

**CENTRO UNIVERSITÁRIO CAMPOS DE ANDRADE – UNIANDRADE**

**MESTRADO EM TEORIA LITERÁRIA**

**ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: TEORIA LITERÁRIA**

**A ARTE DE LER E ESCREVER NO CIBERESPAÇO:  
WEBNOVELS E FANFICTIONS**

**RITA DE CASSIA MORVAN**

**CURITIBA  
2021**

**RITA DE CASSIA MORVAN**

**A ARTE DE LER E ESCREVER NO CIBERESPAÇO: *WEB NOVELS* E  
*FANFICTIONS***

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do Grau de Mestre ao Curso de Mestrado em Teoria Literária do Centro Universitário Campos de Andrade – UNIANDRADE.

**Orientadora:** Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Célia Arns de Miranda

CURITIBA

2021

**TERMO DE APROVAÇÃO**

**RITA DE CASSIA MORVAN**

**A ARTE DE LER E ESCREVER NO CIBERESPAÇO: WEB**

**NOVELS E FANFICTIONS**

**Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de**

**Mestre pelo**

**Programa de Pós-Graduação em Teoria Literária do Centro**

**Universitário Campos de**

**Andrade – UNIANDRADE, pela seguinte banca examinadora:**

**Profa. Dra. Célia Arns de Miranda (Orientadora – UNIANDRADE)**

**Profa. Dra. Juliana Estanislau de A. Mantovani (IFB)**

**Profa. Dra. Verônica Daniel Kobs (UNIANDRADE)**

**Curitiba, 19 de março de 2021**

## AGRADECIMENTOS

Professora Célia sei que o desafio não foi tanto o tema da pesquisa, mas a orientanda que exigiu muito de tua paciência e do teu competente trabalho. Você realmente me conduziu muito bem por esse caminho cheio de desafios.

Professora Verônica tuas aulas foram muito esclarecedoras e serviram de incentivo para seguir esse caminho, além da tua disposição para ajudar a enriquecer o conteúdo.

Professora Juliana pelo tempo disponibilizado para ajudar a melhorar essa pesquisa e ampliar um mundo que está aí para ser descortinado.

Reinaldo, que estando ao meu lado constantemente “cansou” (com certeza) de me ouvir e ainda ouve falar dos “meus chinesinhos”, das séries, das histórias, todas as minhas divagações para poder clarear as ideias.

Juliane Morvan, minha filha, por você sempre fui em frente. Desde sempre me incentivou a iniciar e concluir este curso.

Jucélia Amaral minha companheira nas aulas noturnas, agradeço por me ouvir nos desabafos e nos planos para a escrita.

Minha companheira de caminhada Vera Mottin que no amanhecer de muitos dias ouvia meus planos para continuar escrevendo, obrigada por me emprestar teu tempo.

Na escola onde trabalho, agradeço a paciência das colegas e diretora nos dias que tive que me ausentar. Franciele Camargo e Rosilene da Silva que me ouviram muito e me deixaram quase que palestrar para elas, foi divertido.

Todos que dedicaram horas de suas vidas para disponibilizar material acadêmico de excelentes teóricos, saibam que vocês são grandes incentivadores de sonhos e conquistas. Essa pesquisa foi basicamente revirando a *Internet* e encontrando materiais excelentes graças à dedicação de muitos anônimos.

Aos *fandoms* de DMBJ, MDZS/UT e YOI onde estão meus três “*ships*” preferidos, vocês mostraram que existem verdadeiros artistas nos espaços de *fanworks*. Aos atores que desenvolveram os personagens. Me diverti durante as pesquisas, realmente o trabalho de vocês merece ser admirado e lembrado.

À coordenação do curso na UNIANDRADE pela oportunidade e apoio para desenvolver meu tema durante esse tempo de estudos.

Aos professores e colegas das disciplinas no decorrer destes dois anos, foi importante o apoio.

E tudo isso foi possível com a graça de um Ser Maior que muitos chamam de Deus que me permitiu ter contato com pessoas competentes e ampliar meu conhecimento nessa rede chamada ciberespaço. Fica essa nota como uma forma de GRATIDÃO!

## SUMÁRIO:

LISTA DE ILUSTRAÇÕES.....	vi
RESUMO.....	vii
ABSTRACT.....	viii
INTRODUÇÃO.....	09
<b>1 UMA CONTEXTUALIZAÇÃO INICIAL: CONHECENDO NARRATIVAS NO MUNDO DIGITAL.....</b>	<b>16</b>
1.1 OUTRAS FORMAS DE NARRATIVA.....	26
1.1.1 <i>Webnovel</i> e <i>fanfiction</i> : expressão da criatividade escrita nos meios digitais.....	35
1.2 <i>WEBNOVELS</i> – O GÊNERO ROMANCE EM TEMPOS DE CIBERESPAÇO.....	37
1.3 <i>FANFICTIONS</i> – ESCRITAS CRIATIVAS A PARTIR DE UM TEXTO FONTE.....	51
1.3.1 Plataformas para escrita e leitura de <i>fanfictions</i> .....	58
<b>2 A ESTÉTICA DA RECEPÇÃO E O NASCIMENTO DO LEITOR.....</b>	<b>65</b>
2.1 QUEM É O LEITOR? QUEM É O ESCRITOR?.....	68
2.2 TEORIA DA RECEPÇÃO E OS MEIOS DIGITAIS.....	71
2.3 DO TEXTO AO INTERTEXTO.....	84
2.4 A INTERTEXTUALIDADE NAS <i>FANFICTIONS</i> : EXPRESSÃO DE CRIATIVIDADE DOS FÃS.....	88
<b>3 O UNIVERSO DE <i>MO DAO ZU SHI</i> – E SEUS DESDOBRAMENTOS.....</b>	<b>97</b>
3.1 A CONEXÃO ENTRE MÍDIAS.....	97
3.2 TRANSPOSIÇÃO E ADAPTAÇÃO: TERMOS INDISSOCIÁVEIS.....	101
3.3 DESDOBRAMENTOS DA <i>WEBNOVEL MO DAO ZU SHI</i> .....	105
3.3.1 Transposição da <i>webnovel</i> para o c-drama.....	115
3.3.2 <i>Fanfictions</i> como desdobramento de <i>MO DAO ZU SHI</i> .....	126
CONSIDERAÇÕES.....	136
REFERÊNCIAS.....	142

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Página inicial da plataforma para <i>fanfictions</i> e <i>webnovels NYAH! Fanfictions</i> .....	60
Figura 2 – Página inicial da plataforma para <i>fanfictions</i> e <i>web novels Wattpad</i> .....	61
Figura 3 – Biblioteca da plataforma para <i>fanfictions</i> e <i>web novels Wattpad</i> .....	61
Figura 4 – Página inicial para cadastro da plataforma para <i>fanfictions</i> e <i>web novels Spirit Fanfics e Histórias</i> .....	62
Figura 5 – Página inicial da plataforma para <i>fanfictions</i> e <i>web novels Spirit Fanfics e Histórias</i> .....	62
Figura 6 – Página inicial para cadastro da plataforma para <i>fanfictions Archive Of Our Own AO3</i> .....	63
Figura 7 – Poster promocional da live action/c-drama <i>The Untamed – TU</i> .....	110
Figura 8 – poster da versão especial de <i>TU</i> .....	111
Figura 9 – Poster do spin off <i>Fatal Journey</i> .....	111
Figura 10 – Poster do spin off <i>The Living Dead</i> .....	112
Figura 11 – Poster de apresentação do <i>donghua</i> .....	112
Figura 12 – Poster do <i>manhua</i> .....	113
Figura 13 – Poster para divulgação do áudio-drama.....	113
Figuras 14 e 15 – Poster de apresentação do <i>donghua</i> versão <i>chib</i> .....	114
Figuras 16 e 17 – Poster do jogo para celular.....	115
Figura 18 – print de comentário de leitor e ficwriter.....	139

## RESUMO

Através da leitura e da escrita no ciberespaço as pessoas tem a oportunidade para desenvolverem criativamente novos produtos. Esta pesquisa tem como foco principal analisar o desenvolvimento das tecnologias no universo digital e a produção da *webnovel Mo Dao Zu Shi*, do drama seriado *The Untamed* e de três *fanfictions* escritas pelos fãs. O caminho a ser trilhado é uma investida na história da tecnologia em que a invenção do computador o coloca como grande protagonista para a conquista do ciberespaço. Dentro desse universo o “escritor” é o sujeito que a partir da Teoria da Recepção deixa de ser um leitor passivo das obras escritas e se projeta como autor e produtor de textos. Como escreve Anne Jamison (2017), é como se a *Internet* fosse uma imensa fogueira no centro de um acampamento, apenas que esse acampamento é eletrônico. Essa pesquisa está pautada em diversos teóricos do campo das tecnologias como Lev Manovich, Pierre Lévy, Henry Jenkins e Ana Cláudia M. Domingos. As considerações sobre o desabrochar de um novo leitor e do estudo da intertextualidade foram incrementadas a partir dos pressupostos teóricos de Mikhail Bakhtin, Roland Barthes, Julia Kristeva e Tiphaine Samoyault. Não podemos perder de vista o quanto o universo digital permitiu a expressão da criatividade através das redes sociais como Facebook, Instagram e também das plataformas de postagens das escritas originais – as *webnovels* e as que expressam o que há de mais criativo na mente dos fãs, as *fanfictions*.

**Palavras-chaves:** Ciberespaço. Teoria da Recepção. Escritor. *Webnovel*. C-drama. *Fanfictions*.

## **ABSTRACT:**

Over the reading and writing in cyberspace people have the opportunity to develop new products creatively. This research has as main focus analyze the development of technologies in the digital universe and the production of the Mo Dao Zu Shi webnovel, the serial drama The Untamed and three fanfictions written by the fans. The path to be taken is an investment in the history of technology which the invention of the computer put it as a major protagonist in the conquest of cyberspace. In this universe, the “write-reader” is the subject who from the Theory of Reception leave the role of passive reader of written works and projects himself as an author and producer of texts. As Anne Jaminson (2017) writes, it is as if the Internet is a huge fire pit in the center of a camp, but that the camp is electronic. This research is guided by several theorists in the field of technologies such as Lev Manovich, Pierre Lévy, Henry Jenkins and Ana Cláudia M. Domingos. Considerations about the blooming of a new reader and the study of intertextuality were increased by theoretical assumptions of Mikhail Bakhtin, Roland Barthes, Julia Kristeva and Tiphaine Samoyault. We cannot lose sight of how much the digital universe has allowed the expression of creativity through social networks such as Facebook, Instagram and also the posting platforms of the original writings – the webnovels and those that express the most creative in the fans’s minds, the fanfictions.

**Keywords:** Cyberspace. Theory of Reception. Write-reader. Webnovel. C-drama. Fanfictions.



## INTRODUÇÃO

Como escreve José A. Tápias (2006), o atual cenário em que estamos inseridos nos apresenta um mundo que está sendo configurado pelas “novas tecnologias da informação e da comunicação”. Formamos uma “civilização real-virtual”. O autor nos compara a “um novo e solitário Ulisses, lançado a uma navegação sem rumo, num mar sulcado por fibras infinitas de uma rede interminável” (TAPIAS, 2020, p.7). Uma vez que estamos propensos a nos tornar mais desumanizados nesse mundo digitalizado, torna-se importante abrir nichos de diálogos em “redes solidárias”. Pretendemos apontar na presente pesquisa possibilidades de “encontrar salvação” de forma individual ou coletiva, por meio do conhecimento desenvolvido pelo uso da tecnologia que faz parte da rotina e do entretenimento. Nessa trajetória de construção de sentido pretendemos evidenciar a grande contribuição da cultura digital para os adeptos da leitura e/ou da escrita. Nesse processo de expectativas sobre como e quais tipos de leitura realizar no ciberespaço, procuramos demonstrar a sua importância dentro dessa que é considerada a “revolução informacional”. Não se trata aqui de exaltar a tecnologia, mas sim de mostrar que é possível fazer algo divertido e produtivo com ela.

Ao voltarmos nosso olhar para o ciberespaço, torna-se necessário compreender os novos jeitos de contar, ler e escrever as histórias. É através do uso das novas mídias que *webnovels* – histórias originais escritas na *Internet* – e *fanfictions* – histórias criadas a partir de outras histórias, são distribuídas nos universos de fãs. Através dessas mídias torna-se possível a narrativa escrita ganhar movimento pela da atuação de pessoas ou animações que originam, como por exemplo, as séries televisivas que não deixam de ser outras formas de leitura.

O processo de escrita deveria ser uma prática rotineira para as pessoas, porém se torna complexa devido ao pouco incentivo que é dado para a escrita no processo de escolarização. Tendo essa questão em mente, a abordagem dessa pesquisa será realizada com o olhar voltado para o mundo da leitura e da escrita no ciberespaço, ou seja, tentaremos entender como ocorre a leitura e a produção de histórias no mundo digital. A partir desse objetivo, buscaremos, a princípio, conhecer as plataformas específicas de postagem para, em seguida, compreendermos a contribuição da escrita e leitura de *webnovels* e *fanfictions* para despertar o interesse pela literatura. Da mesma forma que acontece com os livros clássicos, esses novos formatos de leitura arrebanham muitos fãs e são eles que movimentam esses espaços através dos *fandoms* – grupos nos quais as pessoas têm os mesmos objetivos em relação à arte e ou às celebridades, que se sentem compelidos a seguir e querem ter ou ver sempre um pouco mais do seu objeto ou pessoa de sua afeição. Muito do que acontece no ciberespaço em termos de transposição intermediática ocorre em função da vontade que esses grupos têm para consumirem os produtos vinculados às produções.

Como escreveu Mikhail Bakhtin (2017), pensar sobre a literatura atualmente é trazê-la para um contexto em que ela faz parte indissociável da cultura de uma sociedade em um determinado tempo. Não é possível deixar de lado o fato de que há, de certa forma, uma tentativa de afirmação de determinados grupos que escrevem. A *Internet* poderia ser considerada um espaço democrático uma vez que muitas pessoas participam independentemente do gênero, cor ou credo. As crianças e jovens que estão em fase de desenvolvimento escolar também se manifestam nesse tipo de narrativa, encontrando seu espaço para extravasar suas angústias ou expor suas conquistas.

Através da leitura e da escrita os cidadãos tornam-se capazes de ter autonomia em seus pensamentos e ações. Deixa de ser utopia as pessoas poderem fazer uso de sua capacidade criativa: “As correntes poderosas e profundas da cultura (particularmente as de baixo, populares) que efetivamente determinam a criação literária, continuam aguardando descobertas e às vezes permanecem desconhecidas dos pesquisadores” (BAKHTIN, 2017, p.12). Uma obra literária de respeito não é produzida do dia para a noite, entretanto, em algum momento ela deve ser iniciada. Como foi escrito por Pierre Bourdieu (1996), os autores devem ser colocados em “liberdade”, devem ser tirados de seus santuários e acabar com os fetichismos: “A compatibilidade de todas as posições sociais que, na existência ordinária, não podem ser ocupadas simultaneamente ou mesmo sucessivamente (...), é apenas na e pela criação literária que se pode vivê-la” (BOURDIEU, 1996, p. 42).

Todo o processo dessa pesquisa iniciou-se quando tive a oportunidade de assistir “*Yuri On Ice*” de Sayo Yamamoto – Mitsurou Kubo, anime japonês sobre patinação no gelo lançado em 2016 e cuja história é apresentada apenas em forma de animação, sem qualquer publicação de narrativa escrita. Quando foram concluídos seus 12 episódios, a produtora sugeriu na última cena que haveria uma continuação da narrativa e, acima de tudo, ela expressou o desejo de que realmente essa iniciativa acontecesse. Enquanto esperava que a promessa da continuação se concretizasse, foram realizadas buscas por mais informações sobre o enredo e os personagens nas páginas da *WEB* – “A World Wide Web [WWW], uma função da Internet que junta em um único e imenso hipertexto ou hiperdocumento (compreendendo imagens e sons), todos os documentos e hipertextos que a alimentam.” (LÉVY, 1999, p. 24). Nesses espaços encontrei os *fandoms* – grupos de fãs que se unem por afinidade de gostos – e esbarrei naquela que seria a primeira *fanfiction* – história escrita por fã que eu

leria: “Até meus pés sangrarem e meu coração doer” (Reiya, 2016) com quatorze capítulos, disponibilizada na plataforma *Archive Of Our Own AO3*<sup>1</sup>. Após a leitura fiquei impressionada com a capacidade criativa de quem a escreveu. A partir dessa experiência mergulhei em outras histórias criadas por fãs, descobrindo outras plataformas em que histórias são escritas e disponibilizadas para as leituras. Nesse percurso, em 2019 uma página de fãs desse anime estava recomendando um outro programa, uma série que ia estreiar e que era baseada em um romance de *web*. A curiosidade falou mais alto e as *webnovels* – histórias originais de autoria chinesa entraram no contexto dessa pesquisa bem como as buscas por seus desdobramentos.

Não só as narrativas escritas criadas pelos fãs, mas todos os *fanworks* – trabalhos dos desenvolvidos pelos fãs em todas as plataformas possíveis, nos incentivaram a olhar a tecnologia e a perceber que o imaginário humano não tem limites. Com isso tornou-se plausível a necessidade de abordar essas questões objetivando apresentar para a outras pessoas as possibilidades de apreciação e interação que existem no mundo digital. Colocamos como foco específico para essa pesquisa a *webnovel Mo Dao Zu Shi* e a sua adaptação para o c-drama – *The Untamed*. Essas duas obras são referência para as escritas feitas pelos fãs, as *fanfictions*. Dentre as dezenas de *fanfictions*, foram escolhidas três: *Não pode ser ninguém além de você*; *Xianderella*; *Inquiry*.

Objetivando concretizar o conteúdo dessa pesquisa dividimos o estudo em três capítulos. O Capítulo 1, intitulado “Uma contextualização inicial: conhecendo narrativas no mundo digital”, apresenta uma análise sobre as diferentes formas de narrativas considerando as novas mídias e, principalmente, o uso do computador e suas diversas possibilidades para a formação do “escreitor”. Apresentamos uma

---

<sup>1</sup> Plataforma para publicação de *fanfictions*

contextualização sobre o surgimento das *webnovels* enquanto conteúdo de literatura digital escrita e a forma televisiva de divulgar esse tipo de literatura.

O Capítulo 2, nomeado “A Estética da Recepção e o nascimento do leitor” apresenta uma reflexão acerca de quem é o leitor e o escritor a partir dos pressupostos da Teoria da Recepção e dos meios digitais. Foi a partir da Estética da Recepção que foi possível visualizar o leitor e o escritor imbuídos de liberdades criativas no ciberespaço.

Como conteúdo do Capítulo 3, intitulado “O universo de *Mo Dao Zu Shi – MDZS* e seus desdobramentos”, apresentamos uma abordagem sobre a história do romance enquanto gênero narrativo, percorrendo o caminho até os tempos de literatura digital com conteúdo das *webnovels*. Além do estudo da *MDZS* e do c-drama *The Untamed*, apresentamos uma contextualização de três *fanfictions*. Nesse capítulo será apontada a liberdade concedida ao *ficwriter* para transformar os personagens, tanto da *webnovel* quanto do c-drama e colocá-los em situações diversas e até divergentes ao mundo original do texto fonte. Essas narrativas tornam possíveis os relacionamentos suprimidos principalmente no *live action*. Neste ponto não é possível esquecer de abordar as questões dos *fandoms* que é o espaço no qual as *fanfics* ganham vida, pois é a partir da interação entre fãs que novas histórias surgem para serem apreciadas por muitos.

As diversas possibilidades para leitura apresentadas também nos levam a tentar desvendar o mundo da escrita que envolve a capacidade criativa de uma pessoa no ciberespaço. Tapias (2006) escreve que a tecnologia digital não só oferece novidade, mas modifica a cultura como um todo gerando, de acordo com o autor, uma sociedade que pode ser denominada como “sociedade informacional” (2006, p. 21). Nesse espaço a cultura traz inovações no sentido de que passa a existir uma nova

maneira para os grupos e indivíduos formarem suas identidades em uma sociedade que de longa data vem entrelaçando a tecnologia com as atividades econômicas e condição sócio-política-cultural da humanidade. Todo esse universo provocou efeitos no desenvolvimento do trabalho literário que, por sua vez, passou por mutações no decorrer do tempo. É possível afirmar que essas alterações ficaram mais expressivas após o advento do computador enquanto objeto e da *Internet* enquanto espaço para desenvolver a literatura digital. Obviamente, antes do ciberespaço a humanidade desenvolveu outras formas de se apropriar do mundo da escrita e leitura de histórias, fantasiosas ou não. Retomando o pensamento de Ezra Pound (2006, p. 23), estamos em um momento que “O amor e a reverência pelos livros como tais, próprios de uma época em que nenhum livro era duplicado até que alguém se desse ao trabalho de copiá-lo a mão, não respondem mais, obviamente, “às necessidades da sociedade” ou à “preservação do saber”. Por esse prisma, a literatura pode sempre permanecer como uma novidade.

A acelerada jornada tecnológica teve seu início com a revolução industrial em que no século XX desencadeia o desenvolvimento dos “meios de comunicação e de transporte, a iluminação elétrica transformava a forma de viver dos europeus e desestabilizavam os outros mundos. O ruído dos aplausos ao progresso cobria as queixas dos perdedores e mascarava o silêncio do pensar” (LÉVY, 1993, 4). Todo esse cenário nos direcionará em diversos momentos para o desenvolvimento das atividades midiáticas. Surge a reflexão sobre o que é necessário fazer para que se tire proveito da inteligência tecnológica, como nos aponta Pierre Lévy (1993). As relações coordenadas do ser humano e de sua vida em sociedade estão pautadas em um mundo de evolução das telecomunicações e na era da informática. Isso faz com que “a própria inteligência dependa, na verdade, da metamorfose incessante de

dispositivos informacionais de todos os tipos. Escrita, leitura, visão, audição, criação, aprendizagem, são capturados por uma informática cada vez mais avançada.” (LÉVY, 1993, p.4). Estamos expostos a novas maneiras de ver o mundo a partir da atuação das tecnologias intelectuais uma vez que estas aumentam a capacidade comunicacional e a comunicabilidade. A expressão do coletivo, a humanidade como um único corpo se fará cada vez mais evidente, pois

A escrita, por exemplo, serviu por um tempo para sistematizar, para gradear ou enquadrar a palavra efêmera. Por outro lado, ela inclinou os letrados a ler o mundo como se fosse uma página, incitou-os a decodificar signos nos fenômenos, das tábuas de profecias dos magos da Caldéia à decifração do código genético, como se a vida, muito tempo antes dos Fenícios, tivesse inventado o alfabeto (LÉVY, 1999, p. 44).

O fascínio gerado pela capacidade humana de desenvolver tanta tecnologia e com ela elevar a capacidade criativa, portanto, é o grande motivador dessa pesquisa. A evolução das possibilidades de criação fica cada vez mais explícita e acessível com o desenvolvimento do ciberespaço. A desenvoltura da literatura com todas as probabilidades de evoluir na abrangência do desenvolvimento no ciberespaço pede que o viés criativo seja observado, analisado e acima de tudo respeitado.

## 1 CONTEXTUALIZAÇÃO INICIAL: CONHECENDO NARRATIVAS NO MUNDO DIGITAL

[A literatura é] uma arte, a arte da palavra. Não visa informar, ensinar, doutrinar, pregar, documentar. Acidentalmente, secundariamente ela pode fazer isso, pode conter história, filosofia, ciências e religião (COUTINHO citado por FABIANO, 2018, p. 42).

Temos interesse, neste primeiro capítulo, em verificar as possibilidades de desenvolver a literatura utilizando o ciberespaço. Tendo esse objetivo em mente, analisaremos a transposição midiática da obra *Mo Dao Zu Shi*, escrita em 2015, por Mo Xiang Tong Xiu usada como base para as produções das *fanfictions*: “*Inquiry*”; “Não pode ser ninguém além de você” e “*Xianderella*”<sup>2</sup>. A *webnovel* enquanto literatura, poderia passar despercebida pelas páginas da *Internet* se não fosse pelo desenvolvimento cada vez mais pujante das chamadas novas mídias. A divulgação da obra e de seus desdobramentos mostra o quanto é importante a utilização dessas mídias para promover um determinado produto. A possibilidade para essa pesquisa surge porque chegou-se a um grau de evolução em que a humanidade se tornou capaz de desenvolver formas avançadas para aprimorar a comunicação, diversificando a maneira de falar, escrever, produzir literatura e de promover a transmidiação de uma obra. De que maneira ocorre essa diversificação ou aperfeiçoamento?

Para podermos analisar as possibilidades de escrita, leitura e transposição se faz necessário conhecer o processo de transformação da tecnologia. Pierre Lévy (1993) refere-se a essa evolução como uma “mutação antropológica” que teve seu

---

<sup>2</sup> *Inquiry* - Diana Almazán – 2019

“Não pode ser ninguém além de você” – Yanligranger – 2020

“*Xianderella*” – Ichibluart - 2020



início no final do século XVIII, momento em que, entre outros acontecimentos, foi observado o desenvolvimento de instrumentos de comunicação, desde o final da Segunda Guerra Mundial e que teve como consequência o desenvolvimento de computadores após os anos 1970. Lévy ainda escreve que a expressão “novas tecnologias recobre na verdade a atividade multiforme de grupos humanos” (LÉVY, 1999, p. 26), movimento coletivo que se manifesta pelo uso do computador e de outros meios para comunicação.

As mídias sempre existiram. Lev Manovich (2001), a partir de uma análise sobre as denominadas novas mídias dá uma ênfase para os “*Web sites*, mundos virtuais, realidade virtual, multimídia, jogos de computador, instalações interativas, animação por computador, vídeo digital, cinema e computador pessoal.” (MANOVICH, 2001 p.8)<sup>3\*</sup>. A cultura que está sendo informatizada conduz a novas formas culturais, embora para o autor haja uma convergência diversa na trajetória do desenvolvimento do computador e das novas mídias que se iniciam nos anos 1830. Se olharmos para o cinema, fotografia e outros meios já criados, o que aconteceu foi que seguindo o pensamento de Manovich (2001, p. 25), houve a conversão de todas as mídias existentes em códigos numéricos e assim tem-se a nascimento das denominadas novas mídias.

Para Henry Jenkins (2013, p. 38), chegamos ao momento em que se originou a “cultura da convergência”, quando ocorre a colisão entre o que se consideram velhas e novas mídias. Dentre os muitos paradigmas engendrados em relação às mídias, o mais certo é o de que as novas mídias são colocadas para funcionar, lado a lado, com as antigas, levando a um aumento na capacidade de produção de entretenimento no

---

\*Todas as traduções apresentadas são da responsabilidade da autora dessa pesquisa.

<sup>3</sup> *Web sites, virtual worlds, virtual reality (VR), multimedia, computer games, interactive installations, computer animation, digital video, cinema, and human-computer interfaces. (...)*

meio digital. Com isso temos esse processo sendo conduzido para a transmidialização, considerando que quem produz a mídia e o consumidor desta inter-relacionam-se de formas que nunca foram pensadas. Para Jenkins (2013), é importante estar atento para o fato de que cada tecnologia antiga está sendo levada a conviver com as novas mídias, assim os “velhos meios de comunicação não estão sendo substituídos. Mais propriamente, suas funções e status estão sendo transformados pela introdução de novas tecnologias.” (JENKINS, 2013, p. 41). Para Manovich, ao escrever uma de suas obras em 2001, quando o computador ainda não havia sido captado, entendido como deveria. Ele menciona que o “entendimento popular das novas mídias identifica-se com o uso de um computador para distribuição e exibição, em vez de produção.”<sup>4</sup> (MANOVICH, 2001, p.19). Esse contexto anterior difere do momento atual, que ao ligar um computador a uma rede ou *WEB*, faz-se a vez do telefone, conectando humanos a humanos, no exato momento da conexão. Pode também substituir facilmente um aparelho de televisão; fazer conferências, substituindo um auditório pelo ciberespaço; buscar por livros; proporcionar a ida a um museu para fins de pesquisas ou para qualquer intenção que seja.

A possibilidade de manusear essa tecnologia nos permite mexer no mundo da arte, alterar a forma como lidamos com o processo criativo. Este pensamento reverbera a ideia de Walter Benjamin em artigo escrito em 1955, em que visualizamos o que ele chama de “as tendências evolutivas da arte” (BENJAMIN, 1987, p.166). Para ele, a arte sempre foi passível de reprodução, tornando-se de certa forma, uma imitação com a finalidade de difundir a obra e finalmente, em outra ponta obter lucro. Começa-se com a xilogravura, em que o desenho se torna reproduzível muito antes

---

<sup>4</sup> *the popular understanding of new media identifies is with the use of a computer for distribution and exhibition rather than production.*

que a imprensa fizesse esse processo com a escrita. Entendemos também que a invenção da imprensa, no século XIV, modificou parte de uma cultura; a fotografia no século XIX, alterou outro segmento cultural; mas que, de uma forma radical, o computador transmutou toda uma estrutura cultural, abrangendo todos os campos do saber.

Importante lembrar que mesmo com uma reconfiguração da escrita a partir do surgimento da impressão, escrever não era tão democrático assim, se olharmos o início desse processo. Houve uma diferenciação entre uma cultura e outra quanto ao uso desse aparato tecnológico, como nos revela Lévy (1993). A China quase sempre exerceu um monopólio sobre a imprensa: as publicações mais frequentes eram a “história oficial das dinastias”, clássicos budistas e taoístas. Já pelo lado do Ocidente, do lado europeu, a imprensa tornou-se uma atividade livre, sem embargos, com liberdade para todo tipo de obras. Cada nova técnica que surge torna possível ou condiciona, ainda nas palavras de Lévy (1993), uma determinada forma cultural. Sempre haverá a necessidade de insistir nas demandas das relações, no que diz respeito à cultura e as tecnologias.

Como escreve Janet H. Murray (2003), o computador que revolucionou e que proporciona toda forma de comunicação da sociedade atual, não pode ser considerado apenas como um meio de trabalho de análises ou para resolver exercícios ou simplesmente usado para o ensino. Ele possibilita que haja uma “combinação de texto, vídeo e espaço navegável sugerindo que um micromundo baseado em computador não precisaria ser matemático, mas, poderia ser delineado como um universo ficcional dinâmico, com personagens e eventos.” (MURRAY, 2003, p.21). Ou seja, o computador não deve ser visto como inimigo da literatura impressa, mas, como o resultado de uma evolução tecnológica. A inserção das mídias impacta

a produção do conhecimento e o acesso aos conteúdos, o que possibilita maior interação entre os grupos. É um universo criado para fazer parte da vida cotidiana, originando o ciberespaço que integra o espaço digital. Todo esse universo favorece o surgimento da cibercultura e, conseqüentemente, da ciberliteratura. A interação entre grupos conduz à possibilidade de estender e manter as relações, fazendo com que o coletivo tenha maior capacidade de se conectar pelo ciberespaço.

Cada vez mais são forjadas atividades pelo individual-coletivo-individual, fazendo com que quem está muito longe geograficamente de determinado evento, possa estar, ao mesmo tempo, muito próximo. Percebe-se, portanto, que a linha espaço-tempo não existe. Os seres humanos, por questões de cibernética, estão muito próximos, embora essa aproximação não tenha a ver com a presença física e sim com um “eu” espacial. Dentro desse contexto, Murray (2003) menciona que “Os novos ambientes digitais caracterizam-se pela capacidade de representar espaços navegáveis. Os meios lineares, tais como livros e filmes, retratam espaços tanto pela descrição verbal quanto pela imagem, mas apenas os ambientes digitais apresentam um espaço pelo qual podemos nos mover.” (MURRAY, 2003, p.84). Na mesma obra, ela aponta para a convergência que há nos movimentos de “romancistas, dramaturgos e cineastas” em direção ao que ela chama de “histórias multiformes”, favorecendo uma visão do computador para além da mídia tradicional.

Todo esse desenvolvimento tecnológico, essas possibilidades de criação acarretam mudanças na forma de desenvolver a cultura de uma sociedade. Sabe-se que a “inteligência ou a cognição são o resultado de redes complexas onde interagem um grande número de atores humanos, biológicos e técnicos” (LÉVY, 1993, p. 83). Isso demonstra que esse “eu” faz parte de um grupo, portanto, cria-se uma personalidade do coletivo a partir do uso de todos os avanços intelectuais de uma

época. Não seríamos o que somos sem essa coletividade. A cibercultura que permite a participação desse coletivo, de acordo com Lévy (1999), tem a ver com uma série de aspectos que envolvem técnicas materiais e intelectuais. Na medida em que o ciberespaço se desenvolve, esse processo é aprimorado a partir de “três princípios [que] orientaram o crescimento inicial do ciberespaço: a interconexão, a criação de comunidades virtuais e a inteligência coletiva.” (LÉVY, 1999, p. 127). Para o autor, a interconexão é a mais importante dessas pulsões. Esse desenvolvimento, “mostra a nova forma de universalidade que inventa o movimento social que a fez nascer, seus gêneros artísticos e musicais, as perturbações que suscita na relação com o saber, as reformas educacionais necessárias que ela pede, sua contribuição para o urbanismo e o pensamento da cidade, as questões que coloca para a filosofia política.” (LÉVY, 1999, p. 17). O autor também aponta para o lado negativo da cibercultura, embora nesta pesquisa não será abordada essa perspectiva negativa relacionada ao ciberespaço. Ele faz críticas por ocorrerem lutas para manter o controle por conta dos poderes, que é chamado por ele de “imperialismos políticos, econômicos ou midiáticos.” (1999, p. 17). Ele demonstra que com a cibercultura, surgem conflitos e críticas justamente por trazer uma “nova universalidade” que pede reformas necessárias contra a exclusão e a favor da diversidade cultural.

Enquanto são desenvolvidos novos meios para democratizar o acesso à *Internet*, também é necessário compreender o que é ciberespaço. De acordo com Lévy (1999), esse tipo de conexão utiliza-se da interconexão dos computadores para transformar-se em um novo jeito de fazer comunicação especificando, não apenas o que se tem de material digital, mas todas as informações e os seres humanos que vivem nesse universo. Torna-se conforme o autor, uma espécie de “dispositivo de comunicação interativo e comunitário” (LÉVY, 1999, p.27), vindo a ser um instrumento

daquilo que ele denomina “inteligência coletiva”. O desenvolvimento da inteligência do coletivo faz com que haja cada vez mais necessidade da participação na otimização da cibercultura. Para Lévy (1999) a *Internet* por si só expressa a intenção de efetivamente criar laços sociais. Esse vínculo social vem reunindo o compartilhamento do saber e proporcionando certa mutação no comportamento das pessoas e, portanto, há de se cuidar para que esse espaço não se torne excludente pelo tecno-social.

Ana Cláudia M. Domingos (2015) escreve que na concepção de McLuhan, houve um entrelaçamento ocorrido entre as culturas sendo que estas já tinham sido alteradas com a criação da imprensa. Para ela, o “profeta das mídias” adiantou o grande impacto que ocorreria com o desenvolvimento das novas mídias, similar ao que aconteceu com a transposição entre a oralidade e a escrita, ocorrendo o que ela chama de “*revolução do público*”. Ou seja, essa revolução foi o resultado do desenvolvimento de diferentes formas de expressão, da evolução dos meios de comunicação e gêneros textuais diversos. Para a autora são apresentados ao público objetos em formatos digitais que, na realidade, já existiam desde há muito tempo como, por exemplo, o jornal que teve sua forma digital a partir dos anos 1990. A princípio, os “primeiros webjornais apenas disponibilizavam na internet parte do conteúdo impresso, depois, passaram a utilizar os recursos do ciberespaço, inserindo outras mídias – som, imagem, vídeo” (DOMINGOS, 2015, p.132). A autora menciona que a terceira geração de jornais digitais propiciou desenvolvimento de uma maior interatividade com o público leitor, pois as versões foram feitas especificamente para *Internet*, ampliando a comunicação através das redes sociais como o *Instagram*, *Twitter* e *Facebook*.

