

DISTOPIA E GÊNEROS DIGITAIS: UMA ANÁLISE DE FANFICTIONS EM LÍNGUA ESPANHOLA DE *JOGOS VORAZES*

Dr. ANTONIO ANDRADE

Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)
Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil
(antonioandrade.ufrj@gmail.com)

CAMILA PINHAL DO NASCIMENTO (DOUTORANDA)

Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ)
Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, Brasil
(cpinhal.cp@gmail.com)

RESUMO: Novas tendências relacionadas aos avanços tecnológicos mobilizam processos de inovação das práticas discursivas. Um exemplo disso é o surgimento do gênero híbrido *fanfiction*, desenvolvido por fãs de conteúdos vinculados à cultura de massa (filmes, livros, séries etc.) e que fazem parte de uma nova forma de interação social. Os textos desse gênero podem retratar diversas temáticas, mas, considerando os últimos anos, é possível perceber o aumento do número de *fanfics* que possuem caráter distópico, pois se baseiam em livros ou séries em que a distopia é o componente principal de desenvolvimento da narrativa. Com isso, percebe-se o retorno dessa tendência estética para a centralidade das produções artístico-culturais contemporâneas. Adotando como arcabouço teórico conceitos advindos dos estudos do discurso, o presente artigo tem como objetivo discutir como a distopia atravessa discursivamente o gênero *fanfiction*, tomando como recorte textos desenvolvidos em espanhol por autores mexicanos e espanhóis e publicados na plataforma virtual Fanfiction.Net.

PALAVRAS-CHAVE: distopia; *fanfiction*; discurso; cibercultura.

Artigo recebido em: 04 ago.2023.
Aceito em: 16 ago. 2023.

ANDRADE, Antonio; NASCIMENTO, Camila Pinhal do. Distopia e gêneros digitais: uma análise de fanfictions em língua espanhola de *Jogos vorazes*. *Scripta Uniandrade*, v. 21, n. 2 (2023), p. 39-57.
Curitiba, Paraná, Brasil
Data de edição: 09 out. 2023.

DYSTOPIA AND DIGITAL GENRES: AN ANALYSIS OF SPANISH LANGUAGE FANFICTIONS IN *THE HUNGER GAMES*

ABSTRACT: New trends related to technological advances mobilize innovation processes of discursive practices. An example of that is the emergence of fanfiction as a hybrid genre, developed by fans, composed of content linked to mass culture (movies, books, series, etc.) and that are part of a new form of social interaction. The texts of this genre can configure several themes, but, considering the last few years, it is possible to notice the increase in the number of fanfics that have a dystopian character, since they are based on books or series in which dystopia is the main component of narrative development. Therefore, the return of this aesthetic tendency to the centrality of contemporary cultural productions is perceived. Adopting as theoretical framework concepts from discourse studies, this article aims to discuss how dystopia discursively crosses the fanfiction genre, taking as *corpus* texts developed in Spanish language by Mexican and Spanish authors, published on the website Fanfiction.Net.

KEYWORDS: dystopia; fanfiction; discourse; cyberculture.

INTRODUÇÃO

Ao longo dos tempos, as propostas artísticas, independente da esfera a que pertencem, intervêm no processo histórico, colaborando na construção de diferentes perspectivas de mundo.

A partir dessa concepção, nosso enfoque volta-se para o gênero distópico, que começou a se desenvolver no século XX e até hoje continua como um gênero de destaque. As narrativas distópicas utilizam do pessimismo e da negatividade presentes na sociedade após eventos que a desestabilizam, como as grandes guerras mundiais. Logo, as histórias retratam sujeitos situados em relações de negatividade e instabilidade psicológica e social (MOYLAN, 2002), em um tempo totalmente diferente da realidade, como uma forma de demonstrar um descompasso com o contexto no qual estão inseridos e o desejo por mudanças.

A prevalência dessas narrativas permanece na atualidade e se manifesta não somente em livros, mas também atinge a esfera cinematográfica. Além disso, a partir da criação das plataformas de *streaming*, é possível refletir que o cinema tornou-se mais acessível à população, o que tem provocado a proliferação de

normas de produção e mercado mais aderentes ao capital simbólico e às demandas relacionadas à cultura de massa.

Levando em conta os desdobramentos da relação da sociedade contemporânea com as narrativas de caráter distópico, destacamos que, além da literatura e do cinema, podemos identificar que tal tendência também é perceptível em gêneros discursivos que emergiram no contemporâneo.

O surgimento de novos gêneros discursivos é resultante das necessidades e possibilidades que os sujeitos vislumbram em suas interações sociais. Como os gêneros discursivos são tipos relativamente estáveis de enunciado (BAKHTIN, 2006), a todo tempo emergem novas tendências. Atualmente, devido ao avanço tecnológico advindo dos fenômenos da globalização, o espaço virtual se destaca nesse âmbito, pois apresenta uma diversidade de formas e suportes de interação, como por exemplo, as redes sociais, as quais parecem influir sobre diferentes práticas e temas. Além disso, no espaço virtual é possível encontrar disponíveis diversos livros em formato digital, o que possibilita o acesso dos leitores a boa parte dos repertórios literários.

Neste trabalho, nosso enfoque centra-se em um gênero híbrido, diretamente relacionado ao ciberespaço, que são as *fanfictions*, caracterizadas como histórias publicadas em plataformas virtuais, que funcionam como redes sociais e integram usuários que pertencem a muitos lugares do mundo. Essas histórias têm como principal característica a utilização de conteúdos preexistentes (tempo, espaço, personagens etc.) que fazem parte de obras artístico-culturais que, majoritariamente, pertencem à cultura de massa. Tais elementos são utilizados pelos fãs desses conteúdos para integrarem suas histórias, que podem seguir a estrutura narrativa proposta pelo autor da obra motivadora ou adotar outros rumos determinados pelo *ficwriter* (escritor de *fanfictions*).

Esse gênero híbrido é popular no meio juvenil e, a partir de nossas investigações anteriores (NASCIMENTO, 2021), foi possível constatar que, entre esse público, existe uma preferência pelas narrativas distópicas, considerando a alta produção que se deu a partir do lançamento da saga de *Jogos vorazes* (*Hunger Games* – no título original em inglês) em 2008, o que motivou posteriormente a publicação de livros e filmes, como a série *Divergentes* (2011), de Veronica Roth, e *Maze Runner* (2009), de James Dashner.

Além disso, é importante destacar que, ainda que esses textos sejam ficcionais, mobilizam memórias discursivas que estão diretamente relacionadas ao contexto sócio-histórico ao qual estão vinculados os *ficwriters*, pois identificamos anteriormente que os textos apresentam formações discursivas que interpelam e inter-relacionam a realidade e o contexto ficcional.

Como objetivo principal deste artigo buscaremos propor a discussão de como o gênero distópico é trabalhado em *fanfictions* espanholas e mexicanas que pertencem ao *fandom* (grupo de fãs) de *Jogos vorazes*. Para isso, utilizaremos como arcabouço teórico aportes desenvolvidos no âmbito dos estudos do discurso,

destacando os conceitos de formações discursivas, memória discursiva e gêneros do discurso.

DISTOPIA LITERÁRIA

Alta tecnologia, cidades pós-apocalípticas, controle e governos totalitários são algumas das temáticas trabalhadas ao longo do desenvolvimento e consolidação do gênero distópico na literatura. Em 1932, Aldous Huxley publicou *Admirável mundo novo*, obra que pensava o cientificismo e os avanços tecnológicos. Já em 1949, George Orwell, no livro *1984*, também apresenta uma sociedade distópica tecnológica, mas, em sua obra, a vigilância torna-se o tema de maior enfoque narrativo.

Schargel (2022) afirma que determinados eventos que têm a capacidade de abalar os contextos sociais e econômicos – como, por exemplo, a Primeira Guerra Mundial e as crises das grandes economias internacionais – serviram como pano de fundo para o momento inicial de desenvolvimento das narrativas distópicas:

Entusiasmado pelas inúmeras invenções que surgiam e com a Revolução Industrial, o homem criou o gênero da ficção científica e, desiludido com o mundo constantemente em colapso no século XX, o homem criou o subgênero dos romances distópicos, nos quais o pessimismo exacerbado e a desesperança com a humanidade são características primordiais. (SCHARGEL, 2022, p. 11)

Diante dessas instabilidades apresentadas pelo contexto da época, os autores encontraram diversas maneiras para retratar artisticamente o desalento e a necessidade de mudança.

Inicialmente é importante destacar que a distopia literária se desenvolve a partir do conceito de utopia. Portela e Bonfim (2019) assinalam que o desenvolvimento de textos literários utópicos antecede as distopias, pois essas produções retratavam a noção de sociedade ideal. Todavia, as autoras asseveram que

o fato de as utopias literárias retratarem uma idealização não significa que tal exercício represente o melhor para todos; a percepção de problemáticas depende, fundamentalmente, do lugar que se ocupa na ordem das coisas. (PORTELA; BONFIM, 2019, p. 124)

É a partir dessa possibilidade de a utopia não ser o melhor para todos que a distopia se constitui. Para exemplificar a discussão, as pesquisadoras utilizaram, como exemplo, os governos totalitários que existiram e suas leis baseadas em violência e opressão, tudo construído em prol de atingir um “ideal” de sociedade “perfeita”.

Refletindo acerca do desenvolvimento do gênero a partir de uma perspectiva cronológica, Baccolini e Moylan (2003) propõem que a literatura distópica apresenta quatro momentos – cada um deles inclusive complexificados por suas respectivas variações. O primeiro corresponde às narrativas que foram publicadas na primeira metade do século XX, como *Admirável mundo novo* (1932) e *1984* (1949), que hoje são reconhecidas como cânone desse gênero. O segundo momento compreende os anos 60 e 70, em que os textos estavam envoltos no contexto do *boom* do pensamento feminista e foram caracterizados como “utopias críticas”. O terceiro momento corresponde aos anos 80, no qual houve o apagamento dessa proposta de utopia crítica e as narrativas retomam características apresentadas na primeira geração. Ressalte-se que, em 1985, Margaret Atwood publicou *O conto da aia*, narrativa que retrata uma sociedade sob um regime totalitário no qual as mulheres sofrem diversas formas de violência. Essa obra segue em destaque na contemporaneidade e, inclusive, foi adaptada para o formato de série por uma grande produtora. O último momento corresponde à contemporaneidade, em que os textos distópicos são considerados como narrativas críticas, apresentando uma atmosfera negativa, sem abrir mão, porém, da projeção da idealização de um futuro melhor, apesar das circunstâncias.

DISTOPIA NA CONTEMPORANEIDADE

Como assinalado anteriormente, a distopia contemporânea apresenta-se de forma similar ao primeiro momento de destaque das narrativas distópicas. Os elementos distópicos presentes nas obras que compõem o cânone dessa estética literária regressam nas distopias contemporâneas, mas apresentam novas abordagens, pois evidentemente o avanço tecnológico proposto nos textos de Orwell, por exemplo, já é vivenciado pela população atual, ou seja, fazem parte da realidade tecnológica digital, na qual é possível termos espaços altamente monitorados por câmeras ou sistemas de processamento de dados muito eficazes, como é o caso da internet Wireless, difundida globalmente.

Outros aspectos que também se configuram como elementos distópicos, mas que a partir do desenvolvimento das diferentes formas de estruturação social emergiram ainda mais, são as questões relacionadas à desigualdade social e aos governos autoritários. Os processos de expansão global e modificação do capitalismo, enquanto sistema econômico hegemônico, fizeram as desigualdades e as formas de espoliação e precarização da vida aumentarem consideravelmente.

O desenvolvimento tecnológico está atrelado ao desenvolvimento do capitalismo. Os livros publicados na primeira geração distópica retratavam um governo totalitário que mantinha o controle da população com o auxílio de tecnologias de ponta, relacionada principalmente ao uso panóptico de câmeras para vigilância. A estética distópica contemporânea segue utilizando como

elemento principal o medo, que é o responsável por mobilizar grande parte das temáticas que são desenvolvidas ao longo dos textos.

Portela e Bonfim (2019) afirmam que a pós-modernidade funciona como pano de fundo perfeito para as narrativas distópicas, que tratam de traduzir as angústias e questões atreladas ao sujeito pós-moderno. As pesquisadoras consideram que:

Por já ter sido caracterizado como um gênero do futuro, diversas vezes, a distopia é considerada apenas por este aspecto, quando o grande peso da sua crítica se encontra na reflexão do presente, transportada para um lugar-nenhum, em um tempo ainda inexistente. Excluindo as possibilidades, o que resta é a porção ameaçadora do hoje. Curiosamente a distopia parece fazer uma espécie de exercício de metamodernismo onde a contemporaneidade, e por ela podemos também entender pós-modernidade, narra e critica a si mesma. (PORTELA; BONFIM, 2019, p. 126)

Grande parte dos clássicos distópicos até os dias atuais atraem um alto número de leitores. Após seu *boom* no final do século XX, a distopia retorna a uma posição de destaque a partir dos anos 2000, com o advento de obras que utilizam a estética distópica como ambientação de suas histórias.

Atualmente diversas narrativas distópicas têm obtido êxito. Entretanto, podemos evidenciar o papel que o cinema teve para a difusão dessa proposta estética. Consideramos que movimentos advindos do mercado cultural global contribuem para o estreitamento dessa relação entre literatura e cinema, visto que, frequentemente, pressões e necessidades mercadológicas influenciam diretamente na produção, ou não, de adaptações cinematográficas baseadas em livros.

Tal relação evidencia o modo como as narrativas distópicas são populares entre o público juvenil, que nas últimas décadas vem demonstrando forte inclinação aos conteúdos artístico-visuais que dialogam com a distopia.

A produção audiovisual é altamente tecnológica e os estúdios responsáveis pelos processos de edição e efeitos especiais conseguem transpor ao suporte audiovisual o medo, que é o elemento fundamental da distopia, resignificando as atmosferas hostis em que estão inseridos os personagens dessas histórias.

Um importante exemplo dessa tendência atual é a saga de *Jogos vorazes*, que analisaremos adiante neste artigo. Essa narrativa possui três volumes publicados e posteriormente recebeu quatro adaptações para cinema, as quais buscaram traduzir a ambiência distópica da ficção literária por meio de variados recursos cinematográficos e tecnológicos.

JOGOS VORAZES

Após diferentes momentos de consolidação do gênero distópico na esfera literária, com a publicação das obras de Orwell e Atwood, a distopia retorna como tendência literária nos anos 2000 e se torna muito popular no meio juvenil. As histórias que retratavam, na maior parte das vezes, regimes totalitários em sociedades pós-apocalípticas regressam, mas, desta vez, exploram mais os aspectos psicológicos dos personagens, aumentando as tramas paralelas que constituem a narrativa, como é o caso de *Jogos vorazes* (2008), escrito pela autora norte-americana Suzanne Collins, primeiro livro da trilogia homônima iniciada com esta publicação.

Narrado em primeira pessoa, o livro retrata a história de Panem, um país situado no Hemisfério Norte, dividido em 12 regiões, nomeadas Distritos. Cada distrito é responsável pelo desenvolvimento de uma atividade econômica e, tendo em vista esse sistema de distribuição de funções, automaticamente aquelas regiões dedicadas a tarefas consideradas inferiores sofrem os efeitos da má distribuição de renda. Tal realidade econômica desigual, assemelhada ao sistema capitalista, é obviamente muito proveitosa para a Capital, como é chamado o centro do governo totalitário que rege os 12 distritos.

O problema da má distribuição de renda e condições precárias, em contraponto ao luxo ostentado pelos distritos mais abastados, é um dos problemas abordados e considerados importantes na narrativa de *Jogos vorazes*, mas não o principal. Esta temática é concomitante a outras questões, comuns às sociedades contemporâneas, que dialogam com os problemas econômicos. A espetacularização da violência, a fome e governos ditatoriais também fazem parte da rede temática tecida por Collins para transmitir ao público a sensação de desconforto (MOYLAN, 2012) que as distopias são capazes de gerar, e que impactam não só os personagens da narrativa, mas também os leitores.

Posteriormente foram lançados outros dois volumes da trilogia, intitulados nas traduções brasileiras *Em chamas* (2009) e *A esperança* (2010). Devido à popularidade alcançada na venda dos exemplares, os estúdios Lionsgate produziram quatro adaptações cinematográficas dos livros, que contribuíram ainda mais para a difusão mundial dessas narrativas, tendo em vista o forte poder de alcance da produção audiovisual, num cenário inclusive de altos preços dos livros em vários países.

O enredo das obras desenvolve-se em torno dos Jogos Vorazes, evento protagonizado por 12 pares: um homem e uma mulher de cada um dos 12 distritos. Eles são selecionados a partir de um sorteio público, denominado Colheita. Os jogos acontecem dentro de uma arena altamente tecnológica, que é capaz de manipular todos os elementos que a compõem, desde as condições climáticas até a presença de itens de sobrevivência. O objetivo principal dos jogos é a disputa entre os participantes, pois vence aquele que permanecer vivo, ou seja, os participantes precisam lutar entre si para ficar cada vez mais próximos da vitória, pois apenas uma pessoa pode se tornar a vencedora da sangrenta batalha.

A história possui como protagonista Katniss Everdeen, uma adolescente de 16 anos que reside no Distrito 12, que é responsável pela atividade da mineração e sofre com a falta de subsídios governamentais e, desse modo, é classificado como o distrito mais pobre de toda Panem. Como consequência, é comum que jovens iniciem cedo sua vida laboral em prol de prover seus lares das condições mínimas necessárias para a sobrevivência. Katniss é uma das jovens que, assim como muitos, desenvolve atividades que ajudam a sustentar sua mãe e irmã, após o falecimento de seu pai em um acidente na mina de carvão, que também foi o acontecimento que motivou a depressão de sua mãe.

Katniss divide o protagonismo da história ao lado de Peeta Melark, um jovem que se dedica à produção de pães e bolos na padaria de sua família e que, além dos problemas sociais do distrito em que vive, também enfrenta problemas familiares com o pai. Ambos os jovens ingressam na mesma edição dos Jogos Vorazes como “tributos” (modo como são chamados aí os participantes), mas antes são expostos a toda espetacularização da Capital ao redor dos competidores, sendo submetidos a procedimentos estéticos para atender aos padrões impostos, treinamentos de como se portar diante das câmeras e dos entrevistadores e tudo aquilo que pudesse agregar à melhoria de sua apresentação durante a campanha e, posteriormente, nos jogos.

Através da protagonista, Collins se inscreve também numa nova tendência narrativa que situa as mulheres em papéis de poder, e não de fragilidade. Katniss luta contra a espetacularização dos jogos e contra a Capital, mesmo sabendo que as consequências poderiam ser inúmeras e as mais cruéis possíveis, tudo isso em prol de um futuro livre, contrário ao presente marcado por um regime totalitário e desigual, no qual a violência era amplamente banalizada.

Ao assumir essa postura valente, a personagem torna-se símbolo e líder de uma revolução popular, e passa a ser conhecida como o Tordo, nome que faz menção a um pássaro que se mostrou resistente às modificações genéticas dos projetos da Capital, que impactavam também a fauna e a flora da região.

Vale lembrar que toda atmosfera hostil de Panem, mais especificamente do Distrito 12, está diretamente relacionada a outro elemento distópico muito importante ao longo da trilogia de *Jogos vorazes*, a tecnologia. Considerando os estudos propostos por Portela e Bonfim (2019), pode-se afirmar que a narrativa é perpassada pela tecnologia como elemento causador de desconforto, desigualdade e vigilância. De acordo com as autoras:

Em *Jogos Vorazes*, temos a reflexão dos comportamentos espetaculares característicos da pós-modernidade, onde o cotidiano é preenchido por imagens, sobretudo, de violências: da vida: na naturalização e a espetacularização da morte; da liberdade: quando se assiste ao confinamento e à degradação humana de forma corrente, entre vários outros tipos; da humanidade: quando essas imagens deixam as telas e regram a vida. Apesar da presença do totalitarismo na obra de Collins,

bem como os clássicos do século passado, o que se percebe é uma incômoda potencialidade a essa antiga ameaça: a tecnologia. (PORTELA; BONFIM, 2019, p. 130)

O alto desenvolvimento tecnológico de Panem ocorre, sobretudo, em centros de pesquisas localizados na Capital, mas se estende até os distritos mais pobres. Entretanto, nestes, tais tecnologias chegam apenas como elemento de repressão, ou seja, através de câmeras de vigilância e de armas portadas pelos Agentes da paz, como se chamam os seguranças que atuam em prol da manutenção da ordem e dos padrões impostos pelo governo.

Tal aspecto é muito evidente nos longas-metragens que foram adaptados a partir das histórias trazidas nos livros de Suzanne Collins. A utilização de cores específicas para caracterizar cada distrito, em contraste com as cores metálicas e vibrantes usadas para destacar a Capital, ajuda a transpor visualmente a ideia de desigualdade.

E se ficção e realidade se retroalimentam historicamente, cabe-nos pensar não só na possibilidade de a ficção retratar a realidade, mas também é possível considerar a possibilidade de um movimento inverso, ou seja, de a realidade se inspirar na ficção. Em novembro de 2014, por exemplo, manifestantes tailandeses¹ parecem ter se inspirado, de certo modo, na luta presente nos livros e filmes de *Jogos vorazes*, ao reivindicarem o direito a uma sociedade democrática. Após os protestos, nos quais os manifestantes reproduziam um gesto característico dos “rebeldes” de Panem, um dos filmes da saga foi retirado de exibição nos cinemas.

O GÊNERO *FANFICTION*

Para refletirmos acerca dos gêneros discursivos é importante considerar que todas as formas de interação social possuem a capacidade de gerar novos gêneros, a fim de atender às necessidades dos sujeitos. Este é o principal aspecto presente na conceituação de gêneros discursivos proposta por Bakhtin (2006). Além disso, é importante assinalar que os gêneros discursivos se moldam e podem estar compostos de outros, fazendo surgir assim gêneros híbridos, como, no caso, a *fanfiction*, que se caracteriza como “uma história escrita por um fã que utiliza os espaços comuns à obra, como personagem e trama. Além disso, as fanfics obedecem às regras estabelecidas por seus pares de forma a que a coautoria resulte em práticas não lucrativas” (CLEMENTE, 2013, p. 61). Os fãs que se dedicam a desenvolver esses textos e fazem parte dessas comunidades discursivas (SWALES, 1990) são conhecidos como *ficwriters*.

¹ Disponível em: <http://g1.globo.com/mundo/noticia/2014/11/manifestantes-imitam-gesto-de-jogos-vorazes-e-sao-detidos-na-tailandia.html>. Acesso em: 13 jul. 2023.

Tal gênero se baseou nas *fanzines*, que eram populares ao longo do século XX, mais especificamente entre os anos 60 e 70, como aponta Vargas (2005). As *fanzines* consistiam em revistas desenvolvidas por grupos de fãs de determinada produção artístico-cultural e tinham como objetivo difundir as ideias do *fandom* e proporcionar a interação a partir delas. Vargas (2005) aponta que essa forma de divulgação de conteúdos e interação entre os fãs inicialmente teve como objeto o filme *Jornada nas estrelas*, e os fãs não tinham muitos meios de divulgação das revistas produzidas, que eram exemplares em papel. Após avanços tecnológicos, tal produção se automatizou e adquiriu novas características e meios de difusão relacionados diretamente à internet. Desse modo, a partir dos anos 90, *fanzines* e *fanfictions* passaram a coexistir no espaço virtual, difundindo-se em diversos contextos socioculturais.

As narrativas estruturadas no gênero *fanfiction* podem utilizar de diferentes modos os elementos constitutivos da narrativa, quais sejam: tempo, espaço, enredo, narrador e personagens (GANCHO, 2006). Cabe ao *ficwriter* decidir como esses elementos serão articulados no decorrer do texto.

Além disso, pensando na estrutura do gênero, podemos considerar que seu hibridismo se dá a partir da presença intrínseca de outras estruturas, além das que são constitutivas ao tipo textual narrativo, como, por exemplo, os comentários, as *reviews* e os *disclaimers*. Os comentários são formas que os leitores possuem de interagir com os *ficwriters*, o que é muito comum nas plataformas virtuais. As *reviews* são as notas escritas pelos *ficwriters* para explicar determinadas questões em seus textos, ou até mesmo, para pedir o auxílio em decisões que podem influenciar o rumo da história. Já os *disclaimers* são espaços de autodeclaração de que o conteúdo derivado de outra obra não pertence ao *ficwriter*. Geralmente, o *disclaimer* se apresenta antes da narrativa, independente da plataforma virtual em que está publicada a *fanfiction*.

De acordo com o percurso de desenvolvimento e consolidação das *fanfictions*, podemos afirmar que esse gênero híbrido começou a se tornar popular a partir dos anos 2000 entre as comunidades fãs, inicialmente mais centralizadas nos Estados Unidos. Um grande agente propulsor dessa nova prática discursiva foram as inovações tecnológicas, mais especificamente o avanço da internet, configurando assim uma nova forma de interação social com diferentes recursos que favorecem o intercâmbio de informações, o que Lévy (1999) compreende como cibercultura. Em relação à contribuição da virtualidade para o desenvolvimento das *fanfictions*, Vargas salienta que:

A internet passou a desempenhar o papel de instrumento de sociabilização e de divulgação da prática, possibilitando a multiplicação, não apenas de seus participantes, mas dos temas que servem de base para este formato de texto, em uma velocidade nunca antes experimentada. (VARGAS, 2005, p. 25)

Uma das características que mais se destacam nessas produções é a possibilidade de escrever e publicar sem nenhum custo financeiro, tendo em vista que grande parte das plataformas de publicação não são monetizadas, e os textos não precisam passar pelos processos editoriais a que os livros são submetidos nas editoras.

Entretanto, ainda que não sejam submetidos a uma editora, os textos passam por revisão antes de serem publicados. Essa tarefa é desenvolvida por um *betareader*, pessoa que já possui muitos textos publicados e que é responsável por realizar edições referentes somente à ortografia. Dessa maneira, publicar um texto torna-se mais acessível, ainda que existam, logicamente, desigualdades em relação ao acesso à tecnologia.

Vale ressaltar que, mesmo se tratando de um gênero totalmente relacionado ao ciberespaço, que aparenta oferecer maior liberdade aos autores e leitores, as plataformas de publicação possuem leis e diretrizes de uso que estabelecem formas de proteção da propriedade intelectual, tendo em vista que, desde a institucionalização dos direitos autorais a partir do final século XX, cada país passou a ter legislação específica sobre o assunto.

Contudo, ainda que existam esses regimentos, os *ficwriter* de grande parte das plataformas usam justamente o artifício, eficaz e menos burocrático, do *disclaimer*, a fim de protegerem seus textos e não serem acusados de plágio pelos autores das histórias motivadoras. Antes do conteúdo narrativo é comum encontrarmos declarações (*disclaimers*), tais como “este universo/personagem/ambiente não me pertencem”. Trechos como este possuem também uma função contrastiva, permitindo, desde o nível da pré-leitura, distinguir quais elementos foram criados pelo autor da *fanfiction* e quais pertencem à história motivadora.

O CORPUS

O *corpus* analisado neste artigo faz parte de um banco de dados desenvolvido em nossas investigações anteriores (NASCIMENTO, 2021), nas quais buscamos compreender a utilização de *fanfictions* distópicas nos processos de ensino/aprendizagem e de formação de professores de língua espanhola.

Escolhemos a plataforma Fanfiction.net para buscar as *fanfictions*, dada sua popularidade, facilidade na busca dos textos e por abrigar histórias desenvolvidas em mais de 20 idiomas, o que demonstra um alto nível de interação entre os membros. Assim, buscamos por *fanfictions* relacionadas ao universo ficcional de Jogos Vorazes, escritas em espanhol, digitando no campo de busca “Juegos del Hambre” (título como a obra de Collins foi traduzida nos países hispânicos).

Encontramos um total de 475 textos referentes ao *fandom* e escritos por autores hispanofalantes. Não podemos deixar de ressaltar que, embora os textos

pertençam ao *fandom* de Jogos Vorazes, são todos heterogêneos, diferenciando-se quanto a sua extensão e elementos narrativos.

Como possuímos um alto número de textos em nosso banco de dados, para nossa investigação realizamos um primeiro movimento de recorte, baseado em dois critérios. A partir do primeiro critério, de ordem cronológica, selecionamos os textos publicados no intervalo de tempo que se inicia em 2012 e se estende até 2015, período que contempla os anos de lançamento das adaptações cinematográficas de *Jogos vorazes*, pois, como mencionado anteriormente, muitos *ficwriters* tiveram apenas contato com os filmes. Já o segundo critério corresponde à seleção das produções publicadas por *ficwriters* mexicanos e espanhóis, pois notamos o destaque na quantidade de *fanfictions* desses dois países na composição do nosso banco de dados.

Assim, atingimos o total de 151 *fanfictions*, que ainda consideramos um número alto de produções para serem analisadas. Diante disso, realizamos um segundo movimento de recorte, considerando somente os textos produzidos em 2012, ano em que ambos os países produziram uma quantidade semelhante de *fanfictions* (35 *fanfictions* espanholas e 37 mexicanas).

Um terceiro movimento de recorte foi necessário e, por fim, chegamos ao total de 14 *fanfictions*, 7 mexicanas e 7 espanholas. Foram descartados os textos que não tiveram seu conteúdo integralmente publicado e que não seriam relevantes para a investigação. A seguir, apresentamos os títulos que compõem nosso recorte final.

Espanha
Distrito 7
Vasallaje
La sirena del distrito 4
No quiero volver si ella no está
Los trágicos amantes del distrito 2
Lo que aprendieron en la arena
Cuentos de una civilización perdida

Tabela 1. *Fanfictions* espanholas

México
De regreso al 12
Los Juegos del Dragón
Mantén los ojos abiertos
Los nuevos Juegos del hambre
Winner blood, heart of rebel
El hambre del juego Peeta Katniss Cato
¿Locura de amor? ¿o amor sin cuartel?

Tabela 2. *Fanfictions* mexicanas

Os textos que compõem o recorte final foram devidamente analisados, dados os objetivos do estudo a que nos propusemos. Por estarem diretamente atreladas ao ciberespaço, que possui como uma de suas características o fácil acesso e alteração, é possível que tenham sido publicados mais textos que se enquadram na temática de *Jogos vorazes* ao longo do período que desenvolvemos o primeiro movimento de recorte e o presente momento.

FORMAÇÕES DISCURSIVAS E PROCEDIMENTOS ANALÍTICOS

Considerando as questões discutidas nos pontos anteriores, foi possível observar que as narrativas distópicas apresentam determinadas características que as diferenciam dos demais gêneros literários. Percebemos que independente do período em que foram produzidas, essas narrativas apresentarão determinadas regularidades em relação ao tema trabalhado e à forma como os elementos narrativos atuarão no universo textual.

A proposta teórica de Foucault, apresentada em *A arqueologia do saber*, traz importante contribuição aos estudos do discurso, ao considerar que essas regularidades históricas, que interpelam os sujeitos e se relacionam entre si, caracterizam-se como Formações Discursivas (doravante FD) e possuem o poder de pautar o que deve, ou não, ser dito em dado contexto enunciativo.

Identificamos que em *Jogos vorazes* a distopia assume o papel de formação discursiva central, que é responsável por mobilizar outras FDs, que podem ou não se inter-relacionar ao longo da construção narrativa. Desse modo, notamos que essa rede de sentidos mobilizada pela distopia torna a aparecer nas *fanfictions*. Considerando a narrativa de Collins, destacamos que as demais formações discursivas mobilizadas pela distopia são as seguintes: FD família, FD totalitarismo e FD *reality show*.

Considerando que o discurso não apresenta um sentido fechado e permite que novos ou diferentes sentidos sejam sempre a ele relacionados. Destacamos que essas FDs podem ser trabalhadas de diferentes maneiras pelos *ficwriters*, os quais podem se sentir motivados a recriar o texto motivador e/ou articular distintos sentidos a ele.

Os sentidos mobilizados pelos *ficwriters* em seus textos são interpelados ideologicamente e compõem a memória discursiva desses sujeitos, ou seja, o discurso está relacionado ao contexto sócio-histórico no qual são produzidos e, ao desenvolverem movimentos parafrásticos² em sua escrita, os *ficwriters* traduzem percepções acerca do contexto em que estão inseridos.

² O modo como o conceito de paráfrase vem sendo elaborado nos estudos discursivos é importante para refletirmos sobre tais produções, pois as *fanfictions* se desenvolvem a partir de um movimento de reescrita, no qual diversos elementos, ao passo que reiteram

ANÁLISE DO RECORTE PROPOSTO

Para desenvolvermos esta análise, consideramos o recorte dos textos a partir de um procedimento metodológico comum nos estudos do discurso, que é o exame mais detido de sequências discursivas paradigmáticas dos enunciados que estão sendo analisados. Desse modo, nossa análise focalizará aqui algumas sequências discursivas retiradas das *fanfictions* que compõem o nosso *corpus*.

Inicialmente, traçamos um comparativo entre os textos e as obras motivadoras para compreender como a estruturação da materialidade discursivo-textual e os elementos narrativos (tempo, espaço, personagens, enredo e narrador) foram alterados e explorados de outras maneiras nas *fanfictions*. Observamos, em geral, que as *fanfics* mantiveram um diálogo no que tange ao tema e que alguns *ficwriters* optaram por desenvolver a história de personagens que ocupavam um papel secundário na narrativa de Collins.

Esses resultados são importantes para nossa análise, pois investigamos como a formação discursiva principal – neste caso, a distopia – mobiliza as demais FDs (totalitarismo, família, *reality show*) que se inter-relacionam e se manifestam a partir do eixo temático dessas produções.

No que tange à FD totalitarismo, nos chamaram a atenção diversos fragmentos que expõem a lógica desse sistema. Notamos a presença de posicionamentos que se opunham ao regime, como é possível observar no fragmento destacado a seguir, no qual o personagem compreende quais são os danos sofridos pela população dos distritos menos favorecidos de Panem:

Aquella pantomima sangrienta se me antojaba bárbara, opresiva y dictatorial, una total aberración. Odiaba la represión del capitolio, odiaba sus chantajes, su buen vivir mientras otros morían de hambre en los distritos marginales. Juegos del hambre ¡Ja! Condenaban a niños día tras día a morir sin necesidad de ser reclutados en la arena. (Fanfiction *Vasallaje*)

Em relação aos problemas econômicos motivados pela má distribuição de renda em todo território, em outros textos observamos a consciência crítica em relação aos privilégios de algumas regiões e o sofrimento inerente a praticamente metade dos distritos, o que compromete inclusive o acesso à educação. Vejam-se os fragmentos a seguir:

diretrizes significativas, diferenciam o texto final do texto motivador. É importante assinalar que o conceito de paráfrase utilizado aqui segue os pressupostos teóricos discutidos por Orlandi (2001) e se refere ao modo como variados enunciados/textos podem conformar uma rede parafrástica de relações, na medida em que reiteram, mobilizam e proliferam efeitos de sentido similares, vinculados a determinada regularidade discursiva, ainda que sempre em processo de diferimento das estratégias enunciativas de produção do sentido.

ANDRADE, Antonio; NASCIMENTO, Camila Pinhal do. Distopia e gêneros digitais: uma análise de *fanfictions* em língua espanhola de *Jogos vorazes*. *Scripta Uniandrade*, v. 21, n. 2 (2023), p. 39-57.
Curitiba, Paraná, Brasil
Data de edição: 09 out. 2023.

Un Capitolio que por cierto, mientras golpea a los otros Distritos, a nosotros sólo nos arañan; un Capitolio que mientras destripa a los otros, con nosotros sólo se afilan; un Capitolio que, aunque hipócrita, son los únicos que nos sonríen y a los que, al parecer, no asqueamos tanto. Y eso importa, a fin de cuentas. (Fanfiction *¿Locura de amor? ¿O amor sin cuartel?*)

Mientras iban hacia el Tributatorio, vieron que las casas de Mógandi eran mucho más grandes, más finas y muy hermosas. Construidas para deleitar la vista. Había escuelas y bibliotecas ¡Escuelas! Hipo lloró una semana entera a sus padres para que construyeran un cuartito donde podría aprender; debió conformarse con las clases de escritura de su madre, la Fragua donde lo consiguió meter su padre; y los libros que de vez en cuando su papá alcanzaba a traficar de piratas. (Fanfiction *Los Juegos del dragón*)

Notamos que os textos produzidos por autores mexicanos e espanhóis mobilizam a FD totalitarismo de maneira semelhante. Abordam questões sociais, como, por exemplo, a desigualdade econômica que privilegia determinados grupos em detrimento de outros etc. Além disso, salientamos que Espanha e México sofreram com regimes ditatoriais, os quais se estruturaram a partir do terror, censura e violência, destacando assim outras formas de manifestação dessas estruturas governamentais, como as rebeliões populares e a valorização da estrutura familiar.

Consideramos relevante ressaltar que a Espanha, por exemplo, enfrentou a ditadura franquista, de cunho fascista, e se caracteriza como um dos exemplos de regime totalitário. Entretanto, tais contextos apresentados anteriormente não são comuns apenas a regiões que estão submetidas a este tipo de controle governamental totalitário, mas infelizmente estão presentes em diversos contextos sociais atuais, sejam eles ocidentais ou orientais.

No que tange à FD família, também trabalhada ao longo da narrativa de Collins, constatamos que tal temática se desenvolve nos textos a partir de um viés relacionado ao papel da mulher na sociedade. Alguns textos apresentavam menção às práticas que se relacionam ao patriarcado, modo de organização estruturante de grande parte das sociedades ocidentais.

Ao longo do tempo, a partir dos avanços conquistados pelos movimentos feministas, que reivindicavam os direitos das mulheres – como o direito ao voto e a atividades laborais diferentes das funções domésticas –, muitas das práticas de subalternização feminina foram questionadas em grande parte dos países, embora seja ainda comum a presença de várias dessas práticas na sociedade e na memória discursiva da população.

Como exemplo da manutenção dessa memória discursiva, podemos destacar a presença da temática do casamento arranjado, relacionada à FD família em algumas *fanfics* mexicanas, como podemos observar no seguinte trecho:

[...] al cumplir 18 era tradición ir con la casamentera a conocer a los diferentes postulantes a ser mi esposo, o mejor dicho ver si yo era lo suficientemente valiosa para que alguno luchara por mi, pero ahora voy a un distrito donde eso no existe y yo tengo el derecho de elegir con quien casarme, y se que no lo haré. (Fanfiction *De regreso al 12*)

Além de questões referentes a hábitos socioculturais considerados antigos, as *fanfictions* também expuseram a questão da violência contra a mulher, ainda muito presente na contemporaneidade.

[...] lo que le ocurrió a otras chicas de otros distritos que no volvieron a ser las mismas, recuerdo una niña que llegó conmigo del distrito siete, era pelirroja y muy alegre y fue tomada por el hombre que no me pudo elegir a mí, cada año ella temblaba, y era golpeada y abusada por él, no podíamos decir nada, al final ella murió en el Capitolio y no regresó con nosotros[...] (Fanfiction *De regreso al 12*)

A formação discursiva que condiciona a produção desses enunciados mobiliza uma série de conteúdos que se referem diretamente ao papel que as mulheres podem exercer dentro da instituição familiar, como vimos anteriormente. Além disso, também percebemos a presença de discursos que se relacionam intrinsecamente ao machismo, que é uma forma de controle e manutenção de valores que subalternizam os corpos e subjetividades das mulheres em diversas sociedades.

A FD *reality show*, assim como as anteriormente analisadas (totalitarismo e família), atravessa a narrativa de Collins como uma de suas ressonâncias discursivas principais, considerando que grande parte dos livros se desenvolvem no período em que os participantes estão inseridos na arena dos jogos.

A espetacularização da violência consiste em uma forma de propagar o terror e manter o controle da população, que ao ser obrigada a acompanhar a transmissão da competição, a partir de processos identificatórios, se envolve afetivamente com os participantes, contribuindo, desse modo, para a manutenção dessa lógica.

Devemos salientar que a espetacularização não gira em torno somente da violência física, mas também da distinção e ostentação do modelo de vida que a população da Capital leva em relação aos outros distritos, o que constitui outra forma de desigualdade simbólica e social. Na Capital, os habitantes se vestem diariamente como se estivessem em uma festa, realizam muitos procedimentos

estéticos em prol de uma aparência valorizada dentro de certos padrões de beleza aí exacerbados, fazem uso exagerado de bebidas alcoólicas etc.

Outro elemento que também nos chama atenção, e nos leva a relacionar essa questão da narrativa ao contexto atual dos *reality shows*, é a manipulação da competição em prol de pontos de audiência.

Una voz sale del televisor, un anuncio... "Queridos participantes, debido a su tan espectacular desempeño, los participantes que hasta este momento han matado un mínimo de tres personas recibirán un pequeño regalo. Disfruten." (Fanfiction *Los nuevos juegos del hambre*)

Considerando o contexto dos jogos, a audiência se converte também em valores monetários que retornam ao governo, o que não difere muito do contexto real e dos mecanismos de *marketing* atuais que existem e mobilizam um grande capital. A lógica dos *reality shows* inclusive foi motivada a partir da proposta de 1984, livro distópico escrito por George Orwell que faz parte do primeiro gesto de captação desse dispositivo discursivo, hoje em dia tão disseminado no mercado televisivo. Muitos programas, inclusive, fazem uso do slogan “estamos de olho em você”, presente no livro, para ressaltar a vigilância e o controle das ações 24 horas por dia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando as discussões desenvolvidas até aqui, percebe-se que a distopia literária segue se desenvolvendo e desdobrando aspectos estéticos que emergiram no século XX. Atualmente, o discurso distópico vem ganhando novo destaque principalmente entre o público jovem, devido, sobretudo, à forte relação que continua se consolidando entre cinema e literatura, resultando assim em diversas adaptações cinematográficas baseadas em livros de narrativas ficcionais.

