fã e argumentou que os pesquisadores precisavam pensar sobre como os fãs estavam usando textos de mídia e quais novos significados eles estavam criando.

Mark Duffett, autor do livro *Understand Fandom: An introduction to the study of media fan culture* e pesquisador da cultura de fã e da teoria cultural da University of British Columbia e da University of Wales, aponta o *fandom* como um fenômeno sociocultural largamente associado com as sociedades capitalistas modernas, com a mídia eletrônica, a cultura de massa e a atuação pública. Duffett, ao comentar sobre os estudos de Jenkins, sobretudo no que diz respeito a essa visão específica sobre o comportamento do fã, diz que essa abordagem rebateu muito da história da teoria crítica para sugerir que os fãs puderam questionar e retrabalhar as ideologias que dominaram a cultura de massa.

Para Duffett, Jenkins demonstrou que os fãs não são apenas públicos, mas participantes ativos na cultura da mídia, uma vez que “O *Fandom* não prova que todos os públicos são ativos; prova, no entanto, que nem todos os públicos são passivos” (JENKINS, 1992, p. 287 apud DUFFETT, 2013, p. 122).

Matt Hills, professor de estudos de mídia da Universidade de Huddersfield, na Inglaterra, e autor do livro *Fan Cultures* sugere que *fandoms* são audiências contraditórias, uma vez que “Fãs podem ser anticomerciais, de algumas maneiras, mas também colecionam merchandising.”. Ele pondera ainda que os fãs “podem amar uma franquia, mas nunca incondicionalmente, pois é uma relação de amor e crítica. Eles adoram a mídia, mas também podem ficar muito frustrados sobre a forma como uma

história é contada” (HILLS, apud JULIO, [2017] 2020, *online*).

Um caminho possível para compreender essa ponderação de Hills, pode ser um olhar atento para as formas de participação de fãs hoje nos *fandoms*. O estudo da cultura dos *fandoms* com um olhar antropológico sobre eventos de nicho, comportamentos do público e à ação das pessoas nestes espaços recebeu uma nova roupagem a partir das comunidades na *internet* que possibilitou, na visão de Hills, uma nova economia criativa, pois para Matt Hills, conforme cita Karina Balan Julio ([2017]2020), “hoje há fãs famosos com milhões de *views*, que podem atingir uma fração considerável da audiência ‘oficial’ de um produto”. Outro aspecto relevante trata-se do fato de que plataformas de *streaming* como *Netflix* e *Amazon* também deram o pontapé inicial para a criação do que Matt Hills denomina de *data targeted fandoms*, ou comunidades de fãs criadas com ajuda de ciência de dados. “A Netflix, devido a suas tecnologias de dados proprietários, tem usado as informações para estudar a forma como sua audiência assiste a séries. Existe quase um ranqueamento de conteúdo com base na miração de dados dos fãs. A empresa viu que se tivesse uma série que combina nostalgia, *blockbusters* de horror clássico e referências a Spielberg, poderiam agregar diferentes nichos de fãs” (HILLS, [2017]2020), para referendar essa afirmação, Hills argumenta que a plataforma faz uso de algoritmos para a concepção, por exemplo, de *Stranger Things*<sup>63</sup>.

Além desses fatores, a representação simbólica dos produtos pode ser muito mais expressiva para os *fandoms* do que para um consumidor ordinário, pois a organização dos fãs em comunidades virtuais objetivando o compartilhamento de novidades, a disputa por preços torna estes nichos muito preciosos para as marcas, nesse aspecto, Hills afirma que “O principal não é a compra em si, mas o ato criativo de colecionar. Ao colecionar produtos, fãs fazem ligações entre os elementos de sua coleção e suas memórias, criando uma biografia própria e uma inteligência coletiva de fãs” (HILLS, apud JULIO, [2017] 2020, *online*).

Essas ponderações sobre o *fandom* e a cultura de fã, tanto nas perspectivas de Jenkins (2009; 2015) quanto nas de Duffett (2013) e Matt Hills ([2017]2020) apontam para relações de participação e experimentação para constituição de novos produtos, cuja atualização transforma as relações de consumo a partir do *data targeted fandoms*,

---

<sup>63</sup>Série de TV americana dos gêneros ficção científica, terror, suspense e drama adolescente criada, escrita e dirigida pelos irmãos Matt e Ross Duffer para a plataforma Netflix com a produção executiva dos irmãos Duffer, Shawn Levy e Dan Cohen. A série, além de ser premiada em diversas categorias com os prêmios *Emmy*, *MTV Movie & TV Awards*, *Screen Actors Guild Awards* e *Saturn Awards*, também foi responsável pelo retorno de vários ex-usuários que voltaram a assinar o serviço de *streaming* da Netflix.

dos dados gerados e condicionados pelos algoritmos.

O fato de surgirem constantes mudanças impulsionadas pelo suporte tecnológico em suas formas de produção constitui uma característica das formas atuais de *fanfiction* coloca as *fics* num contexto de efemeridade e experimentação contínua. O *video-fanfiction* - *fanfics* em formato de vídeo -, por exemplo, aproxima-se do modelo da teledramaturgia. Além disso, outras formas de produção de *fanfiction*, que parecem se atualizar constantemente através de novas formas de experimentação estética com imagens, *memes*, *emojis*, *stickers*, etc., as colocam como uma espécie de narrativa que se modela de acordo com os suportes da convergência midiática. Essa “experimentação contínua”, como já pontuou Perloff (2013), exige que o escritor também se redefina para lidar não apenas com a abundância dos textos, mas principalmente com a diversidade das formas. Esse aspecto sugere uma produção sempre em movimento, como formas mutantes<sup>64</sup>, tal como descreve Wander Melo de Miranda.

As *fanfictions* experimentam outras formas já conhecidas, por exemplo, de (entre) cruzamento de *fandoms* ou de universos distintos, o *crossover* (na mesma história, possibilita colocar “em cena” Harry Potter e Percy Jackson ou Harry Potter e Ulisses, de Homero). Essa prática pode ocorrer como experimentação de uma autoria em colaboração, quando os autores não se conhecem, mas pertencem ao mesmo *fandom*, ou comunidade de fãs, e vão produzindo o texto de olho nos *reviews* de leitores que opinam e sugerem alterações.

Esse aspecto reafirma a hipótese de que o fã, através desses atos de experimentação estética, consumo e apropriação na rede, - seja pela remixagem e replicação dos originais, seja pela participação e colaboração - faz emergir novas formas de autorias com conotações mais plásticas que remontam as suas origens para deslocar suas concepções e reafirmar que, na contemporaneidade, a autoria já não é mais um território conhecido.

Para além dessas experiências, diferentemente do que muitos críticos apontam sobre ausência de criticidade dos fãs consumidores de mídia, mais especificamente daqueles que se apropriam dos produtos que consomem, Lev Grossman sugere que ler e escrever *fanfiction* constitui-se uma maneira de “pensar criticamente sobre a mídia que

---

<sup>64</sup>Wander Melo de Miranda usa o termo formas mutantes a partir de considerações tecidas sobre o trabalho de Mario Bellatin, romancista peruano-mexicano, para se referir ao estatuto do inconstante, do variável de que pode ser modificado a qualquer instante numa obra. Ele usa essa terminologia para se referir às construções textuais desestabilizadoras das teorias e das categorias de classificação literárias atuais a partir da provocação de Josefina Ludmer sobre a literatura pós-autônoma.

você consome, de estar consciente de todas as suposições implícitas que um trabalho canônico carrega, e de considerar a possibilidade de que aquelas suposições poderiam não ser as únicas existentes” (GROSSMAN, 2017, p. 13).

Jamison parece corroborar essa afirmação de Groisman ao dizer que a *fanfiction* “acaba nos levando para novos modelos de publicação, autoria e gêneros”. Sendo assim, além de partir de uma premissa de que as *fanfictions* apresentam formas diversificadas, é sugestivo também partir do princípio de que essas narrativas, como produtos de apropriação cultural, podem ser vistas como uma prática crítica e desmistificadora do texto fonte, uma vez que operam através de uma seleção, ampliação e subversão desse texto e da própria autoria ainda que não se possa dizer, contudo, que toda *fanfiction* é crítica e subversiva.

Posto dessa forma, embora a ficção de fã “não seja a primeira cultura de escrita baseada em apropriação e pastiche a se tornar popular”, como afirma Jamison (p. 344), é possível afirmar que ela apresenta indícios de uma transformação do regime da autoria e que esses indícios justificam uma investigação sobre as *fanfictions*.

As práticas de produção de *fanfictions* como “formas corais” exploram formas estéticas que são intensificadas pela expansão da tecnologia. Anne Jamison assinala que, durante muito tempo, as histórias não eram apenas uma questão de leitura ou escrita, uma vez que manuscritos e até mesmo livros impressos eram apenas um objeto de luxo para determinadas classes mais privilegiadas, mas o progresso da tecnologia impressa e do papel e a expansão da alfabetização propiciou a confecção de versões mais baratas, condensadas e ilustradas de histórias já existentes que passaram a ser distribuídas em formatos de panfletos e em outros estilos efêmeros que subvertiam as versões anteriores e os leitores “nem sempre fizeram distinção entre gêneros ou até mesmo entre fato e ficção” (JAMISON, 2017, p.19).

Na década de 1920, afirma Jamison, “emergiram várias *fanfictions* de Sherlock Holmes” (JAMISON, 2017) e, em 1967, um compilado de histórias de Star Trek foi publicado na Spockanalia, marcando o surgimento de um novo tipo de produção criada por fãs: O *fanzine*, junção das palavras fã e magazine (revista, em inglês). Os *fanzines* foram comuns na década de 1970, continham *fanfictions* e *fanarts* (desenhos criados por fãs) sobre determinada produção cultural. No entanto, tinham baixa circulação e tiragem pequena. Com o advento da *internet*, as comunidades de fãs foram crescendo, romperam barreiras geográficas e linguísticas (VARGAS, 2005) e os *fanzines* acabaram se tornando *e-zines* no meio *online* (JENKINS, 2009).

Anne Jamison assegura que, com o advento da *internet*, a *fanfiction* passa a ser “movida por experimentos nos processos de criação” e que “a escrita experimental na *fanfiction* é encontrada e desfrutada por pessoas que compartilham de pelo menos um gosto popular, um gosto que foi abastecido pela cultura de massa” afirmando ainda que “muitos desses leitores, no entanto, também têm gostos que a cultura de massa não satisfaz, gostos que podem ser descobertos em primeiro lugar pela leitura de *fic*” (JAMISON, 2017, p. 36) e que a *fanfiction* “borra várias divisórias que nós (equivocadamente) achávamos estáveis: entre leitura e escrita, consumo e criação, todo tipo de gêneros, autores e críticos, trabalhos derivativos e transformativos” (p. 20).

Raquel Recuero (2015), por sua vez, assegura que “a *internet* proporcionou aos fãs não apenas um espaço de encontro, mas também um espaço de construção de formas de produção coletivas mais complexas” (RECUERO, 2015, p.7). Sua afirmação está referendada pelas palavras de Henry Jenkins que, ao tratar da recepção dos fãs, garante que ela “não pode existir e não existe isolada, mas é sempre moldada através de opiniões de outros fãs e motivada, pelo menos em parte, pelo desejo de maior interação com uma comunidade social mais ampla” (JENKINS, 2015, p. 90). Dessas observações depreende-se que Recuero sugere que o fã - ao participar desses espaços de produção na rede - experimenta formas estéticas e torna-se também produtor e coautor quando agrega suas próprias interpretações à obra seja através da escrita, da edição ou da crítica.

Diante disso, talvez seja possível que necessitemos de outros critérios para compreender essa criação narrativa que relativizem e expandam as fronteiras da criação das próprias narrativas.

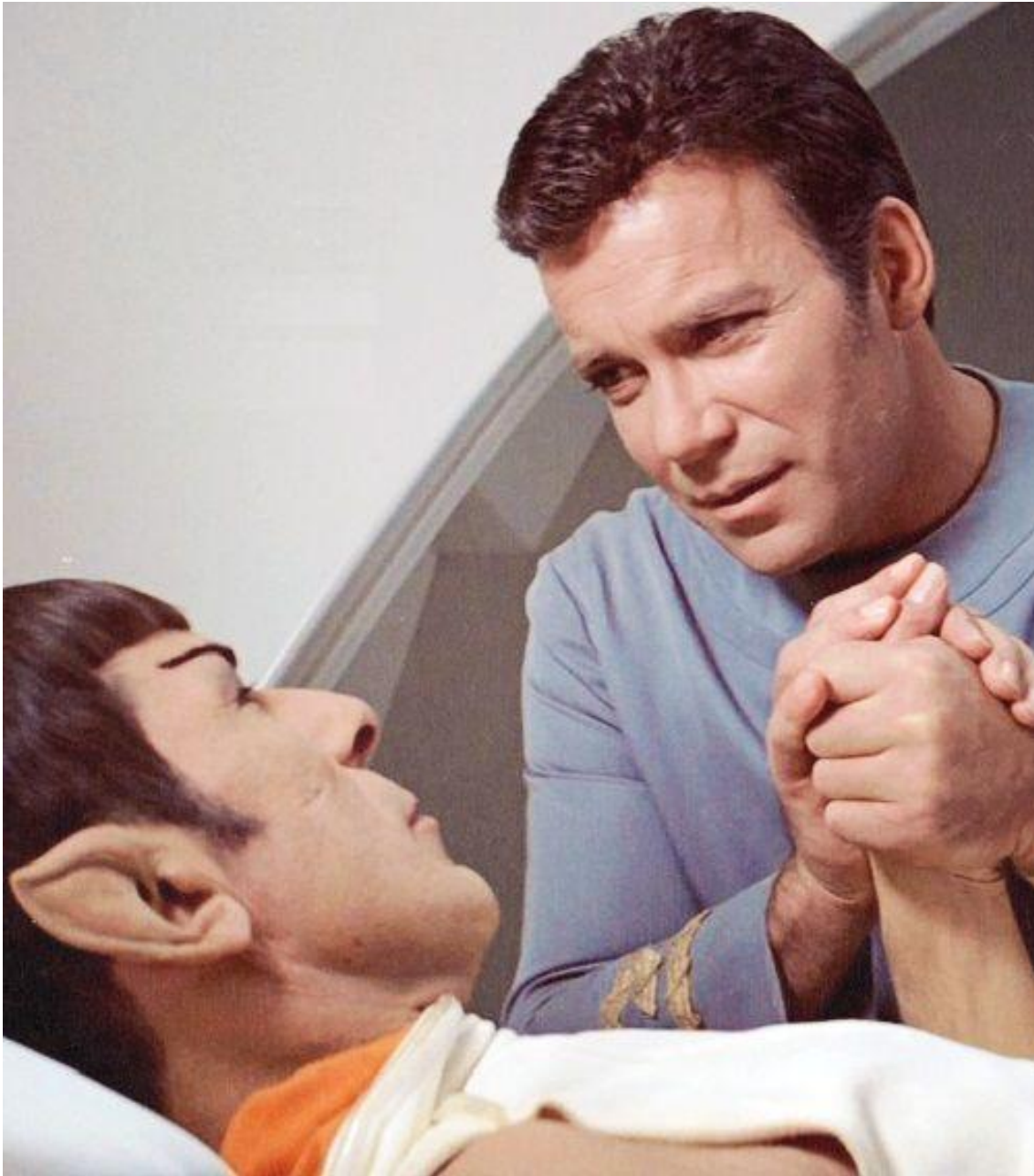
Essas formas de apropriação nos permitem inferir que a ficção de fã impulsionada pelas plataformas de literatura na *internet* pode estar imersa também nas mudanças responsáveis pela expansão da estética e dos conceitos que antes delimitavam o campo da literatura, uma vez que as linhas a que estávamos habituados a traçar estão ficando embaraçadas porque as *fanfictions* e sua mídia “já mudaram a forma como as pessoas estão escrevendo, lendo, encontrando e pensando histórias, essas coisas não vão mudar de volta. A *fanfiction* virá à festa e provavelmente dizendo todo tipo de coisas estranhas que uma companhia mais educada provavelmente nunca falaria” (JAMISON, 2017, p. 349).

Enquanto Jamison, Jenkins, Matt Hills e Duffett apontam para os processos de produção de ficção de fã no campo dos experimentos, Maria Lúcia Bandeira Vargas, por sua vez, afirma que “os autores de *fanfictions* dedicam-se a escrevê-las em virtude de

terem desenvolvido laços afetivos com o original” e ressalta ainda que “não lhes basta apenas consumir o material que lhes é disponibilizado, passando a haver a necessidade de interagir, interferir naquele universo ficcional, de deixar sua marca de autoria” (VARGAS, 2005, p.21). Nesse sentido, é possível que essa necessidade de interação e interferência no universo ficcional a que se refere Vargas conduza o leitor/escritor a produzir narrativas que expandam/desloquem e transformem noções como autoria e originalidade: “a autoria tem uma aura quase sagrada, num mundo onde as oportunidades de circular suas ideias a um público maior são limitadas [...] à medida em que expandimos o acesso à distribuição em massa pela *web*, nossa compreensão do que significa autor – e o tipo de autoridade que devemos atribuir a autores – muda” (JENKINS, 2009, p. 251).



### 3.4. *Slash fiction*



**IMAGEM 15:** Kirk-Spock

Narrativas conhecidas como *slash fiction* são muito frequentes na ficção de fã, *fics*, por exemplo, nas quais Steve Jobs e Bill Gates são amantes no início de suas carreiras já se tornaram umas das *fanfictions* mais lidas. *Fanfictions* com riqueza de detalhes de cenas, muitas vezes eróticas e explícitas, sugerindo o criador do *Macintosh* e da *Apple* como o ativo e o criador da *Microsoft* com o papel de passivo, já percorreram diversas páginas da *web* em diferentes plataformas de *fanfictions*, contudo, o *plot* inicial

saiu da imaginação da escritora irreverente norte-americana Jezebel Slade ([www.femgeeks.net/infamy](http://www.femgeeks.net/infamy)) como exemplo de um dos subgêneros de ficção de fã mais usados ou como um dos fenômenos que vêm tomando as plataformas de escrita literária na *internet* nas últimas décadas: o movimento *Slash*.

É possível que o gênero tenha sua origem no *fandom* de *star Trek, Jornada nas Estrelas*. As histórias eróticas que enfocavam a relação entre os dois personagens principais do programa tornaram conhecidas como Kirk/Spock ou K/S ou ainda *Spirk* (IMAGEM 26) referindo-se a James T. Kirk e Spock, como par popular na ficção *slash*, possivelmente o primeiro par *slash* de acordo com Henry Jenkins, um dos primeiros estudiosos desse gênero em meados da década de 1970.

Esse subgênero da *fanfiction* parece se inserir numa categoria específica do identitarismo autoral na *fanfiction* que tomamos aqui para aproveitamento também desse olhar específico sobre autores *slashers*.

Henry Jenkins aponta a *slash fiction* como apenas uma “outra maneira de escrever literatura erótica”. Dentre os diversos subgêneros da *fanfiction*, o *slash* apresenta uma singularidade e aparente transgressão por serem normalmente escritas por mulheres que desenvolvem romances de natureza homoerótica envolvendo o gênero masculino. O *slash* apresenta uma perspectiva feminina da relação homoafetiva masculina, Jenkins assegura que “é como essas mulheres querem que seja representada em letras a sexualidade masculina” (JENKINS, 2015, p. 197).

Para Jamison, “muitas *fics* deram tanto a Kirk quanto a Spock interesses amorosos femininos, com encontros eróticos inicialmente insinuados e, nos anos seguintes, detalhados com especificidades” (JAMISON, 2017, p.95). A autora aponta ainda que o *slash* no seu sentido contemporâneo já circulava antes dos zines de 1974 e que o relacionamento Kirk-Spock como interesse motriz da *fic* já tinha sido estabelecido há muito tempo e, portanto, o fato da publicação dos zines ter ocorrido muito depois da existência e circulação underground de histórias *slash* foi estabelecido anedoticamente.

A literatura *slash* é fruto de estreitas relações entre leitores e autores fãs nas redes sociais e constitui “um exemplo bem documentado e ilustrativo da transformação de fãs em produtores” (JENKINS, 2015, p.198).

Além da exploração do amor platônico que permeava a relação entre o sr. Spock e o capitão James T. Kirk, no seriado cult televisivo “Jornada nas Estrelas”, Jezebel Slade narra com detalhes a relação que se tornou uma das mais famosas ficções de fã em seis episódios: o envolvimento amoroso de Steve Jobs e Bill Gates, que preservavam

uma relação e uma imagem pública de rivalidade, mas mantinham uma relação amorosa e erótica em segredo.

Outras histórias colocam o agente Fox Mulder num *ménage à trois* com seu chefe, Walter Skinner, e o vilão Krycek. Todos eles são personagens da extinta série "Arquivo X". Ainda nesse gênero específico, *slash fiction*, aparecem histórias em que Obi-Wan se apaixona pelo seu mentor Qui-Gon Jinn (ambos personagens de "Guerra nas Estrelas").

Nesse contexto do fandom *culture*, a atenção volta-se aqui para esse subgênero ao perceber que ele explora o modo como contesta gêneros sexuais fixos e posições de sujeito disponíveis na sociedade normativa. É possível notar, pois que, dentre os subgêneros de *ficção de fãs*, é no “*slash*” que os fãs/autores “bradam” mais alto e questionam a convenção dos gêneros.

Pode-se dizer, portanto, que as práticas de ficção *slash fiction* reelaboram e reinventam narrativas de heteronormatividade e, ao colocar as suas personagens favoritas em cenários alternativos, exploram o significado de ser *queer*, em termos de agência individual e de poder e, ao ressignificar as personagens preferidas numa perspectiva de escrita *slash*, nas narrativas de um *fandom*, sejam elas canônicas ou não, o *ficwriter* e o fã (autor/leitor) inscrevem-se em novas posições de subjetividades que confrontam os discursos de heteronormatividade.

Nesse sentido, Anne Jamison assegura que as *fanfictions* também se apresentam como lugar de conflito, sobretudo a partir dos *fandoms* e que esses “dividem sua produção e sua cultura – e às vezes seus trabalhos – de acordo com o retrato de seus relacionamentos em seus trabalhos: se é romântico ou sexual, e com quem.” Jamison aponta ainda que “as pessoas que *shipam*<sup>65</sup> escrever/dificuldades e escrever/resolução não conversam com as pessoas que *shipam* escrever/entretenimento ou escrever/romance” (JAMISON, 2017, p. 348).

Divya Garg, num ensaio intitulado *(Un)Sanctioned bodies The State-Sexuality-Disability Nexus in captain America Slash Fan Fiction*, no qual discute identitarismo e as relações com o corpo nesse subgênero específico da *fanfiction* em Capitão América, destaca que *slash fiction* vem obtendo um aumento significativo do interesse acadêmico e também popular por causa da teoria *queer*. Ela sugere que é preciso ir além da subversão fácil da mera representação para entender o impacto do gênero. A autora

---

<sup>65</sup>É um neologismo popularizado por leitores e criadores de *fanfics* para expressar o desejo de unir personagens que na história original não formavam um casal amoroso.

sugere a necessidade de uma política dos tipos de representação que a *fanfiction* incorpora e explora dentro de seu espaço subcultural; sugere também que, embora a *fanfiction* ainda permaneça amplamente dominada por histórias de homens cisgêneros brancos em um relacionamento homossexual, sua capacidade subversiva permite que mais narrativas reivindiquem espaço para formas não normativas mais amplas de desejo e expressão.

Assim, a fim de questionar os tipos de subversão engendrados na *fanfiction*, pode-se questionar se a *slash fiction*, dentro de um espectro de variações e deslocamentos de práticas autorais, pode ser também entendida dentro de um contexto no qual vozes de autorias marginais ganham espaço.

### 3.5. *Fanfiction*: interação e colaboração

A plataforma de *streaming* Netflix lançou em 2018 um filme de ficção científica, denominado *Black Mirror Bandersnatch*, com um cenário ambientado em 1984 e que podemos tomá-lo aqui como exemplo de arte interativa que envolve, de algum modo, a participação do espectador. *Bandersnatch* é a história de Stefan, um jovem com a ambição de transformar um livro interativo com o mesmo título em um jogo de computador. De acordo com a narrativa, o autor do livro original de *Bandersnatch* enlouqueceu e matou a esposa enquanto o escrevia e, ao trabalhar nesse projeto, Stefan acaba lutando sozinho com seus próprios conflitos interiores para transformar o livro de um autor perturbado em jogo de computador mesmo que isso não lhe pareça bom para sua saúde mental. *Black Mirror: Bandersnatch* é um filme interativo de cerca de 90 minutos que tem vários finais e cenas difíceis de desbloquear, tão difíceis que até David Slade, diretor do filme, confirmou que em *Bandersnatch* há *easter eggs*<sup>66</sup> e cenas escondidas que jamais serão desbloqueadas. Desse modo, o telespectador vai construindo o enredo a partir das escolhas oferecidas pela plataforma de *streaming* durante sua interação.

Segundo o *site* tecnoblog.net, a *Netflix* permite que os mais criativos construam narrativas complexas que incluem *loops*<sup>67</sup>, guiando os espectadores de volta à história principal quando eles se afastarem demais do roteiro, dando a eles uma chance de fazer tudo de novo. Em um ponto, um dos personagens diz a Stefan que ele escolheu o caminho errado (tente de novo). O filme deixa diversos guias e fluxogramas construídos de forma coletiva que apontam para muitos finais possíveis.

Nesse filme, o telespectador se caracteriza como um gerenciador da história que constrói o enredo a partir da interação e seleção das cenas, do mesmo modo como ocorre com as *fanfictions* interativas. Essas *fanfictions* são escritas através de “várias mãos” partindo de um *plot* de um determinado *fandom*, mas com um gerenciamento do “dono” da história. Nessa modalidade de escrita e de criação de personagens, se estabelece uma interação bem mais direta entre autor e leitor.

---

<sup>66</sup>Termo usado para sugerir que há algum segredo de caráter humorístico escondido em qualquer tipo de sistema virtual, incluindo músicas, filmes, *websites*, jogos eletrônicos, etc., como "pegadinhas virtuais" ou algo que indica uma surpresa em seu interior, como “ovos de páscoa”, significado literal do termo em inglês.

<sup>67</sup>Na tecnologia da informação, *loop* é conhecido como um laço ou um elo. Através dos loops são usados vários recursos para executar determinadas ações até que a condição seja satisfatória.

Ao contrário das formas de escrita e de arte tradicionais, nas quais a interação do espectador é, *a priori*, um evento mental – da ordem da recepção – a arte e a escrita interativa, como ocorre com a *fanfic* interativa e o filme *Black Mirror Bandersnatch*, permitem diferentes tipos de navegação, montagem ou participação e borramento das fronteiras que limitam o papel da recepção.

Os processos colaborativos de criação são evidentes em plataformas como *fanfiction.net* e *Nyah* e existem *sites* como <https://fanfictionsos.tumblr.com>, <http://fanficobsession.com.br/> e <https://focusfanfiction.com/> que são exclusivos para escrita de *fanfics* com base na interação e escrita em colaboração.

Outro exemplo de escrita em colaboração, por exemplo, é vista numa página no *wattpad* chamada de *ficshop: doação de ideias para fanfics*, cujo objetivo é literalmente “doar” ou colaborar com ideias aos aspirantes ou até mesmo aos já veteranos escritores de *fanfics*, chamando a atenção pela aposta colaborativa de empreender uma escrita a partir de ideias compartilhadas. Essa proposta de uma escrita que parte do compartilhamento de ideias nas redes sociais reforça a tese do trabalho contextualizado nas experiências do cotidiano que apontam para a emergência de uma narrativa e de uma autoria colaborativa, sobretudo através dessas relações de produção e consumo que se constituem nas redes sociais.

Para além dessa proposta de doação de ideia, *sites* colaborativos como [www.espacocriativo.net](http://www.espacocriativo.net), possibilitam a relação e colaboração entre autor e leitor. Seu funcionamento se dá através da “doação” e “adoção” de ideias. Há um leitor que doa a ideia e um autor que adota essa ideia; para tanto, ambos devem se inscrever na plataforma como autor ou leitor. As ideias ficam disponíveis num *fandom* específico ou numa categoria livre e, quando adotada, passam a ficar indisponíveis para outros autores caso já tenham pelo menos um capítulo escrito. O *site*/plataforma, já na página inicial, ou na *homepage*, apresenta a frase em destaque “Adote uma ideia”, como uma espécie de convite. O leitor cria o *plot* a partir do preenchimento de uma ficha, na qual expõe a ideia, o número de capítulos em que a história deve ser escrita, o *fandom* e o gênero, conforme exemplos de “ideias disponíveis” (4, 11 e 12) abaixo:

#### **IDEIA #4 – DISPONÍVEL**

**Leitor Criativo:** Julia Nakamoto

**Autor responsável:**

**Nº de capítulos:** 15

**Ideia:** FIC COM GEORGE WEASLEY CASO DECIDA IR PELO FANDOM.

Retratar o tempo depois da morte de Fred.

– Ela foi criada como uma pessoa normal (trouxa), mas tem o dom de fazer com que as outras pessoas se sintam bem na sua presença, é como se ela sugasse os sentimentos ruins dos outros

– Ele está deprimido e vai para o mundo normal se embriagar (ou fazer qualquer outra coisa, o importante é que ele vá para o mundo trouxa) e ela o vê pela primeira vez

– Eles passam a se encontrar mais vezes por acaso e um dia se encontram na rua, e ela brinca que é o destino

– Eles começam a conversar e o pp começa a se sentir melhor

– Ela não tem mais família, os pais (ela foi adotada) a deixaram com os avós e os avós já faleceram. Ela tem um irmão adotivo que NÃO DEVE SURTIR antes do meio/fim da história

– Ele passa a ter uma afetividade muito grande com ela

– Ela sempre sente quando alguém está com sentimentos negativos

– Ele passa a ter pesadelos com a pp em que coisas ruins acontecem com ela. E às vezes ele tem sonhos em que ela é submissa e ele pode fazer o que quiser com ela, mas se culpa eternamente por ter esses pensamentos

– O nome do irmão da pp surge em um dos sonhos mais aterrorizantes dele

– Ela conta sobre seu único relacionamento em que seu namorado era apaixonado pelas sensações que ela dava e não por ela. Era um relacionamento de necessidade, por isso ela não se envolvia com ninguém e muito menos com pessoas de quem ela realmente gostasse. Por esse motivo (ou antes) o pp resolve se afastar da pp, pra não se “iludir” e pra não vê-la sofrer com os efeitos de sugar todas as emoções ruins dele.

– Ela é sequestrada pelo irmão que desde sempre nutriu um amor pela irmã adotiva, mas também foi por causa das sensações boas que ela trazia

– O irmão da pp a controla como no sonho do pp que se descobre ter sido “implantado” em sua mente pelo irmão dela (numa tentativa de fazer o pp “colaborar” com o “vilão”)

– O lado “sombrio” da pp desperta e seu efeito é como o dos dementadores. Ela suga a essência do irmão adotivo e se esvai (o lado sombrio), ela é resultado de todas as emoções ruins que a pp absorveu durante toda a vida.

**Fandom:** Harry Potter / Original

**Gênero:** Livre

**Nota:** A história precisa ter uma certa profundidade e trabalhar bastante com sentimentos e emoções. Tente mostrar a diferença entre um relacionamento de necessidade e um relacionamento que realmente as pessoas envolvidas se importam umas com as outras. <3

**Sugestão:** – Ele tem um sonho com a pp em que ela é sequestrada, sofre, mas ele não pode fazer nada.

– Ele vai até o apartamento dela em plena madrugada e não a encontra, e começa a surtar, quando ela chega de volta de uma saída com amigas, ele pede para que ela passe o resto do fim de semana com ele na casa de sua família.

– É aí que ele começa a ter mais pesadelos

Nesse *plot*, além de definir o *fandom* no qual deseja que sua *fanfic* seja escrita, o

doador sugere diversos caminhos pelos quais pretende que o “autor” trilhe com a escrita. Essa proposta parece romper as fronteiras que separam as categorias leitor/autor.

Esse aspecto revela que já não está mais explícito o papel de cada um e é o próprio estatuto de autor que está em xeque, como já tem apontado Leonardo Villa-Forte ao dizer que “a apropriação e o deslocamento indicam que o autor e o espectador dialogam a tal ponto que compõem, juntos, uma só figura, não estando mais de lados opostos” (VILLA-FORTE, 2019, p.58).

#### **IDEIA #11 – DISPONÍVEL**

Essa ideia deve ser adotada até 22 de Dezembro de 2020.

**Leitor Criativo:** Rafaela

**Autor responsável:**

**Nº de capítulos:** 10

**Ideia:** Os dois personagens principais são convocados para uma missão super perigosa e ilegal.

Ao se encontrarem, eles sentem atraídos um pelo outro mais não assumem e se negam a trabalharem juntos.

Ele é machista e não aceita trabalhar com uma mulher.

Ela orgulhosa e gênio forte, dá o braço a torcer.

Mesmo com essas indiferenças, terão que trabalhar juntos e cumprir com a missão, porém no fim, juntos desistem da missão e acabam vivendo um amor bandido e proibido.

**Fandom:** Livre

**Gênero:** Romance, suspense e policial

**Nota:** A missão que eles terão que cumprir poderia ter haver com tráfico de drogas, eles começam com a missão e então percebem que serão muito prejudicados no decorrer da missão e desistem. E então acabam se apaixonando e vivendo um amor bandido.

O amor os transforma em pessoas legais e do bem.

**Sugestão:** Nome da fanfic pode ser amor bandido ou Entre o amor e o ódio.

A pessoa que os convoca para a missão, pode ser o principal vilão e os infernizar muito o casal protagonista.

#### **IDEIA #12 – DISPONÍVEL**

Essa ideia deve ser adotada até 22 de Dezembro de 2020.

**Leitor Criativo:** Giulia Abrahão

**Autor responsável:** Krivannah

**Nº de capítulos:** 5

**Ideia:** Uma história com uma pegada terror psicológico que se desenvolva em torno de um grupo de adolescentes (17 – 19 anos), – não precisam ser amigos – que possuam um *plot twist* no final que choque o leitor.

**Fandom:** Livre

**Gênero:** Terror, romance, drama, colegial

**Nota:** Autores como Edgar Allan Poe e Stephen King são as melhores opções pra buscar por inspiração. Crie um ambiente bem detalhado e personagens que conquistem os leitores e por favor, add um casal.

**Sugestão:**



A ideia 001, já adotada, conforme aparece a seguir – ideia doada por Millena Borges e adotada pela autora/*ficwriter* Stelah -, apresenta o depoimento da doadora como um *feedback* do leitor tanto para o autor quanto para a plataforma. A leitora/doadora parece exercer a função da crítica, avaliando a *fanfic* não apenas a partir do processo criativo do qual “ela foi cúmplice” e colaboradora, mas também dos procedimentos estéticos usados pela autora.

### IDEIA #001

#### **Doada por Millena Borges.**

**Resumo:** Você acorda presa em um hotel. Mas como? Você pode jurar dormir em casa noite passada, e você estava sóbria até demais. Você não está sozinha, e deve fazer de tudo para se manter viva. Mas alguém irá te ajudar. Sempre tem uma luz no fim do túnel, e nesse caso, a luz é alguém bem interessante...

**Fandom:** A sua escolha.

**Gênero:** Terror

**Sugestões:** Sem sugestões.

**Contato:** [E-mail](#) | [Twitter](#)

**Nota:** Foi inspirada no Jogo Hotel 626, mas não precisa ter os mesmos acontecimentos...

#### **ESTA IDEIA JÁ FOI RESERVADA!**

**Nome:** Stelah

**Contato:** [E-mail](#) | [@Frankitoscoca](#)

**História finalizada!**

**Leia:** [The Last Hotel Room](#) {*Black Veil Brides*, Finalizada}

#### **DEPOIMENTO DA DOADORA DA IDEIA**

*“The Last Hotel Room foi, como a autora falou, um jogo de códigos e pistas. Eu achei maravilhosa a ideia dela de transformar uma fiction em um jogo, me senti uma detetive tentando decifrar as pistas. Quando eu enviei a ideia para o projeto, eu imaginava algo muito menor do que ficou, também porque eu não havia enviado muitas informações. Na verdade, eu nem imaginava que seria adotada. Eu posso dizer que The Last Hotel Room foi uma das melhores fics de suspense que eu já li. O desenvolvimento dela foi bom e as pistas e códigos foram dados no momento certo e com a pergunta certa. Aquelas que ficam na sua cabeça o dia inteiro, e você fica tentando decifrar e saber a resposta. Bom, pelo menos comigo foi assim, sempre que eu terminava de ler eu ficava pensando nas perguntas e tentando decifrá-las e já tinha uma resposta em mente, mesmo sendo errada. As respostas vieram em momentos que você já estava explodindo de curiosidade, o que às vezes é bom e às vezes é ruim. O que eu mais gostei dela, foi que quando eu iniciei a leitura eu já imaginava um final, e quando ela foi finalizada foi algo totalmente diferente do que eu pensava, eu gosto quando a história dá um final surpreendente e que ninguém esperava, acho que isso torna a história menos clichê. The Last Hotel Room ultrapassou minhas expectativas, foi maravilhoso ler ela, e o final foi perfeito, mesmo ela não tendo*

*ficado com o 'anjo negro'. As únicas partes que me deixaram meio chateada foi os capítulos curtos e, em poucas partes, a falta de descrição. Em momento algum eu me senti entediada lendo-a, mesmo a história sendo curta. Ela deixa o leitor com mais e mais vontade de continuar lendo depois de tal capítulo. Eu recomendo ela, mesmo pra quem não ouve Black Veil Brides (até porque todos podem ler, por não se tratar da banda). Ela é muito boa de ser ler, e te deixa curioso o bastante pra não parar de ler.”*

– **Millena Borges.**

Chama a atenção o fato de que nas formas colaborativas as linhas de demarcação entre autor, leitor e crítica são cada vez menos evidentes por conta do constante “borramento” das fronteiras que os separam, como aparece na ideia 1. Observa-se que Millena Borges doa a ideia, colaborando com a autoria, posteriormente lê a *fanfic* participando como leitora crítica em potencial. Nelas leitores e autores não aparecem em lados opostos como apontou Villa-Forte. Pode-se dizer, portanto, que nessas formas de escrita colaborativa já não se pode discernir com clareza o papel de cada um.

Na Espanha, a título de exemplo de práticas literárias colaborativas que se assemelham as apresentadas em [www.espacocriativo.net](http://www.espacocriativo.net), surge Falsaria (<http://www.falsaria.com/>) como uma rede social literária com o objetivo de abrir portas para produções literárias a um público de escritores independentes que já ultrapassa 400 milhões de usuários falantes de espanhol. De um mero *blog*, *Falsaria* tornou-se uma plataforma completa para os que desejam canalizar sua escrita nas redes sociais, passando a oferecer diversos serviços como formação literária *online*, coedição e publicação de livros e ações de promoção literária para divulgar autores dentro e fora da plataforma.

No Brasil surge outra proposta de plataforma de ficção chamada *Essa história é nossa*. É uma plataforma literária brasileira que objetiva promover e lançar escritores, principalmente, por meio de textos colaborativos. Ao se inscrever no *site*, o usuário deve escolher um estilo narrativo para criar uma história ou participar da confecção de contos iniciados por outros autores. Todos os livros terão 13 capítulos e podem ser escritos por até 12 autores, além de um revisor, um editor e um produtor. Após o fim dos 12 capítulos, os autores se reúnem remotamente para, juntos, escreverem a conclusão do livro e decidirem o título da obra. Ao fim de cada publicação, as sinopses das histórias serão disponibilizadas no *site* e nas redes sociais, podendo ser publicados em papel.

Nos últimos anos, foi criado também no Brasil um novo projeto de plataforma de ficção colaborativa na rede, ainda em construção, chamada *Writtogether*. Ela

apresenta uma proposta de trabalho colaborativo que envolverá escritor, ilustrador e leitores de modo que cada um fique responsável por sua parte no processo. O escritor, ou outra pessoa, até mesmo o leitor (como idealizador), cria e lança os personagens com sua descrição física, psicológica e social; o ilustrador elabora a ilustração como vida visual do personagem e cenários com base nas descrições de seu criador, esse personagem fica oficialmente registrado e armazenado num banco de dados na plataforma garantindo os direitos autorais do criador e do ilustrador e pode ser usado por outros escritores e diversas histórias interagindo com outros personagens e cenários, assegurando a sua propriedade intelectual remontando a sua origem no banco de dados através de *links*.

Essa proposta conduz-nos à reflexão sobre o personagem como um *continuum* pois atravessa diversas histórias de autorias diversificadas numa narrativa também contínua, como já acontece com as *fanfics* que através da apropriação dos personagens e enredos produzem novas histórias, cujos personagens “saltam” de suas histórias originais para os novos cenários da ficção de fã.

Esse contexto exige, portanto, a necessidade de uma análise mais atenta para compreender como se constrói – ou se forja – esse trabalho colaborativo na rede, sobretudo como ele pode implicar nas formas de narrativas na contemporaneidade.

É possível dizer que as produções colaborativas nas narrativas literárias contemporâneas parecem se inscrever nas demandas da realidade de uma formatação de escritura nas experiências de rede e na experimentação de autoria.

Essas formas de escritas literárias aparecem como “escrituras do presente que atravessam a literatura” e, nas palavras da crítica argentina Josefina Ludmer (2014), “ficam em posição de diáspora”, no limbo teórico, uma vez que dificultam uma leitura com categorias e/ou critérios como autor, obra ou estilo, já que a compreensão dos processos narrativos que emergem da complexidade dessas práticas envolvem procedimentos colaborativos nos quais os sujeitos empreendem ações para produção de escrita e de conteúdo, instituindo uma autoria em rede como processo.

Assim, em tempos de convergência midiática, mais especificamente na cultura da convergência, apontada por Jenkins (2009), o indivíduo encontra-se permeado pelas mídias que provocam significativos desdobramentos nas relações, nas formas de produções, disseminação e (re) produção de conteúdos ou, na forma como essas (re) produções podem ser apreendidas.

Depois de problematizar as definições, origens, processos colaborativos e

transformações pelas quais têm passado a cultura de fã, é preciso situar a *fanfic* no ambiente específico escolhido para nossa investigação, *wattpad*. Desse modo o tópico 3.6 descreve a plataforma como ambiente de produção e divulgação literária que agrega leitores e escritores.

### 3.6. O universo *wattpad*: autoria e construção de narrativas

O *wattpad* é um aplicativo para dispositivos móveis, usuários de *Android*, *iOS* e *BlackBerry* ou uma plataforma literária para ser acessada também pela tela do computador que se tornou uma das maiores comunidades de leitores e escritores do mundo, na qual é possível encontrar desde clássicos da literatura universal como Dom Casmurro, de Machado de Assis, até várias *fanfictions* desses mesmos clássicos escritas por um pré-adolescente, advogado, médico ou professor.

A plataforma foi criada com a finalidade de ser uma rede social para “livrólogos”, transformando o celular numa grande biblioteca, livraria ou numa editora gratuita ao dispor do *wattpader*, agregando leitores e escritores. Nela é possível criar a capa do próprio livro, a partir de imagens disponibilizadas pelo aplicativo, com ajuda de outros *plug-ins*<sup>68</sup> ou a partir de fotos armazenadas no próprio celular.

Além disso, ela possibilita ao escritor a publicação continuada dos capítulos produzidos de modo que as partes escritas são postadas à medida que vão sendo produzidas, como acontecia, por exemplo, com o folhetim romanesco. Desse modo, os autores têm a oportunidade de interagir desde o início com os leitores, colhendo o *feedback* e alcançando uma base de fãs/leitores ao mesmo tempo em que produzem o texto, que pode ser inclusive modificado, alterado por influência de comentários ou sugestões dos leitores. Cabe observar ainda que a plataforma propicia uma relação direta, quase *in praesentia*, entre escritores e leitores, cuja autoria parece ser, de certo modo, compartilhada com o leitor impulsionando a produção de uma escrita quase simultânea à leitura.

A plataforma apresenta *portlets*<sup>69</sup> para compartilhamentos do perfil para outras redes sociais como *Facebook*, *Twitter*, *Pinterest*, *Tumblr* que farão o papel de divulgação.

Alguns escritores que usam as plataformas digitais de literatura, sobretudo *wattpad*, ainda buscam o meio impresso como possível veículo de divulgação. Dessa forma, o *wattpad* funciona para essa parcela de escritores como um ritual de passagem

---

<sup>68</sup>*Plug-ins* do *wattpad* como os *covers* são apropriados para criação de capas de livros para dispositivo móvel, com orientação através de uma galeria de imagens disponibilizadas para o usuário e recursos necessários para a criação.

<sup>69</sup>Componentes visuais independentes que podem ser utilizados para disponibilizar informações dentro de uma página *Web* e pode ser utilizado em qualquer portal, promovendo-se assim a sua reutilização. Esse fator fez com que este componente ganhasse grande popularidade junto as equipes de desenvolvimento de portais para *Web*.

para o impresso, mesmo diante das formas de produção e divulgação mais autônomas que as redes sociais e essas plataformas oferecem.

Como uma plataforma de produção e compartilhamento literário, criada como resultado de uma colaboração entre Flor M. Saucedo e Ivan Yuen em dezembro de 2006, no ano de 2013 a *Wattpad* já apresentava 20 milhões de escritores e leitores em todo o mundo tornando-se uma ferramenta muito importante de divulgação de textos que funciona também como uma possível vitrine para publicação nas editoras convencionais, como ocorreu com o caso de Chaiene Santos, escritor brasileiro de ficção científica que começou escrevendo na plataforma e atualmente pode ser considerado o escritor brasileiro mais lido nessa categoria que publicou inicialmente na plataforma a trilogia *Os filhos do tempo*, lançada em 2015.

Escritores norte-americanos, como Anna Todd, também ficaram conhecidos através da plataforma e tornaram-se *best-sellers*. A autora escreveu a série *After* em 2013, alcançou mais de 1,6 bilhão de leituras na plataforma e foi aclamada pela *Cosmopolitan Magazine* como o maior fenômeno literário de sua geração. Sua edição impressa foi publicada pela *Gallery Books*, um selo da *Simon & Schuster* que vendeu mais de 11 milhões de exemplares mundialmente e foi traduzida para mais de 30 idiomas e é *best-seller* número 1 na Itália, Alemanha, França e Espanha. No Brasil, *After* foi publicado pela Editora Paralela da Companhia das Letras.

Em 2014, a *Paramount Pictures* adquiriu os direitos para adaptar *After* para os cinemas. Susan McMartin escreveu o roteiro e Jennifer Gibgot ficou responsável pela produção do filme, mas como o projeto estava em um processo mais lento do que o esperado e parecia não ir para frente, em 2017, Gibgot entrou em um acordo com a Paramount para que os direitos do filme voltassem para a autora. A Paramount aceitou devolver os direitos, contanto que Gibgot e Todd não procurassem financiamento de grandes estúdios, razão pela qual o filme foi feito de uma forma totalmente independente e por pequenos estúdios e, em 2019 recebeu o prêmio de *Teen Choice Awards*<sup>70</sup> de Melhor filme de Drama, Melhor ator de Drama ( Hero Fiennes Tiffin) e Melhor atriz de Drama (Josephine Langford), recebeu também o prêmio *People's Choice Awards*<sup>71</sup>.

Isso possibilitou que milhares de *fanfics* de *After* no *wattpad* e em outras

---

<sup>70</sup>Evento realizado em 11 de agosto de 2019, na Califórnia, Estados Unidos, com o objetivo de premiar os melhores do ano na música, cinema, televisão, moda, comédia, esporte e *internet*. A premiação foi obtida através do voto de pessoas de 13 anos ou mais.

<sup>71</sup>Realizado em 10 de novembro de 2019 para homenagear os melhores da cultura popular de 2019.

plataformas, tanto do filme quanto do livro/série fossem escritas. Assim, as apropriações na plataforma se dão também no *continuum* de outras apropriações, como derivados produzidos de outros produtos.

Além da publicação de livros a plataforma também possibilita que suas histórias sejam transformadas em filmes e séries oriundas das parcerias constituídas nos últimos anos com produtoras de mídia e plataforma de serviços de *streaming*, pois, de acordo com os *sites* Techtudo<sup>72</sup> e Canaltech, a plataforma mantém parcerias com as editoras Macmillan, Anvil Publishing e Penguin Random House UK, com produtoras de mídia como Sony Pictures Television, Hulu, Syfy, Viu, Mediacorp, NL Film, Mediaset, eOne, Lagardere Studios, iflix, SYFY, Huayi Brothers Korea, Bavaria Fiction, CBC e tantas outras.

Além dessas parcerias e do histórico de adaptar para as telas histórias originalmente publicadas na plataforma - como a série *Light as a Feather*, produzida para o serviço de *streaming* Hulu, o filme *After*, baseado na história de Anna Todd e *A Barraca do Beijo*, uma história de Beth Reekles que foi adaptada para filme pela *Netflix* - o *Wattpad* já possui parceria com a Wise Entertainment com objetivo de adaptar para a TV, *fanfics* e outras histórias voltadas para adolescentes e jovens adultos publicadas na plataforma para o público brasileiro<sup>73</sup>.

Mediante a descrição acima, pode-se dizer que o ambiente da plataforma constitui-se como um espaço propício para práticas de apropriação e de produção colaborativa entre seus integrantes, tornando-se um ambiente propício para a produção de ficção de fã e de diversas outras formas de narrativas, contos e poemas como práticas que são estranhas à literatura e à função autor, por essa razão constituiu-se como *lócus* de interesse para esse estudo.

Uma particularidade da plataforma que assegura seu funcionamento como uma espécie de vitrine do escritor é o Prêmio *Wattys*, descrito pela plataforma como o maior concurso *online* de escrita, algo parecido com o Oscar, no cinema, ou o Prêmio Jabuti, na Literatura. Para participar da Premiação *Wattys* em 2019, o escritor deveria adicionar a *hashtag* #Wattys2019, em rótulos da história narrada durante o período de inscrição informado pela plataforma. Em 2016 foram mais de 140.000 e em 2017 foram mais de

---

<sup>72</sup>Cf. <https://www.techtudo.com.br/listas/2020/01/o-que-e-wattpad-veja-tudo-o-que-voce-pode-fazer-no-app-de-livros-gratis.ghtml>; e <https://deadline.com/2019/09/wattpad-wise-entertainment-tv-film-portuguese-brazil-1202742489/>

<sup>73</sup> <https://canaltech.com.br/series/wattpad-vai-transformar-fanfics-e-obras-amadoras-em-series-de-tv-no-brasil-150601/>

280.000 inscritos em 20 idiomas, cuja premiação divide-se em 10 categorias, a saber: 1. Narrativa visual; 2. Inovação; 3. Estreia autoral; 4. Joias escondidas; 5. Leituras vorazes; 6. Na boca do povo; 7. Edição de colecionador; 8. Nova voz; 9. Voto popular e 10. Preferida dos funcionários.

Essas categorias mudam de nome a cada ano. A categoria *fanfiction*, por exemplo, no ano de 2018 apareceu com o nome de “Remixadores” e em 2019 retorna com o nome de *Fanfiction*.

Tanto as normas quanto as categorias são mudadas a cada ano; em 2020, a título de exemplo, as categorias foram definidas como 1. *Fanfiction*, 2. Fantasia, 3. Ficção Histórica, 4. Terror, 5. Paranormal, 6. Mistério e suspense, 7. New Adult, 8. Romance, 9. Ficção Científica e 10. Young Adult e para se inscrever era necessário que a história estivesse exclusivamente na plataforma e deveria estar completa, diferente dos anos anteriores em que as obras podiam concorrer antes mesmo de estarem totalmente concluídas.

Muitos dos vencedores do Prêmio *Wattys* podem ser convidados por editoras para publicar seus livros em versão impressa ou mesmo em *e-books*<sup>74</sup>.

A plataforma dispõe de seções como “O que tem feito sucesso” e “na boca do povo” cujo ranking é baseado em um algoritmo que muda diariamente de modo que quanto mais leituras, comentários e votos a história obtiver, melhor será sua posição no ranking e as primeiras 1000 histórias de cada categoria têm sua colocação visível para o público. Esse aspecto, em particular, chama a atenção visto que o processo de validação da autoria se dá também pelos algoritmos que se constituem como *actantes*<sup>75</sup> ativos no processo de seleção.

Nesse sentido, pode-se dizer que a instituição da premiação do *Wattys* na plataforma, cujas produções são mais fluidas que o sistema literário tradicional, parece constituir um movimento de aproximação ao funcionamento mais clássico do campo literário.

A premiação parece assegurar *status* de autor ao escritor da plataforma e, conseqüentemente pode caminhar em direção à proteção dos dados ou de direitos autorais descaracterizando o sentido do surgimento e desenvolvimento da própria *fanfiction*. Isso já se prenuncia em algumas publicações como *We got married*,

---

<sup>74</sup>A amazon.com, por exemplo, contrata os vencedores do Prêmio *Wattys* para publicar na versão e-book para leitores do *Kindle*.

<sup>75</sup>Terminologia usada por Bruno Latour para diferenciar de atores, termo usado para definir agentes humanos, conforme desenvolvido no capítulo 2.



vencedora em 2018 na categoria *fanfiction* ou “Remixadores” e “O príncipe é meu” de Michele Batista, vencedor do *Wattys* 2015. Logo após a sinopse da história na página inicial, *We Got Married* traz em caixa alta o seguinte aviso: “OBRA REGISTRADA NA BIBLIOTECA NACIONAL” e “[NÃO autorizo adaptações]”. Já o livro de Michele, além dessa mesma informação em destaque informa que “plágio é crime e dá cadeia”.

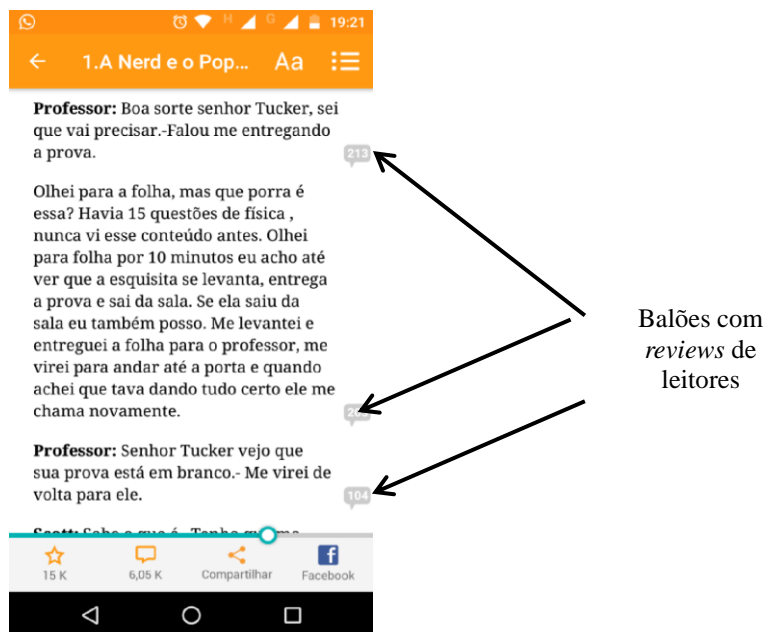
Diante disso, emerge a seguinte questão: O destino das *fanfictions*, na plataforma, é a incorporação ao regime mais tradicional de publicação impressa?

Se atentarmos para questões relacionadas às práticas produtivas na *Web*, poderemos aferir que em seus primórdios, conforme sugere Lessig, a *web* caracterizava-se por uma ética de comunidade de troca e compartilhamentos; na ciência, por exemplo, os pesquisadores eram obrigados a direcionar as questões entre si quando tinham algo a compartilhar. Lawrence Lessig (2008), em seu livro *Remix*, analisa as práticas produtivas na rede e sugere que existem duas economias que as sustentam, a economia do “compartilhamento” (ilustrado pela referência à Wikipédia) e a economia “comercial”, por sua vez, representados como exemplos pela *Amazon*, *Netflix* e *Google*. Lessig sugere que o processo de interação entre essas economias resulta na formação da cultura contemporânea.

Ambas as economias parecem estar evidentemente presentes no *wattpad*, contudo a economia da comercialização aparece como prática recorrente de autores que usam a plataforma com objetivo de monetização ou como passagem para publicação tendo o livro físico como suporte em editoras tradicionais, principalmente os ganhadores do prêmio *wattys*. Isso parece ir contra o próprio conceito de *fanfiction* ou pelo menos contra o modo como a ideia surge.

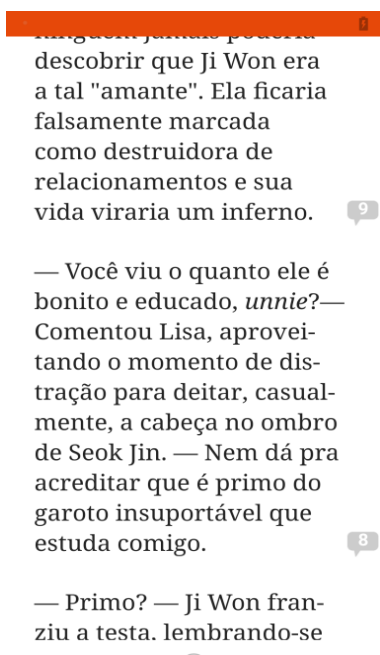
Alguns *wattpaders* usam no mesmo trabalho uma diversidade de recursos que se completam na construção da narrativa como o vídeo, a imagem e o texto escrito. *We got Married*, da autora Raissa Coelho, um dos vencedores do prêmio *wattys* 2018 na categoria Remixadores, por exemplo, apresenta um *book trailer* na “abertura” como um dos capítulos do trabalho.

Além disso, a plataforma permite a participação ativa do leitor durante o processo tornando a autoria mais fluida pela colaboração, conforme imagem abaixo:



**IMAGEM 16** – Print do App para dispositivos móveis  
*Fanfic: A Nerd e o popular*

Nessa imagem, os números dos balões, à direita, representam a quantidade de comentários, ao clicar sobre eles abrem-se os diálogos para visualizá-los e é possível também deixar o próprio comentário, de modo que possibilita a interação com outros leitores durante o processo de criação sugerindo, elogiando e questionando o texto “principal”. Assim, o fã está agindo e interagindo com o conteúdo e com os comentários dos demais leitores durante o próprio processo da construção da narrativa.

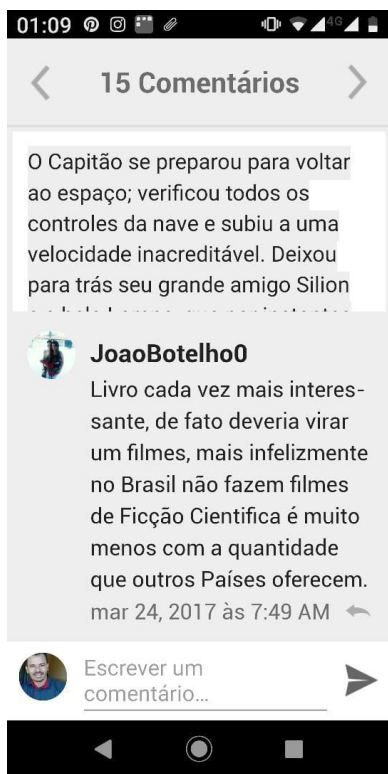


**IMAGEM 17** – Print do App para dispositivos móveis  
*Fanfic: We got Married*

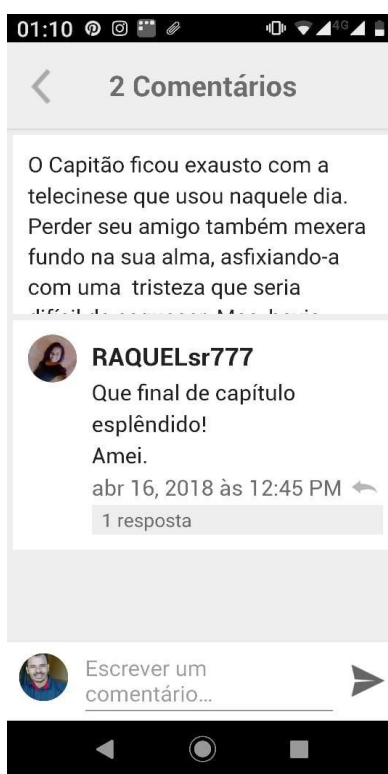


**IMAGEM 18** – Print do App para dispositivos móveis  
*Fanfic: We Got Married*

Pode-se observar, a partir das imagens <sup>76</sup>, que alguns comentários se desenvolvem a partir das reações e sentimentos que o leitor apresenta em relação ao personagem e suas ações no decorrer da narrativa. Isso é notado nos textos mais comentados na plataforma. Outras, como as imagens 19 e 20, referentes à obra *Os filhos do tempo*, do *wattpader* Chaiene Santos que escreve para a categoria *Ficção Científica*, apresentam comentários apenas elogiosos.



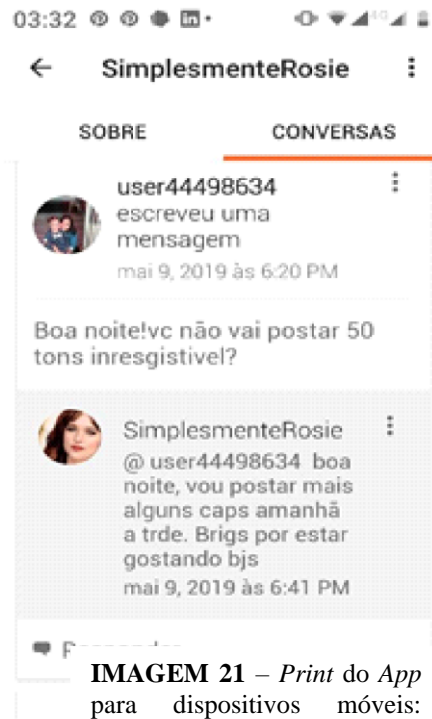
**IMAGEM 19** – Print do App para dispositivos móveis da obra: *Os filhos do tempo*, do *wattpader* Chaiene Santos



**IMAGEM 20** – Print do App para dispositivos móveis da obra: *Os filhos do tempo*, do *wattpader* Chaiene Santos

As imagens 21 e 22 revelam estratégias que o autor utiliza para manter o público leitor, como a postagem por capítulos despertando expectativa no leitor como forma de manutenção de seus fãs e apoiadores ou como forma de motivar a própria construção.

<sup>76</sup>Na imagem 17, as falas que aparecem nos balões são estendidas na imagem 18 para visualização e análise dos comentários neles representadas, eles se referem apenas às informações apresentadas no parágrafo que aparece na tela.



**IMAGEM 21** – Print do App para dispositivos móveis: Diálogos entre *wattpaders*.



**IMAGEM 22** – Print do App para dispositivos móveis: Diálogos entre *wattpaders*.

A participação do leitor durante o processo pode interferir na construção dos próximos capítulos, fazendo parte de forma indireta da criação, assim como a participação direta por meio da qual a obra é produzida coletivamente e não apenas por meio de *reviews*, como já assinalou Recuero (2015). É, portanto, essa aproximação entre leitor e autor na produção da *fanfic* que vale a pena explorar na tentativa de delinear novos contornos para a concepção de autoria no século XXI.

Um caso curioso acontece na relação com os leitores da *fanfic Innocent/Tayler Hold*, escrita pela autora cujo *nickname* é apresentado como *De blueallstar\_16*, no *wattpad*. Sua *fic* é uma história com 29 capítulos que já conta com 51.9K leituras (51,943 leituras) e 5.1K de votos. Ela escreve sobre Tayler Holder, um *youtuber* americano famoso na *internet* com um single chamado *Who I Am*. Seu canal no *YouTube* tem 952 mil inscritos<sup>77</sup>, seu *Instagram* 3,5 mi seguidores, no *Twitter* tem 80 mil seguidores.

No índice da *fic*, cujos capítulos são apenas numerados sem nomes, há uma interrupção, como um capítulo intervalar, entre 1.8 e 1.9 com o título IMPORTANTE, ao clicar nesse título/*link* do índice, o leitor é direcionado para um capítulo cujo objetivo é interromper o fluxo da narrativa e estabelecer um diálogo com os leitores com pedidos

<sup>77</sup>Verificado em 28 de maio de 2020.

de sugestões sobre como prosseguir com a história.

Nesse aspecto, é possível perceber que a autoria ocorre como um processo colaborativo, cuja relação e participação ativa dos leitores influenciam diretamente no todo discursivo, gerando um novo produto.



**IMAGEM 23** – *Print do App* para dispositivos móveis: Diálogos entre leitores e escritores.

Numa entrevista disposta no livro *Cibercultura e Literatura* sobre a importância do *feedback* dos leitores para entender como a participação pode caminhar para uma autoria em colaboração a partir das interações constituídas na rede, uma escritora de *fanfiction* apresentou a seguinte resposta:

Representam tudo, são a minha alegria, minha recompensa, até mesmo as de crítica me fazem vibrar de felicidade, significa que bem ou mal estou evoluindo como *ficwriter* e como escritora. Além disso, há *reviews* que contribuem para os próximos capítulos e até mesmo corrigir algumas falhas, de gramática ou de enredo. (NEVES, 2014, p. 161).

Nesse ponto, é notável através da fala da entrevistada que a participação ativa do leitor durante o processo e (re) construção do texto, nessa modalidade de escrita na rede, contribui para uma autoria mais fluida e colaborativa.

Pode-se dizer então que o leitor da *fanfiction* contribui com o autor na continuação da história, cujo produto pode aparecer como resultado de uma escrita

participativa em razão das modificações sofridas ao longo de sua escrita levando em consideração as sugestões de seus leitores numa relação de dialogicidade.

Outra resposta também descreve a participação como responsável pelo “andar da história”, conforme as próprias palavras da entrevistada.

Os *reviews* são importantes para que você saiba como o público está recebendo sua *fic*. Embora alguns *reviews* apenas digam coisas como “está bom, continua”, e isso não ajuda muito. Os melhores *reviews* são aqueles onde os leitores opinam, sugerem o andar da história e fazem análises sobre a maneira como o autor escreve, pois isso faz com que o autor progrida, mantendo o que é bom e melhorando onde for necessário. (NEVES, 2014, p. 170).

A relação que se estabelece a partir da participação do leitor revela que essas práticas de escrita por fãs na rede apresentam uma economia própria que se estabelece entre *wattpaders* e *ficwriters*, pois muitos autores têm seus próprios fãs e apoiadores e o capital social construído atua como motivador para a construção (KOREN, 2012). Recuero sugere que isso acontece porque os fãs podem produzir seus escritos que podem ser acessados e recomendados por outros fãs em *sites* e plataformas como *wattpad*, *Fanfiction.net*, *spiritfanfiction.com*.

Ao apontar como melhores *reviews* aqueles que “opinam, sugerem o andar da história e fazem análises sobre a maneira como o autor escreve” a entrevistada assegura a importância do leitor como um sujeito importante e necessário no processo de aprimoramento e validação de sua escrita. Isso corrobora também a afirmação de que “há *reviews* que contribuem para os próximos capítulos”, presente na resposta anterior. A participação do leitor, como as que aparecem na imagem 23, sugerindo ideias e propondo enredos para a narrativa, atesta a afirmação da entrevistada sobre o destino de capítulos posteriores e da própria narrativa, pois reverbera na forma de escrita do autor e influencia a *fanfiction*.

Assim, corroborando o pensamento de Vargas (2005), pode-se dizer que leitores e escritores de *fanfictions* não são indivíduos isolados, pelo contrário, “essa é uma prática que se desenvolve dentro de um ânimo de gregarismo, onde os participantes se sentem - e agem - como membros de uma comunidade literária, que reflete sobre o assunto com seriedade” e, nesse sentido, “os *feedbacks* enviados pelos leitores são de suma importância para os autores de *fanfictions* e, para a maioria deles, o

aprimoramento de sua produção escrita é assunto que merece atenção” (VARGAS, 2005, p. 84).

Para esse trabalho, foi feita a mesma pergunta para uma *wattpader* que escreve para o *fandom* da Trilogia de *50 tons de cinza* e obteve-se a seguinte resposta:

Para mim os comentários são de suma importância, através (*sic*) deles, você consegue saber o que o leitor está pensando, o que ele quer para os seus personagens e tento sempre seguir as opiniões deles, lógico que mantendo a minha linha de escrita, afinal no que seria do meu trabalho, se não fosse meus leitores?

Para além da interação e participação do leitor fã, um aspecto importante a ser observado nessa resposta é que a entrevistada deixa transparecer que no ato da escrita preserva suas marcas de autoria como *ficwriter*, como registrado em “lógico que mantenho a minha linha de escrita”. Essa afirmação pode corroborar a ideia de estudiosos que afirmam que a intenção dos autores de *fanfictions* é de “buscar meios para exercícios de sua própria autoria, bem como um espaço privilegiado para debater e participar de uma comunidade literária” (VARGAS, 2005).

Outro aspecto relevante a se considerar a respeito da participação nessas plataformas diz respeito aos *Beta readers* ou leitores betas. Trata-se de uma categoria de leitores mais experientes que têm a função de analisar e contribuir para a produção. Num fórum do *Orkut*, rede social filiada ao *Google* criada em janeiro de 2004 e desativada em setembro de 2014, a escrita de narrativas na rede já apresentava essa interação<sup>78</sup> com a categoria de leitor como corretor:

**Ikuto:** alguém aí se dispõe a me ajudar criar uma *FIC*?

Estou planejando criar uma *FIC*, só que no momento estou sem criatividade como começar, portanto alguém aí se dispõe a me ajudar a criar uma *FIC*?

**Charles:** eu ajudo mas diz pelo menos o tema e assunto pq senao quem vai criar a *fic* não vai ser vc rrsrr. Sobre o q vc gostaria d escrever?

**Ikuto:** O tema e Ficção científica

**Ikuto:** O que eu preciso é de um revisor para melhorar os textos e deixar mais parecido com um anime.

**Lukaas:** eu já criei várias *fics* de vários temas, manda ela pra mihn!

**Demi Modera:** (L) Eeu ajuudo.. tenho vaarias *fic's* em *sites* diferentes... manda?

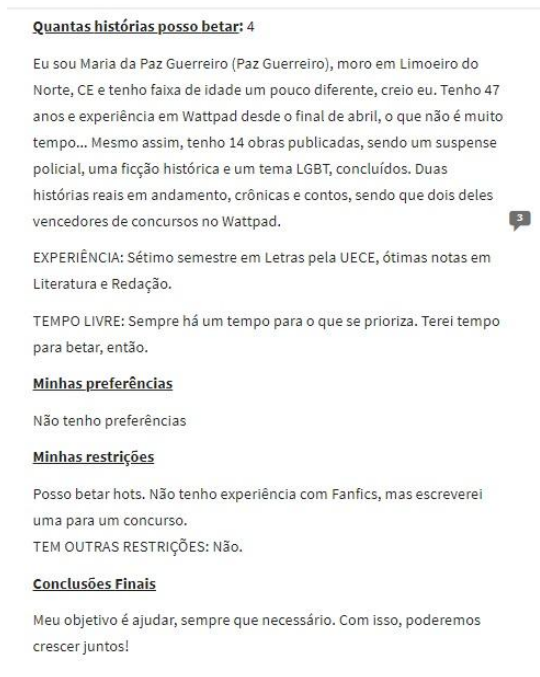
O leitor beta não é um fã elogioso, mas um fã crítico, analítico e com mais experiência. Além da função crítica do *beta reader*, sua relação com o autor é de

---

<sup>78</sup>Cf. NEVES, 2014, p. 128.

colaboração direta para a construção da narrativa de fã. Seu papel não pode ser confundido com o de um revisor de textos, embora muitos o sejam também, o papel desse tipo de leitor é o de julgamento do cenário, personagens, enredos e demais acontecimentos da história, é o que geralmente vai lê-la antes dos que outros leitores.

Esse processo no *wattpad* se dá muitas vezes sob a forma de divulgação do trabalho voluntário do próprio beta. No *book*<sup>79</sup> *Os melhores betas*, do *wattpader* sob o *nick* “*Criticamentecorreto*”, os betas estão representados por um capítulo que traz uma descrição de um leitor beta, como uma espécie de mini currículo. O índice dos capítulos apresenta o *status* do beta como ocupado ou livre (Beta1: ocupado, Beta 2: ocupado, Beta 3: livre, etc.). Ao clicar no índice/capítulo aparece o nome do usuário, como forma de *link*, descrição, preferências e restrições através das perguntas: *Quantas histórias posso betar*, *Minhas preferências*, *Minhas restrições*. Dentre os betas aí apresentados chama minha atenção o “*Beta 7: ocupada*” que se descreve conforme imagem abaixo



**IMAGEM 24:** *Print do book “Beta 7 Ocupada”*

<sup>79</sup>O termo *book* por vezes é tomado nesse trabalho para se referir a obras que funcionam como uma espécie de revista, “livro-vitrine” ou simplesmente como espaço de compartilhamentos de ideias ou de divulgação entre leitores/autores na plataforma.





**IMAGEM 25:** *print de conversa sobre Leitor Beta*

O fato de a leitora ser estudante de Letras e ter a idade de 47 anos num *book* que dispõe de uma lista de outros leitores betas com média de idade entre 12 e 17 sugere mais credibilidade aos escritores que se manifestam pedindo seu auxílio como beta. Ressalta-se aqui que o trabalho do leitor beta aproxima-se do processo de escolha de originais para publicação nas editoras convencionais cuja seleção se dá inicialmente por um leitor ou leitores que analisam a originalidade, qualidade do texto, construção dos personagens, relação com o perfil de publicação da editora. Desse modo, o primeiro leitor é o censor, aquele que vai filtrar e definir o que deve e o que não deve ser compartilhado com outros leitores. Esse mesmo procedimento acontece com o trabalho do leitor beta.

## **CAPÍTULO IV**

## UM RECORTE: DUAS FANFICS

O presente capítulo propõe o desafio de colocar à prova as teorias apresentadas e problematizadas nos capítulos anteriores sobre como as práticas contemporâneas de escrita literária podem colocar em movimento as formas, desestabilizar e ressignificar as concepções de autoria considerando as *fanfictions* que circulam nas plataformas literárias.

Isso nos impele a retomar ao texto “A morte do autor”, de 1968, no qual Roland Barthes dissocia autor de pessoa e obra e percebe o texto como um grande tecido de citações ou como local de diluição de autores, origens e presenças no qual o sujeito autoral desaparece.

Nesse sentido é válido problematizar esse desaparecimento do autor.

No *capítulo 1*, argumentei que muitas práticas literárias atuais são formas inespecíficas de escrita (GARRAMUÑO, 2014) que desestabilizam as concepções e categorias caras à literatura e à crítica literária, como a concepção de originalidade e de autoria. Diante dessa constatação, levantei a premissa de que essas formas inespecíficas de escrita podem corroborar efetivamente para a elaboração de novas concepções de autorias hoje. No *capítulo 2*, apresentei diversos exemplos de práticas de apropriação que deslocam a concepção de autor. Já no *capítulo 3*, provoquei a ampliação dessa discussão trazendo a ficção de fã como uma forma de escrita que opera basicamente pela apropriação e colaboração sendo possível considerar deslocamentos da função autor, ao que tradicionalmente se compreende como autoria, impulsionando sua instabilidade conceitual.

Assim, as observações sugerem que as diversas formas inespecíficas de escrita - como as apresentadas nos capítulos 1 e 2 - estão atreladas à dissolução do autor criador e apontam para uma transformação conceitual das práticas de autoria na contemporaneidade.

Diante disso, no presente capítulo assumi o objetivo de desmontar as peças e analisar e/ou “investigar” os textos produzidos no *Wattpad*, tomando como recorte textos e obras que se destacam na plataforma.

Para tanto, retorno ao personagem de Arthur Conan Doyle, o detetive Sherlock Holmes-, responsável por abrir caminhos para que as *fanfictions* tomassem forma nas décadas de 1960 e 1970, como apontou Anne Jamison -, para me “apropriar” do seu

sistema de investigação, baseado e aperfeiçoado ao longo de sua carreira, em 3 princípios básicos, a saber: a observação, a dedução e o conhecimento.

Tentarei aqui, portanto, desdobrar as etapas do raciocínio do detetive de Arthur Conan Doyle, sobretudo a observação do fenômeno a partir do seu principal método de detecção intelectual que é o raciocínio dedutivo. A dedução holmesiana, conforme sugere Carlo Ginzburg<sup>80</sup>, versa especialmente sobre indícios balizados pela observação.

Na busca desses indícios, optei por uma diversificação de instrumentos para persegui-los, a saber:

**a) observação participante**, inscrevendo-me na plataforma ou em grupos de *whatsapp* para leitores e escritores de *fanfictions* - participando com leitura e escrita, incorporando-me, assim, ao grupo dos *wattpaders*. Tal instrumento permitiu que, como pesquisador, imerso no campo, pudesse obter e coletar informações necessárias (*feedback* de leitores e *reviews* de fãs, conversas informais sobre processos de escrita, etc.) para análise e compreensão da estrutura e funcionamento da plataforma como ambiente de produção e, conseqüentemente, das práticas autorais. No entanto, apesar da imersão no campo (ambientes virtuais de produção e fóruns de discussão), foi necessário manter o distanciamento em alguns momentos, atuando como observador tanto nos grupos de *whatsapp*, quanto na própria plataforma do *wattpad*, a fim de evitar naturalizar “determinadas práticas e comportamentos que deveria ‘estranhar’ para compreender” (GOLDENBERG, 2005, p. 59).

**b) entrevista** com escritores/leitores ou apropriação de entrevistas com *wattpaders* disponíveis na rede.

**c) Leitura e seleção de fanfictions que ocupam destaque na plataforma** – o objetivo era obter uma visão mais panorâmica da relação autor/leitor a partir do *feedback* e dos *reviews* de leitores.

A articulação entre esses diferentes instrumentos e procedimentos usados para a observação do fenômeno pôde auxiliar as reflexões teóricas na composição de um estudo mais abrangente sobre a autoria e os indícios de suas transformações conceituais nesse ambiente de produção de *fanfic*.

---

<sup>80</sup>No livro *Mitos, Emblemas e Sinais*, Carlo Ginzburg demonstra a emergência de um paradigma epistemológico no âmbito das ciências humanas que emerge no final do século XIX, mas que possuía raízes mais antigas nas quais o autor usa como comparação o trabalho dos caçadores, que rastream na lama, ramos despedaçados e outros sinais na natureza para encontrar sua presa. Nessa perspectiva de análise a partir de um paradigma indiciário, Ginzburg relaciona o método com o trabalho de um detetive que descobre a autoria de um crime baseando-se em indícios imperceptíveis para a maioria das pessoas.

Retomando as lições apontadas pelo detetive, diante das várias lições que Holmes pode deixar, uma delas é que “Um investigador tem de basear-se em fatos e não em lendas”, pois “Não há nada mais enganador do que fatos óbvios”. Ele nos ensina que “É um erro grave formular teorias antes de conhecer os fatos. Sem querer, começamos a mudar os fatos para que se adaptem às teorias, em vez de formular teorias que se ajustem aos fatos” (CASATTI, [2020], 2021, *online*).

Seguindo a recomendação, a análise se dá inicialmente a partir da *fanfiction we got married*, vencedora do prêmio *wattys* 2018 na categoria remixadores. Conforme descrição já apresentada nos capítulos anteriores é uma *fanfiction* que tem como método de escrita a prática de apropriação. Sua autora é Raissa Coelho e usa o *nickname* rahgcr. Na plataforma, ela se descreve em seu perfil como “advogada, mineira, cristã e amante da cultura asiática”. Além de *we got married*, Raissa tem mais 3 histórias completas disponibilizadas no *wattpad*, dentre as quais *Seu coração também bate por mim* (vencedor do *wattys* 2019); *Jeongsun, flor do palácio*, e, *Além dos muros* (*wattys* 2017, somando-se 3 prêmios consecutivos). Além dessas histórias publicadas, Raissa tem outras em fase de conclusão.

A escolha dessa *fanfiction*, *a priori*, se deu pelo fato de a obra constituir-se como forma híbrida ou forma coral (SÜSSEKIND, 2013), já que a narrativa aparece composta por *vídeo trailer*, imagens em movimentos, *memes*, *emojis*, *stickers* e comentários de leitores.

*We got married* surge como uma espécie de texto sobreposto por camadas de formatos distintos para meios distintos, mas que se juntam num só meio, num só canal embora apresente *links* para outras fontes que o complementam (*youtube*). É uma narrativa que, como já descreveu Santaella sobre as narrativas no universo midiático, “se expande em uma multiplicidade de mídias que transforma o universo narrativo em rios cada vez mais caudalosos” como “rios que correm de uma plataforma para outra, de uma tela para outra” (SANTAELLA, 2018, p. 81).

Pode-se dizer, portanto, que é um texto que se ambienta na cultura da convergência das mídias (JENKINS, 2009), pois parece ser sustentado pela colisão de linguagens e meios para concretização das narrativas, cruzando categorias diferentes como *fanfictions*, *fan videos* e *fan arts* (artes de fãs para ilustrar situações que não estavam presentes nas histórias originais).

#### 4.1. WE GOT MARRIED<sup>81</sup>



IMAGEM 26: Print da capa do e-book de Raissa Coelho

*We got married* é um remix do *reality show* sul coreano homônimo (hangul: 우리 결혼했어요), transmitido pela *Munhwa Broadcasting Corporation*, como quadro do programa *Sunday Sunday Night*. O *reality* foi ao ar pela primeira vez em 2008 e tinha como objetivo a formação de casais de celebridades coreanas (atores, cantores, comediantes, MC's, etc.) para mostrar como seriam se fossem de fato casados.

Cada celebridade se integraria ao programa sem o conhecimento de seu par, com quem iria se “casar”. Esses casais, ao serem formados, passam a receber diferentes missões para serem cumpridas no decorrer dos episódios. Essas missões seriam entregues através de envelopes enviados pela produção ou colocados em lugares estratégicos nas locações do programa com a finalidade de ajudar a aproximação desses famosos e para que eles criem memórias como um casal de verdade e semanalmente cada dupla deveria completá-las. Ao programa caberia a exibição de entrevistas com os participantes para exibir seus comportamentos como casais.

Semelhante às multímarcas orientais, no que se refere às práticas de apropriação que usam nomes semelhantes às marcas apropriadas, conhecidas como *shanzai* (tal como apontadas no capítulo 2), Raissa usa o mesmo nome do *reality show* sul coreano na sua *remixagem*.

---

<sup>81</sup> É possível acessar a obra usando o leitor de QRcode do celular.

Seu texto é uma *fanfiction* composta de 41 capítulos que já dispõe de 835k de leituras, 88,7 k de votos. Ele apresenta, já no início, a seguinte descrição: “Essa história que você está prestes a ler venceu o *Wattys* 2018 na categoria remixadores”. Ao lado direito consta um balão de diálogo com dezenas de comentários de leitores parabenizando a autora pela premiação enquanto outros comentários são elogiosos e tratam da qualidade da escrita. Logo abaixo aparece um *banner* nas cores azul e rosa disponibilizado pelo *wattpad* para os vencedores do *wattys* cuja função é destacar a obra dos *winners* na plataforma com o texto “I’m a watty ward winner – The wattys 2018” seguido de mais um balão com 11 comentários dos leitores fãs.

É possível dizer que essa descrição e a presença do *banner* na *home* do *book* ou página de perfil do usuário na plataforma conferem ao *wattpader* um *status* de autor e parecem atribuir, também, à sua escrita uma posição de destaque conseqüentemente privilegiada em relação às demais obras de outros escritores, pois os vencedores têm suas obras colocadas em destaque, fixadas nas páginas dos usuários como uma “vitrine da plataforma”, como ocorre com os *best-sellers* das editoras convencionais nas livrarias, tanto físicas quanto em espaços de vendas virtuais, geralmente com a descrição “os mais lidos” ou “os mais vendidos”.

A produção de escrita na plataforma difere das formas convencionais de publicação por permitir a interação e participação direta do leitor no momento de elaboração, afetando sua escrita de modo que incide diretamente na ação do autor influenciando-o a editar ou direcionar os próximos capítulos de acordo com as sugestões, participação e atuação dos leitores fãs. Esse comportamento é tratado por Jenkins (2015) como fofoca fã. Essa “fofoca constrói um chão comum entre os participantes, pois aquelas que intercambiam informação asseguram uma à outra aquilo que compartilham” e, sendo assim, “numa era cada vez mais atomística, personagens *ready-made* da cultura popular servem de conjunto compartilhado de referências para discutir experiências e sensações comuns com outros, com os quais talvez nunca se tenha contato face a face” (p.95-96).

Ao se apropriar dos personagens e elementos da cultura asiática e deslocá-los para o contexto de suas narrativas, Raissa Coelho cria uma relação com outros fãs na formação de uma coesão do grupo para manutenção da narrativa e, conseqüentemente, do *fandom*. Isso se dá através de várias estratégias. Em alguns momentos usa nomes de celebridades sul-coreanas como Song Min-ho, de nome artístico Mino, rapper e compositor integrante do grupo WINNER que participou do drama coreano The

Strongest K-POP Survival; Eun Byul, cantora; e, Eun Ji Won, um rapper, compositor, apresentador e ator sul-coreano, membro do *boy group Sechs Kies*. Além da apropriação dos nomes, ela também usa nomes de pratos típicos e diversos outros elementos da cultura sul-coreana, revelando, dessa forma um apego emocional pela cultura asiática evidenciando, também, que houve um aprofundamento dos elementos dessa cultura para transposição para a *fanfiction* no interior de um *fandom* específico, uma vez que ao iniciar um capítulo a autora faz uso de glossário dos termos sul-coreanos que serão usados no capítulo.

A cultura de fã, assegura Matt Hills (2002), não existe sem as paixões e o apego emocional, portanto na cultura de fãs ou do indivíduo fã os aspectos emocionais são quase sempre evidenciados na preservação do capital social ou na coesão do grupo de fãs.

Em *we got married*, já de início, a autora da *fanfiction* investe nesse apego emocional do *fandom* ao apresentar a seguinte sinopse já trazendo os elementos e personalidades da cultura asiática para seu elenco:

[Vencedor do *Wattys* 2018] Quando o *reality show* sensação entre as celebridades anuncia que gravará uma temporada em que fãs poderão participar, Cha Ji Won não perde a chance de se inscrever, só que não pelos motivos óbvios.

A alfaiataria de sua família está com problemas financeiros e o programa promete ser a solução perfeita para promover a coleção de roupas de seu pai no meio artístico.

Contando com uma inesperada ajudinha interna na emissora responsável pela transmissão, Ji Won se torna uma das escolhidas entre as milhares garotas que também se inscreveram. E, bem, não é como se fosse muito difícil bancar a fã apaixonada pelo seu ídolo. Basta adicionar um pouco de loucura e brilho nos olhos, mesmo que o famoso com quem deva fingir estar casada por seis meses seja nada menos que o carismático, arrogante e intragável Song Min Ho

Não que ele vá admitir, mas, após um grande escândalo que abalou sua carreira como ator, participar do *We Got Married* tornou-se sua última chance de reconquistar a fama perdida e salvar o resto de dignidade que lhe resta.

E tanto quanto é inegável que Min Ho e Ji Won são a combinação perfeita para estourar os índices de audiência, quando as câmeras se apagam, certamente não existe staff nem seguranças o suficiente que consigam evitar a iminente, mas gloriosa, tragédia total.

OBRA REGISTRADA NA BIBLIOTECA NACIONAL  
[NÃO autorizo adaptações]

*A fanfiction* está organizada com o índice que traz a seguinte ordem: *book trailer*,



Elenco principal e os capítulos enumerados e, no final, apresenta um epílogo + entrevista final. O *book trailer* é um videoclipe de 2'35 de duração que pode ser visto diretamente na página do *wattpad* ou direciona o leitor fã ao *youtube*<sup>82</sup>. O vídeo é composto por um clipe que apresenta pessoas reais – celebridades participantes do *reality show*, mixado com um fundo musical coreano - Música *판따라*(Feat.우혜미), Artista *개리* e Álbum *판따라 OST*<sup>83</sup>. No decorrer desse trailer, juntamente com o fundo musical, passa-se uma legenda com realce na cor azul acompanhada de “closes” dos protagonistas com o seguinte texto:

Ele tem tudo: beleza, talento, sucesso; Ela tem um plano, mas não se engane com sua aparência, ela é tudo, menos frágil. Uma sequência desastrosa de escândalos e um reality show uniram os dois em casamento. Prepare-se para acompanhar de perto momentos doces e apaixonantes, mas lembre-se que tudo é encenação, pois quando as câmeras se apagam e a vida real começa desentendimentos, mídias sensacionalistas, personalidades conflitantes, segredos, fãs enlouquecidas, tudo contribui e nada pode evitar a iminente, mas gloriosa tragédia total.

Após essa breve sinopse legendada no vídeo, o volume da música de fundo é diminuído em 1'42 do vídeo, deixando quase inaudível, e inicia-se uma entrevista com os personagens - como ocorre em chamadas de programas de TV -, com legenda em coreano e em português. Aos 2'14 a música volta ao seu volume inicial e aparece a descrição em fundo azul com as letras em branco com o seguinte texto “Livro disponível no *wattpad*”.

O vídeo-clipe, ou *book trailer*, é uma *remixagem* composta por cenas que envolvem os personagens do *reality show* sul coreano e são enriquecidas com ilustrações como uma forma de “divulgação” da narrativa no interior da própria narrativa.

Textos como a *remixagem* de *we got married* são construídos através de meios diversificados e configuram uma narrativa transmídia que Henry Jenkins, na obra *Cultura da Convergência*, define como “uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento” (2009, p. 49).

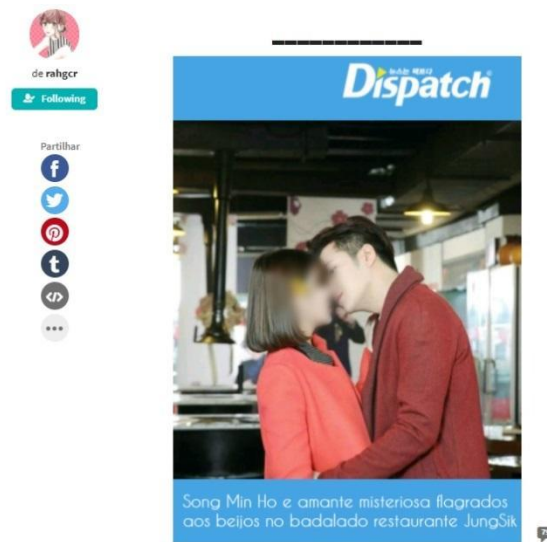
Os capítulos estão organizados na ordem 1.0; 2.0; 3.0; ... e, após o capítulo 5.0,

---

<sup>82</sup>Cf. canal da autora através do link <https://youtu.be/eM4rkbDQjicA>

<sup>83</sup>Cf. descrição do *book trailer* no *youtube*.

surge um capítulo 5.1 como uma espécie de ruptura da narrativa - uma pausa no meio do expediente para um *coffee break* com os leitores-, pois ao chegar nesse ponto da leitura ou ao clicar nesse número no índice, aparecem duas imagens com os protagonistas do *reality show* no *Dispatch*. Nesse ponto a autora interrompe a narrativa para explicar ao leitor o que é *Dispatch*, conforme imagens abaixo:



**IMAGEM 27:** *Print do Capítulo 5.1 - Dispatch*



Pra quem não sabe, o Dispatch é um polêmico tabloide sul coreano que vive revelando as maiores fofocas sobre as celebridades.

Beijos e até o capítulo 06.<3

**IMAGEM 28:** *Print do Capítulo 5.1*

Nesse ponto os comentários de leitores estão voltados tanto para elogios à autora pela estratégia usada, quanto para o conteúdo postado.

No primeiro caso comentários como “Isso se chama... profissionalismo”, “cara, amei essa autora”, “amando a autora” ou “Genteeee Coreiiaaa chama essa autoraaa Vocês tão perdendo” são apresentados de forma mais indireta com referência à autora como um diálogo entre os leitores dentro da própria obra; outros como “Você é atenciosa a cada detalhe dessa história, amei”, “MANO VC É UMA GENIA SCRR”, “Autora tu vai ficar ryca se no futuro virar criadora de doramas<sup>84</sup>”, “Eu pensei q era anúncio ksksksksk Caraca que treco mais bem feito kkkkkk”, “Bicha PROFISSIONAL” ou “Netflix tá perdendo”. No segundo caso, aparecem comentários voltados para o conteúdo do capítulo, referindo-se especificamente ao tablóide *Dispatch* como “no Brasil mais conhecido como fofocalizando”, “Uauuuu, olha o focalizando aí, só q consegue ser pior ksksksk fofocalizando 2.0”, “TV Fama coreano”, “Sônia Abrão da Coréia”.

Outro aspecto relevante é a forma de diálogo, semelhante a um fórum de discussão no interior da própria obra que ocorre algumas vezes somente entre os leitores, outras entre autor e leitor/leitores.

Nas falas abaixo, é possível notar a participação ativa da *wattpader*, através do *nickname* **rahgcr**, interagindo com os leitores.

[LarianneHelena](#) out 02, 2017

Scrr, pensei q fosse um capítulo de narração, mas gostei ldlks

3 respostas



[rahgcr](#) out 02, 2017

kkkkk o capítulo de narração eu postei ontem. O próximo deve sair lá pra sexta-feira! ☺

Responder



[LarianneHelena](#) out 02, 2017

Aaaah agora eu vi, na lista d caps só estava até o 4, ai eu arrastei o cap para baixo e apareceu a atualização do 5 kkkk mds, eu n tinha visto aaaah, desculpa ^^

Responder



[rahgcr](#) out 02, 2017

---

<sup>84</sup> As novelas asiáticas de drama são também conhecidas como “doramas”. Os dramas coreanos românticos (k-dramas) são os mais populares, mas por toda a Ásia essas séries são produzidas e cultuadas por legiões de fãs.

hahah que coisa! mas não precisa pedir desculpa por isso 😊😊  
Responder

[heyaVian](#) jan 24, 2019

Mds, eu sei de que série eh essa cena eu não lembro o nome

6 respostas



[jihyoboss](#) fev 17, 2019

um tempero de outro mundo

Responder



[GodnessMariN](#) mar 22, 2019

Um tempero de outro mundo não é uma cópia de Oh My Gosth?

Responder



[jihyoboss](#) mar 22, 2019

sim

Responder



[rahgr](#) mar 22, 2019

Na verdade, essa cena é do Dorama Belo homem / Bel Ami, que a IU (que é a JiWon no livro) protagonizou

Responder



[WhiteQueennn](#) mar 22, 2019

Qual o nome da Ji Won de vdd?

Responder



[lavienpeache](#) mar 23, 2019

Lee Jieun, mas ela é conhecida como IU

Essa espécie de diálogo, como um fórum de discussão dentro da própria obra, dilata as formas de escrita e coloca não só as produções literárias dos dias atuais numa posição de inespecificidade (GARRAMUÑO, 2014), mas também coloca em xeque a crítica. Que base epistemológica torna possível a análise dessas narrativas que incluem em sua composição a linguagem como um *ready-made*?

Pode-se perceber que os experimentos a partir das formas de escrita adicionadas à imagem (*emojis*, *stickers*, *memes*, fotografias, etc), às falas dos leitores, aos vídeos e à apropriação – como os elementos presentes na *fanfic* de Raissa Coelho- redefinem à noção duchampiana de *ready-made* e instituem uma crise epistemológica do literário na condução da análise e da crítica, encaminhando-as às fronteiras de múltiplos campos – literatura, cinema, fotografia, etc.

De que forma essa ficção pode contribuir para a análise de autoria na contemporaneidade? É possível dizer que as formas de escrita como as que ocorrem em *we got married* destituem a voz autoral de sua autoridade e que a posição do autor só vai encontrar sentido nas práticas e vozes dos outros, na soma das colaborações?

Para responder a essas questões é importante salientar que o trabalho de autoria nesse meio de produção exige muito mais do que a apropriação, ele exige um trabalho de pós-produção.

Pensar o autor nessa perspectiva o distancia de um mero apropriacionista ou o mero reproduzidor sem criatividade. O autor contemporâneo, mais especificamente o autor de plataforma literária, se coloca no campo para além da (re)escrita, pois faz um trabalho de pós-produção (BOURRIAUD, 2009), de montagem e acabamento incluindo elementos de som, imagem, vídeo e texto “até à tiragem da primeira cópia”.

Nicolas Bourriaud já apontou que a apropriação é a primeira fase de pós-produção e, nesse sentido, “não se trata mais de fabricar um objeto, mas de escolher entre os objetos existentes e utilizar ou modificar o item escolhido segundo uma intenção específica” (p.22).

O papel do autor contemporâneo não consiste mais na criação, pois “não há nenhum sentido em aumentar a quantidade de poesia nesse mundo. O mundo já tem poesia suficiente. Provavelmente muita. Demais. A única desculpa para ser um poeta hoje é acrescentar qualidade à poesia, acrescentar uma qualidade que não existia antes” como dizia o poeta e editor artesanal Bob Cobbing.

Tal qual uma máquina de costura antiga pode ser reaproveitada e passa a ser exposta numa sala como aparador ou mesa de decoração e ter a sua função ressignificada para reuso, assim é o tratamento que o artista ou o autor contemporâneo dá às formas já existentes como reaproveitamento e reciclagem criativa de materiais disponíveis na elaboração de uma estética de apropriação.

Para Jamison o papel do escritor não é produzir mais de algo que já é reconhecível, mas mudar constantemente posturas e técnicas, literalmente fazendo a diferença a *fanfiction* “reenquadra grandes pedaços da cultura em um contexto diferente do que ela apareceu originalmente, assim podemos pensar como eles são realmente estranhos” (JAMISON, 2017, p. 352).

A *fanfiction We got married*, assim como as demais *fanfictions* nas plataformas, - semelhante ao que ocorre em *#24Horas* do Jornalista Bernardo Gutiérrez (cap. 2) - incorpora falas e opiniões dos leitores ao texto funcionando como uma espécie de *livro-*

*fórum-relato*, cuja autoria se dá também através das vozes em colaboração. A diferença entre *we got married* e *#24horas* se dá em relação ao fato de que, embora o jornalista Bernardo Gutiérrez assine a autoria, ele assume a existência da colaboração e da participação dos leitores como vozes autoras integrantes do seu texto.

A apropriação e o deslocamento de texto, hoje, parecem ter como um ponto de partida o espaço mutante que a *Web* abriu para o pensamento (VILLA-FORTE, 2019). Todas essas práticas, no entanto, revelam-se na necessidade humana de contar histórias e que tem impregnado o imaginário humano desde sua origem e “Talvez nada seja mais humano do que dividir histórias, seja a pé do fogo ou em nuvem, por assim dizer” (JENKINS et al., 2014, p. 25).

Essas histórias têm impregnado o imaginário humano e encontram hoje seu *habitat* na transmídia, a saber, *habitat* nômade para o qual as histórias vão migrando e se distendendo, desdobrando o poder expansivo que está no âmago da narrativa (SANTAELLA, 2018, p. 81).

Vale salientar, ainda, que essas obras nas quais o leitor atua como usuário da plataforma, selecionando os fragmentos de filmes, textos, imagens, cenários, etc., instituindo novas conexões entre discursos, cooperando com o processo de construção dos objetos -, textos e formas com as quais lidamos nesse trabalho -, podem ser pensadas como práticas que se enquadram nas definições de inespecificidade (GARRAMUÑO, 2014) e corralidades (SÜSSEKIND, 2014) deslocando também a concepção de autoria.

## 4.2. SAGA QUE MÚSCULO

“Não roubarás. ‘Copiarás’. É assim, com um único mandamento, que uma nova seita criada na pequena cidade de Uppsala, a 70 km de Estocolmo, capital da Suécia, planeja conquistar fiéis pelo mundo. Mas quem passar por lá não verá sede, nem santos. Os adeptos da Igreja Missionária do Kopismo fazem tudo pela *internet*. Eles se reúnem em salas virtuais para compartilhar cópias de textos, músicas e vídeos”.

(Tiago cordeiro – Revista Galileu, sobre o grupo *The Pirate Bay*)

A *Marvel Comics* lança o primeiro quadrinho de super-heróis em 1939 com o intuito de apresentar uma mitologia do universo de heróis e vilões. Das bancas esse universo salta para o cinema 70 anos depois.

O jornalista Ivan Monteiro, do *site* médium.com, aponta que embora o cinema tenha apresentado suas versões em *live-action*<sup>85</sup> de vários heróis, inclusive criando o clássico *Superman*, em 1978, e tenha solidificado de vez os heróis e vilões da *DC Comics*, como *Batman*, foi somente no final dos anos 2000 que Hollywood não só abraçou o cinema de heróis, como também uma fórmula bilionária com o lançamento de *Homem de Ferro*, da *Marvel Studios*.



**IMAGEM 29:** Os Vingadores: vários filmes de sucesso em um único universo

---

<sup>85</sup>Em tradução livre do inglês pode ser chamado de “Ato real”. Em cinematografia ou videografia, é um termo utilizado para definir os trabalhos que são realizados por atores reais, ao contrário das animações; o termo é usado para definir não apenas filmes, mas também jogos eletrônicos ou similares, que usam atores e atrizes em vez de imagens animadas.

Desse apontamento, é sugestivo dizer que - como parte de um planejamento objetivando a composição de um produto voltado para a reconstituição de sequências hollywoodianas desde os anos 70 através de narrativas expandidas a partir de uma história - *O Homem de Ferro* foi a primeira apresentação do conceito de Universo Compartilhado de uma forma sólida.

A cultura e cinema contemporâneos passam a explorar exaustivamente o conceito de narrativa transmídia discutido por Henry Jenkins em *Cultura da Conexão* ao cruzar universos distintos na construção de uma única narrativa.

Pode-se dizer, portanto, que o cinema encontrou no conceito de transmídia maneiras de trabalhar a partir de um mesmo conteúdo, construindo pontos de vistas diferentes ou seguindo personagens e cenários secundários da história original com filmes de diferentes personagens que vão se entrelaçando em uma narrativa maior ou diferentes longas que reconhecem e compartilham o mesmo universo, criando um grande mosaico de histórias sob uma mesma moldura.

Talvez a nova onda de universos compartilhados constitua apenas uma nova estratégia para fisgar o espectador ou talvez possa ser a forma de aproveitamento e ressignificação dos elementos já existentes ou uma forma de investir no capital social dos *fandons*.

Como aponta Henry Jenkins, os fãs sempre foram os primeiros a se adaptar às novas tecnologias de mídia e a fascinação pelos universos ficcionais inspira novas formas de produção cultural, desde figurinos a *fanzines*: “os fãs são o seguimento mais ativo do público de mídias, aquele que se recusa a simplesmente aceitar o que recebe, insistindo em se tornar um participante pleno” (JENKINS, 2009, p. 188).

A concepção de fã ativo nesse contexto também pode corroborar os pensamentos de teóricos como Shirky (2011) e Poster (2012) que rejeitam a concepção de fãs socialmente deslocados.

Assim, é possível pensar que a lógica expandida da produção está presente em muitos setores culturais hoje e que os fãs são peças-chave da indústria comercial. A participação do fã também é fundamental na produção de nosso objeto de investigação.

A *fanfic* a *Saga Que Músculo* do *wattpader* Douglas Rufino apresenta-se como uma *fanfiction crossover* construída a partir da Saga Crepúsculo e, assim como *We Got Married*, aposta numa “experiência coral”, como define Flora Sússekind, pois além do texto escrito também integra *vídeo trailer*, imagens em movimentos, fotos de atores ou



cantores, *memes*, *emojis*, *stickers* e comentários de leitores. Contudo, de modo distinto, a *Saga Que Músculo* hibrida mundos fantásticos com elementos da cultura pop, personagens de *Hollywood* e pessoas reais, cuja escrita é um *crossover* aos moldes dos “universos compartilhados” cinematográficos da Marvel como *Os Vingadores*, *Liga da Justiça* e *Guerra Civil*.

A escolha pela análise dessa *fanfiction*, portanto, justifica-se pelo fato de ela apresentar a possibilidade de ser pensada como uma forma inespecífica (GARRAMUÑO, 2014). Justifica-se ainda por constituir-se como uma prática literária que emerge da plataforma a partir de uma estética inscrita num “estatuto do inconstante” podendo ser caracterizada como “formas mutantes”, como descreve Wander Melo de Miranda.

Quais movimentos da autoria são possíveis vislumbrar nessas práticas de escrita em formas mutantes? Seria *A Saga Que Músculo* uma evidência de uma escrita em movimento ou de uma estética de experimentos em formas de corralidades geradores de uma escrita *sampleada* que aproxima a autoria ao papel do curador?

Histórias de amores infelizes como *Romeu e Julieta*, *A Bela e a Fera*, *Heathcliff* e *Catherine* inspiraram a história de Edward e Bella da *Saga Crepúsculo*. No entanto, ao contrário das histórias de amor que o antecederam, o romance dos personagens de Stephenie Meyer é ambientado no mundo fantástico e sobrenatural que conta a relação existente entre um vampiro e uma humana, entre um predador e a presa.

Em *Crepúsculo*, a estudante Bella Swan chega à nublada e chuvosa cidadezinha de Forks - último lugar onde gostaria de viver. Seu grande desafio é se adaptar à vida provinciana na qual aparentemente todos se conhecem e se habituar a morar com um pai com quem nunca conviveu. Na vila ela conhece Edward Cullen, um misterioso adolescente vampiro, cuja família não bebe sangue, e Bella, longe de ficar assustada, envolve-se num romance perigoso com sua alma gêmea imortal.

*A Saga Crepúsculo*, juntamente com *Harry Potter*, já rendeu milhares de *fanfictions* - consequentemente milhares de autores - em diversas plataformas ao redor do mundo. Anne Jamison diz que “com o passar do tempo, a comunidade de *fanfiction* de crepúsculo cresceu e teve menos a ver com os livros e filmes e mais a ver com *fanfiction*, o que por sua vez tinha a ver menos com os livros e filmes e mais, bem, com a escrita romântica em muitos subgêneros” (JAMISON, 2017, p. 184).

É possível que, nesses subgêneros, muitas formas híbridas de escrita sejam vivenciadas nas plataformas literárias digitais. Atualmente, ao pesquisar a palavra

“crepúsculo” no *wattpad* podem-se encontrar 3.8K de histórias e milhares de práticas de escritas que colocam em evidência “ciberestéticas literárias” e formas de experiências autorais.

A própria autora, influenciada pelos fãs oriundos da convergência das mídias, para comemorar o décimo aniversário de lançamento do livro *Crepúsculo*, que inaugurou a série vampiresca sobre Edward Cullen e Bella Swan, resolveu reescrever o romance com o título *Life and Death: Twilight Reimagined* - no Brasil traduzido como *Vida e Morte: Crepúsculo Reimaginado*. Nessa reescrita, ela traz uma alteração curiosa. A autora trocou o gênero dos personagens, inclusive do casal protagonista. Teria Stephenie Meyer feito uma *fanfic* de sua própria obra? Estaria a autora raspando “os números de série” de sua própria obra e revisando “*fanworks* para republicá-las como originais”? (JAMISON, 2017).

Jamison já sugeriu que “o *fandom* crepúsculo acidentalmente criou um império”, isso leva a autora a ter uma relação de “compromisso” com os fãs, até mesmo a ponto de ressignificar a sua obra aos moldes da *fanfictions* como os fãs talvez o fizessem. Essa aproximação do autor com os fãs e esse movimento do autor ao gosto do público nos coloca diante de mudanças significativas do fazer literário.

No prefácio do livro a autora justifica as razões pelas quais as alterações foram efetuadas, conforme descrição:

[...] Bella sempre foi muito censurada por ser salva em várias ocasiões, e as pessoas a acusavam de ser a típica donzela em apuros. A isso, sempre respondi que Bella é uma humana em apuros, um ser humano normal cercado de todos os lados por pessoas que são basicamente super-heróis ou supervilões. Ela também foi criticada por se deixar consumir demais pelo interesse amoroso, como se isso fosse exclusividade de meninas. Mas sempre defendi que não teria feito diferença se o humano fosse homem e o vampiro fosse mulher; ainda seria a mesma história. Deixando o gênero e a espécie de lado, Crepúsculo sempre foi uma história sobre a magia, a obsessão e o frenesi do primeiro amor.

Então pensei: E se eu testasse essa teoria? Poderia ser divertido. Como costuma acontecer comigo, comecei acreditando que faria um ou dois capítulos. (É engraçado/triste o fato de que ainda não me conheço bem.) Lembra que falei que não havia tempo? Felizmente, este projeto, além de ser divertido, foi rápido e fácil. Acontece que não tem tanta diferença entre uma humana apaixonada por um vampiro e um humano apaixonado por uma vampira. E foi assim que Beau e Edythe nasceram.

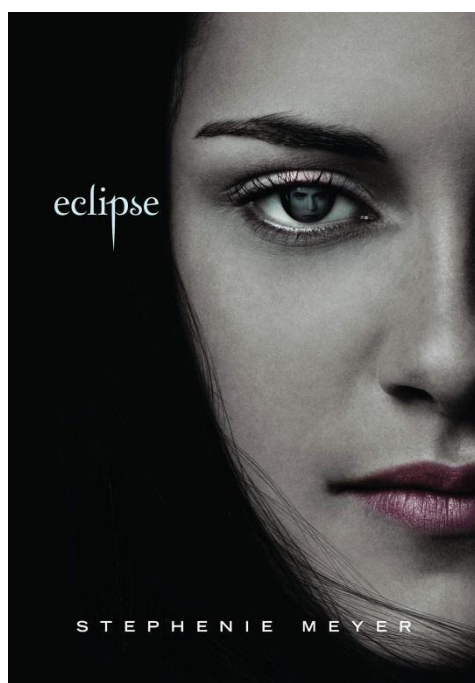
A autora, ao apresentar uma justificativa da reescrita do seu livro e declarar

que as críticas sobre o papel da protagonista afetaram a reescrita, investe na capitalização da sua fama como autora, como uma forma de reinvenção do autor que se desloca para uma prática de escrita ao gosto do leitor, motivada pelos comentários e posicionamentos como acontece com a escrita das *fanfics* influenciadas pelas *reviews*.

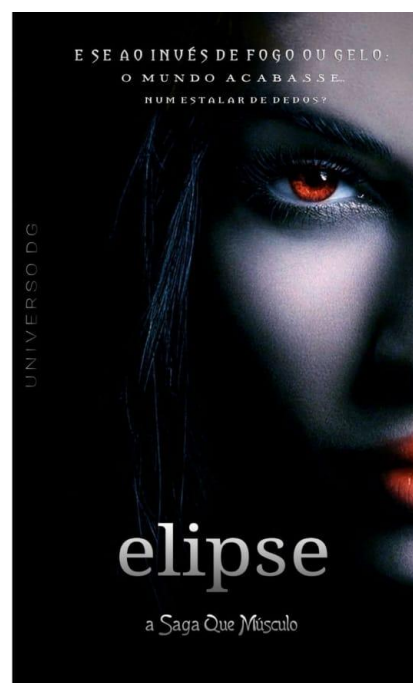
Em entrevista cedida a Isabel Coutinho, Stephenie Meyer explica a necessidade de reescrever a história, agora sob o ponto de vista de Edward e afirma que começou a sentir a necessidade de mostrar como o personagem estava pensando por causa da leitura que fazia dos fóruns e “que habitualmente as pessoas interpretam mal as suas motivações. Eu queria mostrar o verdadeiro Edward”. (COUTINHO, 2020, *online*)

Mudar o sexo dos personagens, como se vê em *Vida e Morte: Crepúsculo Reimaginado* de Stephenie Meyer é uma prática comum na *fanfiction* que atualmente vem encontrando sucesso comercial (como *Elementary*, da CBS). A questão que se coloca aqui é: Quando o próprio autor tornou-se maleável a ponto de mudar histórias já publicadas em função do leitor fã? Mudaram as regras do jogo no campo da autoria?

\* \* \*



**IMAGEM 30:** Capa do livro de Stephenie Meyer



**IMAGEM 31:** Capa da *fanfic* de Douglas Rufino



SCAN ME

“E se ao invés de fogo ou gelo o mundo acabasse num estalar de dedos? Forçada a lidar com a realidade ao seu redor; que de uma hora para a outra, transformou-se em mundo pós-apocalíptico nossa protagonista também lutará para trazer de volta todos aqueles que ama, custe o que custar!”

O texto acima é o resumo da *fanfiction crossover* a *Saga Que Músculo*. Trata-se de uma construção *distópica* em forma de paródia cinematográfica com 3.5K leituras e 1.2K de votos<sup>86</sup> na plataforma. O autor é Douglas Rufino Cruz, mas se identifica no perfil com o *nickname* de *Universo DG*, denominado por ele como um “selo” das obras que escreve em Universo Compartilhado. Com esse selo (Universo DG) o autor tem 1,08K de seguidores e já apresenta 21 obras na plataforma como *Sr. Conde*, que tem como base para o universo compartilhado em *Drácula*; *Origens: antes do espelho, espelho meu*, com base em *Branca de Neve e A lenda dos antigos: antes do Era uma vez*.

A *Saga Que Músculo* é uma *fanfic crossover* que traz a *Saga Crepúsculo* como base, mas cruza diversos universos que o autor define como “universo compartilhado”, como ocorre com “Os Vingadores” (IMAGEM 28), da *DC Comics*. Os elementos e personagens centrais aparecem no texto da *fanfiction* com os nomes alterados, Edward Cullen, por exemplo, aparece como Etward Bullen e Bella Swan como Ella Zwan, semelhante ao que fez a própria autora ao reescrever a história e mudar o gênero e os nomes dos personagens para Beau e Edythe.

O título do livro/*fanfiction* também é alterado de *Eclipse* para *Elipse* e a arte da capa (IMAGEM 30) já se constitui de início uma apropriação remixada, uma vez que o autor se apropria da capa original do livro de Stephenie Meyer (IMAGEM 29), trabalha a imagem e traz a descrição com as letras em estilo gótico.

O texto, conforme declara o próprio *wattpader*, tem o universo da *Saga Crepúsculo* como a base para a paródia, mas “vai expandindo-se como se fosse um verdadeiro *Todo Mundo em Pânico*<sup>87</sup> com *Corra que a Polícia vem Aí*, adentrando diversas produções do cinema, TV e *streaming* fazendo paródias delas e com muitas

---

<sup>86</sup>Dados de dezembro de 2020.

<sup>87</sup>Filme norte-americano do gênero comédia de terror do ano 2000 dirigido por Keenen Ivory Wayans. Trata-se de uma paródia de diversos filmes de terror de sucesso dos anos 1990 como *Scream* e *I Know What You Did Last Summer*, cujo padrão humorístico o *wattpader* tenta seguir para escrever a *fanfiction* paródia.

doses cavалares de sátiras da cultura pop”<sup>88</sup>.

A saga está dividida em livros ou temas da mesma forma como são divididos os livros de Meyer, como, *Rua Nova* (*Lua Nova*), *Elipse* (*Eclipse*), etc. Algumas *fanfictions* da saga já estão concluídas, enquanto outras ainda se encontram em construção.

É importante ressaltar que essa estratégia de cruzar vários *fandons* a partir de outro *fandom* como eixo, como travessia ou guia para um fluxo constante de enredos, altera as formas estéticas no interior da própria *fanfiction*, na forma de construção da *fic crossover*. Embora possa se dizer que as *fanfictions crossovers* se caracterizam por cruzar dois ou mais universos ficcionais, os *ficwriters* geralmente hibridam um número limitado de universos para manter certa linearidade e “controle” sobre o enredo; essa prática, no entanto, difere dos universos compartilhados apresentados no Universo DG, no qual parece importar mais o fluxo e o processo.

É esse aspecto de transformação dos meios, da estética e das formas, transpondo os limites do seu campo e recorrendo às invenções e renovações que Florencia Garramuño (2014) denomina de crise de especificidade e que vai definindo, segundo a teórica, “a ideia de inespecificidade e de não pertencimento”. Nas palavras da autora, “não é só possível dizer que a literatura expandiu seu meio e suporte para incorporar, de modo crescente, outras linguagens no interior do discurso – com incorporação de fotografias, imagens, blogs, chats e e-mails” (p. 87), mas também “com pontos de conexão e fuga entre diversos discursos literários” e, no caso da *fanfic* por meio da incorporação de universos e fontes diversas (livros, filmes, séries, etc.) num único texto.

Na *Saga Que Músculo*, assim como no Universo DG, de modo geral, aparecem incorporações que expandem as formas já existentes.

O *book fanfiction* de *Rua Nova* traz um *book trailer* curto, de 56 segundos, com som de piano ao fundo e cenas da *Saga Original* com as configurações de cor alteradas chegando a uma cor entre sépia e preto e branco. As cenas e a música geram sensações que mesclam um sentimento misto no leitor que oscila entre o suspense e a ação e aparece escrito em letras góticas em caixa alta e cor branca com as palavras intercaladas, o seguinte texto: “Sinta um novo crepúsculo, *Rua Nova*, disponível no *Wattpad*”.

---

<sup>88</sup> Cf. Resposta cedida e enviada para e-mail pessoal do pesquisador, cf. deljneves@gmail.com

Em *Elipse*, por sua vez, o *book trailer* aparece com as cenas com cor totalmente em sépia, essa estratégia pode ter sido usada para aproveitar recursos da narrativa - estimular sensações nos telespectadores/leitores/fãs – e, ao fundo, a música *Toxic* (Britney Spears Cover), da artista 2WEI, com cenas da saga juntamente com cenas “tensas” de diversos filmes deixando visíveis para o leitor-observador mais atento as diversas referências e cruzamentos com outros universos. Além disso, na descrição, o vídeo traz o seguinte texto: “O mundo mudou num ‘estalar de dedos’. Universo DG apresenta, continuação de Rua Nova: Elipse, A Saga Que Músculo”.

Jenkins (2009) entende que, os ambientes de compartilhamentos favorecem novas elaborações e os fãs acabam por acumular informações buscando referências e fazendo inferências, montando cronologias e diálogos, remontando e reconstruindo novos materiais. O exemplo claro são as reconfigurações dentro do próprio *fandom* como *fanvideos* e *fanarts* e *fanfilms*: “Se os escritores fãs pegam emprestados personagens e conceitos de programas de Tv, os videoartistas fãs literalmente se apropriam de imagens de programas e de músicas populares como base material para o que criam”, aponta Jenkins (2015). O prazer da forma, portanto, parece estar no encanto de assistir a “imagens familiares desconectadas de contexto prévio e com atribuição de significados alternativos”. (JENKINS, 2015, p.230)

Corroborando Jenkins, Sayonara Amaral Oliveira, assegura que

Se a criatividade dos leitores ganha força à medida que se desloca o monopólio cultural de instituições que, por muito tempo, vêm sobredeterminando a atividade da leitura, podemos afirmar que, nos dias atuais, um campo propício ao exercício dessa criatividade compreende o universo das *fanfictions* (ficções de fãs) (OLIVEIRA, 2018, p. 94)

Tais afirmações sugerem que nesse contexto atual a criatividade de um público cada vez mais heterogêneo revela novas práticas visíveis por meio da “iniciativa de produzir novas histórias, criadas a partir de suas narrativas preferidas, as quais são reescritas, reeditadas, segundo os seus particulares modos de ler” (OLIVEIRA, 2018, 94). Nesse sentido, acrescentaríamos que, esses modos de ler cada vez mais heterogêneos – como o público leitor - produzem formas de apropriação e remixagem cada vez mais distintas e diversificadas. Essas formas de ler e produzir são responsáveis pela elaboração de novas estratégias que estabelecem modos de se relacionar com o fã leitor

e fomentam uma rede geradora de fãs de outros fãs, que oscila entre o *fandom* e o *fanon*<sup>89</sup>.

Assim como *We got Married*, a *fanfiction Saga que Músculo* apresenta diversos elementos para manutenção do “capital social” na plataforma, como meio de assegurar a relação com outros leitores/autores, conforme tem pontuado Natália Koren (KOREN, 2012).

A concepção de capital social -, que tem como base a metáfora de Bourdieu (2001) e Coleman (1988) e toma a cultura como uma economia onde as pessoas investem e acumulam esse capital -, está relacionada com as normas que produzem confiança, benefícios e valores que são conectados a uma estrutura social e, no interior dessa estrutura, à posição que o indivíduo exerce. No caso específico do fã, a posição que ele exerce no interior de um *fandom*.

Muitos autores, por exemplo, têm seus apoiadores nos *fandons* e *fanons* e o “capital social” construído a partir desses apoiadores atua como instrumento que estimula a produção e a manutenção da própria estrutura. Esses autores focam em recursos mobilizados por essa estrutura nas plataformas. Essas, além de possibilitar a construção e manutenção desse capital social em torno de um *fandom*, oferecem diversos meios e formas de manutenção da relação com o leitor fã, como criação de grupos de fãs em torno de um *fandom* e do status do autor na plataforma.

*Rua Nova* apresenta um capítulo curto com a descrição, características e habilidades dos personagens que protagonizarão os subsequentes. Após o capítulo 5, traz um capítulo sob o título “Fim da degustação”. Ao clicar sobre esse título, abre-se o texto: “A você. Melhor leitor(a) do multiverso; aqui vão os agradecimentos de toda nossa equipe do Universo DG, pela sua chegada até aqui” e, ainda, “Porém agora você poderá conferir o restante de Rua Nova. A Saga Que Músculo, na plataforma GoodNovel<sup>90</sup>”

Apesar desse informe num capítulo à parte, no interior da obra, posteriormente o capítulo final é postado. Essa estratégia parece uma tentativa de conduzir o leitor à história que se expande em outra plataforma, como rios caudalosos que “correm de uma plataforma para outra, de uma tela para outra” (SANTAELLA, 2018). Essas narrativas

---

<sup>89</sup>Refere-se ao processo através do qual o material criado que adiciona ou suplementa o *canon* torna-se aceito e usado por outros escritores de *fanfiction*” gerando, portanto, fãs do autor da “cópia”, da apropriação. Quando o leitores estão focados nos originais (*canon*), compreende-se a geração de um *fandom*; quando, por outro lado tem-se fãs focados em criações mais independentes, como criações que partem dos *canon* como obra alternativa e derivada, e, a partir dela surge uma geração de fãs, tem-se um *fanon*, que, por sua vez, também pode se transformar em *fandom* como aconteceu com *50 tons de cinza*.

<sup>90</sup>*Good Novel* é uma plataforma literária semelhante ao *wattpad*.

perpassam diversas plataformas e redes sociais, que vão desde plataformas digitais literárias às redes sociais como *Facebook*, *Instagram* e o YouTube. Em umas aparece o vídeo trailer, outras divulgam imagens, em outras resumos das obras, enquanto em outras são postadas as obras completas.

Já em *Elipse*, chama a atenção a existência de capítulos intervalares sob os títulos de “Em breve” e “Prepare-se”. Essas estratégias assemelham-se aos intervalos com divulgação de vinhetas de sessões de filmes ou exibição de novelas em canais de TV com divulgação de vinhetas e *naming rights*. Outro aspecto relevante é que, ao abrir o “título”, encontra-se a seguinte divulgação:

Conectado ao **capítulo 14: Estranho Mundo Novo**, de **A garota da capa. O conto repaginado, Livro 1**; o capítulo 8, de *Elipse*, A Saga Que Músculo terá uma estonteante imersão na vida de Calientob Black, o melhor amigo indígena de Ella Zwan, que de um dia para outro acordou sobrenaturalmente forte, sexy, e ainda com a habilidade mágica de se transformar em uma fera gigantesca. Veremos como ele tentou usar essa sua mudança radical para conquistar sua melhor amiga, Ela Zwan, por quem acabou se apaixonando perdidamente.

[...]

Entitulado (*sic*) como LICANTROPO SEDANAPO, este capítulo será PARA MAIORES DE 18 ANOS, uma vez que revelará alguns segredos que não seriam possíveis de contar em outras adaptações.

Então, a menos que você seja de maior (*sic*), pode pular esse capítulo tranquilamente, já que poderá encontrar o conteúdo desse capítulo em algumas referências já feitas no passado e presente de Calientob Black em **Rua Nova. A Saga Que Músculo e A garota da capa. O conto Repaginado (livros 1 e 2)** assim como ao longo desse mesmo livro, porém em outros capítulos e com uma abordagem mais adequada a todas as idades.

A declaração de que há um personagem móvel, como um contínuo que perpassa histórias e que se adequa aos contextos e idades diversas, sugere não apenas um texto maleável, mas também um personagem sujeito às reconfigurações do texto “ao gosto do cliente”. Os personagens aparecem como um bem sacado de um banco no qual eles, previamente compostos, são depositados e sacados para uso conforme a necessidade da trama, uma vez que esses mesmos personagens atravessam histórias diferentes em canais distintos (na plataforma, no *remix* dos vídeos no youtube, em outras plataformas literárias, etc). Essa forma de colocar personagens e narrativas percorrendo múltiplos canais e plataformas diferentes são, segundo Jenkins (2009), características das *narrativas transmídias* que contribuem de forma distinta para a compreensão do universo narrativo.

A descrição abaixo é a resenha de um book na plataforma, desenvolvido pelo



autor, cujo objetivo é descrever todos os personagens do Universo DG para “orientar” o leitor sobre os “caminhos” percorridos pelos personagens dentro de suas histórias

Universo DG: Todos os personagens

Apresentamos a você, o Universo DG ou PARÓDIA-VERSO com todos os personagens REGISTRADOS em Cartório da BIBLIOTECA NACIONAL.

Com diversas histórias interconectadas; este é o despontar de um multiverso que também engloba principalmente, as produções cinematográficas da DC, Fox, Universal, Lionsgate, Summit, Legendary, Warner Bros, Paramount, WaltDisney Studios, produções de Streaming com HBO, Netflix, Disney +, e o próprio metaverso, misturando realidades existentes com “não oficiais”.

Aqui você encontrará; semanalmente, uma pequena ficha de um personagem novo, de todas as histórias que estiverem conectadas.

Boa leitura!

© Todos os direitos reservados.

Nesse book, constam as fotos dos personagens, habilidades, características físicas, psicológicas e relações sociais e familiares. Além disso, conforme descreve a resenha acima, a lista de todas as histórias as quais eles estão conectados.

Dentre as diversas estratégias usadas pelo *wattpader* destaca-se também, por exemplo, não só a relação entre autor e leitor, mas a forma de fazer o personagem dialogar com os comentários dos leitores, conforme afirma o próprio *wattpader* sobre a relação com o leitor: “Alguns leitores se vêm nos personagens, dão dica, fazem *memes* e às vezes até uso os personagens para reagir a alguns comentários”. (RUFINO, 2020)

Essa relação com os leitores fãs é evidenciada em diversos momentos nas *fanfictions*, tanto “intra” (quando os personagens reagem aos leitores), quanto “extra-textos”; nesse, a relação se dá através de comentários do próprio autor em resposta aos *reviews* dos leitores, como uma espécie de fórum dentro do próprio livro.

Essas práticas que se revelam nas novas formas de produção do texto ficcional de fã, portanto, podem configurar “atos de autoria” fortemente mediados pela participação do leitor fã.

Se aos personagens cabe o destino de serem “abandonados à própria sorte” pelos escritores ao findar da última página de uma história, cabe aos novos escritores resgatá-los e lhes dar continuidade ou outras formas de vida possíveis, como ocorre com as *fanfictions*. Edward Cullen, por exemplo, teve a dádiva de viver tantas outras aventuras fora da perspectiva do olhar de Stephenie Meyer, chegando a ter uma vida como Christian Grey, em *Cinquentas tons de Cinza*. Quanto à estudante Bella Swan, ainda em

sua companhia, passa a viver na pele de Anastasia Steele. Esses personagens passam a ter uma vida replicada ao infinito. Benditos sejam os *ficwriters*!

Teria Erika Leonard James ao se apropriar do personagem lançado sobre ele um olhar mais piedoso do que Stephenie Meyer ao dar-lhe uma vida menos conturbada que a de um vampiro e transformá-lo no bilionário Christian Grey?

*A Saga Que Músculo*, do *wattpader* Douglas Rufino, constrói uma ficção de *fã crossover* quando se apropria do cotidiano de pessoas reais e personalidades (atores reais, escritores, cantores, etc) como Idris Elba, Stan Lee e até mesmo seus amigos, das suas ações e atitudes, do seu cotidiano e faz esses elementos dialogarem num mesmo universo. O *wattpader*, para tanto, mescla práticas do cotidiano da vida dessas personalidades com os das personagens interpretadas por eles hibridando elementos da vida real com a ficcional.

As *fanfictions* aproximam-se das escritas canônicas quanto ao estilo, ao assunto e à estética; o policiamento cultural e crítico, no entanto, as mantém separadas. Penso que, nesse aspecto, as *fanfictions* podem ter muito mais a oferecer às práticas já cristalizadas da escrita literária e, nos aspectos relacionados à apropriação, é possível que a literatura canônica tenha muito a aprender com elas.

*A Saga Que Músculo*, se dá a partir da apropriação e da *remixagem* de outras obras e das formas existentes, selecionando cenas, cenários, *emojis*, *gifs*, *stickers*, músicas, atores e autores do cotidiano *sampleando-os* a partir de uma técnica em meio aos “curtos-circuitos” contemporâneos que o avanço tecnológico na plataforma lhe permite experienciar e reelaborar como uma produção de ficção derivada ao estilo do leitor das plataformas literárias.

Os autores das plataformas não criam “a partir de um material bruto, mas a partir dos objetos em circulação no mercado cultural [...] que já possuem uma forma dada por outro” (BOURRIAUD, 2009, p. 8), eles criam, portanto, a partir das cenas de filmes, de *reality shows*, de músicas e acrescentam à literatura existente borrando as fronteiras entre literatura e os demais campos.

Em *Saga que Músculo*, pode-se notar um autor selecionador de cenas, aos moldes apresentados por Bourriaud (2009) e Villa-Forte (2019), cujas partes pertencem a autorias distintas que usam formas distintas de construção. Há imagens *sampleadas* de filmes, que aparecem tanto no *book trailer* quanto na escrita no decorrer da própria história – e cenários diversos. Esse método *apropriacionista* que se afasta do ato como criação encontra amparo no que já foi apresentado por Kenneth Goldsmith.

Bourriaud dialoga com esse posicionamento de Goldsmith, ao sugerir que nos dias atuais o espaço que separa a vida cotidiana tem se retraído de modo que “o consumidor customiza e adapta os produtos comprados à sua personalidade e às suas necessidades” e esse produto pode servir para fazer uma obra que pode voltar a ser objeto que se instaura numa constante rotação “determinada pelo uso dado às formas” (BOURRIAUD, 2009, p.42). Essa customização dos produtos culturais está muito presente nas produções da plataforma literária do *wattpad*.

Desse modo, as práticas artísticas que se dizem literárias hoje, como propõe Goldsmith, expõem formas de autoria que se constituem e se valem do processo, nas quais a função autor no século XXI parece sempre “brincar na caixa de areia do outro” como já apontou Jamison (2017), “dessacraliza” a autoria, separando-a do ato da criação e lança por terra o autor criador.

Em entrevista com *wattpader* questiona-se como se dá o processo de criação dos personagens (seus nomes, características físicas, psicológicas, estilos e habilidades), a resposta do participante B: “Em geral me baseio em toda uma gama que obtenho de HQs, filmes, séries e livros, ou pessoas reais que convivo ou convivi” aponta para uma customização não só dos personagens para adaptá-los à sua obra, mas também da vida de pessoas reais de sua convivência.

Pode-se notar, ainda, que sua resposta corrobora a concepção de reaproveitamento do produto para colocá-lo em movimento. Os personagens de filmes, HQs e livros aparecem como um produto de base a ser diluído e multiplicado em várias equações, como apliques a serem aderidos a novas confecções ao gosto do novo usuário.

\* \* \*

Os objetos aqui analisados compõem textos que estão construídos a partir de formas e práticas de uma estética colaborativa que destronam a concepção de autor criador e gênio solitário no ato da escrita. A essas práticas colaborativas, sugerimos a seguinte classificação: (1) *autoria em colaboração* – que se dá através da relação com leitor, seja através dos *reviews* ou dos comentários do leitor beta. Nessa forma específica de autoria, podem-se apreender processos de colaboração nos quais o leitor participa na forma de escrita, pois seus comentários podem afetar o percurso narrativo do autor; e, 2) *Autoria interativa* - essa está relacionada aos processos interativos de construção como as *fics* interativas, nas quais os papéis de autor e leitor são alternados

entre si.

(1) *autoria em colaboração*

A *autoria em colaboração*, conforme a denominamos, é aquela que se dá a partir das intervenções na forma de comentários/reviews de outros *wattpader* (leitores e autores) e que, no final, compõem um novo produto, uma nova obra, sob a influência desses comentários. A colaboração se constitui entre seu autor e seu engajamento com o leitor e sua “exploração do conhecimento e gosto do leitor fã” nos comentários e *reviews*. O leitor, nesse aspecto, pode ser considerado uma parte importante do processo criativo como um coautor, uma vez que pode direcionar o processo da produção através de comentários e sugestões.

Na *Saga Que Músculo* essa participação do leitor torna-se evidente e sua influência passa a ser notável na afirmação do autor, ao dizer que coloca o personagem para reagir ao dizer que “Alguns leitores [...] dão dica, fazem meme, e às vezes até uso os personagens para reagir a alguns comentários”.

Outra *wattpader*, participante A, ao tratar da relação com o leitor e sua importância para a escrita, apontou que

Escrevo em uma plataforma virtual, você tem a chance de interagir com seu público e eles contribuem com uma música, uma fala, uma ideia, é uma parceria de autor com leitor, e isso me deixa satisfeita e consequentemente, meus leitores também.

Desses depoimentos dos *wattpaders* torna-se possível vislumbrar um leitor participativo que afeta o processo de escrita e influencia diretamente os capítulos a serem escritos, uma vez que na plataforma as histórias são postadas por capítulos. Esses leitores, portanto, têm o poder de mudar o rumo das histórias, fazendo emergir novas possibilidades de construções autorais, como uma autoria que se constrói a partir de uma relação, gerando uma espécie de “auteria” ou autoria com o outro.

Em entrevista cedida a Lourenço Favari, do *site jornalcidade.net* Michele Batista, autora do livro/*fanfic Esse Príncipe é Meu* fala sobre os comentários dos fãs e declara

Eu preferi escrever semanalmente para ter este retorno das pessoas. Conforme elas vão comentando, vou modificando as coisas. Por exemplo, eu mudei a vilã da história em função das pessoas comentarem que estava meio óbvio. Então modifiquei para causar um choque

A autora se coloca à espera dos comentários do leitor para dar direcionamento ao enredo e revela que a participação do leitor afeta o ato da escrita. As autorias que se constroem nos moldes de colaboração entre fãs encontram ecos na fala de Henry Jenkins, uma vez que a recepção dos fãs “não existe isolada, mas é sempre moldada através de opiniões de outros fãs e motivada, pelo menos em parte, pelo desejo de maior interação com uma comunidade social mais ampla” (JENKINS, 2015, p. 90). Desse modo, o leitor/fã torna-se um coautor nesse processo de colaboração uma vez que as interações sociais que ocorrem entre os fãs influenciam as formas como elas se relacionam com o autor e com texto fonte.

No *print* 31, a *wattpader* usa como estratégia uma interrupção na escrita para buscar sugestões dos leitores,

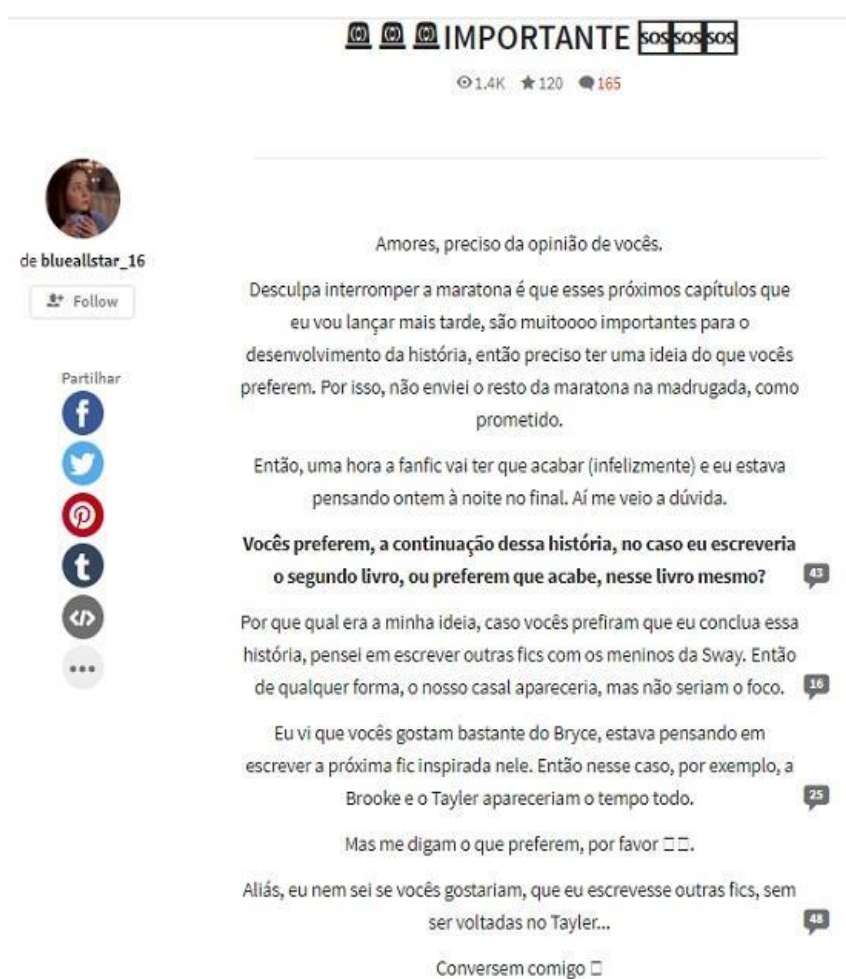


IMAGEM 32: *Print* pedido de sugestão do leitor

Ao pedir sugestões aos leitores, como visto nas falas “amores preciso da opinião de vocês”, “vocês preferem, a continuação da história?” ou “preferem que acabe, nesse livro mesmo” e “conversem comigo”, a autora atribui ao leitor o poder da decisão, colocando-o numa posição de autoria, como um colaborador na produção da narrativa.

O leitor, portanto, assume o papel de coautoria da obra através dos *reviews*, sugestões e comentários possibilitando as articulações do objeto literário. A imersão no ato da elaboração e continuidade da obra, em consequência da interação com outros leitores, com o autor e com a obra o envolvimento com o produto que lhe é apresentado.

Nesse sentido, Raquel Recuero (2015) assegura que o leitor é um produtor, “um coautor que agrega suas próprias interpretações ao *canon*” e que “a *internet* proporcionou aos fãs não apenas um espaço de encontro mas também um espaço de construção de formas de produção coletivas mais complexas” e que “a *internet* proporciona a esses fãs não apenas um espaço de espólio, mas de apropriação criativa” (RECUERO, 2015, p.7).

É possível notar, através das declarações dos *wattpaders* e escritores de *fanfiction*, que a concepção de autoria está muito relacionada ao leitor que se faz presente nos atos de autoria nas plataformas digitais opinando, sugerindo, adicionando e subtraindo ao enredo.

Ao findar de uma obra, muitas vezes esse produto final é concretizado pela ação coletiva, não necessariamente o texto em si, mas o conjunto. Desse todo, tomam-se como exemplos a arte de capa ou outras que podem aparecer no interior do texto; o fundo musical, a seleção de cenas de filmes, os *gifs*, os *emojis*, etc. Esse trabalho que se dá muitas vezes através de “doação”, de “apropriação indébita”, ou mesmo através de trabalho voluntário ou compra de serviço reitera a construção de autorias em colaboração propiciadas pela rede.

Em Rua Nova, por exemplo, Douglas Rufino faz referência à capa e agradece à contribuição de *julianaacastro*, revelando, pois que o trabalho é colaborativo. No capítulo “Agradeço”, ele faz a seguinte declaração de agradecimento:

Primeiramente a Deus, por todas as minhas ideias, mesmo as mais mirabolantes, a uma grande amiga, Priscila Pamponet, com quem desenvolvi rascunhos dessa obra, à minha amiga e irmã, Sara Rufino, por ser nossa protagonista, a tantos outros conhecidos e desconhecidos, amigos, colegas de trabalho; super-heróis e vilões, e até mesmo suas versões distópicas que também participaram desta paródia cinematográfica.

Há ainda um texto sob o título “*Paródia da Saga Crepúsculo e outros sucessos do cinema ganham páginas da divertida história non-sense*”. Esse texto, por sua vez, é uma resenha apresentada por Evandro Klug também já conhecido no *wattpad* e autor de *Olhos Vermelhos: A Fera* e de *O Diário e o Amuleto*, que estão disponibilizados na Amazon em formato digital. Essa resenha faz parte da própria *fanfiction* e se integra à obra, pois aparece no índice como uma espécie de convite à leitura.

Na descrição/resenha/sinopse, Evandro Klug descreve:

[...] o autor Douglas Rufino criou um universo onde pode-se compartilhar personagens e as mais mirabolantes situações de diversos filmes famosos em uma única cena e assim por diante.

[...]

Rua Nova é o primeiro livro da série que promete estourar seus miolos com tantas referências. Como o próprio nome da obra já deixa a dica, esse universo deixa a dica, esse universo tem como base a Saga Crepúsculo.

[...]

Como a ideia principal encontra-se em Crepúsculo nossa protagonista não podia ser ninguém nada mais, nada menos que Bella ... ou melhor, Ella Zwan. Aliás toda narrativa da história é feita por ela.

[...]

Outra coisa que você precisa entender para não se perder na história e aproveitar o maior número de *easter-eggs* e referências possíveis é que a todo momento a cena muda como se Ella despertasse dentro de um novo sonho sempre (o que sempre é uma referência, fique ligado). Isso acontece o tempo todo, então não se preocupe, você estará entendendo certo.

O mais legal de toda história é realmente sair caçando todas as referências possíveis; Elas estão lá, o tempo todo, esperando para serem descobertas.

E, para concluir, Evandro Krug escreve: “tenho um amigo que, como eu, adora isso”. Em seguida, completa com um “meme”, no qual o Capitão América interage com sua fala, com a seguinte frase “Eu entendi a referência”, conforme imagem 32, abaixo,



**IMAGEM 33:** Interação com meme

E ainda:

[...] O autor já prepara a continuação, *Elipse*, com ainda muitas loucuras e referências, então fique ligado aqui no *wattpad* para acompanhar.

A partir dessa última fala, abre-se uma caixa de diálogo na qual os fãs leitores fazem comentários elogiosos como “você escreve demais” e o autor interage com a resposta “Sou apenas um aprendiz, amiga”. E, num deles, uma leitora fã já antecipa como sugestão para ele a sinopse da próxima *fanfic* (*Elipse*) e ele garante que aproveitará a sugestão, conforme imagem 34.





**IMAGEM 34:** Interação com leitores

É possível perceber, a partir dessas práticas, o surgimento de um novo tipo de leitor que tem o poder de decidir o que, quando e como ele interage e seleciona o que interessa ser transformado no texto (Jenkins, 2006), de um mero consumidor dos bens culturais, ele torna-se também um produtor, distribuidor, editor e crítico. Em suma, “um consumidor sujeito à transgressão dos valores impostos por esses bens.” (NEVES, 2014, p. 139).

Pode-se dizer, a partir dessas produções, que as autorias se constituem nas plataformas literárias a partir de uma relação dialógica, numa construção de autoria coletiva com a participação ativa do leitor.

Dessa forma, a autoria como as apresentadas nesses depoimentos, constitui-se

das vozes dos *reviews*, das sugestões e dos comentários numa relação colaborativa entre leitor e autor.

## (2) *autoria interativa*

Essa espécie de autoria passa a ser tomada aqui, como aquela que se aproxima do autor que exerce uma militância pelo *código aberto*<sup>91</sup>, como uma espécie de reivindicação pelo acesso aos bens culturais como a possibilidade de criação e apropriação colaborativa, semelhante ao que ocorre com as *wikis*; garantido, desse modo, a sua participação ativa e direta na construção do texto. Essa forma de autoria é constantemente evidenciada em alguns textos na plataforma.

A título de exemplo, cito aqui a plataforma colaborativa LdoD – Livro do desassossego - que pode bem representar esse processo autoral. O Arquivo LdoD, disponível na plataforma digital <https://ldod.uc.pt/>, lançada pela Universidade de Coimbra, em Portugal, constitui-se de um arquivo colaborativo digital do Livro do Desassossego de Fernando Pessoa. Esse arquivo é composto de imagens dos documentos autógrafos com suas transcrições novas e ainda transcrições de quatro edições da obra. Esse arquivo permite aos utilizadores, não simplesmente a leitura e a comparação com as demais edições dos documentos na plataforma, mas, para além disso, permite também que colaborem na criação de edições virtuais do *Livro do Desassossego* “ampliando” a obra e fazendo parte de uma espécie de autoria interativa<sup>92</sup>.

A *wattpader* sob o *nickname* de Georgie Henley (@GeorgieS2Henley) na plataforma lança uma proposta de *fanfic* interativa sob o título de *Internato diferente*, cujo *plot* apresenta a proposta de contar a história de duas irmãs gêmeas Hanna e Hanne:

Hanna era uma garota Infeliz e muito depressiva vivia se cortando e se escondendo em lugares escuros e isolados.

Hanne era uma garota Feliz e Muito Brincalhona ela vivia

---

<sup>91</sup>Modelo de desenvolvimento criado em 1998, que promove o licenciamento livre para o design ou esquematização de um produto e sua redistribuição universal que possibilita a livre consulta, exame ou modificação do produto, sem a necessidade de pagar uma licença comercial, promovendo um modelo colaborativo de produção intelectual.

<sup>92</sup>Outras produções através de processos interativos que resultam num produto de colaboração podem ser as *fanfictions* interativas apresentadas no tópico 3.5. Além das *fanfictions* interativas das plataformas como <https://fanfictionsos.tumblr.com>, <http://fanficobsession.com.br/> e <https://focusfanfiction.com> e os processos de colaboração, abundantemente apresentados no capítulo 3, além das apresentadas no *ficshop: doação de ideias para fanfics*, na plataforma [www.espacocriativo.net](http://www.espacocriativo.net) e no *site* espanhol conhecido como Falsaria.

encontrando novos amigos em praças e Ruas vizinhas a dela.  
Hanna e Hanne eram Garotas quase Comuns, Devido a tudo isso  
Hanna e Hanne tiveram que ir para um Internato pela Infelicidade de  
Hanna e Para a Felicidade de Hanne.

Chama-nos a atenção nesse modelo, que o gerenciador da história apresenta o *plot* ou a ideia e lança uma espécie de concurso através das fichas. Essa proposta assemelha-se às formas apresentadas no *book* com o título *ficshop: doação de ideias para fanfics*, (conforme discutimos no cap.3), cuja proposta permite ao leitor a criação do *plot* a partir do preenchimento de uma “ficha”, que, a partir de um processo seletivo, pode ser aceita ou não pelo autor. As regras apresentadas pela idealizadora são: “1. Não briguem com o par”; “2. Se brigarem serão automaticamente tiradas da *fanfic*”; “3. Reservo aparência”; “4. Quero meninos também”; “5. Aceito para Hanna e Hanne”; “6. Para não confundir, Hanna é a isolada e Hanne é a divertida”.

Além das regras, o mediador da história apresenta uma ficha na qual deve constar “Frase que define seu personagem”, “Nome”, “Sobrenome”, “Sexualidade”, “Nacionalidade”, “Personalidade” e “Aparência”.

Essa forma de escrita na plataforma aproxima-se das formas compartilhadas de autorias no blog-livro-relato de Bernardo Gutiérrez, o *Copyleft #24*.

O processo de construção de escrita em colaboração sob a tutela de um coordenador ou gerenciador das histórias e dos personagens, conforme revela a fala da própria Georgie Henley na regra expressa na ficha “Está ciente de que seu personagem estará em minhas mãos e que poderei fazer o que fizer com ele?”, mostra que a construção de autoria nessas *fanfics* ora aparece sob a apropriação dos comentários, de *reviews*, ora sob a forma de doação expressa, como ocorre em *Ficshop: doação de ideias*, ora intratexto, fazendo os personagens dialogarem com o leitor; ora extratexto, quando o autor responde aos *reviews* do leitor.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer desse trabalho, nossa principal premissa defendeu que as formas atuais de escrita e as transformações tecnológicas das últimas décadas contribuíram para as mudanças significativas e deslocamentos da concepção de autoria.

O autor criador como uma unidade sólida, como um agente que opera com originalidade, cuja atividade é assegurada pelos direitos do autor, sofre transformações. Assim, as *fanfics* foram analisadas nesta tese não apenas como uma forma possível de criação narrativa, considerando uma expansão de sua forma na direção da inespecificidade (GARRAMUÑO, 2014) de gênero e suportes, mas também, principalmente, como uma evidência da transformação dos regimes de funcionamento da autoria no século XXI.

As produções artísticas atuais se expandem para além de seu campo, portanto, conforme apontaram os estudos nesse trabalho, elas parecem pelo menos em parte responsáveis por sacudir de modo mais avassalador as estruturas que sustentavam uma concepção de autoria.

Analisamos também como a constituição de um *status* de autoria na plataforma está intimamente relacionada com os algoritmos, que criam estatísticas que constituem um conjunto de recursos auxiliares para o autor administrar a dinâmica da sua obra na plataforma. Essas estatísticas possibilitam ao autor conhecer o número de votos, de leitura e do engajamento do leitor. Enfim, oferecem um conjunto de recursos que mostram os números relacionados à recepção de suas histórias.

O olhar de Latour para esse fenômeno social - como uma tentativa de percepção desses objetos integrados às práticas cotidianas, que envolve as práticas sociais e ações enquanto humanos e o uso desses objetos que, por sua vez, também moldam e transformam nossos campos de ação – nos ajuda a pensar como a concepção de autoria pode ser borrada também através dessa relação entre humanos e não humanos na produção de *fanfics*.

Sendo assim, ainda que possa parecer precoce validar efetivamente a construção de uma autoria não humana na sua totalidade ou afirmar a iminência de uma pós-autoria na estética literária atual, defendemos, a partir da análise das *fanfics* e considerando a inespecificidade (GARRAMUÑO, 2014) e a forma coral (SÜSSEKINKD, 2013) de sua composição que há, sim, uma transformação na concepção de autoria.

Os procedimentos de colaboração e apropriação dominantes nas produções das *fanfics*, como esse trabalho tentou demonstrar, apontam para uma transformação na noção de autoria na direção de uma multiplicidade de vozes e registros que aproximam os papéis do autor e do leitor na elaboração das narrativas e agitam as águas seguras dos compêndios de teoria e crítica literárias desafiando-nos a novos olhares. Essa tese aceitou esse desafio.

Assim, o questionamento “O que é autor hoje?”, que tentamos responder no decorrer da escrita dessa tese, nos levou à investigação da *fanfic* entendida como uma prática contemporânea de escrita centrada na interação e colaboração entre autores e leitores.

Partindo desse princípio, defendemos que a colaboração está relacionada com um *modus operandi* próprio ao funcionamento da *internet* e seus suportes, que pode migrar e afetar as produções literárias do presente.

Desse modo, uma vez que as formas de produção de *fanfics* incorporam inovações não apenas no enredo das histórias, mas também nas categorias internas da literatura como a de autoria, podemos inferir com base nas análises efetuadas, que essas inovações conferem deslocamentos dessas categorias a partir do comportamento e dos recursos que são característicos das ferramentas tecnológicas e mídias digitais.

