

Criação literária no ciberespaço: *fanfictions*

Christie Szwako-Bellini¹, Jéssica de Cássia Pereira², Gabriela Fujimori da Silva³

¹Campus Paranavaí - Instituto Federal do Paraná (IFPR)
Paranavaí– PR – Brasil

christieifpr@gmail.com, jesbrasil14@gmail.com,

gabriela.fujimori@ifpr.edu.br

Nas últimas décadas, tem-se observado um constante avanço tecnológico na sociedade. Neste cenário contemporâneo, as inovações possibilitam e requerem uma nova dinâmica nos fluxos de informação e na velocidade de produção e, ao encontro dessas necessidades, o advento da internet introduziu alterações significativas na forma de trabalhar, de viver e de se comunicar.

Em meio ao espaço digital, surgem novos paradigmas de produção literária, alterando os modos de produção, circulação e recepção dos textos. Nesse sentido, este trabalho tem como objetivo analisar o caso das *fanfics*, uma das várias modalidades ficcionais de escrita presentes no ciberespaço, a fim de compreender o funcionamento desse gênero.

O filósofo Pierre Levy, em *Cybercultura* [1999], analisa que a World Wide Web favorece a inteligência coletiva, na medida que o mundo virtual caracteriza-se como um ponto de encontro, promovendo a comunicação entre seus participantes. Levy distingue os mundos virtuais em dois tipos: o primeiro envolve instalações off-line de artistas, já o segundo, abrange os mundos acessíveis por meio de uma rede e, por isso, abertos à interatividade. As obras off-line trabalham para constituir “ilhas de originalidade e criatividade fora do fluxo contínuo de comunicação” [LEVY, 1999, p.146]. Por sua vez, os mundos virtuais online são meios de comunicação interativos, funcionam como um “contexto dinâmico acessível a todos e memória comunitária coletiva alimentada em tempo real” [LEVY, 1999, p.146].

Nesse segundo tipo de mundo virtual é que estão as chamadas *fanfictions*, virtualmente conhecidas como *fanfics* ou ainda como *fic*. Conforme explica Clemente [2013], “A palavra *fanfiction* surge da junção das palavras no inglês *fan* e *fiction* designando assim uma história fictícia derivada de um trabalho de ficção já existente, sendo assim escrita por um fã da obra original, fã de ficção” [CLEMENTE, 2013, p. 61]. Desse modo, *fanfiction* é uma história criada por um fã, o qual utiliza os espaços comuns à obra, tais como personagens, trama e conceitos. São histórias produzidas por fãs de séries televisivas, filmes, bandas e artistas, as quais são publicadas em plataformas, tais como sites, blogs, rede social e fanpages.

O fã/coautor, dentre as atividades desenvolvidas, tenta preencher lacunas deixadas pelos autores das obras originais, criam episódios extras, novos desfechos, ou ainda, especulam o que poderia ter acontecido se um determinado fato ocorresse de forma diferente. A exemplo, o conhecido romance *Crepúsculo*, do original *Twilight*, da escritora americana Stephenie Meyer, recebe adaptações no *Wattpad* (<https://www.wattpad.com>), um dos sites mais conhecidos entre os jovens, em que se pode criar, amplificar histórias,

em uma comunidade com mais de sessenta e cinco milhões de pessoas. No *Wattpad*, a frágil personagem Bella ganha, por exemplo, nova personalidade, tornando-se uma jovem com características feministas, ou ainda, a criação de novos capítulos em que a ênfase está em personagens secundários, como o caso do vampiro Jasper.

Para Vargas (2005), o autor de *fanfiction* “é aquele leitor que, ao fazer esse preenchimento das lacunas, vai além ao seu processo de interpretação e encoraja-se a registrar seu trabalho, fruto de suas especulações, que se torna mais elaborado à medida que passa a ser escrito” [VARGAS, 2005, p. 13]. Nesse sentido, a construção textual é realizada a partir do repertório pessoal de cada leitor, que a partir de suas vivências, não apenas compreende a história, mas preenche lacunas, amplia enredos, evidencia detalhes.