Essa revolução firma o desenvolvimento do pensamento coletivo fazendo surgir um novo jeito de desenvolver a cultura. Sabe-se que qualquer movimento

cultural é a expressão de uma sociedade. De acordo com Jenkins (2015), a cultura do conhecimento estará sempre sob a influência da cultura de massa uma vez que a cibercultura é o movimento do coletivo, da massa. A prova de que o ciberespaço proporciona um desenvolvimento do pensamento coletivo está no fato de que, como escreve Raquel Murakami (2016), os fãs estão fazendo debates sobre os problemas que ocorrem na comunidade em que estão inseridos. Essa possibilidade de discutir com seus pares ocorre porque esse é um “espaço democrático” que oferece liberdade tanto para leitores como para escritores, nesse caso de *fanfictions*, de abordarem narrativas de protagonistas femininas, de relacionamentos homoafetivos, sexo explícito, dentre outros, conforme discorreremos mais adiante no desenvolver da pesquisa.

Esse processo evidencia que estamos numa época em que todo conhecimento que tínhamos sobre algo está em oscilação trazendo-nos para o que Lévy (1999) chama de épocas limítrofes, onde o imaginário toma o lugar de representações e saberes apresentando um certo caos com a desestabilização de tudo.

Passamos a perceber cibercultura como algo que se vincula permanentemente à sociedade por meio das atividades das comunidades virtuais que se acomodam em espaços abertos para a colaboração, mas que trabalha com a simulação como função principal

trata-se de uma tecnologia intelectual que amplifica a imaginação individual (aumento de inteligência) e permite aos grupos que compartilhem, negociem e refinem modelos mentais comuns, qualquer que seja a complexidade deles (aumento da inteligência coletiva). Para aumentar e transformar determinadas capacidades cognitivas humanas (a memória, o cálculo, o raciocínio especialista), a informática exterioriza parcialmente essas faculdades em suportes digitais (LÉVY, 1999, p.166).

Com a capacidade cognitiva exteriorizada nos denominados suportes digitais, a sociedade passou a escrever apropriando-se do ato de transformar a literatura. O processo criativo do coletivo apresenta diferentes possibilidades de formas de expressão intensificando a necessidade da produção escrita.

Essa capacidade de desenvolver novas formas de comunicação, principalmente, no que concerne à capacidade de ler e escrever, adentra no conceito de intermedialidade. Kaarina Nikunen (2007) afirma que a ideia de intermedialidade permite que a teoria da intertextualidade seja expandida para ser aplicada na análise das novas formas textuais na Internet.<sup>5</sup> Na concepção da autora, através da intermedialidade é possível verificar como as diversas audiências estão conectadas a certas mídias e por que essas mídias específicas estão correlacionadas.<sup>6</sup> Ela postula que nesse processo a intermedialidade significa “a expansão de referências e relações textuais de uma mídia para outra. Essa abordagem enfatiza a intermedialidade em relação à intertextualidade horizontal”, que se constitui das “relações entre textos primários que envolvem gêneros, personagens, enredos etc. Neste caso, a intermedialidade é investigada em um nível textual em investigações de moldagem e mudança de textos dentro de várias mídias” (NIKUNEN, 2007, p.113).<sup>7</sup> Desse modo, cada vez mais torna-se perceptível que as mídias são elementos fundamentais na expansão da intermedialidade fazendo com que a escrita na *Internet*, como descreve

---

<sup>5</sup> *Through the idea of intermediality, the theory of intertextuality was expanded to apply to the analysis of new digital, Internetbased textual forms.*

<sup>6</sup> *However, in this article I want to focus on the very emergence of the intermedial relations in audience practises.*

<sup>7</sup> *Intermediality then means the expansion of textual references and relations from one media to another. This approach emphasises intermediality in relation to horizontal intertextuality, i. e. relations between primary texts that engage genres, characters, plotlines, etc. In this case intermediality is investigated on a textual level in investigations of shaping and changing of texts within various media. Thus intermediality stands for expanded intertextuality rather than for the structures that define and shape the very emergence of these relations.*



Lévy (1999), venha a ser fluída e reconfigurável como uma forma de acesso democratizado, propiciando uma reconfiguração no processo também da leitura.

A ampliação do potencial cognitivo potencializa a expansão do hipertexto<sup>8</sup>. O termo hipertexto não é novo na era do ciberespaço. Segundo Domingos (2015), “A ideia de hipertexto, como uma rede de textos conectados entre si, é muito antiga e remonta até mesmo ao manuscrito, quando os leitores faziam anotações nas bordas do texto, alterando os sentidos do primeiro.” (DOMINGOS, 2015, p. 130). Nas pesquisas que eram realizadas em enciclopédias ou dicionários, materiais físicos percebia-se que um tópico remetia a outro, um assunto era conduzido a outro, antes mesmo do advento do computador e *Internet*. Da mesma forma, as escolhas através das telas reforçam a necessidade de fazer uso da intertextualidade, o que nos remete ao pensamento de André Parente (1999) que afirma:

O hipertexto vai favorecer a intertextualidade em todos os seus níveis. O estruturalismo e o pós-estruturalismo reúnem, sob o conceito genérico de intertextualidade, uma série de noções distintas – dialogismo, desconstrução, obra aberta, rizoma - que nada mais são do que um processo de abertura do texto através da qual este se dá a ler como uma rede de interconexões (PARENTE, 1999, p. 87).

Para o autor a intertextualidade proporciona a construção do texto a partir das leituras, contrapondo-se ao pensamento que a leitura seria um movimento pacífico.

Toda modificação na forma de escrever surge para facilitar novas leituras. Dessa forma, percebe-se que escrever é um ato de libertação, seja ele no modo tradicional, no uso do papel e caneta ou na forma digital. Justamente por ocorrer o impacto da cibercultura na produção de conhecimento, nas novas formas de escrever,

---

<sup>8</sup> A palavra “hipertexto” foi enunciada pela primeira vez por Vannevar Bush em 1945, em um artigo intitulado “*As we may think*”. Entretanto sabemos que Genette teorizou sobre esse termo em sua obra “*Palimpsestos: a literatura de segunda mão*”, em 1986.

na abordagem sobre os hipertextos e nas criações coletivas, é necessário estreitar os espaços entre leitor e escritor, como afirma Lévy (1993), ao proporcionar meios de se perceber e de se utilizar a tecnologia.

### 1.1 OUTRAS FORMAS DE NARRATIVA

Necessário se faz refinar a sociedade pela leitura e escrita, tornando os cidadãos capazes de ter autonomia em seus pensamentos e ações para encontrar diferentes formas de fazer literatura. Para além do que é apresentado como politicamente correto, deve fazer parte do estudo e pesquisa dessa arte que é escrever e ler. Bakhtin (2017) menciona que se não houver um olhar atento para essa realidade, corre-se o risco de perder a seriedade do que é a literatura. Ainda em Bakhtin (2017), o autor menciona que a literatura e a cultura são partes que não se separam, havendo necessidade de buscar formas para desenvolver a leitura e a escrita para que como prática social, seja capaz de “desalienar” além de cumprir com a função de mostrar formas de expressão de pensamento. Isso nos leva ao processo de encontrar novas formas de entretenimento implantando-as em vários formatos, incluindo a literatura.

Para Murakami (2016, p. 90), o desenvolvimento cada vez mais ágil das redes sociais que é impulsionado pela cibercultura, leva à prática de escrever, por exemplo, as *fanfictions* como uma forma de interação autor e leitor. Essa prática é motivada tanto pela necessidade de escrever bem como por uma certa exigência social. Na busca de visualizar essas possibilidades de formatos para ler e escrever, somos direcionados para as diversas páginas de redes sociais na *WEB*. Esse direcionamento nos ajuda a tecer alguns conceitos sobre as produções textuais a partir de diferentes tipos de mídias utilizando-nos do romance da *web* – *Mo Dao Zu Shi* e de seus desdobramentos como o *c-drama* e as *fanfictions*. A fim de corroborar

essa ideia, nos reportamos ao pensamento de Regina Zilberman (2001) que aponta para literatura digital como uma perspectiva da intertextualidade tendo como base as tecnologias. Para a autora, esse modo singular da literatura projeta uma infinidade de possibilidades para exercitar a criatividade.

Temos como propósito abordar a literatura digital uma vez que esta, assim como a literatura livresca, tem intuito em oferecer entretenimento. Conforme Marcelo Spalding (2012), o único objetivo da literatura digital é possibilitar que a pessoa vá além dos joguinhos, representando uma oportunidade para o ato da leitura acontecer para além de páginas impressas. Esses momentos em que a leitura se abre para algo diferente, desperta o lado criativo tornando possível, de acordo com a capacidade de cada um, a criação de suas próprias histórias. Os criadores da página “Literatura Digital” elaboraram um manifesto “O Movimento Literatura Digital”: em que especificam o que seria esse formato de literatura:

- 1 – A Literatura Digital é aquela obra literária **feita especialmente para mídias digitais**, impossível de ser publicada em papel;
- 2 – A Literatura Digital busca criar uma **nova experiência de leitura** para o usuário;
- 3 – A Literatura Digital requer um **novo tipo de texto e de autor**;
- 4 – Por literatura entende-se a arte da palavra; portanto, um projeto de literatura digital **deve conter texto**. Não ser um projeto de literatura digital não é ser melhor ou pior, apenas outra coisa, como video-arte;
- 5 – A Literatura Digital é um novo gênero literário, **não substituindo** os gêneros da literatura tradicional em papel ou *e-book*;
- 6 – A Literatura Digital pode ser multimídia, hipertextual, colaborativa, etc, mas **não é necessário** que todos os recursos sejam usados simultaneamente;
- 7 – A Literatura Digital pode ser encarada como uma ferramenta para **incentivar a leitura em ambientes digitais**. Não queremos que um usuário largue um livro para ler literatura digital, e sim que ele largue por 10 minutos seus joguinhos ou redes sociais e leia um projeto de literatura digital;
- 8 – Livro digital **não é** livro digitalizado – confundi-los seria o mesmo que filmar uma peça de teatro e chamar isso de cinema;

9 – A Literatura Digital é uma atividade lúdica, mas **não é um jogo**, pois num jogo o “objetivo principal é antes de mais nada e principalmente a vitória” (vide *Homo Ludens*, de Huizinga);

10 – Substitui-se aqui o **conceito de livro pelo conceito de obra**, entendido como “um objeto dotado de propriedades estruturais definidas, que permitam, mas coordenando-os, o revezamento das interpretações, o deslocar-se das perspectivas” (vide *Obra Aberta*, de Umberto Eco). (MANIFESTO LITERATURA DIGITAL, 2019)

Essa possibilidade e capacidade de ir da página impressa para a tela, como escreve Lúcia Santaella (2015), é o que propicia a reinvenção da escrita. Além disso, a evolução da escrita digital está dividida em fases que evidenciam que a tecnologia está em constante transformação. Já tivemos as fases em que o internauta não podia interagir, apenas observar; em outro momento, em que ele podia modificar alguma coisa do que era criado para ele através das telas. Entretanto, nesse momento, passamos pelo que é conhecido como *Web 3.0* – um processo de interação com a *WEB 4.0* em que as páginas na *Internet* são organizadas de forma que o internauta não seja mais um mero espectador ou aquele que apenas modifica o conteúdo, mas sim, aquele que também consegue alimentar essas páginas com sua criatividade.

Para esclarecermos alguns pontos encontramos na página do *site* SIGNIFICADOS (2019) as seguintes definições em relação aos diferentes estágios dessa evolução: a *WEB 1.0* é o espaço onde os conteúdos apresentam pouca possibilidade de interação entre os internautas, conteúdo pronto e acabado. Na *WEB 2.0* permitia-se conteúdos feitos pelos usuários da rede, proporcionando, assim, a interação maior entre eles, mas ainda é um processo estanque como nos *blogs* e *youtube*. Com o advento da *WEB 3.0*, o internauta recebe um conteúdo mais personalizado, baseado em suas pesquisas, em seu comportamento. Como exemplo podemos mencionar o histórico do *YOUTUBE*, onde basta fazer uma pesquisa e o que aparece nos próximos acessos são justamente sugestões de páginas com

conteúdos relacionados à pesquisa que foi realizada, inclusive com o termo: “Sugerido para você”. Nesse processo de evolução estamos na chamada Era da Inteligência Artificial – WEB 4.0, de acordo com Marco Ferreira (2019), em que o uso dessa inteligência se tornou incontável, pois a interação máquinas e humanos é uma constante. Esse desenvolvimento, ainda de acordo com Ferreira (2019), alimenta as expectativas em relação às diversas áreas do desenvolvimento, tanto cibernético quanto do internauta.

Segundo Lévy (1999), a *Internet* é o espaço em que não existe uniformização, abrigando uma diversidade de culturas e favorecendo a participação independentemente do gênero, cor, credo. Crianças, adolescentes e jovens que estão em fase de desenvolvimento escolar também se manifestam nesse espaço, encontrando lugar para extravasar suas angústias ou expor suas alegres conquistas. Pode-se pensar “como uma escrita que continua, interrompe, reimagina ou apenas faz alusão a histórias e personagens que outras pessoas já escreveram” (JAMISON, 2017 p. 2). Os temas abordados, muitas vezes, estão totalmente relacionados com os dilemas, sejam pessoais ou sociais. Torna-se relevante a percepção de que se tem muito a aprender com esse tipo de produção.

A arte da narrativa é parte da cognição humana desenvolvida como uma parcela da cultura de determinada sociedade, tendo como objetivo obter a compreensão do mundo. Murray (2003, p.6) enfatiza que a humanidade busca e encontra sua força nas narrativas contadas um ao outro. Na medida em que a sociedade se desenvolve novas maneiras de leitura e de escrita vão surgindo. A inserção de novas mídias entra nesse processo e é através do uso dessas novas tecnologias que histórias são criadas a partir de outras histórias. Estas são distribuídas nos universos dos fãs que levam os personagens para que vivam situações em

mundos divergentes e/ou convergentes ao original. Sob o ponto de vista social, é importante analisar o motivo pelo qual esse tipo de narrativas se prolifera, quem são os autores desses mundos extra ficcionais e quais são os assuntos mais abordados. É relevante entender que ao ler esse tipo de escrita adentra-se em um mundo, às vezes, perverso, fantasioso, mas, ao mesmo tempo tão real quanto divertido.

O leitor vislumbra no ciberespaço opções dentre as quais decide os tipos de produções que deseja realizar, podendo ir do hipertexto ao cibertexto ou se preferir, ambos. Isso evidencia que as barreiras deixaram de existir e o leitor passa a ser (co) autor e crítico das obras. Muitos dos responsáveis por esse tipo de criação são os participantes de *fandoms*. Estes compõem o consciente coletivo, grupos que aprenderam com o passar do tempo, a usufruir dos benefícios do desenvolvimento tecnológico e a se inserir num campo cada vez mais criativo. Através do uso transmidiático do sistema, esgueiram-se pelas obras existentes e desenvolvem os *fanworks*, que são produções como *songfics*, *gifs*, *AMVs*, *FMVs*, *MVs*, *GMVs*, *fanarts* e as narrativas escritas.

Observamos até esse momento o quanto a evolução das mídias favoreceu o desenvolvimento do processo de leitura e escrita. Entretanto, percebemos também grandes avanços nas produções de imagens. Esse tipo de arte nos coloca, de certa forma, diante de um jeito diferente de perceber a literatura pois as histórias que antes pertenciam ao mundo impresso ou eram desenvolvidas no ciberespaço, ganham vida através da atuação de atrizes e atores e/ou por personagens desenhados nas animações. No contexto atual temos a chamada *smart tv*. Esse era um vislumbre de Murray em sua obra *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço* (2003), quando a autora pensou em uma possível junção do computador com a televisão. Essa possibilidade faz com que até pessoas que, por algum motivo, se intimidavam

com o uso do computador, possam ter uma conexão através de uma *WEB-TV*. Para a autora, “À medida que os canais de televisão e *world wide web*, ficam mais próximos, as indústrias telefônicas, de computadores e de transmissão a cabo apressam-se para entregar o novo conteúdo digital ao consumidor final mais rapidamente e em maior qualidade.” (MURRAY, 2003, p. 236).

Enquanto isso no ciberespaço ampliado em termos de possibilidades de acesso, os aparelhos televisivos têm suas telas como objetos para serem usados na interação do sujeito com seus programas favoritos. Ao mesmo tempo em que os espectadores brincam com essas possibilidades, esperam que os autores preservem o prazer de uma narrativa linear, de uma escrita tradicional, quando estes quiserem acessar alguma história digital. Entendendo por narrativa linear, uma narração contínua numa determinada ordem cronológica dos fatos, forma esta que, de acordo com Murray (2003) vem sofrendo pressão. Para a autora, essa forma está sendo rompida com o que ela chama de “histórias que assumem múltiplas formas, isto é, narrativas lineares que forçam as fronteiras de um meio predigital como uma figura bidimensional tentando escapar de sua moldura.” (MURRAY, 2003, p. 43).

Desde a criação da prensa tipográfica, em 1455, segundo Murray, foram necessárias diversas experimentações para chegar ao livro impresso como algo com coerência para a comunicação. Assim, a literatura sofre novamente mutações ao ser transformada em arte cinematográfica quando “novas tradições narrativas, não surgem do nada” (MURRAY, 2003, p. 42).

As narrativas descritas como multiformes acabam por marcar sua forte presença no ciberespaço, podendo ser descritas como “tendências gerais de uma cultura em informatização. À medida que a informatização afeta camadas cada vez mais profundas da cultura, essas tendências se manifestam cada vez

mais.”<sup>9</sup>(MANOVICH, 2001, p.29). A arte cinematográfica se apresenta como uma forma de desdobramento de criações literárias através do uso das tecnologias digitais uma vez que estas são a infraestrutura de suporte do ciberespaço que se transforma em um novo meio de comunicação.

A formação das chamadas redes digitais com suas ramificações em “televisão, cinema, imprensa escrita, informática e telecomunicações veriam suas fronteiras se dissolverem quase que totalmente, em proveito da circulação, da mestiçagem e da metamorfose das interfaces em um mesmo território cosmopolita” (LÉVY, 1993, p.69). As redes digitais tornam-se um meio para escrever uma história, mesmo que essa história, às vezes, passe por alguma alteração. Nesse caso, a literatura vem a ser acessível para um número maior de pessoas, ampliando o universo de leitores através da democratização. A importância do desenvolvimento desse tipo mídia se dá pelo fato de que, como afirma Lévy (1999), o cinema ou a televisão, mesmo que em formato clássico, permitem “continuidade à linhagem cultural do universal totalizante iniciado pela escrita” (LÉVY, 1999, p.116). A mensagem midiática será acolhida por pessoas, mesmo que estas utilizem minimamente a capacidade de interpretação.

Encontramos cada dia mais esses tipos de narrativas disponíveis na *Internet* que são distribuídas nos canais por assinatura. Podemos citar vários exemplos como a *Netflix*, plataforma popular, mas não a única, provedora de filmes e séries de televisão. Ou aplicativos específicos como *Viki TV*, com conteúdo das séries asiáticas, com legendas disponíveis inclusive em língua portuguesa. A plataforma *IQIYI TV* que fornece conteúdo especificamente chinês, ainda não fornece legenda para o nosso

---

<sup>9</sup> (...) *tendencies of a culture undergoing computerization. As computerization affects deeper and deeper layers of culture, these tendencies will increasingly manifest themselves.*



idioma. Esses canais trazem conteúdos disponibilizados via *streaming* – forma de distribuição de dados, pacotes de informação, mas necessitam de uma plataforma, não sendo possível armazenagem no computador do assinante.

Dramas, classificados como “gênero cinematográfico”, tornam-se iminentes na atual sociedade, uma vez que eles lançam mão de diversos artifícios narrativos para a permanência das histórias sem depender da chamada cultura oral. LÉVY menciona que “as representações que têm mais chances de sobreviver em um ambiente composto quase que unicamente por memórias humanas são aquelas que estão codificadas em narrativas dramáticas, agradáveis de serem ouvidas, trazendo uma forte carga emotiva e acompanhadas de música e rituais diversos” (1993, p. 50).

Ao fazer uso da sétima arte através de uma de suas variantes, o drama, Marcel Silva (2015), pontua que

Não mais circunscrito a sua tradição lítero-teatral, e agora em diálogo mais direto com formas populares e midiáticas de manifestação, o drama se metamorfoseia a partir de misturas deliberadas de gêneros e espécies, e de acordo com os usos que o senso comum dele estabelece. É drama, portanto, a representação jornalística da experiência dos desalojados por uma catástrofe natural, bem como um gênero televisivo com determinada temporalidade, experiência performática e produção de sentidos. (SILVA, 2015, p.129)

Assim, dramas-seriados são possíveis por causa do surgimento dos “aparatos mecânicos de captura e transmissão da imagem em movimento (primeiramente, o cinema, em seguida, a televisão e, por fim, a internet)” (SILVA, 2015, p. 129). A partir dessas novas criações e novas formas discursivas, esse “fenômeno”, assim denominado pelo autor, é complexo e demanda uma análise objetivando observar o lugar que hoje as séries ocupam. Para o autor três condições que se solidificaram para que os dramas-seriados chegassem no patamar em que estes se encontram.

a primeira condição é a que chamamos de forma, e está ligada tanto ao desenvolvimento de novos modelos narrativos, quanto à permanência e à reconfiguração de modelos clássicos, ligados a gêneros estabelecidos como a sitcom, o melodrama e o policial. A segunda condição está relacionada ao contexto tecnológico em torno do digital e da internet, que impulsionou a circulação das séries em nível global, para além do modelo tradicional de circulação televisiva. A terceira condição se refere ao consumo desses programas, seja na dimensão espectral do público, através de comunidades de fãs e de estratégias de engajamento, seja na criação de espaços noticiosos e críticos, vinculados ou não a veículos oficiais de comunicação como grandes jornais e revistas, focados nas séries de televisão. (SILVA, 2014, p.243)

Essa capacidade de consolidação da arte de ler e escrever no ciberespaço nos remete ao que Silva (2014) discorre sobre os modos de consumo e participação das pessoas, onde há cada vez mais discursos “intricados e polifônicos”. Ao trazer esse olhar para a o potencial das criações com a utilização das mídias, faz com que tenhamos que verificar que a cada dia decorre a necessidade de desenvolver cada vez mais meios para proporcionar momentos de entretenimento através do uso das novas mídias. É primordial ter a percepção de que não é questão de deslocar algo com tentativas de reduzir, destruir ou destituir de seu espaço e/ou realidade (BORDIEU, 1996, p. 15). O autor acrescenta que é necessário compreender a gênese social do campo literário tornando-se relevante que se vejam as coisas como elas realmente são.

A capacidade criativa nunca deve ser limitada, mas ao contrário, todos os meios devem ser colocados a serviço de uma ação literária. Salientamos as palavras de Bakhtin (2017) que menciona que além de complexa, a questão literária é multifacetada. A literatura não deve ser fechada na redoma de uma época.

### 1.1.1 *Webnovel e Fanfiction: expressão da criatividade escrita nos meios digitais*

A formação do leitor e do escritor no ciberespaço está condicionada ao quanto esses sujeitos estarão capacitados a fazer uso de tecnologias. Existem muitas possibilidades para a inclusão desse “escreitor”, termo que foi usado por Ana Cláudia M. Domingos. Conforme suas palavras: “O escreitor abrange, assim, *fanficcers*, *fanartistas*, blogueiros e todos aqueles que escrevem “interpretando” e/ou “intermediando” textos, objetos de sua leitura. Ao mesmo tempo, ele pode ser, e geralmente é, um hiperleitor” (DOMINGOS, 2015, p. 57). Assim estrutura-se leitura e escrita em tempos de ciberespaço.

Sobre o desenvolvimento digital no ciberespaço, vamos nos ater por um breve instante aos esclarecimentos de Pierre Lévy (1993). Esse autor aponta em sua obra para o futuro da narrativa quando discorre sobre a formação do mundo digital, ao escrever que “A nova escrita hipertextual ou multimídia certamente estará mais próxima da montagem de um espetáculo do que da redação clássica, na qual o autor apenas se preocupava com a coerência de um texto linear e estático. Será exigido equipes de autores, um verdadeiro trabalho coletivo” (LÉVY, 1993, p. 66c). Podemos constatar esse mesmo pensamento na escrita de Katherine Hayles (2009), quando esta escreve que em função da multimodalidade quem escreve e quem é artista gráfico se unem para desenvolverem uma narrativa.

O desenvolvimento tecnológico que acontecia no século XX, rumando ao século XXI, é comparável com a época da Renascença, período em que os intelectuais foram exploradores de novas formas de pensar e formular o conhecimento. Desta forma Lévy (1993) nos leva a pensar que ainda estava por se inventar novas estruturas, encontrar “retóricas” dentro de um esquema dinâmico a fim

de trazer significação para o trabalho dos autores e editores. Esse meio digital estará pronto, na concepção do autor, para aguentar as mudanças que despontam a partir da utilização do que ele denomina duas vertentes: a “interatividade”, onde ocorre diálogo, exploração e a “seleção” que não seria apenas, por exemplo, ver e ou ouvir a gravação de algo, mas também “procurar, depois hierarquizar, organizar, compactar e formatar” (LÉVY, 1993, p. 68).

Usamos muitos terminais inteligentes com as possibilidades de desenvolvimento digital, não mais como um vislumbre na década de 1990, mas como realidade do século XXI. O espaço para a leitura e a escrita podem ser vistos da mesma forma que se apresentaram momentos confusos quando a literatura impressa estava evoluindo em relação às tecnologias da época e aplicadas à impressão dos livros. Para Hayles (2009), esse efeito de perturbação da ordem tem a ver com o desenvolvimento dos computadores, como também já mencionamos. As mídias fazem com que haja o entrelaçamento entre o surgimento da literatura digital e os meios que a tornam possível.

Como o século XX viu uma explosão de interesse pelo livro como um meio, com um impressionante cânone de livros de artistas e outras práticas experimentais explorando o potencial do livro como um espaço artístico e literário, assim a literatura eletrônica tem sido palco de crescente volume de trabalho que interroga a mídia em rede e programável como a base material para a inovação e criação artística. (HAYLES, 2009, 35)

Temos nesse contexto, o nascimento da literatura digital. E conforme nos sugere a autora (HAYLES, 2009) precisamos repensar o que é literatura. A partir deste novo enfoque, há de se refletir sobre o significado da literatura digital, sobre o que ela é. Para a autora, a resposta só poderia ser atingida a partir de “uma exploração ampla do que é literatura eletrônica, como esta se sobrepõe e se diferencia da impressão,

que estratégias de expressão a caracteriza e como essas estratégias são interpretadas pelos usuários em busca de sentido” (HAYLES, 2009, p. 20). Essa “multimodalidade” da arte digital é um ponto de desafio para os que se propõem a dela fazer uso, tanto escritores quanto usuários e críticos, devendo estes procurar por “estratégias estéticas” bem como possibilidades para a compreensão dessa modalidade. Apresenta-se assim, a percepção de que a literatura digital deve receber a mesma atenção criteriosa que a literatura impressa tem.

Como possibilidade para ações de ler e escrever, vamos nos concentrar na escrita de romances em tempos de era digital – *webnovels* e suas possibilidades de desdobramentos, as *fanfictions*. Separar um tipo de narrativa da outra, no nosso ponto de vista, não é impossível, mas conforme veremos adiante, estas são realizadas nas mesmas plataformas, com a diferença de que uma narrativa é original e a outra se concretiza a partir de um texto fonte.

## 1.2. WEBNOVELS: O GÊNERO ROMANCE EM TEMPOS DE CIBERESPAÇO

O que faz um livro ou *webnovel* alavancar tantas leituras? Esse questionamento, baseado em Domingos (2015), nos põe a pensar se estas leituras estão relacionadas ao tema, à forma como a trama é descrita e/ou aos personagens. A forma é a da narração? Quais são as estratégias de mercado? Será que temos aqui a resposta de um leitor que busca e concretiza novos jeitos de ler que são condizentes com a época em que vivemos? Esse leitor está fazendo o que Bourriaud (2009) sugere? Ou seja, apreendendo as transformações e captando as mudanças que já aconteceram ou que irão acontecer?

Em tempos de ciberespaço já vimos que a leitura migrou, pelo menos em parte, para as plataformas e isso aconteceu em todos os países, possibilitando assim o acesso de muitos a conteúdos diferenciados. O leitor tem bibliotecas à sua disposição e as estantes destas são diversificadas, ao gosto de quem procura. A única coisa que se precisa é saber que tipo de leitura procurar e se não tem certeza, basta correr o mouse ou os dedos pelas telas e buscar algo que lhe agrade.

Como podemos observar, o desenvolvimento das mídias torna possível que a intertextualidade gerada pelas criações artísticas seja expandida, principalmente, se levarmos em consideração o uso expansivo e intensivo da *Internet*. Ao desenvolvermos nessa pesquisa os desdobramentos do universo *Mo Dao Zu Shi – webnovel* – para outras formas de mídias, com o foco na *fanfiction*, faz com que pensemos também na própria evolução do romance enquanto gênero no decorrer da história e como ocorreram algumas de suas transformações.

Assumimos assim, a capacidade de criação e as possibilidades de diferentes formas de leitura. Mesmo que, de acordo com Thais F. N. Diniz (2018), todo produto cultural não seja reconhecido como arte, todos se constituem produtos de mídias, “a partir de uma configuração em um outro sistema/outra mídia. Nesse caso, existem dois textos, um criado a partir do outro, um anterior e um posterior” (DINIZ, 2018, p.49). A partir de um texto fonte somos conduzidos à adaptação de um segundo trabalho, atingindo maior grau de percepção e compreensão da obra. Diniz aponta que “viver significa participar de um diálogo: interrogar, escutar, responder, concordar etc. Neste diálogo o homem participa todo e com toda a sua vida: com os olhos, os lábios, as mãos, a alma, o espírito, com o corpo todo, com as suas ações” (DINIZ, 2018, p.149). Entendemos, por esse viés, que esse tipo de dialogismo põe em perspectiva contingências que são iniciadas por conta do envolvimento cultural de

uma sociedade. Estamos passando por esse momento, hoje percebido de forma mais acentuada, justamente pelo apelo cibernético que o tempo nos impõe. O despertar cultural e o apelo para o uso das mídias nos leva a buscar jeitos diferentes de ler e escrever, uma busca por um novo ser social ou pelo menos novos jeitos de compartilhar ideias.

Na Grécia, conforme escreve Elcy L. Cruz (2006), o surgimento do romance acontece a partir do momento que a interação homem e seu mundo deixa de ser harmoniosa, quando o herói sucumbe a esse mundo e busca sua identidade. Esse gênero narrativo tem suas dualidades e, como o autor reporta, não é um gênero problemático, mas sim, ambivalente, se sobrepondo entre dois pontos o “eu” e o “mundo”. A narrativa desse gênero que recria as palavras no universo literário e no discurso romanesco apresenta uma linguagem que é usada como um experimento. Esse é o contexto que define o dialogismo bakhtiniano.

De acordo com Barthes (2000), a era da modernidade acontece quando se busca “uma literatura impossível”. Adentraremos no gênero romance com a classificação do termo “romance” enquanto parte do gênero literário. Para esclarecer o termo vamos nos apoiar nas palavras de Yves Stalloni, (2001) que nos diz que a palavra “romance” era uma forma de falar, uma expressão. Com o surgimento da palavra na Idade Média, segundo o autor, “De fato, a *língua romana* designa a língua falada, vernacular, “vulgar”, por oposição à *língua latina*, língua erudita e rebuscada, em que são escritas as obras sagradas.” (STALLONI, 2001, p.92). O termo, portanto, era considerado algo de menor qualificação diante da sociedade, fato este que fez com que o romance enquanto gênero viesse a sofrer a falta de “nobreza”. Conforme o autor, isso aconteceu até próximo ao período do Iluminismo. Surgiram muitas tentativas de definição, entretanto, sem uma exatidão, como a descrita abaixo:

O que se chama propriamente de romances são histórias fingidas de aventuras amorosas, escritas em prosa, com arte, para o prazer e a instrução dos leitores. Digo histórias fingidas a fim de distingui-las das histórias verdadeiras; acrescento aventuras amorosas porque o amor deve ser o principal assunto. É preciso que elas sejam escritas em prosa, para que estejam em conformidade com o uso deste século; é preciso que sejam escritas com arte e sob certas regras, pois de outra forma não passariam de um amontoado confuso, sem ordem, nem beleza. Carta ao senhor de Segrais sobre a origem dos romances (1670) (STALLONI, 2001, p. 94).

As categorias do romance, conforme Stalloni (2001), também não são fáceis de serem definidas. Na sua obra ele as classifica em “Romances: heróico; cômico; picaresco; por cartas; de formação (ou de educação); histórico; autobiográfico; *Nouveau Roman*” (STALLONI, 2001, p.105). A divisão desses gêneros em categorias, segundo o autor, facilita o “dialogismo” e a proposta de “intertextualidade”, mesmo assim, não dão estabilidade ao gênero.

Nessas tentativas de explicar o romance, Mikhail Bakhtin (2015) coloca-o numa rota de importância para a valoração deste junto aos outros gêneros. Por muito tempo esse tipo de escrita foi apenas tratada com um enfoque “abstrato-ideológico e uma apreciação publicística.” (BAKHTIN, 2015, p. 24). Entretanto, essa visão da escrita romanesca começou a arrefecer no século XIX, momento em que começa a surgir o interesse pela condução artística que o enredava. O discurso romanesco, apresenta-se como discurso “pluriestilístico, heterodiscursivo, heterovocal. Nele, o pesquisador esbarra em várias unidades estilísticas heterogêneas, às vezes jacentes em diferentes planos de linguagem e subordinadas às leis da estilística” (BAKHTIN, 2015, p. 27). O escritor busca as vozes interiores entre as pessoas que ficavam relegadas a ler e ou ouvir autores de gêneros ditos renomados ou literatura cânone. Encontramos afirmações em Bakhtin (2019) que o cânone no discurso romanesco não existe exceto no que ele chama de “protótipo de romance”. Ele nos coloca diante da



perspectiva de ver o romance como um gênero inacabado. Isso se dá, na visão do autor devido às suas possibilidades plásticas, ou seja, adaptável ao momento em que ele está inserido. Apresenta-nos um gênero que permitiu a literatura vislumbrar um futuro.

Como um gênero em construção no final do século XVIII novas manifestações para a escrita do romance passam ser validadas, tornando-as suas características, conforme podemos constatar a seguir:

1) o romance não deve ser “poético” no sentido em que são poéticos os outros gêneros da literatura artística; 2) a personagem do romance não deve ser “heroica” nem no sentido épico, nem no sentido trágico do termo: ela deve reunir em si tanto os traços positivos quanto os negativos, tanto os baixos, quanto os elevados, tantos os cômicos quanto os sérios; 3) a personagem não deve ser apresentada como acabada ou imutável, mas em formação, em mudança, sendo educada pela vida; 4) o romance deve ser tornar, para o mundo contemporâneo, aquilo que era a epopeia para o mundo antigo (BAKHTIN, 2019, p. 74).

Conforme as palavras de Bakhtin, “O romance tornou-se o personagem central do drama do desenvolvimento literário na Idade Moderna precisamente porque é quem melhor expressa as *tendências da formação* de um novo mundo, pois é o único gênero concebido por esse mundo e em tudo consanguíneo a ele” (BAKHTIN, 2019, p.71). Essa capacidade demonstrada na Idade Média pode ser aplicada aos dias atuais. Conforme anteviu Bakhtin (2019), estamos passando por um momento de transformação desse gênero, agora no ambiente virtual.

Os romances virtuais ou *webnovels*, justamente por pertencerem ao gênero romance, teriam a conotação de um subgênero. Essas *webnovels* seriam o que Bakhtin chamou de futuro da literatura? Para o autor “Num universo ativamente plurilíngue vive uma nova consciência cultural e artístico-literária” (BAKHTIN, 2019, p.76). O que nos chama a atenção é que a visão de Bakhtin para o futuro da literatura

era vislumbrada no início do século XX, momento em que tecnologia era desenvolvida, mas a concepção de ciberespaço ainda não era cogitada. Mesmo assim, para ele o mundo se tornaria plurilinguístico, em que não haveria espaço para o que ele considerava

o período da coexistência surda e fechada das línguas nacionais. As línguas se *interiluminam*, pois uma língua só pode ver a si mesma à luz de outra língua. Terminara igualmente a coexistência dos dialetos territoriais, dos dialetos e gêneros sociais, profissionais e de classes, dos jargões, da língua literária, das linguagens dos gêneros no interior de uma linguagem literária, das épocas de uma língua, etc. (BAKHTIN, 2019, p.76).

Vivemos um momento em que as barreiras físicas e culturais são ultrapassadas, muitos falam a linguagem do ciberespaço. Entramos assim, na arena das *webnovels*. Então sim, respondemos à pergunta acima, as possibilidades de escrita no ciberespaço são o futuro da literatura, pois pessoas sem um perfil de escritor, sem distinção de cor, gênero, credo e até mesmo idade, são convidadas a escrever, a narrar suas histórias.

As definições para o termo *webnovel* são encontradas na *Internet*, estas feitas na sua maioria por blogueiros que se dedicam às traduções ou escrita e manutenção de espaços para a publicação das histórias. Como definição geral,

são histórias escritas para a internet, em forma de texto corrido sem uma padronização de números de linhas por capítulo, ou capítulos por volume, é a forma em que um autor amador, tenta divulgar o seu trabalho, pois como é disponibilizada gratuitamente, qualquer pessoa pode ter acesso, alcançando assim um grande número de leitores aficionados e de possíveis fãs (LUCIANO, 2020).

Essas escritas, de acordo com Luciano no *blog* Lorde dos Livros, quando se tornam populares, seus autores podem ser contactados por editoras e transformadas

em *Light Novel* – são transpostas em livros impressos, às vezes, com ilustrações que podem ou não estar descritas na narrativa. Essas narrativas passam por revisões e pode haver alteração na história. Essa transposição pode ocorrer também para *manhuas*, mangás, *donghuas*, animes, entre outros. O autor aponta que em diversos países, *sites* são disponibilizados para as publicações das histórias. São histórias originais, distribuídas no ciberespaço, divididas em capítulos. Quando se pesquisa o termo *webnovel* os resultados recaem para conteúdos relacionados, na maioria das vezes, para a literatura desenvolvida nos países asiáticos. Nesse quesito, Japão e China lideram a criação de conteúdos justamente por investirem na propriedade intelectual.

Sendo o foco dessa pesquisa um romance de *web* de autoria chinesa, de estilo *danmei* – narrativa que envolve relacionamento entre pessoas do mesmo sexo - precisamos esclarecer alguns pontos sobre a literatura e a tecnologia nesse país. Conforme publicação na página *The Ohio State University* “a literatura é a décima atividade mais prevalente na Internet na China continental, com mais de 289 milhões de pessoas, ou 45,8% da população online da China, usando a web para satisfazer seus desejos literários” <sup>10</sup> (MCLC, 2014). Com essa modalidade percebe-se o desenvolvimento de diversos gêneros de narrativas. Esses textos trabalham com a recepção na mente feminina durante processo de escrita e leitura, além de serem economicamente viáveis.

Para verificarmos o mundo desse tipo de escritura, desenvolvido a partir das altas tecnologias, nos referenciaremos a Rachel Cheung (2018), autora de um artigo em que escreve sobre as regras para as publicações na China. A opção aqui por

---

<sup>10</sup> *literature is the tenth most prevalent activity on the mainland Chinese Internet, with over 289 million people, or 45.8% of China's online population, using the web to satisfy their literary cravings.*

apresentar essas regras se justifica porque o objeto de análise dessa pesquisa é conteúdo de origem chinesa. Em linhas gerais, as regras são rigorosas e tidas como injustas por muitos. “Ao iniciar o negócio on-line, os escritores publicam os primeiros 100 ou mais capítulos de uma história – cada um dos quais tendem a ter entre 2.000 e 3.000 palavras – sem pagamento, para testar as águas. Somente quando um título tiver obtido um número considerável de seguidores será oferecido ao escritor um contrato”<sup>11</sup> (CHEUNG, 2018, p.3). Os leitores, segundo ela, quando honestos, pagam e a receita é diluída entre plataformas e autores. A questão da honestidade é salientada devido ao uso de plataformas piratas que, ainda segundo a autora, levam leitores a consumir seus produtos mais baratos, o que prejudica a sobrevivência de muitos autores. Embora haja reprimendas por parte do governo, fechando *sites*, por uma série de violações, o nome do romance colocado em um mecanismo de busca vai aparecer em *sites* piratas, porque estes se posicionam à frente dos sites oficiais. Por isso, plataformas legais ficam no prejuízo.

No entanto, questões legais à parte, Cheung (2018) narra que grandes empresas de entretenimento fazem varreduras em plataformas de literatura para encontrar a “próxima mina de ouro”, ou seja, aquele romance que será digno de uma adaptação, pelo qual eles pagarão o que ela chama de “uma fortuna” para transpor em *videogames*, filmes, séries televisivas, *manhuas* (animações chinesas), *donghuas* (histórias em quadrinhos chinesas, equivalentes aos mangás japoneses). Concorrendo ao sonho de sucesso pessoal e financeiro, muitos escritores de ficção são atraídos e “contribuem para o que o co-diretor executivo da China Literature, Wu Wenhui, chama de uma das quatro ‘maravilhas culturais do mundo’, ao lado de

---

<sup>11</sup> *When starting out in the online business, writers post the first 100 or so chapters of a story – each of which tend to be between 2,000 and 3,000 words – without payment, to test the waters. Only when a title has acquired a sizeable following will the writer be offered a contract.*

Hollywood filmes, dramas coreanos e anime japonês”<sup>12</sup> (CHEUNG, 2018, p.5). O fato é que, de acordo com a autora, embora exista o que chama de “frenes”, ela também relata que pessoas comuns mudaram suas vidas, como é o caso de um professor escreveu um romance, entre outros relatos reais.

Mesmo sendo um número considerável de romances na rede, não há crítica negativa, em relação às produções

Já em 2007, muito antes da publicação on-line na China, Tao Dongfeng, professor da Faculdade de Literatura da Universidade Capital Normal de Pequim, escreveu no jornal literário *China Reading Weekly* que, embora os criadores de romances de fantasia embelezem seus contos com fatos históricos e culturais tradicionais conhecimento, eles não integram perfeitamente essas informações no texto ou as usam como um tema central em seu trabalho <sup>13</sup>(CHEUNG, 2018, p.8).

Na avaliação geral dos romances chineses em comparação com as produções ocidentais, no artigo de Cheung (2018) o trecho acima aponta que os temas ou desafios apresentados não são similares. Os leitores estão em busca de uma fuga das vidas, tidas, muitas vezes, como desinteressantes. Essa falta de similaridade acontece porque os romances de fantasia são voltados para o amadurecimento do protagonista. Para prosseguir nessa vida de escritor *on-line* é necessário que os autores participem da comercialização dos romances, conforme é relatado por Chueng: “Cultivar comunidades de fãs é trabalhoso, no entanto. Os escritores precisam responder aos comentários, gerenciar grupos de fãs e páginas em várias plataformas de mídia social, e às vezes até alterar planos para agradar os leitores”<sup>14</sup>

---

<sup>12</sup> contribute to what China Literature co-chief executive Wu Wenhui calls one of the four “cultural wonders of the world”, alongside Hollywood lms, Korean dramas and Japanese anime.

<sup>13</sup> As early as 2007, long before online publishing took o in China, Tao Dongfeng, a professor at Beijing’s Capital Normal University’s College of Literature, wrote in literary newspaper *China Reading Weekly* that while creators of fantasy novels embellish their tales with historical facts and traditional cultural knowledge, they do not seamlessly integrate that information into the text, or use it as a central theme in their work.

<sup>14</sup> Nurturing fan communities is laborious, however. Writers have to reply to comments, manage fan

(CHUENG, 2018, p.12). Esse volume de atividades aponta para dois aspectos que devem ser considerados. O lado favorável seria a fama, o dinheiro que o sucesso traz; por outro lado, é despendido um tempo que poderia ser usado para a criação de enredos, além de, conforme descrito no artigo, os leitores podem interferir no processo criativo do autor.

Iris Deng (2018) nos mostra que o espaço para os romances escritos na *WEB* está em alta e cada vez mais avançando no gosto dos leitores. Isso faz com que haja sempre uma possibilidade maior em comercializar o desenvolvimento da propriedade intelectual. Ela nos aponta que o potencial tecnológico na China faz com que haja uma competição intensa para a aquisição e criação de conteúdo para entretenimento seja no campo cinematográfico, séries televisivas, jogos, tudo para que os usuários aumentem o tempo de permanência nas mídias, pois assim, de acordo com a autora, o consumo acontece. “Está em jogo o maior mercado da Internet do mundo, com quase 800 milhões de usuários, com o crescente número de jovens consumidores nativos digitais mais dispostos a gastar em conteúdo. A Tencent Video, por exemplo, adicionou cerca de 20 milhões de assinantes pagantes em apenas cinco meses”<sup>15</sup> (DENG, 2018, p.3). O mercado da *Internet*, de acordo com ela, busca se firmar com um número crescente de jovens, os nativos digitais, que buscam e consomem conteúdos e produtos derivados.

Esses romances, conforme pesquisa no *site Qidian Categories*, nas “Classificações de romance chinês”<sup>16</sup> se dividem em categorias e subcategorias. Relacionaremos a seguir algumas categorias sendo elas: Fantasia alternativa;

---

*groups and pages across multiple social-media platforms, and sometimes even alter plots to appease readers.*

<sup>15</sup> *At stake is the world's largest internet market with almost 800 million users, with the growing number of younger digital-native consumers more willing to spend on content. Tencent Video, for example, added about 20 million paying subscribers in just five months, (...)*

<sup>16</sup> *Chinese Novel Rankings Your Novel Translation Resources – By Lingson & Deathblade*

Fantasia tradicional; Wuxia; Xianxia; Vida na cidade e vida moderna; conteúdos Históricos; Militar; Jogo; Competição; Ficção Científica; Supernatural; Carreiras; Ilustração (manhuas, HQs) e mais algumas não listadas, segundo o *site*.

*Webnovels* de fantasia tem suas histórias centradas em alguns dos três reinos. As aventuras do romance analisado nessa pesquisa que acontecem no Reino Mortal são caracterizadas como *wuxia* e *xianxia*. Esses mundos são assim divididos:

Os Três Reinos (三界 sānjiè) - o universo é dividido no Reino do Céu e no Reino da Terra, com o Reino Mortal no meio. O termo é derivado dos Três Reinos do Hinduísmo e Budismo, mas esses romances o usam para se referir a:

- ✓ Os Céus (天 tiān) - onde o Imperador de Jade governa na cabeça do Tribunal Celestial. Pensado para ser dividido em 9 camadas, daí os “Nove céus” (九天) que são mencionados ocasionalmente nesses romances. Personagens de vários romances se rebelam contra os céus para mudar seu destino ou buscar vingança por erros percebidos. Diz-se que o cultivo imortal é frequentemente (embora nem sempre) contrário à vontade do céu.
- ✓ O Reino Mortal (人界 rénjiè) (人间 rénjiān) - também chamado mundo humano. O cenário da maioria desses romances, embora alguns mais tarde se ramifiquem para explorar os outros reinos.
- ✓ A Terra (地 dì) - contém o Submundo (地狱 dìyù) em suas profundezas. O Submundo também é comumente chamado de Mundo Inferior (冥界 míngjiè) ou de Fontes Amarelas (黄泉 huángquán). (HUANXU, 2017, p, 3)

As categorias são diversas, seguem listadas abaixo as mais recentes classificações:

- ✓ Wuxia (武俠 wǔxiá) – literalmente significa “Heróis Marciais”. Histórias fictícias sobre humanos comuns que obtêm habilidades de luta sobrenaturais através do

treinamento de artes marciais chinesas e cultivo da energia interna. Temas de cavalheirismo, tragédia e romance são comuns.

✓ Xianxia (仙侠 xiānxiá) – Significa literalmente “Heróis Imortais”. Histórias fictícias com mágica, demônios, fantasmas, imortais, e uma grande variedade da mitologia e folclore chinês. Protagonistas (geralmente) querem cultivar para a Imortalidade, visando vida eterna e o pináculo da força. Fortemente inspirado pelo Taoísmo.

✓ Xuanhuan (玄幻 xuánhuàn) – literalmente significa “Fantasia Misteriosa”. Um amplo gênero de histórias fictícias que misturam a mitologia e o folclore chinês com elementos e cenários estrangeiros. (HUANXU, 2017, p. 2)

Toda essa gama de produção textual permite que quem se interessar amplie seu universo ao conhecer narrativas com termos variados. Para Sasaki (2020) conferir um pouco desta cultura oriental que tem chamado a atenção dos brasileiros faz com que a mente flua com a possibilidade de uma boa leitura.

Para o universo *Mo Dao Zu Shi* especificamente, há um grupo de tradutores em parcerias que disponibilizam as traduções da história na plataforma *Wattpad*<sup>17</sup> e mais duas outras plataformas: *Wattpad BoysLoveBrasil* e *Leitor online Yaoi Toshokan*. Outras traduções são disponibilizadas na plataforma *Wattpad*, feita por *Only\_Miss\_Sw* e equipe, a partir dos textos em língua inglesa. Conforme os capítulos são traduzidos, há sempre uma solicitação de não compactuar com *sites* que disponibilizam as traduções sem a permissão do grupo que desenvolve o projeto para a língua portuguesa no Brasil.

Com todas essas prerrogativas de desenvolvimento de escrita no ciberespaço, em se tratando de Brasil, mais para a frente abordaremos as questões dos espaços para publicação, ainda temos dificuldades para ler conteúdos das narrativas vindas

---

<sup>17</sup> *Wattpad* é um aplicativo que permite compartilhar histórias com outras pessoas. Pode ser usado por meio do *site*, por computador ou app no celular. Os usuários podem publicar artigos, relatos e poemas sobre qualquer coisa.



da Ásia. Ao esbarrarmos nas questões de escrita totalmente diferente da nossa, dependemos das traduções das obras, na maioria das vezes, para o inglês ou para o espanhol. Por mais que recorramos aos tradutores online, ainda assim é difícil, uma vez que muitas palavras se tornam incoerentes na narrativa geral. Mesmo os aplicativos para assistir e para ler conteúdos, por mais que seja pago pelo seu uso, as traduções tanto das *webnovels* como das séries (esta última quando apresentam possibilidades para nosso idioma) dependem dos *fansubs*<sup>18</sup> – fãs que fazem as traduções. Essas pessoas muitas vezes fazem trabalho voluntário, ou seja, somente quando têm tempo e isso acarreta não termos acesso aos conteúdos ao mesmo tempo que outras comunidades teriam.

Vale aqui mencionar as *light novels* por serem *webnovels* japonesas com um mercado em expansão. Tiago Nojiri (2018) apresenta uma explicação para o termo e seu uso:

O neologismo estrangeiro 'light novel' nasceu no início da década de 1990, em uma rede privada de computadores que reunia fãs de livros de ficção científica e fantasia. Foi o host da rede, Keita Kamitaka, quem primeiro inventou o nome. Segundo ele, 'precisávamos de uma categoria de livros em que pudessemos especificar, dentro do infanto-juvenil, as publicações voltadas para adolescentes (os shounens e shoujos).' 'Cheguei a pensar em comic novel (no sentido de ser parecido com mangás) ou até neat novel, mas no fim, o light (leve) foi o que melhor encaixou' (NOJIRI, 2018, p.2).

Nojiri (2018) cita quatro definições para o termo Light Novel: 1) são livros que narram as histórias dos mangás em forma de prosa; 2) o centro da narrativa não é a trama em si, mas sim os personagens; 3) a ambientação da trama, portanto, o enredo deve se adequar ao desenvolvimento do personagem; e por fim 4) na narrativa a linguagem utilizada é flexível, com grande liberdade. Segundo o autor, a liberdade na

---

<sup>18</sup> <https://www.significado-definicao.com/Fansub>

linguagem não permite que se haja erros ortográficos ou gramaticais. Existe liberdade também para a formatação, quanto aos tipos de letras, formas, tamanhos, diagramação do texto, ilustrações, como o escritor achar conveniente. Segundo Nojiri (2018), as letras só não são coloridas pelo valor aplicado à edição.

São produções que variam de acordo com a criatividade do autor, lembram um livro comum e não passam de 30 volumes. Para Akio Maluf Sasaki (2020), o potencial de sucesso da *light novel* é medido conforme ela se transforma em mangá ou anime. Via de regra não é necessário transpô-las nessas outras formas de mídias, mas quando feito isso temos um exemplo do processo transmidiático do texto fonte. Para ele, esse tipo de material está despertando o interesse pela leitura, os temas são variados como artes marciais, pescaria ou futebol, o que favorece o interesse por outras culturas e formas de leitura.

No Brasil, estão sendo abertas várias possibilidades para a escrita de histórias originais que promovem a interação entre internautas. Por exemplo, a página “Literatura Digital” está desenvolvendo um projeto para que o leitor interaja nas histórias ali disponibilizadas, possibilitando alterar os finais. Um dos projetos é a história escrita por Marcelo Spalding “Estudo em Vermelho”, em que é possível fazer, segundo informações do autor, até oito finais diferentes. Já as plataformas que apresentam conteúdo de *webnovel* estão voltadas, principalmente, para a tradução de conteúdos asiáticos. Entre elas está a página “3Lobos” que, conforme descrição no site, foi criada por três professores para fins de leitura e publicação de histórias. Outra página é *WebNovels* Brasil – uma comunidade para os amantes da escrita, leitura, tradução e revisão. Se o internauta, leitor ou escritor não estão familiarizados em como buscar narrativas existem meios para facilitar essa busca, como por

exemplo, na página “Palácio do Dao” tem um artigo que sugere dez sites (segundo eles os melhores) para leitura e publicação.

### 1.3. FANFICTIONS – ESCRITAS CRIATIVAS A PARTIR DE UM TEXTO FONTE.

Para adentrarmos no mundo das *fanfictions* é importante ter em mente que existe um trabalho árduo desenvolvido pelos fãs e estes normalmente estão dentro dos *fandoms*. Kaarina Nikunen (2007) nos aponta que a cultura de fã, a televisão e o computador criam e reformulam novos jeitos de trabalhar a recepção de conteúdos culturais “devido ao desenvolvimento técnico, proliferaram as possibilidades de visualizar, editar e circular uma série na rede, trocar comentários e informações com outras pessoas” (NIKUNEN, 2007, p.114).

As histórias, muitas vezes, não são viáveis no sentido comercial pois “a *fanfiction* pode flertar com o popular sem necessidade de financiadores” (JAMINSON, 2017, p.54/63). Não que somente fãs escrevam ou leiam, mas se torna motivo de prazer poder se engajar numa leitura ou escritura que estará de acordo com seu gosto. Ao terminar a leitura de uma história ou assistir algo que não se conforma com a trajetória dada pelo autor ou passar a ter afeição suficiente por um personagem ou pessoa real (nesse caso ator/atriz...) e desejar muito colocá-los num mundo tido como ideal o fã tem liberdade para dar diferentes direcionamentos às narrativas. Qualquer um pode ler uma *fanfic*, mas apenas os que estão envolvidos no universo dos personagens ali colocados tecerão suas críticas positivas ou negativas em relação à obra original. Essas histórias surpreendem, como escreve Murakami (2016, p.8), não só pelo tamanho, quantidade de capítulos que muitas podem ter, mas também pelos temas levantados pelos *ficwriters*. As narrativas trazem de forma explícita assuntos

que são evitados por outros tipos de mídias ou escritores como, por exemplo, os envolvimentos/relacionamentos homoafetivos, tema que atualmente está recorrente nas *webnovels*. Muitas das narrativas, como escreve Murakami (2016, p.3), que envolvem uma forma de expressão dos grupos minoritários, são feitas principalmente por mulheres.

O formato de uma *fanfiction*, a quantidade de palavras, de capítulos, o conteúdo das histórias vai definir em qual gênero ou tipo de narrativa a *fanfic* vai se encaixar. Essas escritas englobam para além de cinquenta tipos e são utilizadas siglas para a referência de seus gêneros. A identificação dos gêneros das *fanfictions* se torna parte importante do processo de leitura fazendo com que o leitor decida se quer fazer essa leitura ou não. Por exemplo, se a pessoa for sensível aos temas com alto grau de violência, não inicia a leitura pelos avisos que são colocados na descrição da história. Nas histórias que ocorrem os “*ships*” – termo usado por fãs para promover relacionamentos entre personagens – é usado o sinal de / (barra) entre os nomes dos personagens para indicar que tem um relacionamento para além de amizade.

Com todas as possibilidades disponibilizadas em tempos de ciberespaço faremos um breve relato do marco histórico da *fanfic* a partir dos pressupostos de Anne Jamison (2017) que nos lembra que o mimeógrafo, aparelho criado em 1890, impulsionou a produção de *fanfictions* de Sherlock Holmes e distribuídas a partir de 1891. Posteriormente, a televisão abriu caminho para novas audiências, utilizando material de ficção científica. O *fandom* adapta-se muito rapidamente com as tecnologias de sua época: telefones, máquinas de escrever elétricas, fotocopiadoras, computadores pessoais “editoração digital para criar redes, fazer lobby com os criadores e produtores e no final distribuir seus *fanworks*, criando os mecanismos da

cultura fanfic” (JAMISON, 2017, p. 15). Muito antes do advento do ciberespaço, a humanidade tinha seus hábitos de contar e recontar histórias.

Em um determinado momento, passou-se a discutir sobre obras e personagens favoritos. Há relatos de que os fãs participavam das “peregrinações literárias, iam a convenções, planejavam festas, contribuía com análises para newsletters e escreviam fanfictions para fanzines” (JAMISON, 2017, p.8). Temos esta trajetória também narrada por Raquel Murakami (2016) quando nos relata sobre a primeira edição de uma revista de fãs: “The Comet como o primeiro fanzine da história publicado em 1930, em um período anterior ao *media fandom*” (MURAKAMI, 2016, p. 21). A leitura e a escrita sempre fizeram parte do projeto de entretenimento da humanidade quando se reinventam a cada evolução cultural e aderem ao contexto em que ela está inserida.

O avanço das tecnologias, como já descrevemos anteriormente, permite que a literatura se torne um direito de todos. Tanto leitura quanto escrita tornam-se possibilidades reais para quem queira e tenha condições. No caso das *fanfictions*, deve haver o entendimento de que não se trata de uma escrita que não tenha um propósito. São histórias feitas por fãs que querem demonstrar seu apreço por uma obra, autor, cantor e ator. São várias as formas de escrita que transmutam e ampliam as criações originais para AU – *Alternative Universe*. No caso de Universo Alternativo, também com criações de *fanarts*, criam-se mundos diferentes para os personagens e continuações de enredos, após o final do original. É possível também a criação de finais alternativos, a transformação de personagens secundários em protagonistas, a criação de universos *Crossover* – histórias em que tiram os personagens dos seus mundos originais e os colocam em outros. A *fanfiction* passou a ser uma forma de narrativa desenvolvida para atender fãs que estão, na maioria das vezes, prontos para

absorvê-las. Havendo a união entre a obra e a adaptação a partir dela, entende-se que ocorre uma interação a partir do discernimento do leitor. É muito importante salientar que ao se fazer a escrita, o usuário, se precisar de ajuda, pode encontrar ferramentas para aprimorar a escrita. Todas essas considerações demonstram o respeito que se tem pelo uso correto da língua e pelo leitor.

Grande parte da projeção de possibilidades de desenvolver a escrita se deve ao computador, pois a hipermídia torna-se o espaço da multiplicidade de linguagens, de mídias e de convergências determinando esse novo tipo de produção textual: “o que há de novo na história da fanfiction e na história da própria escrita – é encontrado no relacionamento da escrita com a tecnologia e o meio. Novas tecnologias permitem que novos e diferentes tipos de histórias sejam contados – e lidos – por diversos tipos de pessoas” (JAMISON, 2017, p. 8).

Com o decorrer do tempo as comunidades de *fandoms*, lugar em que permeiam as *fanfictions*, superam o problema do espaço, redefinindo o conceito de presença. Especificamente na sociedade contemporânea, lugar em que se encontra o ciberespaço, Henry Jenkins (2013) descreve os grupos de fãs como aqueles que tratam da autoria, edição, resposta e ilustração de forma quase simultânea. Como esses grupos fazem isso? O autor descreve que os fãs adotam o modelo de código aberto – *software* que tem o código fonte de forma pública e por isso pode ser utilizado livremente com algumas restrições. Dessa forma os fãs que são programadores criam uma infraestrutura para que toda e qualquer “produção cultural de fãs” possa ser compartilhada. Fãs com formação na área jurídica elaboram argumentos para poderem agir de acordo com a lei em possíveis ações legais. Por outro lado, fãs com conhecimento de editoração estão criando revistas científicas on-line sobre as práticas e tradições culturais da comunidade.

Com todos esses acontecimentos movimentados pelos fãs, poderíamos nos apropriar das palavras de Jacques Derrida (2001) para descrevermos estas escritas como arquivos arcônticos. Para esclarecer esse termo e justificar o seu uso, podemos nos reportar à obra *Mal de Arquivo* (2001) do autor em que ele nos explica o termo como sendo o *arkheion* grego: um espaço de magistrados que eram denominados arcontes, os que tinham poder de comandar, interpretar as letras da lei. Nesse lugar eram guardados os textos oficiais (documentos), de maneira geral, eram eles, os “arcontes” que interpretavam esses arquivos. Dessa forma, vemos as escritas dos fãs sendo colocadas em espaços próprios, com pessoas que se tornam aptas a mantê-las nesses espaços e as disponibilizam ou não, por processo de filtragem dos conteúdos para os demais internautas. Quanto a esse aspecto, o “fã-arconte precisa trabalhar entre conservar aspectos do texto-fonte e, ao mesmo tempo, transcendê-lo, subvertê-lo, instituir algo novo” (RIBEIRO, 2018, p.128). As escritas arcônticas sempre serão acompanhadas de “revolução”.

Os primeiros sites criados para o arquivamento desse tipo de literatura foram: FanFiction ([www.fanfiction.net](http://www.fanfiction.net)); *Archive of Our Own* ([archiveofourown.org](http://archiveofourown.org)), iniciado em 2007; e o *FanLib*, que iniciou suas atividades em 2002, com o nome My2Centences, mas que, em 2007, trocou de nome, ficando ativo até 2008 (<https://fanlore.org/wiki/FanLib>). O *FanLib* cuja “empresa tornou-se um grande portal de *fanfiction*, solicitando ativamente material dos principais fãs-escritores” (JENKINS, 2013, p.285), proporcionou aos fãs um espaço adequado para publicações. Mas quando a proposta foi transformar essas criações em produtos de mercado, isso se tornou um problema. A polêmica foi gerada porque a *FanLib* não respeitou algo primordial para esses grupos de fãs, ou seja, “Os fãs perceberam a ausência de mulheres na diretoria da empresa e a ausência de qualquer tipo de comissão de fãs

que representasse os interesses daqueles que escreviam e publicavam fan fiction há mais de três décadas” (JENKINS, 2013, p. 286). Apesar disso, a empresa ainda atraiu fãs que não se importavam com o que muitos consideram vínculos de afinidades dentro dos *fandoms* – isso porque gerar lucros com essas criações é o que esses grupos chamam de traição ou heresia.

Polêmicas à parte envolvendo *ficwriters*, no quesito arquivamento as melhorias geradas nos espaços para guardar as histórias fazem com que a busca por material de *fanfiction* seja cada vez mais dinâmico. O sistema de arquivos é organizado com uma variedade de *tags* ou rótulos, usados para encontrar e organizar as histórias dentro das plataformas. Essas plataformas mantêm e atualizam constantemente suas “estantes”.

Ao se criar a primeira plataforma de arquivamento das *fanfictions*, o objetivo era proteger as obras uma vez que as impressas correm o risco de se perderem mais facilmente a partir de um modelo ineficiente de arquivamento. Foi o que aconteceu, conforme escreve Jamison (2017), em relação a um texto de Mary Ann Evans, mais conhecida como George Eliot. Essa autora escreveu uma história a partir da leitura de um romance que ela não tinha conseguido concluir. Infelizmente a história escrita por ela simplesmente desapareceu. Objetivando evitar essas perdas, “Naomi Novik ajudou a gerir a Organization for Transformative Works, instituição sem fins lucrativos que não só fornece um arquivo independente e estável Archive Of For Own, mas também informa os fan writers sobre seus direitos em relação a seus fanworks” (JAMISON, 2017, p. 54). As obras em espaço digital necessitam de proteção, não devendo serem arquivadas aleatoriamente na *WEB* sem uma organização. O risco de se perder uma fanfic atualmente está no fato de ou ela ser retirada do ar pelo autor porque não quer manter as atualizações e isso é uma tristeza para os leitores, ou a



história ser banida da plataforma por tecnicamente não estar de acordo com as regras das plataformas.

*Fanfictions* não estão em um mundo perfeito. Os espaços de leitura também apresentam seus contratempos quando não há bom senso por parte de quem escreve ou de quem lê. A prova disso está no caso ocorrido em fevereiro de 2020 quando um dos atores do c-drama relacionado a essa pesquisa passou por muitas dificuldades durante o ano por conta do exagero dos fãs e dos anti-fãs. É de conhecimento de muitas pessoas que o povo chinês vive sob regras rígidas, mesmo assim, plataformas para postagens de *fanfictions* conhecidos no lado ocidental do planeta conseguem se estabelecer no oriente e o incidente acontecido foi justamente numa desses espaços conforme artigo em um *site* de notícias sobre celebridades:

Tudo começou em 24 de fevereiro, quando uma autora postou um link no Weibo [rede social chinesa] para a atualização mais recente de sua *fanfic*, abrigada no AO3 (<https://archiveofourown.org/works/22478632/chapters/53712151>) chamada “Xia Zhui” (下坠), estrelando [XZ e WY]. O personagem de [XZ] é retratado como um homem se vestindo como uma prostituta feminina com disforia de gênero e quer fazer a transição para uma mulher. [WY] interpreta um estudante do ensino médio que se apaixona pelo personagem de [XZ]<sup>19</sup> (38jiejie, 2020)

Esse tipo de *fanfic* é denominada RP – *Real Person* (Pessoa Real). Já não bastasse o conteúdo envolvendo a questão de gênero a narrativa ainda envolve personagem menor de idade. Um fã resolveu fazer uma imagem relacionada à personagem principal e isso gerou mais revolta. Para alguns fãs seu “ídolo” estava sendo retratado como uma mulher e a partir das reclamações a plataforma em que a

---

<sup>19</sup> It all started on February 24 when an author posted a link on Weibo to the latest update of her *fanfic* housed on AO3 (<https://archiveofourown.org/works/22478632/chapters/53712151>) called “Xia Zhui” (下坠), starring [XZ and WY]. [XZ]’s character is portrayed as a male dressing up as a female prostitute with gender dysphoria and wants to transition to female. [WY] plays a high school student who falls in love with [XZ]’s character.

história estava postada foi bloqueada no país. Muitos perderam suas possibilidades de leituras de outras histórias. O problema do bloqueio recaiu sobre o ator que foi acusado por seus anti-fãs de ser o causador dessa situação e que ele não tinha capacidade de “cuidar” de seus fãs. Movimentos de apoio e de incitação ao ódio pelo ator foram diversos durante quase todo o ano, ele ficou afastado da mídia e perdeu alguns de seus contratos. O que se percebe com esse exemplo é que deve haver bom senso de todos os lados. O mundo digital se faz presente, é um espaço com liberdade de leitura e escrita. Todos esses fatos revelam que temos ainda muito o que aprender em se tratando de o quê, como e para quem escrever.

Precisamos estar atentos ao selecionar as leituras, buscar aquelas que nos farão passar por um momento de descontração, no entanto, essa escolha não deve prejudicar as demais pessoas. Nessa seleção deve imperar o bom senso do fã e dos *fandoms* tanto para escrever como para se manifestar em relação à essas escritas.

### 1.3.1 Plataformas para a escrita e leitura de *fanfictions* e *webnovels*

Nós nos reportamos a Roland Barthes (2004, p. 38) quando ele questiona sobre os diferentes prazeres de leitura. Para o autor são três caminhos que capturam o que ele chama de “sujeito-leitor” sendo eles: primeiro, quando há uma relação denominada pelo autor como “fetichista”, quando o leitor faz uso de determinados arranjos de palavras ou quando essas palavras simplesmente levam esse sujeito a fazer uma leitura “poética ou metafórica”. O segundo ponto seria o leitor ser atraído pela leitura, momento em que a obra vai sendo absorvida lentamente por ele e por fim, quando essa leitura se torna a causa do desejo incontrolável de escrever. E é exatamente isso que move os fãs quando criam suas histórias baseadas em obras escritas ou transformadas em recursos audiovisuais. O desejo de se posicionar no

mundo fantasioso para o qual muitos desses leitores foram seduzidos faz com que estes vislumbrem aventuras para além do que eles tiveram contato e resolvam expressar sua criatividade, seja ela advinda de um trecho de um livro, ou de uma cena/imagem que não lhe saí do pensamento. É a partir desse momento que as plataformas de postagem angariam cada vez mais mundos e personagens para nelas habitarem.

Plataformas são os locais disponibilizados para leitura, escrita e arquivamento das histórias, como já nos reportamos ao falarmos sobre *webnovels*. Também estão disponibilizadas como aplicativos. Via de regra, todas elas trabalham com categorias de histórias separadas: animes/donghuás, mangás/manhuás, bandas, cantores, filmes, *cartoons*, jogos, livros, histórias originais, poesias, HQs, *Graphics Novels* séries, novelas, doramas. Todas possibilitam para quem vai escrever um tira dúvidas dentro da plataforma, tendo em vista o uso correto da língua. As regras são rígidas. O autor deve estabelecer os critérios para a classificação de toda *fanfiction* escrita antes de ser postada. Caso a história esteja fora dos padrões da plataforma, é excluída. Ela não libera automaticamente a leitura de histórias + 18. Assim que entra na plataforma, é necessário concordar com a abertura da mesma. Este não seria, na nossa avaliação, um controle eficiente, mas parte-se do princípio de que, quem vai acessar esse tipo de leitura tenha maturidade suficiente para entender. Na prática, sabemos que não ocorre o controle pois tanto adolescentes quanto crianças tem acesso livre para navegar nas páginas da *web*. As histórias para serem postadas, normalmente passam por correções que são realizadas por pessoas denominadas como beta *readers* – são os que acompanham os autores para a edição das histórias. Porém, os autores não são obrigados a terem um beta e muitos autores, ao postarem as histórias, comunicam se houve ou não a correção.

É difícil de contabilizar o número de *fanfictions* que estão disponibilizadas uma vez que a quantidade de *sites* na rede de *Internet* é imensa. Serão apontados aqui apenas quatro:

- ✓ Nya!Fanfiction, página em português, disponibiliza aulas de Língua Portuguesa para quem quer fazer postagem na página Também há o espaço para quem procura ou quer fazer parte da equipe para ser um beta, função de quem faz as correções das histórias.



Figura 1: Página inicial da plataforma NYAH! *Fanfiction*. Imagem disponível em: <<https://fanfiction.com.br/>>. Acesso em: 10 mai. 2019.

- ✓ Wattpad – disponibiliza uma grande variedade de obras e também tem o aplicativo para escrita e leitura. Nele o internauta pode fazer as leituras de *webnovels*, publicações destas ou de *fanfictions*.

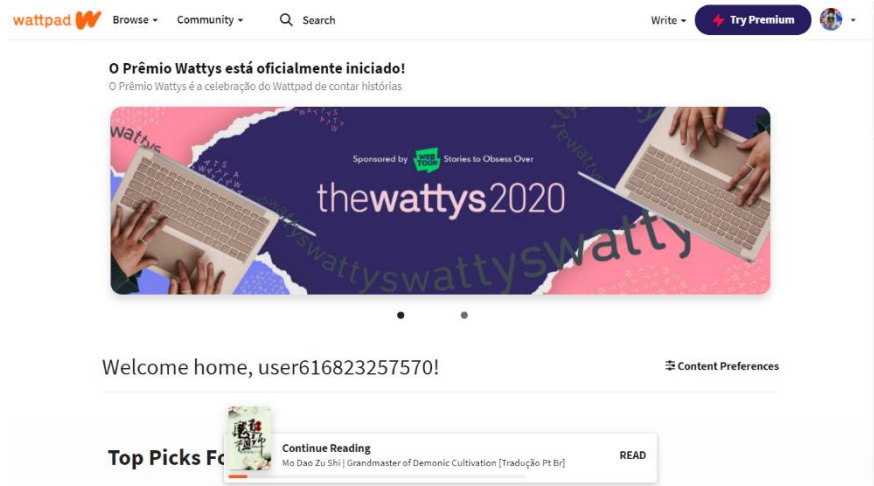


Figura 2: Página inicial da plataforma WATTPAD. Imagem disponível em: <<https://www.wattpad.com/home>>. Acesso em: 19/08/2020.

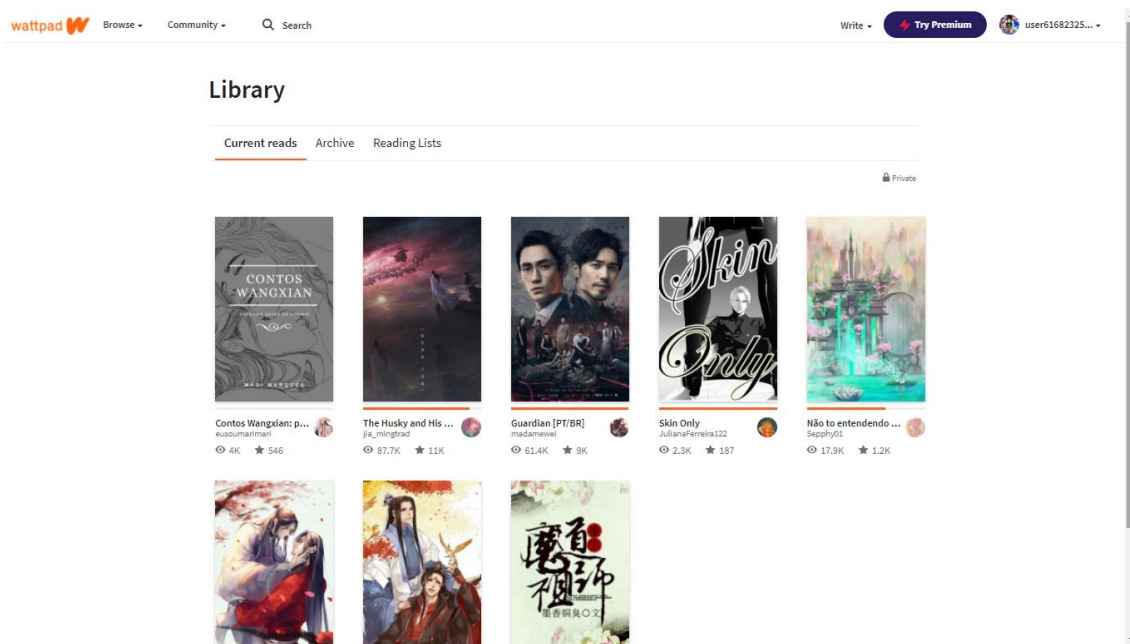


Figura 3: Página da biblioteca do leitor da plataforma WATTPAD. Imagem disponível em: <<https://www.wattpad.com/library>> Acesso em 18/08/2020

- ✓ O *Spirit Fanfic* é uma plataforma de autopublicação de livros, sejam eles no formato de *Fanfics* ou de histórias originais, além de disponibilizar um aplicativo para que o leitor/autor tenha as mesmas comodidades que tem no site, podendo ler ou escrever histórias quando sentir vontade.



Figura 4: Página inicial da plataforma *SPIRIT FANFICTION*. Imagem disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/> Acesso em 18/08/2020

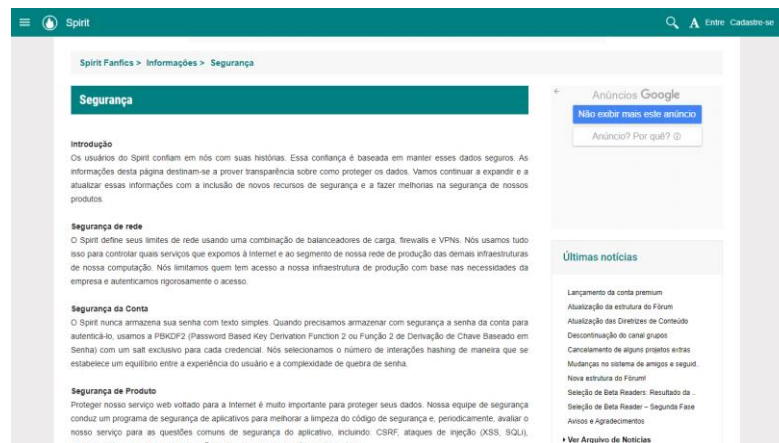


Figura 5: Página inicial da plataforma *SPIRIT FANFICTION*. Imagem disponível em: <https://www.spiritfanfiction.com/informacoes/seguranca> Acesso em 18/08/2020

✓ *Archive of Our Own* é a Organização para Trabalhos Transformadores (OTW), organização sem fins lucrativos, criada por fãs em 2007, para atender aos interesses dos fãs. Fornece acesso, preservando a história das obras de fãs e da cultura de fãs em suas inúmeras formas. Acreditamos que as obras de fãs são transformadoras e que as obras transformadoras são legítimas.

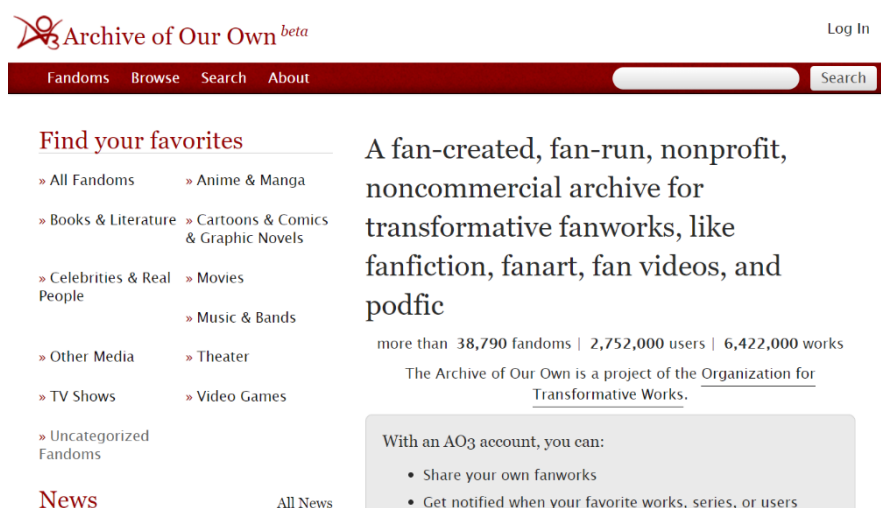


Figura 6: Página inicial da plataforma. Imagem disponível em: <<https://archiveofourown.org/>> Acesso em 18/08/2020

Se o senso comum imagina que o ciberespaço é uma terra sem lei onde tudo é permitido, não é bem assim. Se o usuário deseja participar ativamente, principalmente escrevendo, este deve primeiro fazer um cadastro, criar um *nickname*, um avatar, para só então, dar início à jornada. Com isso a diversão acontece com responsabilidade, respeitando as regras estipuladas pelos moderadores das páginas. Inclusive, existem sites com normas bastante rígidas, cujo descumprimento pode gerar a exclusão de algumas histórias, como já foi mencionado.

Nesse contexto de literatura digital, nós nos voltamos para o que Maria Lúcia Vargas (2015) escreve sobre as *fanfics* e menciona que para além de simples histórias

os fãs problematizam e discutem a “relação entre as produções caseiras e a indústria de entretenimento” (VARGAS, 2015, p. 54). A autora afirma que esse tipo específico de literatura sinaliza a preferência do público, ao mesmo tempo em que demonstra que os novos autores cada vez mais reivindicam o direito de utilizar os produtos da indústria de entretenimento “como inspiração para a realização de suas intenções sociais, especulações intelectivas e, naturalmente produções culturais, geralmente sem fins lucrativos” (VARGAS, 2015, p. 56). Esse fato propicia aos autores de *fanfictions* o trânsito entre as mídias, quando desempenham as funções de consumidores e produtores. Com isso, é possível nos reportarmos às palavras de Spalding, um dos autores do Manifesto da Literatura Digital: “O objetivo da literatura digital é que o leitor largue por 10 minutos seus joguinhos ou redes sociais e leia um projeto digital” (SPALDING, 2019). Nesse contexto, devemos pensar que é possível fazer acontecer a literatura a partir das diversas possibilidades que o ciberespaço oferece.



## 2 A ESTÉTICA DA RECEPÇÃO E O NASCIMENTO DO LEITOR

O verbo ler tinha para os antigos uma significação que merece ser lembrada e valorizada, com vistas a uma compreensão da prática literária. *Ler* era também *recolher, colher, espiar, reconhecer os traços, tomar, roubar*. *Ler denota*, pois, uma participação agressiva, uma apropriação ativa do outro. *Escrever* seria o “ler” convertido em produção, indústria: a escritura-leitura, a escritura paragramática seria a aspiração de uma agressividade e uma participação total. (KRISTEVA, 2005, p. 104, ênfase da autora)

Ao nos reportarmos ao termo “linguagem poética” nos referimos ao que Julia Kristeva (2005) denomina como poesia ou texto em prosa. Também em relação à poética, Umberto Eco escreve que esta não aparece como um sistema com regras que se impõe sobre a criação artística, mas que dá liberdade para o artista exercer a sua atividade e agir sobre sua “obra” da forma como lhe for mais apropriada, ou seja, “conforme o projeto da obra tal como é entendido, explícita ou implicitamente” (1991, p. 24). Como “obra”, na concepção de Eco (1991), entende-se um objeto estruturalmente definido, mas que permite “um revezamento das interpretações, o deslocar-se das perspectivas” (1991, p. 23). Por esse prisma, constatamos que a obra se estabelece a partir dos pressupostos criativos do escritor/leitor.

Para pensarmos na análise da linguagem poética de uma obra, recorreremos às definições de Kristeva (2005). Ela coloca o foco da análise poética no cruzamento da linguagem e do espaço textual que pode ser articulado em três dimensões que percorrem um texto, permitindo que esses dialoguem entre si: o sujeito da escritura, o destinatário e os demais textos envolvidos. O processo comunicativo estabelece-se a partir do eixo horizontal (sujeito-destinatário) e o eixo vertical (texto-contexto) (KRISTEVA, 2005, p. 67-68). Bakhtin menciona que “todo texto se constrói como

mosaico de citações, todo texto é absorção e transformação de um outro texto. Em lugar da noção de intersubjetividade, instala-se a de intertextualidade e a linguagem poética lê-se, pelo menos, como dupla” (BAKHTIN, citado por Kristeva 2005, p. 68). Eco dá ênfase para a existência de uma rede complexa de inter-relações que influenciam obra e autor, uma rede que aponta para uma “tradição estilística dos poetas que o precederam” (ECO, 1991, p. 34) mais do que pela história que compõe a sociedade em que vive. Assim, novas formas-pensamentos são vislumbrados a partir de mundos diferentes. Ainda, segundo Eco (1991) uma produção de chegada dá vida “sempre e de novo, à forma inicial, através de perspectivas diversas.” (ECO, 1991, 28).

Em relação às produções textuais, Kristeva (2005) menciona que a proposição de imagens geradas a partir dessas produções formam um conjunto de signos que se tornam símbolos artificiais não externalizados da forma verbal. Para a autora, um livro leva a outro ou outros sempre engendrando sua própria significação, movimento advindo do que ela chama de “reminiscência e intimação”. A partir desses pressupostos uma escritura remete à outra, porém confere-lhe um novo modo de ser, a obra adquire assim sua própria significação. Ocorre, portanto, um diálogo entre os textos que direcionam as obras para uma parodização ou adaptação das mesmas, transformando-as, de acordo com Kristeva (2005). Por essa perspectiva, Kristeva lembra que Bakhtin considera “a escritura como leitura do *corpus* literário anterior; o texto como absorção e réplica de um outro texto” (KRISTEVA, 2005, p. 72).

Na conjuntura de apropriação textual Anne Ubersfeld (2002) menciona que quando uma obra é inserida no processo interativo de comunicação, ela prevê a participação conjugada do emissor e do receptor na formulação da mensagem. O leitor passa, portanto, a desempenhar uma função relevante dentro do processo

interpretativo de uma obra de arte. O receptor/leitor torna-se uma entidade indispensável que reproduz, recria, revela uma obra de arte (MIRANDA, 2004). É por esse prisma que uma obra está aberta para uma multiplicidade de interpretações. Quando Eco (1991) tenta explicar o significado da abertura de uma obra de arte, ele insiste que existem dois aspectos que devem ser considerados: por um lado, “o autor produz uma forma acabada em si, desejando que a forma em questão seja compreendida e fruída tal como a produziu” (ECO, 1991, p. 40). Entretanto, por outro lado, cada leitor/fruidor traz para a sua experiência de leitura uma bagagem cultural existencial que envolve gostos, tendências, preconceitos, etc, o que resultará em uma diversidade de interpretações segundo uma multiplicidade de perspectivas. A obra revigora-se em cada fruição.

O ato da leitura é uma prática estabelecida de acordo com Roger Chartier (1991) em “gestos, espaços e hábitos.” Nesses termos, ao se teorizar as práticas de leitura, deve-se levar em conta questões específicas como as distinções entre as comunidades e as tradições nas práticas de leituras e suas possíveis inferências nas obras. São as “normas de leitura que definem, para cada comunidade de leitores, usos do livro, modos de ler, procedimentos de interpretação” (CHARTIER, 1991, p. 179). Apresenta-se, dessa forma a história inscrita no texto e produzida para inserir o novo modelo em uma sociedade que está cada vez mais imersa em um contexto digital.

Barthes (2004) menciona que um texto é um espaço múltiplo de um encontro de ideias que transformam o texto numa colcha de retalhos, com suas citações não originais a partir de diversas culturas nos quais são originados. O autor em sua obra (1987) também classifica as leituras desenvolvidas através do que ele chama de “texto de prazer”. Entretanto, o texto do prazer que é denominado por ele como “texto de fruição” é “aquele que põe em estado de perda, aquele que desconforta (talvez até

um certo enfado), faz vacilar as bases históricas, culturais, psicológicas, do leitor, a consistência de seus gostos, de seus valores e de suas lembranças, faz entrar em crise sua relação com a linguagem.” (BARTHES, 1987, p. 20). O escritor e o leitor estão mutuamente dialogando através do texto no ato da leitura.

## 2.1 QUEM É O AUTOR? QUEM É O LEITOR?

Para Bourdieu (1996), o autor de uma obra pretende construir sistemas de relações inteligíveis capazes de explicar os dados sensíveis. Ele traz à tona histórias que se relacionam a personagens que estão profundamente arraigadas à sua mente e as coloca em uma estrutura literária. Permite que através da “criação literária” haja lugar para reflexão quando concede autonomia de pensamento aos personagens ao invés de simplesmente emprestar-lhes o seu olhar. (BOURDIEU, 1996, p. 40; 47)

Kristeva (2005) traz para a discussão a questão dialógica bakhtiniana quando menciona que o autor antes de utilizar-se da narrativa oral se apropria da narrativa do outro. As narrativas, a fim de se tornarem dialógicas,

Devem ser revestidas de palavras, tornar-se enunciações, expressões por palavras, posições de diversos sujeitos, para que relações dialógicas surjam entre elas (...). As relações dialógicas são absolutamente impossíveis sem relações de lógica e de significação, mas não se reduzem a elas, tendo sua própria especificidade. (BAKHTIN, citado por KRISTEVA, 2005, p. 70)

Por esse prisma, na concepção bakhtiniana a escritura é compreendida “simultaneamente como subjetividade e como comunicatividade, ou melhor, como intertextualidade; face a esse dialogismo, a noção de pessoa-sujeito da escritura começa a se esfumar para ceder lugar a uma outra, a da ambivalência da escritura.” (KRISTEVA, 2005, p.71). Uma vez que ocorre a ação dialógica, não é apenas a

linguagem que perpassa o sujeito, mas é o que Bakhtin define como escritura, é a linguagem que faz ler o outro (BAKHTIN, citado por KRISTEVA, 2005, p. 71).

O autor foi considerado erroneamente, conforme Barthes (2004), o dono das vontades e desejos desenvolvidos ao longo de uma leitura. Pode-se pensar no autor como uma figura contraditória, pois chegou-se a percebê-lo como um ser que dominava seus leitores, mas acaba por ser também aquele que recebe as escrituras. Eco propõe, como já mencionamos anteriormente, que o autor é aquele que “produz uma forma acabada em si, desejando que a forma em questão seja compreendida e fruída tal como a produziu.” Mas, a reação à obra produzida gera estímulos e compreensões particulares a cada receptor/leitor, de forma subjetiva (ECO, 1991, p.40). Com esse pensamento é relativizada a funcionalidade do papel do autor que delega nesse momento a ribalta para o leitor. No ano de 1968, para Antoine Compagnon (1999), a queda do autor passa a assinalar “a passagem do estruturalismo sistemático ao pós-estruturalismo desconstrutor, acompanha a rebelião anti-autoritária da primavera” (COMPAGNON, 1999, p. 51). No momento em que acontece a “morte” do autor surge a polissemia do texto através da reivindicação para o leitor participar do processo comunicativo.

Poderíamos comentar, a partir desses pressupostos, a reflexão que Chartier (1991) levanta quando menciona que o autor é aquele que escreve textos e não obras, sendo que estes seriam transformados por outras pessoas em impressões gráficas objetivando disponibilizar o texto para os leitores. Entretanto, apesar dos meios materiais utilizados não serem os responsáveis pelo “efeito produzido”, eles dão a sua contribuição para que a relação e interação da obra com o leitor possam surgir. Então, cabe-nos analisar quem é essa figura que na sociedade atual domina o mundo da leitura com suas vontades, interações e interpretações e empurra para a margem a

produção da criação textual através da figura do autor.

Pensando sobre essa questão podemos afirmar que o leitor é aquele que ganhou seu espaço como um integrante principal na recepção das obras que lê, ganha voz e vez e se posiciona ao longo do tempo emitindo suas perspectivas. Ele transforma o texto de forma que até pode se distanciar do autor. Ao se deparar com as obras, esse sujeito-leitor consegue desenvolver tipos de comportamentos imprimindo, como Barthes (2004) escreve, a sua postura no texto, caracterizá-lo de acordo com os seus pressupostos, descobrindo, assim, diferentes prazeres ao desenvolver sua relação com a sua leitura.

Quando o processo de leitura se apresenta na sociedade atual, precisamos estar cientes que não vamos ler como quando os clássicos foram escritos. Desfazemos esse tipo de leitura por não mais pertencer ao nosso tempo. As formas como se apresentam e acolhemos essas histórias tornam-se diferentes. Mas de qual leitura, de qual tipo de obra podemos afirmar que esse leitor se apropriará? Vamos nos apoiar nas ideias de Ubersfeld (2002) quando ela descreve sobre os tipos de leituras possíveis. Ao desenvolver os seus pressupostos sobre o clássico, a autora põe-se a analisar sobre essas escrituras que ela define como: “*clássico* [é] tudo aquilo que, não tendo sido escrito *para nós* mas para outros, reclama uma ‘*adaptação*’ a nossos ouvidos.” (UBERSFELD, 2002, p. 9). Ela menciona que o clássico está fora do tempo atual em uma determinada sociedade. Para Ubersfeld (2002, p. 12-16), não deve existir o endeusamento de uma obra. A partir desses pressupostos podemos dizer que uma adaptação é modificada no processo comunicativo uma vez que envolve o emissor, mensagem e receptor. Por essa percepção, o emissor já não transmite a mensagem para um único leitor, mas sim para vários receptores que se desdobram

no processo da leitura. Esse movimento desencadeia a mudança na mensagem uma vez esta não fica estagnada a partir das diferentes formas de recepção.

Com esse pensamento retornamos a Barthes (2004) que reitera que é necessária a morte do autor a partir do nascimento e do surgimento do leitor. Esse leitor surgirá de forma que ao ler um texto “sabe que cada frase, cada figura se abre para uma multiformidade de significados que ele deverá descobrir; inclusive, conforme seu estado de ânimo, ele escolherá a chave de leitura que julgar exemplar, e usará a obra na significação desejada” (ECO, 1991, p. 43). A obra será iluminada pelo novo olhar lançado pelo leitor.

A forma como se avista a figura do leitor aponta para os novos rumos e possíveis desdobramentos da maneira como se fará a leitura em um determinado momento. Poderíamos até afirmar, através do pensamento de Eco (1991), que nós nos encontramos frente a uma certa “desordem”. Não se trata, como ele nos propõe, algo beirando a uma doença, é uma desordem que provoca uma ruptura com o que é tradicional. Esse é o caminho ao vislumbrarmos os novos tempos dos textos. Podemos complementar o processo evolutivo do leitor com esta ideia: “Saint-Amant menciona: arranca do santuário da história e do academicismo textos e autores fetichizados para recolocá-los em liberdade” (BOURDIEU, 1996, p. 14). O leitor é colocado diante da opção de se tornar um intérprete que será capaz de usar seus próprios parâmetros para desvendar os meandros de uma obra.

## 2.2 TEORIA DA RECEPÇÃO E OS MEIOS DIGITAIS

Como nos lembra Roger Chartier (1998) a cultura escrita confronta-se com três inquietações: o medo da perda, a corrupção dos textos e a proliferação textual. A revolução que resultou da passagem da leitura dos pergaminhos para a leitura na tela

causou muitos desdobramentos irremediáveis quanto às noções de autor, do editor, do tipógrafo, do distribuidor, do livreiro e, temos que acrescentar, do próprio leitor. Como menciona Chartier (1998, p. 17), com “as redes eletrônicas, todas estas operações podem ser acumuladas”.

A literatura promoveu um paradoxo quando, segundo Martin Puchner (2019), a narrativa oral cruzou com a escrita. De acordo com o autor, a escrita foi inventada pelo menos duas vezes, na Mesopotâmia e, posteriormente, nas Américas. Essa junção passou por momentos, conforme ele se refere, de uma “evolução das tecnologias criativas, como o alfabeto, o papel, o livro e a impressão.” (PUCHNER, 2019, p. 14). A escrita passou ao longo da história pelo processo de invenção e reinvenção: existia naquele tempo o medo de que as pessoas pudessem ser dominadas pela escrita. Dentre estas, os sacerdotes da Índia tinham medo de deixar outros se apropriarem de suas histórias bem como os “bardos” que viveram dois mil anos depois também manifestavam o mesmo receio. Os egípcios tentaram manter suas escritas como segredos pois a literatura exercia certo poder que, na concepção deles, deveria ser vedado aos outros. Ainda segundo o autor, “Professores carismáticos como Sócrates se recusaram a escrever” [e foram] contra as tecnologias da escrita” (PUCHNER, 2019, p. 14) porque, para muitos, a escrita tinha como única função preservar de forma artificial as línguas utilizadas. Mas, estejamos atentos ao fato de que, conforme escreve Chartier (1998), os textos disponibilizados em uma página eletrônica com toda a estrutura de identificação sempre existiram, tendo estes herdados de Gutenberg e do livro impresso as suas características, tal qual o conhecemos hoje em dia.

Desde os primórdios, a literatura foi ganhando forma ao surgirem novas habilidades e competências com a expansão da imprensa: “o uso generalizado do



papel e da imprensa deu início à era da produção em massa e da alfabetização em massa, com jornais e folhetos, bem como os novos textos como a *Autobiografia de Benjamin Franklin* ou o *Manifesto do Partido Comunista*.” (PUCHNER, 2019, p. 15). Ela foi se moldando e sincronicamente avançando e tomando espaço, fazendo com que surgissem escritores auxiliados pelas facilidades proporcionadas pelo acesso à escrita. “Embora esses autores imitassem textos mais antigos, [surgiram] escritores mais ousados, como a sr<sup>a</sup>. Murasaki, no Japão e Cervantes, na Espanha, logo criaram tipos de literatura, sobretudo romances” (PUCHNER, 2019, p. 15). Desperta assim a necessidade de se estar mais atento às experiências do leitor pois o ato de escrever e ler deixou de pertencer a determinados grupos e passa a pertencer à sociedade como um todo.

Como Puchner (2019) evidencia, a revolução do papel que começou na China e expandiu-se para o Oriente Médio, barateando os custos para a produção literária, chega até a sociedade em que estamos inseridos no atual momento. Essa demanda na presente conjuntura provoca movimentos de mudanças constantes e exige um nível de aceleração nas ações. Temos a “desordem” instituída, conforme Eco (1991) menciona. Entretanto, o acesso que temos ao grande universo digital na atualidade exige que estejamos sempre aptos a abraçar um novo desafio. Muito provavelmente, estamos vivendo o que Eco escreveu ao introduzir sua obra:

quando não muda o objeto da indagação, mudam os métodos para interpretá-lo. Se este livro, que não deverá sobreviver para dar lições aos pósteros, pode no entanto servir de lição a alguém, deverá então ensinar que vivemos num período de evolução acelerada: e a única palavra que a cultura deve proferir para poder defini-lo será uma palavra de recusa das definições estáveis e catedráticas. (ECO, 1991, p. 16).

Vivemos tempos em que recusamos as coisas impertinente e estáveis no sentido de se tornarem inapropriadas ou inoportunas para um determinado estado de espírito

ou enrijecidas demais dentro de normas. Assim, trazemos nossos sentimentos, emoções e ações para as obras que lemos, aquelas que fazem com que nos apeguemos a elas. Essa forma de apego não seria porque, com o decorrer do tempo, conseguiremos, de alguma forma, torná-las nossas também?

A aproximação do leitor e do escritor com o mundo da literatura não é algo novo, não nos esquecendo do fato de que “A hierarquia dos formatos, por exemplo, existe desde os últimos séculos do manuscrito” (CHARTIER, 1998, p. 8). Nesse exato momento, em um sentido mais amplo, está acontecendo o desenvolvimento do ciberespaço quando o leitor é convidado a participar como coautor. Todo o desenvolvimento no ciberespaço apresenta cada vez mais meios tecnológicos para fazer a aproximação entre autores, obras e leitores. Essas possibilidades ampliam as expectativas de engajamento do leitor enquanto ser social, fazendo-o apropriar-se da escrita e da leitura.

O desenvolvimento da literatura no ciberespaço está relacionado ao contexto desta pesquisa – as escritas originais como *Webnovels* ou as escritas feitas por fãs, as *Fanfictions*. Essa proposta de se criarem jeitos “de” e “para” escrever evidencia que quando adentramos no espaço da *Internet*, mais especificamente na *WEB*, vislumbramos o quanto a teoria da recepção abriu espaço para a criação, o desenvolvimento de ideias por parte de pessoas consideradas “amadoras” no quesito criação de histórias. Os textos considerados “clássicos” dão margem a muitas outras criações. Não restam dúvidas que dentro desse contexto, o universo da intertextualidade ganha um espaço central.

Quanto à desenvoltura desse novo modelo de leitor, este tornou-se o “hiperleitor” – recebe, manipula conteúdos das “hipermídias” e faz “hiperleitura”, conforme nos esclarece Domingos (2015). O leitor realiza uma leitura diferente da

forma como é abordada no letramento, que é denominada pela autora como leitura verticalizada. Esse leitor se concentra e desliza pelas páginas de um livro de forma imersiva. Nesse novo processo do ato de ler, a leitura que poderia ser considerada superficial, “sem imersão, pois aquele mesmo texto sugere outros textos, e outros textos evocam o leitor – feeds, publicidade, noticiários, movimentando-se e piscando ao lado direito da página” (DOMINGOS, 2015, p. 153). A falta de imersão nas leituras propiciadas pelo ciberespaço é explicada por Lúcia Santaella (2004). A autora menciona que existe uma diversidade de leitores, dentre estes, ela destaca o leitor da imagem, do jornal, de revistas, de gráficos, mapas, da cidade, da miríade de signos, símbolos e sinais. Há também o leitor-espectador da imagem em movimento (cinema, televisão e vídeo), o leitor da computação gráfica, do texto escrito, das telas eletrônicas. Santaella (2004) divide os leitores em três tipos:

- o leitor contemplativo – uma leitura feita de forma silenciosa; isso desde a imposição do silêncio dentro das bibliotecas das universidades na Idade Média;
- o leitor movente, fragmentado: este leitor que aprende a conviver com novos ritmos para sua atenção, precisa esquecer informações pelo excesso delas, “Um leitor de fragmentos, leitor de tiras de jornal e fatias de realidade.”
- o leitor imersivo, virtual: é um leitor que conecta-se “entre nós e nexos, num roteiro multilinear, multisseqüencial e labiríntico que ele próprio ajudou a construir ao interagir com os nós entre palavras, imagens, documentação, músicas, vídeo etc.” (SANTAELLA, 2004, p. 29 - 33).

Toda essa gama de possibilidades para a aplicação de novas formas de ler traz consigo a possibilidade de surgirem leitores que se tornam críticos da literatura. Como escreve Jenkins (2013), os jovens estão se tornando críticos a partir dos *feedbacks* das criações no universo digital o que pode vir a ser uma forma de desmistificar o processo de criação, pois não só a leitura, mas também o ato de escrever deixa de ser uma forma tradicional.

Esse fenômeno podemos dizer que tem a ver com a “obra em movimento”, uma vez que uma obra, conforme Eco (1991), é passível de reproduzir-se aos olhos do leitor como algo que é sempre novo. Esse ato justifica-se pelo desenvolvimento cultural de cada época. Vemos à luz do texto de Walter Benjamin, publicado em 1955, algo que aponta para o rumo que estava sendo tomado pela literatura: “No fim do século passado [século XIX], a situação começou a modificar-se. Com a ampliação gigantesca da imprensa, colocando à disposição dos leitores uma quantidade cada vez maior de órgãos políticos, religiosos, científicos, profissionais e regionais, um número crescente de leitores começou a escrever, a princípio esporádica” (BENJAMIN, 1987, p. 184).

Voltamos ao papel fundamental da evolução da escrita em que para o autor, propiciou que as publicações que ele chamou de “cartas dos leitores” viessem à tona. Não difere do que ocorre nos dias atuais em que todos têm seus momentos para publicar algo sobre a vida pessoal, diferenciando o meio, que antes eram em jornais, revistas físicas ou mesmo as cartas. Hoje as publicações acontecem através das páginas da *Internet*, concretizando o que Benjamin (1987) previu, ou seja, o desaparecimento das diferenças entre autor e público/leitor. Percebe-se, dentro desse contexto, que a “cada instante, o leitor está pronto a converter-se num escritor. Num processo de trabalho cada vez mais especializado, cada indivíduo se torna bem ou mal um perito em algum setor, mesmo que seja num pequeno comércio, e como tal pode ter acesso à condição de autor” (BENJAMIN, 1987, p. 184).

Nesse ponto, parte da literatura contemporânea baseia-se no uso do símbolo como comunicação do indefinido, aberta a reações e compreensões sempre novas. Esse sentido de apropriação é resultado dos pressupostos colocados por Eco (1991) em relação à poética do que ele considera ser uma “obra aberta”, ou seja, em cada

leitor, a quem ele chama de fruidor, tenta se adaptar ao universo lido. Sendo o texto o maior responsável por estimular esse mundo através do que ele chama de consonâncias com essa poética da sugestão, a obra se coloca intencionalmente aberta à livre reação do fruidor:

A obra que "sugere" realiza-se de cada vez carregando-se das contribuições emotivas e imaginativas do intérprete. Se em cada leitura poética temos um mundo pessoal que tenta adaptar-se fielmente ao mundo do texto, nas obras poéticas deliberadamente baseadas na sugestão, o texto se propõe estimular justamente o mundo pessoal do intérprete, para que este extraia de sua interioridade uma resposta profunda, elaborada por misteriosas consonâncias. Além das intenções metafísicas ou da preciosa e decadente disposição de espírito que move tais poéticas, o mecanismo frutivo revela esse gênero de "abertura". (ECO, 1991, p. 46)

Um olhar específico sobre a possibilidade de abertura para os leitores no processo comunicativo iniciou-se com movimento nominado Estética da Recepção. Nas palavras de Hugo L. Meneses (2008), vemos parte dessa evolução quando ele nos direciona para o histórico surgimento e trajetória do que ele denomina como corrente da Teoria Literária, "surgida no final da década de 60, na Universidade de Constança – Alemanha, onde foi exposta pela primeira vez em 1967, por Hans Robert Jauss" (MENESES, 2007, p.2). O objetivo desse movimento é fazer um arrazoado das obras literárias levando ao leitor o benefício de perscrutar o ônus e o bônus do processo de leitura.

A Estética da Recepção procura empreender uma análise transcendente da obra literária, deslocando o eixo de investigação da mensagem para a sua recepção pelo leitor. Não se trata mais de uma estética da produção (eixo autor-texto), ou da representação (ênfase no imaginário), mas sim uma estética da recepção (relação do autor com a obra dentro de um contexto dado). (MENESES, 2007, p.2)

Meneses (2007) observa que Jauss afirma ser possível o leitor tornar-se o coautor de histórias, deixando de ser um leitor passivo. Por isso a necessidade de possibilitar experiências para perceber como este recebe e percebe os textos literários, proporcionando a este novo perfil meios para a interação cada vez mais ágeis, ultrapassando a barreira do espaço e do tempo. “A teoria da recepção, para Jauss, coloca em vista, todo o relacionamento nos campos sociológicos, histórico, psicanalítico e da hermenêutica, enredando também todo conjunto social relacionado ao leitor” (MENESES, 2007). Ao referir-se às ideias defendidas por Iser, o autor menciona que o leitor preenche com a sua imaginação os espaços em branco das obras, as entrelinhas, trazendo novos significados para a obra em questão, clarificando o ato da leitura. E como bem define Linda Hutcheon (2013), os leitores se envolvem numa construção de sentido do texto.

A Teoria da Recepção conquistou espaço nos anos de 1980 nos países da Europa e nos Estados Unidos, fazendo com que cada vez mais o leitor assumisse uma centralidade no processo comunicativo. O leitor não é mais uma figura passiva que apenas espera pela obra e seus resultados a partir dos pressupostos de seu criador que, conforme escreve Barthes (2004), era considerado pela crítica tradicional o proprietário da obra em questão.

Para Wolney Unes (2013), Jauss teve o mérito de sistematizar e moldar a Estética da Recepção a partir de publicação de diversas obras nas quais traça as ideias gerais tanto da estética quanto do papel do leitor no processo de aferimento das obras. Em relação a Wolfgang Iser, o pensamento é de que este preocupou-se, principalmente, em observar a questão do relacionamento do leitor com a imaginação, no que se refere à ficção. Unes (2013) também estabelece alguns conceitos para a Estética da Recepção a partir desses teóricos como, por exemplo, a questão do leitor.

Ele propõe uma reflexão sobre o que acontece após a fruição da leitura. Ele tece comentários referentes à fidelidade, texto, autoria. Em relação à leitura, o autor do artigo ainda nos aponta os três estágios da leitura, propostos por Jauss, que são os seguintes:

- a. a percepção do leitor em relação à tensão que advém da estrutura da obra;
- b. a interpretação com a visualização da compreensão;
- c. a interpretação a partir de toda a sua passagem histórica.

Mesmo dentro desses parâmetros, o leitor ideal, na perspectiva desse autor, está longe de ser alcançado.

A partir desse contexto, os teóricos favorecem, de maneira geral, a participação do leitor no ato criativo. De acordo com Compagnon (1999), a consequência para essas ações é o que ele chama de “polissemia do texto” que dá ao leitor, conseqüentemente, liberdade de interpretação, gerando empatia no leitor. Essa empatia originou-se a partir do conceito de Wolfgang Iser em que o leitor é “um espírito aberto, generoso, disposto a fazer o jogo do texto (...) um leitor ideal: extremamente parecido com um crítico culto, familiarizado com os clássicos, mas curioso em relação aos modernos” (COMPAGNON, 1999 p. 154). Esse leitor, aos poucos, se apropria de diversas obras, amplia um universo que, por vezes, poderia ficar restrito a uma determinada época. Podemos pensar a literatura que é “modificada”, “criada” pelo perfil do novo leitor-escritor desde os textos clássicos escolares até as histórias em quadrinhos. O critério de valor atribuído a um texto, conforme discorre Compagnon (1999), não é mais literário nem teórico, mas envolve uma perspectiva ética, social e ideológica. Surge assim a questão: é possível uma definição literária de literatura?

Esse pensamento fundamenta-se porque a paisagem da literatura é alterada

como um todo cada vez que surge um novo escritor. Por esse prisma T. S. Eliot (1989, p. 39) menciona que “A ordem existente é completa antes da chegada da nova obra; para que a ordem subsista, depois da intervenção da novidade, o conjunto da ordem existente deve ser alterado, ainda que ligeiramente; e assim as relações, as proporções, os valores de todas as obras de arte em relação ao conjunto são reajustados.” A sincronicidade da literatura, sistema que está sempre em movimento condiz com o que Compagnon (1999) menciona ao constatar que apesar do estreitamento sofrido pela literatura no século XIX, a literatura consegue reconquistar parcialmente o seu lugar no século XX e, segundo o autor, às vésperas do século XXI, a literatura consegue ser quase tão aberta e receptiva quanto foi.

Esse jeito “liberal” de ver e fazer literatura estão neste atual momento de evolução social, intrinsecamente voltados para o uso de acessos aos meios digitais. Esta conexão com o ciberespaço nos leva a repensar, cada vez mais, sobre o papel e a importância que se deve dar ao leitor que ganhou *status* de coautor, tendo-se em mente a capacidade de diálogo entre a obra e o leitor. Eco (1991) absorve o pensamento de Pousseur quando esse menciona que a “poética da obra ‘aberta’ tende a promover no intérprete ‘atos de liberdade consciente’” (ECO, 1991, p. 41). Por esse viés, é permitida ao leitor a fluidez para a criatividade tanto quanto o foi para o autor. Ler é, portanto, permitir que através de novas estruturas, possam surgir novos significados através do intérprete.

Esses significados terão sua devida importância a partir da existência real do leitor. Para Jacques Derrida (2014), o leitor não existe antes do surgimento de qualquer obra. Para ele, esse receptor passa a ser constituído a partir das leituras. De acordo com o que foi descrito por esse autor, o leitor desenvolve determinadas competências fazendo com que dessa forma, não exista mais a distinção entre ser



leitor ou escritor. Ainda, para o referido autor, existe o que ele chama de “um bilinguismo em causa, uma relação com a língua do outro, sobretudo quando se trata de literatura, impedindo assim o monolinguismo puro.” (DERRIDA, 2014, p. 10). Sabe-se que no decorrer do nascimento de uma obra a figura do leitor é inexistente, pois este só aparecerá na medida em que a história desenrola. Derrida coloca o leitor diante da competência para ressignificar uma obra ao afirmar o quão importante realmente é um “destinatário capaz de contra-assinar e de dizer “sim”, de uma forma comprometida e lúcida” (DERRIDA, 2014, p. 118). Para ele, a obra seria a responsável por desenvolver as competências de um leitor.

Poderíamos classificar nesse ponto, como possível competência do leitor, de ele vir a se tornar efetivamente um coautor, uma vez que dentro da perspectiva da teoria desenvolvida por Espen J. Aarset no seu livro *Cibertexto: perspectiva sobre a literatura ergódica* (2006), o autor enfatiza que existe uma grande diferença em o leitor tradicional e o leitor do ciberespaço que assume o papel de jogador tendo o poder de intervir nos resultados. De acordo com o seu conceito de literatura ergódica:

Durante o processo cibertextual, o utilizador terá efectuado uma sequência semiótica, e este movimento selectivo é obra de uma construção física que os diversos conceitos de “leitura” não contemplam. É esse fenómeno que eu chamo ergódico, utilizando um termo retirado da física que deriva das palavras gregas ergon e hodos, que significam “obra” e “via”. Na literatura ergódica, exigem-se diligências fora do comum para permitir ao leitor percorrer o texto. Para que a literatura ergódica faça sentido como conceito, tem de haver também literatura não-ergódica, onde o esforço para percorrer o texto é trivial, sem que o leitor assuma responsabilidades extranoemáticas à exceção de (por exemplo) movimentar a vista e virar as páginas periódica ou arbitrariamente. (AARSETH, 2006, pp. 19-20, citado por RAMOS, 2013, p. 2)

Ramos (2013), ao interpretar a concepção de Aarseth, menciona que esse tipo de

literatura faz com que o leitor vá além da função de interpretação, pois é necessário fazer a exploração do texto, configurá-lo e quiçá, produzi-lo.

Já constatamos toda trajetória da importância que foi dada ao leitor. Mas, Jauss, conforme ele mesmo afirma em *Os horizontes do ler*, obra publicada em 1987, surpreende-se com o fato de que toda essa discussão iniciou-se a partir da sua obra “A história da literatura como provocação à teoria literária”.<sup>20</sup> Para ele, após a repercussão da ideia de uma nova perspectiva entre os teóricos e leitores, colocou-o, como ele denomina “um aprendiz de feiticeiro a quem paradoxalmente chamam de “pai da estética da recepção” e, ao mesmo tempo, me responsabilizam por sua incontrolável repercussão” (JAUSS, 1994, p.71). Ao apresentar a teoria da Recepção, Jauss (1994) sugere que ao defini-la como uma teoria, são novas questões levantadas, de tal forma, que seriam esclarecidas as urgências do leitor. Essas urgências nos remetem ao tipo de leitor.

Como descreve Compagnon (1999), notadamente existem dois tipos de pessoas que se fazem presentes no processo da leitura, o leitor que se comove com a significação do texto e aquele que demonstra uma curiosidade em relação ao sentido e ao que seria o pensamento tomado da forma. A literatura trabalha de forma a desestabilizar a percepção através da renovação dos sentidos dos leitores. A partir dessa ideia pode vir a ocorrer a percepção de que o ato de escrever é uma atividade de idas e vindas de palavras e pensamentos, usando como um exemplo, comparar o ato da escrita e da leitura com um jogo de tênis e não com uma partida de xadrez, justamente pela forma como as ideias ocupam a mente

o leitor, e não o autor, é o lugar onde a unidade do texto se produz, no seu destino, não na sua origem; mas esse leitor não é mais pessoal que o autor recentemente

---

<sup>20</sup> Título original: *Literaturgeschichte als Provokation der Literaturwissenschaft*, 1967.

demolido, e ele se identifica também a uma função: ele é “esse alguém que mantém reunidos, num único campo, todos os traços de que é constituída a escrita” (COMPAGNON, 1999, p. 51)

Quando esse entendimento de que o leitor é o destino do texto vislumbramos a possibilidade de agregar o sentido da Teoria da Adaptação, porque “Apesar de ser temporalmente posterior, ela é um ato interpretativo e criativo; trata-se de contar uma história como releitura e reinterpretação” (HUTCHEON, 2013, p.156). Percebemos que a teoria da adaptação, que vai ser tratada no próximo capítulo, na realidade, se desenvolve a partir dos pressupostos da Teoria da recepção que desamarrou os leitores da camisa de força de alcançarem uma interpretação única das obras de arte. As adaptações estão presentes na nossa sociedade desde sempre:

Shakespeare transferiu histórias de sua própria cultura das páginas para o palco, tornando-as assim disponíveis para um público totalmente distinto. Esquilo, Racine, Goethe e da Ponte também recontaram histórias conhecidas em novas formas. As adaptações são tão fundamentais à cultura ocidental que parecem confirmar o insight de Walter Benjamin (1992, p. 90), segundo o qual “contar histórias é sempre a arte de repetir histórias”. (HUTCHEON, 2013, p. 22)

Pensar na adaptação é envolver todo o sentido de intertextualidade e tudo o que vem agregando a essa temática e ao ato interpretativo. Devemos desenvolver a consciência voltada para o fato de que a literatura contemporânea, apesar de inclinar-se, muitas vezes, a “auto-contradições devido à natureza paradoxal do assunto, percebe-se que há uma certa unanimidade entre os críticos quanto às marcas recorrentes do texto literário como a descontinuidade, intertextualidade, pluralidade e interesses no receptor” (MIRANDA, 2005, p. 144). Por essa perspectiva, o texto é devolvido para o mundo, mas não se trata de um retorno para o mundo da realidade ordinária: o mundo em que esses textos se situam é o mundo do discurso, o mundo

dos textos e dos intertextos. (HUTCHEON, 2013). O próprio processo de produção artística “recria um caleidoscópio que oferece uma visão de mundo multifacetada que se constitui em um dos traços típicos da civilização do século XX e também do século XXI, pelo menos no seu início” (MIRANDA, 2005, p. 144). Por esse prisma, a linguagem literária alarga o “seu espaço internamente, numa alquimia de materiais estilísticos e formais que tornam o texto literário um código que só os iniciados podem decodificar (SANT’ANNA, 2003, p. 8).

### 2.3 DO TEXTO AO INTERTEXTO

Ao analisar o contexto histórico da literatura, uma das questões recorrentes nas décadas de 1960 e 1970, além das possibilidades de abertura para a visibilidade do leitor com a teoria da recepção, percebe-se que a abordagem das produções literárias ganha projeção com o aparecimento da noção da intertextualidade que foi introduzida por Julia Kristeva. A autora, na realidade, desenvolve o conceito de intertextualidade a partir das noções de polifonia propostas por Mikhail Bakhtin. Ela refere-se ao dialogismo bakhtiniano que designa uma “escritura simultaneamente como subjetividade e como comunicabilidade, ou melhor, como intertextualidade”. Ou seja, como Kristeva aponta, “face a esse dialogismo, a noção de pessoa-sujeito da escritura começa a se esfumegar para ceder lugar a uma outra, a da ambivalência da escritura”. (KRISTEVA, 2005, p. 71). A partir dessa abordagem, a ambivalência da escritura é decorrente de um processo de comunicabilidade em relação ao fato de que texto e sociedade se inserem um no outro.

Conforme Tiphaine Samoyault (2008), Kristeva introduz uma definição do termo intertextualidade em seu artigo intitulado “O texto fechado” (1967), quando menciona que intertextualidade é um “cruzamento num texto de enunciados anteriores

ou sincrônicos” (KRISTEVA, citada por SAMOYULT, 2008, p. 15). Bakhtin e Kristeva, apesar de apresentarem termos que diferem – dialogismo e intertextualidade – os fenômenos descritos são os mesmos (SAMOYULT, 2008). Bakhtin, além da questão da alteridade e do dialogismo, demonstra que a retomada de linguagens e de gêneros anteriores produz efeitos de sobrecodificação quando, por exemplo, “os textos paródicos repousam eles próprios sobre formas codificadas” (SAMOYULT, 2008, p. 22). São feitas nesse processo, de acordo com a autora, análises da criação e renovação do discurso literário.

Uma obra aberta, a partir da Estética da Recepção, permite o preenchimento de lacunas deixadas no texto. Jauss (1994) menciona que cada obra permite ser averiguada através da “reação psíquica” e da subjetividade de cada leitor. Os “escritores” se aventuram para além do preenchimento de lacunas uma vez que querem complementar uma ideia e satisfazer dentro de suas expectativas emocionais a configuração de um ou mais personagens, surgindo as *fanfictions*. O pensamento de Jauss (1994) sugere que uma obra não aparece do nada, que ela surge a partir da lembrança de alguma ideia preexistente, preparada para alguém que está pronto para recebê-la. Essa perspectiva deixa transparecer a subjetividade do leitor. Como escreve também Jenkins (2012), há o interesse pelas histórias de fundo, o que pode ser considerado narrativa não contada, o que acontece com os personagens que nos apegamos e o tipo de “pessoas” que eles se tornaram.

Para Maria Lúcia B. Vargas (2015), escrever *fanfiction* é uma forma de letramento que ocorre nos meios digitais. Sua origem, segundo a autora, ocorre a partir da fusão das palavras da língua inglesa, *fan* e *fiction*, reportando assim à criação de histórias de cunho fictício, desenvolvida por um fã de uma obra pré-existente. Esta é uma prática que surge a partir dos *fandoms*, grupos que consomem “produtos

criados pela indústria do entretenimento e veiculados pelos meios de comunicação de massa” (VARGAS, 2015, p. 45). Tendo esse gênero de escrita sido gerado na indústria de entretenimento, ali ele permanece e o fator econômico vai exercer forte pressão nos consumidores fãs, pois conforme a autora aponta, assistir televisão, ir a um cinema, ler diferentes tipos de meios midiáticos faz parte da sociedade atual. Sob essa perspectiva “a narrativa deverá ser rica e complexa o suficiente para motivar o consumidor a fazer esse investimento, a mover-se na direção de um dos pontos de entrada (livro, filme, música, game, etc.) desse processo de consumo, passando a fazer parte dele” (VARGAS, 2015, p. 53). Ocorre, portanto, a prática da intertextualidade, como nos reporta ainda a autora, não apenas com a obra original, mas também em relação à composição de toda a cultura denominada *pop* de acordo com a faixa etária em um certo tomo de tempo.

No atual contexto histórico, podemos dizer que a intertextualidade é uma realidade tão antiga quanto a existência da humanidade. Entretanto, a compreensão desse processo é recente: por um lado, houve uma reação contra a crítica das fontes e, por outro lado, a crítica moderna aprisionou-se numa concepção limitada da imanência do texto, negando qualquer interferência de sistemas que estivessem fora do próprio texto (MIRANDA, 2005). Samoyault (2008) menciona que como o termo é carregado de diversos sentidos, acabou trazendo uma noção dúbia para o discurso literário. Entretanto, o que há de positivo é que o termo por aparentar uma neutralidade pode “agrupar várias manifestações dos textos literários, de seu entrecruzamento, de sua dependência recíproca” (SAMOYULT, 2008, p. 9). Por essa perspectiva, sabe-se que a “literatura se escreve certamente numa relação com o mundo, mas também apresenta-se numa relação consigo mesma, com sua história, a história de suas produções, a longa caminhada de suas origens” (SAMOYULT, 2008, p. 9). Pode-se

dizer que a intertextualidade, como escreve a autora, seria a memória que é desperta pela literatura e pelas outras artes trazendo à tona o que seria sua maior característica, um diálogo permanente consigo mesma. Entretanto, devemos nos lembrar que as “obras literárias jamais são simples “memórias”. Elas reescrevem o que lembram e “influenciam seus precursores”. (BORGES, citado por MIRANDA, 2004, p. 30). Percebe-se, portanto, que a resignificação de uma obra acontece a partir da relação imbricada de outros textos, o que aponta para a capacidade de “autorreflexividade”.

Os pressupostos que estão interligados ao dialogismo e intertextualidade nos induzem para suplantar questões que ainda são apontadas pelos defensores da “fidelidade”. A intertextualidade, consoante o pensamento de Elcy Cruz (2009), é uma construção em que estão colocadas duas realidades: a origem do texto e o lugar de origem. Dessa forma a intertextualidade demonstra que não existiria originalidade em um texto, mas complementação intertextual fazendo com que “na ausência de sentido da realidade, o complemento de outros textos” (CRUZ, 2009, p. 36).

No sentido de capacidade de transformação de um texto Chartier (1991) menciona que a partir do jogo instaurado entre autor e leitores surgem recepções inéditas que possibilitam novas leituras, havendo uma ampliação desse universo. “Tudo acontece como se as diferenciações entre os modos de ler fossem multiplicadas e afinadas à medida que o escrito impresso fosse se tornando menos raro, menos confiscado, mais corriqueiro.” (CHARTIER, 1991, p. 186). Os usos atribuídos aos livros ou a qualquer outro meio possível de leitura possibilita investir no desenvolvimento da transformação cultural. O “mundo do texto” e o “mundo do leitor”, como escreve o autor (1991), numa primeira hipótese de análise, nos mostra uma construção de sentido que acontece na leitura ou no processo de escuta. Ele aponta para variações que ocorrem de acordo com a comunidade, tempo e lugar. Permanece,

na concepção do autor, uma segunda hipótese, ou seja, “que as significações múltiplas e móveis de um texto dependem das formas por meio das quais é recebido por seus leitores (ou ouvintes)” (CHARTIER, 1991, p. 178).

Com as possibilidades da inserção do sujeito na cibercultura, cada vez mais o leitor se transforma no “escritor”, a intertextualidade é a aplicabilidade do potencial criativo de cada um. Laurent Jenny (1997) finaliza o seu artigo com a seguinte assertiva: “O que faz dela [intertextualidade] o instrumento de palavra privilegiado das épocas de desagregação e de renascimento culturais” (JENNY, 1979, p. 49). O autor está se referindo a esse renascimento cultural que estamos vivendo com o uso expansivo do ciberespaço que se torna um lugar para se aplicar com maior contingência tanto a transposição quanto a intermedialidade? Tanto um recurso quanto outro são permitidos através da intertextualidade uma vez que esta promove imenso trânsito de “lembranças-vazadoiro” que recaem sobre os textos de uma época (JENNY, 1979).

Diante desse quadro, a evolução tecnológica provoca o despertar da criatividade pois Kristeva menciona que “a linguagem poética se apresenta como uma infinidade potencial” (2005, 13), apresentando-se como conjunto de palavras que se tornam realizáveis, inserindo, assim, um texto de forma simbiótica em um outro texto.

#### 2.4 A INTERTEXTUALIDADE NAS *FANFICTIONS*: EXPRESSÃO DA LIBERDADE DOS FÃS

A abertura concedida à literatura pela Teoria da Recepção, de acordo com Stam (2006), reconhece as adaptações enquanto forma, uma vez que as lacunas que existem devem ser preenchidas através das leituras e releituras como complementação do texto literário. Retornamos assim “[ao] texto polifônico, dialógico,



heteroglóssico e plural do romance, para usar a linguagem de Bakhtin, [que] se torna suscetível às múltiplas e legítimas interpretações, incluindo a forma de adaptações como leituras ou interpretações” (STAM, 2006, p. 25). Esse processo adaptativo pode ser visto como uma espécie de “orquestração de discursos, talentos e trajetos, uma construção “híbrida”, mesclando mídia e discursos” (STAM, 2013, p.23). Todos esses aspectos transformam a adaptação no que o autor chama de “zona”, espaço em que ela se tornará parte de algo maior a ponto de não existir um lugar privilegiado para o romance e literatura, tornando-os mais uma forma de discurso narratológico. Pode-se dizer que, ainda conforme autor, adaptar é uma forma de criar mundos. Entretanto, retratar e trair os mundos existentes não deve ser visto de forma simplista. O leitor é autorizado a criar suas conexões atribuindo ao texto certa diligência pois não cabe mais simplesmente aceitar ou rejeitar os significados. É necessário construir novos conceitos. Acreditamos que dentro desse universo, a *fanfiction* seja uma alternativa para dar vazão a esse novo sentido literário. Nesse contexto de escrita deve-se levar em consideração, de acordo com Hutcheon (2013), que a intertextualidade enquanto narrativas conectadas entre si formam, dessa maneira, a sua identidade – é o que a autora denomina como “identidade hermenêutica”. Persiste uma certa satisfação intertextual que favorece o enriquecimento intelectual a partir da compreensão da existência de uma interação mútua as obras quando se estabelece o diálogo intertextual.

Sendo a narrativa, para Janet Murray (2003), um dos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo, torna-se um dos modos fundamentais pelos quais as comunidades são constituídas desde tribos agrupadas ao redor de uma fogueira até a comunidade global que se reúne diante do aparelho de televisão. “Nós contamos uns aos outros, histórias de heroísmo, traição, amor, ódio, perda, triunfo.

Nós nos compreendemos mutuamente através dessas histórias, e muitas vezes vivemos ou morremos pela força que elas possuem.” (MURRAY, 2003, p. 9). Compreendemos, portanto, que como função primordial, a comunicação nunca deixou de existir, apenas adquiriu novas maneiras de coexistir nesses novos tempos. Os acontecimentos em todas as áreas se tornam mais intensos, fluidos, mas não deixam de evoluir.

Podemos focar as *fanfics* como narrativas feitas por fãs, por motivos variados: seja porque estão decepcionados com o fim de suas histórias preferidas ou simplesmente porque querem experimentar outras possibilidades ao emprestarem personagens, enredos e o que mais lhes convier. Com esse objetivo, os textos são ampliados, recriados, transformados. Na introdução da obra “Origem do Drama Barroco Alemão” de Walter Benjamin (1984), Sergio Paulo Rouanet escreve que há uma escrita irônica e não publicada na primeira edição da obra citada com o seguinte conteúdo: “Vou contar de novo a história da Bela Adormecida: [nessa] nova versão, a Princesa não é acordada pelo beijo do seu noivo, e sim pela sonora bofetada dada pelo cozinheiro em seu ajudante” (BENJAMIN citado por ROUANET, 1984, p. 11).

Ao lermos esse texto escrito por Benjamin (1984) poderíamos pensar que se estava iniciando uma *fanfiction*, uma vez que esse conto de fadas é conhecido por muitos e por isso sabemos como ele começa originalmente. São criações com essas características que estão no imaginário dos “fanfiqueros” ou se preferir dos *ficwriters*. São essas escritas que estão dominando o ciberespaço.

Quanto ao formato que essas histórias serão escritas fica a critério de quem vai fazê-las. Como nos relata Domingos (2015), são escritas disponibilizadas na *Internet* em diferentes formatos sendo que a forma mais comum é a narrativa feita em prosa. Atualmente também as histórias se apresentam em quadrinhos, em poesia,

como músicas, vídeos. Para categorizar *fanfictions* vai depender do site que recebe, mas, de acordo com Domingos (2015), há algum consenso em relação à classificação, seja por faixas etárias ou gênero, ou os itens tais como extensão, estilo, relação com o original e principalmente, conforme o relacionamento estabelecido entre as personagens.

Como já relatamos a história desse tipo de narrativa remonta de muito tempo sendo que todo o início da *fanfiction* é uma incógnita. Antes mesmo de se pensar em ciberespaço essas histórias, segundo Domingos (2015), já existiam no papel: “A ancestralidade da *fanfiction* remonta aos fanzines – revistas surgidas na década de 20 do século passado, nos Estados Unidos, editadas por fãs, principalmente de histórias em quadrinhos, que reuniam não apenas comentários acerca de seus objetos de culto como também textos criativos neles baseados” (DOMINGOS, 2015, p. 45). Ou seja, fãs e seus objetos de “culto” sempre existiram e vão se adaptando com as tecnologias existentes.

Em relação à categorização dessas criações Luciane Ribeiro (2018) escreve que é possível categorizar as *fanfictions* salientando três tópicos:

1. o gênero *fanfiction* se originou vários milênios atrás, com histórias de mitologia, e continua até os dias de hoje, abrangendo obras escritas tanto por autores que se identificam como fãs quanto por aqueles que não fazem parte de fandoms;
2. o gênero deve ser entendido como um produto da cultura de fãs, que começou no final da década de 1960, com os fanzines de Star Trek ou, um pouco mais cedo, na década de 1920, com as comunidades de Jane Austen e Sherlock Holmes;
3. a primeira linha de pensamento pode ser muito ampla e a segunda linha pode ser muito restritiva; para além dessas duas maneiras de se olhar tais reescritas, haveria outros traços e características que as identificariam e as situariam de forma mais precisa como um gênero literário. (RIBEIRO, 2018, p. 46)

Voltemos um pouco para a história narrada em *Eneida*, inspirada em Homero e teremos um exemplo de que esse tipo de narrativa era praticada muito antes do desenvolvimento do ciberespaço

Eneida dá continuidade à *Ilíada* de Homero. Se a *Odisséia* narra as aventuras de um grego, de Ulisses (ou Odisseus), que tenta voltar para a sua casa e para a sua família, a *Eneida* narra as aventuras de um troiano que, depois da destruição de Tróia, foge com a sua família. A sua fuga dá-se por mar. Eneias procura um sítio para fundar uma nova cidade. (Rsl.Sz\*, 2009).

A tentativa de imitar ou “emular” um autor já vem de muito tempo e assim com o advento da *Internet*, o que era bom, ficou ainda melhor para o leitor que acaba se transformando em coautor de muitas histórias sejam elas ficções ou não.

A construção de sentidos é inerente às leituras dentro dos contextos culturais. De acordo com Domingos (2015), a História da Literatura é construída a partir das leituras. Para a autora, o leitor é aquele que traz para o jogo a arte bem como a literatura “em seu sentido mais amplo – da página folheada à página rolada, atravessando questões culturais, sociais e econômicas”. Domingos menciona que toda “prática crítica pressupõe, minimamente, a presença – seja implícita, invisível, virtual ou personificada de um indivíduo que descobre, insere, elabora, relaciona, desconstrói ou produz sentido, do texto, de si mesmo, e da sociedade” (DOMINGOS, 2015, p. 70). O estímulo para a articulação do leitor aflora quando os espaços deixados pelo texto servem como conexão para a criatividade que vem à tona.

O estímulo que o leitor precisava foi efetivado com a progressão da tecnologia a partir dos anos noventa. Os agrupamentos de fãs que eram restritos a um determinado espaço físico tornaram-se algo realmente disseminado e, possivelmente, até mais dinâmico no espaço virtual favorecendo a oportunidade ideal de interação escrita:

Antes da década de 1960, a fanfiction como termo (ou melhor, 'fan fiction', com um espaço) era a designação da ficção original escrita por autores amadores publicados em fanzines. Levou muitos anos para a fanfiction no sentido de histórias baseadas em mundos e personagens existentes começassem a aparecer nos zines de ficção científica. (JAMISON, 2017, p. 6)

Com isso entendemos que, conforme escreve Ivan Teixeira (1998), manifestações culturais são agrupamentos de símbolos que compõem determinada época, apontando a realidade e propiciando, desta forma, a criação de uma a identidade cultural.

Conforme nos esclarece Larissa Cavalcanti (2009), a *fanfiction*, “embora não seja um gênero gerado pelos ambientes virtuais, neles se popularizou e diversificou. De fato, podemos encontrar plataformas dedicadas à produção e divulgação destes textos, tais como sites de relacionamento, blogs e websites” (CAVALCANTI, 2009). Esses espaços tornaram-se um lugar para a alteração na forma de perceber a literatura e o conceito de cânone. Ao se dar maior valor para o leitor, este entende como sendo o momento certo para transgredir o que é colocado como única possibilidade de leitura ou o que deve ser aceito pela sociedade. Durante esse processo, alguns objetivos são propostos por Ribeiro (2018) que estão listados a seguir: 1) expandir a linha de tempo das histórias originais; 2) escrever sobre personagens secundários e pouco explorados no texto-fonte; 3) propor uma espécie de realinhamento moral; 4) produzir histórias *crossover*, em que dois universos se mesclam, fazendo-se valer das possibilidades de escrita e interação. (RIBEIRO, 2018, p. 10). Como os fãs estão interessados em escrever, surgem essas interações que suprem suas necessidades criativas.

Jenkins (2013) reitera que são novas possibilidades que surgem a partir desses compartilhamentos com a valorização dos mesmos personagens em versões

diversificadas. Essas narrativas criam universos que, na concepção do autor, estão mais atraentes e muito maiores, devendo ser exploradas por outras obras e em outras mídias e sendo direcionadas para possibilidades diferenciadas.

A forma e o espaço para a escrita foram alterados, mas o que não mudou foi o interesse convicto dos fãs pelas obras que admiram. Sobre essa interatividade do leitor com o texto e, posteriormente, sobre o compartilhamento dos fãs nas diferentes plataformas, Jamison (2017) menciona que “As pessoas gostam de compartilhar narrativas, ponto final, e a internet é como uma grande fogueira de acampamento eletrônico. Esta continuidade com as formas e as tradições do passado e também com as fontes contemporâneas pode nos levar (mesmo equivocadamente) a acreditar que a *fanfiction* é um campo conhecido e familiar” (JAMISON, 2017. p. 10). A autora continua a sua reflexão: “Quem escreve estas coisas? Crianças. Pais. Professores. Casais – juntos. Escritores profissionais em seu tempo livre, longe das pressões do mercado. Adolescentes resolvendo questões sexuais e gramaticais online,” (JAMISON, 2017, p. 15). Essas escritas vão coexistir com o texto fonte no universo do fã, sendo ele aquele que lê e/ou escreve pois as *fanfictions* apresentam-se como coexistência de forças “instituidoras” por estabelecer o novo e preservar o texto fonte que sempre se fará presente.

Estas questões nos mostram de forma evidente o quanto o leitor teve seu papel alterado no ato da leitura. Como evidencia Domingos (2015), ao se abrir e fechar um livro pode-se ter o início de um processo de transformação. Evidencia-se, por essa perspectiva, a função significativa da recepção no que se refere ao papel de criação a partir do uso das mesmas ferramentas que o escritor tradicional usaria.

Como propõe Samoyault (2008) em consonância com Kristeva (2005), o texto é composto como “uma árvore com galhos numerosos, com um “rizoma” mais do que

raiz única”, onde as ramificações se dispersam tanto em formas “horizontais” quanto “verticais” (SAMOYAULT, 2008). Podemos usar essa alegoria para observar o ordenamento das palavras e imagens em um texto. A apresentação desse “emaranhado intertextual” enquanto transposição propõe diferentes formas de escrever literatura dentro de um processo denotativo e conotativo. Essa rede intertextual expande-se para espaço de cibercultura, como abordaremos nas escritas feitas por fãs no universo de entretenimento disponibilizado na *WEB*.

As *fanfictions* seriam as escrituras que diante dos modelos “arquetípos” são narrativas que entram como “realização, transformação ou transgressão”, pois estas são provenientes das interações de quem escreve a partir das obras originais ou das transposições já realizadas (JENNY, 1979). (Esse caso ocorre nas escritas dos fãs tanto da *webnovel Mo Dao Zu Shi* como na transposição para o c-drama/série *The Untamed*)

A intertextualidade proliferada nas *fanfictions* e a transposição para o c-drama seriam uma forma de desvio cultural? Se analisarmos esse questionamento à luz do pensamento de Jenny (1979), essas histórias estão renunciando a formalização do discurso, os modos de escrever, só pelo fato de estarem no ciberespaço. Esses escritos estão fora do engessamento linear além de não serem mais os eruditos que estão escrevendo. Esse momento no qual estamos inseridos estabelece o diálogo como transgressão? De que maneira o dialogismo bakhtiniano acomoda as demandas da escrita//leitura no ciberespaço? Percebe-se que está ocorrendo a transformação da escrita e da leitura em que ocorre uma perturbação da ordem. A literatura está sendo tirada do lugar comum. Como Jenny (1979) reitera: “A verdade literária, como verdade histórica, só pode constituir-se na multiplicidade dos textos e das escritas – na intertextualidade.” (JENNY, 1979, 47). Vejamos os casos de criação de FMV que

na linguagem dos fãs é a *Fan Music Video* – dentro desse universo uma pessoa pode pegar um vídeo, fotos de seus jogos, filmes, celebridades preferidas, o que lhe convier. Faz uma compilação acrescentando um áudio que pode ser música de sua preferência e cria uma história destacando as cenas que mais lhe chamaram a atenção. Criou-se uma história utilizando-se das mídias que estão disponíveis naquele momento. A contemporaneidade recria contextos que refletem, questionam e reestruturam uma visão de mundo. O leitor necessita buscar um repertório cultural mais amplo para compreender os fenômenos e os significados.

Os questionamentos acima podem ser respondidos se observarmos o comportamento dos leitores e escritores no mundo digital. Por ser um espaço que se proponha a ser democrático a *Internet* permite todo e qualquer tipo de conteúdo. (Sobre as políticas em relação às criações dos fãs, haverá espaço para discussão mais adiante.) Pessoas que eram marginalizadas conquistaram ou vem conquistando cada vez mais voz e vez. Assim, ao se fazer a leitura de uma narrativa feita por alguém dito “amador”, independentemente de seu gênero, raça, credo ou idade, há de se perceber que os assuntos centrais das histórias são, muitas vezes, o que acontece com o ser humano na sociedade atual. Às vezes, questões tidas como tabus, como por exemplo, relações homoafetivas, transtornos mentais, necessidade de inclusão, são abordadas nessas histórias. Passamos, frequentemente, a compreender determinados aspectos da existência a partir dessas exposições.

O momento é de um renascimento cultural em que o sujeito não se prende mais a códigos que o engessam. O ciberespaço e as possibilidades geradas a partir da revitalização da Teoria da Recepção permitiu o nascimento do “escreitor”.



### 3 O UNIVERSO DE *MO DAO ZU SHI* E SEUS DESDOBRAMENTOS

“Literatura é novidade que permanece novidade”  
(POUND, 2006, p.33)

#### 3.1 A CONEXÃO ENTRE MÍDIAS

No atual período cultural estamos diante de situações que exigem mais do que nunca uma reflexão sobre movimentos que conscientemente transgridem os formatos textuais que estão vinculados à uma tradição já estabelecida. Novas possibilidades de leitura se fazem presentes nas novas mídias que permitem uma diversidade de produtos artísticos e literários. Dentro desse contexto, Célia Arns de Miranda menciona que

É certo que a arte pós-moderna manifesta uma certa introspecção, um deslocamento auto-consciente na direção do próprio ato da escrita. Torna-se evidente que, hoje em dia, é necessária uma linguagem crítica, que nos oriente na compreensão dos procedimentos que legitimam e intermediam as chamadas transgressões textuais que se manifestam nos textos modernistas e pós-modernistas (MIRANDA, 2005, p. 144).

As chamadas transgressões textuais são realizadas a partir de diversas estratégias. Esse universo textual pode ser ampliado através dos recursos dispositivos que se relacionam com a intermedialidade e intertextualidade que, por sua vez, permitem um diálogo entre culturas, mídias e textos. Apesar de ser óbvio que uma abordagem intertextual poder estar vinculada com os estudos da intermedialidade, uma vez que, ao se fazer uso de toda e qualquer mídia sempre estará implícito um texto, iremos tratar desses conceitos separadamente a princípio.

Conforme o que já foi tratado no capítulo anterior, Julia Kristeva desenvolve o conceito de intertextualidade a partir das noções de polifonia de Bakhtin que foi o

primeiro crítico “a afirmar que uma estrutura literária é elaborada a partir de sua relação como uma outra estrutura” (MIRANDA, 2005, p. 149). Paulo Bezerra (2006, 194) menciona que esse contexto é o reflexo de um grande coro de vozes, regido pelo autor, que surge a partir de um processo dialógico. Para Carina D. Zonin (2006, p. 3), Bakhtin postula a tese do dialogismo linguístico, concebendo o princípio da intersubjetividade a partir da alteridade. De fato, o diálogo é concebido em Bakhtin como produto da relação de alteridade entre duas consciências socialmente organizadas e constituídas já que o autorreconhecimento do sujeito ocorre pelo reconhecimento do outro. A comunicação, portanto, é território comum entre locutor e interlocutor.

