



REPRODUÇÃO TEXTUAL: FANFICS E RECRIAÇÃO EM SALA DE AULA

*Wlademyr de Menezes Alves¹
Beto Vianna²*

A diversificação das tecnologias da linguagem, na história humana, não é um fenômeno novo, mas tornou-se uma preocupação nova, graças à interpenetração das tecnologias digitais com as relações sociopolíticas do ambiente acadêmico. Algo semelhante ao valor cultural que se deu à tecnologia da escrita, apesar da (ou por causa da) concorrência das sociedades ágrafas e dos membros excluídos ou mais reticentes das sociedades letradas. Cada vez mais os setores acadêmicos ligados à educação não apenas aceitam, como, em muitos casos, prescrevem o letramento digital como parte necessária das práticas de leitura e escrita. Essa renovada relação entre os afazeres humanos e a máquina leva-nos a refletir sobre o estatuto cambiante desses dois polos, como é explicitado por Donna Haraway:

Uma das características mais notáveis desta nossa era (chamem-na pelo nome que quiserem: a mim, “pós-moderna” não me desagrada) é precisamente a indecente interpenetração, o promíscuo acoplamento, a desavergonhada conjunção entre o humano e a máquina. Em um nível mais abstrato, em um nível “mais alto”, essa promiscuidade generalizada traduz-se em uma inextrincável confusão entre ciência e política, entre tecnologia e sociedade, entre natureza e cultura.

1 Professor de educação básica e mestre em Letras pelo Programa de Pós-Graduação em Letras Profissional em Rede (PROFLETRAS) – Universidade Federal de Sergipe - Campus Itabaiana. E-mail: wladaju@msn.com.

2 Professor do Departamento de Letras de Itabaiana, do Mestrado Profissional em Letras e do Programa de Pós-graduação em Antropologia da Universidade Federal de Sergipe. E-mail: bt-vianna@gmail.com.

Não existe nada mais que seja simplesmente “puro” em qualquer dos lados da linha de “divisão”: a ciência, a tecnologia, a natureza puras; o puramente social, o puramente político, o puramente cultural. (HARAWAY, 2009, p.11)

É nessa promiscuidade modal que o uso dos meios digitais, seus diversos recursos como mediadores da comunicação, suas formas de controle não presenciais, e a evidente articulação entre escrita e ambientes virtuais propiciaram o surgimento de, segundo Marcuschi (2008), uma cultura eletrônica, caracterizada por uma nova economia da escrita.

Diante dessa ordem, surgem novas concepções de escola, novos perfis de professores e, o que é mais intrigante (para alguns), uma geração de alunos que se move confortavelmente por esses novos modos de aprender a ler e escrever, aparentemente sem se perturbarem com sua própria multinatureza ciborgue. Nesse paradigma, utilizando as novas mídias em sala de aula, aproximamo-nos, enquanto professores, de práticas já incorporadas ao cotidiano do alunado, ao mesmo tempo em que contribuímos para institucionalizar essas novas modos de relação. Atender essa demanda exige do professor a necessidade de uma formação continuada flexível frente a essas mudanças, sendo mediada pelas tecnologias digitais da informação e comunicação e as diversas linguagens por elas utilizadas. Assim, à medida que estas novas tecnologias são inseridas em práticas sociais mediando a comunicação (a internet como um espaço sócio discursivo virtual), novas formas de linguagem multimodais são utilizadas para a criação de gêneros textuais inéditos ou a modificação de gêneros já existentes. Rojo discute esta relação com o viver na escola:

É o que tem sido chamado de multimodalidade ou multissemiótica dos textos contemporâneos, que exigem os multiletramentos. Ou seja, textos compostos de muitas linguagens (ou modos, ou semioses) e que exigem capacidades e práticas de compreensão e produção de cada uma delas (multiletramentos) para fazer significar. (ROJO, 2012, p. 19)

Os gêneros digitais, de acordo com Marcuschi (2008, p.18-19), “giram em torno das práticas da escrita, mesmo que em associação com outras semioses – o diálogo entre verbal e audiovisual é característica típica dos gêneros digitais, da mesma forma que a presença dos hiperlinks”. Da mesma forma, a escrita interativa em termos de sincronia também aparece como característica dos gêneros digitais.

A *fanfiction*, ou “obra de fã”, não é um gênero nativo dos ambientes virtuais. O que faz da *fanfiction* um sistema coerente, identificável, é a apropriação de uma obra por sua audiência, visando a sua *recriação*, subvertendo ou hibridizando os papéis tradicionais de autor e leitor ou espectador. A existência continuada de um coletivo “fãs” que dá sobrevida ao gênero, no entanto, sempre contou com a cumplicidade de certos usos institucionalizados das tecnologias, principalmente aquelas ligadas aos processos de reprodução, difusão e comunicação, permitindo à obra (impressa, radiofônica, audiovisual) atingir um número grande de pessoas que conversam entre si e, ao mesmo tempo, promover a recirculação da obra no espaço interacional da audiência. Por isso a *fanfiction* pode ser vista, em retrospectiva, como gênero incipiente após os processos de mecanização da imprensa, como gênero emergente, ou já estabelecido, com as novas tecnologias de comunicação do século XX, e como gênero amplamente difundido pelas possibilidades da rede mundial de computadores. O gênero popularizou-se e diversificou-se na sua paisagem adaptativa preferencial: o terreno fértil da interconexão digital, em contínua expansão na atualidade, sem deixar, por isso, de se apresentar como um sistema estruturalmente determinado: “Os sistemas determinados estruturalmente são sistemas tais que qualquer agente que incida sobre eles apenas desencadeia neles mudanças estruturais determinadas neles próprios” (MATURANA, 2001, p. 173).

De fato, hoje podemos encontrar facilmente plataformas dedicadas à produção e divulgação destes textos, tais como *blogs* e *websites*. Não raro também encontramos dicas de como escrever ou sugestões de como associar uma *fanfic* a outras semioses. O uso de tal ferramenta justifica-se pela divulgação e compartilhamento de ideias, facilitando a participação do “outro” no processo de constru-

ção coletiva do conhecimento. A seguir abordaremos como as novas possibilidades da escrita digital podem contribuir para a atividade de leitura e produção textual das *fanfics*.

É permeando este cenário que este trabalho almeja que alunos do 9º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública de Aracaju participem de oficinas de produção de textos no gênero *fanfiction* e, desta forma, vivenciem uma forma de produção textual colaborativa e multimodal. Através de sessões de leitura e discussão sobre as *fanfictions*, os professores utilizarão instrumentos e técnicas que busquem recuperar sentidos ou descrever os fatos relacionados à produção textual referenciada, ou seja, durante o processo de produção, serão recuperados os contextos de interpretação com base nas manifestações linguísticas dos produtores de textos. Todo esse processo é a chave de produção de uma *fanfic*.

O enquadramento das *fanfics* como forma de literatura foi passo importante para alcançar um dos objetivos expressos neste projeto. Porém, devemos voltar igualmente nossos pensamentos para a dependência da máquina no processo de produção ou reescrita de uma *fanfic*. Na verdade, devemos acreditar que não importa a ferramenta, a interação e a troca de ideias é que realmente importa nesse processo. Segundo Haraway, “a fronteira entre ferramenta e mito, instrumento e conceito, sistemas históricos de relações sociais e anatomias históricas dos corpos possíveis (incluindo objetos de conhecimento) é permeável. Na verdade, o mito e a ferramenta são mutuamente constituídos” (HARAWAY, 2009, p. 64).

Tais assertivas corroboram com a ideia de *fanfiction* que significa “ficção criada por fãs”. Todo esse círculo é explicado na seguinte citação:

A relação dos fãs com as narrativas abordadas está evidente no uso específico da palavra “cânone”, ou seja, a narrativa estabelecida como referência para todos os fãs. (...). Um romance adaptado para o cinema, por exemplo, tem como cânone o livro, e não o filme. Ambos podem ser discutidos pelos fãs, mas, no estabelecimento de hipóteses interpretativas, os argumen-

tos baseados no cânone possuem valor superior. O cânone, na visão dos fãs, não é o texto consagrado pela sociedade como cânone literário, e sim a narrativa de referência pela qual nutrem especial carinho. Os fãs revisitam o cânone quantas vezes precisarem a fim de extrair dele uma unidade de sentido. (NAKAGOME; MURAKAMI, 2013)

Pressupõe-se dessa forma que a participação ativa de alunos e professores no planejamento e nas ações é de suma importância dada a complexidade do trabalho colaborativo onde seus autores buscam uma maneira de experimentação na qual o grupo procura mudar alguns aspectos da situação de origem (obras literárias, filmes, seriados, etc.). A observação e avaliação dessas ações, ao evidenciar os obstáculos encontrados no caminho, mostram um ganho de informação que será captado e restituído como elementos de saber.

AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM, AUTORIA E ESCRITA

Atualmente, existem inúmeros ambientes virtuais que servem para atender demandas variadas funcionando como espaço de divulgação e compartilhamento de informações de diversas áreas do conhecimento humano (jornalismo, esporte, política, religião, educação etc.). No campo da educação, uma gama de *sites*, *blogs* e grupos em redes sociais mostram a importância da divulgação de informações e a necessidade de compartilhar formas diferenciadas de ensino.

Um *blog*, por exemplo, é uma ferramenta gratuita, de fácil domínio e que não exige que os usuários sejam mestres em tecnologia para poder fazer uso desta ferramenta. Assim, sendo uma forma de interação, o blog possui grande valor no processo de ensino/aprendizagem. A comunicação entre o autor e o leitor é feita de forma a possibilitar a construção coletiva do conhecimento e, desta forma, a própria leitura deixa de ser um mero processo mecânico dando lugar à análise de um contexto mais amplo.

Com relação à produção escrita, o aluno, já nativo em ambientes virtuais, mostra-se motivado por poder apresentar seus escritos não

apenas ao professor (olhar avaliador), mas também aos seus pares que poderão complementar as ideias num processo contínuo promovendo a escrita, a reescrita e, assim, potencializando a colaboratividade. Seria, no mínimo, interessante à escola se apoderar como espaço físico propício a esse processo de aprendizagem colaborativa. Marcuschi enfatiza a importância dessa relação.

Inevitáveis relações entre escrita e contexto devem existir, fazendo surgir gêneros textuais e formas comunicativas, bem como terminologias e expressões típicas. Seria interessante que a escola soubesse algo mais sobre essa questão para enfrentar sua tarefa com maior preparo e maleabilidade, servindo até mesmo de orientação na seleção de textos e definição de níveis de linguagem a trabalhar. (MARCUSCHI, 2010, p.19)

Diante deste cenário, é justo retomar algumas questões teóricas acerca da definição de autoria até chegarmos à sua definição no contexto da era digital. Barthes, em seu livro *O rumor da língua*, afirma que

O autor reina ainda nos manuais de história literária, nas biografias de escritores, nas entrevistas dos periódicos, e na própria consciência dos literatos, ciosos por juntar, graças ao seu diário íntimo, a pessoa e a obra; a imagem da literatura que se pode encontrar na cultura corrente está tiranicamente centralizada no autor, sua pessoa, sua história, seus gostos, suas paixões. (BARTHES, 2004, p.67)

Na mesma obra, no texto "A morte do autor", Barthes (2004) fala da posição do autor como um sujeito social e historicamente constituído, enfraquecendo a ideia de autor como aquele que unicamente detém o poder sobre sua obra. Ainda segundo Barthes, é a escrita que faz o autor, já que cabe a este selecionar as palavras já ditas ou escritas já existentes.

Na era dos manuscritos, os papéis de autor e leitor se confrontavam, visto que as obras eram normalmente alteradas devido às transcrições ou traduções. Com o texto impresso, o autor e o leitor se

distanciam diante da não contestação das suas palavras impressas e do mercado editorial de consumo de produtos culturais. Com o advento da internet, essa relação entre autor-leitor volta à tona e estes dois papéis se reaproximam com a ideia do hipertexto e da produção colaborativa.

Foucault (2002, p.29) aproxima-se da definição de autor nos tempos de produção colaborativa. Para ele, "o autor não é exatamente nem o proprietário nem o responsável por seus textos; não é nem o produtor nem o inventor deles". Neste paradigma, cabe às sociedades, possuidoras de marcas culturais distintas, atribuir a cada indivíduo (ou grupo) a responsabilidade da autoria e essa identificação depende de fatores diversos (época histórica, política, tipos de escrita, ambiente etc.).

Portanto, na esfera digital, a concepção de autoria é diretamente relacionada a um ambiente onde a interatividade e a multiplicidade de vozes são inerentes. Na *web*, o compartilhar é mais significativo que apenas apresentar o conteúdo de outrem. Isso envolve a partilha de ideias, ideologias e valores.

A PRODUÇÃO E CIRCULAÇÃO DE FANFICTIONS

Na Grécia antiga, a literatura trágica é baseada num universo mitológico. Desde essa época, muitos autores já usavam alguns desses mitos para produzir suas próprias histórias criando, assim, novas histórias ou ainda várias versões da mesma história. Essa prática é algo muito parecido com as *fanfictions*, uma história escrita por um fã, envolvendo os cenários, personagens e tramas previamente desenvolvidos no original.

Fanfiction é, assim, uma história escrita por um fã, envolvendo os cenários, personagens e tramas previamente desenvolvidos no original, sem que exista nenhum intuito de quebra de direitos autorais e de lucro envolvidos nessa prática. Os autores de *fanfictions* dedicam-se a escrevê-las em virtude de terem desenvolvido laços afetivos tão fortes com o original, que

não lhes basta consumir o material que lhes é disponibilizado, passa a haver a necessidade de interagir, interferir naquele universo ficcional, de deixar sua marca de autoria. (VARGAS, 2005, p. 21-22)

O processo de produção de uma *fanfiction* explica-se pelo fato de que, para alguns fãs, não é suficiente consumir o material originalmente disponível, o que é realmente interessante é entrar no universo ficcional do seu ídolo, modificando-o e complementando-o. Tanto na literatura trágica grega quanto na clássica, os textos originais – chamados cânones no universo *fanfiction* – serviam como base para a criação de outros textos semelhantes, porém, a *fanfiction* é mais que um texto semelhante: é uma história que tem sentido apenas dentro de seu cânone e é direcionada aos fãs desse mesmo cânone. É um novo texto criado por fãs e para fãs.

Cruz (2008, p.2) aponta escritos no século XVII que seriam fins alternativos para *Dom Quixote de la Mancha*, de Cervantes. Apesar de seguir a ideia, estes ainda não eram reconhecidamente *fanfics*. Outros exemplos deste tipo de escrita estão registrados na Wikipédia onde há referências a suplementos às obras de Homero e recontagens das histórias do Rei Arthur. Porém, as *fanfictions* ganharam grande impulso com o *fandom Star Trek* e se diversificaram com outros produtos midiáticos. Em meados de 1990, o universo da escrita de *fanfic* foi adaptado para as formas digitais, através de *bulletin boards*, *mailing lists* e, mais recentemente, em *blogs*. Como Luiz (2008, p.2) explica, “com a expansão da internet e da *Web 2.0*, a publicação e divulgação de (...) formas de expressão artística e cultural tornou-se muito mais simples e acessível”, o que provocou a expansão da cultura participativa no ciberespaço. Ainda de acordo com o autor, a Internet deu vazão ao desejo de expandir universos ficcionais sem benefícios financeiros ou preocupação com o *copyright* ou com a propriedade intelectual.

Antes da década de 1990, os fãs interagiam através de jornais, zines, conferências ou correspondências pessoais, a produção artística então produzida era um artefato físico, as distâncias e as

condições econômicas dos fãs podiam atuar como empecilhos. Com o advento da Internet, a participação dos fãs ficou ao mesmo tempo mais acessível e velada, o acesso a produtos pode se dar com ou sem a inserção do fã num determinado *fandom*. Isto é, o fã (no sentido mais amplo possível do termo) pode optar por não integrar o ciclo de produção e discussão, sendo apenas um consumidor-observador (o famoso *lurk* ou espião). Um exemplo da capilaridade da fama desse gênero literário está na autora J. K. Rowling, da série *Harry Potter* (um dos cânones mais conhecidos e explorados da última década), ela incentiva que os fãs escrevam *fanfics*, contanto que atendam a alguns pedidos como, por exemplo, que as histórias não tenham conteúdo pornográfico. Além de *fics* (outra abreviatura para as *fanfiction*) escritas, também existem *fics* na forma de filmes (*fanfilms*) e de desenhos (*fanarts*).

Embora a leitura e a produção escrita sejam intensas no ambiente virtual, no ambiente escolar a prática da leitura e da escrita não acontece de forma tão espontânea e prazerosa. Diante desse cenário, a inserção de *fanfics* como ferramenta pedagógica pode promover uma renovação do ambiente escolar, por tratar-se de um gênero típico do ambiente virtual e que integra a experiência cotidiana dos estudantes.

Apesar da dependência das máquinas e novas tecnologias, por seu caráter de incentivo à leitura e à produção textual, o gênero *fanfiction* pode ser utilizado de forma a contribuir para o ensino de língua portuguesa e para a leitura e produção de textos no ambiente escolar.

TECNOLOGIA E VIVER HUMANO

O gênero *fanfiction*, por sua própria organização dependente da apropriação coletiva, tornou-se mais acessível, mais desejável, e, portanto, mais difundido, no atual ambiente hipertextual e horizontal da web. Ainda que a disseminação em rede não seja determinante das *fanfics*, a sobrevivência do gênero continua parasitária de determinados recursos tecnológicos. Vimos que o gênero (ainda que não

reconhecido com esse nome) pode ter surgido entre os séculos XVII e XVIII, ou seja, entre a popularização do uso de tecnologias mecanizadas de impressão e a multiplicação das técnicas de reprodução no início da revolução industrial (PIGNATARI, 1987, p. 73) e se firma no século XX, era das telecomunicações e da “aldeia global” (MILLER, 1973, p. 111). Daí a importância dada às tecnologias, novas ou nem tanto. Podemos, contudo, refletir sobre a relação entre organismo e máquina, ou ainda, sobre o papel da tecnologia no viver humano, sua centralidade em seus afazeres. As *fanfics* só são possíveis (hoje) diante do uso da internet? O que é mais importante neste processo de reescrita: o estabelecimento da comunidade de novos autores ou a ferramenta que o possibilita (ou facilita)? Diz Maturana:

... hoje em dia, quando falamos tanto de progresso, de ciência e de tecnologia como se progresso, ciência e tecnologia fossem, em si mesmos, valores a serem venerados, há muitas pessoas que pensam que as máquinas, ao se tornarem mais e mais complexas e inteligentes através da construção humana, possam de fato se tornar vivas, de forma a suplantar-nos como um resultado natural desse tão venerado progresso e expansão da inteligência. Muitas pessoas também parecem pensar que a natureza da evolução está mudando, de modo que a tecnologia está se tornando a mola mestra no fluir da mudança cósmica no que diz respeito a nós. (MATURANA, 2001, p.172)

Conceitualizar os usos da tecnologia digitais e as novas relações humano-máquina como “inovações”, ou seja, como avanços em oposição a modos de comunicação menos eficazes no passado, remetemos, curiosamente, a temas revelhos e persistentes, desde as noções de progresso social e científico do final do século XVIII e de todo o século XIX, até a modernidade inaugurada no século XVII, de uma separação política entre uma natureza que, apesar de muda, só diz a verdade (quando interrogada pelo cientista), e uma sociedade ruidosa, mas potencialmente enganadora (se deixada em mãos inábeis ou inescrupulosas), ambos os polos usados alternadamente, nessa

recente história do pensamento ocidental, para silenciar o oponente (LATOURE, 1994).

Latour (1994) nos lembra, contudo, que “nunca fomos modernos”, ou seja, a tentativa purificadora de forçar a separação entre uma natureza não-humana, de um lado (acessível por nós através do conhecimento), e uma cultura humana, de outra (criada por nós no debate político, ou na dinâmica social), tem contribuído para a proliferação de híbridos intratáveis, e a situação não melhora quando incluímos um terceiro vértice - o texto, o discurso - nesse polígono purificado. Em uma perspectiva mais simétrica, tanto atores humanos quanto não-humanos (autores consagrados, provedores de internet, professores da rede pública, obras literárias, aparelhos celulares, clubes de fãs) podem se revelar agentes importantes na configuração de um espaço coletivo, como é tanto o caso das *fanfics* quanto de sua utilização no espaço educacional. A oposição entre um “moderno” tecnologicamente avançado (que ao mesmo tempo causa perplexidade e exige sua utilização) a um “antigo” enquanto espaço imobilizante de intercomunicação, ignora, ou trata assimetricamente, a agência dos componentes envolvidos. Diz Maturana, sobre a perplexidade diante da tecnologia:

A tecnologia pode ser vivida como um instrumento para ação intencional efetiva, ou como um valor que justifica ou orienta o modo de viver no qual tudo é subordinado ao prazer vivido ao se lidar com ela. Quando é vivida desse último modo, a tecnologia se torna um vício cuja presença os nela viciados desejam justificar com argumentos racionais fundados na realidade histórica de sua imensa expansão nos tempos modernos. Se vivida como um instrumento para ação efetiva, a tecnologia leva à expansão progressiva de nossas habilidades operacionais em todos os domínios nos quais há conhecimento e compreensão de suas coerências estruturais. (MATURANA, 2001, p.187)

SEQUÊNCIA DIDÁTICA PARA TRABALHAR COM FANFICTIONS

Para Schneuwly e Dolz (2011), uma sequência didática é um conjunto de atividades escolares organizadas, de maneira sistemática, em torno de um gênero oral ou escrito, é um modo de o professor organizar as atividades de ensino em função de núcleos temáticos e procedimentais.

Para elaborar uma sequência didática é possível seguir algumas estratégias didático-metodológicas para embasá-la, entre elas está o Método Recepcional descrito por Aguiar e Bordini (1988), no livro *A formação do leitor – Alternativas metodológicas*. Este método encontra-se baseado na Estética da Recepção.

A seguir, apresentamos uma sugestão de sequência didática tendo como base esse método. Sugere-se o uso de dez aulas para aplicação desta sugestão de trabalho com as *Fanfics*.

Proposta de intervenção
Conteúdo: <i>Fanfictions</i> , leitura e releitura, produção textual.
Objetivo: Proporcionar aos alunos de uma turma do 9º Ano (Ensino Fundamental) a leitura, interpretação e produção de narrativas ficcionais que representem a visão deles acerca de enredos provenientes de produtos midiáticos (livros, filmes, quadrinhos, videogames, etc.).
Procedimentos Didáticos: Determinação do Horizonte de Expectativas (2 aulas de 50 minutos)

Inicialmente, o professor apresenta alguns textos em formato impresso publicados nos sites <https://fanfics.com.br/> e <https://fanfiction.com.br/> e propõe uma sessão de leitura livre em que cada um pode escolher o texto que deseja ler.

Enquanto os alunos leem, o professor circula entre eles observando os assuntos apresentados nas *fanfics* escolhidas para leitura, bem como os comentários e as reações dos leitores durante o desenvolvimento da atividade.

Terminada a leitura, o professor promove a socialização dos textos lidos, pedindo que cada aluno conte um pouco sobre o que leu.

Desta maneira, será possível identificar que os textos não se tratam de obras originais.

Desta socialização, o professor introduz o gênero *fanfiction* e, como exemplo, socializa algumas páginas da internet onde este gênero é apresentado.

ATENDIMENTO DO HORIZONTE DE EXPECTATIVAS

Para atender aos interesses dos alunos pelos relatos apresentados nas *fanfics*, o professor propõe a leitura, em horário extraclasse, de outras *fanfics* e sugere as fontes onde essas obras podem ser encontradas.

Para instigá-los a ler, o professor poderá apresentar um breve relato do enredo da trilogia “Divergente” ([https://pt.wikipedia.org/wiki/Divergente_\(trilogia\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Divergente_(trilogia))), juntamente com uma *fanfic* criada com base nesse enredo (<https://fanfics.com.br/fanfic/43064/stay-with-me-uma-nova-historia-divergente>), despertando a curiosidade dos alunos, propondo que eles imaginem outras histórias. Com o intuito de promover a reflexão sobre as obras lidas, o professor propõe que os alunos respondam aos seguintes questionamentos que servirão de ponto de partida para a aula seguinte:

- Quais são as características apresentadas nesta obra que mais se aproximam da sua vida? E quais as que são diferentes?
- Esta obra te faz lembrar algo que tenha acontecido com você ou sua família?
- Você concorda com a forma como o *ficwriter* caracteriza as personagens da obra original?
- Você acha que alguns dos elementos citados na obra original sofreram modificações? Quais elementos e quais foram as modificações?

No segundo momento, os alunos irão apresentar as *fanfics* lidas e socializar as respostas das questões.

Através desta socialização, o professor montará um quadro com as respostas em papel pardo para em seguida refletir junto com os alunos sobre as respostas deles.

