



DO CONHECIDO AO NOVO: *FANFICTION* E ESCRITA CRIATIVA NA PERSPECTIVA DOS MULTILETRAMENTOS

Luciana Parnaíba de Castro¹ (USP/UFCG)

Resumo: Este trabalho objetiva relatar uma experiência de produção de *fanfictions* para o fomento da escrita criativa sob o enfoque dos multiletramentos. Tomando como ponto de partida a prática situada dos multiletramentos (NEW LONDON GROUP, 1996), bem como o movimento do conhecimento experienciar da Aprendizagem por Design (COPE; KALANTZIS, 2005), compreendemos os benefícios para a aprendizagem dos estudantes quando partimos dos conhecimentos que eles trazem consigo de suas experiências de vida e os conduzimos, a partir daí, a novos conhecimentos. Assim, a experiência aqui relatada trata da escrita de *fanfictions* partindo de obras de conhecimento e interesse dos alunos. Quanto ao gênero *fanfiction*, este foi escolhido por promover uma escrita criativa por parte dos estudantes (ALENCAR; ARRUDA, 2017), letramentos diversos (LEITÃO, 2021), dentre outros benefícios. Foram relatados 5 textos produzidos por alunos da disciplina língua inglesa 7 de um curso de formação de professores de línguas, atentando para as abordagens escolhidas pelos estudantes tais como recontextualização, expansão da linha do tempo e crossover (ALENCAR; ARRUDA, 2017). Os gêneros das obras-fonte são animes, livros, jogos, séries e filmes. Após a escrita, os alunos apresentaram suas *fanfictions* para a turma. Podemos perceber, a partir da análise, que os estudantes escolheram obras que fazem parte de suas vidas, que eles se apropriaram das abordagens de escrita das *fanfictions* e desenvolveram trabalhos que demonstram criatividade e agência. Concluo que o trabalho com *fanfiction* é benéfico por proporcionar aos estudantes o trabalho com gêneros e obras com as quais tenham afinidade, abrir espaço para o desenvolvimento da escrita criativa dos estudantes, conhecer gêneros diversos, e permitir a agência dos estudantes.

Palavras-chave: *Fanfiction*. Escrita Criativa. Multiletramentos. Ensino de Língua Inglesa.

INTRODUÇÃO

Apesar de muitas mudanças positivas no ensino e aprendizagem de línguas estrangeiras nas escolas brasileiras na última década, por meio de reformulações de currículos, livros didáticos, e com a inserção de tecnologias digitais na escola, ainda há muito que escolas e educadores podem e precisam fazer para utilizar esses recursos de forma a fomentar a agência, criatividade e autonomia dos estudantes.

¹ Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês da USP. Professora da Unidade Acadêmica de Letras do Centro de Formação de Professores da UFCG.



Pensando nesse contexto, e tendo por base a pedagogia dos multiletramentos (NEW LONDON GROUP, 1996) e a Aprendizagem por Design (COPE; KALANTZIS, 2005), além dos estudos e teorias de pesquisadores como Vygotsky e Paulo Freire, refleti acerca de formas de propiciar experiências educacionais a meus alunos de forma a permitir-lhes exercitarem sua agência, autonomia e criatividade, visto que eles devem estar não apenas no centro da sala de aula, mas tomando decisões, emitindo opiniões e construindo significados com os recursos disponíveis. Assim, considerando que dentre esses recursos estão as tecnologias digitais, e tendo tido a experiência com leitura de *fanfictions*, realizei um trabalho de leitura e escrita criativa desse gênero com estudantes do sétimo período de língua inglesa de um curso de Letras-Inglês em uma universidade federal do alto-sertão paraibano, na qual sou docente. A atividade é relatada neste trabalho e, como poderão perceber, foi produtiva, significativa e até mesmo divertida. Portanto, o objetivo desse trabalho é relatar uma experiência de produção de *fanfictions* para o fomento da escrita criativa sob o enfoque dos multiletramentos.