Pela perspectiva das transgressões textuais entramos no espaço marcado pelo desenvolvimento tecnológico que nos aproxima das novas mídias. Todos esses procedimentos vão abranger os processos culturais da civilização. Analisar a intermedialidade é colocar em perspectiva as novas possibilidades de interrelação entre as mídias e tudo o que há de novo nesse meio social. Claus Clüver (2011) faz menção ao cruzamento de fronteiras que separam as mídias. O potencial de desenvolvimento das novas mídias para além do processo que envolve a troca de mensagens entre um emissor e um receptor, aplica-se também para o desenvolvimento de outras modalidades que vão desde um projeto “de *outdoor* ou de uma instalação, à coreografia de um balé ou à composição e performance de uma canção” (CLÜVER, 2011, p. 10). A partir dessa abertura conceitual projetamos um olhar para todo o conteúdo que permite um trânsito intercultural, intermediático e intertextual.

O termo intermedialidade tem seu significado ainda restrito

às mídias públicas, impressas ou eletrônicas, e às mídias digitais. A língua inglesa, onde o uso de *medium* e *media* tem uma longa tradição, oferece um leque de significados, entre os quais *medium of communication* e *physical or technical medium* são os mais relevantes para o discurso sobre intermedialidade, além de *public media*, que se refere a jornais e revistas, rádio, cinema e televisão. (CLÜVER, 2011, p.9)

Como Clüver (2011) menciona, além da dificuldade de esclarecer o termo ainda temos a questão da complexidade do entendimento de seu significado, apesar de que hoje em dia muitos aspectos já se encontram mais elucidados. Não fiquemos condicionados ao entendimento do termo, pensemos que a intermedialidade permite a interação dos seres humanos nos diversos espaços, tempos, culturas e distâncias. Suas prerrogativas são de “envolver produção e a recepção de signos por seres humanos como emissores e receptores” (CLÜVER, 2011, p. 9), algo dinâmico e interativo a partir das escolhas de mídias a serem usadas, o que favorece o trânsito entre as fronteiras.

Os pressupostos que encontramos em Clüver (2011), de irmos além das margens fronteiriças nos remete às relações de “remediação”, termo usado por Ana. C. M. Domingos (2015). Ela se reporta para a intermedialidade nos anos 80 quando se desenvolveu o que a autora chama de “paralelismo tecnológico” entre a intertextualidade e a intermedialidade. Também nos esclarece que as diferenças estão no fato de que “enquanto a intertextualidade tem como eixo central a significação de textos em sua inter-relação fixando-se na consideração de signo e discurso, a intermedialidade enfoca a própria inter-relação entre as mídias e suas linguagens” (DOMINGOS, 2015, p. 125). Estabelece-se o que é relevante para a intermedialidade: os meios como cinema, livros, *Internet* e outras mídias que se relacionam entre si através da hibridização, citação e adaptação, por exemplo. Podemos considerar como

objeto de estudo as relações intermediáticas quando abordadas as distintas categorias das interações.

Numa espécie de parte ou peça de jogo contemporâneo a intermedialidade, enquanto meio de trabalhar a arte pode funcionar como a possibilidade de reprogramação de tudo. Nicolas Bourriaud (2009) aponta que “a atividade artística constitui não uma essência imutável, mas um jogo cujas formas, modalidades e funções evoluem conforme as épocas e os contextos sociais” (BOURRIAUD, 2009, p. 15). Essa perspectiva leva-nos a pensar sobre a necessidade de apreender e captar as transformações. A impermanência do estado da arte nos leva a buscar meios de liberar a criatividade para instaurar melhorias na sociedade com as mudanças que ocorrem no campo tecnológico.

O imbricamento no uso das mídias é realçado pelo texto de Irina Rajewsky (2005, 24-25) no qual ela aponta diferentes maneiras de analisarmos as mídias e as interações entre elas. A autora distingue três possibilidades que são denominadas por ela como subcategorias: 1ª) Intermedialidade como transposição midiática: trata-se do processo de transformação de um texto específico (texto fonte) em um novo produto de mídia (texto alvo). 2ª) Intermedialidade no sentido mais restrito de combinação das mídias: há uma configuração para um processo multimidiático que acontece “desde a mera contiguidade de duas ou mais mídias até a integração ‘genuína’ de elementos constituintes”. 3ª) Intermedialidade também em um sentido mais restrito de referências intermediáticas: quando por exemplo, dentro de um texto literário ocorre a evocação ou a imitação de certas técnicas cinematográficas. Existe a possibilidade de haver uma configuração midiática que preenche os critérios de duas ou até de três categorias. Dentro desses pressupostos a presente pesquisa vai se debruçar nas

questões relativas à transposição midiática que tanto para Rajewsky (2005) como para Clüver (2011) trata-se da transformação ou a adaptação de um produto de mídia.

### 3.2 TRANSPOSIÇÃO E ADAPTAÇÃO: TERMOS INDISSOCIÁVEIS

Henry Jenkins (2013) aponta que o conceito de transmídia vem de 1999, com o sucesso declarado “fenomenal” de *A Bruxa de Blair*. Antes do filme ser lançado já havia conquistado muitos fãs,

Muitas pessoas ficaram sabendo da bruxa de Burkittsville e do desaparecimento da equipe que forma o enredo central do filme ao entrar on-line e encontrar o curioso site que parecia, em cada detalhe, absolutamente real. O site fornecia documentação de inúmeras descobertas de bruxas ao longo dos séculos, a maioria não citada diretamente no filme, mas formando o pano de fundo para a ação. Um pseudodocumentário que investigava a bruxa foi exibido no Sci Fi Channel, não muito diferente dos documentários sobre fenômenos sobrenaturais. Após o lançamento do filme, a Oni Press publicou vários quadrinhos supostamente baseados nos relatos de outra pessoa, que havia encontrado a bruxa ao caminhar pelo bosque próximo a Burkittsville. Até a trilha sonora foi apresentada como uma fita encontrada no carro abandonado. (JENKINS, 2013, p. 176)

O que transformou esse filme em sucesso foi o possível fato, conforme Jenkins (2013), de muitos elementos serem explorados pelos fãs. A evolução das mídias nos faz pensar que as formas de recepção dos textos nos conduzem às suas configurações interativas. Apresentam-se diversas possibilidades de se exibir uma história, seja ela por imagens ou palavras, levando-nos para o universo da transposição midiática também como uma forma de marketing para capturar a atenção do fã. Esses fãs se apresentam em grupos denominados *fandoms* ou sozinhos e são consumidores ativos. O autor chama de “consumo ativo e criatividade alternativa”. Os fãs deixaram de ser invisíveis uma vez que foram tirados da margem da cultura e

foram para os holofotes das reflexões atuais sobre produção e consumo de mídia. Aqueles que um dia foram considerados leitores solitários se transformaram em peças “inspiradoras” na movimentação das mídias; transformaram-se em figuras importantes para levantar um novo pensamento sobre “cidadania e colaboração”.

Como Domingos (2015) nos lembra, atrair o fã na época atual é uma ação possibilitada pelo que ela chama de “duplo canal” das mídias e mais especificamente a *Internet*, local de concentração de diversos tipos de leitores que são ao mesmo tempo jogadores, blogueiros, escritores. Esse universo nos conduz para o campo da intermedialidade e da intertextualidade possibilitando um texto se relacionar com outros ou uma mídia com outra já que as relações entre mídias abrangem textos e mídias. Dessa maneira, estende-se “o conceito de intertextualidade às questões de transposição de fronteiras também entre os suportes, canais, materiais e instrumentos dos objetos artísticos e comunicacionais” (DOMINGOS, 2015, p. 141). Tudo isso é inerente ao ato de ler.

De acordo com os pressupostos de Jenkins (2013), a questão do uso transmidiático já é bastante antigo quando, segundo o autor, a própria história cristã nos aponta Jesus que não se fundamentava em livros, mas nas representações de vitrais, salmo, tapeçaria, ou seja, na cultura em seus múltiplos níveis. O autor aponta que na transmidialização torna-se desnecessária a apresentação desse ou daquele personagem, pois eles já nos foram apresentados a partir de suas histórias de origem.

Mas ao se falar sobre a transposição midiática é necessário que abarquemos nesta discussão a teoria da adaptação, desenvolvida por Linda Hutcheon (2013) que se refere, dentre outros aspectos, aos modos de engajamentos. Esses engajamentos “permitem-nos pensar sobre como as adaptações fazem as pessoas contar, mostrar ou interagir com as histórias. Uma história pode nos ser contada ou mostrada, cada

qual numa variedade de diferentes mídias” (HUTCHEON, 2013, p. 47). A autora reitera que todos os três modos de engajamento são “imersivos” embora os sejam em graus e maneiras distintas. Ela menciona que através do contar, somos capazes de abstrair através da imaginação. Já no modo mostrar, como nas peças de teatro e nos filmes, a imersão acontece através das percepções auditivas e visuais. No modo interativo nós “nos engajamos fisicamente na história e seu mundo”, como acontece nos jogos de ação, nos RPGs - *Role Playing Games*, vídeos games, dentre outros. Existe uma imersão imediata e total na história. De acordo com Hutcheon (2013), nesse modo de engajamento participa-se de forma ainda mais ativa em relação às formas anteriores.

Para Hutcheon, a transposição midiática permite que a adaptação possa ser vista e entendida a partir de três perspectivas. Em primeiro lugar ao ser considerada “como uma entidade ou produto formal, a adaptação é uma transposição anunciada e extensiva de uma ou mais obras em particular” (HUTCHEON, 2013, p.29). A autora também menciona que essa “transcodificação” pode envolver uma mudança de mídia ou de gênero ou uma mudança de foco, ou seja, de contexto. Passamos a ver a adaptação como uma forma de transposição, muitas vezes, de obras reconhecidas. Esse processo traz à tona a criatividade e capacidade interpretativa, tanto do emissor quanto do leitor. Essas adaptações promovem, da mesma forma, o engajamento intertextual a partir das leituras realizadas. “A transposição também pode significar uma mudança, em termos de ontologia, do real para o ficcional, do relato histórico ou biográfico para uma narrativa ou peça ficcionalizada.” (HUTCHEON, 2013, p. 29).

Em um segundo momento, essa adaptação pode ser realizada através de um “processo de criação” em que ocorre o que Hutcheon denomina (re)criação ou (re)interpretação. Dependendo da perspectiva pode ser chamado de apropriação ou recuperação. Nesse caso, pode haver o que Priscila Galloway chama de “reanimação”

criativa. É uma maneira “de preservar relatos que são valiosos, mas que pouco comunicarão a um público novo sem certa ‘reanimação’ criativa” (GALLOWAY, citada por HUTCHEON, 2013, p. 29-30). Em terceiro lugar, a adaptação pode ser considerada “a partir da perspectiva do seu processo de recepção”. Nesse caso a adaptação torna-se uma forma de intertextualidade, ou seja, “nós experienciamos as adaptações (enquanto adaptações) como palimpsestos por meio da lembrança de outras obras que ressoam através da repetição com variação” (HUTCHEON, 2013, p.29).

Dentro desse contexto, Robert Stam (2006) menciona que como a adaptação diz respeito a dois textos que provavelmente expressam a mesma narrativa, eles podem envolver uma questão de narratologia comparativa. Por esse motivo, deve-se tentar saber quais princípios conduziram o processo adaptativo: Qual é o sentido das alterações realizadas? Que eventos, personagens da história do romance, por exemplo, foram eliminados, adicionados ou modificados na adaptação e, mais importante, por quê. O leitor do novo texto proporá novas formas de leitura e de interação com as artes e com o mundo.

Juntas, a teoria da recepção e a teoria da adaptação promovem a liberdade da produção e fruição artística possibilitando a propagação da cultura dialógica. O sujeito receptor, dentro do processo comunicativo, é convidado a fazer parte dessa rede intertextual e cultural que está sendo construída. Conforme as palavras de Valéria Pereira e Nilton Ponciano (2012), a leitura não é algo que se possa chamar de relação tranquila uma vez que esta é capaz de promover mudanças no senso crítico. Nas palavras dos autores, leitura é um projeto que pode ser colocado em prática a partir de onde ocorre a cultura devendo estar ancorado em reflexões teóricas. Podemos entender que “nem as inteligências nem as idéias são desencarnadas”



(CHARTIER 1991, p. 180). Essa ideia favorece a perspectiva de que o ato de ler torna-se um processo dinâmico que pode desencadear diferentes formas de interações a partir de um texto fonte por parte do leitor/receptor.

### 3.3 DESDOBRAMENTOS DA *WEBNOVEL MO DAO ZU SHI* – MDZS

A partir do contexto de intermedialidade, intertextualidade e transposição midiática na área do entretenimento e comercialização, adentramos no universo *Mo Dao Zu Shi* – traduzível como *Grandmaster of Demoniac Cultivation – Webnovel*, escrita em 2015, por Mo Xiang Tong Xiu e que possui 113 capítulos, mais 14 capítulos extras. A postagem em plataforma iniciou em outubro de 2015 e encerrou-se em março de 2016. Classificada na categoria *Xianxia* que são “Histórias fictícias com mágica, demônios, fantasmas, imortais, e uma grande variedade da mitologia e folclore chinês.” Sabe-se que os protagonistas em geral “querem cultivar – exercícios mentais e físicos para desenvolver a imortalidade, visando vida eterna e o pináculo da força. Fortemente inspirado pelo Taoísmo. (...) É considerada ‘alta fantasia’” (HuanXu, 2017, p.2).

O Grão-Mestre do Cultivo Demoníaco (魔道祖师, Mó Dào Zǔ Shī; também: Fundador do Diabolismo) é um romance chinês da web danmei (BL) de Mo Xiang Tong Xiu, publicado originalmente no site chinês JJWXC de 31 de outubro de 2015 a março 1 de 2016, com histórias adicionais que continuam sendo divulgadas esporadicamente. A versão revisada da história principal foi publicada posteriormente on-line até 7 de setembro de 2016. Uma versão em brochura publicada por PINSIN STUDIO (平心出版) foi lançada em 12 de dezembro de 2016, com um total de quatro volumes. O

romance recebeu várias adaptações, incluindo um Manhua, uma Animação, um Drama de áudio e Web Series de ação ao vivo <sup>21</sup>. (FANDOM WIKI, 2019)

A autora dessa *webnovel* em entrevista disponibilizada na plataforma *Fandom-Wiki*, relata que gostava de ler esse tipo de conteúdo e, portanto, foi consideravelmente fácil criar um enredo. De fato, oficialmente, ela já escreveu três romances nesse estilo:

- ✓ 2014 - O Sistema de Auto-Salvação do Vilão da Escória;
- ✓ 2015 - Grão-mestre do cultivo demoníaco;
- ✓ 2017 - Benção Oficial do Céu;
- ✓ Existe também uma projeção do lançamento de uma outra
- ✓ Web Novel que provisoriamente se intitula “*Grim Reapers* não tem dias de folga” (FANDOM WIKI, 2019).

Como já mencionamos anteriormente, na China são disponibilizados *sites* de armazenamento para publicações de escritores. Um desses espaços é o *JJWXC – Jinjiang Literature City*, fundado em 2003, “é um dos sites de literatura original mais influentes para mulheres na China continental. Possui mais de 3,33 milhões de romances on-line, quase 10.000 romances publicados e assinou mais de 250.000 obras protegidas por direitos autorais” (JINJIANG, 2020). Nessa plataforma estão descritas as regras para escrita e publicação de conteúdo.

A edição impressa dessa *WEB novel – Mo Dao Zu Shi* a partir das plataformas digitais, foi realizada pela empresa de publicação Pinyin Publishing - Pingxin Publishing – Criação, textura e sonho de escrever. Conforme descrito no *site*, essa

---

<sup>21</sup> *The Grandmaster of Demonic Cultivation* (魔道祖师, *Mó Dào Zǔ Shī*; also: *Founder of Diabolism*) is a Chinese danmei (BL) web novel by Mo Xiang Tong Xiu, originally published on the Chinese web novel site JJWXC from October 31, 2015 - March 1, 2016, with additional side stories that continue to be released sporadically. The revised version of the main story was later published online until September 7, 2016. A paperback version published by PINSIN STUDIO (平心出版) was released on December 12, 2016, with a total of four volumes. The novel has received multiple adaptations, including a Manhua, an Animation, an Audio Drama, and a live-action Web Series.

empresa é a responsável pela publicação de romances *BL – Boys Lovers*, em *paperback* desde o ano de 2011. Tem seu centro de distribuição dos materiais em Xindian District, New Taipei City – Taiwan.

*Mo Dao Zu Shi* tem sua narrativa na China antiga sendo que não é possível identificar em qual ano ou dinastia está focada. É um estilo que mistura, conforme classificação da literatura chinesa, *Xianxia* e contém muitos elementos de classificação *Wuxia* em que trata de alta magia, busca pela imortalidade e habilidades de lutas sobrenaturais. De acordo com a plataforma Wuxiaworld, o termo *Xianxia* está relacionado com um tipo de narrativa que tem como foco principal ação e aventura, algumas vão envolver o desenvolvimento de romances. Conforme escreve Zhang Ni (2020) “Por exemplo, Huanzhu Louzhu 還珠樓主 (também conhecido como Li Shoumin 李壽民, 1902–1961) serializou Cavaleiros-Espada das Montanhas Shu (Shushan jianxia zhuan 蜀山劍俠傳) de 1932 a 1948, que contou as histórias de buscadores da imortalidade”<sup>22</sup> (ZHANGE, 2020, p. 7). Esse gênero de narrativa passou a ter nova vida a partir das publicações *on-line* servido como base para produção de programas de televisão, filmes, donghuas, manhwas e jogos chineses. Todo o trabalho ficcional desenvolvido na prática da *xianxia* tem por base o Qigong, um tipo de meditação. O termo *Wuxia* também é um gênero literário e cinematográfico que se originou na China. É um estilo que envolve “fantasia e artes marciais ou ainda, basicamente luta de espadas em um mundo medieval imaginário. Wu (武) significa "marcial", "militar", ou "armado" e xia (俠), significa "honrado", “cavalheiro” ou “herói”. (FAMÍLIA LONG, 2015).

---

<sup>22</sup> For instance, Huanzhu Louzhu 還珠樓主 (aka Li Shoumin 李壽民, 1902–1961) serialized *Sword-Knights of the Shu Mountains* (Shushan jianxia zhuan 蜀山劍俠傳) from 1932 to 1948, which told the stories of immortality seekers.

A história de MDZS faz alternância entre presente e passado narrando as aventuras dos personagens e o desenvolvimento dos sentimentos românticos entre os dois protagonistas. Embora sejam muitos os personagens, a história acontece sob a perspectiva de um dos protagonistas quando o personagem “reencarnado” narra os acontecimentos de toda a aventura vivida. O mundo apresentado se mostra muito real embora, na medida em que se avança na leitura, o leitor sente que está num período muito antigo do desenvolvimento social da humanidade, mas ainda assim, percebe-o como real.

*Mo Dao Zu Shi* apresenta uma sequência no decorrer da narrativa, mas há uma quebra da história, como por exemplo, no início do capítulo treze até o capítulo dezenove, quando é apresentada a história do passado dos personagens. Nesse momento desencadeia o *flashback* “Mais tarde, Wei WuXian ponderou sobre a razão para seu relacionamento com Lan WangJi não ser bom. Chegando à raiz da questão, tudo começou quando ele tinha quinze anos e veio para a seita *GusuLan* com Jian Cheng [seu irmão] para estudar por três meses” (OnlyMiss\_Sw, CAPÍTULO 13, s/p).

O enredo se desenvolve em um período remoto da história. Durante a narrativa há a descrição dos costumes como as vestimentas, como por exemplo, sobre o uso das roupas de baixo, que não é o mesmo conceito da atualidade. Conforme nota da tradução: “Roupas de baixo: No antigo estilo de roupa chinês, um conjunto de roupas de baixo podia incluir uma camisa e um par de calças, uma camisa e uma saia, ou um manto longo” (OnlyMiss\_Sw, cap.4). Em relação aos nomes, cada personagem tem no mínimo dois nomes: sendo primeiro de nascimento, como ocorre com os dois protagonistas – Wei Ying e Lan Zhan. De acordo com a informação que consta junto com a tradução do romance, os nomes de nascimento só eram pronunciados por pessoas da mesma idade ou por uma pessoa muito próxima. Era considerado falta de

respeito chamar os mais velhos pelo nome de nascimento. O segundo nome dos personagens é também chamado de nome de cortesia – Wei WuXian e Lan WangJi. Esse é um nome que qualquer um poderia pronunciar. E ainda o personagem pode vir a ter um terceiro nome, que seria o título pelo qual é reconhecido como, por exemplo, o Patriarca de YiLing e HanGuang-Jun, respectivamente. O nome de cortesia é escolhido pela pessoa ou dado por outros, seria um nome que impõe respeito diante dos outros “é geralmente acompanhado (no caso de homens) pelo sufixo ‘jun/zun’ – cavalheiro de caráter honrado” (ONLYMISS\_SW, p.1). No decorrer da história outros personagens são apresentados com apenas os nomes e/ou com seus títulos.

No núcleo principal da *webnovel*, apresentam-se vinte e três personagens, sendo que a maioria destes é distribuída em cinco grupos denominados ‘clãs’ que é a família relacionada pelo sangue. O personagem Mo XuanYu é importante para a construção da narrativa uma vez que era um personagem considerado louco pelos seus pares, entretanto, não se faz presente por praticamente todo o enredo. Conforme descrito no Capítulo II sobre o romance, esse personagem era filho de uma mulher de um clã pequeno [clã com menor *status*] e de um homem de um clã renomado. Ele foi rejeitado pelo pai inicialmente. Entretanto, dez anos mais tarde recebe atenção do pai, mas é excluído novamente por sua orientação sexual ou porque assediou alguns homens onde morava. Esse fato não fica claro na narrativa. Por sofrer diversas humilhações quando retornou ao clã de sua mãe, ele faz um ritual tirando a própria vida, vindo a ser o responsável por trazer de volta um dos personagens principais com o objetivo de obter vingança. O ressurgimento ou a reencarnação de Wei Ying ou Wei Wuxian (WWX) traz para todos os envolvidos na trama a lembrança de um amuleto que ele havia desenvolvido dezesseis anos antes sendo que este foi um dos motivos

de sua morte. Com essa reaparição no mundo dos vivos, WWX se aproveita da personalidade conturbada de Mo XuanYu que lhe trouxe à vida e passa a se comportar também como um louco.

Vemos nesse contexto que o conteúdo foi disponibilizado aos leitores devido ao desenvolvimento e avanço das mídias. Ao se possibilitar essa ação, é possível compreender que o avanço tecnológico é primordial para permitir o acesso a diferentes textos e formatos literários, favorecendo a criação de outras extensões referentes ao mesmo conteúdo, no caso deste romance, a expansão do seu universo, distribuída por diferentes mídias.

Os desdobramentos do universo da história original de *Mo Dao Zu Shi – MDZS* (texto fonte) foram desenvolvidas em diversas plataformas de comunicação/entretenimento:

*Live action – CQL – Chén Quíng Líng*, após o lançamento foi renomeada *The Untamed* – em formato de drama chinês ou c-drama, distribuída em cinquenta episódios pela *NETFLIX*<sup>23</sup>. Sobre o drama haverá mais informações na continuação dessa pesquisa.



Figura 7: Poster do *liveaction/drama The Untamed*. - TU Disponível em: <<https://www.facebook.com/MoDaoZuShiBR/photos/pcb.388834688407337/388834595074013/?type=3&theater>> Acesso em 15/03/2020

<sup>23</sup> Canal de TV por assinatura.

Foi disponibilizada também uma versão especial com vinte episódios pela WeTV – rede de tevê dos Estados Unidos da América e parceira da *Tencent* – portal da internet na China. Esta apresentação especial foi desenvolvida para mostrar algumas cenas extras que aproximavam mais os protagonistas e foram cortadas pela censura na apresentação em seu país de origem.



Figura 8: Poster da versão especial *TU*. Disponível em <<https://mdzsbr.blogspot.com/p/liveaction.html>> Acesso em 15/03/2020

Os *sidestory* “*The Living Dead*” lançado em 2019, com duração de 1h 24m narra a história de dois personagens secundários da série “*The Untamed*” remanescentes de um clã Wen quase extinto na narrativa original. E “*Fatal Journey*” lançado em 2020 é a história do clã Nie, um dos mais importantes tanto na *webnovel* quanto no c-drama. Os dois filmes estão disponíveis legendados no *blog* MDZS



Figura 9: Poster do *Spin off Fatal Journey*. Disponível em <<https://mydramalist.com/48567-fataljourney>> Acesso em 18/08/2020

### Fatal Journey



Figura 10: Poster do *spin off The Living Dead*. Disponível em <<https://mydramalist.com/40011-the-living-dead>> Acesso em 18/08/2020

Animação – anime ou *donghua* – com projeção para três temporadas. A primeira temporada possui 15 episódios e a segunda possui 8 episódios. Fato curioso é que diferentemente do romance original essa adaptação define um período histórico em que a trama acontece: “usa um nome de era real Xuanzheng, junto com a indicação do ano de acordo com o ciclo sexagenário chinês, para datar eventos no livro” (FANDOM WIKI, 2019). Todos os episódios disponíveis, estão traduzidos para português no blog MDZS. Aguardando a terceira temporada para 2021, ainda sem data definida.



Figura 11: Poster promocional do *Donghua*. Disponível em <<https://mdzsbr.blogspot.com/p/donghua.html>> Acesso em 15/03/2020

*Manhua* – série quadrinhos estilo oriental – é uma adaptação da *webnovel*



*MDZS* lançado no ano de 2017 e mantém o enredo do romance original. O *manhua* foi ilustrado por Mao Tuan Xiao Jian Jian e Luo Di Cheng Qiu sendo que Haloggz ilustrou a capa principal (FANDOM WIKI, 2019). No momento nem todos os capítulos estão disponíveis; as traduções estão passando por atualização no Brasil.



Figura 12: Poster do manhua. Disponível em <<https://yaoinosekaifansub.blogspot.com/p/the-grandmaster-of-demonic-cultivation.html>> Acesso em 15/03/2020

Áudio drama em chinês com três temporadas. A narração do romance é um material produzido pela Polar Penguin Studios, tem transmissão no *site* de streaming de áudio chinês. No Brasil está em andamento áudio e legenda no blog *MDZS*.



Figura 13: Poster do Áudio drama. Disponível em <<https://mdzsbr.blogspot.com/p/audiodrama.html>> Acesso em 15/03/2020

*Spin-off*<sup>24</sup> – série animada com os personagens em forma de *chibis*.<sup>25</sup> Denominada “O Fundador do Diabolismo Q”<sup>26</sup>, a vida de Wei WuXian é narrada em todas as suas fases e “seleciona as partes fofas, calorosas e curativas como o conteúdo principal. Este ramo da história espera curar o público que ama a série de animação de O Fundador do Diabolismo Q, mas está "ferido" pela trama melancólica” (WeTV, 2020). A estreia dessa versão aconteceu em 31 de julho de 2020 com apresentações de um episódio por semana, tendo sido encerrada em fevereiro de 2021 com um total de 30 episódios de 5 minutos e 30 segundos cada. Estão sendo feitas as traduções dos episódios e disponibilizadas no *blog* MDZS.

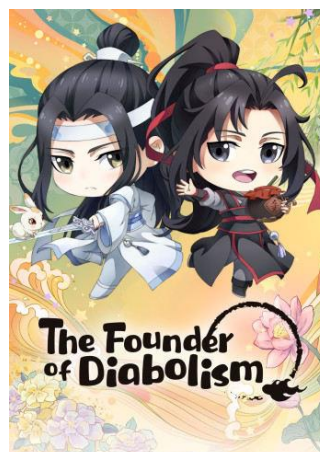


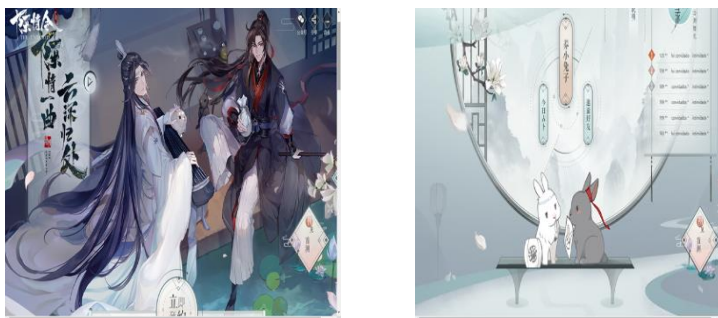
Figura 14 e 15 Posters do donghua versão *Chibi*. Disponível em: <<https://wetv.vip/en/play/ivmvu6u2poh9e9b?vid=n003464pbr2>> Acesso em 19/08/2020

Foi desenvolvido um jogo para iOS e Android baseado no romance Mo Dao Zu Shi. De acordo com o site oficial para o lançamento é apenas para maiores de 16 anos. Não está disponível nem em inglês e nem em português.

<sup>24</sup> *Spin off* – termo usado para algo derivado, nesse caso uma obra derivada de uma outra;

<sup>25</sup> *Chibi* = termo japonês utilizado para dizer baixinho. No contexto de traço de desenho de personagem, é bastante estilizado. Os personagens têm cabeças pouco maiores que o tamanho dos corpos, geralmente para obter um efeito cômico ou mais sentimental. É um tipo de arte considerada “fofa”.

<sup>26</sup> “*The Founder of Diabolism Q*”



Figuras 16 e 17 imagens do poster parte superior e inferior do início do jogo. Disponível em <[https://cql.163.com/?fbclid=IwAR1a3DesMT65DMjsThWwPeO8796UJ07dr\\_hXZYPcSmkP\\_5Wn\\_LpRAV1klA](https://cql.163.com/?fbclid=IwAR1a3DesMT65DMjsThWwPeO8796UJ07dr_hXZYPcSmkP_5Wn_LpRAV1klA)> Acesso em 15/03/2020

*Fanfictions* são histórias escritas por fãs e disponibilizadas em plataformas, expandem o universo narrativo do romance e da história adaptada para o c-drama.

Os *fanworks* são desdobramentos das obras tanto do romance quanto do c-drama. São criações artísticas feitas pelos fãs que incluem *Fan Movies* (FMVs), *Anime Movies* (AMVs), muitos desses filmes podem ser considerados *fanfictions*, pois os devidos encaixes de imagens/cenas das obras e músicas escolhidas adequadamente criam universos alternativos para os personagens ou enredo e são disponibilizados também em plataformas de *fanfictions*. Os desenhos/imagens dos personagens e ou até dos atores, criados pelos fãs compõem galerias/álbuns produzidos nas redes sociais como *Facebook*, *Instagram*, *Twitter* e outros para a utilização como *wallpapers* – fundos de telas de celulares e computadores. Ou são usados como imagens de perfil nas redes sociais.

### 3.3.1 A transposição da *Webnovel* para o c-drama

O c-drama foi incluído nessa pesquisa porque ele é uma transposição importante. Sua narrativa com alcance em muitos países também é usada como base para outras adaptações como já esclarecemos acima. Essa adaptação fez com que provavelmente fosse ampliada a base de fãs e leitores da *webnovel Mo Dao Zu Shi*.

Nas redes sociais é visível um grande número de páginas e grupos criados para divulgar e apoiar o c-drama, personagens e atores.

Vários acontecimentos narrados no texto fonte não foram levados para o *live-action* ou por censura ou porque há um limite de tempo para um programa televisivo. Algumas falas ou atitudes de personagens que soam preconceituosas no romance original, por exemplo o diálogo de um “jovem mestre” que manda Wei WuXian desaparecer porque era desagradável olhar para um “gay” ou em expressão chinesa “corta-manga”, ficam de fora do enredo da série. Os personagens foram muito bem “encarnados” pelos atores em suas atuações. Na narrativa escrita é dito que Lan WangJi não fala muito e tem dificuldades para expressar sentimentos como no capítulo 13 do romance “Coberto de branco de cima a baixo, usando uma fita na testa, e carregando uma espada prateada nas costas. Ele era bem bonito, mas com sua expressão séria, parecia estar de luto”<sup>27</sup> (OnlyMiss\_SW, 2019. s/p). Essa descrição fica evidente na atuação, pois pode-se ver através dos gestos ou dos olhares todos os momentos de alegria ou tristeza e, principalmente, seus sentimentos em relação a Wei WuXian sem que ele faça uso de palavras. Para o tópico das *fanfictions*, o c-drama é ainda mais importante porque muitas das histórias escritas pelos fãs são baseadas na série.

O drama ou série é um gênero cinematográfico, que como afirma Marcel V. B. Silva (2015), surge no fim dos anos 1990 nos Estados Unidos da América. Muitas foram as transformações, de acordo com o autor, relacionados aos conteúdos objetivando fazer representações sociais através da sua forma de ver o mundo.

Por isso mesmo, o entendimento das transformações por que passou a forma do drama televisivo no decurso de sua história não pode ser isolado dos contextos e das

---

<sup>27</sup> Na China a roupa branca é usada para expressar o luto.

singularidades a que cada obra se relaciona diretamente, sejam de ordem discursiva (mudanças nos modos de endereçamento dos conteúdos), de ordem tecnológica (transformações nas possibilidades técnicas de transmissão dos conteúdos) e de ordem social (modificações nas dinâmicas sociais representadas pelos conteúdos). (SILVA, 2015, p. 133)

Para compreender os meandros dessa trajetória é necessário conhecer pelo menos minimamente este processo. Para o autor não se aplicam as mesmas premissas do gênero literário para o drama enquanto gênero televisivo, embora sejam próximos, como as diversas matrizes culturais que o constituem. Porém, o drama televisivo se aproxima do teleteatro que, por muito tempo, foi exibido de forma sequencial e ao vivo, antes da ascensão da televisão. Compete-nos esclarecer, (que) como defende Walter Benjamin (1987), que “Em cada fenômeno de origem se determina a forma com a qual uma idéia se confronta com o mundo histórico, até que ela atinja a plenitude na totalidade de sua história. A origem, portanto, não se destaca dos fatos, mas se relaciona com sua pré e pós-história” (BENJAMIN, 1985, p. 68). Silva (2015) postula que se deve buscar parâmetros que norteiem a forma como o drama televisivo deve ser observado. Entretanto, como afirma Benjamin, “Não pode levar a nada a tentativa de chegar às idéias indutivamente, segundo a sua extensão, derivando-as da linguagem usual, para a seguir investigar a essência do que foi assim fixado. (BENJAMIN, 1987, p. 61).

O que é denominado drama seriado contemporâneo, na concepção de Silva (2015), está inserido em seu tempo e extensível para um futuro. O autor nos posiciona em relação aos episódios em que são divididos os dramas televisivos como situações narrativas, construídas

a partir de uma unidade dramática, a trama, que se desenvolve progressivamente tendo em vista a sua própria superação, ou seja, a trama episódica não se repete, ainda que sua forma se replique. Sua natureza, portanto, é essencialmente dramática no significado adjetivo do gênero, visto que se apresenta e se resolve em uma única emissão. (SILVA, 2015, 136)

No drama seriado o episódio é o espaço em que o clímax consegue ultrapassar o enredo e abre caminho para um novo desenrolar, ou como diz o autor, executa um sistema semântico completo.

Para compreendermos o processo de produção da série *The Untamed* faremos breve apontamento para as produções chinesas, nomeada como c-drama. Seu início ocorreu na década de 90, conforme a ApexBrasil – Agência Brasileira de Promoção de Exportações e Investimentos (2019) e se tornou um mercado em expansão. As formas para consumo dos conteúdos, de acordo com a Agência (2019, p. 32), é através da assinatura. As séries dramáticas são divididas em subcategorias denominadas como originais que são as que apresentam roteiro inédito sendo ficção ou não e aquelas denominadas de adaptações que são as que derivam de outras obras intelectuais.

Outros indicadores do crescimento da indústria de TV chinesa incluem a recente (dezembro de 2017) criação da Chinese TV Drama Export Alliance, um conglomerado de estúdios de entretenimento chinês que visa aumentar a presença das produções de TV da China em todo o mundo, bem como ampliar o conteúdo chinês oferecido por empresas populares de streaming de vídeo na internet, como a Netflix. (AnpexBrasil, 2019, p. 10)

A expansão de divulgação de conteúdos de séries asiáticas pode ser percebida nos canais de *streaming* por assinatura aqui no Brasil, como já relatamos anteriormente.