RUPTURA DO HORIZONTE DE EXPECTATIVAS

Para trabalhar a mesma temática, mas com um formato diferente, o professor poderá levar para sala de aula histórias em quadrinhos para provocar os alunos a perceberem as diferenças e semelhanças entre os textos até agora estudados. Como sugestão, podem ser utilizadas as revistinhas da Turma da Mônica (material de fácil acesso), juntamente com *fics* criadas sobre a série “Turma da Mônica Jovem” (<https://spiritfanfics.com/categorias/turma-da-monica-jovem>). Diante de tal cenário, os alunos recebem as seguintes indagações:

- Qual a diferença entre as histórias originais (contidas nas revistas) e as *fanfics* em relação ao formato apresentado?
- Qual a principal semelhança apresentada entre os textos?
- Qual deles é mais fácil de entender?
- Qual deles é mais atrativo para ser lido/estudado?

Para complementar a discussão, o professor poderá explorar as imagens e o enredo da história em quadrinhos para que os alunos percebam a caracterização dos seus personagens em momentos diferentes da vida apresentada no HQ e nas *fics*. A pergunta final neste momento é:

- Qual texto te chamou mais a atenção?

É esperado que os textos que falam da adolescência chamem mais a atenção pela identificação com a faixa etária dos alunos.

Ao final, o professor junto com os alunos, pode fazer um quadro para definir as características dos HQ's e das *fanfics*.

QUESTIONAMENTO DO HORIZONTE DE EXPECTATIVAS

Chegou a hora de comparar as atividades realizadas. O professor agora irá analisar qual atividade apresentou maior dificuldade de compreensão e execução bem como qual foi mais propícia para promover a reflexão dos alunos. Nesta fase, os alunos recebem os seguintes questionamentos:

- Qual das atividades desenvolvidas (fanfic e HQ) apresentou maior dificuldade de compreensão para vocês? Por quê?
- Qual das atividades desenvolvidas (fanfic e HQ) promoveu maior reflexão para vocês? Por quê?

Após a socialização das respostas, o professor explicará que estas atividades serviram para desenvolver a interpretação e o raciocínio crítico dos alunos e que a próxima atividade apresentará mais um desafio a ser vencido por eles, mas que acredita que será um sucesso devido ao empenho e desenvolvimento apresentado até então.

AMPLIAÇÃO DO HORIZONTE DE EXPECTATIVAS

Agora, o professor irá propor a leitura do livro *Dom Casmurro*, de Machado de Assis, em casa, (o professor pode disponibilizar a obra em formato pdf para ser lida em computador, notebook, celular, etc.) e após um período disponibilizado para leitura (15 dias em média) cada aluno vai socializar oralmente a sua avaliação do capítulo lido com os colegas.

Após esse período de leitura, será aberto um debate em sala tendo como norte as seguintes perguntas:

- Quais são as semelhanças e diferenças entre a realidade dos personagens da obra e a vivenciada por você?
- Quais foram as dificuldades enfrentadas durante a leitura dessa obra? (Vocabulário, ideias apresentadas, extensão da obra).
- O que foi feito para sanar as dificuldades encontradas (Busca das palavras desconhecidas no dicionário, procura por ajuda na internet ou com algum colega?).
- A leitura desta obra te fez ter vontade de continuar a leitura sobre esta temática ou te fez ter curiosidade por outra? Qual?

Depois desta fase, o professor apresenta uma *fanfic* baseada na obra de Machado de Assis (<https://fanfiction.com.br/historia/169707/Pos-tumamente/>), e agora, o professor irá orientá-los a produzir uma *fanfic*

sobre o universo que eles sejam fãs. É estipulado o prazo de oito dias para a confecção dessa *fic*. Terminada a atividade, os alunos devem ser encorajados a apresentar o trabalho desenvolvido à turma explicando o motivo da escolha das personagens e respondendo às curiosidades que possam surgir por parte dos seus colegas e professor. Ao final, o material pode ser exposto na sala de aula ou em outro espaço da escola além de ser publicado em um dos sites dirigidos a este fim.

Chegamos à última etapa. A partir das respostas aos questionamentos acima reiniciamos as etapas do Método Recepcional, visto que este nunca se esgota, promove sempre um recomeço em busca de uma nova determinação, atendimento, questionamento, ruptura e ampliação de horizontes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática de produzir textos, na forma oral ou escrita, vem sendo revista com a utilização de formas alternativas de compilação e publicação, digitais ou não, que vêm ganhando espaço no ambiente educacional.

