

## FANFICS E O IMAGINÁRIO DOS FÃS DE FICÇÃO CIENTÍFICA

SANTOS, Sabrina Santos do<sup>1</sup>  
LIMA, Elizabeth Gonzaga de<sup>2</sup>

**Resumo:** A ficção científica é uma narrativa instigante que aborda a dicotomia presente-futuro, por meio do diálogo entre conhecimento científico e imaginário. Histórias envolvendo robôs, carros espaciais, viagens no tempo, guerras biológicas ou intergalácticas provocam o estranhamento, mas, ao mesmo tempo, a sensação de familiaridade do leitor. Os fãs do gênero foram responsáveis pelas primeiras publicações amadoras, as fanzines, já na década de 1930, as quais, na contemporaneidade, se renovaram por meio das plataformas digitais. Dentre essas está a Wattpad, que permite aos leitores/fãs exercitarem a imaginação reescrevendo a produção original e elaborando novos enredos. Pretende-se analisar a fanfic de ficção científica *Alcaline*, romance *cyberpunk* composto por um cenário *high tec* e *low life* (alta tecnologia e baixa qualidade de vida), ficcionalizando a desigualdade social estabelecida pelas grandes organizações mundiais detentoras das tecnologias de ponta e as extraordinárias aventuras de hackers lutando contra o sistema dominador. Depreende-se que, a partir desse enredo, o ficwriter (escritor de fanfic) ancora-se em um profícuo imaginário para reescrever criativamente o texto de ficção científica, ao remixar em *Alcaline* a obra *Neuromancer*, os filmes *Matrix*, *Blade Runner*, *Jumper* e a série *Impulse*, veiculada no Youtube.

**Palavras-chave:** Ficção científica; Wattpad; Fanfics; Alcaline

### Introdução: Ficção Científica

O Iluminismo, movimento intelectual e cultural que se desenvolveu na Inglaterra, Holanda e França, provocou inúmeras mudanças sociais nos séculos XVII e XVIII, fomentando inovações científicas, filosóficas e ideológicas. Nessa esteira, a ciência se conectou com a literatura, escudando-se no diálogo entre evidência, experimento e imaginação. Por conseguinte, a valorização da razão e a crença nas leis naturais serviram como inspiração para escritores desses séculos e dos vindouros. Logo, o campo literário desenvolveria mais um gênero o qual levava em consideração as tendências da ciência do mundo tangível, para assim especular criativamente. Em muitos casos, o uso ficcional da ciência por parte dos autores se tornou realidade devido ao avanço das descobertas científicas, como assinala Bráulio Tavares:

---

<sup>1</sup> Graduanda em Letras da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Bolsista CNPq/PIBIC do Programa de Iniciação Científica. E-mail: bina-sans@hotmail.com

<sup>2</sup> Professora Titular do Curso de Letras Campus I e do Programa de Pós-Graduação de Estudo de Linguagens (PPGEL) da Universidade do Estado da Bahia. E-mail: profbethliteratura@gmail.com

O objetivo da FC não é prever o futuro, assim como o da literatura policial não é provar que o crime não compensa. Mesmo assim existem casos de ‘profecias’ da FC que acabam se realizando tempos depois, o que levou muitos autores entusiasmados a acreditar que a FC deveria ir um passo à frente da ciência, prever seus desdobramentos futuros, antecipar-se a eles... (TAVARES, 1986, p. 25).

O romance *Frankenstein*, publicado em 1818, escrito pela inglesa Mary Shelley (1797-1851), por ter seu enredo inspirado pela física moderna, foi considerado por muitos estudiosos o marco inicial da produção de ficção científica na literatura ocidental. A narrativa mescla elementos morais, filosóficos e científicos, tais como viagens marítimas ao Polo Norte, eletricidade e teorias médicas sobre a origem da vida. O livro conta a história de um cientista que tenta recriar a vida humana com base em estudos de alquimistas, acrescentando ainda ao enredo traços do terror e do fantástico. Posteriormente, no século XIX, outros escritores foram de extrema importância para a divulgação e consolidação do gênero, como o francês Jules Verne e o britânico H.G. Wells. Esses autores foram responsáveis por atribuir as características mais marcantes da ficção científica, como viagens no tempo, invasões alienígenas, viagens ao centro da Terra e nas profundezas do mar, experiências genéticas, entre outras. Verne escreveu inúmeras obras das quais se destacam *20.000 léguas submarinas* (1870) e *Viagem ao centro da Terra* (1864). O inglês H.G. Wells criou histórias como *A máquina do tempo* (1895), *A guerra dos mundos* (1898) e *O homem invisível* (1897).

A partir dos anos 1920, a ficção científica foi impulsionada pela publicação de contos populares, sendo que os leitores mais adeptos do gênero eram adolescentes e, por conta disso, tornaram-se um público alvo. Os editores Gernsback e Joseph Campbell contribuíram significativamente para a divulgação da ficção científica. Logo, o gênero se espalhou por diversos meios comunicacionais, como o cinema, a televisão, as histórias em quadrinhos e, mais recentemente, os jogos de interpretação de papéis (RPG) e os jogos de computador (OLIVEIRA, 2004).

Uma boa parte do público reconhece como ficção científica apenas histórias de aventuras espaciais, em virtude de os enredos desenvolverem uma fantasia tecnológica e, quase sempre, o tempo se passar no futuro ou nos confins do universo. Esse tipo de ficção ganhou destaque nos EUA, durante os anos 1924 a 1940, em revistas baratas de contos (*pulp magazines*) e de histórias em quadrinhos, como *Flash Gordon* e a série

*Star Trek* (Jornada nas Estrelas). A indústria cinematográfica e televisiva norte-americana popularizou o gênero mundialmente por meio de séries como “Jornada nas Estrelas” (2005) e de filmes de enorme sucesso, como *Guerra nas Estrelas* (Star Wars, 2006), entre outras diversas produções.

Há certa dificuldade em classificar a ficção científica, devido aos diferentes subgêneros e temas abordados. Não se pode reduzir a ficção científica ao campo da fantasia, do mesmo modo que não é possível classificá-la somente como narrativa de natureza realista, desconsiderando seu laço com o imaginário:

A FC tem leis próprias que não estão formuladas em nenhum manual, mas podem ser apreendidas através da vivência com as obras. O leitor da FC deve reconhecer que dentro do gênero certas liberdades são permitidas, e mais ainda: que sem elas o gênero não pode funcionar (TAVARES, 1986, p.11).

A ficção científica transita entre o conhecido e o desconhecido. Na maioria das vezes, as histórias retratam personagens e lugares que nos causam estranheza. O enredo, geralmente, aborda a viagem do ser humano para um espaço ou tempo diferente do que seria considerado familiar. Entretanto, ainda que o enredo permaneça fictício, quase sempre há princípios estabelecidos ou postulados pela ciência, como velocidade da luz, buraco negro, relatividade do tempo, momento linear, pressão, empuxo, princípio de Stevin, Ciclo de Carnot, conceitos de eletricidade e assim por diante. Dessa forma, a ficção científica é conhecida por explorar diferentes aspectos e desdobramentos da ciência, mas sempre em consórcio com o imaginário. Segundo Tavares (1986), uma boa história de ficção científica caracteriza-se por mostrar um universo diferente, em geral mais complexo, coerente, mas que suscita o pensar. Por ter sido consolidada na segunda metade do século XIX, a ficção científica permaneceu intrinsecamente ligada à visão científica e tecnológica. A ciência, que até então estava vinculada à Teologia e à Filosofia, passou a ser compreendida como um conjunto de conhecimentos engendrado e prático, alcançado por meio de técnicas de pesquisa as quais modificaram o modo de pensar da sociedade da época. Conforme Colombo (2018), diversos questionamentos acerca da vida, da realidade e do desenvolvimento humano, atrelados ao saber científico, tornaram-se temas recorrentes nas obras literárias desse século. É assim corroborada a afirmação de Isaac Asimov, que entende a ficção científica como o “ramo

da literatura que trata das respostas do homem às mudanças ocorridas ao nível da ciência e da tecnologia” (ASIMOV, 1984, p. 46).

Na modernidade, alguns temas desenvolvidos pela ficção científica causam estranheza e semelhança: o homem e o robô, alienígenas, mundos ou universos paralelos, parapsicologia, revolta cibernética, quarta dimensão, mutantes, nanotecnologia, viagem espacial, clones, criogenia, noosfera, governo mundial, simbiose, androides, cosmologia, invisibilidade, evolucionismo, energia nuclear, diferentes ou novos sistemas políticos: utopias, distopias, pós-apocalipse; História: Futuro alternativo, História alternativa, História cíclica, entre outros, numa demonstração de que os temas se desdobram de forma exponencial.

A ficção científica, independentemente de ser um gênero fictício, conduz o leitor a estabelecer conexões entre a problemática elaborada pelo texto e as questões do mundo real. O autor contextualiza suas experiências vividas a partir do mundo concreto com a narrativa, por meio da problematização da realidade e dos preceitos científicos, fazendo-nos refletir sobre as mudanças, os impactos ou as possíveis transformações causadas pela ciência e pelos avanços tecnológicos nos âmbitos social e ambiental. Dessa forma, o mundo narrado na ficção está vinculado à realidade do mundo tangível, e o autor, por sua vez, deseja partilhar com o leitor a interação dos dois mundos atrelada à sua vivência e imaginação.

A história da ficção científica é dividida em diferentes “eras”. Tais divisões estão relacionadas às modificações nos paradigmas científicos: a “Era Clássica” (1818-1938) trata de viagens interplanetárias, alienígenas, mocinhos cientistas e o melhoramento do homem pelo saber científico; a “Era de Ouro” (1938-1960) aborda temas como fé no progresso científico, conceitos de *hard science*, com mocinhos valentes, alienígenas e robôs; já a “Era *New Wave*” (1960-1980) é marcada pelo ativismo político, mocinhos solitários, cenário de um futuro *high-tech*, preocupação com a estilística e a aproximação com as ciências humanas. Por fim, a “Era Cyberpunk”, de 1980 aos dias atuais, refere-se à frustração das promessas científicas, focalizando um cenário de alta tecnologia permeado pelo caos urbano, ao surgimento de anti-heróis que lutam contra o sistema dominante, além das megacorporações, hackers e da adição de elementos da cultura de massa (MARTINS, 2008).

## Leitores e Ficção Científica

A junção entre o conhecido e o estranho, o real e o imaginário, a ciência e a ficção incitou a curiosidade e o deslumbramento do público leitor. Desse modo, a ficção científica, por apresentar um caráter múltiplo nas histórias e temas, não somente manteve um público cativo, mas também conquistou novos leitores e fãs. Sem dúvida, a ficção científica é um terreno fértil para o desenvolvimento da capacidade imaginativa do leitor/fã. Partindo desse pressuposto, surgiram as fanzines, revistas produzidas por fãs sem fins lucrativos e à margem do mercado. A palavra Fanzine origina-se da junção das palavras em inglês *fanatic* e *magazine*, significando “revista de fanático” ou “revista de fã”, sendo que tais produções servem como veículo de interação, troca de informações e opiniões. Russ Chauvenet criou o termo em 1941, porém há registros de que tenha surgido nos Estados Unidos, na década de 1930, a partir de publicações amadoras dos fãs de ficção científica (LIMA, 2017, p. 91). Em virtude do processo artesanal de criação, as fanzines envolvem os fãs durante todo o processo elaborativo, tanto materialmente quanto na produção artística, seja na fabricação, na programação visual, nos desenhos, na escrita, seja na divulgação. Por isso, Coppa (2006) destaca o comportamento dos fãs de ficção científica, de gerar produtos artísticos e desenvolver grande parte de seus procedimentos e infraestrutura. Em 1960, o seriado televisivo norte-americano *Star Trek* promoveu a popularização das comunidades de fãs, seduzidos pelas naves espaciais, viagens interestelares e pelas diversas raças de alienígenas presentes no enredo da série. Segundo Maria Lúcia Vargas, especula-se que em 1967 teria surgido a primeira *fanfiction* conhecida, derivada do universo *Star Trek*, cujo título “Spocknalia” faz referência ao personagem alienígena Spock:

De acordo com as informações disponíveis no website Fanfiction: the force.net, a primeira fanzine dedicada à série *Star Trek* data de 1967. Essa série, televisionada no Brasil com o título *Jornada nas Estrelas*, teria sido uma das primeiras a possuir uma legião de fãs tão fiéis a ponto de se dedicarem à escrita de novos episódios, veiculados por meio de fanzines (VARGAS, 2005, p. 23).

Os fãs do seriado passaram a escrever suas próprias histórias, lançando-as em revistas artesanais (fanzines) distribuídas em convenções de fãs. Derivado

etimologicamente da palavra *fanatic*, cujo significado é “fanático”, o fã passou a assumir um comportamento mais participativo dentro do seu *Fandom* (Comunidade de fãs):

As práticas do *fandom* estão ancoradas no desejo de estar ou de sentir-se junto a outros que apreciam e estão dispostos a se envolver em um mesmo universo lúdico. É uma experiência coletiva de consumo de mídia em torno de um determinado objeto, razão pela qual o compartilhamento é fundamental para entendê-lo (SANSEVERINO, 2015, p. 111).

O avanço da internet, nos anos 1990, fez com que os fãs migrassem do universo impresso das *fanzines* para o universo online. O rompimento da territorialidade geográfica e até mesmo linguística propiciou um crescimento significativo dos *fandoms*. Ademais, os fãs passaram a criar websites com o propósito de agrupar *fanfictions* (ficções de fãs) e disponibilizá-las para a leitura por outros fãs. De acordo com Jenkins (2015), o termo *fanfiction* é utilizado para identificar as histórias fictícias escritas pelos fãs, a partir de uma obra original preexistente, envolvendo cenários e personagens dessa trama, considerada a trama de “base”. Sem dúvida, os *ficwriters* (escritores de *fanfics*) estabelecem um laço afetivo com a obra consumida e dedicam-se a escrever por necessidade de interferir naquele universo ficcional, encontrando o terreno adequado para expressar seu imaginário e suas emoções.

O cenário virtual dispõe de uma série de plataformas e páginas que colaboraram para a emergência e consolidação das *fanfics/fic* no imaginário comum, uma vez que democratiza o acesso aos textos. Além disso, redes sociais, como o *Twitter* e o *Facebook* também fornecem espaço nas *fanpages* para a escrita dos fãs, assim como as comunidades Fanfiction.net, Quotev, ArchiveofOurOwn, Nyah! Fanfiction e a Wattpad, exemplos de plataformas que concentram grande número de *fics* e acessos.

### **Wattpad: escritores, leitores e fãs**

Em 2006, surgiu a Wattpad, considerada a maior plataforma digital para leitores e escritores, conectando diferentes públicos. Em 2014, David Streitfeld noticiou que a Wattpad alcançava dez mil textos diários, vinte milhões de leitores e dois milhões de

escritores. A plataforma funciona como uma rede social que compartilha contos, livros e comentários relacionados a diversos temas. O usuário pode assumir o papel de autor, publicando seus próprios textos, incluindo artigos, poemas ou contos, bem como fazendo comentários nas publicações e enviar mensagens privadas. A página é dividida em seções e subseções, para que os usuários possam se localizar de acordo com seus interesses. Além disso, a Wattpad promove vários concursos que visam incentivar a escrita na plataforma, sendo um deles o chamado "Prêmios Wattys", um grande evento que acontece anualmente no universo digital. Os concursos são abertos a qualquer pessoa que tenha uma história publicada na plataforma. Em entrevista, Allen Lau, diretor executivo da Wattpad, explicou a estratégia de publicação de autores:

O Wattpad nasceu como um meio de dar às pessoas a chance de ler em qualquer lugar, bem como de permitir com que qualquer um compartilhasse conteúdo original. É um espaço em que escritores podem se expressar, testar ideias e se conectar com outros escritores e leitores. Estamos orgulhosos de ter watterpadders reconhecidos dentro e fora da plataforma. Temos projetos que ajudam editores a conectar seus autores aos fãs, além de descobrir novos autores (BRANDÃO, 2014).

No âmbito da ficção científica, a plataforma Wattpad oportunizou aos leitores a reescrita de obras fundamentais do gênero e a criação autoral. A ficção científica estimula o imaginário científico do leitor e do espectador, expandindo seu horizonte criativo e levando-os a buscar espaços para dar vazão criativa a partir de outros enredos ou mesmo continuar histórias com abordagens diferenciadas. O papel do fã, nesse contexto, vai muito além da mera contemplação e entretenimento, na medida em que o leitor fã passa a ser um indivíduo participativo, que realiza extensas releituras e análises minuciosas, não apenas para dar o seu parecer da narrativa ou personagem, mas também para expandir o universo ficcional. Tal dedicação extrapola as experiências do entretenimento que normalmente são atribuídas às práticas de leitura na cultura massiva, visando com isso marginalizá-las. Grande parte dos teóricos tradicionalistas da crítica literária considera a literatura de massa como inferior, por não exigir do leitor, denominado como passivo, um alto grau de esforço para entendê-la, além de conter expressões literárias de cunho popular, em oposição à denominada literatura culta. (ARANHA; BATISTA, 2009).

Assim, a ficção científica, no Brasil, é rotulada como literatura e cultura de massa, em oposição ao lugar da arte e da cultura tradicional, estando intimamente ligada aos meios de consumo da sociedade contemporânea. Exemplo disso, segundo esse entendimento, reside no trânsito exitoso de narrativas de ficção científica para o cinema, jogos eletrônicos, séries televisivas, entre outros meios de consumo midiático e massivo. Tal visão propiciou grande resistência no reconhecimento do gênero e na aceitação dos *fandoms* pelos meios acadêmicos institucionalizados, excluindo ainda autores e obras do cânone nacional brasileiro.

No entanto, a marginalização do gênero não impediu a conquista de uma legião de leitores fãs brasileiros, desde o século XIX. É necessário ressaltar que o trabalho de reescrita das obras de ficção científica pelos fãs, ainda que menosprezado pelos circuitos literários institucionalizados, não somente envolve a questão afetiva ou a posição do fã como fonte lucrativa e veículo de divulgação, mas também abarca o estudo, o imaginário e o tratamento estético da narrativa contemplada. É necessário ressaltar que a ficção científica estende-se muito além de um produto rentável explorado pela cultura de imagem da indústria do entretenimento, precisamente a norte-americana. Segundo Alfredo Bosi (2002, p.249), o leitor-massa busca uma leitura transparente de efeito instantâneo, que se assemelhe ao imediatismo do cinema documentário e das reportagens ao vivo. Nesse sentido, é possível inferir que o leitor-fã de ficção científica, ao se tornar um *ficwriter*, opõe-se às características do leitor-massa, considerado um simples receptor. Isso ocorre em virtude de esse leitor deixar a atitude passiva, para converter-se em produtor ativo do processo de reescrita, produção e divulgação da *fanfiction*, e com isso demonstrar também ser parte da mutação que a cultura participativa promoveu por meio do universo digital.

### ***Alcaline*: imaginário e escrita do fã**

O gênero de ficção científica está intrinsecamente ligado ao imaginário e ao poder de criação do leitor. Segundo Marques (2006), a ficção científica está situada entre a imaginação e as conquistas das ciências. Jules Verne exemplificou isso, ao impulsionar o gênero, aliando inventos científicos a uma poderosa imaginação, para

induzir o homem de ciência a desbravar temáticas ainda não investigadas em regiões, até então, inexploradas no universo dos mares. No processo de produção das *fanfics*, o *ficwriter* recria o já inventado, ao buscar imprimir sua marca num imaginário preexistente, considerando-se que, conforme Silva (2012), todo sujeito é um disseminador de imaginários.

O termo imaginário possui variadas significações, podendo ser algo irreal, como imagens mirabolantes, sonhos e devaneios. De acordo com Barbier (1994), tal expressão apresenta três fases: a de sucessão, a de subversão e a contemporânea de autorização. A primeira fase está associada à atualização do pensamento racional e à potencialização da função imaginativa do ser humano. Em sequência, a segunda fase corresponde à atualização do imaginário e a imaginação, como caminho da realização. E, por último, a terceira fase é considerada um reequilíbrio da atualização do imaginário e do real/racional.

O *ficwriter* de ficção científica utiliza-se das temáticas que provocam estranheza e familiaridade no leitor, com vistas a criar imagens simbólicas que contenham características tanto do mundo do real quanto do universo fictício. O ato imaginativo da ficção, embora possua alusões à realidade vivida, não se preocupa em construir um discurso verídico, mas antes visa apresentar um mundo imaginário convertido para o real/racional. Desse modo, a ficção científica lança mão da ciência para construir uma ficção que busca, por meio da imaginação, representar o mundo impactado pelos avanços científicos e tecnológicos, fazendo-nos refletir sobre os caminhos percorridos pela humanidade.

A *fanfiction* de ficção científica *Alcaline*, de Johan Luzi, foi publicada em 2020, na plataforma Wattpad, explorando o imaginário dos fãs por meio das temáticas do cyberpunk. O enredo é inspirado no livro *Neuromancer*, nos filmes *Matrix*, *Blade Runner*, *Jumper* e na série *Impulse*, veiculada no Youtube. Por sua vez, a junção dessas histórias gera uma espécie de remix, que corrobora o processo criativo do universo *cyberpunk* presente na *fanfic* analisada. Dessa forma, é importante salientar as características atribuídas ao subgênero da ficção científica Cyberpunk. “*Cyber*” refere-se à tecnologia avançada atrelada ao mundo virtual e “*punk*”, movimento artístico de contracultura fomentado por pensamentos revolucionários. Nesse cenário surgem

conceitos como *hackers*, inteligência artificial, circuitos implantados na pele, cirurgia estética de mutação, alteração genética, entre outros, destinados às alterações do corpo humano. No universo futurístico do *cyberpunk*, o mundo é dominado por megacorporações, as cidades são altamente tecnológicas, mas, em contrapartida, sujas e poluídas, enquanto que a sociedade encontra-se em constante conflito com o avanço científico e tecnológico. Podemos perceber no seguinte trecho da *fanfic Alcaline* as consequências desse dilema homem-máquina:

Ninguém nos submundos, os pobres nem a classe média sabe o que se passa no espaço, a população está em transe, perdidos e ocupados estão em suas simulações, sentados em suas cadeiras, em suas salas de estar; quartos escuros e sujos, seus olhos abertos. Todos de olhos cobertos por óculos VR ou lentes de contatos de conexão acessando a grande rede internacional. A informação é ouro nesse tempo. As máquinas controlam grande parte da vida no solo e nos mares. Exercendo as atividades de trabalho mas (sic) básico nos cenários mais remotos. Desde a extração de recursos naturais, cada vez mais raros, até a prestação dos serviços nas cidades. A consequência: Os humanos redefiniram sua maneira de produzir e de consumir. A humanidade dividida em castas acirrou suas desigualdades e injustiças ainda mais depois da guerra nuclear do século XXIX (LUZI, 2020).

De modo geral, o *cyberpunk* faz alusão a um futuro distópico, no qual a tecnologia é empregada como ferramenta de monitoramento e manipulação social, seja pelo Estado, seja pela instituição ou, ainda, pela corporação. O regime político é totalitário e a desigualdade impera. Na obra *Alcaline* é possível observar todas essas questões caóticas que compõem o enredo da trama:

No futuro, homens e mulheres são vigiados 24 horas por dia em tempo real, ao vivo e a cores em 20K. Enquanto a Classe Alta, composta por grandes empresários, militares, cientistas e políticos, aprecia a beleza artificial e detém 98% da riqueza no mundo; os pobres e exilados se arrastam por submundos e zonas de Transição chamadas Faixas, onde alienígenas imigrados circulam e vivem fora do convívio humano, uma versão hi tec dos campos de concentração para refugiados (LUZI, 2020).

O clássico *cyberpunk Neuromancer* (1984), de William Gibson, é um livro que narra a história de um hacker viciado em drogas que ataca megacorporações. O enredo potencializa o imaginário do leitor por meio do cenário futurístico distópico, além de abordar temas como biotecnologia, ciberespaço e inteligência artificial. A narrativa se assemelha aos filmes *Matrix* (1999) e *Blade Runner* (1982), por retratar o futuro no qual

a humanidade é controlada por máquinas ou pelas grandes corporações detentoras do poder e da tecnologia. Há também a presença recorrente da figura do hacker capaz de roubar e manipular dados, a fim de lutar contra o sistema. Outro ponto importante na semelhança entre os filmes são os acontecimentos catastróficos no meio ambiente, como a degradação humana e as guerras que transformam o planeta num ambiente inóspito. Assim como a *fanfic Alcaline*, tais obras nos fazem refletir sobre os desdobramentos da escalada sem limites do desenvolvimento científico e suas consequências. O filme *Jumpers* (2008) e a série *Impulse* (2018) têm como tema central a capacidade dos personagens de se teletransportarem, cuja temática também é explorada pelo autor de *Alcaline*:

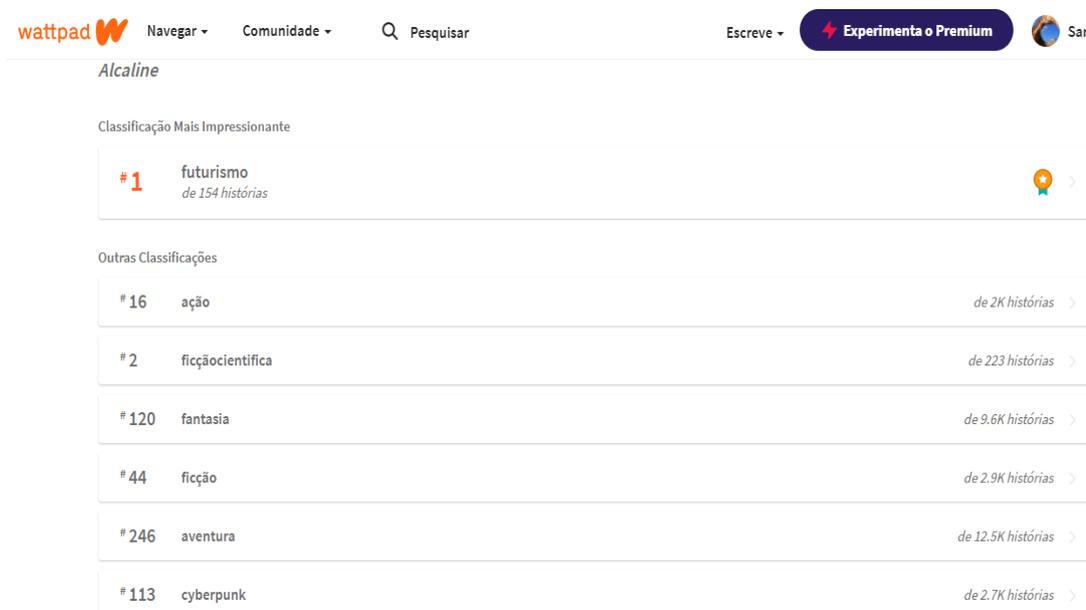
Essa é a primeira parte da fórmula que você procura. É a primeira peça das três que você precisa juntar para que LENA e o Mega processador asiático, FRAKTAL montem o primeiro lote da substância e possam fazer frente à AMÉRICA e seu projeto imperialista. Atualmente AMÉRICA é o único bloco de nações que possui esse tipo de tecnologia de tele-transporte... Amanda ... Preste bem atenção. Guarde essa informação somente com você e seu superior, Gerard. A segunda parte da fórmula está com o "Livreiro"... Preciso desligar querida... Boa sorte (LUZI, 2020).

O autor brasileiro Johan Luzi possui três obras publicadas na Wattpad, escrevendo na plataforma desde 2019. A *fanfic Alcaline* seduz e provoca o entusiasmo no leitor com uma história inventiva, desbravando territórios desconhecidos, refletindo sobre o avanço da tecnologia e seus impactos na sociedade. É um texto instigante que aguça o imaginário do leitor a partir de um enredo composto por Jumpers (pessoas que se teletransportam) e caçadores de recompensas, numa trama cercada de intrigas políticas, batalhas de naves espaciais e paixões impossíveis num cenário *high tech*, caracterizado pela alta tecnologia e pela baixa qualidade de vida pós-nuclear.

A personagem da trama, Amanda, é uma jovem traficante de drogas sintéticas que vive na decadente cidade de Amsterdã do ano 3567. Após a morte de seu namorado em um atentado, Amanda se depara com uma missão dada por LENA, um dos três megaprocessadores do planeta. Durante o percurso, a jovem perde o foco quando se alia ao hacker Keep Rockin e seu bando de subversivos que temem serem pegos pela polícia de androides da Força internacional, os *Cybrons*. Os hackers lutam contra o sistema dominante, a fim de restaurar a dignidade humana: “Pois é, Amanda... é o que resta... não ter dignidade... essa é a nossa luta. A luta pela dignidade humana. Você nunca viu

uma criança com fome, dormindo nas ruas?” (LUZI, 2020). A história conta ainda com diversos elementos da ficção científica: futurismo, guerra intergaláctica, inteligência artificial, alienígenas, nano robôs, transhumanismo, carros voadores, teletransporte, naves espaciais, escudo defletor iônico e guerra nuclear.

Na Wattpad é possível encontrar alguns subgêneros da ficção científica, tais como distopia, utopia, *cyberpunk*, alienígenas, futurismo, viagem espacial, entre outros. Por isso, nesse sentido, a *fanfiction Alcaline* destaca-se por ocupar ótimas classificações no ranking diário da ficção científica e do subgênero futurismo:



**Figura 01:** Alcaline no ranking da plataforma Wattpad

**Fonte:** Fanfiction Alcaline no ranking da plataforma Wattpad. Acesso em 13 abr. 2021.

## Considerações Finais

A ficção científica é um gênero que desperta o fascínio dos leitores, mediante as narrativas insólitas e aventureiras que problematizam as fronteiras entre tecnologia, espaço-tempo e sociedade. A primeira fanzine a publicar *fanfics* já demonstrava o encantamento dos fãs pelo universo da ficção científica. Desde o século XIX, a máquina do tempo, de H.G. Wells, e personagens como Frankenstein, de Mary Shelley, conquistaram a mente e o coração do leitor, além de instigar seu imaginário:

Tais situações forçam os personagens (e o leitor) a se depararem com situações “além da imaginação”, nas quais ele é obrigado a identificar, prever e controlar fenômenos inexplicáveis- mais ou menos a situação do cientista diante de um problema de laboratório (TAVARES, 1986, p.17).

O advento da internet possibilitou o surgimento de um leitor participativo, que migrou do impresso para o ambiente virtual. Dentre as plataformas de *fanfictions*, destaca-se a plataforma Wattpad, que disponibiliza uma página destinada ao gênero Ficção Científica, abrigando ainda seus diversos subgêneros. A quantidade de *fanfics* acessíveis e de acesso de usuários na plataforma revelam a aclamada recepção dos fãs quanto ao gênero, exemplificada pela *fanfic Alcaline*, cujo enredo atrai a atenção do leitor por mesclar temas relevantes da ficção científica, como o cenário *high tech* e o diálogo entre o conhecido e o estranho.

Diante do interesse dos leitores e do número de acessos que quantificam a leitura da obra, constata-se o descompasso entre a crítica literária brasileira e os leitores/fãs de ficção científica. O circuito institucionalizado do cânone oficial brasileiro, que atribui valor às obras ficcionais, marginaliza a ficção científica, pois esta não se encaixa em características de alta cultura literária, de pressupostos clássicos da verossimilhança, vetando assim a liberdade imaginativa que essas obras demonstram. Ademais, o interesse da cultura massiva de fazer esse gênero circular para um extenso público consumidor configura-se como outro fator de veto da elite letrada. Entretanto, os adeptos do gênero enxergam a literatura de ficção científica como forma de mediação simbólica da sociedade com o mundo tecnológico, quiçá, com poderes de prever desdobramentos do futuro da humanidade.

## Referências

ARANHA, G.; BATISTA, F. Literatura de massa e mercado. In: **Revista CONTRACAMPO**, Niterói, nº 20, p 121-131, agosto de 2009.

ASIMOV, Isaac. **No mundo da ficção científica**. Tradução: Thomaz Newlands Neto. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1984.

BARBIER, René. Sobre o imaginário. In: **Revista Em Aberto**, Brasília, v. 14, n.61, p.15-23 jan./mar. 1994.

BOSI, Alfredo. **Literatura e resistência**. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

BRANDÃO, Liv. “Autores revelados pelo Wattpad, rede social literária, atraem a atenção de editoras brasileiras”. O Globo, 2014. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/cultura/livros/autores-revelados-pelo-wattpad-rede-social-literariaatraem-atencao-de-editoras-brasileiras-1471103>> Acesso em: 09 fev. 2021.

CAUSO, Roberto de Sousa. **Ficção-Científica, Fantasia e Horror no Brasil: 1875 a 1950**. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

COLOMBO, Angélica Antonechen. Ficção científica e sua contribuição para a história da ciência: as possibilidades didáticas do cinema. In: **Revista de Educação, Ciência e Tecnologia do IFRS**, v.5, n.2, p: 92-107, Julho/Dezembro 2018.

COPPA, Francesca. A brief history of media fandom. In: Hellekson, Karen e Busse, Kristina (Orgs.), **Fan fiction and fan communities in the age of the Internet: new essays**. North Carolina: Mcfarland & Company, 2006. p. 41-59.

FERNANDES, Fábio. **A construção do imaginário cyber: William Gibson, criador da cibercultura**. São Paulo: Anhembi Morumbi, 2006.

JENKINS, Henry. **Invasores do texto: fãs e cultura participativa**. Tradução: Érico Assis. Nova Iguaçu / Rio de Janeiro: Marsupial, 2015.

LIMA, Elizabeth Gonzaga. *Fan fiction* (‘ficção de fã’) como prática de multiletramentos. **Revista EmTese**, Belo Horizonte, v. 23, n.2 maio/ago. 2017, p. 88-100.

LUZI, Johan. **Alcaline**. Disponível em: <<https://www.wattpad.com/814717859-alkaline-introdu%C3%A7%C3%A3o>> Acesso em: 13 abr. 2021.

MARQUES, M. O. **Escrever é preciso: o princípio da pesquisa**. 5 ed. Ijuí: Editora da Unijuí, 2006.

MARTINS, M. L.. Utopia e Ficção Científica: a "geografia real" e os futuros (im)prováveis. **Leituras da História**, v. Ano I, p. 20-27, 2008.

OLIVEIRA, F. R. A ficção científica e a questão da subjetividade homem-máquina. **ComCiência: revista eletrônica de jornalismo científico**, Campinas, n. 59, out. 2004. Disponível em: <<https://www.comciencia.br/dossies-1-72/reportagens/2004/10/08.shtml>> Acesso em: 12 jan. 2020.

PEREIRA, Fabiana Câmara Gonçalves. **Fantástica Margem:** A Ficção-Científica e o Cânone Brasileiro. Dissertação (Mestrado em Letras - Faculdade de Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro), Rio de Janeiro. 2004.

SANSEVERINO, Gabriela Gruszynski. **As representações do jornalismo na ficção de Harry Potter transmídia:** a função social e o ethos profissional. Dissertação feita para a detenção do nível de mestre, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2015.

SILVA, Juremir M. **As tecnologias do imaginário.** 3. ed. Porto Alegre, Sulina, 2012.

TAVARES, Bráulio. **O que é ficção científica.** São Paulo: Brasiliense, Coleção Primeiros Passos, 1986.

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