

# NARRATIVAS ARTURIANAS E IDENTIDADES DE FÃS

## ARTHURIAN NARRATIVES AND FAN IDENTITIES

Luiza Cunha Canto Correia de Moraes 1  
Eliane Fernandes Azzari 2

**Resumo:** Este artigo apresenta um recorte sintético de nossa pesquisa, focada nas relações dialógicas entre narrativas contemporâneas situadas em ambientes digitais e histórias arturianas, a fim de observar modos e meios pelos quais sujeitos brasileiros, que se colocam como fãs dessas narrativas medievais, constituem suas identidades, em suas produções. De cunho qualitativo e interpretativo, a pesquisa recorre à etnografia digital (PINK et al., 2016) como metodologia para buscar/coletar dados no ciberespaço. Para a análise, adotamos perspectiva dialógica da linguagem (BAKHTIN, 2016; 2017), e os conceitos de narrativa (FESTINO, 2015; MURRAY, 2007), identidade (MEDINA, 2006; TURKLE, 2016), de espaços de afinidade (GEE, 2009), e de cultura participativa/de fã (JENKINS, 2009; BLACK, 2009). Dessa forma, exploramos alguns movimentos de sujeitos-fãs que, em busca de diálogos com outrem, estabelecem interface com histórias arturianas, contribuindo para nossa percepção de que há, nessas produções apoiadas em mídias digitais, processos que indiciam a construção de identidades complexas e heterogêneas.

**Palavras-chave:** Narrativas. Identidades. Ciberespaço. Etnografia Digital. Dialogismo.

**Abstract:** This article summarizes some of the aspects discussed in our research, that focused dialogic relations between contemporary narratives situated in digital environments and Arthurian stories. It aimed to observe the ways in which Brazilian fans of the Medieval narratives constitute their own identities throughout their productions. It is a qualitative and interpretative investigation methodologically supported by Digital Ethnography (Pink et al, 2016). Adopting a dialogical perspective to language (Bakhtin, 2016; 2017), our analysis mobilizes concepts such as: narratives (Festino, 2015, Murray, 2007), identities (Medina, 2006, Turkle, 2016), affinity spaces (Gee, 2009) and participatory / fan cultures (Jenkins, 2009, Black, 2009). Thus, we exploit some fan movements in which they establish dialogue with each other by interfacing their own narratives with Arthurian stories. Our results support our perception that, within such narratives, there are processes that indicate that complex and heterogenous identities have been built up in the current days.

**Keywords:** Narratives; Identity. Cyberspace. Digital Ethnography. Dialogism.

---

Mestra em Linguagens, Mídia e Arte, Pontifícia Universidade Católica de Campinas. 1  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3645179811157536>.  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3628-7544>.  
E-mail: [luizacanto.m@gmail.com](mailto:luizacanto.m@gmail.com)

Doutora em Linguística Aplicada, Pontifícia Universidade Católica de Campinas. 2  
Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3645179811157536>.  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3861-0712>.  
E-mail: [eliane.azzari@puc-campinas.edu.br](mailto:eliane.azzari@puc-campinas.edu.br)

## Introdução

Sob diversas formas e meios, as narrativas têm sido protagonistas tanto no registro, quanto na própria construção histórico-cultural das sociedades. Nesse sentido, entendemos que diferentes formas narrativas são, simultaneamente, elementos que constituem a/são constituídas por diferentes linguagens e pelos variados recursos tecnológicos de que lançam mão os sujeitos locutores.

Por isso, ao vislumbrar práticas de linguagem sob o viés do dialogismo de orientação bakhtiniana (BAKHTIN, 2016; 2017), inferimos que a investigação de narrativas, materializadas em/por diferentes meios e mídias digitais, nos possibilita (re)conhecer processos que indiciam a formação/construção de identidades heterogêneas o que, por conseguinte, amplia nossa visão acerca de diferentes aspectos inerentes às sociedades em que tais identidades estejam contextualizadas (MEDINA, 2006).

Atualmente, há grande número de práticas socioculturais que são desenvolvidas a partir dos múltiplos recursos oferecidos por/em mídias digitais<sup>1</sup>. De nosso ponto de vista, tais produções registram transformações e hibridações de línguas, linguagens e culturas, muitas vezes decorrentes da mobilidade (ciber)espacial e de processos de (re)mediatização dos sujeitos e (seus) discursos, como já apontam investigações conduzidas por Androutsopoulos e Juffermans (2014), por exemplo.

Nesse contexto, apresentamos neste artigo<sup>2</sup> um recorte sintético de nossa pesquisa, que buscou investigar relações dialógicas entre narrativas situadas em ambientes digitais e a apreciação de sujeitos brasileiros contemporâneos por histórias arturianas.

A investigação, de caráter qualitativo e interpretativo, conduzida no decorrer dos anos de 2018 e 2019, encontrou apoio metodológico na Etnografia digital (PINK et al., 2016), e destinou-se a observar modos e meios pelos quais sujeitos brasileiros, que se colocam como fãs das histórias arturianas, constituem suas identidades nas/por narrativas elaboradas em ambientes digitais.

Nosso dispositivo de análise toma como base discussões teóricas acerca do conceito de narrativa oferecidas por Festino (2015) e Murray (2007) e de identidade, como sugerem os trabalhos de Medina (2006) e Turkle (2016). Além desses, tratamos também da noção de “espaços de afinidade”, postulada por Gee (2009) e de culturas participativa e de fã, como propõe Jenkins (2009) e Black (2009).

Dessa forma, apresentamos e discutimos algumas das narrativas de sujeitos-fãs que identificamos no decorrer de nossa pesquisa. Da maneira como vemos, esses sujeitos buscam identificar-se com outrem por intermédio de suas próprias realizações narrativas nas quais dialogam com histórias arturianas.

Nossos resultados nos permitiram reafirmar nossa percepção de que, nessas manifestações socioculturais contemporaneamente realizadas por/em mídias digitais, a partir da apreciação da narrativa medieval, centrada na figura mítica do suposto rei Artur, há processos que indiciam a construção de identidades complexas e heterogêneas.

Conquanto a investigação, de modo geral, tenha privilegiado o caráter qualitativo da abordagem etnográfica, a primeira etapa do estudo resultou em um conjunto de dados quantitativamente organizados. Tais resultados advêm do mapeamento realizado no espaço digital síncrono à busca de manifestações narrativas atuais, veiculadas por sujeitos brasileiros e que são fãs das histórias arturianas, e compõem a parte ou recorte de nossa pesquisa que escolhemos destacar neste artigo.

A seguir, discutimos brevemente os conceitos teóricos que fundamentam nossa análise e, depois, apontamos os procedimentos e ferramentas que nos permitiram coletar os dados quantitativamente organizados. Por fim, oferecemos nossa análise interpretativa dos achados

1 O termo “mídias” e sua adjetivação “digitais” é empregado neste texto de forma ampliada, com apoio no que sugere Manovich (2005), para quem o conceito, amplamente adotado na estudos da comunicação como sinônimo de espaços jornalísticos, pode assumir diferentes sentidos, inclusive, nomeando produções artísticas, além de significar “meios”, pelos quais as interações discursivas são realizadas.

2 Este artigo é resultado de pesquisa realizada para o desenvolvimento da dissertação de mestrado da primeira autora e contou com apoio financeiro da CAPES, a quem agradecemos.

de pesquisa, no intuito de evidenciar as relações dialógicas observadas nas/por intermédio das narrativas elencadas, apontando as inferências que nossa leitura nos permite fazer em relação aos processos de constituição de identidades que objetivamos estudar.

### **Narrativas, ambientes digitais, sujeitos e suas apreciações**

Neste trabalho, adotamos a narrativa como elemento central em manifestações culturais que registram e remetem a crenças e às vivências de uma comunidade (MORAIS, 2020, p. 34).

De acordo com Festino (2015, p. 89), é pertinente às comunidades um senso ou necessidade que lhes impulsiona a organizar culturalmente eventos e experiências (socialmente) vivenciadas. Para essa pesquisadora, tal organização constitui uma forma de explicar, para compreender e/ou manter “vivos” tais eventos e experiências. Como sugere Festino (2015), essa organização é papel das narrativas, que atribuem uma certa permanência ao que, de outra feita, seria transitório. Geralmente construídas com base em acontecimentos e vivências de uma comunidade, as narrativas circulam primariamente no imaginário social (FESTINO, 2015, p. 91).

Assim, notamos ser possível traçar um paralelo entre a proposta de Festino (2015) e o conceito de mito, importante elemento fundador das histórias arturianas, focalizadas em nossa pesquisa.

Um mito é sempre evidenciado em/por uma narrativa. Embora suas origens sejam normalmente desconhecidas, mitos estão geralmente relacionados às crenças próprias de uma certa comunidade, e têm como função explicar acontecimentos que afetaram uma sociedade (CHILDS; FOWLER, 2006, p. 146).

Ainda nessa mesma direção, Campbell (2007, p. 28) sugere que mitos tratam, principalmente, de problemas enfrentados pela humanidade, de forma que sua narrativa se destina a servir como “inspiração” para outras práticas de nossas mentes e de nossos corpos. Por conseguinte, as narrativas em torno de mitos tornam-se culturalmente inerentes e, muitas vezes, passam a permear outras culturas (CAMPBELL, 2007, p. 15).

Merece destaque o fato de que, ao utilizarmos a imaginação para a (re)criação de narrativas (inclusive aquelas construídas em torno de mitos, como as histórias sobre o Rei Artur e seu universo), podemos também estar relacionando nossos desejos e/ou necessidades de (res) significar acontecimentos que vivenciamos em nossas realidades atuais.

Murray (2007, [s. p.]) afirma que “[a]s narrativas satisfazem nossas necessidades de identificar, imaginar e de dividir sequências de eventos significantes em nossas vidas”. No entanto, esse não é um movimento de elaboração cognitiva individual, mas uma construção de um imaginário social, histórica e culturalmente compartilhado por indivíduos, em uma dada comunidade e/ou entre diferentes comunidades.

Como podemos observar, a criação, a (res)significação e a circulação de narrativas são ações próprias ao humano. Em seus estudos, Festino (2015, p. 89-94) postula que as narrativas estão sempre a se adaptar aos meios de comunicação: começaram a ser disseminadas oralmente, depois passaram para a escrita, para o rádio e para as telas. Assim, atualmente, tem-se uma vasta gama de possibilidades a serem escolhidas para se registrar narrativas. Uma dessas possibilidades é o ambiente on-line, que foi o meio escolhido por nós para a realização da pesquisa a respeito das narrativas arturianas.

No ciberespaço, é possível observar que as narrativas podem se materializar de formas variadas: por meio de videogames, de vídeos on-line, de *e-books*, de sites, como Wattpad, Fanfiction.net e Tumblr, que possibilitam que os sujeitos, sejam eles amadores e/ou profissionais nos usos das mídias digitais e na criação de textos diversos, criem e compartilhem suas próprias narrativas.

Para Murray (2007, [s. p.]) é graças aos ambientes digitais que o contato com as narrativas não se limita apenas ao “consumir”, seja na leitura ou como vídeo-espectadores, mas há também a possibilidade para a criação e o compartilhamento de nossas experiências, crenças, fantasias, ou seja, de nossas próprias narrativas.

Ao narrar e narrar-se, nos espaços e tempos digitais, os sujeitos dialogam com outros internautas, estabelecendo comunicação interativa (BAKHITIN, 2016), nos espaços digitais. É

através do diálogo que o sujeito, um ser em constante estado de inacabamento, busca conhecer, conhecer-se, revelar-se e (trans)formar-se. Esse é um processo diretamente ligado à construção de identidades.

Além disso, a ubiquidade, a mobilidade e a rapidez características dos tempos e espaços digitais síncronos permitem aos que neles se embrenham criar ou experimentar vivências que, de certa forma ou com certa frequência, talvez não ocorressem no universo off-line.

Turkle (2016) aborda as diferentes maneiras de nos expressarmos no universo on-line e problematiza de que forma essa (im)permanência ubíqua poderia afetar a formação de identidades. De acordo com essa estudiosa, no universo digital, é possível, por exemplo, utilizar “avatars” como forma de representar a nós mesmos ou a um determinado aspecto de nossa personalidade, geralmente, um ângulo ou característica que não revelaríamos/revelamos com muita frequência, em outros momentos e lugares de nossas vidas. Ademais, sob essa mesma lógica, há ambientes digitais que propiciam a criação de “novas personalidades”, que podem ser meramente baseadas em quem/ o que gostaríamos de ser. Segundo Turkle (2016) essas são características das construções narrativas que, amparadas em recursos dos espaços digitais, interferem na/contribuem para a construção identitária dos sujeitos, nos dias presentes.

Dessa forma, apoiadas em Turkle (2016), entendemos que o ciberespaço oportuniza, entre outras coisas, uma espécie de jogo de identidades, um brincar que é posto a ação quando um interlocutor faz contato com outros, sujeitos distintos de si, mas que, nesses mesmos ambientes digitais, também exploram suas possibilidades, e (re)velam-se em suas participações em espaços que propiciam a criação, o compartilhamento e a interação com formas de narrar verbais, verbo-visuais, totalmente imagéticas e/ou sonoras, e assim por diante.

Sob o viés do dialogismo, percebemos o sujeito como um ser que se encontra em permanente construção, fadado ao inacabamento, como esclarece Bakhtin (2017, p. 33). Sob tal visada, o sujeito carece do engajamento em interações, do diálogo com outrem, o que o remete ao universo discursivo. Notamos, porém, que toda comunicação discursiva acontece em determinadas esferas de ação, é socialmente constituída e permeada pelas criações ideológicas que a orientam.

Ou seja, engajar-se em diálogos, em criações narrativas, pressupõe o envolvimento dos participantes (sujeitos/interlocutores) em dado contexto discursivo. Nesse sentido, acreditamos que corroborem os apontamos de Medina (2006), acerca da relação entre identidade e contexto.

Conforme sugere Medina (2006), as identidades só podem ser compreendidas quando são/estão contextualizadas, isto é, sua constituição/representação é inerente aos contextos discursivos. A movimentação do sujeito entre diferentes tempos-espaços, também caracterizados como comunidades, não raramente diferentes entre si e, denotam a heterogeneidade constitutiva dos sujeitos, o que pluraliza o conceito de identidade.

Segundo propõe Medina (2006), ainda que o sujeito atue em uma determinada comunidade (contexto), por encontrar ali certos pontos de afinidade, esse sujeito nunca estará em total e absoluta concordância com todos os demais ali presentes e nem com tudo o que esse contexto agrega e/ou representa. Assim, Medina (2006, p. 90-91) afirma que, em cada contexto de interação em que os sujeitos participam, há pontos de identificação, assim como aspectos que denotam “desidentificação”.

No entanto, para Medina (2006), quer seja por aquilo que o identifica (ou seja, aquilo que o aproxima), ou pelo o que o desidentifica (o que o afasta, o que vê como diferente ou discordante), o sujeito sempre afeta e é afetado pelos discursos circulados nesses contextos, que se tornam parte de sua própria formação discursiva.

Dessa maneira, é no processo de reconhecer-se igual ou diferente, diante das relações estabelecidas com outrem, que os sujeitos constituem suas identidades. De acordo com Medina (2006, p. 91), o sujeito não somente é inacabado, como é plural, heterogêneo, permeado por diversas vozes que perpassam sua formação discursiva e, portanto, identitária, e que tanto se constrói quanto se pluraliza conforme o sujeito participa/deixa de participar das diferentes comunidades/contextos com as/os quais têm a oportunidade de interagir, ao longo de sua vida.

Ademais, as relações que os sujeitos estabelecem com/em comunidades são fluídas e flexíveis (MEDINA, 2006, p. 91), e tanto os contextos, quanto os próprios sujeitos, se afetam e alteram, conforme vão se transformando. No entanto, a visão de identificação pela apreciação ou a desidentificação, pela discordância, na visão de Medina (2016), não representam relações dicotômicas, de aproximação ou afastamento, mas um processo dialógico e simultâneo, que acata que, em toda e qualquer interface entre sujeitos, quaisquer que sejam os contextos sociais e históricos, em momentos cronológicos concomitantes ou dispares, nunca há homogeneidade ou consenso absoluto, total (MEDINA, 2006, p. 91).

Portanto, seguindo essas perspectivas, entendemos o sujeito contemporâneo, que se constitui identitariamente em/por narrativas, quer sejam elas apoiadas ou não em ambientes digitais, como seres heterogêneos, múltiplos e polifônicos (MORAIS, 2020, p. 66).

Neste trabalho, tomamos por ambiente de pesquisa o ciberespaço que, repleto de meios e modos multimodais e atuais de narrar, permite-nos observar a construção de identidades heterogêneas e polifônicas, através do estudo das interações em que narrativas de hoje dialogam com histórias arturianas, centradas num mito e em seu entorno; um universo que contempla histórias de cavalaria e reinado medieval. Nosso interesse converge em direção a comunidades formadas a partir do encontro da identificação (ainda que de caráter heterogêneo), do sujeito dos dias presentes com as histórias de um passado muito distante. Em nosso ponto de vista, essas comunidades são formadas pelos interesses convergentes e se configuram como espaços de afinidades.

