



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS – UEA
ESCOLA SUPERIOR DE ARTES E TURISMO – ESAT
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS & ARTES – PPGLA**

**DA CULTURA COLABORATIVA AO LIVRE ACESSO: EXPRESSÕES E
COMPORTAMENTOS AUTORAIS NO CIBERESPAÇO**

ANDERSON GUERREIRO DOS SANTOS

**Manaus – AM
2018**

ANDERSON GUERREIRO DOS SANTOS

**DA CULTURA COLABORATIVA AO LIVRE ACESSO: EXPRESSÕES E
COMPORTAMENTOS AUTORAIS NO CIBERESPAÇO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Letras e Artes da Universidade Estadual do Amazonas (PPGLA-UEA): área de concentração: *Linguagem, discurso e práticas sociais*, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Letras e Artes.

Orientadora: Profa. Dra. Juciane dos Santos Cavalheiro

Manaus – AM
2018

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS E ARTES**

TERMO DE APROVAÇÃO

ANDERSON GUERREIRO DOS SANTOS

**“DA CULTURA COLABORATIVA AO LIVRE ACESSO: EXPRESSÕES E
COMPORTAMENTOS AUTORAIS NO CIBERESPAÇO”**

Dissertação aprovada pelo Programa de Pós-Graduação em Letras e Artes da Universidade do Estado do Amazonas, pela Comissão Julgadora abaixo identificada.

Manaus, 16 de fevereiro de 2018.

BANCA EXAMINADORA:

Presidente: Prof. Dr. Juciane dos Santos Cavalheiro (UEA)

Membro titular interno: Profa. Dra. Allison Marcos Leão da Silva (UEA)

Membro titular externo: Prof. Dr. Sérgio Augusto Freire (UFAM)

2018
AGRADECIMENTOS

À Universidade do Estado Amazonas (UEA) e à Fundação de Amparo à Pesquisa do Amazonas (FAPEAM), pela bolsa de fomento à pesquisa e pela oportunidade em desenvolver pesquisas ao longo da graduação e do mestrado.

À professora orientadora, Juciane Cavalheiro, por todos os ensinamentos e orientações ao decorrer deste trabalho.

Aos professores do Programa e da banca (qualificação e defesa), pelos ensinamentos e contribuições ao trabalho.

Ao Matheus, pela participação na pesquisa por meio de suas experiências no ciberespaço e no universo das fanfictions.

Ao Anderson Leonardo, que, mesmo distante, acompanhou-me nessa trajetória de estudos e pesquisas, pelas suas palavras de amor, conforto e otimismo, sempre.

Sabemos agora que um texto não é feito de uma linha de palavras a produzir um sentido único, de certa maneira teleológico (que seria a “mensagem” do Autor-Deus), mas um espaço de dimensões múltiplas, onde se casam e se contestam escrituras variadas, das quais nenhuma é original: o texto é um tecido de citações, oriundas dos mil focos da cultura.

Roland Barthes

DA CULTURA COLABORATIVA AO LIVRE ACESSO: EXPRESSÕES E COMPORTAMENTOS AUTORAIS NO CIBERESPAÇO

RESUMO

Partindo das observações sobre as transformações que constantemente ocorreram em vários aspectos da sociedade, acarretadas, sobretudo, pelas novas invenções e descobertas, verificamos que a figura do autor não ficou imune a tais modificações sociais, históricas e políticas que vêm ocorrendo desde a Idade Média. Hoje, com o advento da era digital, a democratização da internet e com eles o aparecimento de fenômenos como cibercultura, inteligência coletiva e cultura participatórias, é perceptível que o conceito de autoria e o comportamento do autor não se igualam aos até pouco tempo praticados. À vista disso, este trabalho tem como objetivo investigar as mudanças ocorridas na figura do autor suscitadas pelo advento da era digital e do ciberespaço, no que diz respeito às suas faces e a seu comportamento neste ambiente. Assim, acompanharemos as práticas autorais desenvolvidas desde a Antiguidade até o século XX; seguidamente, observaremos o processo de transformação dessas práticas autorais na contemporaneidade, bem como as mudanças atuais da pós-modernidade e a forte tendência da tecnologia e por fim, analisaremos as práticas autorais no ciberespaço através do gênero fanfic e do sistema *Creative Commons*, dessa forma, poderemos realizar uma correlação às definições exploradas anteriormente.

Palavras-chave: Ciberespaço. Autoria. Autoria. *Creative Commons*.

DE LA CULTURA COLABORATIVA AL LIBRE ACCESO: EXPRESIONES Y COMPORTAMIENTOS DEL AUTOR EN EL CIBERESPACIO

RESUMEN

Sobre la base de las observaciones sobre los cambios que constantemente ocurrieron en diversos aspectos de la sociedad, provocados principalmente por los nuevos inventos y descubrimientos, nos encontramos con que la figura del autor no era inmune a tales cambios sociales, históricos y políticos que han ocurrido desde la Edad Media. Hoy en día, con el advenimiento de la era digital, la democratización de la Internet y con ellos el llegada de fenómenos como cibercultura, inteligencia colectiva y cultura participativa, eso es perceptible que el concepto de la autoría y el comportamiento del autor no son iguales a los practicados años atrás. En vista de esto, el presente trabajo tiene como objetivo investigar los cambios en la figura del autor planteado por el advenimiento de la era digital e del ciberespacio, en lo que respecta a sus facetas y comportamientos en este ambiente. Por lo tanto, vamos a seguir las prácticas de autoría desarrolladas desde la Antigüedad hasta el siglo XX; a continuación, se observa la transformación de esas prácticas de autoría en contemporáneo, así como los cambios actuales de la posmodernidad y la fuerte tendencia de la tecnología; por último, se a ver las prácticas de autoría en el ciberespacio a través del género fanfic y del sistema *Creative Commons*, de esa forma, podremos realizar una correlación a las definiciones explotadas anteriormente..

Palabras clave: Ciberespacio. Autoría. Fanfiction. *Creative Commons*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Digitalização da capa do manuscrito original da obra Eneida.....	15
Figura 2: Capa da primeira edição de Dom Quixote, destinada ao Duque de Béjar	25
Figura 3: Lista de betas reader disponíveis aos fanfiqueros do site Fanfic Obsession	67
Figura 4: Comentários e feedback dos usuários de uma fanfic no site Spirit Fanfic e Histórias.....	71
Figura 5: Comentários e feedback dos usuários de uma fanfic no site Fanfic Obsession....	72
Figura 6: Capa do álbum original e do CD recriado por McDonald.....	80
Figura 7: Selos das licenças CC e as algumas e mais comuns possíveis combinações	85

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
A FIGURA DO AUTOR: HISTÓRIA, TRAJETÓRIA E MEMÓRIA	11
1.1. O período Pré-Gutenberg	11
1.1.1. Caracterização e práticas autorais antigas e medievais	12
1.1.2. Constituição do termo “autor/autoria” a partir da era medieval	17
1.2. O período Pós-Gutenberg	21
1.2.1. Revoluções da autoria na Idade Moderna	22
1.2.2. O século XX e a consolidação do autor.....	34
O AUTOR TRADICIONAL NA ERA DAS MODIFICAÇÕES SOCIAIS E DA CIBERCULTURA: CAMINHOS PARA NOVAS PRÁTICAS AUTORIAIS	36
2.1. Ancestralidade e heranças autorais: a formação do autor tradicional	37
2.1.1. Os direitos do autor na contemporaneidade.....	38
2.1.2. O forte interesse no “eu” autoral.....	41
2.1.3. A individualidade do autor e a profissionalização legal de seu trabalho	43
2.2. A pós-modernidade e as modificações sociais	45
2.3. A era digital, o computador e o advento da internet	49
2.3.1. O computador e a internet como sistema de comunicação	51
2.3.2. O ciberespaço e a cibercultura.....	55
2.3.3. A inteligência coletiva na cibercultura.....	57
PRÁTICAS AUTORAIS NO CIBERESPAÇO: FACES E COMPORTAMENTO DO AUTOR MEDIANTE ÀS FANFICTIONS E AO PROJETO <i>CREATIVE COMMONS</i>	60
3.1. O fenômeno fanfiction e a nova face da autoria contemporânea no ciberespaço ... 60	
3.1.1. Peculiaridades das fanfictions na cibercultura.....	61
3.1.2. A colaboração de escrita em rede no contexto da cibercultura.....	68
3.1.3. A nova face da autoria literária no âmbito da fanfiction	70
3.2. O projeto <i>Creative Commons</i> e os novos comportamentos da autoria contemporânea no ciberespaço	78
3.2.1. O <i>Creative Commons</i> como um novo sistema de direitos autorais.....	79
3.2.2. Comportamentos autorais no âmbito do projeto <i>Creative Commons</i>	86
3.3. Prática autorais do ciberespaço e a trajetória histórica do autor	90
CONSIDERAÇÕES FINAIS	96
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	99

INTRODUÇÃO

A autoria não deve ser compreendida como uma atividade inalterada, definitiva; ao contrário, ela é uma prática cambiante que muda de tempo em tempo e de uma cultura para outra. Essas mudanças advêm, frequentemente, das transformações ocorridas no decorrer da História; hoje, na pós-modernidade, a autoria apresenta significados e práticas que se diferem de um passado mais recente e se aproximam de períodos mais antigos.

Em linhas gerais, temos, na Idade Média, o surgimento da prensa de tipos móveis; no Renascimento, o nome do autor como elemento obrigatório em seus escritos; na Idade Moderna, a conquista dos primeiros direitos dos autores sobre suas obras. Hoje, a figura do autor se encontra novamente em transformação, desta vez em consequência ao advento da era digital.

Entendemos “era digital” como o período do desenvolvimento de novas tecnologias a partir da década de 50 do século passado, como o computador e, sobretudo, a internet. Essas tecnologias digitais permitiram importantes avanços em diversos aspectos da sociedade e, a partir disso, também mudanças na comunicação, no comportamento e no cotidiano das sociedades. Nesta temática, trabalhamos com os pressupostos de autores como Pierre Lévy (1999; 2003), Manuel Castells (2003) e Henry Jenkins (2009).

