



# ***FAN FICTION* ('FICÇÃO DE FÃ') COMO PRÁTICA DE MULTILETRAMENTOS**

## ***FAN FICTION* ('THE FICTION OF FAN') AS THE PRACTICE OF MULTILITERACIES**

**Elizabeth Gonzaga Lima\***

\* betylyma@gmail.com

Doutora em Teoria e História Literária pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Professora Titular da Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

**RESUMO:** A ficção de fã ou *fan fiction*, na contemporaneidade, é um termo retomado dos fanzines, ou revistas de fãs, oriundas das publicações amadoras de fãs de ficção científica nos Estados Unidos, na década de 1930. No entanto, é possível retroceder ainda ao século XIV e encontrar a intervenção dos leitores com cortes e acréscimos aos textos ficcionais, como assinala Beatriz Cintra Martins. O *ficwriter* intervém na escrita do autor modificando personagens e situações, a fim de satisfazer seus desejos de mudança. Se, por um lado, esses leitores são considerados “invasores do texto”, na acepção de Henry Jenkins, por outro, segundo o estudioso, fazem parte da denominada cultura participativa dos fãs, própria da era digital. É possível considerar a *fan fiction* um fenômeno na cena atual das linguagens midiáticas? Esse modo de ler, escrever e interagir poderia oxigenar as práticas de letramento na escola? No propósito de discutir sobre essas e outras questões relativas ao tema, no presente trabalho pretende-se examinar a hipótese de que as *fanfics* podem ser pensadas a partir de multiletramentos, ou seja, o letramento na primeira acepção que esse conceito recebeu, de uso social da escrita, o letramento literário, o qual utiliza a literatura para desenvolver as práticas de leitura e de escrita, e o letramento digital, que emerge a partir da autonomia do leitor/internauta e da interatividade no universo virtual, conforme pontua Magda Soares.

**PALAVRAS-CHAVE:** Ficção de Fã; Multiletramentos; Letramento Literário; Letramento Digital.

**ABSTRACT:** The fiction of fan or fan fiction, in contemporary times, is a resurgence of fanzines or fan magazines from amateur sci-fi publications in the United States in the 1930s. However, it is possible to go back to the 14th century and find the intervention of readers with cuts and additions to the texts of fiction. The *Ficwriter* intervenes in the writing of the author by modifying characters and situations, in order to satisfy their desire for change. If on the one hand, these readers are considered “textual poachers” in the sense of Henry Jenkins, on the other hand, according to this researcher, they are part of the so-called participatory fan culture of the digital age. Is fanfiction a phenomenon in the current scene of media languages? Could this way of reading, writing, and interacting oxygenate literacy practices at school? In order to discuss these and other questions relating to the theme, the present paper aims to examine the hypothesis that the fanfics can be thought from multi-literacies, in other words, the literacy in the first meaning that this concept has received, of social use of writing; the literary literacy which uses the literature to develop reading and writing practices and the digital literacy, which emerges from the autonomy of the reader/ web surfer and from the interactivity in the virtual universe.

**KEYWORDS:** Fan fiction; Multi-literacies; Literary Literacy; Digital Literacy.

### INTRODUÇÃO: A FICÇÃO E OS FÃS

Os fãs-leitores de Sherlock Holmes nunca se contentaram com o fato de que o detetive, personagem de Arthur Conan Doyle, vivesse somente nas páginas dos livros e passaram a enviar correspondências para seu suposto endereço na Baker Street, 221b, em Londres. No local, com o fim da Segunda Guerra, funcionava o banco Abbey National, que designou um funcionário para responder às cartas dos fãs do mundo inteiro.<sup>1</sup> Circunstância que motivou a criação, em 1990, do Museu Sherlock Holmes, idealizado com a ambientação típica da casa do detetive no século XIX, com lupas, cachimbos e vestuário característico.

No Brasil, os fãs de *Gabriela, cravo e canela* ainda hoje buscam, na cidade de Ilhéus, vestígios da exuberante baiana do romance de Jorge Amado, levando o turismo regional a aproveitar esse imaginário, ao manter em alguns locais a nomenclatura de Bataclã e de Bar Vesúvio, espaços ficcionais do romance. O fã-leitor é antes de tudo um inconformado em relação ao aprisionamento de sua personagem preferida ao papel, pois mesmo com o fim da história, procura revivê-la em releituras ou mesmo perseguindo supostos passos em possíveis evidências materiais deixadas pelo autor, como, por exemplo, a referência a espaços da realidade imediata.