Outro fator que pesa sobre as produções é a censura aplicada pelas leis rígidas no país em relação à essas produções, tanto escrita quanto televisiva. Portanto, “Não

é de surpreender que as produções adaptadas de livros ganhem destaque, tendo em vista que elas normalmente são baseadas em livros famosos com grande base de fãs. Além disso, o risco de censura é muito baixo, pois o romance (ou a história) original a ser adaptado já passou pela censura chinesa.” (ApexBrasil, 2019, p.33). É comum no c-drama, como no caso desse que está sendo apresentado nessa pesquisa, a caracterização de um *bromance*, termo que tem sua origem na língua inglesa, em que ocorre a junção das palavras *brother* + *romance* – ou o que algumas pessoas denominam como *queerbaiting*, uma estratégia da mídia na indústria do entretenimento com intuito de atrair, de acordo com Gabriel Duarte (2018), a audiência de quem foge do padrão denominado “cis heteronormatividade” – termo usado para designar quem acredita que há apenas um jeito de existir, aceita definitivamente apenas o gênero masculino ou feminino:

Do inglês “queer” (termo antigamente pejorativo, mas que foi retomado pela comunidade LGBTQ) e “bait” (“isca). Ele se concretiza quando há alguma espécie de tensão sexual ou romântica entre personagens do mesmo gênero, tendo o intuito de tornar a produção representativa, mas sem desagradar a parcela conservadora da audiência. (DUARTE, 2017)

Nas palavras de Fabrício Carraro (2019), o *bromance* é a indicação de uma amizade muito forte entre meninos ou homens que estão juntos o tempo todo. Também normalmente não há conotação sexual pois ocorre entre eles uma espécie de “amor” pelo que um representa para o outro. Essa caracterização acontece porque o governo chinês tem estabelecidas, de acordo com Liu Yijun (2015), “20 Novas Diretrizes da Administração de Rádio, Cinema e Televisão da China” para as produções ficando definidos entre outras coisas que a realidade não deve ser retratada e em se tratando de relacionamentos homoafetivos, fica determinado que a caracterização do conteúdo deve ser retratada como amizade.

*The Untamed*, teve sua transmissão no país de origem a partir de 27 de junho até 20 de agosto de 2019, com a direção de Zheng Weiwen e Chen Jialin<sup>28</sup>. O c-drama *The Untamed* tem cinquenta episódios, cada um com a duração de 40 a 45 minutos, seguindo o padrão da regulamentação chinesa, conforme esclarece a ApexBrasil (2019, p.13). São aproximadamente trinta e oito atores, mais o elenco de apoio, sendo dois como personagens principais da história. Como toda obra fílmica, a trilha sonora ou OST – *Original Soundtrack* – é cantada por muitos dos atores que fazem parte de *boybands* como são denominados alguns grupos musicais. A principal música é a que faz parte dos momentos dos personagens principais e ajudam na divulgação da obra nos shows: O principal compositor da trilha sonora é Lin Hai. A música tema foi intitulada “忘羨” (Wangxian) antes de ser renomeada do episódio 11 em diante para “无羁” (Wuji) (Trilha Sonora, 2019).

No desenvolvimento dessa história, o 1º e 2º episódios mostram o momento presente dos personagens. A partir do 3º episódio há retorno de dezesseis anos no tempo que narra os acontecimentos do início de toda a trama que será desvendada. Do episódio trinta e três em diante, há um retorno para o presente e então os fatos misteriosos começam a ser esclarecidos. Essa quebra na narrativa dos episódios do tempo presente transcorrido na história ocorre porque, por questões de produção, seria inviável fazer o que acontece no romance uma vez que neste há alternância dos relatos passados e atuais entre um capítulo e outro.

---

<sup>28</sup> Produtores: Fang Fang/Yang Xia/Zhang Meng/Wang Chu/Ren Qiang/Liu Mingtie/Wang Wanning; Produtores executivos: Sun Huaizhong/Wang Xin/Han Zhijie; Roteiristas: Yang Xia/Deng Yaoyu/Ma Jing/Guo Guangyun; Empresas produtoras: Tencent Penguin Pictures/New Style Media; Localização: Hengdian World Studios – Guizhou.



Os personagens Lan Wangji (LWJ) e Wei WuXian (WWX) são personalidades totalmente opostas e improváveis de se tornarem próximos, mas no decorrer da história percebe-se que um completa o outro. Os protagonistas se relacionam muito por olhares e expressões em seus rostos, pequenos toques entre eles. LWJ é extremamente calado sendo que no início é tido pelos estudantes como lindo, mas chato, não se junta com os demais por vontade própria e prefere o afastamento e o silêncio. Atribui-se esse jeito de ser por ele ter sido criado com uma disciplina muito rígida. O clã ao qual ele pertence presta muito pela disciplina, silêncio e organização. As regras do clã estão gravadas no muro da entrada e quando os jovens chegam para treinar eles devem conhecer todas elas. São aproximadamente três mil regras, conforme está descrito no capítulo 13 do romance que devem ser cumpridas. Caso qualquer um não as cumpra é punido com muita severidade. Por outro lado, o personagem Wei WuXian é considerado tagarela e sempre sorridente uma vez que foi criado em um clã com regras menos rígidas. Ainda criança, é encontrado vagando pelas ruas sendo adotado pelo líder Jiang, fato esse que gera muita discussão entre ele e esposa que, particularmente, gosta de castigar WWX porque para ela o filho legítimo não tem a mesma astúcia do filho adotivo. A relação entre os irmãos é um pouco conturbada pelo ciúme. Esse comportamento de Jiang Cheng (JC) fez com que os fãs o denominassem como um “*tsundere*”. Para esclarecer o termo, Kelly Kajiwara (2019) escreve que essa é uma denominação usada para pessoas com personalidade que transitam entre um comportamento meigo e agressivo por ciúme num mesmo momento por não saberem lidar com as emoções. Essa insegurança fez com que mais tarde JC banisse WWX do clã.

Mesmo que o romance *Mo Dao Zu Shi*, seja um *Danmei* – termo usado para caracterizar *boys lovers* chinês – o c-drama *The Untamed* não apresenta as cenas

que poderiam ter conteúdos considerados passíveis de censura uma vez que já passou pelo processo de triagem para a transmissão televisiva, como por exemplo, a cena de um beijo “roubado” que acontece em um momento de caçada em que um dos personagens está de olhos vendados. No episódio 25 do drama, os protagonistas se encontram na floresta e conversam sobre o que um significa para o outro. Não acontece uma aproximação física como está narrada no romance. Apresenta-se nesse episódio um exemplo de adaptação, dentre muitas outras cenas. A forma de censura e o desvio do texto original, como nos reporta Hutcheon (2013), pode muitas vezes acontecer para serem evitados problemas não apenas de ordem econômica.

Ao ler o romance e assistir a série será possível perceber diferenças nos detalhes das ações da trama, mas se somente o drama for assistido não haverá comprometimento do entendimento da história. Uma das mudanças nos elementos da história do c-drama em relação à obra original além dos vários momentos mais íntimos entre os protagonistas é, por exemplo, uma espada enfeitiçada que surge no meio de um pátio e precisa ser exorcizada. Na *webnovel* era um braço ao invés da espada, conforme descrito no Capítulo 5 do romance “braço masculino que não pertencia a ela [senhora Mo] tinha caído se seu ombro. Este era o ser maligno que a Bandeira de Atração Espiritual tinha atraído” (ONLYMISS\_SW, 2019, s/p).

Para Silva (2015), nos dramas os personagens são personas que representam pessoas reais com todas as distorções de personalidade ou mesmo estão intrínsecos neles os valores de sua cultura: “Como tais, não apenas apresentam falhas estruturais de caráter, como são objeto de transformações no ethos ao decorrer da narrativa, e nos melhores casos, se tornam personagens capazes de abrigar ambiguidades morais que resistem a qualquer classificação tipificante” (SILVA, 2015,

p.140). Em *The Untamed* todos passam por momentos cruciais de crescimento e amadurecimento mental, intelectual, emocional ao longo do drama.

Vê-se essa questão do caráter do personagem quando no 49º episódio um personagem relembra o passado de seu pai, mostrando-o rodeado de mulheres e estas perguntam para ele sobre o filho. Ele se esquivava do assunto imediatamente e em seguida descarta a possibilidade de dar liberdade para a mãe da criança. Ele tem vários filhos com diversas mulheres, mas considera apenas um legítimo, obviamente, o da sua esposa “oficial”. Esse fato acaba por desencadear vários problemas ao longo do drama.

O comportamento do personagem Wei WuXian se modifica ao longo da narrativa televisiva, mesmo numa idade adolescente as condições de vida dele forçam-no a crescer emocionalmente e tomar decisões complicadas para a idade em que se encontra, entre quinze e vinte anos. O título do c-drama – *The Untamed* – tem a ver com o comportamento dos personagens, principalmente, de WWX que apresenta um espírito indomável. O senso de justiça e bondade é muito forte nesse personagem que amadurece durante a narrativa. Sem perceber foi manipulado até o fim da vida. Enquanto estava usando seus amuletos mágicos para ajudar na efetivação de um “mundo mais justo”, todos queriam ele estivesse por perto. Entretanto, quando a situação foi resolvida aparentemente com a morte de quem estava desequilibrando aquela sociedade naquele momento, passou a ser visto como um risco que não poderia permanecer com suas criações e começou a ser perseguido. Ele desenvolveu selos para bloquear ou para atrair fantasmas, bússola para encontrar espíritos, mas o mais poderoso foi o Amuleto do Tigre Estígio que foi o motivo da ganância de muitos líderes de outros clãs. Ao perceber esse contexto, ele destrói o amuleto no momento de sua morte e uma flauta que é usada no lugar de sua espada

se perde. A flauta tem efeitos tanto para acalmar quanto para agitar espíritos e controla o comportamento mental de alguns personagens. O motivo de ele não usa sua espada e sim a flauta, torna-se uma incógnita até o fim da história. LW como melhor amigo dele o previne dos efeitos dos usos desses amuletos que é o enfraquecimento “tanto mental quanto espiritual”, mas WWX não quer aceitar e sempre afirma que tem o controle sobre essas questões uma vez que foi ele quem os desenvolveu. Para proteger pessoas consideradas inocentes e perseguidas pelos demais clãs ele se coloca contra todos os clãs, inclusive é banido do seu. Apenas Lan Wangji tentou entendê-lo, mas foi uma tentativa frustrada uma vez que ainda assim a morte ocorreu.

É um personagem que não foge da personalidade que muitos apresentam na nossa realidade, quando nos deparamos com adolescentes/jovens que procuram formas diferentes de se fazerem entender. Buscam seu espaço na sociedade. O comportamento, às vezes, displicente, vai se justificando na medida que o leitor ou o espectador conhece a história e entende os motivos que o levam a tomar determinadas atitudes. Quando todos os “jovens mestres”, como são denominados os jovens vindos dos outros clãs, estão reunidos para o início das aulas o superior lê as regras mesmo estas estejam escritas no muro de entrada. Os aprendizes chegam à conclusão de que isso acontece todos os dias por causa do comportamento considerado insolente de Wei WuXian. Um adolescente cheio de ideias inovadoras para um mundo dominado por tradições que, no pensamento dele, poderiam ser implementadas com novas formas de resolver situações. Isso se aplica, por exemplo, no exorcismo de fantasmas, quando o mestre na sala de aula aponta três formas, mas WWX apresenta uma quarta possibilidade assustando a todos os presentes e fazendo com que ele tivesse que se retirar da sala. Sua punição foi reler e copiar as regras do

clã e do cultivo. Tanto na narrativa escrita quanto na série o personagem causa grande comoção mesmo sendo aparentemente displicente e rebelde.

A personalidade e as atitudes de WWX são capazes de fazer com que as pessoas se apeguem a ele mesmo quando ele está criando e utilizando coisas que envolvem feitiçaria ou bruxaria. No romance ou no c-drama ele é alguém com profunda empatia com quem ele considera mais fraco, como acontece com o clã Wen. Esse grupo de pessoas comuns pertence ao clã que queria dizimar os outros clãs, porém não há os chamados cultivadores – as pessoas treinadas para lutar entre eles. Por isso e porque fez amizade com os dois irmãos, ele os considera o suficiente para protegê-los. O que chama a atenção em relação à obra original e a transposição é que a história do drama alavancou um número grande de fãs, obviamente que a transmissão por *streaming* como já destacamos ajudou muito. As redes sociais como *Facebook*, *Instagram* e *Twitter* possuem grupos de fãs para a série, para os personagens e alguns voltados para as obras da autora dessa *webnovel* servindo também como impulsão para outras obras dela.

Ao se fazer a leitura do romance, percebem-se as mudanças feitas no *script* e/ou roteiro. Isso ocorreu não só por uma questão de adaptar o tempo de duração da obra, mas claramente teve a ver com censura no país de origem. Para minimizar o problema a *WeTV* – canal de *streaming* americana lançou a mesma série com cenas extras, onde é possível ver alguma aproximação maior entre os personagens, com cenas mostradas de outros ângulos. O tempo de duração dos olhares entre os protagonistas também é aumentado. Na apresentação do último episódio, os dois protagonistas terminam juntos de pé acima de uma cachoeira conversando. Na transmissão no país de origem os personagens não terminam um ao lado do outro, e sim em um tom de despedida, cada um vai para um lado no topo de uma montanha.

Por que alterar, modificar, nesse caso algumas cenas da série? Há uma premissa de que os fãs querem ver mais, o que nos leva para a um serviço chamado *fanservice*. Muitas produções aumentam sua quantidade de fãs após projetarem o *fanservice*. O termo é usado para designar um trabalho desenvolvido para um espectador específico, como descrito por Anny Oliveira (2017). A expressão em si tem sua origem no universo dos animes/mangás, mas se estendeu para outras produções midiáticas

Diálogos pretensiosos que parecem ser feitos exclusivamente para serem reproduzidos no tumblr. Cenas sensuais sem propósito. Casais extremamente forçados. Personagens tendo suas personalidades radicalmente alteradas do nada. Toques sugestivos que, sabemos, não levarão a lugar nenhum. Esses são alguns exemplos de fanservices mais recorrentes no microcosmo das séries. A intenção dos showrunners com esse tipo de estratégia é manter o público fiel e extrair dele reações positivas para conservar e até elevar o hype do programa. (OLIVEIRA, 2017)

Não foi diferente com essa série, embora fiquem de fora alguns requisitos apresentados na citação acima. Esse desenvolvimento fez com que os atores envolvidos fossem levados a fazerem trabalhos em revistas, shows e outros eventos para manter o máximo possível o título da obra em alta.

### **3.3.2 *Fanfiction*s como desdobramentos de MDZS**

Durante essa pesquisa procuramos discorrer sobre a evolução das mídias e o quanto estas trouxeram maior abertura para que o leitor ou espectador enquanto fã expresse sua criatividade. Já nos reportamos às *fanfiction*s anteriormente quando relatamos que são histórias escritas em plataformas específicas e em redes sociais, como por exemplo a plataforma *Wattpad*, que além das *fanfiction*s, traz traduções de histórias para que fãs ou não, tenham acesso aos conteúdos.

Essas narrativas são feitas a partir das “histórias multiformes” ou “multisequenciais” termos usados por Janet Murray (2003, 10m) para definir as histórias que possibilitam a geração de outras “múltiplas versões”, pois para a autora elas possibilitam que sejam imaginados vários desfechos para um mesmo caso. Podemos aferir o fato de que a percepção a partir das escolhas feitas no fim do processo de leitura ou como espectador de um filme ou qualquer outro similar e ainda ao ver uma simples imagem compreendamos que “As histórias contemporâneas, nas culturas avançadas ou não, constantemente chamam nossa atenção para a figura do contador de histórias e convidam-nos a opinar sobre suas escolhas” (MURRAY, 2003, p. 50). Pode acontecer de uma forma perturbadora, como a autora escreve, mas é um convite para participar.

Lembre-mos que:

uma vez que os fãs reescrevem os textos-fonte de acordo com seus interesses, modificam, alteram, subvertem o original a partir de critérios e estratégias próprias e, mais ainda, adaptam suas histórias para um público diferente — um público adulto quando as histórias são eróticas, por exemplo. Com intenções ou não, de forma consciente ou não, escritores de *fanfiction* influenciam a maneira como o público que lê suas narrativas percebe a obra ou franquia original. (RIBEIRO, 2018, p.143)

Tanto o produtor de uma série quanto aquele que escreve uma *fanfiction* brinca com a obra original fazendo valer seu ponto de vista ancorado num público já delimitado. Essas escritas englobam assuntos diferenciados e com abordagens em diferentes tipos de disposição do texto delimitado por categorias. Vejamos a classificação de acordo com Thaysa Coelho (2018)

- **Angst:** a angústia dos personagens centrais é o que rege as histórias desse gênero. Em geral, os protagonistas sofrem por algum motivo, como perda de alguém, término de relacionamento, problemas existenciais, entre outras questões.

- Oneshot: fanfics com somente um capítulo, que não têm continuidade.
- Drabble: contos com, no máximo, mil palavras. De acordo com o Urban Dictionary, elas são normalmente escritas para destacar personagens, eventos ou determinado ponto de vista.
- Canon: seguem fielmente a história original, usando os mesmos personagens e locações. Costumam manter os casais criados pelo criador do universo no qual se inspira.
- Crossover: fanfics que misturam dois universos fictícios diferentes, unindo personagens e itens de Harry Potter e Crepúsculo em uma mesma história, por exemplo.
- AU ou alternate universe (universo alternativo em livre tradução): quando os personagens são inseridos em um universo diferente daquele de origem.
- Lime: romance adulto, não necessariamente sexual. Indicado para maiores de 16 anos.
- Mary Sue: fanfics consideradas mais água com açúcar, no estilo romance romântico.
- Songfic: a história criada é baseada em uma canção.

Para as fanfictions criadas a partir do romance *Mo Dao Zu Shi* ou também do c-drama *The Untamed*, raramente os temas não serão voltados para o mundo adulto. Nós vamos propor a análise de três fanfictions: “Não pode ser ninguém além de você”, “*Inquiry*” e *MDZS FAIRYTALE AU - Xianderlla*. Dos três exemplos colocados, uma é classificada como para 18+ por conter conteúdo sexual explícito e as outras duas serão provavelmente censuradas por sugerirem um relacionamento homoafetivo. Esses assuntos abordados nessas *fanfics* dão margem para se pensar que as histórias são narrativas “bizarras” e “pervertidas” mas, temos que considerar que, como afirma Próspero (2015), existe muita “bizarria” na Internet que gostaríamos de nunca ter visto. Entretanto, como a autora afirma, “você sabe que a internet não é só isso e continua usando a internet e aproveitando as muitas oportunidades incríveis que ela fornece” (Próspero, 2015). Esse tipo de colocação propõe que essas narrativas escritas pelos fãs devem ter uma chance para serem conhecidas.



Nossa análise está direcionada para três histórias que envolvem dois protagonistas denominados pelos fãs como WangXian. Esse nome ocorre porque no universo dos fãs costuma-se fazer o pareamento de personagens e chamá-los “*ship*” o que implica normalmente em promover um relacionamento amoroso. Para que essa questão fique evidente os nomes como Lan **Wang**Ji e Wei Wu**Xian** são pareados para formar o nome **WangXian**. A palavra *ship* expressa um novo significado desde os tempos de Arquivo X em que Mulder e Scully trouxeram para a “retórica atual o significado de que os fãs poderiam *ship* (verbo; torcer por ou defender), ou *shippar* (...) um casal ou par, (JAMINSON, 2017, p.2). Esses nomes aparecem nas plataformas com *slash* ou */* (símbolo de barra). O uso desse símbolo vem do tempo de *Star Trek* quando os fãs escreviam as *fanfictions* dos personagens Kirk e Spock que, com o tempo, “foi adotado pra se referir a qualquer *ship* não-heterossexual” (Próspero, 2015). Atualmente o símbolo é usado para apontar todo e qualquer relacionamento nas histórias.

É importante lembrar nesse contexto que escrever sobre relacionamentos fora do padrão heteronormativo não é atividade de gente pervertida ou que relacionamentos fora do padrão são doenças ou desvios. Estamos levando em conta que a sociedade está evoluindo no sentido de (para) aceitar o que é considerado diferente. Levemos em conta que como Próspero (2015) nos lembra, a palavra “perversão” soa um tanto preconceituosa em relação à literatura erótica, até porque a escritura de *fanfictions* é dominada pelo gênero feminino. Essa abordagem não será aprofundada nesse momento, mas é importante ressaltar que tanto o romance usado como texto fonte quanto as *fanfictions*, são abordagens de relação homoafetiva.

Já mencionamos no início desse capítulo que o romance *Mo Dao Zu Shi* é a narrativa de uma aventura com o desenrolar de um sentimento romântico vivido pelos

personagens Lan Wangji e Wei Wuxian. Na *webnovel* os dois se mantêm num relacionamento amoroso enquanto na adaptação para o c-drama, por questões de censura, os personagens se distanciam um do outro, cada um voltando para seu clã. Entretanto, nas histórias criadas pelos fãs as narrativas normalmente seguem o tempo histórico enquanto no c-drama alteram o final da adaptação da *webnovel*. Na plataforma *Archive Of Our Own* estão listadas neste momento em torno de quatro mil e trinta e uma histórias, sendo que a quantidade é alterada todos os dias e dentre as que já estão postadas, muitas são atualizadas. Na plataforma *WATTPAD* estão postadas trezentos e vinte e nove, se levarmos em consideração somente as fanfictions com a *tag* WangXian. Na plataforma *Spirit Fanfiction* estão 40 histórias e no *NYA! Fanfictions*, foram encontradas duas histórias.

A *ficwriter* Yanligranger<sup>29</sup>, conforme breve descrição no prólogo da plataforma *Wattpad*, tem 26 anos e trabalha na área da saúde com escalas de plantão. Sua principal motivação para escrever foi porque ela estava se sentindo atormentada pelo casal WangXian. Dessa inquietude surgiu a *fanfic* “Não pode ser ninguém além de você”, cujo título foi inspirado em uma frase do Capítulo 100 do romance original. No caso dessa *fanfic*, a parte divergente está em relação ao c-drama e não à *webnovel*. Essa história surgiu justamente porque os fãs não ficaram felizes com o final dado no c-drama. O universo, o lugar, o tempo em que transcorrem a história são os mesmos tanto do texto fonte como da adaptação, entretanto, acontece uma extensão da história original. Entretanto, a autora cria um final mais “adequado” em relação ao c-drama, segundo ela própria e muitos fãs. A autora insere a narrativa após o final da história do c-drama. Algumas cenas escritas por ela remetem à *webnovel* mas de

---

<sup>29</sup> Para as produções de material de *fanwork* ou para acessar as plataformas de leitura e escrita após o cadastro na página ou nas redes sociais é comum que os fãs se identifiquem usando avatares – imagens de personagens e adotem pseudônimos.

maneira geral, elas aludem muito às cenas do *live action*. A autora faz com que a partir do final da história do c-drama, o personagem Wei WuXian queira ficar mais forte fisicamente, (aqui significa melhorar o cultivo das energias, já explicado no início do Capítulo 3) para assim poder realmente estabelecer de forma oficial seu relacionamento com Lan WangJi. Como WWX não se sente aceito pelo tio (figura paterna) de Lan WangJi, em comum acordo com seu parceiro, WWX sai para procurar pela antiga mentora de sua mãe. Por ela ser uma mestra do cultivo, ele tem certeza de que vai encontrar o treinamento adequado. O problema é que o tio, durante o período que Wei WuXian vai embora, faz Lan WangJi se casar e o pressiona para ter um herdeiro. Assim a trama segue até que após muitas reviravoltas (e vale alertar aqui muitas lágrimas durante a leitura da *fanfic*) os dois voltam a ficar juntos. Esse desfecho no enredo da *fanfic* satisfaz os anseios que mobilizaram os fãs durante a transmissão do c-drama insatisfeitos, como a própria *ficwriter* escreve no prólogo.

Durante a narrativa na plataforma do *Wattpad*, existe a possibilidade dos leitores interagirem com a autora ou entre os leitores através de comentários, fazendo com que a dinâmica da história se torne divertida. Essa possibilidade de interação, tanto na *fanfic* quanto nas *webnovels*, faz com que o processo de leitura se prolongue, uma vez que muitos comentários trazem à tona lembranças da narrativa do texto fonte. Como exemplo podemos citar uma passagem em que na parte II do capítulo “Decisão” da *fanfic* é narrado que Lan WangJi relembra o momento em que Wei WuXian quer retirar uma fita da sua testa. Esta fita é importante para o clã Lan sendo sinônimo de autocontrole e existem regras sobre quem pode ou não tocá-la. Nesse parágrafo um leitor ou leitora AsherSilva\_ escreve: “meu querido, todo mundo sabia kaksks. Wei WuXian revela que se casou primeiro com a fita e depois com Lan e choca o total de 0 pessoas”. Esse comentário recebeu um total de seis respostas de pessoas que

concordaram com a afirmação. A narrativa relembra a obsessão de WWX transcorrida no texto fonte. O momento do primeiro contato de WWX com essa fita no c-drama se torna uma cena cômica em que ele tenta colocar a mão na testa de LW que está um pouco bêbado. Mesmo assim não lhe é permitido uma vez que existem as regras que devem ser seguidas. Toda a narrativa dessa história provavelmente conduz o leitor a rever imagens tanto do c-drama quanto da *webnovel*.

Em outra *fanfic*, “*MDZS FAIRYTALE AU*” de autoria de Ichibluart – a história é lançada no Instagram no formato de HQ. Acontece o *Alternative Universe* – Universo Alternativo. Esse autor desenvolve várias *fics* WangXian com universos alternativos, os personagens são retratados em desenhos, formato *chibi*. Essa *fanfiction* do exemplo dialoga também com o conto de fadas da Cinderela – “Xianderella.” Como a história está em andamento, ainda não é possível dizer se o final estará de acordo com o conto original. Na história, a fada madrinha é a personagem que na *webnovel* e no c-drama, é irmão de Wei WuXian que se chama Jiang Cheng. Ele é uma fada em treinamento. Os ratinhos da história original são os três juniores principais de dois clãs – GusuLAN e LanLing Jin. Os personagens apresentam características do texto fonte e do c-drama, sendo que WWX aceita sua condição de ter que cuidar dos afazeres, mas briga pelo seu direito de ir ao baile. Jiang Yan Li, irmã dos personagens, permanece com a mesma personalidade tanto do romance como no c-drama. Ela é quem apazigua os irmãos pois JC sempre se irrita com o comportamento do irmão sendo que WWX nunca o leva a sério causando discussão entre eles. Na *webnovel* ela não sai com eles para as aulas em outro clã enquanto no c-drama ela os acompanha. É por causa dela que WWX se envolve em confusão querendo protegê-la das atitudes consideradas não adequadas do futuro marido dela. Ela estava prometida para um casamento arranjado pelas famílias seguindo os costumes da

época para fortalecer os clãs. Mesmo assim ela faz valer sua opinião, talvez porque as regras de seu clã são mais abertas para a liberdade de expressão. A narração dessa fanfic segue a linha do conto de fadas com direito ao atraso para ir embora do baile e à perda do sapatinho. Todos os elementos do texto fonte permanecem, o que alterou foi a caracterização dos personagens que pertencem a um universo distinto. Em seu Instagram, Ichibluart mantém vários outros AUs de *MDZS*, principalmente, relacionados aos clássicos contos de fadas. Reiteramos, portanto, que nessa *fanfiction* temos pelos menos dois intertextos que se inter-relacionam na narrativa o que aumenta a complexidade da *fic*.

O trabalho de um fã também pode colocar numa mesma narrativa personagens de universos, histórias diferentes, como acontece com duas *webnovels*: de *Mòxiāng Tóngxiù* – MXTX – *Heaven Official's Blessing*. e *Mo Dao Zu Shi*. Diana Almazán, em sua página no *Facebook*, desenvolveu uma história em quadrinhos (HQ) “*Inquiry*” a partir das duas *webnovels* mencionadas. Na narração da *webnovel* assim como no c-drama, Lan WangJi procurou por Wei WuXian – que estava morto – através da invocação ao tocar uma música denominada “Inquerito”. Na narração da HQ, quando o personagem utiliza seu instrumento espiritual, “o *guqin* de sete cordas”, para tentar se comunicar com o espírito de Wei WuXian, quem surge é o personagem Hua Cheng que faz parte da *webnovel Heaven Official's Blessing*. Apesar de ele não poder ser visto por estar fora do plano físico, a música chama a atenção dele e ele entende a mensagem. No mundo espiritual Hua Cheng encontra e interage com Wei WuXian que estava sendo invocado. Num salto na história os personagens estão no plano físico: Lan WangJi reconhece Hua Cheng mesmo este sendo um ser etéreo e o agradece por ter ajudado a conduzir WWX que estava sendo procurado. Essa junção dos dois romances da autora é denominada universo alternativo em que os

personagens são tirados de seus mundos e interagem uns com os outros, tanto nas narrativas em prosa quanto nas criações de HQs ou outros formatos de mídias.

Essas três *fanfics* mostradas como exemplo são apenas uma pequena degustação do que se encontra no universo do ciberespaço pois como escreveu Próspero (2015) imaginação e tempo livre são o limite para a criatividade. Ao entramos em contato com esse “novo” jeito de ler e escrever, poderíamos entender esse desenvolvimento através das palavras de T. S. Elliot (1989) nas quais ele nos alerta para o fato que cada sociedade, além da sua capacidade criadora, tem o seu modo de pensar criticamente. Para ele, não se deve seguir simplesmente uma tradição: “se a única forma de tradição, de legado à geração seguinte, consiste em seguir os caminhos da geração imediatamente anterior à nossa, graças a uma tímida aderência a seus êxitos, a “tradição” deve ser positivamente desestimulada. (ELIOT, 1989). Ele enfatiza que apesar da tradição estar presente em todas as novas manifestações artísticas, as perspectivas inovadoras e o talento individual emergem com toda a sua força. Certamente estamos numa condição de experimentar novas possibilidades uma vez que todas as gerações tentam deixar a sua marca na história ao alterarem uma ordem com a introdução de novos autores, novas hierarquias e novas tecnologias. Conforme escreve Compagnon (1999), o cânone da literatura não é estável, é um sistema que está sempre em movimento, recompondo-se com cada nova obra.

Conforme Kristeva (2005), todas as possibilidades e impossibilidades são palpáveis na literatura “que se anuncia através dos escritos de uma nova geração, onde o texto se constrói enquanto teatro e enquanto leitura.” (KRISTEVA, 2005, p. 92). Construimos assim, uma forma de cultura participativa que, como escreve Jenkins (2013), é capaz de promover um impacto de “fluxo das ideias”, alterando a forma como nos vemos e o meio em que estamos inseridos. Isso tudo porque, nesse

momento, estamos diante do que ele chama de “múltiplos sistemas de mídia” (JENKINS, 2013).

A forma como lidamos com as mídias nos projeta para um universo plurilíngue, como escreve Bakhtin (2019) quando diz que estamos estabelecendo relações com “consequências enormes” uma vez que não haverá fronteira entre as nações. Embora nesse contexto ele esteja falando do desenvolvimento do romance enquanto gênero, colocamos aqui essa ideia porque estamos falando de novas formas e jeitos de elaborar as narrativas e Bakhtin deixa claro que a partir da pluralidade da língua tanto a linguagem quanto o discurso passam a ser percebidos de outra forma e deixam de ser o que já foram.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Fato é que “[o] inconveniente da “busca” é que, de tanto buscar, acontece que se acha aquilo que não se buscava” (GENETTE, 2010, p.14). Essa é a sensação que temos ao chegarmos no final de pesquisa. A curiosidade impulsionou a busca de um determinado conteúdo com o objetivo de entendê-lo a partir da análise da literatura digital no ciberespaço. Entretanto, na medida em que avançamos na busca em uma página da *Internet* outra página se apresentava com mais incógnitas, pronta para ser averiguada, fazendo com que no final tivéssemos mais perguntas do que respostas.

No Capítulo 1, ao concatenarmos as perspectivas do avanço tecnológico com o surgimento da *webnovel* e das *fanfictions* percebemos o quanto se progrediu na conquista da tecnologia para permitir que uma obra criada no ciberespaço pudesse ser lida por meio de imagens e diálogos realizados por pessoas através das telas. A invenção do computador e da *Internet*, “uma tecnologia utópica aplicada à ancestral arte de contar histórias” (MURRAY, 2013, p.30), nos fez avançar além do texto apresentado através de símbolos gráficos como se estivéssemos num *holodeck*, termo explicado pela autora como um cubo negro e vazio onde o computador pode criar mundos ilusórios. Essa se tornou uma das formas de entretenimento para os cidadãos da atual sociedade. E assim, chegamos ao espaço cibernético onde podemos manipular a leitura e a escrita. Ao se escrever nas plataformas, os textos são alterados dia após dia em um processo infundável. A leitura não se realiza mais de uma forma passível: se o leitor não gostou do que leu, faz suas críticas ao autor; se gostou muito, deixa seus devidos elogios. Esse processo de mão dupla em que leitor é escritor e vice e versa vem alterando a forma de fazer literatura.



Compreendemos, a partir dos pressupostos discutidos no segundo capítulo, a grande importância que teve o movimento da Estética da Recepção. Hoje em dia, torna-se possível festejarmos o conagraçamento do escritor-leitor devido às aberturas que foram sendo propostas por aquele movimento. Certamente, a liberdade que é aplicada às produções atuais pode gerar um pouco constrangimento e/ou surpresa para quem ainda nutre ideias conservadoras. Obviamente, sabemos que a literatura clássica deve ser respeitada, mas também compreendemos que ela possa e até deva ser atualizada para o olhar contemporâneo. Os pressupostos clássicos não devem inibir absolutamente os “escritores” de se aventurarem pelos caminhos do mundo digital. Dentro dessa argumentação, para Ubersfeld (2006), uma obra clássica deve ser compreendida dentro de um processo comunicacional, ou seja, dentro do ato comunicativo que envolve emissor-mensagem-receptor. Portanto, como o receptor mudou, a obra também é alterada a partir de uma nova perspectiva.

Ao chegarmos no terceiro capítulo optamos por exemplificar na prática como ocorre a manipulação dos textos no ciberespaço. Quando nos deparamos com a *web novel* e alguns de seus desdobramentos como o c-drama e as três *fanfictions* que foram analisadas, pudemos constatar que os internautas estão fazendo um bom uso da liberdade que, inicialmente, foi concedida pela Estética da Recepção. As apropriações que foram realizadas são muito criativas e se mostram abertas à realidade ao abordarem temas polêmicos contidos no romance original. Elas nos mostram uma cultura rica em misticismo, que valoriza sua ancestralidade, seus costumes, entretanto, essas apropriações também se posicionam ao absolver os padrões sociais nos quais estão inseridas: questões como homossexualidade foram abordadas sem cair nas cenas clichês em que os casais precisam estar se tocando a todo momento. O c-drama evidencia que é possível mulheres terem voz e vontade

própria, quando coloca, por exemplo, a personagem Wen Qing, médica do clã que se extinguiu, sendo capaz de recusar um casamento que poderia estabilizá-la, para cuidar dos sobreviventes de sua família, principalmente, de seu irmão. Um outro exemplo dentro do c-drama é quando colocam outra personagem feminina que abandona seu clã por não tolerar as mentiras acusatórias direcionadas a um outro personagem. Apesar de defendê-lo, sabe que não pode fazer nada diante de uma sociedade machista. Ela decide não compactuar com esses padrões sociais. Todos esses assuntos foram abordados e bem estruturados no c-drama de tal forma que possam ser entendidos. Vemos assim que os desdobramentos do texto fonte que foram realizados no ciberespaço podem ser considerados ótimas retomadas. Se houver vontade e capacidade para interpretação, a obra terá sucesso.