Os espaços de afinidade, conforme formula Gee (2009), são estruturados em ambientes on-line nos quais pessoas que se interessam sobre um determinado assunto procuram outras com quem possam compartilhar suas apreciações, de caráter ou temática comum. Nesses ambientes, os participantes trocam experiências e tanto buscam, quanto oferecem recomendações sobre o objeto de apreço comum (GEE, 2009, p. 20-25).

Os “espaços de afinidade”, definidos por Gee (2009) podem ser encontrados em diferente mídias/plataformas digitais e/ou formatos: em fóruns de discussão; em plataformas que aportam redes sociais; em sites/aplicativos que dão suporte para as histórias de ficção amadoras de fãs (*fanfics*), e/ou para as *fanarts*, entre outros exemplos.

Na arena digital, fãs podem participar de diferentes espaços de afinidade ao mesmo tempo, sobre o mesmo assunto e/ou outros de sua apreciação. Concordamos com Gee (2009, p. 20-22), que afirma que participar de um espaço de afinidade geralmente incentiva o sujeito a procurar por espaços outros, o que também estimula a troca e a produção de conhecimentos compartilhados.

O trajeto percorrido por sujeitos-fãs que se aventuram em busca de diversos contextos/comunidades configura a cultura da convergência (JENKINS, 2009, p. 29), marcada pelo entrelaçamento de produções midiáticas que circulam em diferentes mídias e que, a partir de sua utilização, complementam-se. De acordo com Jenkins, “[n]o mundo de convergência das mídias, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplas plataformas” (JENKINS, 2009, p. 29).

Jenkins (2009, p. 30) também afirma que a convergência das mídias vai além do desenvolvimento tecnológico-digital, de forma que são os participantes que lideram esse fluxo midiático. Através do engajamento na cultura participativa, os sujeitos se apropriam de mídias digitais, desenvolvendo suas próprias narrativas e mitologias, ao fazerem uso dos conhecimentos adquiridos nesses ambientes em que circulam (JENKINS, 2006, p. 30; p. 45).

A cultura participativa e a cultura de fã estão imbricadas e, de acordo com Jenkins (2006, p. 329-320), emergem da admiração por e/ou do desapontamento com a narrativa com quem esses participantes interagem.

Ao abordar como as narrativas de fãs são criadas, Black (2009, p. 398) afirma que os fãs não só se baseiam nos acontecimentos e nas personagens originárias das narrativas em que se inspiram, como também podem se utilizar de outros elementos e narrativas encontradas em sua cultura popular, e/ou em sua própria história de vida. Dessa maneira, ao pensarmos que os fãs estão em contato com produções de um mundo globalizado, Black (2009, p. 339) chama a atenção para o fato de que é possível observar movimentos transculturais dentro das



narrativas de fãs.

É também com apoio em Jenkins (2009, p. 339), que destacamos que os sujeitos-fãs demonstram gostar de estabelecer interações com narrativas outras, que se configuram como (re)apropriações, (res)significações de outros admiradores. Nesse processo de construção e reconstrução de narrativas, os sujeitos expressam suas opiniões de forma dialógica, podendo até mesmo criar outras versões particulares de uma narrativa elaborada anteriormente por outro participante dessa comunidade de interesse/apreciação comum.

Ainda nessa direção, Black recorre a Appadurai (2009, p. 399), para tratar da perspectiva de imaginação que permeia narrativas de fãs de manifestações culturais locais, mas também outras, globais, múltiplas e diversas, e que são tanto influenciadas por quanto influenciam na formação das identidades daqueles que se inserem nesse universo discursivo.

## A etnografia digital, os achados da pesquisa e a discussão dos resultados

A fim de atingir os objetivos de pesquisa, adotamos a etnografia digital, com base nos estudos de Pink et al. (2016), que nos permitiu amparo metodológico para o estudo de narrativas e sua interface com a constituição de sujeitos, no ciberespaço. De acordo com Pink et al. (2016, p. 207), a etnografia digital concentra seus estudos na formação das comunidades.

A etnografia digital é uma abordagem investigativa que nos facultou um desenho de pesquisa flexível, com liberdade para explorar o contexto de estudo, de forma que a pesquisa foi sendo estruturada à medida que o mapeamento etnográfico era desenvolvido. Como afirmam Pink et al. (2016), a etnografia digital é

[...] [u]ma forma de se fazer um estudo etnográfico no mundo contemporâneo, no qual temos contato intenso com os ambientes digitais, materiais e sensoriais. (...) A etnografia digital explora as consequências da presença digital nas formas que moldamos as técnicas e processos da prática etnográfica<sup>3</sup> (PINK et al., 2016, p. 24).

Assim, o olhar etnograficamente orientado possibilitou nossa inserção, enquanto pesquisadores, no caráter de membros dos grupos de sujeitos nos contextos on-line pesquisados. Essa orientação metodológica também nos propiciou a investigação acerca de como as pessoas utilizam as ferramentas tecnológicas (mídias digitais) que estão a sua disposição, como elas se comunicam a partir dessas mídias e como se dão outros movimentos que possam vir a acontecer durante a interação dessas comunidades on-line (LUPTON, 2004 apud PINK et al, 2016, p. 26).

Para a busca e o levantamento do *corpus*, inserimo-nos nos ambientes comuns em que fãs das histórias arturianas circulam suas próprias narrativas usando ferramentas disponibilizadas de forma pública e gratuita, nos próprios meios digitais. Inicialmente, utilizamos *Keyhole*<sup>4</sup>, uma plataforma rastreadora de *hashtags* em sites de redes sociais como Twitter<sup>5</sup> e Instagram<sup>6</sup>. Com a ferramenta *Keyhole* levantamos a recorrência de menções às palavras-chaves *Excalibur*, *Camelot* e *Avalon* (recorrentes e típicas do âmbito das histórias arturianas). Através dos dados elencados com essa ferramenta, foi possível rastrear postagens que protagonizavam as histórias de Artur, em suas narrativas contemporâneas.

A ferramenta *Keyhole* gera um mapa que destaca o país com maior ocorrência das

3 "an approach to doing ethnography in a contemporary world. It invites researchers to consider how we live and research in a digital, material and sensory environment. (...) Digital Ethnography also explores the consequences of the presence of digital media in shaping the techniques and processes through which we practice ethnography." (PINK et al., 2016, p. 24 apud MORIAIS, 2020, p. 21)

4 <https://keyhole.co/>. Acesso em: 9 jan. 2020.

5 <https://twitter.com/>. Acesso em: 9 jan. 2020.

6 <https://www.instagram.com/>. Acesso em: 9 jan. 2020.

*hashtags* pesquisadas. Neste caso, notamos que os Estados Unidos despontavam com o uso recorrente do termo *Excalibur* em maior número de narrativas, apresentando 963.845 impressões de usuários on-line. Esse termo foi seguido por *Camelot*, com 377.116 impressões, e por *Avalon*, com 267.313 impressões, resultados de pesquisa realizada no dia 20 de fevereiro de 2019 (mais detalhes acerca desses resultados podem ser localizados em MORAIS, 2020, p. 25).

Ao seguirmos as narrativas contempladas pelas *hashtags* rastreadas, pudemos observar sujeitos-fãs criando narrativas em que expressavam opiniões sobre livros, séries, filmes, animes e videogames. Havia também interações discursivas que giravam em torno de questionamentos dos aspectos históricos, em relação às histórias arturianas, além também de outros resultados menos relevantes para nossos objetivos de pesquisa, como relata Morais (2020, p. 25).

Em relação a filtrar a utilização dos termos por nacionalidade ou por idioma, apesar de termos acesso a um mapa, não foi possível realizar esse tipo de controle, porque optamos por utilizar a ferramenta de busca em sua versão gratuita (que oferece recursos parciais). No entanto, foi possível navegar a busca das publicações, acessando a versão da narrativa indexada pelo termo de busca, como fora circulada no Twitter ou no Instagram, o que nos possibilitou avançar para os próximos passos da pesquisa (vide MORAIS, 2020, p. 25-26).

Assim, executamos uma busca manual no Twitter e no *Instagram* ainda com os mesmos termos de busca, somados a alguns outros, tais como *Rei Artur* e *Távola Redonda*<sup>7</sup> (MORAIS, 2020, p. 24). Na plataforma Twitter, não foi possível saber realmente quantas incidências esses termos de fato apresentavam, embora pudéssemos perceber que são usados com muita frequência.

No entanto, cabe ressaltar que o termo de busca “*Rei Artur*” não nos levou única e especificamente a resultados em que se tratava do rei mítico, pois os resultados com a ferramenta de busca da própria plataforma Twitter culminaram também em postagens relacionadas a pessoas nomeadas por Artur, por exemplo.

Já a busca feita pelo termo “*Rei Artur*” na plataforma *Instagram*, também com a ferramenta de procura disponibilizada pelo próprio desenvolvedor, apresentou um total de 71,8 mil publicações. Entre os resultados, localizamos imagens com livros, filmes e, também, com fotos do ator que interpretou o rei Artur na adaptação cinematográfica dessa história, lançada em 2017.

Outra busca feita nessa mesma plataforma, com o termo “*Távola Redonda*”, apresentou frequência de uso em apenas 500 ou mais publicações, sendo que, dentre os achados, encontravam-se textos imagéticos com livros, mangás e com a representação publicitária de um musical brasileiro intitulado “*Merlin e Arthur, um sonho de liberdade*”, que estava justamente em divulgação em fevereiro de 2019, pouco antes de sua estreia (MORAIS, 2020, p. 28).

Continuamos nossa investigação acerca de narrativas de brasileiros contemporâneos que remetessem às histórias arturianas, e lançamos mão dos mesmos termos supramencionados para pesquisar outras plataformas digitais, tais como o YouTube<sup>8</sup>, que apoia a circulação de narrativas em vídeo, e a plataforma de redes sociais Facebook<sup>9</sup>.

Nossa pesquisa buscou também convergências entre narrativas de ontem e de hoje, permeadas pela apreciação de fãs brasileiros das histórias de Artur, em fóruns, plataformas populares de publicação de narrativas de ficção amadoras, como a Fanfiction.net<sup>10</sup>, a Nyah Fanfiction<sup>11</sup> e a Wattpad<sup>12</sup>. Buscamos ainda por blogs e por perfis na plataforma Tumblr<sup>13</sup>.

Todos os dados encontrados e que foram classificados como pertinentes aos propósitos de nossa pesquisa foram organizados e armazenados em uma página criada com um perfil no site de curadoria *Padlet*, exceção feita aos dados encontrados nas plataformas Wattpad e

7 Esses termos não haviam sido utilizados anteriormente devido a acessibilidade da versão gratuita de Keyhole restringir a quantidade de pesquisa para apenas três *hashtags*.

8 <https://www.youtube.com/>. Acesso em: 9 jan. 2020.

9 <https://www.facebook.com/>. Acesso em: 9 jan. 2020.

10 <https://www.fanfiction.net/>. Acesso em: 9 jan. 2020.

11 <https://fanfiction.com.br/>. Acesso em: 9 jan. 2020.

12 <https://www.wattpad.com/>. Acesso em: 9 jan. 2020.

13 <https://www.tumblr.com/>. Acesso em: 9 jan. 2020.

Tumblr (MORAIS, 2020, p. 24-25).

Inicialmente, nas plataformas YouTube, Facebook e Tumblr, assim como no Twitter, houve grande número de incidências dos termos de busca. Contudo, através das ferramentas de pesquisa disponibilizadas por esses próprios sites, ao contrário do que aconteceu com o uso do *Keyhole*, não foi possível gerar resultados numéricos decorrentes de nossas buscas.

A pesquisa realizada nas plataformas utilizadas por fãs das histórias de Artur, que desejam propagar suas (re)apropriações narrativas, tornou possível visualizar os resultados que apresentamos no Quadro 1.

**Quadro 1.** Resultados contabilizados durante a fase de mapeamento do ciberespaço.

Plataforma investigada	Wattpad	Fanfictions <sup>14</sup>	Videogames	Fóruns	Grupos no Facebook	Vídeos no YouTube <sup>15</sup>
Total de resultados encontrados	2.400 <sup>16</sup>	356	45	15	59	112

**Fonte:** Criado pelas autoras para este trabalho.

A investigação realizada nas plataformas que aportam narrativas de ficção de amadores, as *fanfics*, considerou apenas narrativas em língua portuguesa. Os resultados, apontados no Quadro 1, mostram que a maior parte das ocorrências da convergência entre as histórias arturianas e as narrativas contemporaneamente desenvolvidas foram organizadas por fãs que adotam as narrativas de ficção, através da escrita criativa, como forma de interação discursiva em contextos/comunidades (Medina, 2006), ou espaços de afinidade (GEE, 2009). Pode-se dizer que esse se trata de um modo de narrar que permite ao sujeito satisfazer sua imaginação, enquanto compartilha suas ideias em narrativas que recontam histórias geradas em torno de um mito cujas narrativas estão contextualizadas na Idade Média.

Embora a ficção escrita por fãs possa se limitar a uma atividade inicialmente individual, essas narrativas ocupam maior espaço e tempo, porque são geralmente postadas capítulo a capítulo. As plataformas investigadas permitem aos participantes o diálogo e a interação com os criadores dessas narrativas, através de comentários ou mensagens diretas. Em outros casos, há narrativas que são fruto de produções interativas, nas quais outros sujeitos-fãs são convidados a participar como criadores dessas narrativas. Há também ocorrências em que os interlocutores que criam as narrativas vão adaptando e recontando suas histórias a partir das devolutivas geradas por seus colegas participantes e que, no papel de leitores, transfiguram-se em autores, contribuindo com perspectivas que orientam personagens da história criada, ou mudanças no rumo/desfecho do enredo.

Em seus estudos, Jenkins (2009) apontou que a cultura de fã provém do conflito de sentimentos entre o amor e o desapontamento por dada produção. O sujeito socialmente situado, participante em comunidades de fãs, busca sanar esse eventual desapontamento e/ou compartilhar seu apreço nas interações estabelecidas nas diferentes comunidades que encontramos em nossa investigação.

Como foi possível observar, há grande interesse de sujeitos brasileiros pelas narrativas arturianas. Embora as histórias em torno do rei Artur, de sua espada mágica Excalibur e dos demais elementos que compõem essas narrativas advenham da cultura anglófona, e encontrem-se situadas entre o apagamento de culturas tidas como pagãs, como a Celta, após o advento do Cristianismo na Bretanha unificada (Le Goff, 2011), é possível ver como essa narrativa permeia nossa construção discursiva, de maneira intercultural, como sugerido por Festino (2015).

Nos sites que hospedam as narrativas de fãs, como Nyah! Fanfiction, Wattpad e Fanfiction.net, notamos que os participantes, a exemplo do que esclarece Turkle (2016) adotam

<sup>14</sup> Valores contabilizados por meio dos sites: <https://www.fanfiction.net/>; <https://fanfiction.com.br/>; <https://www.spiritfanfiction.com/>. Acesso em: 13 mar. 2020.

<sup>15</sup> Os vídeos contabilizados foram limitados a resenhas em vídeos de produções que envolviam as narrativas arturianas, como livros, filmes e séries, realizadas por YouTubers brasileiros.

<sup>16</sup> Número estimado.



avatars, representações identitárias em forma verbal, visual ou verbo-visual, usando fotos e nomes que não são os adotados no universo off-line. Por exemplo, dentre os resultados localizados na busca por narrativas de fãs na escrita amadora, localizamos *Magicath*, nome adotado por uma participante responsável por uma narrativa *fanfic* interativa que, além de dialogar com as histórias arturianas, também faz menção intertextual a contos de fadas. Em sua narrativa, *Magicath* lança mão a *Camelot*<sup>17</sup> para criar o contexto inicial de sua ficção amadora, e utiliza o nome de Cartolipa, juntamente com a foto da atriz Mila Kunis quando intérprete de uma personagem da série *The 70's show*<sup>18</sup>.

Observa-se, no exemplo supramencionado, que há uma experimentação na construção de uma identidade on-line (talvez específica apenas para o site de *fanfic* em questão), como discute Turkle (2016). Da maneira como vemos, Cartolipa, ou *Magicath*, não está “escondendo” a sua identidade off-line, mas sim narrando e narrando-se, assumindo um aspecto de seus “eus” (TURKLE, 2016), que dialoga com outros sujeitos que, como essa participante, apresentam-se em espaços de afinidade (GEE, 2009).

É possível também notarmos que, além de sua apreciação pelas histórias midiáveis, *Magicath* se constitui como ser heterogêneo e plural, que também se identifica com outras formas narrativas tipificadas na cultura das mídias: os *sitcoms* (termo que deriva da expressão *situation comedy*, uma versão contemporânea da comédia de costumes). Sua admiração remete-nos também à personagem encarnada por Mila Kunis (especificamente, já que se identifica com a foto da atriz em momento em ela interpreta essa personagem), e não exatamente com a atriz em si (o que a remeteria a outro espaço de afinidade ou comunidade de apreciadores).

Ainda em relação a esse caso destacado entre os achados de pesquisa, percebemos, a partir das suas próprias produções e das produções tidas como favoritas, que *Cartolipa/Magicath* interessa-se por narrativas voltadas para a magia e para universos fantásticos. Assim, essa participante utiliza os mesmos recursos de construção/representação de identidades on-line que os demais participantes dessa comunidade, ao escolher um avatar e outro nome, como nos informa Turkle (2016).

Apoiando-nos na concepção de identidade híbrida, sugerida por Medina (2006), vemos que esse sujeito está inserido no contexto em que busca por outros sujeitos semelhantes, que também se identifiquem através dessas narrativas.

Outra forma narrativa própria do ciberespaço que aparece nos achados apontados no Quadro 1 é a narrativa tipificada em videogame. Em nossa investigação, foram contabilizados videogames que atendiam aos critérios de busca e objetivos do estudo e cujos lançamentos acontecem a partir dos anos 2000, por se tratar de produções mais recentes. A maior parte dos videogames que compõem os resultados numéricos reportados no Quadro 1 estão disponíveis para venda no site da *Steam* e em lojas de aplicativo, como *AppStore* e *Play Store*.

Os videogames, que recebem destaque na dissertação de que faz parte este recorte de pesquisa, é tratado por nós como um fenômeno cultural em crescimento, que se enquadra dentre as produções mais lucrativas da área focada no entretenimento (NESTERUIK, 2009, p. 27 apud MORAIS, 2020, p. 67).

Adotando-se a classificação de que videogame é o jogo visualizado por meio de uma tela (MORAIS, 2020, p. 67), diversas formas de videogames estão disponíveis no mercado: os desenvolvidos para computador, os de base ou console, como o *Playstation* e o *Xbox*, e aqueles criados para serem usados em aplicativos de celular.

Na época em que a pesquisa foi realizada, a maior parte dos videogames que apontavam interface com narrativas arturianas como tema, por exemplo, se concentravam em plataformas para jogo em computador, como é o caso de *King Arthur: the role-playing wargame* (2010) e *Sword Legacy: omen* (2018), ambos disponíveis na loja da *Steam*. Há também dois videogames em formato de aplicativo para celular: *Heróis de Camelot* (2013) e *Kings of Avalon* (2016), ambos atualizados, frequentemente até o momento da elaboração deste texto.

Em seus estudos, Festino (2015, p. 94) afirma que o videogame e outras produções au-

17 <https://www.spiritfanfiction.com/historia/herdeiros-dos-contos-de-fadas--fanfic-interativa-14209108>. Acesso em 13 mar. 2020.

18 <https://www.spiritfanfiction.com/perfil/magicath->. Acesso em 13 mar 2020.

divisuais, como o cinema, oferecem o suporte para a propagação de narrativas da mesma forma que os livros o faziam, no passado. Para a autora, as produções narrativas, materializadas tanto para leitura, quanto para o meio audiovisual, “[...] revelam a necessidade do ser humano de narrar histórias e habitar mundos alternativos, no cruzamento entre o real e o virtual, o real e o imaginário” (FESTINO, 2015, p. 94).

Complementando a noção de narrativa audiovisual exposta por Festino (2015), Murray (2007, [s. p.]) afirma que, na era digital, queremos “[...] nos inserir na narrativa, fazer parte de sua construção”. Para essa pesquisadora, os videogames, particularmente, são um meio de vivenciar a narrativa, de se deslocar para o lugar do outro, mesmo que esse “outro” seja um personagem de caráter duvidoso. Assim, os jogadores têm a oportunidade de testar suas ações por meio de personagens completamente diferentes do que eles encontram em outros momentos de suas vidas.

A ideia exposta por Murray (2007, [s. p.]), embora concentrada no aspecto da liberdade e de compartilhamento de narrativas, corrobora os conceitos de formação de identidade expostos por Turkle (2016) e Medina (2006): os jogadores, e os desenvolvedores dos jogos, realizam o exercício de se posicionar nos papéis e nas situações vividas pelas personagens. Esse exercício dialógico, de extraposição (BAKHTIN, 2016), contribui para o questionamento e para a formação de suas identidades, para a forma como eles se constituem, como sujeitos.

Na dissertação fruto da pesquisa que ora destacamos, discutiu-se a possibilidade de se olhar para o videogame como uma produção de fã que se materializou em uma narrativa-produto (MORAIS, 2020, p. 132). Se os fãs produzem como forma de suprir as suas necessidades em relação à produção de narrativa outras, o mesmo fenômeno pode ocorrer com videogames, tanto no que respeito ao desenvolvimento dessa produção, quanto ao seu consumo.

A criação da narrativa do videogame *Sword Legacy: omen* (2018), por exemplo, que tem as histórias arturianas como tema, segue o padrão do mito do herói desenvolvido por Campbell (2007, p. 36), narrativa em que surge um problema no universo da personagem principal que, recebendo um chamado do herói, enfrenta diversos desafios ao longo da aventura. A partir do mito do herói, os desenvolvedores do jogo encontram um ponto das narrativas arturianas que pode ser apropriado e ressignificado, como fazem os autores de *fanfics*, e o transforma em uma narrativa em que deverá ter a interação do jogador para que ela se concretize. Por sua vez, o jogador entra no mundo do videogame e deve, além de se identificar com o universo e com as personagens, compreender e se posicionar dentro do universo para que possa traçar estratégias, fazendo com que a narrativa avance.

Em relação aos últimos três itens demonstrados no Quadro 1 (Fóruns, Grupos no Facebook e Vídeos no YouTube), encontramos narrativas em que se vislumbra a busca dos fãs por espaços de afinidade em que se discute temas e demais produções narrativas que dialogam com as histórias sobre Artur. Os fóruns, em sua maioria, são espaços mais antigos, que apresentam registros datados de 2004 a 2011, embora houvesse duas ocorrências mais recentes, em 2014 e em 2016.

Os grupos encontrados como redes sociais aportadas pela plataforma Facebook, apesar de apresentarem nomes que remetem às narrativas arturianas, não discutem necessariamente as histórias de Artur e de seus cavaleiros. Esses grupos podem levar o nome de Távola Redonda apenas como uma forma identitária representativa que visa reunir amigos de forma divertida para a discussão de livros no geral, por exemplo, dentre os quais há livros sobre Artur e seu universo.