O desejo de que a história não termine, de que seus rumos sejam modificados e de que as personagens tenham índole e

destinos diferentes é próprio do imaginário dos fãs em qualquer lugar. Enquanto alguns leitores apenas fantasiam as mudanças, outros assumem as rédeas das modificações, criando assim a “ficção de fã”, ou seja, uma narrativa desenvolvida por um terceiro ou por terceiros, a partir de uma história publicada e reconhecida do público, conforme assinala a estudiosa Maria Lúcia Bandeira Vargas:

Os jovens navegadores da internet que possuem a característica de ser, mais do que consumidores, verdadeiros fãs de textos produzidos pela indústria cultural e divulgados pelos meios de comunicação de massa realizaram a transposição para a rede de uma prática de leitura e escrita que é desenvolvida tendo como base os originais por eles apreciados. Trata-se da fanfiction, cujas origens datam de antes mesmo do advento da internet, que dá a esses fãs-navegadores-consumidores a oportunidade de se constituir em fãs-navegadores-autores.<sup>2</sup>

Contemporaneamente, essa ficção de fã, ou *fan fiction*, *fanfics* ou *fics*, explodiu na internet com a criação do *website Fanfiction.net*, em 1998, e dois anos depois, em 2010, a página chegou a dois milhões de usuários registrados, configurando-se assim como um fenômeno da Idade Mídia. A princípio, a ideia parece recente, inovadora, mas não é. O suporte do computador ligado à rede pode ser considerado a novidade,

1. CÂMARA. Visita ao museu do Sherlock Homes, em Londres.

2. VARGAS. *O fenômeno fanfiction*, p. 20.

pois faz parte do que ainda denominamos novas mídias, contrapondo-se às mídias tradicionais do rádio e da televisão. O que se busca neste trabalho é examinar questões relativas à *fan fiction*, a saber: Por que considerá-la fenômeno? Seria uma novidade na cena atual das linguagens midiáticas? A partir dessas, e de outras proposições, neste estudo pretende-se discutir de que maneira a elaboração dessa “ficção de fã” pode ser configurada como prática de letramentos. Uma hipótese desta reflexão é a de que as *fanfics* podem ser pensadas a partir de multiletramentos, o letramento na acepção primeira que tal conceito recebeu na área de letras (o de uso social da escrita), o letramento literário que utiliza a literatura para desenvolver as práticas de leitura e de escrita, bem como o letramento digital, que se evidencia a partir da autonomia do leitor/internauta e da interatividade no universo virtual.

A ficção de fã, *fan fiction*, é um termo retomado na contemporaneidade, dos fanzines, formas que relembram, de certa maneira, uma prática de escrita antiga, às alterações realizadas pelo leitor no texto original, que acontecem desde pelo menos a Idade Média:

A noção de completude ou fechamento de uma obra praticamente inexistia nesse período. Eram comuns, então, as publicações com textos de vários autores, entremeados de comentários na marginalias, que eram lidos em voz alta e em público, quando podiam receber novos acréscimos.<sup>3</sup>

Na literatura, segundo Beatriz Cintra Martins, a obra *The Canterbury Tales*, de Geoffrey Chaucer, do século XIV, ganhou várias versões produzidas por leitores, com cortes e acréscimos, em um processo de autoria fluido. Lawrence Liang explica que esse tipo de interferência era o padrão da época, no qual os textos eram tidos como mutáveis e passíveis de edições e adaptações que se misturavam ao texto original, compondo assim outras obras.<sup>4</sup> O próprio Chaucer assumiu ser um repetidor de várias histórias contadas por outros. Essa é uma circunstância bastante comum na cultura literária popular e oral, que sempre fez circular diversas versões de uma mesma história, a exemplo dos contos de fada, os quais sofreram inúmeras mutações. Para os leitores dos contos não há estranhamento em reconhecer as diferenças ou alterações na narrativa. Conforme ilustram as versões de *Branca de Neve*, de Charles Perrault e dos Irmãos Grimm, o que ocorre é a preferência do escritor na construção e a do leitor na leitura do texto, seja devido às diferenças no enredo, seja na trajetória final da personagem.

Diante desse panorama, questiona-se: O que levou tal prática de escrita de alterar ou estabelecer acréscimos nos textos originais, considerada comum em séculos passados, a converter-se, contemporaneamente, pelas mãos de fãs-leitores, em novidade? O fenômeno denominado *fan fiction* movimenta uma legião de seguidores, em diversas comunidades, provocando inclusive problemas legais acerca do direito à

4. LIANG. A brief of the internet from 15th to the 18th Century.

3. MARTINS. *Autoria em rede*, p. 33.

propriedade intelectual, em virtude da apropriação da obra e das consequentes alterações realizadas nos textos pelos fãs.