Hauser, em *Sociologia del Arte Sociologia del Público* (1977), traz reflexões sobre a sociologia da literatura e a relação entre autor, obra e leitor. Analisa a obra de arte como uma construção dialética, relação mútua em que autor e auditório fazem uma troca de conhecimentos e experiências. Ou seja, uma conversa que se estabelece entre autor e público mediante uma ação recíproca, pois o texto é um conjunto de esquemas funcionais, e quem irá acionar tais sistemas será o leitor. Assim, a vivência artística se dá enquanto transformação da produção e cria-se uma relação que passa de criador x receptor, a criador x receptor x (re)criador, já que o leitor será um novo escritor a partir da leitura realizada, ou seja, (re)criará situações.

Sobre a legalidade das fanfics, a legislação sobre direitos autorais, Lei de Direitos Autorais - Lei 9610/98, diz que é permitido que alguém use as ideias anteriormente concedidos para fazer paródias ou paráfrase, conforme Art. 47. “São livres as paráfrases e paródias que não forem verdadeiras reproduções da obra originária nem lhe implicarem descrédito”. Além disso, discute-se a utilização de nomes próprios, os quais não podem ser patenteados, nesse sentido, qualquer um poderia usar nomes de personagens ou de artistas para fazer *fanfics*.

No entanto, há também quem defenda que os *ficwriters*, quem escreve *fanfics*, violam os direitos de autor das obras que utilizam, já que utilizam personagens, universos e argumentos próprios da história original. O fato é que, “na sua esmagadora maioria, os autores originais preferem ignorar estas violações, pois na *fanfiction*, os textos são disponibilizados abertamente sem ter o objetivo de ganhar lucros com isso. Como anteriormente dito, o objetivo máximo deste fenômeno é uma partilha de experiências entre escritores e leitores” [Artes & Artes, 2019].

Para Lévy [1999, p. 146], o ciberespaço é o principal laço de comunicação, de transações econômicas, de aprendizagem e de diversão das sociedades humanas, concluindo que, “assim como o cinema não substitui o teatro, mas constitui um gênero original com suas tradições e códigos originais, os gêneros emergentes da cibercultura [...] não substituirão os antigos”. Nesse contexto, as *fanfictions* aproximam pessoas de todo o mundo, as quais compartilham de gostos literários, musicais, televisivos, etc, as quais dialogam e recriam histórias por meio da internet. Trazem suas experiências vivenciadas online ou não, e discutem, disseminam suas interpretações e opiniões.

Referências

- Artes & Artes. Made2Web Digital Agency. (2019) Os direitos de autor na era digital: o caso do fenômeno fanfiction. 21 de janeiro de 2019. [https://www.arteseartes.info/os-direitos-de-autor-na-era-digital-o-caso-do-fenomeno-fanfiction-72__trashed/]. Acesso em set. 2019.
- BRASIL. Lei no. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Diário Oficial [da República Federativa do Brasil], Brasília [online], 20 fev. 1998. [http://www.dou.gov.br/materias/do1/do1legleg19980220180939_001.htm]. Acesso em set. 2019.
- Clemente, Bianca Jussara Borges. (2013) O uso do fanfiction nas aulas de produção textual no ensino médio. Rio de Janeiro: UFRJ/ Faculdade de Letras/ Programa Interdisciplinar de Pós-Graduação em Linguística Aplicada.
- Hauser Arnold. (1977) Historia Social de La Literatura Y El Arte . 4- Sociologia del Arte Sociologia del Publico. Barcelona : Labor. p. 549-687.
- Lévy, Pierre. (2009) Cibercultura. (Trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34.
- Vargas, Maria Lúcia Bandeira. (2005) Do fã consumidor ao fã navegador: o fenômeno fanfiction. 210f. Dissertação (Mestrado em Letras), Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo.