

UM ESTUDO DISCURSIVO DE FANFICTIONS EM LÍNGUA ESPANHOLA

Camila Pinhal do Nascimento (Bolsista Capes)
Universidade Federal do Rio de Janeiro

RESUMO

A chamada cibercultura, tratada como um conjunto de valores e práticas sociais propagados a partir do meio virtual (LÉVY 1999), hoje é responsável pelo surgimento de diversos gêneros discursivos, visto que estes se adaptam às novas necessidades dos sujeitos, como propõe Bakhtin (2006). A exemplo disso temos o gênero *fanfiction*, objeto de estudo desta pesquisa, que se configura como uma história escrita por fãs de conteúdos provenientes da cultura de massa (séries televisivas e livros, em sua maioria) ou erudita, que sentem a necessidade de criar sua própria história utilizando elementos e pontos de vista que os agradam. Este trabalho é um recorte de nossa dissertação de mestrado que se encontra em desenvolvimento. Aliados ao quadro teórico da Análise do Discurso de Linha francesa, investigamos *fanfictions* distópicas pertencentes ao *fandom* de Jogos Vorazes, desenvolvidas por hispanofalantes, com o objetivo de analisar o processo de tradução cultural (BHABHA, 1998) e o modo como estes textos produzidos no ciberespaço contribuem para a mudança do conteúdo temático dos textos originais. Além disso, desejamos refletir a respeito da função-autor (FOUCAULT, 2001) neste gênero. Embora a pesquisa ainda esteja no processo de geração de dados e, por isso, não há por ora resultados parciais ou finais concretizados, a hipótese em relação aos resultados a serem alcançados é que as *fanfictions* sofrem alterações em seu conteúdo temático e quando são adicionadas novas formações discursivas distintas da obra original, proporciona ao leitor contato com novas discursividades, que carregam intrinsecamente novas ressignificações discursivas.

Palavras-chave: Fanfiction; Análise do Discurso; Língua Espanhola; Tradução Cultural;

Introdução

Nosso objeto de estudo, as *fanfictions* (doravante *fanfic*), caracterizam-se como uma história escrita por fãs de conteúdos pré-existentes originários majoritariamente da cultura de massa que utiliza espaços, personagens e outros elementos, que pertencem a uma obra já existente. Esses textos tornaram-se muito frequentes no ambiente virtual e recentemente diversos estudos acerca da utilização do gênero para fins educativos estão sendo desenvolvidos, visto que tais textos são produzidos e consumidos, em sua maioria, por jovens em idade escolar e/ou universitária. Diante dessas motivações derivadas dos resultados de nossas pesquisas anteriores (PINHAL, 2018), chegamos aos seguintes questionamentos que norteiam as análises propostas nessa investigação: a cultura pode interferir no processo de escrita de *fanfictions*, atravessando o discurso dos textos? Existem diferenças discursivas entre as *fanfictions* de México e Espanha, produzidas no ano de 2012?

Partindo desses questionamentos, acreditamos que as *fanfictions* sofrem mudanças em seu conteúdo temático (BAKHTIN, 2006) e as novas formações discursivas (ORLANDI, 2017)

www.formaçõesdiscursivas.org.br

contato@xicongressohispanistas.com.br



eu são inseridas pelos *ficwriters*(autores de *fanfics*) e diferem das pertencentes a obra original, permitem que o leitor tenha contato com novas discursividades, que carregam intrinsecamente novas ressignificações discursivas. Nossos objetivos consistem em observar como ocorre o processo de tradução cultural (BHABHA, 1998) nas *fanfictions* e se tal processo pode contribuir para a mudança do conteúdo temático (BAKHTIN, 2006) dos textos que servem como fonte motivadora, neste caso, a trilogia da saga Jogos Vorazes e suas adaptações cinematográficas. Além disso, desejamos também refletir a respeito da Função-autor (FOUCAULT, 2001), visto que as *fanfictions* são produzidas a partir de conteúdos produzidos por um autor inicial e também se constituem a partir de um espaço em que é comum que ocorra a colaboração de diversos indivíduos no processo de desenvolvimento de conteúdos que possuem o meio virtual como suporte, a dita escrita colaborativa.

Linha teórica e procedimentos metodológicos

Nossas análises se ancoram a partir dos estudos discursivos, visto que esse campo teórico no qual a Análise do Discurso (doravante AD) se inscreve nos permite relacionar o social, o linguístico e o simbólico, como salienta Orlandi (2000) além de “pensar o sentido dimensionado no tempo e no espaço das práticas do homem, descentrando a noção de sujeito e relativizando a autonomia do objeto da linguística” (p.16).

Como postula Bakhtin (2006), os gêneros discursivos são de caráter plástico e se originam a partir das necessidades expressas a partir da interação dos sujeitos. As *fanfictions* surgiram diante da necessidade dos fãs de criarem suas próprias histórias, de modo a satisfazerem em relação aos acontecimentos que compõem o enredo, sem a necessidade de estabelecer relações diretas com o mercado editorial, visto que essas produções enfrentam um sério dilema de legitimação em determinados espaços. Esse gênero de caráter híbrido se compõe a partir de características advindas de diversos gêneros discursivo e emergiu após o surgimento da web 2.0, advinda da cibercultura, entendida por Levý (2010) com um conjunto de técnicas, práticas e valores que se desenvolvem dentro do espaço virtual e atualmente tornou-se protagonista no cotidiano de grande parte da população mundial. Esse movimento virtual que ocasionou a abertura de um novo espaço interacional, reconfigurou as relações interpessoais e conseqüentemente, originaram-se novos gêneros discursivos para suprirem as demandas dos sujeitos, que são submetidos a diversos processos de identificação,



desidentificação ou contra-identificação, quando colocados em interação com determinadas formações discursiva como propõe Indursky (2011).

Uma característica intrínseca a grande parte dos gêneros derivados desse movimento é a possibilidade de criar conteúdo de forma colaborativa, que “não se trata apenas de uma participação na construção do sentido, mas sim uma coprodução da obra, já que o ‘espectador’ é chamado a intervir diretamente na atualização (a materialização, a exibição, a edição, o desenrolar efetivo aqui e agora) de uma sequência de signos ou de acontecimentos (LÉVY, 1999, p.138).”

As Comunidades discursivas (SWALES, 1990), que nesse caso têm as *fanfictions* como objeto público comum, interagem a respeito das produções que circulam dentro das plataformas virtuais e/ou outros meios de comunicação. Essas comunidades de fãs são conhecidas como *fandons*. Em nossa pesquisa temos como foco as produções pertencentes ao *fandom* de Jogos Vorazes. O pesquisador norte-americano Jenkins (2015) em *Invasores do texto: fãs e cultura participativa* reflete a respeito da relação tensiva entre os fãs e as obras e destaca que

já que as narrativas populares têm a tendência de não satisfazer, os fãs têm que se tensionar com elas, tentando explicar para si e para os outros possibilidades que se podem atingir no potencial interno da obra original. Já que os textos continuam a fasciná-los, os fãs não têm como desconsiderá-los, mas sim tentar encontrar maneiras de recuperá-los de acordo com seus interesses. Longe de serem sincopáticos, os fãs afirmam ativamente seu domínio sobre os textos de produção massiva que servem de matéria-prima para suas próprias produções culturais e base para suas interações sociais. Assim, fãs deixam de ser meramente audiência desses textos; ao invés disso, tornam-se partícipes da construção e circulação de significados textuais. (JENKINS, 2015, p.42)

Um conceito muito importante para nossa investigação é o de formação discursiva (doravante FD), proposto por Michel Foucault. O filósofo francês entende como FD as regras anônimas inscritas historicamente que determinam o que o sujeito pode ou não dizer em dada situação enunciativa, na qual apenas uma, das várias FDs que nos atravessam, será a dominante. Diante disso, Orlandi (2000) com base nos estudos de Courtine propõe dois eixos, vertical e horizontal, para a compreensão da relação entre interdiscurso e intradiscurso. No primeiro eixo encontra-se o interdiscurso, como o conjunto de formações realizadas e já esquecidas que determinam o que dizemos, compondo assim o que se compreende como memória discursiva, a qual se inscreve em uma posição do discurso pré-determinada. Já o segundo eixo, é ocupado pelo intradiscurso, compreendido como o nível da formulação do enunciado, que contempla o que está sendo dito em dado momento a partir de determinadas condições de produção.



Tendo em vista a possibilidade dos *ficrwriters* articularem qualquer tipo de informação em seus textos, o que possibilita um fluxo de experiências e ressignificação de símbolos culturais entre os elementos existentes na obra motivadora e os que serão inseridos na história desenvolvida pelo fã, configura a ocorrência de tradução cultural, conceito proposto por Bhabha (1998) que o explicita do seguinte modo:

A cultura como estratégia de sobrevivência é tanto transnacional como tradutória. Ela é transnacional porque os discursos pós-coloniais contemporâneos estão enraizados em histórias específicas de deslocamento cultural, [...] a cultura é tradutória porque essas histórias espaciais de deslocamento – agora acompanhadas pelas ambições territoriais das tecnologias “globais” de mídia- tornam a questão de como a cultura significa, ou o que é significado por cultura, um assunto bastante complexo. (BHABHA, 1998, p.241)

Para constituir o corpus, inicialmente utilizamos um banco de dados desenvolvido manualmente em nossa investigação anterior (cf. PINHAL 2018) composto por 475 *fanfictions* (cf. tabela 1) escritas em espanhol por autores de diferentes países. Os textos foram publicados de 2012 até 2017 e são referentes ao *fandom* de *Jogos Vorazes*.

A trilogia de ficção distópica *Jogos Vorazes*, desenvolvida pela autora norte-americana Suzanne Collins se divide em três volumes (*Jogos Vorazes*, *Em Chamas* e *A Esperança*) e foi publicada entre 2008 e 2010. Após os livros ganharem popularidade e atingirem um alto número de vendas, foram desenvolvidas quatro adaptações cinematográficas, as quais também obtiveram sucesso de bilheteria. A história narrada pela protagonista Katniss, uma jovem de 16 anos, retrata a crueldade dos Jogos Vorazes aos quais os habitantes dos 12 distritos de Panem eram submetidos anualmente. Os jovens dos distritos são selecionados a partir de um sorteio, conhecido como Colheita, no qual são eleitos uma menina e um menino de cada distrito, totalizando 24 participantes. Torna-se vencedor dos jogos aquele que se mantiver vivo até o fim, o que conseqüentemente, implica na morte dos demais. Tudo que ocorre na arena é transmitido aos demais pela televisão, na estrutura de um *Reality Show*. A ambiência distópica na qual o enredo é desenvolvido aborda situações comuns em diversos contextos sociais ao redor do mundo, como por exemplo, a má distribuição de renda, a repressão e o terror pregados por regimes totalitários, banalização da violência, entre outros aspectos.

Salientamos que as informações referentes à localização por país se encontram nos perfis. Delimitar as produções por países pode ser problemático, visto que as fronteiras que delimitam as regiões agora são interpeladas pelas práticas advindas do fenômeno da globalização, as quais permitem que todos os conteúdos publicados em qualquer suporte da



rede sejam veiculados sem a necessidade de deslocamento geográfico. Como destaca Neves (2014),

É perceptível que, com o ciberespaço, a sociedade passa por transformações em seu processo identitário, uma nova identidade e novos conceitos no seio da sociedade passam a ser gerados. O mundo passa a ser visto sob uma nova ótica, a da globalização, mas uma globalização quase apocalíptica, na qual os sujeitos e as coisas se confundem; a noção de lugar não é mais a mesma, espaço e tempo se fundem num só lugar, o não lugar. Assim, a desterritorialização do sujeito, nesse caos gerado pelo ciberespaço e configurado na cultura cibernética, reflete na vida social, cria uma nova ordem e dilui a que há muito tem sido estabelecida. (NEVES, 2014, p.46)

Banco de dados	
Países	Quantidade de textos
Argentina	50
Bolívia	1
Brasil	6
Canadá	1
Chile	27
Colômbia	10
C. Rica	13
Ecuador	1
El Salvador	1
Espanha	124
França	4
Islândia	1
Guatemala	1
Itália	1
México	142
Panamá	2
Paraguai	5
Peru	11
R. Dominicana	1
Reino Unido	9
Uruguai	5
USA	8
Venezuela	14
Suécia	1
Total de textos:	475 fanfictions

Tabela 1: Banco de dados

Em razão da alta quantidade de textos houve a necessidade de realizarmos um recorte composto por um número menor de *fanfics* e com isso, optamos por analisar apenas aquelas que foram produzidas por México e Espanha no ano de 2012, pois nesse ano ocorreu o lançamento da versão cinematográfica do primeiro livro da trilogia de Collins e, além disso, foi o período no qual os dois países produziram um número aproximado de textos. A tabela exibida a seguir exibe o título das histórias, o subgênero do qual fazem parte e a quantidade de capítulos. Ao todo são 14 textos, 7 de cada país e desenvolvidos em extensões distintas:



Espanha	México
Distrito 7 - Adventure/Romance - 10 capítulos	De regreso al 12 - Romance/Drama - 16 capítulos
Vasallaje - Adventure/Romance - 7 capítulos	Los juegos del Dragón - Romance/Drama - 6 capítulos
La sirena del Distrito 4 - Angst/Romance - 1 capítulo	Manten los ojos abiertos - Angst/Suspense - 26 capítulos
No quiero volver si ella no está - Romance/ Drama - 17 capítulos	Los nuevos juegos del hambre - Adventure/Romance 11 capítulos
Los trágicos amantes de Distrito 2 - Romance/Tragedy - 5 capítulos	Winner blood, heart of rebel - Drama - 1 capítulo
Lo que aprendieron en la arena - Drama/Romance - 11 capítulos	El hambre del juego Peeta Katniss Cato - Não informado - 13 capítulos
Cuentos de una civilización perdida - Friendship/Hurt/ Confort -1 capítulo	¿Locura de amor? ¿O amor sin cuartel?- Adventure/Romance - 10 capítulos

Tabela 2: recorte do *corpus*

Análise

Apresentaremos a seguir um pequeno recorte de nossa análise, constituído por algumas sequências discursivas (doravante SD), definidas por Courtine (1981) como sequencias orais ou escritas de dimensão superior à frase. Nossa análise se desenvolve a partir de três etapas, mas nesse artigo apresentaremos apenas duas: a primeira, que consiste em uma análise linguístico-textual na qual analisaremos os elementos estruturantes do texto, como por exemplo, marcadores discursivos e as formas de registro. Já no segundo movimento, teremos como foco as formações discursivas e os processos identificatórios, ou seja, como as FDs se articulam no discurso e como este reflete o contexto sócio-histórico que corroboram para a sua condição de produção.

Acreditamos que analisar os *reviews*- que são os comentários dos leitores, que podem ser respondidos ou não pelo *ficwriter*- bem como os enunciados presentes nos perfis e os *disclaimers*, nos proporcionarão uma visão mais ampla acerca do gênero *fanfiction* e dos processos discursivos e identificatórios (INDURSKY, 2011) que nele ocorrem, pois esses espaços são externos ao texto e específicos para que os leitores expressem suas impressões a respeito da história, sejam elas negativas ou positivas, o que pode influenciar diretamente na produção de próximos capítulos e até mesmo, histórias que retratem outras perspectivas.

Na SD1 temos o exemplo de um *disclaimer*, estrutura localizada majoritariamente no início da história que possui a função de indicar que a história não possui fins lucrativos e que



foi inspirada a partir de um conteúdo desenvolvido por autores que possuem a legitimidade que tal posição garante. O movimento parafrástico dos enunciados “*esto no me pertenece*” e “*este fic está basado*” é recorrente não só nos textos que compõem nosso corpus, mas também em todas as produções que se inserem nesse gênero e se configura como uma das formas de proteger os fãs-autores de possíveis processos por plágio, visto que atualmente as produções artístico-culturais possuem proteção jurídica, pois determinados discursos passaram a ser monetizados. Foucault (2001, p.275) propõe uma breve reflexão a respeito desse processo, salientando que a partir do momento no qual o discurso passou a ser considerado como um bem material para as sociedades, automaticamente originou-se novas posições discursivas as quais podem ser ocupadas por determinados sujeitos e seus discursos, em suas palavras,

o discurso, em nossa cultura (e, sem dúvida, em muitas outras), não era originalmente um produto, uma coisa, um bem; era essencialmente um ato - um ato que estava colocado no campo bipolar do sagrado e do profano, do lícito e do ilícito, do religioso e do blasfemo. Ele foi historicamente um gesto carregado de riscos antes de ser um bem extraído de um circuito de propriedades. E quando se instaurou um regime de propriedade para os textos, quando se editoram regras estritas sobre os direitos do autor, sobre as relações autores- editores, sobre os direitos de reprodução etc. - ou seja, no fim do século XVIII e no início do século XIX é nesse momento em que a possibilidade de transgressão que pertencia ao ato de escrever adquiriu cada vez mais o aspecto de um imperativo próprio da literatura.

(SD 1)- *“Este fic está basado en la trama original de Suzanne Collins que pertenece a la trilogia Hunger Games. Los personajes que aparecen son ficticios y completamente originales, sin ninguna conexión con los verdaderos protagonistas de la saga. Todos los datos referentes a la historia de Panem y al primer vasallaje, han sido contrastados con información de las web oficiales de los Juegos del Hambre.*

No se debe considerar como una precuela ni nada parecido, pues es simplemente un fanfiction con fines de ocio.

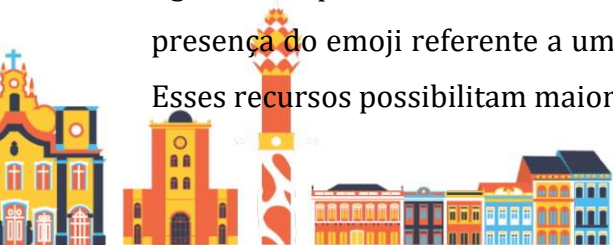
Espero que disfrutéis con esta historia que gira alrededor del primer vigésimo-quinto aniversario de los juegos en la arena y que os guste tanto como a mi.¡Gracias!”

Na SD2 apresentamos a resposta de um *ficwriter* a uma *review* feita por um leitor. É possível observar que o autor afirma que copia determinados trechos da obra motivadora com o intuito de dar mais credibilidade a seu texto, o que revela uma memória discursiva que situa os autores das obras motivadoras em posições discursivas distintas dos *ficwriters*. Tais posições conferem aos textos distintos níveis de legitimidade, o que conseqüentemente interfere no modo como essas produções circularão no âmbito social. Além disso, destacamos a utilização de emojis, que se configuram como a junção de caracteres para formar pequenas figuras, as quais foram atribuídos diferentes significados. Na SD 2 é possível identificar a presença do emoji referente a um sorriso “: D”, indicando felicidade e “TT” que indica tristeza.

Esses recursos possibilitam maior interação entre os usuários do espaço virtual.

www.usuarios.espacovirtual.com.br

contato@xicongressohispanistas.com.br



(SD 2) - *“Muchas gracias! : D Muchas de las partes de conversas está copiadas del libro textualmente para darle más “credibilidad” a la historia, no sé si Collins pensó lo mismo, pero si que me hubiera gustado jajajaa. (Bueno, me hubiera gustado que Sinsajo fuera de otra manera TT) Dios, muchas gracias por tu review, ¡me animas a seguir! :D Espero que te guste el capi! :3”*

Nas três SDs destacadas abaixo, observamos a presença de regularidades linguístico-enunciativas presentes frequentemente na oralidade, como a utilização de palavras e expressões idiomáticas, ou seja, marcas expressivas que indicam a inscrição no discurso popular. Além disso, os textos que circulam no espaço virtual, contam com diversos recursos que contribuem para dar expressividade ao enunciado, como por exemplo, escritas de palavras em letras maiúsculas (SD 5) para indicar alteração no tom de voz do personagem em um momento de surpresa ou irritação, como é possível observar a seguir:

(SD3): *“Mi Hermano pequeño se queda ahí callado, sin decir nada. Sé que no es su culpa, pero ahora mismo lo odio. **Joder**, se podría haber presentado voluntario, pero no lo hizo. En fin, **a lo echo, pecho**. Nunca nos hemos llevado, ni bien ni mal, simplemente hemos sido dos extraños que vivían juntos.”* (No quiero volver si ella no está, cap. 1, grifo nosso)

(SD 4): *“Y no puedo evitarlo. Las lágrimas salen de mis mejillas, me importa una mierda que todo Panem me vea por televisión, que sepan que **estoy echo polvo**. Porque o yo muero, o ella muere. Porque nunca podré hablar con ella en situaciones normales. Porque nunca, jamás, podré tenerla entre mis brazos como siempre he soñado. Porque nunca podré besarla o decirle “Te quiero.”* (No quiero volver si ella no está, cap. 1, grifo nosso)

(SD 5): *“Esa es otra cuestión. Tuvo once de puntuación. **UN ONCE**. ¿Qué cojones hizo? – pregunta Cato.”* (No quiero volver si ella no está, cap. 11, grifo nosso)

Em relação ao processo de tradução cultural (BHABHA, 1998), o qual permite que os leitores tenham contato com formações discursivas pertencentes a contextos sócio-culturais distintos daqueles apresentados pela obra motivadora, observamos em alguns textos mexicanos a presença de FDs externas à narrativa, que são motivadas pela FD relacionada ao totalitarismo.

A *fanfiction* intitulada *El hambre del Juego Peeta Katniss Cato*, cujo conteúdo temático está relacionado à revolução promovida pela população de Panem, aborda como tema principal a operação de resgate elaborada pelos ex-tributos, cujo intuito consistia em salvar Katniss do cárcere ao qual o Presidente a submetia há seis anos. Diante desse enredo, observamos que o *ficwriter* o relacionou a figura de Emiliano Zapata, um nome importante na Revolução Mexicana cujos ideais reverberam até o presente na sociedade mexicana:

(SD 6)- *“**Prefiero morir luchando que vivir siempre de rodillas...** – fue el comentario de Roxy mientras veía a Dante, el joven sonrió ligeramente”* (El hambre del juego Peeta Katniss Cato, cap.11, grifo nosso)



(SD 7) - **“Como dicen por ahí... Prefiero morir de pie que vivir siempre arrodillada(dicho Emiliano Zapata)- comento ella mientras se giraba hacia Peeta con una enorme sonrisa.** (El hambre del juego Peeta Katniss Cato, cap.11, grifo nosso)

A utilização dos enunciados destacados nas SDs 6 e 7 por personagens que integravam o grupo de revolucionários contrários ao governo, demonstra que o autor da *fanfiction* identificou a proximidade nos ideais pelos quais as duas figuras lutavam e a que grupo de ideais seguiam, destacando o processo de identificação do fã-autor com a obra motivadora, relacionando-a aos elementos simbólicos presentes em sua memória discursiva.

Ao longo de nossas análises localizamos a temática do casamento arranjando em duas *fanfictions* mexicanas de nosso *corpus*. Iniciamos uma busca para compreender a ocorrência dessa prática e identificamos que essa forma de matrimônio era comum na sociedade mexicana durante um período, principalmente na época em que o patriarcado era o modelo de organização familiar vigente na maior parte do território mexicano. Sabemos que tal costume era comum em outros contextos sociais e não é exclusivo ao contexto mexicano e que ainda ocorre em alguns grupos sociais, entretanto, é uma memória externa ao universo de *Jogos Vorazes* e que atravessa. A primeira *fanfiction* que identificamos tal FD é intitulada *De regreso al 12* e possui como tema central o retorno de Katniss e sua irmã ao seu distrito natal, o que implica no processo de readaptação das personagens às regras sociais que vigoram no distrito, que conseqüentemente entram em conflito com aquelas as quais a jovem. A seguir, destacamos uma SD do texto:

(SD 8) - **“No puedo dejar de pensar en como la vida cambia en un segundo recuerdo que hace unos días estaba riendo en casa de Annie Cresta mi mejor amiga pensando en que **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.**”** (*De regreso al 12*, cap. 2, grifo nosso)

A segunda *fanfiction* na qual também constatamos a presença dessas construções é o texto mexicano *El hambre del Juego Peeta Katniss Cato*, como destacamos na SD 9:

(SD 9)- **“Mi padre era demasiado estricto, ya habían elegido a mi marido cuando cumplí los quince años, John murió a temprana edad y mucho antes de que pudiéramos casarnos, ya saben los juegos del hambre... No hacía nada, pero tenía un pasatiempo secreto y muy prohibido en mi distrito[...]** (*El hambre del juego Peeta Katniss Cato*, grifo nosso)

Diante da presença dessa formação discursiva no texto realizamos uma busca de informações relacionadas à prática de casamento arranjado no México e de acordo com uma



notícia publicada no ano de 2019 no periódico mexicano online *Breaking*, o país possui muitas mulheres que infelizmente são submetidas a isso, além de sofrerem abusos psicológicos e sexuais, em certos casos, são vendidas ou trocadas por bens materiais a partir de negociações mediadas por algum familiar, em geral, o pai.



Imagem 1: notícia publicada no Breaking em 06 de março de 2019.

Considerações finais

As análises desenvolvidas até o momento evidenciaram que grande parte dos textos apresentam traços característicos da oralidade e do espaço virtual, o que compõe a identidade linguístico-cultural do *ficwriter*. Observamos que as *fanfictions* espanholas tendem a não apresentar desdobramentos e ressignificações que destoem dos limites implícitos que a narrativa motivadora possui, enquanto os textos mexicanos apresentam formações discursivas externas à narrativa de *Jogos Vorazes*, possivelmente frequentes nos contextos socioculturais dos *ficwriters*. O último movimento de análise, que será primordial para compor nossas observações acerca das *fanfictions* e dos processos discursivos que nela ocorrem, ainda se encontra em desenvolvimento. Através dessa etapa realizaremos a comparação entre as *fanfictions* produzidas por autores mexicanos e espanhóis, afim de identificar as diferenças e/ou semelhanças discursivas existentes nessas produções.



Referências

BLACK, R. *Access and affiliation: The literacy and composition practices of English-language learners in an online fanfiction community*. Journal of adolescent & adult literacy, p.118-128, 2005.

BLACK, R. *Language, Culture, and Identity in Online Fanfiction*. E-Learning, p.170-184, 2006.

BHABHA, Homi. *O local da cultura*. Belo Horizonte: UFMG, 1998.

FOUCAULT, Michel. *O que é um autor?*. In: _____. Ditos e Escritos: Estética – literatura e pintura, música e cinema (vol. III). Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2001. p. 264-298.

BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

CEREJA, Willian. Significação e tema. In: Beth Brait (org.). *Bakhtin: conceitos-chave*. 5 ed. São Paulo: Contexto, 2014, pp.201-218.

INDURSKY, F; MITTMAN, S; FERREIRA, M.C.L. *Memória e história na/da análise do discurso*. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2011, p. 15-88.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 2010.

NEVES, André de Jesus. *Cibercultura e Literatura: identidade e autoria em produções culturais participatórias e na literatura de fã (fanfiction)*. Jundiaí, Paco Editorial: 2014.

ORLANDI, Eni Puccinelli. *Análise de discurso: princípios e procedimentos*. Campinas, SP: Pontes, 2000.

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

Sites consultados:

Fanfiction.net: <https://www.fanfiction.net/>

Más de 947,000 mujeres han sido forzadas a casarse en México. Publicação: 06/03/2019. Disponível em: < <https://breaking.com.mx/2019/03/los-matrimonios-forzados-en-mexico/> >