A princípio, é fato conhecido e analisado por Foucault<sup>5</sup> que o processo de autoria individual, reconhecido como propriedade de um indivíduo cercado por garantias legais, surgiu no século XVIII, e a partir de então as apropriações e alterações foram coibidas, ainda que fossem em caráter de homenagem. O objetivo do direito à propriedade intelectual, ao longo desse tempo, tem sido o de garantir e proteger a figura do autor, de sua produção e os lucros das editoras. Por conta disso, a *fan fiction* termina por burlar o cerco da blindagem à obra, quando os fãs declaram que as mudanças não visam ao lucro, pois estão no domínio do jogo ficcional, da ludicidade. Tal circunstância já estabelece algumas tensões no processo criativo da *fan fiction*, chegando assim a despertar a curiosidade e o interesse do público.

Aliando-se à questão da autoria, é inegável que o surgimento dos meios de comunicação de massa, como a televisão, os jornais, as revistas, proporcionaram um alcance maior das produções ficcionais, assim como a repercussão destas entre os fãs. Nos Estados Unidos, nas décadas de 1960 e 1970, a mídia e a cultura *pop* emergiram na esteira de filmes, séries televisivas, desenhos animados, histórias em quadrinhos, expandindo rapidamente e provocando a reativação dos fanzines, revistas produzidas por fãs.

Fanzine deriva da junção das palavras em inglês *fana-tic* e *magazine*, “revista de fanático” ou “revista de fã”. Russ Chauvenet criou o termo em 1941, porém há registros de que tenha surgido nos Estados Unidos, na década de 1930, a partir de publicações amadoras dos fãs de ficção científica. Ao longo desse tempo, o fanzine caracterizou-se por ser uma revista experimental ou amadora, tendo como foco de abordagem o tema do qual se é fã, tais como filmes, desenhos animados, objetivando a troca e a amizade entre leitores e fãs do assunto de interesse. No fanzine, o autor tem liberdade para expressar seus pensamentos e gostos, sem amarras, não sendo necessário seguir uma periodicidade, formato, qualidade editorial ou tiragem expressiva. O fanzine cresceu à margem dos meios de comunicação impressa por seu caráter artesanal e livre.

No início dos anos 1970, os fanzines passaram a acompanhar as séries televisivas em função do grande interesse do público, e a partir daí começaram a publicar o que viria a ser denominado *fan fiction*, popularmente *fanfic*, a “ficção de fã”. A ideia básica reunida sob esse termo era a publicação de histórias escritas pelos fãs sobre as personagens ou universos ficcionais preferidos, seja cinema, literatura, quadrinhos, sejam outras mídias. O primeiro fanzine a publicar *fanfics*, constituindo-se assim como um “marco histórico” foi Spocknalia, homenageando a série de TV *Jornada nas Estrelas*, sendo o título da revista uma referência ao personagem alienígena Spock.<sup>6</sup>

5. FOUCAULT. *O que é um autor?*

6. PUGH. *The democratic genre.*

O comportamento oscilante do fã, ora fascinado, ora inconformado, alia-se ainda ao desejo de que suas vontades pessoais determinem os rumos da história. Situação que se tornou matéria-prima do enredo de horror e suspense em um dos romances de Stephen King. Publicada em 1987, a obra *Misery*,<sup>7</sup> em português *Angústia* (1990), conta a história do renomado escritor Paul Sheldon, que sofre um acidente de carro e recebe o socorro da enfermeira Annie Wilkes, que se autoproclamava “fã número 1” do escritor e de sua famosa personagem Misery. Em virtude dos ferimentos, Annie mantém o escritor preso em sua casa, a princípio alegando a impossibilidade de sair, por causa de uma nevasca. Entretanto, após ler o último livro da série “Misery” e constatar no final a morte da personagem, ela passa a torturar Paul Sheldon tanto física quanto psicologicamente, obrigando-o a escrever a continuação “O retorno de Misery” e, assim, ressuscitar sua personagem favorita. O escritor, a princípio, reluta, mas logo entende que reescrever o romance e ressuscitar Misery também o manteria vivo, encarnando assim a versão masculina de Sherazade. A louca obsessão da enfermeira pela mudança no destino da personagem Misery não a fez produzir uma *fan fiction*, contrapondo-se aos fãs de ficção ou fanfiqueros, que se apropriam da obra e a alteram por conta própria. Annie, a leitora psicopata, de forma violenta, obrigou o escritor a realizar as mudanças que a satisfaziam enquanto fã, corroborando a existência da figura do fã que alterna fascínio e

frustração diante de seu objeto de admiração. De certa maneira, essa personagem macabra demonstra uma visão irônica do escritor em relação a alguns fãs descontentes que sitiam o autor com seus desejos de intervenção na obra ficcional.

Se a denominada mídia tradicional aliada à cultura *pop* americana respondeu pela oxigenação de um público mais amplo e cativo dos fanzines e de suas possibilidades criativas de mudanças, as mídias digitais são responsáveis pela explosão das *fanfics* a partir da década de 2000, em particular devido ao sucesso editorial de *Harry Potter* de J. K. Rowling. A saga do aluno-bruxo seduziu legiões de fãs a criarem finais alternativos para a história, ou mesmo a alterarem a relação entre as personagens, como uma inimaginável amizade entre Dumbledore e Voldemort.

Enquanto os fanzines restringiam-se às comunidades de fãs, em modelo impresso, mal acabado e com tiragem reduzida, o fenômeno atribuído às *fan fictions* foi, sem dúvida, potencializado pela *web*, que proporcionou aos usuários um amplo acesso aos objetos culturais com a visualização de milhões de internautas, a interatividade permanente e a oportunidade de gerar conteúdos.

No suporte do computador ligado à rede, a *fanfic* ganha agilidade na construção e na postagem. O fã abandona a postura passiva de admirar o trabalho do escritor e apropria-se

7. Em 1990, o livro ganhou uma adaptação para o cinema: *Misery*, em português *Louca obsessão*, com roteiro de William Goldman e direção de Rob Reiner. A atriz Kathy Bates, interpretando Annie Wilkes, ganhou o Oscar de melhor atriz. No teatro, recebeu adaptações no Brasil (2005) e no México (2011). O selo Suma de Letras relançou o romance em 2014.

do texto, a fim de modificá-lo a seu bel prazer, sem amarras de direitos autorais, crivos de editoras e inclusive sem levar em consideração os desejos dos autores. Daí Maria Lúcia Bandeira Vargas contemporaneamente conceituar a *fan fiction* como uma

[...] história escrita por um fã, envolvendo os cenários, personagens e tramas previamente desenvolvidos no original, sem que exista nenhum intuito de quebra de direitos autorais e de lucro envolvidos nessa prática. Os autores de *fan fiction* dedicam seu tempo a escrevê-las em virtude de terem desenvolvido laços afetivos com o original.<sup>8</sup>

Os criadores de *fanfics*, denominados fanfiqueros ou *ficwriters*, podem publicar suas *fanfics* em páginas direcionadas às comunidades de fãs, mas também as deixam disponibilizadas para navegação dos internautas em geral. Na direção oposta aos artifícios drásticos da fã Annie Wilkes para mudar o destino de sua personagem favorita, os fanfiqueros não precisam lançar mão de expedientes criminosos para alterar a trama conforme seu desejo, bastando para isso criatividade e certa atitude transgressora, no intuito de promover a dessacralização do texto e do autor, fazendo com que a aura em torno da literatura seja tensionada, em virtude da apropriação realizada pelo fã em um texto que se considerava finalizado, mas cujo fim inexistente nesse jogo ficcional elaborado pela *fan fiction*.

A identidade do fanfiquero é representada, inicialmente, nessa capacidade criativa, aliada a uma dose de coragem de adentrar as páginas de uma obra literária e alterar seu curso. Uma das marcas de identidade do *ficwriter* é o sentimento de pertença a um grupo, a uma coletividade com interesses idênticos, constituindo assim uma representação identitária frente a um mundo no qual as relações estão mais líquidas do que nunca e a necessidade de se comunicar com os outros é cada dia mais imperativa. Nesse sentido, Henry Jenkins compreende a figura do fã como um invasor do texto, mas destituído de conotação negativa: “A leitura fã, contudo, é um processo social através do qual interpretações pessoais são moldadas e reforçadas através de discussões constantes com outros leitores”.<sup>9</sup> Essa posição é contraposta à de Michel de Certeau, que descreve os leitores como seres isolados que invadem o texto primário para servir apenas a seus próprios interesses e são objeto de investimento intelectual limitado.

A popularização da internet, a facilidade crescente das conexões e a mobilidade proporcionada pelos *smartphones* tornou possível a crescente visibilidade da cultura dos fãs. A troca de informações e de novidades constantes faz com que essa interatividade alimente o denominado *fandom*, do inglês *fan kingdom*, que congrega a comunidade de fãs de determinada mídia.

8. VARGAS. *O fenômeno fanfiction*, p. 21.

9. JENKINS. *Invasores do texto*, p. 62.

Diferente da do leitor tradicional, a cultura dos fãs de literatura, de cinema ou de televisão demonstrou toda uma possibilidade de audiência produtiva, que não apenas articulou com os produtos culturais disponíveis, mas também desenvolveu suas próprias versões paralelas de maneira dinâmica e criativa. Segundo Jenkins, esses fãs “não são apenas consumidores de histórias pré-produzidas, eles fabricam seus próprios fanzines de contos, seus livros, cartazes, músicas, vídeos, performances etc.”.<sup>10</sup> Dessa maneira, “o *fandom* torna-se uma cultura participativa que transforma a experiência do consumo televisivo na produção de novos textos, ou ainda mais, de uma nova cultura e uma nova comunidade”.<sup>11</sup> Essa circunstância é propiciada pelas mídias digitais, que também foram responsáveis pela consolidação do *fandom* em vários espaços, construindo assim, em última instância, uma rede social e cultural.