Ao longo deste estudo, refletimos acerca das formas de reapropriação de narrativas distópicas estrangeiras no gênero híbrido *fanfiction*, que resulta dos avanços tecnológicos da esfera digital no contexto da globalização. Dentre a infinidade de textos e histórias passíveis de serem estudadas sob esta perspectiva, selecionamos aquelas que possuíam como inspiração a narrativa distópica de *Jogos vorazes*, escrita pela autora Suzanne Collins.

No tocante às nossas análises pautadas nas formações discursivas presentes em *Jogos vorazes* e que, conseqüentemente, são desenvolvidas ao longo das *fanfictions* de língua espanhola enfocadas neste artigo, podemos destacar que todas as FDs consideradas estruturantes das *fanfics* examinadas (FD totalitarismo, FD família e FD *reality show*) mobilizaram temáticas também relacionadas aos contextos sócio-históricos dos seus *ficwriters*, que escreveram a

partir das condições de produção do discurso experienciadas no México e na Espanha.

Essas *fanfics* relacionam-se inclusive, em grande medida, ao primeiro momento de desenvolvimento das narrativas distópicas, no qual os textos performatizam os problemas também existentes na sociedade, utilizando como pano de fundo o totalitarismo e seus mecanismos de controle. Levando em conta o histórico dos regimes autoritários e das desigualdades sociais no México e na Espanha, podemos considerar que tais narrativas – ligadas à violência de Estado, aos mecanismos de controle/repressão e à imposição de padrões comportamentais – mobilizam uma série de memórias, práticas sociais e sentidos que têm aí dimensões latentes e singulares nesses contextos de leitura, produção e circulação de discursos.

REFERÊNCIAS

BACCOLINI, R.; MOYLAN, T. *Dark Horizons: Science Fiction and the Dystopian Imagination*. London: Routledge, 2003.

BAKHTIN, M. *Estética da criação verbal*. Trad. P. Bezerra. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

CLEMENTE, B. J. B. *O uso de fanfiction nas aulas de produção textual no ensino médio*. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada). Faculdade de Letras, UFRJ, Rio de Janeiro, 2013, 149f.

COLLINS, S. *Jogos vorazes*. Trad. J. Arajo. Rio de Janeiro: Rocco Jovens Leitores, 2010.

FOUCAULT, M. *A arqueologia do saber*. 7^a ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

GANCHO, C. *Como analisar narrativas*. São Paulo: Ática, 2006.

LÉVY, P. *Cibercultura*. Trad. C. Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 2010.

MOYLAN, T. Utopia and Postmodernity: Six Thesis. In: Randolph, J. (ed.). *The city within*. Banff: Banff Centre for the Arts, 1992, p. 3-14.

NASCIMENTO, C. P. *Discurso e cultura no processo de composição de fanfictions em língua espanhola*. Rio de Janeiro: Programa de Pós-graduação em Letras Neolatinas [Dissertação de Mestrado - orientador: Prof. Dr. Antonio Andrade], 2021.

ORLANDI, E. *Análise de discurso: princípios e procedimentos*. Campinas: Pontes, 2001.

PORTELA, M. C. S.; BONFIM, M. A. Um presente para o futuro: a distopia contemporânea e suas interseções com a experiência pós-moderna. *Literatura e Autoritarismo*, n. 22, 2019, p. 121-136. Disponível em:

ANDRADE, Antonio; NASCIMENTO, Camila Pinhal do. Distopia e gêneros digitais: uma análise de fanfictions em língua espanhola de *Jogos vorazes*. *Scripta Uniandrade*, v. 21, n. 2 (2023), p. 39-57.
Curitiba, Paraná, Brasil

Data de edição: 09 out. 2023.

<<https://periodicos.ufsm.br/LA/article/view/39202/21839>>. Acesso em: 13 jul.2023.

SCHARGEL, S. Uma discussão sobre distopias literárias: a influência do século XX do subgênero. *Interfaces*, vol. 13, n. 2, 2022, p. 1-13. Disponível em: <https://revistas.unicentro.br/index.php/revista_interfaces/article/viewFile/7169/5347>. Acesso em: 13 jul. 2023.

SWALES, J. The concept of Discourse Community. In: *Genre Analysis: English in Academic and Research Settings*. Boston: Cambridge UP, 1990, p. 21-32.

VARGAS, M. L. B. *O fenômeno fanfiction: novas leituras e escrituras em meio eletrônico*. Passo Fundo: Universidade de Passo Fundo, 2005.

ANTONIO ANDRADE é mestre em Literatura Brasileira e Teorias da Literatura (2006) e doutor em Literatura Comparada (2011) pela Universidade Federal Fluminense (UFF). Realizou pós-doutorado (2019-2020) pela Universität Potsdam (Alemanha). Atualmente, é Professor Associado III da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), onde atua como docente do Programa de Pós-graduação em Letras Neolatinas. É Bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq e Jovem Cientista do Nosso Estado da FAPERJ. Lidera o grupo de pesquisa “Discursos, Práticas e Políticas de Ensino de Línguas e Literaturas – DIPPELL” (UFRJ-CNPq). Dentre suas principais publicações, estão os livros *Translinguismo e poéticas do contemporâneo* (7Letras, 2019) e *Leitura literária em línguas estrangeiras/adicionais: perspectivas sobre ensino e formação de professores* (Pontes, 2022).

CAMILA PINHAL DO NASCIMENTO é mestre em Letras Neolatinas - Língua Espanhola (2021) pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Atualmente, cursa o Doutorado em Letras Neolatinas - Língua Espanhola, no Programa de Pós-graduação em Letras Neolatinas da UFRJ. É Bolsista de Doutorado da CAPES. Publicou recentemente o capítulo “Um estudo sobre a leitura literária na formação docente através de fanfictions em língua espanhola” (*Leitura literária em línguas estrangeiras/adicionais: perspectivas sobre ensino e formação de professores*, 2022).