Inicialmente, explano, em linhas gerais, a pedagogia dos multiletramentos e a Aprendizagem por Design. Em seguida, exponho brevemente o que são *fanfictions*, sua origem, produção e abordagens. Por fim, relato a experiência que desenvolvi em sala de aula utilizando esse gênero. Com a realização dessa atividade, observei que, partindo dos interesses dos estudantes, indo do conhecido em direção ao novo, podemos ter um maior engajamento dos estudantes e, conseqüentemente, uma aprendizagem mais significativa.

Espero que este trabalho possa contribuir para a reflexão de professores em exercício e em formação acerca dos recursos que temos a nosso dispor, bem como possa se somar a tantos outros relatos de experiências em sala de aula que possibilitam um compartilhamento de ideias e possibilidades.

MULTILETRAMENTOS E APRENDIZAGEM POR DESIGN

Em seu memorável manifesto, *A pedagogy of multiliteracies: designing social futures* (1996), os autores do *New London Group* (NLG) sugeriram quatro componentes da pedagogia, que são: a prática situada, a instrução explícita, o enquadramento crítico e a prática transformada. A partir desses componentes, Cope e Kalantzis, dois dos autores do NLG, desenvolveram uma abordagem teórico-



metodológica baseada nos multiletramentos e nesses componentes da pedagogia, que eles chamaram de *Learning by Design*, referida neste trabalho como Aprendizagem por Design².

A Aprendizagem por Design foi o reflexo de uma preocupação de Cope e Kalantzis (2005) com o “como” da pedagogia dos multiletramentos, assim eles renomearam e ampliaram a compreensão dos componentes da pedagogia, de modo que a prática situada foi compreendida como experienciar (o conhecido e o novo); a instrução explícita foi renomeada como conceituar (por nome e por teoria); ao enquadramento crítico eles se referiram como analisar (funcionalmente e criticamente); e, por fim, a prática transformada foi pensada como aplicar (apropriadamente e criativamente). Kalantzis e Cope chamaram essa reconfiguração de processos ou movimentos do conhecimento.

Os pesquisadores deixam claro, portanto, que eles não reinventaram a roda ao pensarem nesses processos; na realidade, essas são práticas que já são realizadas por professores em contextos de sala de aula em diversas localidades do mundo. A questão que eles colocam é que, dependendo do tipo de abordagem de ensino ou currículo adotado, como é o caso do currículo tradicional de ensino, há uma predominância de processos como conceituar, analisar funcionalmente e aplicar apropriadamente e, conseqüentemente, processos importantes como o experienciar, o analisar criticamente e o aplicar criativamente são, muitas vezes, deixados de lado. Assim, Cope e Kalantzis incentivam professores a refletirem sobre essas diferentes possibilidades apresentadas, a pensarem sobre as necessidades e contextos de vida de seus alunos, sobre os conteúdos que precisam ministrar, e realizarem escolhas pedagógicas condizentes com esses contextos, variando, ao máximo, os movimentos do conhecimento.

Muitos estudiosos já trataram do papel fundamental dos conhecimentos que os estudantes trazem consigo, de não os considerarem como folhas em branco. Vygotsky, pesquisador que teve bastante influência para Cope e Kalantzis no desenvolvimento da Aprendizagem por Design, defendia a importância do ambiente e das interações sociais para o desenvolvimento cognitivo das crianças, portanto, dos conhecimentos que os estudantes traziam consigo dessas interações para a aprendizagem de sala de aula. Outro exemplo dessa visão sobre o aluno como produtor de conhecimentos é de Paulo Freire, quando este autor tratou da importância da autonomia na

² Traduzi *Learning by Design* como ‘Aprendizagem por Design’ em minha dissertação de mestrado intitulada: “Aprendizagem por Design: os movimentos do conhecimento de estagiárias de um curso de Letras-Língua Inglesa”, defendida em 2017.



aprendizagem. É nessa perspectiva que apresento, a seguir, o gênero *fanfiction* e, em seguida, o relato de experiência com esse gênero em sala de aula.