### **FANFICS E MULTILETRAMENTOS**

As *fan fictions*, sem dúvida, são práticas criativas de leitura e de escrita. Segundo Iser, “a relação entre o texto e o leitor se caracteriza pelo fato de estarmos diretamente envolvidos e, ao mesmo tempo, de sermos transcendidos por aquilo em que nos envolvemos”.<sup>12</sup> Essa movência constante do leitor pelo texto descortina possibilidades criadoras, como na produção das *fanfics*, que, inseridas no mundo virtual, atualizam em

tempo real as interações dos fanfiqueiros, instaurando um ambiente dinâmico de trocas e deslocamentos.

Mas por que esse universo de fãs-leitores encharcados de criatividade, de sedução pelo texto e sua reescrita é quase desconhecido e pouco aproveitado em seu potencial na cena escolar, assim como as práticas de leitura e de escrita possibilitadas pelas *fan fictions*?

As transformações nos meios de comunicação representaram uma drástica mudança de paradigmas na sociedade, e a escola, em termos gerais, não conseguiu acompanhar essa vertigem tecnológica, seja pela falta de investimentos em laboratórios de mídia, seja na atualização dos professores para assumir esse desafio, seja também pelo anacronismo dos projetos pedagógicos e das matrizes curriculares. O cenário de possibilidades da tecnologia digital ressaltou as práticas antiquadas de se ensinar e de aprender literatura, evidenciado pelo ambiente virtual no qual um clique transporta o indivíduo para *games* literários, *blogs* de literatura com imagens em movimento, interação constante de usuários em *fan pages* de literatura no Facebook e redes literárias como a Skoob e o criativo livro clip. Paula Sibilia, em *Redes e paredes*, constata que as escolas estão desaparelhadas diante da “civilização da imagem” e das demandas da sociedade informacional e hiperconectada, pois não conseguem acompanhar as novas práticas de leitura e de escrita:

10. JENKINS. *Invasores do texto*, p. 63.

11. JENKINS. *Invasores do texto*, p. 63.

12. ISER. *O ato da leitura*, p. 13.

Embora não tenha permanecido imune a essas fortes convulsões, é inegável que a escola finca seus alicerces sobre aquela ferramenta ancestral que hoje se vê sufocada ante os avanços do audiovisual: a palavra, especialmente na medida em que costumava se prestar às clássicas operações da leitura e da escrita. Também por isso não admira que agora, quando as novidades das últimas décadas substituíram em boa medida os estilos de vida precedentes, a sala de aula escolar tenha se convertido em algo terrivelmente “chato”, e a obrigação de frequentá-la implique uma espécie de calvário cotidiano para os dinâmicos jovens contemporâneos.<sup>13</sup>

Nesse panorama de limitações, a escola, ignora sistematicamente o voo que a literatura alçou da cultura escrita e impressa ao migrar também para as infovias do ciberespaço. Exemplo disso é que o aluno pode não manifestar interesse pelo modo como a literatura é “ensinada” em sala de aula, mas pode ter um *blog* em que experimenta a poesia, a crônica, discute obras literárias com outros internautas, navega por inúmeras páginas dedicadas a escritores, ou mergulha no imaginário de *best sellers*, a exemplo de *O senhor dos anéis*, de J.R.R. Tolkien, assumindo nesse espaço a identidade de fã. No entanto, fora dos muros escolares, tais ações terminam sendo consideradas marginais ao sistema de ensino oficial, como também à própria indústria cultural:

Assim como os invasores de antigamente, os fãs operam a partir de uma posição de marginalidade cultural e debilidade social. Assim como outros leitores populares, falta aos fãs acesso direto aos meios de produção cultural comercial e restam-lhes apenas mínimos recursos com os quais influenciar as decisões da indústria do entretenimento.<sup>14</sup>

A questão que se impõe é: como a escola pode adotar modelos criativos e culturalmente significativos em relação à leitura e à literatura, de modo a possibilitar um letramento literário e digital significativo?

A ideia de letramento surgiu no cenário das letras na década de 1980. Magda Soares o conceituou como “estado ou condição de quem não apenas sabe ler e escrever, mas cultiva e exerce práticas sociais que usam a escrita e a leitura”.<sup>15</sup> O termo passou a ser utilizado amplamente e alguns estudiosos, como Graça Paulino, discutiram a possibilidade de se pensar em letramento literário, ou seja, na formação do gosto pela leitura e escrita literária. Sob essa perspectiva, o letramento literário pode ser entendido como “o processo de apropriação da literatura, enquanto construção literária de sentidos”.<sup>16</sup> De certa maneira, o letramento literário é processual, pois exige uma constante atualização do leitor em relação à matéria-prima da literatura. Tal processo não fica circunscrito

13. SIBILIA. *Redes ou paredes*, p. 65.

14. JENKINS. *Invasores do texto*, p. 45.

15. SOARES. *Letramento*, p. 47.

16. PAULINO; COSSON. *Letramento literário: para viver a literatura dentro e fora da escola*, p. 67.



à leitura de textos literários, mas se expande à experiência de construir o sentido do mundo por meio das palavras.

A partir dessas reflexões é possível entender a *fan fiction* como prática de letramento literário, cuja proposição não é inédita e original, tendo sido proposta por diversos estudiosos, como Mirian Zappone,<sup>17</sup> que defendeu ainda um leque de possibilidades para o letramento literário o qual pode ser desenvolvido em outros espaços que não a escola, quais sejam: a audiência de novelas, séries televisivas, filmes, o próprio cinema, a internet, a contação de histórias populares, de anedotas, entre outras atividades. Assim, o letramento implica os usos sociais da escrita, associando-se a diferentes domínios da vida. É possível ainda observar práticas de letramento literário em formas ficcionais diferentes do livro impresso, como adaptações de textos literários para cinema, TV, teatro e a escrita ficcional no ciberespaço desenvolvendo *fanfics*; leituras não canônicas, tais como romances cor-de-rosa, *best-sellers*, literatura das periferias, ou seja, textos considerados à margem do letramento literário realizado pela escola, sendo este configurado como dominante, oficial, estabelecendo uma relação de poder com textos elaborados fora do espaço escolar. Em virtude dessa hierarquização, essa literatura elaborada à margem do sistema oficial não recebe o crivo institucional, mas, em contrapartida, a literatura institucionalizada não garante o interesse e o letramento literário dos alunos.

Contudo, é fato que o letramento assumido pela literatura aponta para um leque de possibilidades de interação, hibridização e convergências entre o texto oral, escrito, cinematográfico, televisivo e digital. Ademais, essas relações contribuem para o conhecimento da cultura contemporânea e para a formação do espírito crítico, conforme demonstra a prática de leitura e reescrita das *fanfics*.

Se a *fan fiction* é uma atualização dos fanzines, revistas de fãs oxigenadas pelo cenário da cultura *pop* americana, as *fanfics* foram reativadas no universo *on-line* pelos caminhos propostos pela denominada *web 2.0*. Assim, a *fan fiction* não é um fenômeno propriamente dito, na acepção plena da palavra, ou novidade, em virtude da elaboração do gênero ou da forma. Na verdade, a configuração de fenômeno se constitui a partir do suporte e das múltiplas possibilidades oferecidas pela internet, isto é, o amplo alcance no número de usuários, interatividade, dinamismo e criatividade:

Com pouco ou nenhum conhecimento técnico, é possível utilizar programas de edição de áudio e vídeo para recriar cenas ou momentos decisivos de um filme, por exemplo. Mais ainda, torna-se relativamente simples criar suas próprias produções, de um blog com fanfics [...].<sup>18</sup>

17. ZAPPONE. Fanfics – um caso de letramento literário na cibercultura?

18. MARTINO. *Teoria das mídias digitais*, p. 160.

Essa intensa mobilidade faz gerar uma quantidade até então inimaginável de fãs e internautas curiosos, somando-se ao conteúdo produzido que abarca desde *best-sellers*, como a série de livros *Crepúsculo*, de Stephenie Meyer, aos textos canônicos de Machado de Assis.

Esse quadro aponta ainda para outra forma de letramento que entrou em cena nas últimas décadas: o digital. Mas o que seria o letramento digital? O conceito implica a noção de competência, no sentido de entendimento dos usos da mídia digital. Todavia, esse uso não se restringe ao lado técnico, mas sim à competência para transitar no ambiente midiático, articulando-o com experiências cotidianas, conforme assinala Luís Martino:

Trata-se do desenvolvimento de competências não para usar dispositivos midiáticos, mas para compreender o fluxo de sentidos dentro de um ambiente midiático. O processo não é de educação específica para os meios, mas de educação dialógica dos sentidos, das percepções e das práticas para uma sociedade que inclui os meios, seja em sua dimensão como tecnologia, como produtor/reprodutor de discursos ou como mediador da experiência relacional humana.<sup>19</sup>

Magda Soares entende o letramento digital como “um certo estado ou condição que adquirem os que se apropriam da

nova tecnologia digital e exercem práticas de leitura e escrita na tela, diferente do estado ou condição de letramento – dos que exercem práticas de leitura e escrita no papel”.<sup>20</sup> Diante dessas reflexões é possível considerar a *fan fiction* também como uma prática de letramento digital?

De acordo com esses estudiosos, o letramento digital é uma “prática de leitura e escrita na tela”, uma “educação dialógica dos sentidos e das percepções”, por conseguinte não há dúvida de que a *fanfic* é matéria-prima de extrema relevância nesse sentido. Ressalte-se que as *fanfics* apresentam um caráter bastante dialógico de hibridez na prática de letramento, visto que, para se continuar a história, primeiro é necessário que o fanfiquero tenha uma arguta leitura do texto; em seguida, deve construir a história a partir de suas experiências e percepções individuais; converter essa matéria imaginária em texto para postar no ambiente virtual e, por fim, interagir com a comunidade de fãs e internautas. Constata-se que nesse formato de elaboração os letramentos se mesclam, hibridizam, sendo que, em última instância, o êxito do processo é do indivíduo, que a princípio abandonou a inércia, a contemplação de leitor ou *ficreader*, convertendo a admiração em produto de leitura e, como *ficwriter*, de escrita e de mídia.

O papel da escola nesse universo de possibilidades e visões se amplia em relação ao estudo das linguagens, no intuito de abarcar múltiplos letramentos, a saber: o letramento na sua

20. SOARES. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura, p. 151.

19. MARTINO. *Teoria das mídias digitais*, p. 232.

acepção primeira do uso social da escrita, o letramento literário com a apropriação dos textos literários para construção de sentidos no mundo da leitura e escrita e o letramento digital, que se efetiva pela capacidade do internauta de transitar com desenvoltura pelo ambiente virtual e compreender a linguagem midiática, conseguindo estabelecer as pontes entre essa virtualidade e a vida cotidiana.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde os primórdios da civilização, o ser humano busca comunicar-se com o outro e estender a memória. Das primeiras placas de argila, passando pelo papiro e pelo pergaminho, à prensa de Gutenberg, os meios interferiram nos processos de criação, como sublinha Santaella:

Cada período da história da arte no Ocidente ficou marcado pelos meios que lhe foram próprios. Assim também os meios do nosso tempo, neste início de terceiro milênio, estão nas tecnologias, nas memórias eletrônicas, nas hibridizações de ecossistemas com os tecnossistemas e nas absorções inextricáveis das pesquisas científicas pela criação artística, tudo isso abrindo caminho ao artista ao literato horizontes inéditos para a exploração de novos territórios da sensorialidade e sensibilidade.<sup>21</sup>

O acesso ao universo *on-line* operou uma série de modificações no cotidiano da era contemporânea. A cultura letrada,

por exemplo, foi desbancada da posição simbólica que ocupava no horizonte iluminista, sendo posta em questão em um mundo no qual a relação com a escrita e a leitura – em particular de jovens e adolescentes – atravessa um período de crise, em virtude da mutação, para o bem ou para o mal, das subjetividades. Um exemplo disso é que a sociedade vê cada dia mais distante a imagem do leitor inerte, concentrado, solitário, afundado atrás das páginas de um livro. Em oposição a essa figura, emerge no espaço virtual o navegador,<sup>22</sup> conectado na maior parte do tempo, interagindo com outros usuários, zapeando por diversas janelas, baixando vídeos, filmes, reelaborando textos literários ou adaptações televisivas e cinematográficas.

A inquietude, a irreverência e certo tédio vivenciados no mundo *off-line* tornam-se, paradoxalmente, propulsão para criar, buscar novas experiências estéticas, desde que aliadas à tecnologia. O ambiente virtual propiciou o retorno ou a releitura dos fanzines, fruto da cultura *pop* americana das décadas de 1960 e 1970, por meio das *fan fictions*. Fez emergir também a sedução por produções literárias que se convertem em filmes *blockbusters* e em diversos outros produtos de consumo, atraindo fãs para continuarem essas histórias ou modificá-las. Nessa operação, terminam, de forma inconsciente, por praticar multiletramentos, desde o primeiro momento da leitura, passando pela escrita e postagem no universo virtual. Esse

22. O termo “navegador” foi utilizado pelo estudioso Roger Chartier em *A aventura do livro: do leitor ao navegador*, com o objetivo de caracterizar o leitor da rede mundial de computadores.

21. SANTAELLA. *Linguagens líquidas na era da mobilidade*, p. 330.

dinamismo de adolescentes e jovens desvela o abismo entre aquilo que experimentam nas telas do computador, *tablets* ou *smartphones* e o que vivenciam na escola desaparelhada, anacrônica, que segue um sistema analógico, em oposição aos alunos adeptos do sistema digital.

O dinamismo criativo proposto pelas *fan fictions* denota que essa prática de letramento literário e digital, por meio desse formato, pode ser profícua para o diálogo em sala de aula, ao incentivar novas formas de ler e de escrever, de transitar pelo ambiente virtual e aproveitar as possibilidades infindáveis da hipermídia, ao mesmo tempo em que se conecta com elementos da vida cotidiana.

Diante desse quadro, o leitor pode questionar a razão pela qual as práticas de letramento digital que incluem redes interativas, novas formas de ler e de escrever, conforme investigaram Magda Soares e Paula Sibilia, ainda não tenham sido adotadas em sala de aula. Não há dúvida de que a agenda oficial que a escola impõe, como a adoção do livro didático, as demandas estabelecidas por exames nacionais como o Exame Nacional do Ensino Médio (Enem), entre outras atividades, determina a cadência das aulas para o cumprimento de um cronograma burocrático. Em meio a essa oficialidade, a linguagem literária, que pressupõe o trabalho com as palavras, termina por ser desenvolvida a partir da sistemática pautada no livro didático, sendo que aspectos como o fenômeno

literário em si, a fruição, a prática da leitura e da escrita criativa são relegadas ou até descartadas em função de um “programa” a ser cumprido. É necessário que a escola e os agentes que gravitam em seu entorno (coordenadores, professores, alunos) reflitam sobre um modelo de ensino/aprendizagem que estabeleça uma junção entre o conhecimento conteudístico e o conhecimento de mundo.

É indiscutível que as transformações promovidas pela cultura digital não retornam a um estágio anterior, ao contrário, avançam e se atualizam constantemente. Assim sendo, como o ensino de literatura pode responder a esses desafios? O universo *on-line* propõe novas experimentações de leitura e de escrita, como exemplifica o processo de elaboração das *fan fictions*. O mergulho nesse mundo feito de infinitas janelas descortina um cenário dinâmico de sensações, percepções e experiências. Mas é possível conciliar os mundos *on-line* e *off-line* no processo de aprendizagem no cotidiano da escola? A princípio, a escola precisa reassumir o seu papel primordial de lugar de encontro e debate de mentes pensantes, curiosas, ávidas pelo diálogo, pelo saber e pelo sabor de aprender. E, sem dúvida, pequenas iniciativas de conectar a sala de aula a elaborações como as das *fan fictions* podem ser um tímido começo, mas com significativo potencial de transformação que uma proposta de trabalho com multiletramentos poderá alcançar, obtendo-se o êxito esperado.

## REFERÊNCIAS

CÂMARA, Rafael Sette. Visita ao museu do Sherlock Holmes, em Londres. Belo Horizonte: **360meridianos**, 2014. Disponível em: <<http://www.360meridianos.com/2014/06/museu-do-sherlock-holmes-londres.html>>. Acesso em: 15 nov. 2017.

FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** Tradução: António Fernando Cascais e Eduardo Cordeiro. Lisboa: Veja/Passagens, 1992.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura**: uma teoria do efeito estético. Tradução: Johannes Kretschmer. São Paulo: Editora 34, 1999. v. 2.

JENKINS, Henry. **Invasores do texto**: fãs e cultura participativa. Tradução: Érico Assis. Nova Iguaçu/RJ: Marsupial Editora, 2015.

KING, Stephen. **Misery**: louca obsessão. Tradução: Elton Mesquita. Rio de Janeiro: Suma de Letras, 2014.

LIANG, Lawrence. A brief of the internet from 15th to the 18th Century. In: LOVING, Geert; TKACZ, Nathaniel (Org.). **Critical point of view**: a Wikipedia Reader. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2011, p. 50-62.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das mídias digitais**: linguagens, ambientes e redes. Petrópolis: Vozes, 2014.

MARTINS, Beatriz Cintra. **Autoria em rede**: os novos processos autorais através das redes eletrônicas. Rio de Janeiro: Mauad X, 2014.

PAULINO, Graça; COSSON, Rildo. Letramento literário: para viver a literatura dentro e fora da escola. In: ZILBERMAN, Regina; RÖSING, Tania (Orgs.). **Escola e leitura**: velha crise; novas alternativas. São Paulo: Global, 2009.

PUGH, Sheenagh. **The democratic genre**: fan fiction in a literary context. Bridgend: Seren, 2005.

SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SIBILIA, Paula. **Redes ou paredes**: a escola em tempos de dispersão. Tradução: Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

SOARES, Magda. **Letramento**. Um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

SOARES, Magda. Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura. **Educação e sociedade**, Campinas, v. 23, n. 81, dez. 2002, p. 143-162.

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

ZAPPONE, Mirian. Fanfics – um caso de letramento literário na cibercultura? **Letras de Hoje**, Porto Alegre, v. 43, n. 2, abr./jun. 2008, p. 29-33.

*Recebido em: 14 de novembro de 2017.*

*Aprovado em: 10 de março de 2018.*