Por fim, os vídeos localizados no YouTube, por não apresentarem uma forma prática de registro numérico dos resultados encontrados, foram contabilizados apenas quando se tratava de resenhar produções com temas arturianos, como livros, filmes e séries, com resenhas feitas por brasileiros. Esses três espaços de afinidade apresentam em comum a busca pela discussão sobre as narrativas arturianas e as produções que se apropriam delas. Por vezes os fãs sentem a necessidade de procurar alguém para conversar a respeito das histórias que eles consomem, eles não precisam criar suas próprias ficções, mas se interessam em conhecer pessoas que possuem opiniões semelhantes ou diferentes das suas próprias impressões.

Como aponta Gee (2009), através de espaços e comunidades voltadas a discussões, é

possível tirar dúvidas e descobrir outras fontes para estudar o tema apreciado, livros ou descobrir novos filmes e séries para assistir, de maneira que o fã que ali participa sente seu conhecimento expandir e, ao mesmo tempo, percebe que está contribuindo para a comunidade da qual faz parte.

Ao observarmos as manifestações de sujeitos contemporâneos que se identificam como apreciadores das histórias de Artur, através de narrativas atuais circuladas em ambientes digitais on-line, vemos que os diálogos entre sujeitos e narrativas está presente a todo momento. Por meio dos diálogos estabelecidos, esses sujeitos criam (novos) sentidos e recontextualizam histórias ancestrais, assegurando o andamento e a sobrevivência de suas próprias narrativas, enquanto constituem-se em identidades heterogêneas, híbridas e plurais.

### Considerações Finais

Como vimos ao longo deste artigo, as narrativas são formas culturais e socialmente constituídas em que desejos, saberes e medos se corporificam em histórias que mesclam história, mito e imaginação.

Atualmente, com os recursos e tecnologias digitais, há diversos modos e meios para criar, acessar, circular e ressignificar narrativas, como mostram os dados que apresentamos neste texto.

Por adotarmos uma perspectiva dialógica de linguagem, acreditamos que as narrativas e todo o fenômeno de interação que as envolve, são fruto dos diálogos estabelecidos entre os sujeitos, em contextos social e historicamente estabelecidos. É graças ao diálogo que desenvolvemos nossa capacidade de pensar e nos (re)apropriamos de discursos que são socialmente compartilhados, responsáveis por alimentar a criação de histórias e por nos constituir como sujeitos.

Já que as narrativas são adaptadas aos meios e aos movimentos dialógicos, ao mesmo tempo em que, dialogicamente, afetam esses meios, são formas materiais que indiciam processos de construção e representação de identidades

Com este breve recorte de uma pesquisa que culminou em um estudo mais amplo, esperamos ter contribuído para os estudos no campo da linguagem que se destinam a ampliar nossos conhecimentos acerca das formas humanas de narrar o mundo, o outro e a si mesmo.

Ademais, desejamos ter contribuído para o campo das investigações que encontram nos ambientes digitais um contexto propício ao estudo dos sujeitos, das formas e meios contemporâneos de narrar e do papel renovado de perspectivas etnográficas que organizam pesquisas acerca das relações (trans)culturais e sociais aportadas por tempos e espaços digitais.

### Referências

ANDROUTSOPOULOS, J.; JUFFERMANS, K. Digital language practices in superdiversity: Introduction - editorial. In: **Discourse, Context and Media**, Elsevier. p. 1-6, v.6, dez. 2014.

BAKHTIN, M. **Os gêneros do discurso**. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Editora 34, 2016.

BAKHTIN, M. **Para uma filosofia do ato responsável**. Tradução de Carlos Alberto Faraco e Cristovão Tezza. São Carlos: Pedro e João Editores, 2017.

BLACK, R. W. Online fan fiction, global identities, and imagination. In: **Research in the teaching of English**. v. 43, n. 4, maio 2009, p. 397-425.

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo, SP: Pensamento, 2007. 414 p.

CHILDS, P.; FOWLER, R. Myths. In: **The Routledge Dictionary of Literary Terms**. Nova Iorque, EUA: Routledge, 2006. p. 146-147.

FESTINO, C. G. Os avanços tecnológicos: o fim da literatura? In: TAKAKI, N. H.; MACIEL, R. F. (Orgs.). **Letramentos em terra de Paulo Freire**. 2. ed. Campinas, SP: Pontes Editores, 2015.

GEE, J. P. Affinity Spaces: from age of mythology to today's schools. In: **Situated Language and Learning: a critique of traditional schooling**. Nova Iorque, EUA: Routledge, 2004

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. Tradução de Susana L. de Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LE GOFF, J. **Heróis e maravilhas da idade média**. Tradução de Stephania Matousek. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

MEDINA, J. Contextualizing identity. In: **Speaking from elsewhere**. New York: Sunny, 2006, p. 53-99.

MORAIS, L. C. C. de. **Narrativas arturianas ontem e hoje: o legado de Arthur e(m) presságio no ciberespaço. 2020**. Dissertação (Mestrado em Linguagens, Mídia e Arte) - Centro de Linguagens e Comunicação, Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, 2020.

MURRAY, J. H. Why Paris needs Hector and Lancelot needs Mordred: using traditional narrative roles and functions for dramatic compression in interactive narrative. In: Si M., Thue D., André E., Lester J.C., Tanenbaum J., Zammitto V. (Orgs.). **Interactive Storytelling**. ICIDS 2011. Lecture Notes in Computer Science, v. 7069. Springer, Berlin, Heidelberg.

PINK, S. et al. **Digital Ethnography**. London: Sage Publications Ltd., 2016.

TURKLE, S. **Life on the screen: identity in the age of the Internet**. Nova Iorque, EUA: Simon and Schuster Paperbacks, 2016.

Recebido em 17 de março de 2020.  
Aceito em 10 de agosto de 2021.