FANFICTIONS E ESCRITA CRIATIVA

Segundo Alencar e Arruda (2017), as *fanfictions* surgiram por volta de 1930, nos EUA, com os *fandoms*, comunidades de fãs de produtos da cultura popular (filmes, séries, jogos etc.), que sentiam a necessidade de se reunirem com pessoas que apreciavam as mesmas obras, a fim de as discutirem, analisarem e pensarem em alternativas para seus personagens, enredos, dentre outros aspectos das obras. Esses fãs, então, começaram a escrever versões que eram variações de suas obras preferidas e publicá-las em *fanzines*, revistas que circulavam apenas entre essas comunidades. Ainda de acordo com as autoras, o estopim para a popularização das *fanfictions* foi o cancelamento da série *Star Trek* em 1967, pois isso fez com que os fãs começassem a pensar em finais alternativos para o programa. No Brasil, as obras que instigaram os fanfiqueros³ foram Harry Potter e a saga Crepúsculo. Com a popularização de meios digitais de divulgação de conteúdo, tais como blogs, a facilidade de produção, divulgação e acesso às *fanfictions* cresceu exponencialmente e passaram a ter plataformas especializadas para sua divulgação, tais como os sites e aplicativos *Fanfiction.Net*, em inglês, e o *Fanfic Brasil*, em português. Eles são gratuitos e podem ser utilizados tanto para leitura quanto para a divulgação de *fanfictions*.

Leitão (2021) esclarece que, embora os escritores de *fanfictions* se apropriem dos personagens e enredos de obras diversas, seu propósito é apenas o entretenimento, não havendo qualquer intenção de violação de direitos autorais e lucratividade. No entanto, como tenho observado, está se tornando cada vez mais comum que esses escritores, ao perceberem sua habilidade de escrita e criatividade, aliadas à paixão pelas obras sobre as quais escrevem, publiquem livros chamados de variações, em lojas online como a *Kindle Store*, da *Amazon*, desta forma obtendo lucros de forma autorizada e legal.

De acordo com Alencar e Arruda (2017) há 10 tipos de abordagens para a escrita das *fanfictions*, apontadas por Jenkins (1992): a recontextualização, a expansão da linha do tempo, a refocalização, o realinhamento moral, a troca de gênero, o *crossover*, o deslocamento de personagem, a personalização, a intensificação emocional e a erotização. Essas abordagens permitem que os

³ Termo utilizado no Brasil para se referir aos escritores de *fanfiction*.



fanfiqueros modifiquem características dos personagens, do ambiente, da época em que a história acontece, do contato entre personagens (inclusive de histórias diferentes) etc., o que reflete tanto as interpretações desses autores em relação ao que eles acreditavam que podia/deveria ter acontecido de forma diferente na história original, suas análises e críticas, quanto a criatividade desses em criarem adaptações.

Pensando no conceito de web 2.0 (ROJO; BARBOSA, 2015), isto é, o contexto de uso da internet no qual os sujeitos não são mais passivos, expectadores e usuários de conteúdos produzidos por outros, mas produtores de conteúdos próprios (como ocorre em redes sociais, blogs, canais do Youtube, podcasts e *fanfictions*), percebemos a relevância do trabalho com esse tipo de gênero para a promoção da agência e autonomia dos estudantes.

Assim, no contexto educacional, sobretudo de (multi)letramentos e ensino-aprendizagem de línguas, podemos perceber a riqueza que as *fanfictions* apresentam, pois aliam a individualidade e subjetividade dos estudantes, bem como seus gostos e preferências, ao estímulo da criatividade e, no caso da aprendizagem de línguas estrangeiras, a prática tanto de leitura quanto de escrita nessa língua. Além disso, percebemos a relevância de partir dos conhecimentos e interesses dos estudantes, em busca de novos conhecimentos para, conforme Lankshear e Knobel (2008), construir pontes entre os interesses dos alunos e propósitos escolares formais. Assim, em meio à pandemia e ao ensino remoto, buscando formas alternativas de trabalhar a língua inglesa em um curso de formação de professores, e já tendo o conhecimento pessoal das *fanfictions* por meio do aplicativo *Fanfiction.Net*, desenvolvi um trabalho com esse gênero, que relato a seguir.