No ambiente digital, percebemos uma facilidade maior de publicação e exposição de textos, bem como a duplicação, relocação e exibição destes, mantendo-se diferente àqueles em suporte físico, no caso o livro. No ciberespaço, emergem novas possibilidades de o internauta/leitor assumir diversas identificações e ocupações: leitor, autor, produtor, consumidor, editor, coautor. Por isso, Roger Chartier (2002, p. 25) observa que “o texto eletrônico é um texto maleável, aberto. O leitor pode intervir no seu próprio conteúdo [...]. Pode deslocar, recortar, estender, recompor as unidades textuais das quais se apodera”.

Neste espaço, surgem, a cada dia, novos projetos, grupos e escritores que se envolvem diretamente com a questão da autoria no âmbito do ciberespaço. Para citar alguns, ainda pouco conhecidos pelo público, tem-se, por exemplo, o *Creative Commons*, que tem por objetivo expandir a quantidade de obras disponíveis ao público, permitindo criar outras a partir delas, por meio de licenças jurídicas. Outra

tendência, nos dias atuais, é o uso intensivo de blogs e comunidades virtuais para a criação autoral ou coletiva de obras, como, por exemplo, as fanfics, ficção criada pelo leitor ou espectador que, sendo fã de uma obra literária, filme, peça teatral, seriado de TV ou desenho animado, cria uma continuidade da história ou recria a história utilizando sua criatividade e mantendo os mesmos personagens da história.

Assim sendo, este trabalho tem como objetivo investigar as mudanças ocorridas na figura do autor suscitadas pelo advento da era digital, no que diz respeito às suas faces e seu comportamento no ambiente cibernético. Para tanto, acompanharemos as práticas autorais desenvolvidas desde a Antiguidade até o século XX; logo após, observaremos o processo de transformação dessas práticas autorais na contemporaneidade, bem como as mudanças atuais da pós-modernidade e a forte tendência da tecnologia e por fim, analisaremos as práticas autorais no ciberespaço através do gênero fanfic e do sistema *Creative Commons*. Dessa forma, poderemos realizar uma correlação às definições exploradas anteriormente. Cada um dos três objetivos específicos comporta os três capítulos deste trabalho, respectivamente.

A necessidade de revisitar a autoria literária praticada no âmbito do ciberespaço tornou-se o elemento propulsor para a realização desta pesquisa. Esse tipo de autoria e as práticas literárias deste ambiente muitas vezes se encontram longe do cânone literário e, dessa forma, ocupam uma posição marginal frente aos estudos literários; entendemos, contudo, que são práticas importantes e têm suas devidas peculiaridades e significações. Dessa forma, a partir de pesquisas envolvendo a figura do autor e as manifestações autorais no ambiente cibernético, podemos compreender melhor as nuances da autoria literária praticada contemporaneamente, uma vez que, como abordaremos, cada período histórico apresenta novas expressões e manifestações dessa figura e não diferente será com nossa era atual.

CAPÍTULO I

A FIGURA DO AUTOR: HISTÓRIA, TRAJETÓRIA E MEMÓRIA

Introdução

Iniciaremos esta pesquisa acompanhando a figura do autor numa perspectiva histórica, ressaltando os principais episódios que marcaram as principais práticas autorais e o conceito de autor e autoria no mundo Ocidental, desde meados da Antiguidade até o final do século XIX. Por não ser o objetivo preponderante do trabalho, não será realizada uma exploração historiográfica detalhada acerca da figura do autor.

Tal análise não seguirá um estricto panorama histórico e comportará alguns saltos no tempo. Focalizaremos tão somente os marcos históricos que, de certa forma, atingiram e alteraram a prática da qual estamos analisando e que apresentam relevância para uma discussão, a posteriori, sobre autoria no ciberespaço.

Desta forma, este capítulo será dedicado a esta análise cronológica acerca das práticas autorais, estruturado em duas partes: a primeira relativa ao período pré-Gutenberg, onde descreveremos a autoria na Antiguidade e na Idade Média; e a segunda ao momento pós-Gutenberg, onde mostraremos a autoria na Idade Moderna, especialmente, no Renascimento, no Antigo Regime e no momento concomitante à Reforma da Igreja Católica; finalizaremos mostrando as ocorrências à figura do autor no século XIX e XX.

1.1. O período Pré-Gutenberg

O período pré-Gutenberg corresponde todo o momento histórico que antecipa o surgimento da prensa de tipos móveis, por volta de 1440. Desse momento, regressando até a Antiguidade, temos um período que abarca cerca de 5.000 anos. A invenção da imprensa por Gutenberg foi a referência que marcou o

centro desta cronologia, visto a importância dessa revolução, uma vez que permitiu um salto às atividades autorais, bem como ao próprio conceito de autor e autoria, os quais sofreram inúmeras modificações na sociedade ocidental.

1.1.1. Caracterização e práticas autorais antigas e medievais

A historiografia tradicional, a fim de trazer uma compreensão mais abrangente acerca dos períodos em que o homem é estudado ao longo do tempo, traçou uma divisão desses períodos. Neste momento de nossa pesquisa, acompanharemos dois destes: a Antiguidade e a Idade Média. Esses dois longos períodos caracterizam momentos nos quais diversas manifestações, saberes e comportamentos começaram a ser levantados e, a partir daí, investigados.

O período da Idade Antiga inicia por volta de 4.000 a. C. e tem como marco o surgimento da escrita pelos sumérios, na Mesopotâmia. Data-se de 3.500 a. C. o desenvolvimento da escrita como sistema de comunicação. Esse período é marcado por profundas mudanças nas sociedades, até então considerada pré-histórica. A Antiguidade é o marco para o surgimento e o desenvolvimento das primeiras civilizações, tais como os persas, os egípcios e os babilônicos. Cada uma dessas sociedades possuía características, costumes e atividades distintas.

No entanto, basicamente, em todos os povos antigos, a prática da leitura e a utilização da escrita era uma atividade comum, embora exclusiva a um número bastante pequeno de indivíduos. Martyn Lyons (2011) cita, por exemplo, a civilização egípcia, onde apenas 1% da população era alfabetizada. Esse grupo era formado, comumente, pelas pessoas de altos poderes aquisitivos, tais como os faraós, os militares e os sacerdotes, o que dificultava o acesso das informações à grande massa da população. Daí a habitualidade em relação às leituras em voz alta para aqueles que viviam sob o analfabetismo, nos vários povos da Antiguidade. Além disso, esses habitantes empregavam diversos signos semióticos para o exercício da escrita. Folhas de algumas plantas, paredes de cavernas e cascas de árvores eram usadas como suportes para essas escritas. Apenas a partir desses eventos, as civilizações passaram a desenvolver um sistema de escrita comum a todos os habitantes, que seria chamado posteriormente de alfabeto (LYONS, 2011).

Com esse sistema, a escrita, usada para comunicações entre os povos, passou a ser utilizada para apresentar e conservar diversos registros e documentos.

As leis e os tratados, dessa forma, passaram a ser inscritos a partir do novo sistema de comunicação que proporcionava tal experimento. Lyons (2011) destaca que os sumérios foram os primeiros povos a usarem a escrita para o registro de contratos jurídicos, registros e hinos destinados aos deuses, além das narrativas literárias, mitos e até piadas. A escrita, como forma literária e artística, desenvolveu-se, nessas civilizações, a partir das possibilidades que oferecia. Concomitante a isso, as civilizações davam alguns avanços nesse aspecto: o Egito começou a desenvolver o papiro, um dos principais suportes para a escrita, os gregos produziram um alfabeto que teve grande influência no mundo ocidental, Roma mostrava um aumento no número de pessoas alfabetizadas e a civilização chinesa inventava o papel (LYONS, 2011). Em meio a isso, surgiam as primeiras manifestações autorais e a figura daquele que se dedicava a escrever começou a sobressair e, de certa forma, a ser especulada.

O período da Idade Antiga apresentou seu desfecho em 476 d. C. e teve como episódio marcante a queda do Império Romano. A partir de então, a Europa e o restante do mundo mergulhavam nas sombras de um prolongado período que também ficou conhecido como “Idade das Trevas”: a Idade Média. Como período seguinte à Antiguidade, iniciou por volta de 476 da era cristã, tendo seu fim em 1453. Esse período, tal como a Idade Antiga, foi também marcado por profundas mudanças nas diversas sociedades.

Na Idade Média, observamos progressivos avanços relacionados à leitura e à escrita, por exemplo, o analfabetismo, embora elevado, começou a declinar; os mosteiros foram criados pelas igrejas como locais onde era possível armazenar e, de certa forma, controlar os escritos postos em circulação; o códice, como um novo formato para os livros, suplantou progressivamente ao antigo rolo, usado durante todo o período antigo. Em meio a isso, as investigações relativas àqueles que se dedicavam aos escritos aumentavam gradualmente.

No momento posterior ao surgimento da escrita, na Antiguidade, os traços da pessoa que produzia textos evidentemente decorreram de uma forma que, embora não aparecesse seu nome nas obras e tampouco obtivesse reconhecimento, algumas ideias para conceituar essa nova atividade que ora surgia foram formuladas (CHARTIER, 2001).

A primeira questão bastante pertinente a ser tratada, decorrente aos períodos antigo e medieval, diz respeito à identidade daquele que viria a ser futuramente chamado autor. Nesses períodos, já havia a referência à autoria em alguns tipos de discursos. Michel Foucault (2002, p. 48) relata que, em um determinado momento da Idade Média, textos relacionados à cosmologia, à geografia e à medicina, por exemplo, eram aceitos na sociedade somente se portasse o nome do seu autor, uma vez que esses tipos de textos, tal como hoje, eram tidos como autênticos e o nome de quem os produziu era usado para que fosse comprovada tal autenticidade.

Por outro lado,

textos que hoje chamaríamos “literários” (narrativas, contos, epopeias, tragédias, comédias) eram recebidos, postos em circulação e valorizados sem que se pusesse a questão da autoria; o seu anonimato não levantava dificuldades, a sua antiguidade, verdadeira ou suposta, era uma garantia suficiente (FOUCAULT, 2002, p. 48).

Observamos, portanto, que o texto quando “contado, para fins intransitivos, e não para agir diretamente sobre o real” (BARTHES, 2004, p. 58) tinha um autor desconhecido, enquanto os que não tinham esse fim, o mesmo não acontecia. Observamos, a partir desse fato, que para certos tipos de textos a função-autor, como enuncia Foucault, está presente desde a Idade Média. Daí a ideia de que a autoria é a “característica do modo de existência, de circulação e de funcionamento de alguns discursos no interior de uma sociedade” (FOUCAULT, 2002, p. 46).

Tal fato acentua que os textos, exceto os científicos, conforme Foucault, não eram publicados com o nome de quem os escreveu assinalado na capa e/ou nas suas primeiras páginas. Desse modo, os textos literários que eram elaborados e postos em circulação neste período não se comportavam com algum tipo de identidade, as quais referenciasse uma pessoa como produtora dele.

Priscila Faulhaber e José Lopes (2012, p. 13) apontam que apenas a partir “do século XVIII a assinatura passou a receber o significado moderno, ou seja, a atribuição da autoria de um texto ao nome de um autor individual”. Não, necessariamente, antes desse século as obras eram desprovidas de um nome que as assinava, o que não havia era a precisão nesse sistema, bem como a preocupação do leitor em encontrar e/ou ter o nome do produtor dos textos.

Analisemos precisamente a Antiguidade: é inegável que autores literários como Virgílio, Sófocles, Eurípedes, Dante, Lucrécio e Cícero viveram e escreveram. No entanto, a tese de Foucault é válida quando se observa, por exemplo, a problemática em relação à contestação da autoria das obras *Ilíada* e *Odisseia*. A tradição histórica adotou/atribuiu a Homero a autoria das duas obras, todavia esse fato é contestado por diversos pesquisadores da história e da literatura. O próprio Heródoto, de acordo com Alberto Manguel (2008), no século V a. C., duvidou da atribuição dessas obras a Homero, apesar de acreditar que o indivíduo Homero existiu de fato.

Acredita-se também que Homero poderia ter sido apenas compilador dessas obras, reunindo diversos poemas escritos de forma anônima ou transmitidos oralmente na Grécia. Nessa perspectiva, Manguel, em relação à origem das duas obras, afirma que grande parte dos investigadores aponta que os poemas conferidos a Homero “começaram como composições dispersas, de vários tipos, que acabaram por se aglutinar e se tornaram perfeitamente entretecidas para formar as duas longas histórias que conhecemos hoje” (2008, p. 8).

Ainda nessa discussão, para ilustrar um fato semelhante, verifiquemos a obra *Eneida*, a partir da digitalização do manuscrito, disponível na plataforma online da Biblioteca Apostólica Vaticana¹ (Figura 1):

Figura 1: Digitalização da capa do manuscrito original da obra Eneida



Fonte: Biblioteca online Apostólica Vaticana, 2016

¹ Disponível no endereço: <https://digi.vatlib.it/view/MSS_Vat.lat.3225>

Com base na imagem, é possível observar que não há qualquer assinatura marcando parte alguma das diversas páginas da obra. No entanto, o processo de produção é tradicionalmente atribuído a Virgílio, talvez por motivos que, de certa forma, associam-no à escrita da obra, tais como o país e o período em que foi produzida. Por conseguinte, o mesmo pode ter ocorrido com as diversas obras produzidas na Antiguidade, sobre isso, Chartier (2001, p. 91) afirma que na literatura grega:

De maneira alguma há atribuição do texto a um autor e, frequentemente, os autores da literatura medieval são invenções dos filólogos. Desta maneira, vê-se o próprio conceito de autor, se há alguém para escrever os textos, nem sempre significa um autor com as propriedades específicas que definem a relação entre um texto e um nome próprio.

Assim, observamos que o fato de se atribuir, no decorrer da História, um autor a uma determinada obra antiga ou medieval ocorre uma vez que, se no período antigo não havia preocupação em estabelecer a autoria de um texto, atualmente, conforme coloca Foucault (2002, p. 49-50), “o anonimato literário não nos é suportado [...], a função-autor hoje desempenha um papel preponderante nas obras literárias”. Portanto, as especulações e atribuições de uma obra a um determinado autor não são um fator totalmente confiável, assim como o nascimento, a cidade, a família e a morte atribuídos à maioria destes.

Assim sendo, com a ausência de um nome para marcar os textos literários, obviamente eram postos em circulação de maneira anônima, dessa forma, Chartier (2001, p. 90) relata que na Grécia tem-se “a invenção de autores primordiais nos gêneros que circulam anonimamente, trata-se da epopeia ou da ode [...]”. O anonimato literário era consequência comum a uma sociedade que apresentava seus textos sem nenhuma manifestação de autoria, e esse fato não constituía problema algum aos leitores, os quais não atentavam a qualquer objeção para sua leitura.

Portanto, observamos que, da Antiguidade até o século XVIII, não existia a noção relacionada à identidade autoral, tal como observamos em nossa cultura contemporânea. Talvez seja essa a característica mais importante em relação às obras literárias antigas e medievais e, conseqüentemente, às manifestações

autorais, porque é a partir dela que desdobrarão alguns dos demais aspectos desta figura nessas duas eras.

1.1.2. Constituição do termo “autor/autoria” a partir da era medieval

Esse aspecto observado acerca da autoria a partir da Antiguidade relaciona-se à noção da palavra “autor” e “autoria”, que se constituía, basicamente, em três diferentes concepções semânticas, de acordo com alguns teóricos estudados. A primeira noção é posta por Antoine Compagnon (2002) e vem dos dicionários latinos, os mais antigos que se têm notícias. Neles, a palavra “autor” é oriunda do termo *augere* (aumentar), ou seja, “aquele que aumenta, que faz crescer”, o teórico ainda cita um antigo gramático da língua latina do século XI, Conrad de Hirsau, que também acentuou essa afirmação quando formulou que “o autor é assim chamado a partir do verbo *augendo*, porque com sua pena ele amplifica os fatos, ditos ou pensamentos dos mais velhos” (*apud* COMPAGNON, 2002, online). Esta concepção, para Francisco Alves Filho (2005), pode ser interpretada como uma das manifestações mais antiga ao ofício da autoria, ele acrescenta ainda que esse entendimento envolve a autoria à intertextualidade, ao dialogismo e à interdiscursividade, visto que o autor apenas escreve o que os outros já disseram, sendo nada relativamente seu o que profere.

Essa primeira ideia de autoria apresentada alega que nos primeiros momentos depois do desenvolvimento da escrita não havia uma certa noção acerca da figura do autor. O conceito, assim como conhecemos hoje, surgiu lentamente no decorrer da história da humanidade. Contudo, as pessoas que se dedicavam ao exercício da escrita, na Antiguidade, eram vistas como um acrescentador e/ou manipulador de um texto seja ele já escrito ou não. Isso nos remete a Chartier (1998) ao discutir os postulados de Foucault sobre as características do que chama função-autor. Para aquele, neste período as obras em circulação na sociedade estavam em contínuas modificações, os autores não decidiam a conclusão de seus escritos.

Nesta era, até o início da Idade Média, observa-se, a partir das ideias de Juciane Cavalheiro (2008), que a determinação sobre a atribuição da finalização de uma obra não era levada em consideração, bem menos havia uma preocupação nisto. Elas “estavam em contínuo processo de criação, os contadores tinham o

direito de decidir, segundo a sua própria vontade, o que acrescentar, melhorar ou modificar” (p. 68). A partir daí, surgiu a ideia de obras colaborativas, visto que elas eram entendidas como inacabadas e podiam sofrer diversas formas de modificações, de acordo como o que o autor, comumente leitor das obras, estava interessado.

Esta pluralidade na construção de um texto era umas das peculiaridades relevantes para a figura do autor e as atividades autorais antigas. Destacamos que nesse período os produtores de uma obra eram múltiplos e estas eram resultados de diversas modificações produzidas. As narrativas eram levadas ao público por meio de leituras orais em voz alta e todos os contadores eram tidos como produtores daqueles textos, estes podiam alterá-los, melhorá-los e retirar excertos, como conviesse. Daí a ideia de que o texto não apresentava acabamento, estando em contínuo processo de desenvolvimento.

No período medieval e antigo, os cânticos, poemas e estórias se fixavam e faziam parte da vida das pessoas através da oralidade, o que não permitia a ideia de autor como alguém responsável por uma obra fechada, com início, meio e fim. A obra estava em permanente processo de criação, quem a narrava tinha liberdade para acrescentar novos trechos, melhorar passagens truncadas (DORIGATTI, 2004, p. 01).

Assim, compreendemos e ratificamos que a noção de autoria não existia no período da Antiguidade e Idade Média, o produtor de textos não era levado em consideração e não havia a preocupação em estabelecer a identidade dele. Com isso, os contadores dessas narrativas eram vistos como os próprios produtores delas, capazes de manobrá-las em diversos procedimentos. Conseqüentemente, a figura do autor, como já posto, era vista como um manipulador do texto, acrescentando e modificando-o.

A segunda concepção semântica atribuída ao autor no período medieval é trabalhada por Benveniste (1969 *apud* COMPAGNON, 2002, online). O linguista reprova a leitura de que o autor seja apenas um mero aumentador de um texto, para ele “o autor seria aquele que toma uma iniciativa, o primeiro a produzir alguma atividade, aquele que funda, que garante”. Defende, também, que o exercício da autoria, além disso, é “o ato de produzir fora do seu próprio seio, o ato criador que faz nascer algo, que é privilégio dos deuses e das forças naturais e não dos homens” (*apud* COMPAGNON, 2002, online).

Essa ideia acerca de autoria perpassará durante muito tempo até meados da Idade Média. Nesta perspectiva, o autor era visto como mentor dos seus escritos e se tornava responsável por eles, o termo derivado de *augere*, *auctoritas* é “aquele que por seu trabalho tem autoridade, designando uma relação responsável com o trabalho, ou o significado do trabalho” (COMPAGNON, 2002, online).

O estabelecimento de fundador de uma obra na Antiguidade foi preponderante para, mais tarde, surgir a ideia de autoria como autoridade e como propriedade, bem como a responsabilidade por aquilo que escreve, inclusive pela interpretação. Esses aspectos dados à autoria vão além de um autor como aumentador e inventor e dá a característica de autoridade. Para Alves Filho (2005, p. 22), “essa visão supõe que o valor de uma obra depende de seu autor, embora admita que ele é condicionado e constrangido pelos deuses”.

O condicionamento de uma obra a seres divinos, como os deuses, adentra a terceira concepção acerca da autoria na Idade Antiga. Compagnon (2002) revela que a raiz da palavra *augere* designa, no sentido religioso e indo-iraniano, forças e poderes divinos, sendo atribuídos apenas aos deuses. A partir desse significado, observamos que o exercício da autoria passou a ser visto em um sentido estritamente religioso, definição que perpassará, também, até meados da Idade Média. Leonardo Zanini (2014, p. 212) observa que neste período histórico “o autor não estava autorizado a criar, mas apenas expressar a voz de Deus”. Ou seja, as diversas crenças divinas foram decisivas para solucionar a definição dessa atividade tão insólita nos primeiros momentos da história da humanidade e o que praticavam aqueles que mais tarde iriam intitular-se autores.

Esta mediação entre Deus e o homem era concedida por intermédio da escrita de um texto, ou seja, o autor era visto como o ser escolhido para proferir as manifestações divinas e todos seus escritos eram assim considerados, no entanto esses escritos ainda permaneciam no anonimato. Eduardo Navarrete (2012) aponta que os autores eram vistos apenas como mediadores de pronunciamentos divinos e as obras como produtos destas expressões. Comenta ainda que as obras e os criadores prenunciavam aquilo que os escribas escreviam, ou seja, para as civilizações antigas, tudo o que era posto em circulação já existia bem antes de ser escrito. Chartier mostra que neste período o gênero literário “ode” era produzido pelas inspirações dos deuses em eventos religiosos:

A ode, por exemplo, não deve ser considerada à primeira vista como um gênero “literário”, mas como um discurso ritual executado durante uma importante prática de sociabilidade religiosa da Grécia Antiga: o *symposiôn*, ou banquete da embriaguez dionisíaca. A ode era um canto dirigido aos deuses ao banquete [...]. Longe de ser o resultado de uma criação individual, um produto da arte poética, a ode manifestava o peso esmagador que a inspiração exercia sobre o criador (CHARTIER, 2002a, p. 19-20).

Barthes também se aproxima dessa ideia quando aponta que o autor não conclamava como criador das narrativas, ele era “tão somente uma performance de uma criação [...], a narrativa nunca é assumida por uma pessoa, mas por um mediador, por um xamã ou recitador, de quem a rigor se pode admirar a performance” (BARTHES, 2004, p. 58).

De acordo com esse ponto de vista, não podemos deixar de levantar as manifestações autorais referentes aos textos contidos na Bíblia, especialmente os mais antigos. Tomemos por base a figura de Moisés, a quem a autoria dos cinco primeiros livros do Antigo Testamento é tradicionalmente atribuída², por volta de 1200 a. C., de acordo com José Francisco Botelho (2008). Embora tenha sido o profeta quem se dedicou na redação das escrituras, elas foram consideradas como manifestações sublimes e, assim, tomadas como sagradas, pois o povo acreditava que eram enunciados e alegações vindas diretamente de Deus, conforme o próprio livro fala: “Apareceu-lhe o anjo do Senhor numa chama de fogo, no meio de uma sarça [...]. Disse Deus a Moisés: *Eu sou o que sou*. Disse mais: Assim dirás aos filhos de Israel: *Eu sou* me enviou a vós outros”³.

Em seguida, temos mais informações sobre como era vista a figura de Moisés: “E em Israel nunca mais surgiu um profeta como Moisés, a quem o Senhor conhecia face a face”⁴. Sobre essa relação divina entre Moisés e Deus, Alexandre Versignassi e Reinaldo Lopes (2015) acrescentam que Deus, na bíblia, “em alguns trechos, é chamado pelo nome próprio, Yahweh – traduzido em português como Javé ou Jeová. É um tratamento informal, como se o autor fosse íntimo de Deus” (VERSIGNASSI & LOPES, 2015, online). Para eles:

² Sabemos que as escritas dos livros bíblicos são frutos de diversas discussões. Na História e na Arqueologia, por exemplo, há diversos estudos que divergem com as informações contidas na Bíblia. Não é nosso objetivo discutir tais desacordos e levamos em consideração, para a análise, a crença tradicional, assim como as demais abordadas aqui, considerando o período estudado: a Antiguidade.

³ Excerto retirado do livro de Êxodo 3: 2 e 14.

⁴ Excerto retirado do livro de Deuteronômio 34: 10

A história de Moisés foi escrita sob inspiração divina, o fato é que isso não muda em nada a força da mensagem que está ali. Uma mensagem de superação e de luta por liberdade que moldaria a história do mundo séculos mais tarde. E que continua viva e influente, milênios depois de todos os impérios da Antiguidade que oprimiam a pequena Judá terem virado pó. (VERSIGNASSI & LOPES, 2015, online).

Contanto, verificamos que os cinco primeiros registros do Antigo Testamento (Gênesis, Êxodo, Levítico, Números e Deuteronômio), presentes no livro mais lido do mundo, são exemplos de como a autoria, naquela época, era bastante relacionada à religião, e que a responsabilidade e a autenticação não eram atribuições humanas e sim, divinas.

Durante o percurso da Idade Média, assim como da Antiguidade, a autoria foi marcada em diversas perspectivas. A identidade dos produtores dos textos nessas eras era desconhecida, com isso, os escritos eram publicados de forma anônima e, dessa forma, aqueles que os liam para a população analfabeta eram vistos como os geradores dos discursos. Em consonância a isso, o autor era visto como um acrescentador e/ou manipulador de algo já dito, em outro momento, após isso, foi visto como mediador dos discursos divinos.

Os diversos conceitos atribuídos aos produtores dos textos nessas eras contribuíram para uma vasta discussão sobre esta atividade durante a Idade Moderna e que dura até em nossa cultura contemporânea. De qualquer forma, essas primeiras práticas autorais que surgiram na Antiguidade e Idade Média desenvolveram-se aos longos das eras e atualmente, embora apareçam com profundas transformações, essas atividades trazem vestígios desse período de construção da noção de autoria.

Nos anos que se valeram a Idade Média, as práticas autorais tiveram não tão vastas mudanças em relação à Antiguidade, vale ressaltar que as diversas práticas autorais desse período perduraram até os últimos anos medievais, período em que a invenção da prensa de tipos móveis mudou drasticamente o campo da autoria.

1.2. O período Pós-Gutenberg

Consideraremos como período pós-Gutenberg o momento posterior ao surgimento, no Ocidente, da prensa de tipo móvel, por volta de 1440⁵, por Johannes Gutenberg. Analisaremos as atividades autorais a partir desse período até o século XIX. Entendemos que, a datar dessa invenção, a relação autor-obra é inteiramente modificada e, dessa forma, traz novas possibilidades à produção dos livros no século XV. Os reflexos dessas transmutações são inúmeros e manifestam-se em diferentes graus e lugares da Europa, principalmente em relação à figura autoral, que encontrará aportes e começará a se desenvolver, formando a noção de autoria que conhecemos na atualidade.

1.2.1. Revoluções da autoria na Idade Moderna

Com o fim da Idade Média, em 1453, o mundo experencia os progressos e revoluções da Idade Moderna, tais como, as grandes navegações e as rotas comerciais, a reforma protestante e as revoluções francesa e inglesa, o Iluminismo e o Antigo Regime. No entanto, foi o Renascimento, movimento artístico difundido em diversos países da Europa, que marcou definitivamente esse período da História, surgindo a partir dele eminentes autores literários, como Camões, Shakespeare e Maquiavel. Tal como esses marcos, a invenção da prensa de tipo móvel revolucionou e mudou drasticamente todo o processo relativo à produção, publicação e circulação dos livros na segunda metade do século XV.

Nesse período, as cidades ampliavam-se e a população crescia e se desenvolvia continuamente, aumentavam também os números de universidades e aquelas já existentes desvinculavam-se da Igreja, que passava a ter menos influência na sociedade moderna do que antes tivera. Esses fatores ocasionaram o aumento da taxa de alfabetismo, culminando na requisição expressiva por livros em toda a Europa. Assim, os trabalhos dos autores e, sobretudo, dos escribas tornavam-se mais expressivos e estimulados. O método manuscrito, até então vigente, apresentava-se insuficiente e não atendia a população leitora daquele período. Depois de cerca de vinte séculos de utilização, como meio de produção e

⁵ Não se tem conhecimento do ano exato que definiu a invenção da imprensa no Ocidente, embora a data mais provável seja 1442, alguns estudos apontam para 1439 e 1455 o ano em que ocorreram as primeiras impressões.

reprodução de livros, o manuscrito teve seu desfecho quando uma nova tecnologia emergiu: a prensa de tipos móveis.

A invenção dessa tecnologia por Gutemberg, na Alemanha, é considerada até hoje umas das principais revoluções na cultura e comunicação escrita. Lyons (2011) aponta que essa criação, na verdade, tratou-se de uma série de invenções, isso porque a máquina era composta por diversos fragmentos e produzi-los demandou tempo, esforço e investimento financeiro. Porém, o resultado do invento mudou inteiramente toda a questão relacionada à produção de livros desse período, para se ter ideia, a Bíblia, um dos primeiros livros a ser publicado pela nova tecnologia, demorava cerca de três anos para ser produzida apenas uma unidade pelos escribas; com a prensa, nesse mesmo período de tempo, eram publicadas 180 cópias (LYONS, 2011). Alessandra Tridente (2009) observa que, antes da imprensa, havia pouco mais de 30 mil livros na Europa, já em 1500, esse número ultrapassava 13 milhões, destacando-se a Itália no numeroso processo de produção.

A figura do autor, nesse contexto, mais do que nunca, começou a se manifestar, embora de maneira ainda retraída. Toda a relação tida anteriormente entre suas obras e o processo de produção, bem como a relação com seu leitor, agora se tornava obsoleta, o autor desfrutava, a partir de então, de uma nova tecnologia que mudaria suas práticas de escrita.

No entanto, se por um lado os aspectos positivos foram evidentes, os negativos consequentemente começaram a manifestar-se. Como destaque, observamos a crescente atividade de falsificação, pirataria e plágio dos textos que eram publicados, assim como a exploração dos livreiros aos escritores da época. Entre esses desvelos, o esboço das figurações do autor que conhecemos atualmente começa a ser desenhado.

Após o advento da imprensa, o autor deixava de ter as características medievais e assumia pouco a pouco uma nova expressão que o definiria como proprietário de suas obras e assegurado exclusivo dos direitos sobre elas. Entretanto, levou-se tempo para que conquistasse isso tudo, em razão, principalmente, das estratégias articuladas de uma nova figura que surgira logo após a imprensa: o livreiro, também conhecido como livreiro-editor ou editor-livreiro.

Nem todo autor, quase nenhum a propósito, tinha uma prensa para imprimir seus livros e tampouco entendia do sistema comercial desse tipo de material, que,

agora impresso, era bastante novo. Nesse cenário, o livreiro-editor surgia, aparentemente em boa hora para um escritor dos séculos XVI-XVIII, como solução desse problema. Ele se responsabilizava por produzir, imprimir e comercializar suas obras. O autor não necessariamente precisava se empenhar para que seus escritos fossem publicados, apenas tinha de entregar uma cópia para a produção e reprodução.

No entanto, nesse tipo de serviço, somente o livreiro-editor se beneficiava, isso porque toda a arrecadação das obras era exclusivamente destinada a esse profissional. A relação entre ambos ocorria da seguinte forma na Inglaterra, e não muito diferente em outros países da Europa: a partir do momento em que um autor passava seu texto ao editor-livreiro, este, de imediato, registrava-o na comunidade e, com isso, detinha todos os direitos sobre aquele manuscrito, de maneira exclusiva, perpétua e irrefutável (CHARTIER, 1998).

Chartier apresenta algumas pesquisas observadas em documentos raros e contratos do século XVI e XVII, nas quais se observam que as somas passadas ao um autor pela “compra” de sua obra era bastante pequena. Em outro texto, Chartier (2012a) aponta a precariedade do estatuto do autor em relação à potência dos livreiro-editores, uma vez que estes pagavam apenas uma quantia de 5 libras para a compra do texto e, depois, para cada reedição, mais 5 libras eram repassadas ao autor, considerada uma “remuneração monetária insignificante”, (p. 49). Evidentemente, esse valor variava entre os editores-livreiros, ou mesmo poderia não haver. No entanto, como recompensa sempre prevista, o autor recebia algumas edições de seu livro, que poderiam vir encadernados e/ou ornamentados para que pudesse presentear aquele que era, muitas vezes, homenageado.

O sistema de dedicatória funcionava desde o início do século XV. A autoria não era considerada profissão, o que só ocorreria no final século XVIII, e nesse período, dos séculos XVI e XVII, o único valor monetário que chegava às mãos do autor era aquele dado pelos editores-livreiros, ínfimo, vale ressaltar. No entanto, eles tinham, ainda, duas opções, de acordo com Chartier (1998), a primeira era esperar para que talvez pudesse ser munido de algum benefício, cargo ou posto, caso não pertencesse a uma classe ascendente, sendo essa opção a mais incomum entre os autores. Isso fazia diversos deles optarem à segunda alternativa, quer seja: construir uma relação de patrocínio, isto é, o autor dedicava sua obra, em forma de

homenagem, geralmente às pessoas da Corte e, com isso, recebia uma remuneração, em forma de dinheiro, por seu trabalho, ou ainda, uma oferta de emprego, isto constituía-se o conhecido sistema de mecenato.

A dedicatória incluía o nome do homenageado na capa do livro publicado e um exemplar dessa obra era produzido exclusivamente para ele, de maneira diferente dos demais. Era destinado em forma de manuscritos, com bela caligrafia e ornamentação, ou ainda, em forma impressa, porém encadernado e em pergaminho, material mais sofisticado, enquanto as demais eram impressas em papel. Como ilustração de tal ato, observamos a obra-prima de Miguel de Cervantes, *Dom Quixote* (Figura 2), publicada pela primeira vez no início do século XVII, em 1605, e destinada ao Duque de Béjar, com todos seus atributos: Marques de Gibrleon, Conde de Benalcaçar y Bañares, Vizconde de la Puebla de Alcozer e Señor de las villas de Capilla, Curiel y Burguillos.

Figura 2: Capa da primeira edição de *Dom Quixote*, destinada ao Duque de Béjar



Fonte: GETTY IMAGEN, 2017.

Enquanto isso, os autores e os editores-livreiros enfrentavam grandes problemas que o surgimento da imprensa favorecia: a violação e a pirataria das obras publicadas. O próprio Cervantes viu inúmeras edições piratas e ilegais de seu *Dom Quixote*. Lyons (2011, p. 88) cita ainda “edições estrangeiras, versões

condensadas e imitações inescrupulosas” da obra, em 1614 o lançamento de uma apócrifa segunda parte do livro, assinada por Alonso Fernández Avellaneda, fez com que o autor apressasse em publicar a legítima segunda parte, em 1615. Até o século XVIII, não havia qualquer tipo de regulamentação que apontasse tais atos como ilegais e previsse punição aos infratores, embora houvesse, desde a Idade Média, a noção de plágio como algo desonrante e condenável socialmente.

Desde o fim do século XV, já havia uma necessidade de proteção aos trabalhos publicados, graças às intensas reivindicações dos editores e autores, o próprio Cervantes, para defender seus direitos, no prólogo da segunda parte de *Dom Quixote*, critica seu rival ao fato de se apoderar de sua história: “sei bem o que são as tentações do demônio, e que uma das maiores é pôr no entendimento de um homem que pode compor e imprimir um livro com o qual venha ganhar tanta fama quanto dinheiro [...]” (CERVANTES, 2007, p. 38). Para Lajolo e Zilberman (2001, p. 17), a segunda parte do livro de Cervantes serve como ilustração a um cenário de lutas “do autor sobre sua criação, nos planos financeiro e artístico, de que advém o controle sobre a difusão das obras, bem como dos lucros que facultam a subsistência do escritor”.

Bastante comum ao traçar um panorama histórico sobre a autoria literária é adentrar na questão de proteção, normas jurídicas e direitos do autor sobre sua obra, uma vez que as importantes informações para esse mapeamento estão atreladas a essas questões. Destacamos que o problema da autoria não se resume à questão material da propriedade intelectual e dos direitos autorais, mas que muito se aproxima e se relaciona, sendo umas das facetas para a abordagem do tema da autoria mais a frente, assim como, por exemplo, a questão da autoria colaborativa.

Os primeiros direitos aos autores só se deram depois de um longo período de inúmeras censuras que ocorriam em toda a Europa. No final do século XVI, na França, e posteriormente em outros países da Europa, a Coroa real concedeu aos editores uma regulamentação jurídica à publicação de livros no país, conhecida como regimes de privilégios. Em contrapartida, a monarquia exigia dos editores a cópia e demais informações de todos os livros, antes mesmos de serem impressos, controlando, detendo e proibindo, assim, todos aqueles considerados heréticos às autoridades políticas e religiosas, iniciando assim um rígido sistema de censura que alguns países europeus vivenciaram.

A Igreja, a Coroa e os editores-livreiros regulamentavam esse regime, enquanto a Coroa assegurava a exclusividade dos editores na publicação dos livros, estes tinham de cumprir diversas imposições. A Igreja era a principal instituição que baniu as obras antes de sua impressão, ordenava continuamente o incêndio dos livros profanos, bem como os seus autores e livreiros que não respeitavam tal regime. Chartier (1998) relata diversos casos de autores que pagaram alto pelo conteúdo de seus livros: Étienne Dolet, por exemplo, foi condenado à fogueira, juntamente com todos seus livros, uma vez que o autor, além de escrever livros, publicava e prefaciava outros diversos com temática herética, atos que culminaram na sua morte em uma praça pública de Paris, em 1553. Michel Servet e Calvino também foram perseguidos por propagarem, em seus livros, ideias contrárias às da Igreja, enquanto Voltaire, em 1711 e 1726, e Rousseau, em 1762, foram condenados à prisão pela publicação, em outra província, de suas obras proibidas na França.

Portugal foi um dos países que mais sofreu com o sistema de censura. Além de ser introduzida na província muito antes do que foi na Inglaterra e na França, baniu de forma violenta os livros heréticos, reprimia ainda os autores, os editores e os leitores, pois se entendia que todos pactuavam com a existência e circulação dos livros. Foi em 1451, antes de a imprensa chegar a Portugal e de estabelecer-se a Inquisição, que o Rei D. Afonso V decretou a lei que criminalizava “toda, e qualquer pessoa, de qualquer estado e condição que seja, que comprar, vender, ler, tiver e conservar livros, ou escritos perniciosos de qualquer herege, dogmatista, apóstata, ímpio, libertino [...] e de qualquer autor suspeito destes crimes” (*apud LAJOLO e ZILBERMAN, 2011, p. 50*).

O sistema de autoridade política e religiosa favoreceu o que Foucault conveio chamar de “apropriação penal” das obras publicadas. Para o filósofo, o autor nesse período era usado como objeto de identificação de um texto. Em suas palavras:

Os textos, os livros, os discursos começaram efetivamente a ter autores na medida em que o autor se tornou passível de ser punido, isto é, na medida em que os discursos se tornaram transgressores. [...] Assim que se instaurou um regime de propriedade para os textos, assim que se promulgaram regras estritas sobre os direitos de autor, sobre as relações autores-editores, sobre os direitos de reprodução, etc. [...] foi nesse momento que a possibilidade de transgressão própria do ato de escrever adquiriu progressivamente a aura de um imperativo típico da literatura (FOUCAULT, 2002, p. 47-8).

Foucault afirmava que a identificação do nome daquele que escrevia textos era item obrigatório para sua publicação. A produção da maioria dos livros daquele período ainda herdava práticas da cultura medieval, na qual uma obra não comportava o nome próprio do autor, realidade essa que não favorecia o regime de censura. Com isso, as autoridades instauraram regulamentos que obrigava cada autor a se autodesignar. Chartier (1998, p. 34) esclarece que “para identificar e condenar aqueles que eram seus responsáveis, era necessário designá-los como autores”. Os editores-livreiros eram responsáveis por organizar os nomes dos autores e enviá-los periodicamente à Coroa, a fim de que houvesse atualizações das obras que eram publicadas. Os autores e obras proibidas eram elencados no *Index Librorum Prohibitorum*⁶ (Índice dos Livros Proibidos), uma extensa lista que apontava todas as obras censuradas pelas autoridades naquela época.

Quanto à condenação, existiam três particularidades nas quais se referem ao nome do autor. A primeira era aquela que o condenava como tal e não suas obras específicas. Nessa ocasião, o seu nome era listado e todas as suas obras eram banidas, independente do seu conteúdo, isso porque eram consideradas inconvenientes e com ideias ameaçadoras à Igreja e/ou ao Estado. Honoré de Balzac, Denis Diderot, João Calvino, Thomas Hobbes e François Rabelais foram alguns dos autores os quais suas obras foram banidas por completas, este último, para se esquivar da censura, usava frequentemente o pseudônimo Alcofribas Nasier, um anagrama de seu verdadeiro nome.

A segunda particularidade de censura condenava determinada obra de um autor, diferente da primeira, nesta apenas uma ou algumas obras específicas eram banidas da sociedade. São exemplos dessas obras *O Espírito das Leis* e *Cartas Persas* de Montesquieu, *O Contrato Social* e *Júlia ou a Nova Heloísa* de Jean-Jacques Rousseau, *Justine ou os Infortúnios da Virtude* de Marquês de Sade e diversas novelas de Alexandre Dumas. Já a terceira dessas particularidades, condenava todas as obras que não obedeciam ao critério acerca da exibição do nome do autor, ou seja, aquelas que eram publicadas anonimamente. Chartier (2012a, p. 56) observa que nesse período “o próprio anonimato era uma razão para

⁶ Chartier (2012a) aponta ainda duas importantes listas de livros censurados, o *Índex de Roja y Sandoval* e o *Índex da Inquisição Espanhola*, em 1612.

a condenação, já que todo livro impresso devia trazer ao mesmo tempo o nome de seu impressor e o nome do seu autor”.

Desse modo, observamos que a noção de autoria relacionada ao nome do autor como responsável daquilo que escreve se instaurou desde o Antigo Regime, no final do século XIV, na Europa. Assim, o nome próprio remetia não apenas a um cidadão singular, Foucault aponta que o nome do autor exerce um certo papel em relação aos discursos, para ele esse nome “assegura uma função classificativa, [...] permite reagrupar um certo número de textos, delimitá-los, selecioná-los, opô-los a outros [...] e faz com que os textos se relacionam entre si” (2002, p. 44-5), esses papéis foram essenciais para a classificação dos tipos de censura no século XVI. Nesse sentido, Chartier (2012a, p. 37) observa a ligação que podemos fazer entre a emergência do nome do autor nas obras e o ato de “vigiar, censurar, julgar e punir, exercido por uma autoridade ou um poder”.

No entanto, o regime de censura, apesar de rígido, foi algumas vezes falível. Quando a publicação de um livro era proibida na França, o mesmo era publicado em outro país, como a Suíça e a Alemanha, e logo após entravam clandestinamente no país, onde atraíam intensos interesses e vendidos a um preço bastante elevado: “o comércio clandestino de livros era uma indústria paralela muito lucrativa, funcionando lado a lado com a produção e a venda legalizada de livros. Voltaire era um dos dez mais vendidos entre os autores de obras proibidas” (LYONS, 2011, p. 103). O Estado e a Igreja, sem sucesso, tentavam de todas as formas impedir a circulação desses livros que, segundo Lyons (2011), misturavam obscenidades, reprovações à Corte e sátiras políticas e religiosas. A partir desses atos que se tornaram corriqueiros, o comércio de livros no país sofria queda e, diante disso, a monarquia começou a moderar o regime de censura. As obras não precisavam mais da chancela do poder real para serem publicadas – o que não deixava de ser proibida a circulação – e ainda fazia vista grossa para alguns livros que entravam no país de maneira ilegal, fazendo com que fossem vendidos tal qual os que ali eram produzidos.

O regime de censura, aos poucos, vinha perdendo forças. No final do século XVII, em 1694, depois de quase dois séculos de vigência na Inglaterra, o fim deste regime e dos privilégios dos editores-livreiros chegava ao fim, depois de diversas críticas relativas à monopolização e à liberdade de expressão.

Chartier (1998, p. 45) observa que, embora tenha tido fim o regime de censura, “tolerância não é contudo independência. Não basta ao autor escapar da censura e das condenações para ser definido positivamente. É necessário que se beneficie de um estatuto jurídico particular que reconheça sua propriedade”. Diante disso, na Inglaterra, novas diretrizes foram emergentes para regulamentar o comércio do livro no país, resultando assim o *Statute of Anne* (Estatuto da Rainha Ana), em 1710⁷. Tal acontecimento foi essencial para que os autores obtivessem os primeiros direitos sobre suas obras.

O objetivo desse estatuto não era, necessariamente, dar direitos aos autores, mas sim “regular o comércio de livros na ausência de monopólio e censura” (PATTERSON *apud* ZANINI, 2014, p. 114). Com efeito, em seu título, o estatuto destacava “o ato para o encorajamento de aprendizado, investindo as cópias de livros impressos nos autores e compradores de tais atos, durante o tempo aqui mencionado”⁸. Para obter esse objetivo dava-se total direito aos autores a registrarem suas obras e, com isso, terem direitos sobre elas por um período de quatorze anos, bem como a liberdade de serem eles próprios seus editores. Surgia assim, pela primeira vez, embora de maneira eventual, a primeira ideia de direitos autorais.

Principal ponto a ser destacado acerca desse regulamento é que ele não tinha como intenção promover direitos aos autores, o fato acabou sendo incidental, uma vez que não mais o editor-livreiro registrava as obras, mas os próprios autores, ganhando assim direitos sobre elas. No entanto, a relação autor-livreiro estava longe de acabar, esses profissionais observaram um ponto no *Statute* que os beneficiou, ou seja, a proteção era concedida ao autor ou à pessoa para quem vendesse tais manuscritos.

Com a promulgação desse regimento, e conseqüentemente a perda de privilégios, os livreiros foram inteiramente afetados e prejudicados, em face disso, e ao mesmo tempo para defender e reafirmar seus direitos tradicionais, solicitaram o

⁷ Há diversos estudos que apontam 1709 a data da promulgação do Estatuto da Rainha Ana. Isto ocorre visto que os autores levam em consideração o ano do calendário em vigor naquela época na Inglaterra. No entanto, em 1752, o país conduz-se ao calendário gregoriano, que reformulou alguns meses e anos.

⁸ Tradução nossa, texto original: “An Act for the Encouragement of Learning, by Vesting the Copies of Printed Books in the Authors or Purchasers of such Copies, during the Times therein mentioned”. Uma edição fac-similar do documento está disponível em: <<http://www.copyrighthistory.com/anne.html>>.

reconhecimento do direito perpétuo do autor sobre sua obra, com base na teoria do direito natural e da estética da originalidade, de John Locke, que defendia que todo indivíduo, mesmo sem possuir bens, é proprietário de seu corpo, de sua vida, de seu trabalho e os frutos dele, assim “cada homem tem uma propriedade particular em sua própria pessoa; a esta ninguém tem qualquer direito senão ele mesmo” (BOZZI, 2015, p. 149). Manifestava-se assim a figura do autor-proprietário, acerca disso, Chartier (2012a, p. 43-4) narra que:

Os livreiros impressores de Londres tiveram de inventar a propriedade literária, ou seja [...] o princípio segundo o qual o autor de um texto é o proprietário perpétuo e tem sobre ele a posse imprescritível de modo que, a partir do momento em que esse texto fosse cedido a outro, por exemplo a um livreiro da Comunidade, o autor transmitia com o texto esta imprescritibilidade e esta perpetuidade.

É nesse contexto que surge o autor como proprietário de suas obras, o que consequentemente tornava os livreiros também com tal *status*, isso porque, ao vender suas obras, o autor transmitia todos seus direitos para o comprador, no caso, o livreiro. Portanto, a conquista de proprietário de suas obras não foi, de nenhuma maneira, atribuída aos autores e sim aos editores. Para Mark Rose (1988, p. 56), aparentemente, “os livreiros-editores de Londres inventaram o moderno conceito de autor proprietário como uma arma na luta contra os livreiros da província”. Isso quer dizer que um livreiro, a partir de então, ao receber uma obra tem direito de publicá-la exclusivamente, podendo processar qualquer outro editor que a publicasse. Isso porque, desde o século XVII já havia, principalmente na Holanda, França e Inglaterra, a questão da reapropriação de um texto, editando-o, distribuindo-o, violando assim os privilégios dos livreiros, após o decreto do Estatuto, esses atos ganharam forças, enfraquecendo ainda mais as atividades desses profissionais.

Na França, situação semelhante acontecia, Rousseau, Voltaire e Diderot dedicaram-se a essa causa. Este último defendia a plenitude da propriedade literária de tal obra àquele que a produzia, assim como a retirada dos direitos concedidos aos livreiros: “volto a repetir, o autor é senhor de sua obra, ou ninguém na sociedade é senhor dos seus bens. O livreiro possui-o como se ele pertencesse ao seu autor” (DIDEROT *apud* CHARTIER, 1997, p. 54).

Na segunda metade do século XVIII surgiam as primeiras sentenças a favor dos escritores franceses. A primeira dessas manifestações de amparo aos autores

foi, conforme Zanini (2014), por volta de 1770, com o caso de Jean de La Fontaine, poeta e fabulista francês que teve direitos concedidos pelo rei para que deixassem as suas diversas obras fabulísticas como herança às suas netas. Já em agosto de 1777, o rei da França, Luís XVI, alterou seis decretos relativos à regulamentação das atividades autorais, conhecido como *Decreto do Conselho* de 1777. Após essas edições “foram reconhecidos ao autor os direitos de editar e vender suas obras, bem como foram criadas duas categorias diferentes de privilégios. Aos autores [...] foi concedido privilégio perpétuo, enquanto que aos editores foi outorgado privilégio por tempo limitado” (ZANINI, 2014, p. 219).

Os privilégios e direitos dos autores em Portugal em relação as suas obras aconteceram bem depois do início do século XVIII, por conta do forte sistema de censura que ainda imperava no país. Tal como Diderot na França, Garrett foi um aguerrido e incansável autor na busca de direito à classe literária portuguesa. Apresentou à Câmara de Deputados, em 1839, um projeto que objetivava a remoção do artigo constitucional e em seu lugar a criação de uma lei para proteções de obras literárias. Somente em 1841, a Câmara aprovou tal projeto de lei, porém foi reprimido no Senado e na Coroa, visto Garrett ser um dos ferrenhos críticos a estes. O projeto foi promulgado apenas em 1844, regulamentando, assim, o direito do autor, bem como a propriedade intelectual no que se refere à literatura.

Assim como o *Statute of Anne*, na Inglaterra, o Decreto do Conselho, como analisa Chartier (1997), se resume apenas como um direito limitado do autor e não tem relação com propriedade absoluta a ele, isso porque, no primeiro, a duração do direito é limitada em quatorze anos e no segundo, ao ceder as obras aos editores, os privilégios se alteram e duram menos de dez anos. O historiador observa ainda que “em nenhuma das legislações a propriedade literária é, portanto, identificada com as propriedades prediais ou imobiliárias, imprescritíveis e livremente transmissíveis” (CHARTIER, 1997, p. 55), ou melhor, a atividade autoral e a produção literária, ainda em meados da Idade Moderna, não eram consideradas como um fruto de trabalho, e logo como propriedades de um indivíduo, com isso, não eram tratadas tais como os diversos tipos de comércios protegidos pelas leis. James Eyre, juiz inglês na primeira metade do século XVIII, afirmava que “uma invenção mecânica e um trabalho literário são estritamente similares: nem um nem

outro podem, portanto, ser considerado como uma propriedade regida pelo Direito Consuetudinário” (*apud* ROSE, 1988, p. 61).

Em 1789, com o fim definitivo dos privilégios aos livreiros, a *Declaração de Direitos do Homem e do Cidadão* consagrou a propriedade como posses invioláveis e sagradas. Zanini (2014) confere ao *Decreto Revolucionário Francês* de 1793 a consolidação, pela primeira vez, da propriedade do autor sobre sua criação intelectual. O Decreto instaurava o reconhecimento do real direito do autor sobre sua obra, dava todo o direito de uma obra aos seus autores e retirava qualquer relação com os editores, bem como perpetuava esses direitos e os estendia a seus herdeiros. Não apenas o autor literário foi beneficiado com essa regulamentação como também todas as outras classes de autor, como os de teatro, de música e pintura. Os direitos ficaram conhecido na Inglaterra como *copyright* e na França foi denominado *droit d’auteur*.

A partir desse momento, uma nova concepção acerca de “obra” passou a ser empregada, a autenticidade de propriedade de uma obra ao seu criador fez com que fosse vista como uma criação original e não mais mecânica, além disso, Chartier (1997, p. 60) cita que “o texto adquire uma identidade que refere imediatamente à subjetividade do seu autor e não a presença divina, ou a tradição, ou o gênero”. O autor passa a ser visto como gênio criador, isto é, toda atenção é voltada não para as ideias em si que publica, mas sim para a maneira singular como as produz, reuni e expressa (CHARTIER, 1997). Essas características acompanharão o autor até meado do século XX, quando diversas críticas literárias, como o Formalismo Russo e a *New criticism*, decretarão a morte do autor⁹.

Nesse ponto, observamos o quão distante o autor se encontra daquele expresso na Idade Média, o qual não era levado em consideração pelos leitores. Podemos analisar quatro práticas do autor moderno da segunda metade do século XVIII e que não se aplicavam ao autor medieval: a) já não praticava o sistema de mecenas e vivia de suas obras, b) já não preferia o anonimato e exigia a expressão de seu nome nas obras, c) não mais fazia seleção de leitores, d) não mais desprezava a imprensa, ao contrário, preferia que suas obras circulassem de forma impressa.

⁹ Visão crítica literária predominante na França, na segunda metade do século XX, que introduziu a ideia a qual a intenção, o peso da biografia e a vida do escritor não deveriam ser levados em consideração para a compressão e interpretação de suas obras.

Em meio a essas novas figurações autorais, com a total visibilidade ao criador da obra, estes podiam esperar algum lucro delas. A profissionalização do autor literário foi outro marco do final do século XVIII, que foi possível graças a todos os direitos já conquistados, aliados agora à centralização do autor no campo literário. Marisa Lajolo e Regina Zilberman (2015, p. 83) verificam que é no “gênero poesia que alguns documentos de meados do século XIX compõem panorama mais detalhado das possibilidades que o mundo dos livros abria para profissionalização de intelectuais”. Zanini (2014, p. 221) observa que, a partir desse momento, os autores passaram “assim a caminhar com as próprias pernas, uma vez que encontravam no sistema jurídico uma fonte de financiamento de suas criações”. Se no início da Idade Moderna, a figura do autor contemporâneo estava a ser gerada, em seu término, esta já dava os primeiros passos em direção a um percurso promissor.

1.2.2. O século XX e a consolidação do autor

Logicamente, as mesmas práticas autorais não ocorreram da mesma maneira e ao mesmo tempo nos países europeus, foi ao longo do início do século XIX, por exemplo, que diversos países adotaram medidas de proteção às obras literárias e aos seus proprietários, de maneira que, na segunda metade do século XIX, as atividades autorais, estritamente ligadas à indústria e ao comércio editorial, desenvolveram-se e expandiram de uma forma tão incalculável que sobrepuseram os limites territoriais dos países. Se antes um livro publicado num determinado país circulava exclusivamente lá, com o desenvolvimento e aperfeiçoamento da prensa de tipo móvel, a tradução dos textos literários e as novas relações internacionais entre os países, estes percorriam agora distantes territórios daqueles que ora eram publicados.

Tal fato começou a ser problemático, isso porque as proteções que ora foram conquistadas restringiam-se somente em uma determinada nação, portanto o direito de produção e exploração de um livro francês recebia tal proteção apenas estando em seu país de origem, de maneira que se saísse para a Itália ou Espanha, por exemplo, perdia totalmente essa proteção, visto que cada país adotava

regulamentações diferentes e, caso não houvesse relações entre os países, os livros recebiam nenhum tipo de proteção, fato esse que frequentemente ocorria.

Assim sendo, começaram a surgir diversos acordos para regulamentar essa atividade entre dois países, conhecidos como acordos bilaterais. Os países envolvidos “estabeleciam proteção recíproca” (FONSECA, 2011, online), ou seja, um autor francês, por exemplo, goza dos mesmos direitos que os autores alemães e vice-versa. Em 1989, Portugal e Brasil assinaram um acordo bilateral regulamentando obras literárias e artísticas de ambos os países em cada nação que ora se encontravam.

No entanto, os acordos bilaterais tornaram-se repentinamente insuficientes e após diversos deles, surgiu, em 1886, a primeira convenção internacional de reconhecimento à figura do autor, a *Convenção de Berna Para a Proteção das Obras Literárias e Artísticas*. Zanini (2011, p. 117) observa que a *Convenção* foi encabeçada “pelos países mais desenvolvidos, grandes exportadores de obras intelectuais, que conseguiram grandes vantagens econômicas com o reconhecimento da proteção internacional das artes e ciência”.

A Convenção de Berna (CB) regulamentou as atividades autorais a nível mundial, o tratado a princípio contou com a participação de apenas dez países, dentre eles a França, Itália, Alemanha, Inglaterra, Suíça e Bélgica. Ao longo dos anos, diversos países foram aderindo ao sistema e hoje é o principal tratado de proteção e regulamentação das práticas autorais, contando com mais de cem países, incluindo o Brasil, que passou a integrar a Convenção em 1975 (GANDELMAN, 1997).

O fortalecimento das leis de direitos autorais e sua rigidez se consolidaram, em 1952, com a Convenção Universal (CU), esta liderada pelos Estados Unidos que recusaram inicialmente a CB alegando que comprometeria a sua própria lei de direitos aos autores. As regulamentações previstas na CB e não adotadas pelos Estados Unidos eram aquelas relativas à inclusão dos direitos morais, a exclusão da obrigatoriedade do aviso do *copyright* e ainda a retirada da formalidade no registro das obras. A CU acreditava que o tratado assinado em Berna era pouco exigente, sensível e passível a falhas.

Assim, diversos países aderiram a essa Convenção por influência dos EUA, país onde era propícia a circulação de diversos textos, e ainda pela flexibilidade à

adesão nas duas convenções. Anos seguidos, a CU não se consolidou e conseqüentemente enfraqueceu, de modo que hoje a CB é o mais reconhecível acordo relativo aos direitos universais dos autores. A CB desde sua instauração passou por diversas revisões, entre elas a de Berlin, Berna, Roma, e Bruxelas, sendo a última a de Paris, em 1971, essas revisões tornaram-na sempre atualizada, flexível e adaptável perante os desdobramentos e as mudanças sociais.

A Convenção de Berna é o mais recente ato que configurou mais uma vez a figura do autor no século XX. Durante o período que se valeram a Idade Moderna até meados da Idade Contemporânea, a figura do autor foi bastante passível a transformações. Se no início dessa era, o autor começou a ser desenhado aos moldes contemporâneo, ao final do século XIX, após uma trajetória intensa de lutas e conquistas, constitui-se uma figura consolidada e imperialista. Ficará conhecido como “autor tradicional”, o qual defenderá seus direitos e possuirá o apoio de um mercado editorial responsável por promover suas obras. Enquanto isso, uma nova figura surge em um ambiente mais dinâmico e flexível, com intensas e simultâneas comunicações, reescritas e leituras: o ciberespaço, local onde encontramos um público mais ativo, preocupado mais em publicar e compartilhar seus conteúdos do que, precisamente, com a figura que os desenvolve.

CAPÍTULO II

O AUTOR TRADICIONAL NA ERA DAS MODIFICAÇÕES SOCIAIS E DA CIBERCULTURA: CAMINHOS PARA NOVAS PRÁTICAS AUTORIAIS

Introdução

Este segundo capítulo é destinado à abordagem da figura do autor na contemporaneidade (especialmente o autor tradicional) e está estruturado em três sub-capítulos. No primeiro, apresentamos a figura do autor tradicional, assim como suas características e os aspectos herdados de toda trajetória anteriormente colocada, desde a invenção da imprensa até meados da década de XX. Ressaltamos os principais episódios que remodelaram o autor, tais como os direitos autorais sobre

suas obras, o forte interesse sobre o autor, bem como a individualidade e a profissionalização do autor.

Em seguida, apresentaremos a pós-modernidade como um fenômeno político-sócio-cultural que caracteriza nossa sociedade contemporânea, assim como suas características e as mudanças que impõem. Dessa forma, relacionaremos esse fenômeno às diversas modificações sociais atuais.