Se o deslocamento da concepção de autoria – como já se caracterizou neste trabalho - é resultante, também, de outros deslocamentos e rompimentos de fronteiras nos campos artísticos que minaram a condição de especificidade dos campos artísticos (GARRAMUÑO, 2014) e pode ser pensada como uma forma coral (SÜSSEKIND, 2013), as transformações tecnológicas, por sua vez, asseguram mudanças mais acentuadas, pois emergem de um ambiente digital e virtualizado cujos mecanismos afetam tanto os modos de produção, criando uma estética mais efêmera e volatizada; quanto as formas de circulação e consumo do que podemos chamar de literário.

Assim, identificamos ações e procedimentos autômatos na produção da escrita literária através de algoritmos ou actantes (LATOURE, 2009) que se manifestaram relevantes para a compreensão do funcionamento da autoria nas plataformas literárias. A produção autônoma de poemas e contos pelos algoritmos, como aqueles apresentados nessa tese suscita questões sobre a competência desses algoritmos de escrever textos ditos literários e simular atos de autoria.

Nesse sentido, nossa investigação sobre as *fanfics* aposta na diluição das fronteiras entre produtor e consumidor, entre autor e leitor que interagem de forma

colaborativa de modo que a voz do autor encontra sentido nas vozes de outros leitores, mas também no manejo de artifícios não humanos.

As *fanfics* analisadas nesse trabalho, *We Got Married* e *Saga Que Músculo*, demonstraram ainda o diálogo com leitores, também pode configurar um ato de autoria, já que muitas narrativas constituem-se valendo-se das colaborações dos leitores fãs.

Em *We got married*, pôde-se notar a configuração de uma narrativa transmídia (JENKINS, 2009) que recorre à participação ativa desses leitores fãs. Essa *fanfic* utiliza ainda muitos outros recursos (imagens, textos, *book trailer* e videoclipe) que promovem a interação com os leitores, estimulando-os a participarem efetivamente na obra, fazendo comentários e sugestões, atuando assim nos processos autorais, influenciando e direcionando os rumos da narrativa. O estímulo à interatividade é feito também pela “convergência de mídias” (incorporação de *emojis*, *stickers*, vídeos e músicas) como vimos na *fanfic* “Que músculo”.

Assim, esperamos ter demonstrado que é possível pensar a ficção de fã, situada nesse contexto de deslocamentos fronteiriços, como uma forma escrita que desloca também processos de construção de autoria, tornando estimulante pensar as práticas compartilhadas de produção das *fanfics* pode nos levar a repensar a autoria hoje, considerando o modo como leitores fãs, autor e máquinas colaboram no processo de criação dessas narrativas.

## REFERÊNCIAS

- ANTONIO, Jorge Luiz. **Intertexto, hipertexto, hipermídia, transmídia**: os caminhos da tecno-arte-poesia. Revista Brasileira de Literatura Comparada, n.20, 2012.
- ALVES, Guilherme de Léo. **A arte e a cultura dos memes**. Polêmica, v. 11, n. 1, janeiro/março 2012.
- AZEVEDO, Luciene; MOLINA, Cristian; VIDAL, Paloma (2018). **Autorias na cultura do presente: apresentação**. Estudos De Literatura Brasileira Contemporânea, (55), 2018. p.11-16.
- \_\_\_\_\_. **Romances não criativos** - estudos de literatura brasileira contemporânea, n. 50, p. 157-171, jan./abr. 2017.
- \_\_\_\_\_. **O autor como curador** - 2016 <https://leiturascontemporaneas.org/2016/11/17/o-autor-como-curador/> 2016.
- \_\_\_\_\_. **Pirataria literária tem valor?** - abehache - ano 1 - no 1 - 2o semestre 2011.
- \_\_\_\_\_. **Tradição e apropriação: El Hacedor (de Borges), Remake de Fernández Mallo**. In: AZEVEDO, Luciene; CAPAVERDE, Tatiana (Orgs.). Escrita não-criativa e autoria: Curadoria nas práticas literárias do século XXI. E-book/kindle, 2018.
- BARBOSA, Pedro. **O computador como máquina semiótica**. Revista de Comunicação & Linguagens. Lisboa: Universidade Nova de Lisboa, n. 29, 2001.
- BARRO, Marcelo Vinicius de Miranda. **Pastiche versus plágio na literatura**. Revista Sísifo – Feira de Santana – v. 1, n. 1 – maio, 2015.
- BARRETO, Krícia Helena. **Os memes e as interações sociais na internet**: uma interface entre práticas rituais e estudos de face. Tese de doutorado, apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Linguística da Universidade Federal de Juiz de Fora, em 2015. Disponível em <https://www2.ufjf.br/ppglinguistica/files/2009/12/BARRETO-Kr%c3%adcia-Helena-TESE-2015.pdf>, acesso em 10 de jun. de 2020.
- BARTHES, Roland. **A morte do autor** [1968]. In: BARTHES, Roland. O rumor da língua. 3 ed. Trad. Mário Laranjeira. São Paulo: Ed WMF Martins Fontes, 2012 (coleção Roland Barthes).
- BENJAMIN, Walter. **O narrador**: Considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. IN: BENJAMIN, Walter. Magia, técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras escolhidas vol. 1. 3ª ed. Trad. Paulo Sérgio Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1987.
- BLANCHOT, Maurice. **O livro por vir**. Tradução de Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
- BLOOR, David. **Conhecimento e imaginário social**. São Paulo: Editora da UNESP, 2009.
- BORGES, Jorge Luis Pierre Menard, autor del Quijote In: Obras Completas 1. Buenos Aires: Sudamericana, 2011.
- BOURDIEU, Pierre. **O capital social: notas provisórias**. In: NOGUEIRA, Maria Alice; CATANI, Afrânio (Orgs.) Escritos de educação. 3 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.
- BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-Produção**: como a arte reprograma o mundo contemporâneo. Trad. Denise Bottmann, São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- BRANDAO, Ignácio de Loyola. **Zero**. São Paulo: Clube do Livro, 1986.
- CAFIERO, Flávio. **Dez centímetro acima do chão**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.
- CARLOS. **Uso de sites geradores de nomes de personagens**. WhatsApp: Grupo Comunidade *Wattpad*. 03 de jun. 2020, 10h02min, 2 mensagens de WhatsApp.

- CASATTI, Denise. **Cientista de dados: o Sherlock Holmes do século XXI**. Disponível em <https://www.icmc.usp.br/noticias/5091-cientista-de-dados-o-sherlock-holmes-do-seculo-xxi>. [22/10/2020] Acessado em 04 de fev. de 2021.
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CALVINO, Ítalo. **Seis propostas para o próximo milênio: lições americanas**. 3ª ed. Trad. Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.
- COLEMAN, James S. **Social capital in the creation of human capital**. American Journal of Sociology, v. 94, p. 95-120, 1988.
- COSTA, Cristiane. **Sujeito Oculito**. 2 ed. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2014.
- COUTINHO, Isabel. **Entrevista com Stephenie Meyer: “Eu queria escrever sobre um amor perfeito”**. Disponível em <https://www.publico.pt/2009/04/30/culturaipilon/noticia/entrevista-integral-com-stephenie-meyer-229924>, Acesso em 11 de dez. 2020.
- DAWKINS, Richard. **O Gene Egoísta** [1976]. 9º reimpressão, Belo Horizonte: Editora Itatiaia, 2001.
- DE MAN, Paul. **Criticism and crisis**. Blindness and insight: essays in the rhetoric of contemporary criticism. London: Routledge, 1989.
- DUFFETT, Mark. **Undertand fandom: An introduction to the study of media fan Culture**. Bloomsbury Academic, 2013.
- FOLETO, Leonardo. **Essa tal de literatura copyleft**. Disponível em <http://baixacultura.org/essa-tal-de-literatura-copyleft/> acesso em 20 de jun. de 2020.
- FOUCAULT, Michel. **O que é um autor**. Lisboa: Passagens/Vega, 1992.
- FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta: Ensaio para uma futura filosofia da fotografia**. Rio de Janeiro: Sinergia Relume Duramá, 2009.
- GARG, Dyva. **(Un)Sanctioned bodies the State-Sexuality- Disability Nexus in Captain America Slash Fiction**. In: SPACEY, Ashton. The Darker Side of Slash Fan Fiction: Essays on Power, Consent and the Body. North Carolina, USA: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2018.
- GARRAMUÑO, Florência. **Frutos estranhos: sobre a inespecificidade na estética contemporânea**. Trad. Carlos Nougé. Rio de Janeiro: Rocco, 2014.
- \_\_\_\_\_; KIFFER, Ana (orgs.). **Expansões Contemporâneas: Literatura e outras formas**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.
- GOLDENBERG, Mirian. **A arte de pesquisar: Como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais**. 9ª ed. Rio de Janeiro: Record, 2005.
- GOLDSMITH, Kenneth. **Escrita no-creativa: Gestionando el lenghaje em la era digital**. 1ª ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires; Caja Negra, 2015.
- GROSSMAN, Lev. **Apresentação**. In: JAMISON, Anne. Fic: Por que a fantica está dominando o mundo. Trad. Marcelo Barbão. 1 ed. Rio de Janeiro: Anfiteatro, 2017. P. 11-14.
- HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz. (Orgs.). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.
- HARAWAY, Donna. **A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century**. In: HARAWAY, D. Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature. New York: Routledge, 1991. p. 149-181. Recurso eletrônico. Disponível em: <http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>. Acesso em: 6 jul. 2010.
- HILLS, Matt. **Fan cultures** London/New York: Rutledge, 2002.
- JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo: A lógica cultural do capitalismo tardio**. 2ª ed. Trad. Maria Elisa Cevasco. São Paulo: Ática, 2017.
- JAMISON, Anne. **Fic: Por que a fantica está dominando o mundo**. Trad. Marcelo



- Barbão. 1 ed. Rio de Janeiro: Anfiteatro, 2017.
- JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. **Cultura da Conexão: Criando valor e significado por meio da mídia propagável**. Trad. Patricia Arnaud. São Paulo: Aleph, 2014.
- JENKINS, Henry. **Fans, bloggers and gamers**. Exploring participatory culture. New York: New York University Press. 2006.
- \_\_\_\_\_. **Invasores do texto: fãs e cultura participativa**. Nova Iguaçu/RJ: Marsupial editor, 2015.
- \_\_\_\_\_. **A cultura da Convergência**. Trad. Susana Alexandria. 2ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- JULIO, Karina Balan. **Dissecando a cultura dos fandoms**. Disponível em <https://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2017/12/08/dissecando-a-cultura-dos-fandoms.html>, (8 de dezembro 2017), acessado em 10 de out. 2020.
- KOREN, Natália. **O fã de fã: um estudo da relação entre leitores e ficwriters no site Fanfiction.net**. Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação. Curso de Comunicação Social: Habilitação em Propaganda e Publicidade e à Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre: 2012. Disponível em <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/67639>.
- KIRCHOF, Edgar Roberto. **Literatura e Novas Mídias: Como ler os textos literários na era da cultura digital?** Rev. Estudos de literatura brasileira contemporânea, n. 47, p. 203-228, jan./jun. 2016.
- KRAUSS, Rosalind. **A escultura no campo ampliado**. Gávea. Revista do Curso de Especialização em História da Arte e Arquitetura no Brasil da PUC-Rio, n. I, p. 128-137, 1984.
- LATOURETTE, Bruno. **Reagregando o social: Uma introdução à teoria Ator-Rede**. Salvador: EDUFBA, 2012; Bauru. São Paulo: EDUSC, 2012.
- \_\_\_\_\_. **Jamais fomos modernos**. 2ª ed. Trad. Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2009.
- TOLEDO, Gustavo Leal. **Em Busca de uma Fundamentação para a Memética Trans/Form/Ação**, Marília, v. 36, n. 1, p. 187-210, Jan./Abril, 2013.
- \_\_\_\_\_. **Controvérsias Meméticas: a ciência dos memes e o darwinismo universal em Dawkins, Dennett e Blackmore**. Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Filosofia do Departamento de Filosofia do Centro de Teologia e Ciências Humanas da PUC-Rio, 2009.
- LÉO. **Uso de sites geradores de nomes de personagens**. WhatsApp: Grupo Comunidade *Wattpad*. 03 de jun. 2020, 10h04min, 3 mensagens de WhatsApp.
- LEMOS, André (Org.). **Teoria Ator-Rede e estudos de Comunicação**. Salvador: EDUFBA, 2016.
- LEMOS, André. **Cultura da mobilidade**. Revista FAMECOS, Porto Alegre, nº 40 dezembro de 2009.
- LEMOS, Ronaldo; BRANCO-JÚNIOR, Sérgio Vieira. **Copyleft, Software Livre e Creative Commons: A Nova Feição dos Direitos Autorais e as Obras Colaborativas**. Disponível em [http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/bitstream/handle/10438/2796/Copyleft\\_Software\\_Livre\\_e\\_CC\\_A\\_Nova%20Feicao\\_dos\\_Direitos\\_Autorais\\_e\\_as\\_Obras\\_Colaborativas.pdf?sequence=1](http://bibliotecadigital.fgv.br/dspace/bitstream/handle/10438/2796/Copyleft_Software_Livre_e_CC_A_Nova%20Feicao_dos_Direitos_Autorais_e_as_Obras_Colaborativas.pdf?sequence=1) acesso em jun de 2020.
- LESSIG, Lawrence. **Cultura Livre: Como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade**. Trad. Rodolfo S. Filho Cardoso, São Paulo: Trama, 2005.
- LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: Por uma antropologia do ciberespaço**. 4 ed. São

Paulo: Loyola, 2003.

LONG, Geoffrey. **Transmídia, a narrativa da atualidade**. Entrevista concedida a Marcus Tavares (2009). Disponível em <http://observatoriodaimprensa.com.br/enoticias/transmidia-a-narrativa-da-atualidade/>. Acessado em 17 de out.2020.

LUDMER, Josefina. **Intervenções Críticas**. Trad. Ariadne Costa e Renato Resende. Rio de Janeiro Azougue/Circuito, 2014.

\_\_\_\_\_. **Literatura não é mais sagrada**. Reportagem por Rachel Bertol para o Valor Econômico, do Rio, Fonte: Valor Econômico *online*, 09/12/2011. Acesso em 03 de maio de 2020, Disponível em <http://zelmar.blogspot.com/2011/12/literatura-nao-e-mais-sagrada.html>.

MIRANDA, Wander Melo de. **Formas mutantes**. IN: GARRAMUÑO, Florência; KIFFER, Ana (orgs.). *Expansões Contemporâneas: Literatura e outras formas*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.

MARQUES, Lidiany Kelly da Silva; MARQUES, Frederico Vidigal. **Prosumers e redes sociais como fontes de informação mercadológica: uma análise sob a perspectiva da inteligência competitiva em empresas brasileiras**. Rev. Transinformação 30 (1) • Jan-Apr 2018.

MONTEIRO, Ivan. **Universo compartilhado: a reinvenção ou a destruição do cinema?** Disponível em <https://medium.com/neworder/universo-compartilhado-a-reinvencao-ou-a-destruicao-do-cinema-793778ecce69>, acesso em 10 de dez. de 2020.

MONTFORT, Nick. **#! Computer Generated Poetry | Nick Montfort | Talks at Google (46m26s)**. (2014). Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=L19iQjE71Ws>, acesso de março, 2021.

MUSSA, Alberto. **O enigma de Qaf**. Rio de Janeiro/São Paulo: Record, 2004.

\_\_\_\_\_. **Os poemas suspensos: Al-Muallaqat**. Rio de Janeiro: Record, 2006.

NEGROMONTE, Nicholas. **A vida digital**. 2 ed., Trad. Sérgio Tellaroli. São Paulo: Companhia das Letras. 1995.

NEVES, André de Jesus. **Cibercultura e literatura: identidade e autoria em produções culturais participatórias e na literatura de fã (*fanfiction*)**. São Paulo: Paco Editorial, 2014.

NOCI, Janvier Díaz. **Multimedia y modalidades de lectura: una aproximación al estado de la cuestión**. Rev. Comunicar, Vol. XVII, nº 33, 2º semestre, 1 octubre 2009.

OLIVEIRA, Sayonara Amaral. **Como ler textos não-criativos?** In: AZEVEDO, Luciene; CAPAVERDE, Tatiana (Orgs.). *Escrita não-criativa e autoria: Curadoria nas práticas literárias do século XXI*. E-book/kindle, 2018.

\_\_\_\_\_. **Sobre vivências poéticas no campo da mídia digital**.

\_\_\_\_\_. **João Gilberto Noll: Narrativa Pós-Moderna, Corpos Pós-humanos**. Acesso em 14 de out. de 2020. Disponível em <http://www.joaogilbertonoll.com.br/noll1.pdf>

\_\_\_\_\_. **Pierre Menard vai à web: notas sobre a escrita não-criativa na contemporaneidade**. Disponível em <https://periodicos.ufsc.br/index.php/textodigital/article/view/1807-9288.2016v12n2p124> Acesso em 20 de dez. de 2020.

\_\_\_\_\_. **Transformações do literário quando a leitura que importa é feita pelos fãs**. Veredas: Revista da Associação Internacional de Lusitanistas, n. 30, p. 93–110, jul./dez. 2018.

PERLOFF, Marjorie. **O gênio não original: Poesia por outros meios no novo século**. Trad. Adriano Scandolaro, Belo Horizonte: Editora UFMG, 2013.

\_\_\_\_\_. **Uma conversa com Kenneth Goldsmith**. Disponível em [http://writing.upenn.edu/epc/authors/goldsmith/perloff\\_interview\\_port.html](http://writing.upenn.edu/epc/authors/goldsmith/perloff_interview_port.html), acesso em

10 de junho de 2020.

PISSANTO, Sara. **Re.: Pesquisa.** [mensagem pessoal] recebida por deljneves@hotmail.com em 15 de agosto de 2019.

POSTER, Mark. **Cidadania, mídia digital e globalização.** In: Moraes, Denis de (Org.). Por uma outra comunicação – mídia, mundialização cultural e poder. Rio de Janeiro: Record, 2012.

RECUERO, Raquel. **À guisa de uma introdução:** Problematizando fãs e Fan fictions 20 anos depois. IN: JENKINS, Henry. Invasores do texto: fãs e cultura participativa. Nova Iguaçu/RJ: Marsupial editor, 2015.

RHEINGOLD, Howard. **A Comunidade Virtual.** Lisboa: Gradiva, 1996.

ROCHA, João César de Castro. **Antropofagia hoje?** (26m23s). Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=oMMdnuGJF6U>, acesso em out. 2020.

RUFINO, Douglas. **Re.: Pesquisa.** [mensagem pessoal] recebida por deljneves@hotmail.com em 15 de agosto de 2020.

SANTAELLA, Lúcia. **Pós-humano, por quê?** Revista USP, São Paulo, 2007. Disponível

em: < <http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/13607/15425> >. Acessado em 13 maio de 2020.

\_\_\_\_\_. **Cultura em deslocamento.** Disponível em <https://videobrasil.org.br/14/port/cult.pdf>, acessado em 15 de dez. de 2019.

\_\_\_\_\_. **A potência expansionista das mídias.** IN: MASSAROLO, João; SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sergio (orgs.). Desafios da Transmídia: Processos poéticos. 1 ed. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2018.

\_\_\_\_\_. **Para compreender a ciberliteratura.** Texto Digital, v. 8, n. 2, jul./dez. 2012.

\_\_\_\_\_; LEMOS, Renata. **Redes sociais digitais: a cognição conectiva do Twitter.** São Paulo: Paulus, 2012.

SANTIAGO, Silviano. **Em liberdade.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.

SAVAZONI, Rodrigo. **Remixofagia: Alegorias de uma revolução (15m50s).** Produtora: Filmes para Bailar (2011; Português), Vídeo, 15'50, 2011. Disponível em: <https://vimeo.com/24172300>.

SCALZO, Fernanda. **Boca do inferno usa textos de Vieira sem citar a fonte.** Folha de São Paulo, São Paulo, 05/10/1990.

SCOLARI, Carlos Alberto. **Narrativas Transmídias: Consumidores implícitos, mundos narrativos e branding na produção da mídia contemporânea.** Parágrafo. Vol. 1, nº3, jan/jun 2015.

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

SHWARTZ, Oscar. **Será que um computador consegue escrever uma poesia?** Disponível em [https://www.ted.com/talks/oscar\\_schwartz\\_can\\_a\\_computer\\_write\\_poetry/transcript?language=pt-br](https://www.ted.com/talks/oscar_schwartz_can_a_computer_write_poetry/transcript?language=pt-br). Acesso em abril de 2021.

SILVA, William Roger Salabert. **Introdução às redes Peer-to-Peer (P2P).** Rio de Janeiro,

[2003]. Disponível em: < [http://www.gta.ufrj.br/seminarios/semin2003\\_1/william/index.htm](http://www.gta.ufrj.br/seminarios/semin2003_1/william/index.htm) >.

Acesso em 15 mar. 2021.

SIMMEL, Georg. **Questões fundamentais de sociologia: indivíduo e sociedade.** Trad. Pedro Caldas. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

SÜSSEKIND, Flora. **Objetos verbais não identificados.** O Globo, Rio de Janeiro, set.

2013. Seção Prosa. Disponível em:  
<<http://blogs.oglobo.globo.com/prosa/post/objetosverbais-nao-identificados-um-ensaio-de-flora-sussekind-510390.html>>. Acesso em: 3 de jun.de 2019.

VARGAS, Maria Lucia Bandeira. **O fenômeno *Fanfiction***: Novas leituras e escrituras em meio eletrônico. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2005.

VILLA-FORTE, Leonardo. **Escrever sem escrever**: Literatura e apropriação no século XXI. Rio de Janeiro: Ed. PUC Rio: Belo Horizonte, MG: Relicário, 2019.