RELATO DE EXPERIÊNCIA COM A ESCRITA DE *FANFICTIONS*

O trabalho com as *fanfictions* foi desenvolvido em 2020, em uma turma de Língua Inglesa 7, com 16 alunos, na faixa etária dos 20 e 25 anos. Inicialmente conversei com os alunos sobre *fanfictions*, buscando compreender o que eles já conheciam sobre o gênero, se já haviam lido ou mesmo escrito alguma. Os alunos já tinham bastante conhecimento prático sobre as *fanfictions*, especialmente de leitura, e muitos ficaram surpresos por eu ter levantado esse tema, já que eles acreditavam que esse era um gênero inferior, malvisto, e que não deveria ser lido por estudantes de Letras. Dessa forma, experienciamos o conhecido e o novo (COPE; KALANTZIS, 2005; CASTRO, 2017), ao compartilharmos essas experiências, inclusive os alunos me apresentaram outros sites e



plataformas de divulgação que eu não conhecia, além de falarem de forma bastante entusiasmada sobre seus gêneros e obras preferidas, dentre elas animes, jogos, filmes e séries.

A partir disso, propus a leitura do texto de Alencar e Arruda (2017), intitulado ***Fanfiction: uma escrita criativa na web***, para que tivéssemos um breve conhecimento sobre o que são as *fanfictions* em termos de origem, definição, evolução, variações, abordagens etc., dessa forma teorizando e conceitualizando esse gênero (COPE; KALANTZIS, 2005; CASTRO, 2017). Mais uma vez, os alunos se surpreenderam com o fato de haver pesquisas sobre *fanfictions*, o que os motivou a continuarem com a prática de leitura e até mesmo iniciarem a escrita desse gênero, agora com um conhecimento mais sistemático sobre ele.

Embora vários alunos já conhecessem algumas plataformas de divulgação de *fanfictions*, outros nunca haviam acessado ou lido esse tipo de material, então o próximo passo que propus foi o acesso ao site ou ao aplicativo *Fanfiction.Net*, o que fizemos juntos em sala de aula (online), para que todos pudessem ver como a plataforma funciona. O site/app é todo em língua inglesa e é dividido em: *animes, books, cartoons, comics, games, misc⁴, movies, plays* e *TV*. Ao entrar em alguma dessas categorias, as obras aparecem por ordem da que possui mais adaptações para a que possui menos e, ao entrar em cada obra, o leitor encontrará dezenas de *fanfictions* de diferentes autores. Após a apresentação, solicitei que, em casa, os alunos explorassem a ferramenta e lessem alguma(s) história(s), de acordo com seus interesses. Dessa forma não apenas eles experienciariam o conhecido/o novo, mas praticariam a leitura em língua inglesa, inclusive identificando desvios da norma padrão, já que as *fanfictions* nem sempre são revisadas, além de observarem o estilo dos autores e analisarem criticamente a escrita e as obras.

Sobre a revisão dos textos, é importante mencionar que os autores das *fanfictions* muitas vezes escrevem mensagens para seus leitores no início de um novo capítulo, agradecendo o feedback recebido na aba de comentários, pedindo *feedback*, dando explicações sobre o enredo que está construindo, entre outros. Essa é outra ferramenta que considero relevante no app, pois promove interação entre autor/leitores, compartilhamento de conhecimentos diversos, e demonstra a ética criada nesse meio, uma vez que os comentários dos leitores geralmente são respeitosos, iniciam com elogios, antes de fazer alguma crítica, por exemplo.

⁴ Forma curta de “*miscellaneous*” (mistura). Nessa aba os leitores encontrarão obras que não se encaixam necessariamente nas outras categorias, como campeonatos de lutas, poesia, mitologia, entre outras.



Na aula seguinte pedi que eles expusessem suas experiências de leitura, levando em conta os pontos indicados acima: estilo de escrita, qualidade do enredo, vocabulário, as abordagens utilizadas (recontextualização, mudança da linha do tempo etc.), dentre outros. A discussão foi entusiasmada, produtiva e divertida. Em seguida, orientei os estudantes a produzirem suas próprias *fanfictions* em língua inglesa, o que seria a terceira e última avaliação do semestre. Primeiro eles iriam escolher a obra-fonte, descrevem-na brevemente e, em seguida, escreverem um pequeno capítulo de duas páginas com sua adaptação da história. O capítulo deveria conter tanto descrições quanto diálogos. Por serem alunos de inglês 7, eu estava segura de que eles conseguiriam desenvolver esse trabalho e percebi que eles se sentiram bastante motivados com o desafio. Algumas das obras-fonte foram: *Pride and Prejudice* (romance de Jane Austen); *Mad Max: Fury Road* (filme de 2015, dirigido por George Miller); *Supernatural* (série de TV); um *crossover* de *Black Panther* (filme da Marvel) e *The Good Doctor* (série de TV); *Dragon Ball Z* (anime). Quanto aos tipos de adaptações, foram feitas modificações na linha do tempo, *crossover*, troca de gênero, deslocamento de personagens, entre outros.