O gênero narrativo tem toda a chance de ser bem acolhido na rotina dos alunos, pois, em suas diversas modalidades e difundido nas mais variadas plataformas, já faz parte da experiência cotidiana das pessoas de diferentes idades, culturas, e redes conversacionais. É contando com essa aceitação que se aposta na produção de textos narrativos através das *fanfictions*, um gênero tipicamente hipertextual que, a um só tempo, floresce em um ambiente digital em rede, e parte de tradições narrativas ligadas ao gosto e ao interesse dos seus novos ou futuros autores, os fãs. As *fanfic*, segundo Xavier (2010, p. 171), possuem uma “forma híbrida, dinâmica e flexível de linguagem que dialoga com outras interfaces semióticas, adiciona e acondiciona à sua superfície formas outras de textualidade”. Discutir e trabalhar esse gênero pode ser de grande relevância no contexto escolar, visando à formação de produtores de textos escritos que possam ampliar as suas competências comunicativas de forma colaborativa, em um mundo em constante metamorfose modal. Seu caráter *repro-*

duto, em um sentido bem diverso da cópia, enfatiza a hipertextualidade processual do gênero, e a inserção do novo autor em uma rede consensual de leitura e escrita.

Trabalhar um gênero narrativo usando os meios digitais disponíveis na escola e formatos já incorporados à experiência dos alunos, pode tornar a aula mais dinâmica, mais colaborativa e interativa, configurando-se como um facilitador do processo de ensino e aprendizagem das línguas portuguesas.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, V. T. de; BORDINI, M. G. **Literatura e formação do leitor**: alternativas metodológicas. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1988.

BARTHES, R. **O rumor da língua**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2004.

CRUZ, R. R. Fanfiction: impulsionando prática de leitura em tela e produção textual entre adolescentes. In: **Simpósio Hipertexto e tecnologias na educação** – multimodalidade e ensino, 2. Recife, 2008. Anais Eletrônicos. 2008. p. 1- 16.

FOUCAULT, M. **O que é um autor**. Lisboa: Ed. Passagens/Vega, 2002.

HARAWAY, D. *et al.* **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Ed. Autêntica, 2009.

LATOUR, B. **Jamais fomos modernos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1994.

LUIZ, L. A expansão da cultura participatória no ciberespaço: fanzines, fanfictions e a cultura de fã na internet. In: II **Simpósio ABCiber**, 2008, São Paulo. Anais eletrônicos, São Paulo, 2008. p. 1-9.

MARCUSCHI, L. A. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Ed. Parábola, 2008.

MARCUSCHI, L. A. **Da fala a escrita**: atividades de retextualização. São Paulo: Ed. Cortez, 2010.

MATURANA, H. **Cognição, ciência e vida cotidiana**. Belo Horizonte: Ed. UFMG, 2001.

MILLER, J. **As ideias de McLuhan**. São Paulo: Ed. Cultrix, 1973.

NAKAGOME, P.T.; MURAKAMI, R.Y. Transculturalidade, transformação: a relação dos fãs e dos estudantes com a literatura. **Interdisciplinar**, Universidade Federal de Sergipe, v. 19, n. 1, p. 71-86, 2013. Disponível em: < <http://www.seer.ufs.br/index.php/interdisciplinar/article/view/1851/1623>>. Acesso em: 28 mar. 2016.

PIGNATARI, D. **Semiótica e literatura**. São Paulo: Ed. Cultrix, 1987.

ROJO, R. Pedagogia dos multiletramentos: diversidade cultural e de linguagens na escola. In: ROJO, R.; MOURA, E. (Orgs.) **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

SCHNEUWLY, B.; DOLZ, J. **Gêneros orais e escritos na escola**. São Paulo: Mercado de Letras, 2011.

VARGAS, M. L. B. **Do fã consumidor ao fã navegador**: o fenômeno *fanfiction*. Passo Fundo, 2005. Dissertação (Mestrado em Letras) - Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade de Passo Fundo, Passo Fundo, 2005.

XAVIER, A. C. Gêneros textuais acadêmicos: projeto de pesquisa. In: XAVIER, A. C. **Como fazer e apresentar trabalhos científicos em eventos acadêmicos**. Recife: Respel, 2010, p. 65-87.