Em relação às *fanfictions*, outra forma de desdobramento da *webnovel* que foi pesquisada, repassamos a ideia de que quando desejarmos estudar um gênero, seja ele qual for, é necessário nos debruçarmos sobre o que existe de melhor no gênero. O mesmo acontece com as *fanfictions*. Como definir uma boa *fanfiction*? A melhor resposta é lendo muitas e preferencialmente ser leitor de outros tipos de obras pois, como sabemos, as leituras permitem ampliar o repertório cultural e, conseqüentemente, contribuem para as interpretações. Como descrito nos capítulos anteriores as plataformas colocam as *tags* que são como etiquetas que identificam os assuntos que estão contidos nas histórias. Leitura é gosto pessoal, assim como assistir um programa, apreciar uma música, mas se a pessoa ainda não o definiu e desejar realmente adquirir o hábito precisa iniciar. À medida que vai exercitando vai se tornando seletivo em relação aos conteúdos, ao tamanho das histórias e até em relação ao *ficwriter* a quem podemos nos apegar pela qualidade de sua escrita,

acompanhando-o nas redes sociais ou simplesmente através dos comentários que podem ser disponibilizados nos espaços das plataformas.

Como já foi explicado anteriormente, as plataformas disponibilizam histórias em quase todos os idiomas conhecidos, apesar de predominar o inglês. Entretanto, as histórias em idioma oriental também estão expandindo. Isso deixou de ser um problema se aprendermos a trabalhar com as funções do computador, aplicativos e *Internet*. O tradutor *online* que é muito utilizado por várias pessoas está muito melhor desde há três anos atrás. Logicamente que não é perfeito, principalmente, nas leituras no idioma chinês/mandarim. Para nós, falantes da língua portuguesa, a tradução parece mais complicada sendo que, muitas vezes, fica muito a desejar. Por esse motivo, torna-se necessário exercitar a leitura de maneira geral objetivando a compreensão ao nos depararmos com textos traduzidos em outros idiomas. Inserimos abaixo um comentário feito numa *fanfic* do *fandom* de PingXie – emparelhamento dos personagens principais da *webnovel Daomu Biji* (literatura chinesa), recebido da *ficwriter*, em que admite que nunca tinha recebido um comentário em outro idioma, mas que o *Google Translate* proporciona esse intercâmbio nesse momento.



Figura 18 *print* de comentário de leitor e *ficwriter*. Fonte própria.

Por essa perspectiva, podemos afirmar, que o ato da leitura está mais democrático do que nunca, basta haver interesse. Temos que conseguir fazer o máximo possível para abolir as limitações impostas ao acesso às tecnologias. Se tivermos dúvidas sobre essa questão, uma das prováveis respostas está em permitir que se aproveitem os espaços com desenvolvimento tecnológico para que mais e mais pessoas se apropriem da linguagem através da escrita e/ou através das muitas leituras objetivando treinar o olhar, aprender a filtrar as boas e as más histórias, conseguir discernir entre a literatura adequada e desenvolver um gosto literário.

Nossa pesquisa foi iniciada objetivando conhecer um pouco mais sobre as plataformas de escrita e leitura da literatura digital *webnovels* e *fanfictions*. Entretanto, nesse processo pudemos verificar um número crescente de *sites* que disponibilizam livros literários em todo tipo de arquivos, como por exemplo, em PDF *Portable Document Format*, a opção mais comum para baixar, ler e imprimir textos. Como nos lembra Bakhtin (2017), as grandes obras literárias que foram escritas através dos

séculos dissolvem as fronteiras e ganham uma vida pujante e ampla no momento em que são atualizadas com “novos significados e sentidos”. A partir desse pressuposto, acreditamos que precisamos ousar e abrir caminhos para que mais e mais opções literárias e artísticas surjam mesmo que estas destoem dos padrões tradicionais vigentes. O ciberespaço é um desses grandes desafios.

Devemos dar chance para os novos talentos nas artes que despontam em uma geração que nasceu no mundo digital. Assim como categorizamos autores consagrados, esse processo também ocorrerá no ciberespaço, muitas vezes, esta será uma seleção realizada a partir de nosso próprio gosto. Por esse motivo, mais do que nunca devemos compreender a literatura “como uma gradação entendida aqui como “literariedade”, uma característica que pode estar presente tanto no roteiro de um novo game quanto no texto de um livro digital repleto de imagens” (SPALDING, 2012, p. 237). Conforme as palavras do autor devemos olhar a literatura não como algo pronto e acabado, alheia às produções contemporâneas. Afinal, como escreveu Bourriaud (2009), a modernidade não morreu, mas sua versão idealista e uma visão pronta e acabada das coisas deixou de existir. A arte não é mais a precursora de um futuro, hoje ela nos apresenta a universos possíveis.

**REFERÊNCIAS:**

ALMAZÁN, D. *Inquiry* WangXian\_HuaLian Disponível em <<https://www.facebook.com/Dianeout03>> Acesso em 20 jul. 2020

ApexBrasil **CHINA Produção Audiovisual 2019.** Disponível em <<http://www.apexbrasil.com.br/Content/imagens/045995fc-c0ab-4cb6-832a-0fd9d1be5672.pdf>> Acesso em 27 mar 2020

BAKHTIN, M. **Teoria do romance I: A estilística.** *Teória romana: slov v romane.* Tradução, prefácio, notas e glossário Paulo Bezerra; organização da edição russa de Serguei Botcharov e Vadim Kójinov – São Paulo: Editora 34, 2015 (1º edição)

\_\_\_\_ **Notas sobre literatura, cultura e ciências humanas.** Organização, tradução, posfácio e notas de Paulo Bezerra, notas de edição russa de Serguei Botcharov. São Paulo: Editora 34, 1º ed. 2017

\_\_\_\_ **Teoria do Romance III: O romance como gênero literário.** *Teória romamna: román, kak litieratúrnií jánr.* Tradução, posfácio e notas de Paulo Bezerra; organização da edição russa de Serguei Botcharov e Vadim Kójinov – São Paulo: Editora 34, 2019 (1º edição)

BARTHES, R. **O grau zero da escritura.** 2000 Disponível em <<https://www.passeidireto.com/arquivo/18194912/barthes-o-grau-zero-da-escritura>> Acesso em 18 jul. 2020

\_\_\_\_ **O Rumor da Língua.** Tradução: Mario Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes 2004, 2ª edição. Disponível em <<https://joacamillopenna.files.wordpress.com/2014/08/barthes-o-rumor-da-lingua.pdf>> Acesso em 02 jul. 2020

\_\_\_\_ **O prazer do texto.** São Paulo: Editora Perspectiva 2004. Disponível em <<https://social.stoa.usp.br/articles/0março7/3out7/BARTHES-Roland-O-Prazer-Do-Texto.pdf>> Acesso em 02 jul. 2020

BENJAMIN, W. **A origem do drama barroco** 1984. Disponível em: <<https://joacamillopenna.files.wordpress.com/2012/out/benjamin-origem-do-drama-barroco-alemao.pdf>> Acesso em 02 ago. 2020

\_\_\_\_ **Magia e técnica, arte e política. Ensaios sobre literatura e história da cultura.** 3ª ed. 1987 Disponível em: <<https://psicanalisespolitica.files.wordpress.com/2014/10/obras-escolhidas-vol-1-magia-e-tc3a9cnica-arte-e-polc3adtica.pdf>> Acesso em 02 jun.2020

BEZERRA, P. **Polifonia**. Páginas 191 à 201; FARACO, Carlos Alberto. Autor e autoria. In: Brait, B. (org.) *Bakhtin conceitos-chave*. 3 ed. São Paulo: Contexto, 2006

BOURDIEU. P. **As regras da arte: gênese e estrutura do campo literário**. Trad. Lúcia Machado. São Paulo: Companhia da Letras, 1996. Disponível em: <<https://nepegeo.paginas.ufsc.br/files/2018/06/BOURDIEU-Pierre.-As-regras-da-arte.pdf>> Acesso em: 11 maio 2019.

BORRIAUD. N. **Estética Relacional**. Tradução Denise Bottmann. São Paulo. Martins Fontes, 2009 Coleção Todas as Artes. Disponível em <[https://www.academia.edu/37004505/Est%C3%A9tica\\_Relacional](https://www.academia.edu/37004505/Est%C3%A9tica_Relacional)> Acesso em 11 ago. 2020

BRAITH, B. **Bakhtin conceitos-chave**. São Paulo: Contexto, 2005.

BUSH, V. **As we may think**. *Atlantic Monthly*, v.176, 1, p.101-108, 1945. Tradução de Fábio Mascarenhas e Silva. Disponível em <[https://edisdisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5133811/mod\\_resource/content/1/BUSH\\_as%20we%20may%20think%20traduzido.pdf](https://edisdisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5133811/mod_resource/content/1/BUSH_as%20we%20may%20think%20traduzido.pdf)> Acesso em 06 ago. 2020

CARRARO, F. **O que significa a gíria BROMANCE em inglês?** 2019. Disponível em <<https://www.aluralingua.com.br/artigos/o-que-significa-a-giria-bromance-em-ingles#:~:text=A%20mistura%20dessa%20g%C3%ADria%20%22broestar%20juntos%20o%20tempo%20todo>> Acesso em 07 jan. 2021

CAVALCANTI, L. **Leitura nos gêneros digitais: abordando as fanfics**. 2010 Disponível em: <<http://www.nehte.com.br/simposio/anais/Anais-Hipertexto-20out/Larissa-Cavalcanti.pdf>> Acesso em: 20 mai. 2019.

CHARTIER, R. **O Mundo como Representação**. 1991. Disponível em <<https://teoliteraria.files.wordpress.com/2013/06/o-mundo-como-representac3a7c3a3o-roger-chartier.pdf>> Acesso em 20 jul. 2020

\_\_\_\_\_. **A aventura do livro: do leitor ao navegador**: conversações com Jean Lebrun/ Roger Chartier; tradução Reginaldo Carmello Corrêa de Moraes — [São Paulo]: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo: Editora UNESP, {1998}. Disponível em <<https://docero.com.br/doc/x0x01>> Acesso em 20 jun. 2020

CHEUNG, R. **China's online publishing industry – where fortune favours the few, and sometimes the undeserving Quantity tops quality as millions of would-be authors churn**

**out cliched words in quest for mass approval.** Publicado: 13:30, 6 de maio de 2018. Disponível em <<https://www.scmp.com/magazines/post-magazine/long-reads/article/21446out/chinas-online-publishing-industry-where-fortune>> Acesso em 24 jul. 2020

CLÜVER, C. **Intermedialidade.** Revista Pós: Belo Horizonte, v.1, n. 2. P.8-23, nov. 2011. Disponível em <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15413/12270>> Acesso em 20 mai. 2020

COELHO, T. **O que é fanfic? Veja onde encontrar na web livros escritos por fãs.** Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/11/o-que-e-fanfic-veja-onde-encontrar-na-web-livros-escritos-por-fas.ghml>> Acesso em 03 mai. 2019

COMPAGNON, A. **O demônio da teoria: literatura e senso comum.** Trad. Cleonice P. B. Mourão. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999. Disponível em: <[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4423380/mod\\_resource/content/1/demonio%20da%20teoria%20.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4423380/mod_resource/content/1/demonio%20da%20teoria%20.pdf)> Acesso em: 06 out. 2019.

CRUZ, E. L. da. **Letras - Teoria da Literatura I.** Recife: UPE/NEAD, 2009. Disponível em <[http://ww1.ead.upe.br/nead20201/conteudos/letras/2\\_periodo/teoria\\_literaria/teoria\\_literaria.pdf](http://ww1.ead.upe.br/nead20201/conteudos/letras/2_periodo/teoria_literaria/teoria_literaria.pdf)> Acesso em 29 jun. 2020

DENG, I. **China Literature to step up book adaptations as content war heats up among tech giants** Disponível em <<https://www.scmp.com/tech/enterprises/article/2137908/tencents-china-literature-profit-surges-15-fold-2017-amid-sharp>> Acesso em 24 jul. 2020

DERRIDA, J. **Mal de Arquivo: uma impressão freudiana.** Tradução de Cláudia de Moraes Rego. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001 Disponível em <[https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/130871/mod\\_resource/content/1/derrida\\_jaques-\\_mal\\_de\\_arquivo\\_\\_uma\\_impressc3a3o\\_freudiana.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/130871/mod_resource/content/1/derrida_jaques-_mal_de_arquivo__uma_impressc3a3o_freudiana.pdf)> Acesso em 1 nov. 2020

\_\_\_\_\_. **Essa estranha instituição chamada literatura: uma entrevista com Jacques Derrida/Jacques Derrida.** Tradução Marileide Dias Esqueda. - Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014. Disponível em: <<https://drive.google.com/file/d/1pEFnDoXkZ4JTS4l1fkG4bG3TlcJx0UKS/view>> Acesso em 18 mai. 2020



DINIZ, T. **Intermedialidade**. Rumores, v. 12, n. 24, p. 41-60, 20 dez. 2018. Disponível em <<http://www.revistas.usp.br/Rumores/issue/view/10930/1519>> Acesso em 20 mar.2020

DOMINGOS, A. C. M. Referência de fonte eletrônica. **Hiperleitura e escreitura: convergência digital, Harry Potter, cultura de fã** / Ana Cláudia Munari Domingos. – Dados Eletrônicos. – Porto Alegre: EDIPUCRS, 2015. Disponível em:<[https://www.academia.edu/36681567/Hiperleitura\\_e\\_escreitura\\_converg%C3%AAncia\\_digital\\_Harry\\_Potter\\_cultura\\_de\\_f%C3%A3](https://www.academia.edu/36681567/Hiperleitura_e_escreitura_converg%C3%AAncia_digital_Harry_Potter_cultura_de_f%C3%A3)> Acesso em 20 fev. 2020

DUARTE, G. **Queerbaiting na ficção: saiba o que é e por que é prejudicial**. 2017. Disponível em <<https://super.abril.com.br/blog/turma-do-fundao/queerbaiting-na-ficcao-saiba-o-que-e-e-por-que-e-prejudicial/>> Acesso em 13 fev. 2021

ECO, U. **Obra Aberta**. 1991 Disponível em <<https://teoliteraria.files.wordpress.com/2013/02/eco-umberto-obra-aberta.pdf>> Acesso em 18 abr. 2020

ELIOT, T. S. **Ensaio**. 1989 Disponível em< [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5231683/mod\\_resource/content/1/Tradi%C3%A7%C3%A3o-e-Talento%20Eliot-pdf-compressed.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/5231683/mod_resource/content/1/Tradi%C3%A7%C3%A3o-e-Talento%20Eliot-pdf-compressed.pdf)> Acesso em 02 jul. 020

FANDOM WIKI, 2019. Disponível em: <<https://modao-zushi.fandom.com/wiki/Novel>> Acesso em 16 mar. 2020

\_\_\_\_\_. **Daomu Biji**. 2020 Disponível em: <[https://daomu-biji.fandom.com/wiki/Daomu\\_Biji\\_Wiki](https://daomu-biji.fandom.com/wiki/Daomu_Biji_Wiki)> Acesso em 11 jan.2021

FAMÍLIA LONG. **O Que significa Wu Xia 武侠 ?** 2015. Disponível em <<https://www.familialong.com.br/o-que-significa-wuxia-%E6%AD%A6%E4%BE%A0/>> Acesso em 29 jun. 2020

FERREIRA, M. **A Evolução da Web: o que esperar da Web 4.0?** Disponível em: <<https://www.ufjf.br/conexoesexpandidas/2019/09/09/a-evolucao-da-web-o-que-esperar-da-web-4-0/>> Acesso em 09 jun. 2020

FREITAS, M. (Yanligranger) **Não pode ser ninguém além de você**. Disponível em: < <https://www.wattpad.com/8marçoout2355-n%C3%A3o-pode-ser-ningu%C3%A9m-al%C3%A9m-de-voc%C3%AA-pr%C3%B3logo>> Acesso em 29 jun. 2020

GENETTE, G. **Palimpsestos a literatura de segunda mão**. Extratos traduzidos por Cibele Braga *et al.* Edições Viva Voz. Belo Horizonte, MG. 2010. Disponível em: <<https://www.yumpu.com/en/document/view/52506817/genette-gerard-palimpsestos-a-literatura-de-segunda-maopdf>> Acesso em 20 de jan. 2021

HAYLES, K. **Literatura Eletrônica: novos horizontes para o literário**. Trad. Luciana Lhullier e Ricardo Moura Buchweitz. São Paulo: Global, 2009. Disponível em: <[http://paginapessoal.utfpr.edu.br/cantarin/literatura-e-m-meios-digitais-ppgel/18-de-abril/Literatura%20Eletronica%20 Katherine%20Hayles.pdf/at\\_download/file](http://paginapessoal.utfpr.edu.br/cantarin/literatura-e-m-meios-digitais-ppgel/18-de-abril/Literatura%20Eletronica%20 Katherine%20Hayles.pdf/at_download/file)> Acesso em 07 de nov. 2020

HUANXU. **Glossário de Termos em Novels Wuxia, Xianxia e Xuanhuan**. Referência de fonte eletrônica. Disponível em <<https://old.novelmania.com.br/glossario-de-termos-wuxia-xianxia-xuanhuan/>>. Acesso em 16 mar. 2020

HUTCHEON, L. **Uma teoria da adaptação**. Trad. André Cechinel. 2. ed. Florianópolis, ed. da UFSC, 2013.

Ichibluart. **MDZS FAIRYTALES – AU “Xianderella”** Disponível em <<https://ko-fi.com/ichibluart>> Acesso em 10 mai. 2020

Imagens dos desdobramentos de MDZS disponíveis em: <<https://mdzsbr.blogspot.com/p/novel.html>> Acesso em 10/05/2020>

IQYI TV. **Canal de *streaming* para assistir dramas chineses**. Disponível em: <<https://www.iq.com/>> Acesso em 27 de dez. 2020

JAMISON, A. **Fic: por que a fanfiction está dominado o mundo** [recurso eletrônico] / Anne Jamison. Trad. Marcelo Barbão, 1. ed. Rio de Janeiro: Anfiteatro, 2017. Disponível em: <<https://www.saraiva.com.br/lev.>> Acesso em: 11 mai. 2019.

JAUSS, H. R. **A história da literatura como provocação à teoria literária**. Disponível em: <<https://www.passeidireto.com/arquivo/18079419/jauss-hans-robert-a-historia-da-literatura-como-provocacao-a-teoria-literaria>> Acesso em 10 jun. 2020

JENNY, L. **A estratégia da forma**. 1979. Disponível em: <<http://paginapessoal.utfpr.edu.br/cantarin/literatura-e-m-meios-digitais-ppgel/11-de-abril/A%20estrategia%20da%20forma%20-Laurent%20Jenny.pdf/view>> Acesso em 27 set. 2020

JENKINS, H. **Lendo criticamente e lendo criativamente.** 2012 Disponível em <<http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/48047/5180>> Acesso em 30 out. 2020

\_\_\_\_\_. **Cultura da Convergência.** Tradução: Susana Alexandria. São Paulo: Ed. ALEPH, 2013 - Título original: *Convergence Culture*. Versão eletrônica: Natalli Tami. Disponível em: <<http://lelivros.love/book/baixar-livro-cultura-da-convergencia-henry-jenkins-em-pdf-epub-e-mobi-ou-ler-online/>> Acesso em 28 abr. 2019.

JINJIANG. **Jinjiang Literature City.** 2020 Disponível em <[jjwxc.net/aboutus/](http://jjwxc.net/aboutus/)> Acesso em 23 mar.2020

KAJIWARA, K. **Descubra os termos kuudere, yandere, dandere e tsundere.** 2019. Disponível em <<https://coisasdojapao.com/2019/09/descubra-os-terminos-kuudere-yandere-dandere-tsundere/>> Acesso em 18 jan. 2021

KRISTEVA, J. **Introdução à Semanálise.** Tradução Lúcia Helena França Ferraz. - 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005. - (Debates – 84) Disponível em <[https://kupdf.net/download/introducao-a-semanalise-julia-kristeva-pdf\\_58d00ac9dc0d60213ac346cc\\_pdf](https://kupdf.net/download/introducao-a-semanalise-julia-kristeva-pdf_58d00ac9dc0d60213ac346cc_pdf)> Acesso em 02 jul. 2020

LÉVY, P. **As Tecnologias da Inteligência: O Futuro do Pensamento na Era da Informática.** Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed.34, 1993. Disponível em:<\_ <[http://lelivros.love/book/download-cibercultura-pierre-levy-em-epub-mobi-e-pdf/.](http://lelivros.love/book/download-cibercultura-pierre-levy-em-epub-mobi-e-pdf/)> Acesso em 28 mai. 2019

\_\_\_\_\_. **Cibercultura.** Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999 - Título original: *Cyberculture* Capa, projeto gráfico e editoração eletrônica: Bracher & Malta. Disponível em: <<http://lelivros.love/book/download-cibercultura-pierre-levy-em-epub-mobi-e-pdf/>> Acesso em 28 mai. 2019

LIU. J. **A Internet enlouquece! A nova proibição da Administração de Rádio, Cinema e Televisão da China restringe a doçura do amor e da liberdade criativa. O Ministério da Cultura respondeu de forma dominadora: Zero restrições aos temas de filmes e dramas taiwaneses!** 2015 Disponível em <<https://www.taiwannews.com.tw/ch/news/396739>> Acesso em 06 jan. 2021

LUCIANO. **O mundo das *webnovels*.** Disponível em <<http://lordedoslivros.com.br/o-mundo-das-web->

novels/#:~:text=Web%20Novels%2C%20s%C3%A3o%20hist%C3%B3rias%20escritas,ter%20acesso%2C%20alcan%C3%A7ando%20assim%20um> Acesso em 23 jul. 2020

MENESES, H. L. **A estética da recepção.** Disponível em: <<https://www.portalentretextos.com.br/post/a-estetica-da-recepcao>> Acesso em: 12 mai. 2019.

MIRANDA, C. A. **Estou te escrevendo de um país distante: uma re-criação cênica de Hamlet por Felipe Hirsch.** (Tese defendida na Universidade de São Paulo- USP) São Paulo, 2004

\_\_\_\_ **O entrelaçamento textual no pós modernismo.** Disponível em <[https://www.uniandrade.br/docs/scripta/Revista\\_Scripta\\_2005.pdf](https://www.uniandrade.br/docs/scripta/Revista_Scripta_2005.pdf)> Acesso em 02 jun. 2020

MANIFESTO DA LITERATURA DIGITAL. Disponível em <<http://www.literaturadigital.com.br/?pg=25012>> Acesso em 06 abr. 2019

MANOVICH, L. **The Language of the New Media.** Disponível em: <[https://dss-edit.com/plu/Manovich-Lev\\_The\\_Language\\_of\\_the\\_New\\_](https://dss-edit.com/plu/Manovich-Lev_The_Language_of_the_New_)> Acesso em 07 mar. 2020

MCLC. **Romancing the Internet: Producing and Consuming Chinese Web Romance** 2014 Disponível em: <<https://u.osu.edu/mclc/book-reviews/romancing/>> Acesso em 20 jan. 2020

Mo Dao Zu Shi. Romance original. Disponível em:<<https://www.jjwxc.net/> site de publicação de Mo Dao Zu Shi> Acesso em 20 de out 2019

\_\_\_\_ Regras para publicação. Disponível em <<http://www.jjwxc.net/aboutus/>> Acesso em 23 de mar. 2020

MURAKAMI, R. Y. **O ficwriter e o campo da fanfiction: reflexão sobre uma forma de escrita contemporânea.** 2016. 109 p. Dissertação – Programa de Pós-graduação em Teoria Literária e Literatura Comparada da Faculdade de Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo, 2016. Disponível em: <[https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8151/tde-10042017122630/publico/2016\\_RaquelYukieMurakami\\_VOrig.pdf](https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/8151/tde-10042017122630/publico/2016_RaquelYukieMurakami_VOrig.pdf)> Acesso em: 08 abr. 2019

MURRAY, J.H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.** Tradução: Elissa Khoury Daher/Marcelo Fernandez Cuzziol. – Ed. Unesp. 2003 São Paulo: Itaú Cultural. Título original: Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace.

NETFLIX. Canal de *streaming*. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Netflix>> Acesso em: 20 de mar. 2020

NOJIRI, T. **Explicação definitiva de LIGHT NOVEL (até segunda ordem); Ou: por que tem tantos animês genéricos ruins?** Disponível em <https://medium.com/@nojiri.silva/guia-definitivo-de-light-novel-at%C3%A9-segunda-ordem-ou-por-que-tem-tantos-anim%C3%AAs-gen%C3%A9ricos-ruins-a62e3b7209f3> > Acesso em 05 jul. 2020

NIKUNEN, K. **The Intermedial Practises of Fandom**. Disponível em: <[https://www.academia.edu/1493752/The\\_Intermedial\\_Practises\\_of\\_Fandom?auto=download](https://www.academia.edu/1493752/The_Intermedial_Practises_of_Fandom?auto=download)> Acesso em 28 abr. 2020

OLIVEIRA, A. **Quando o fanservice passa a ser um desserviço**. 2017. Disponível em <<http://jornalismojunior.com.br/quando-o-fanservice-passa-a-ser-um-desservico/>> Acesso em 08 fev. 2021

OnlyMiss\_SW. Tradução **Mo Dao Zu Shi** – Disponível em: <<https://www.wattpad.com/list/633501463>> Acesso em 20/out/2019

PARENTE, A. **O virtual e o hipertextual**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1999. Disponível em: <<https://static1.squarespace.com/static/5446cccce4b0721294212654/t/58f7afc43a04110dc1693900/1492627904322/O+virtual+o+hipertextual+Completo.pdf>> Acesso em 05 jun. 2020

PEREIRA, V.; PONCIANO, N. **Partilhar o saber: formar o leitor: conversas entre a escrita, a história, narrativas e leituras, na perspectiva da cultura** Dourados: Ed. UFGD, 2012. Apresentação de Eliana Yunes. Disponível em <<https://teoliteraria.files.wordpress.com/2014/06/livro-nilton.pdf>> Acesso em 17 jul. 2020

PLATAFORMA para **Fanfiction e Webnovels**: *Archive of for own*. Disponível em <[https://archiveofourown.org/tags/FanFiction\\*d\\*Net/works](https://archiveofourown.org/tags/FanFiction*d*Net/works)> Acesso em 28 jul. 2020

\_\_\_\_\_. Spirit Fanfics e Histórias. Disponível em: <<https://www.spiritfanfiction.com/>> Acesso em 19 de maio de 2019

\_\_\_\_\_. Wattpad. Disponível em <[https://www.wattpad.com/?locale=pt\\_PT](https://www.wattpad.com/?locale=pt_PT)> Acesso em 20 de mar. 2020

\_\_\_\_\_. NYAH! Fanfiction. Disponível em: <<https://fanfiction.com.br/>>. Acesso em: 10 mai. 2019.

POUND, E. **ABC da Literatura**. São Paulo – Cultrix 2006, 1ª edição. ABC OF READING. Tradução de Augusto de Campos e José de Paulo Paes. Disponível em <[https://monoskop.org/images/a/a3/Pound\\_Ezra\\_ABC\\_da\\_literatura.pdf](https://monoskop.org/images/a/a3/Pound_Ezra_ABC_da_literatura.pdf)> Acesso em 03 dez. 2020

PUCHNER, M. **O mundo da escrita: como a literatura transformou a civilização** Trad. Pedro Maia Soares. Ed. Schharcz S.A. 2019 São Paulo/SP. [edição digital]

*Qidian Categories Chinese Novel Rankings* Disponível em <<http://www.novelrankings.com/qidian-ranking/categories/>> Acesso em 12 de jan. 2021

RAMOS, T. C. **Resenha ‘Cibertexto: Perspectivas sobre a Literatura Ergódica’** INTERSEMIOSE - Revista Digital, ANO II, N. 04, Jul/Dez 2013, ISSN 2316-316X. Disponível em <<https://www.neliufpe.com.br/wp-content/uploads/2014/02/17.pdf>> Acesso em 31 out. 2020

RAJEWSKI. I. O. **Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality**. *Intermedialités • n° 6 automne 2005*. Disponível em <[http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/intermedialites/p6/pdfs/p6\\_rajewsky\\_text.pdf](http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/intermedialites/p6/pdfs/p6_rajewsky_text.pdf)> Acesso em 15 set. 2020

REIYA. **Until My Feet Bleed and My Heart Aches**. 2016. Até meus pés sangrarem e meu coração doer. 2017. Tradução por Paty e Ana. Disponível em <<https://archiveofourown.org/works/out574070/chapters/23365302>> Acesso em 02 mar. 2017

RIBEIRO, L. da S. **Fanfictions – reescritas arcônticas**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2018. Tese – Doutorado em Letras/Estudos da Linguagem. Disponível em: <<https://www.maxwell.vrac.pucRio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=35284@1>> Acesso em: 04 jun. 2019

RSL.SZ\*. **Eneida (Virgílio)**. 2009 Disponível em <<http://resumodelivrosvariados.blogspot.com/2012/02/eneida-virgilio.html>> Acesso em 20 mai. 2019

SAMOYAUULT, T. **A intertextualidade**. – Tradução: Sandra Nitrini. São Paulo: Aderaldo & Rotschild, 2008. Título original: L'Intertextualité: mémoire de la littérature. Disponível em <<http://dtllc.fflch.usp.br/sites/dtllc.fflch.usp.br/files/Intertextualidade%20-%20Livro%20completo.pdf>> Acesso em 20 mai. 2019

SANTAELLA, L. **Navegar no ciberespaço. O perfil cognitivo do leitor imersivo.** São Paulo: Paulus, 2004. Disponível em <<https://idoc.pub/download/santaella-lucia-navegar-no-ciberespao-o-perfil-cognitivo-do-leitor-imersivopdf-vlr0mxdy8zljz>> Acesso em 30 out. 2020

\_\_\_\_\_. Referência de fonte eletrônica. **A poesia concreta como precursora da ciberpoesia.** Disponível em: <<http://issuu.com/mimacarfer/docs/outubro>> Acesso em: 28 abr. 2019.

SANT'ANNA. A.R. **Paródia, paráfrase & CIA.** Série Princípios 7ª edição 5ª impressão Editora Ática. Disponível em <<https://docero.com.br/doc/nx5x855>> Acesso em 12 out. 2020

SASAKI, A.M. **Literatura oriental – Wuxia e Light Novel.** 2020 Disponível em <<https://www.rdnews.com.br/akio-maluf/literatura-oriental-wuxia-e-light-novel/86490>> Acesso em 12 jan. 2021

SIGNIFICADOS. Referência de fonte eletrônica. **Significado de web 3.0.** Disponível em: <<https://www.significados.com.br/web-3-0/>>. Acesso em: 14 jun. 2019.

SILVA, M.V.B. **Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade.** Galaxia (São Paulo, Online), n. 27, p. 241-252, jun. 2014. Disponível em <<http://www.scielo.br/pdf/gal/v14n27/20.pdf>> Acesso em 23 mar. 2020

\_\_\_\_\_. **Origem do drama seriado contemporâneo. *The origins of contemporary serial drama.*** V. 9 - Nº 1 jan./jun. 2015 São Paulo - Brasil Marcel Vieira Barreto Silva p. 127-143  
MATRIZES Disponível em <<https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/download/100677/99409/0>> Acesso em 23 fev. 2020

STALLONI, Y. **Gêneros Literários.** Disponível em: <[http://www.usp.br/cje/depaula/wp-content/uploads/2017/03/G%C3%AAneros-Liter%C3%A1rios\\_Yves-Stalloni-1.pdf](http://www.usp.br/cje/depaula/wp-content/uploads/2017/03/G%C3%AAneros-Liter%C3%A1rios_Yves-Stalloni-1.pdf)> Acesso em 15 mar. 2019

STAM, R. **Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade.** Ilha do Desterro Florianópolis nº 51 p. 019- 053 jul./dez. 2006. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/2175-8026.2006n51p19>>. Acesso em 17 mai. 2020

SPALDING, M. **Alice do livro impresso ao e-book: adaptação de Alice no país das maravilhas e de Através do espelho para iPad.** 2012, 246. Porto Alegre: UFRGS. Tese (Doutorado em Letras), Instituto de Letras, UFRGS, 2012. Disponível em: <<http://www.literaturadigital.com.br/?pg=25025>> Acesso em: 6 abr. 2019.

TAPIAS, J. A. P. **Internautas e náufragos. A busca do sentido na cultura digital.** Tradução de Maria Stela Gonçalves/Adail Sobral. São Paulo – Edições Loyola, 2006.

**THE UNTAMED.** Diretores Zheng Weiwen; Chen Jialin. País de origem: China: Produtores Fang Feng; Yang Xia; Wang Chu e Liu Mingyi; distribuído por Tencent Penguin Pictures e New Style Media, 2019. *Web série* 27 de junho a 20 de agosto (transmissão original); formato 1080i (HDTV).

\_\_\_\_\_ Disponível em <<https://www.netflix.com/title/81200228>> Acesso em 03 nov. 2019

\_\_\_\_\_ Disponível em: <<https://www.viki.com/tv/36657c-the-untamed?locale=pt>> Acesso em 03 dez. 2019

\_\_\_\_\_ Edição Especial WeTV vip. Disponível em <<https://m.wetv.vip/>> Acesso em 20 dez. 2019

\_\_\_\_\_ Trilha Sonora, 2019. Disponível em <[https://pt.wikipedia.org/wiki/The\\_Untamed#Trilha\\_sonora](https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Untamed#Trilha_sonora)> Acesso em 30 mar. 2020

UBERSFELD, A. **A representação dos clássicos – reescritura ou museu.** Tradução de Fátima Saadi. Folhetim Teatro do pequeno Gesto – 13/ abril-junho 2002. Disponível em <<http://www.pequenogesto.com.br/portfolio/detail/folhetim-13/>> Acesso em 16 out. 2020

UNES, W. **A estética da recepção – Hans-Robert Jauss e Wolfgang Iser.** Revista Estudos, v. 30, n. 4, 2003, p. 753-766. Disponível em: <<https://www.academia.edu>> Acesso em: 12 mai. 2019.

VARGAS, M. L. **O fenômeno Fanfictions - novas leituras e escrituras em meio eletrônico** Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2015. Disponível em <[http://editora.upf.br/images/ebook/o\\_fenomeno\\_fanfiction.pdf](http://editora.upf.br/images/ebook/o_fenomeno_fanfiction.pdf)> Acesso em: 30 out. 2020

Viki.tv. **Canal de streaming para assistir dramas asiáticos.** Disponível em: <<https://www.viki.com/?locale=pt>> Acesso em 20/março/2020

WeTV **Canal de streaming para assistir dramas.** Disponível em <[https://en.wikipedia.org/wiki/We\\_TV](https://en.wikipedia.org/wiki/We_TV)> Acesso em 30 mar. 2020

ZHANG NI. **Xiuzhen (Immortality Cultivation) Fantasy: Science, Religion, and the Novels of Magic/Superstition in Contemporary China.** Religions 2020, 11-25. Disponível em <[https://res.mdpi.com/d\\_attachment/religions/religions-11\\_00025/article\\_deploy/religions-11-00025-v2.pdf](https://res.mdpi.com/d_attachment/religions/religions-11_00025/article_deploy/religions-11-00025-v2.pdf)> Acesso em 28 nov. 2020



ZILBERMAN, R. **Fim do livro, fim dos leitores?** São Paulo: SENAC, 2001.

ZONIN, C.D. **Polifonia e discurso literário: outras vozes que habitam a voz do narrador na obra Ensaio sobre a Lucidez de José Saramago.** Revista eletrônica de crítica e teoria de literaturas. Dossiê: Saramago PPG-LET-UFRGS – Porto Alegre – Vol. 02 N. 02 – jul/dez 2006. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/NauLiteraria/article/viewFile/4870/2785>><https://seer.ufrgs.br/NauLiteraria/article/viewFile/4870/2785>>. Acesso em 20 mai. 2019

38jiejie 2020. **Xiao Zhan Continues to Suffer Backlash from the AO3 Controversy.** Disponível em <<https://38jiejie.com/2020/03/03/xiao-zhan-continues-to-suffer-backlash-from-the-ao3-controversy/>> Acesso em 30 mar. 2020