Após a escrita, na aula seguinte, os alunos apresentaram suas *fanfictions*, utilizando slides com imagens para que a turma pudesse conhecer um pouco melhor as obras originais e para que eu pudesse avaliar o envolvimento dos estudantes com suas histórias, além de promover a prática da fala em língua inglesa. O resultado, mais uma vez, foi bastante satisfatório e foi notável a motivação gerada pela atividade. Eles discutiram sobre os trabalhos uns dos outros, emitiram opiniões, teceram elogios e se divertiram.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, relatei uma experiência de sala de aula utilizando *fanfictions* como meio de desenvolver a escrita criativa de estudantes de língua inglesa em um curso de formação de professores, tendo como pano de fundo a pedagogia dos multiletramentos (NEW LONDON GROUP, 1996) e a Aprendizagem por Design (COPE; KALANTZIS, 2005). Enfatizei a importância do processo de conhecimento experienciar (o conhecido e o novo), ao valorizar os interesses dos alunos em relação a obras de diversos gêneros e mídias e guiá-los na construção de novas versões desses materiais. Desse modo, além da valorização da individualidade e subjetividade dos estudantes, pude perceber o exercício da agência e autonomia dos alunos, ao realizarem escolhas e tomarem decisões criativas e



críticas na construção de suas adaptações. Ainda, levando em conta o conceito de web 2.0 (ROJO, BARBOSA, 2015), essa foi uma atividade que possibilitou aos estudantes não apenas utilizarem ferramentas digitais, mas serem os produtores desses materiais, construindo conhecimentos, sentidos e experiências de vida.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, D, A.; ARRUDA, M. I. M. Fanfiction: uma escrita criativa na web. **Perspectivas em Ciência da Informação**, v.22, n.2, p.88-103, abr./jun. 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1981-5344/2760>. Acesso em: 12 set. 2022.

AMAZON. **Kindle Store**. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/kindle-store-ebooks/b?ie=UTF8&node=5308307011>. Acesso em: 12 set. 2022.

CASTRO, L. P. de. **Aprendizagem por design**: os movimentos do conhecimento de estagiárias de um curso de Letras - Língua Inglesa. 2017. 149 p. Dissertação (Mestrado em Linguagem e Ensino) – Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, 2017.

COPE, B; KALANTZIS, M. **Learning by Design**. Melbourne: Common Ground, 2005.

FictionPress Production. **Fanfiction.Net**. v40.4. 2022. Acesso em: 12 set. 2022.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 73ª edição. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2022.

LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. Introduction: digital literacies: concepts, policies and practices. In: LANKSHEAR, C.; KNOBEL, M. (Eds.). **Digital literacies**: concepts, policies and practices. New York: Peter Lang, 2008.

LEITÃO, A, A, P. Fanfictions: experiências na promoção do letramento literário e autoria escolar. **D.E.L.T.A.**, 37-2, 2021 (1-25): 202148198. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/1678-460X202148198>. Acesso em: 12 set. 2022.

ROJO, R.; BARBOSA, J. P. **Hipermodernidade, multiletramentos e gêneros discursivos**. São Paulo: Parábola Editorial, 2015.

THE NEW LONDON GROUP. A pedagogy of multiliteracies: designing social futures. **Harvard Educational Review**, Cambridge, MA, v. 66, n. 1, p. 60-92, Spring 1996.

VBUK. **Fanfic Brasil**. Disponível em: <https://fanfics.com.br/>. Acesso em: 12 set. 2022.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. COLE, M. et al (Orgs.). São Paulo: Martins Fontes, 2007.