Por fim, situaremos o início da invenção dos primeiros computadores e de outros produtos digitais, trazendo assim diversas transformações na vida da sociedade. Logo após a invenção do computador, mostramos como se deu o surgimento da internet e seu objetivo primordial. Ainda, tratamos do início dos anos 1990, quando a Internet começou a se desenvolver e se propagar a diversos lugares do mundo.

Com o advento da internet, diversas práticas e realizações sociais têm sofrido modificações constantes, como podemos observar no que diz respeito ao ciberespaço; à escrita, à coletividade, à comunidade e à comunicação. Com isso, mostraremos como essas modificações, conseqüentes da era digital, acometem aquela figura que até então estava constituída aos traços e aspectos herdados do autor desde a invenção da prensa, e a partir de então começam a reconfigurar esta figura.

2.1. Ancestralidade e heranças autorais: a formação do autor tradicional

Abordar a figura do autor hoje implica primeiramente salientar duas representações desta figura: o autor digital e o autor tradicional. Será objeto de apresentação e análise, em parte deste capítulo, o autor tradicional, uma vez que se trata de uma representação da autoria com bastante importância para compreender as nuances da autoria digital (aquela praticada no ciberespaço e objeto de análise no capítulo seguinte) e, ainda, por ser a representação autoral que, até então, predomina no atual cenário literário, como veremos adiante.

Tal divisão entre autor digital e autor tradicional vem sendo utilizada por alguns teóricos, tais como Alemar Rena (2009); anteriormente a ele, Chartier (1998) já havia observado que, desde o desenvolver da internet, uma nova face autoral tem se manifestado neste ambiente digital. Para o historiador, há dois tipos de autor, um com características mais sensíveis e outro mais aberto, mais flexível; sendo a

primeira característica uma das constitutivas do autor tradicional. Dessa forma, Rena conceitua-o como “aquele produtor de literatura *impressa* que se acha imerso em uma infraestrutura comercial e que conta com o apoio de editores e editoras para promover suas obras” (2009, p. 17, grifo nosso).

A literatura impressa, como observada por Rena, é o principal setor artístico que impulsiona e dá suporte ao autor tradicional, isso porque Rena (2009) considera que a autoria tradicional constitui-se não somente na categoria literária, como também na dos músicos das grandes gravadoras, dos artistas de renomes, dos grandes diretores de cinemas. Atualmente, tem-se uma complexa operação cultural de promoção e favorecimento do autor, além de sua exposição maciça, ele apoia-se em um sistema legal que rege o direito à propriedade intelectual.

Para Rena (2009), trata-se de posições intelectuais, econômicas, sociais e políticas. Nesse cenário, observa-se que o meio literário encontra-se correlato ao do midiático, pois, assim como as gravadoras e as companhias de filmes se empenham na promoção de seus cantores e autores, as editoras, da mesma forma, engajam-se na promoção e na atração da figura do autor literário, em busca de vendas e lucros.

Esse autor tradicional trata-se, na verdade, do “produto” atual do esboço da figuração autoral que se formou desde a invenção da prensa de tipos móveis no final da Idade Média. Barthes (2004, p. 58, grifo do autor) analisa que “o *autor* é uma personagem moderna, produzida sem dúvida por nossa sociedade na medida em que, ao sair da Idade Média, com o empirismo inglês, o racionalismo francês e a fé pessoal da Reforma, ela descobriu o prestígio do indivíduo”. Após todo o percurso do autor em sua formação, como mostrado no capítulo anterior, tem-se como resultado tal autor que se apresenta atualmente na literatura.

São diversos os aspectos herdados desse percurso histórico ao autor tradicional, tal como, os direitos autorais, o forte interesse à sua pessoa, a individualidade e a profissionalização legal de seu trabalho.

2.1.1. Os direitos do autor na contemporaneidade

Ao se analisar a autoria no atual contexto social, cultural e econômico, é de praxe, como já observado, esbarrar pela tão conhecida lei de direitos autorais (LDA). Tal legislação, como já evidenciada anteriormente, nasceu da necessidade, desde o nascimento da imprensa, em proteger as obras que eram postas em circulação em

toda a sociedade ocidental. Embora a necessidade houvesse desde esse período, tal proteção jurídica somente se constituiu em meados do século XVIII e foi bastante relativo de região para região, sendo a França e a Inglaterra os países ocidentais precursores deste modelo de lei.

Ao decorrer do século XIX, a lei de proteção às obras intelectuais estendeu-se às demais regiões do ocidente em tal ponto que, já no século XX, em quase todos os países já havia leis que regulamentassem e protegessem o exercício e as obras dos autores. Por meio de diversas Convenções, como a de Berna e a Universal, essas leis tornaram-se mais abrangentes, padronizadas, universais e, conseqüentemente, mais rígidas e inflexíveis.

Hoje, a LDA brasileira é regida pela Lei nº 9.610/1998¹⁰ e cuja superintendência está a cargo do Ministério da Cultura (MinC). Essa lei dispõe todo e qualquer amparo ao autor que se sentir lesado em qualquer situação que porventura envolver a violação, a reprodução não autorizada, a edição, a remixagem (e outras atividades semelhantes) de todas as suas obras, sejam elas intelectuais ou não.

Além disso, a lei aponta que desde o momento da criação de uma obra (artística, literária, científica, etc.), esta já se encontra protegida, sem obrigatoriamente ser registrada. Dessa forma, o criador de uma obra protegida deve ser recompensado caso haja o uso e a exploração de suas produções. Para o MinC, “os direitos autorais são importantes para todas as etapas da cultura, justamente por significarem uma economia gigantesca em circulação: criação, produção, distribuição, consumo e aproveitamento dos bens culturais” (BRASIL, 2014, online).

O direito autoral brasileiro, não tão diferente dos demais países, é estruturado em dois aspectos: o moral e o patrimonial. Este último, diz respeito às regulamentações jurídicas e econômicas das obras, com ele, todo autor tem direito ao valor econômico da exploração de sua criação, além disso, tem direito de reivindicar toda e qualquer exploração indevida ou não autorizada dela, bem como proibir a reprodução, a edição e a exibição, em qualquer meio. Nesse sentido, ao se fazer a cópia de um livro ou uma revista; baixar uma música, um vídeo ou filme da internet; copiar uma música para o celular e tantas outras práticas rotineiras configuram-se descumprimento à LDA.

¹⁰ Disponível no endereço: <<http://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1998/lei-9610-19-fevereiro-1998-365399-norma-actualizada-pl.pdf>>

Por sua vez, o aspecto moral dá suporte para o autor ao ato de reivindicar, a qualquer momento, a menção de seu nome em suas produções, bem como o respeito à sua integridade e o direito de modificá-la e/ou retirar de circulação. Refere-se a um aspecto imaterial do autor; tal regra é inalienável e irrenunciável, assim, por exemplo, mesmo que *Sonhos de uma noite de verão*, de Shakespeare, ou o *Quixote*, de Cervantes, tenham caído em domínio público, é obrigação do editor, ao publicá-las, indicar seus referidos autores.

Os princípios gerais que regem a LDA dizem respeito aos seguintes aspectos, conforme nos mostra Henrique Gandelman (1997):

- I. Ideias: são protegidas em sua forma de expressão, desde que manifestadas em algum suporte material.
- II. Valor intrínseco: a proteção a uma obra é dada independente de sua excelência literária, artística, científica e/ou cultural.
- III. Originalidade: a proteção é tão somente sobre sua originalidade de forma de expressão e não na novidade contida numa obra, isso quer dizer que dois ou mais autores podem ter um mesmo resultado/conclusão que o contido em uma obra anterior, o texto de cada um deles é que está protegido.
- IV. Territorialidade: os direitos são válidos em todo território internacional, desde que haja tratados e convenções de reciprocidade desses direitos, e valem independente da nacionalidade original dos titulares.
- V. Prazos: o prazo em relação à proteção de uma obra é diferente dependendo de seu tipo. O livro, no caso, são sessenta anos após a morte do autor.
- VI. Autorizações: é possível pedir autorização prévia e expressa do autor para utilizar sua obra.
- VII. Suporte físico: a obtenção de um exemplar ou qualquer suporte físico contendo uma obra protegida não transmite, ao adquirente, direitos sobre elas, podendo usá-la tão somente de forma individual.

Em nossa cultura atual, verificamos que a vigente LDA não corresponde aos atuais comportamentos sociais relativos aos direitos assegurados por tal lei, ao observar as tão comuns reproduções de mídias, fotos, vídeos e textos na internet,

assim como a edição, exibição e compartilhamento destes, sobretudo nas novas mídias. Dessa forma, é perceptível a real necessidade de reformulação da lei, sobretudo, pelo advento da internet e da textualidade eletrônica, que se diferem do ambiente físico, assumindo um aspecto mais livre, mais flexível e aberto às modificações e compartilhamentos.

As fanfictions¹¹ e o projeto *Creative Commons*¹², debatidos no próximo capítulo, por exemplo, assumem um caráter totalmente inidôneo à LDA, uma vez que se apropriam de outras narrativas e de obras já existentes, remixando-as, editando-as, de modo colaborativo e livre para os internautas, estando em outra perspectiva da do autor tradicional.

2.1.2. O forte interesse no “eu” autoral

Ao versar nossa análise à autoria tradicional, verificamos que o forte interesse pela pessoa do autor é outro aspecto relevante a ser considerado. Esse fenômeno, bastante evidente na cena literária contemporânea, já havia sido observado por Barthes, desde 1969, em seu ensaio *A morte do autor*, nele o teórico imputa ao Positivismo, com a chegada da ideologia capitalista, a grande relevância dada à figura do autor. Sobre o fato, assim enuncia:

O autor ainda reina nos manuais de história literária, nas biografias de escritores, nas entrevistas de periódicos e na própria consciência dos literatos, ciosos por juntar, graças ao seu diário íntimo, a pessoa e a obra; a imagem da literatura que se pode encontrar na cultura corrente está tiranicamente centralizada no autor, sua paixão, sua história, seus gostos, suas paixões; a crítica consiste ainda, o mais das vezes, em dizer que a obra de Baudelaire é o fracasso do homem Baudelaire; a de Van Gogh é a loucura, a de Tchaikovski é o seu vício [...] (BARTHES, 2004, p. 58).

Tal comportamento foi denominado por Barthes como “império do Autor”, sendo este consolidado pelas correntes de crítica literária até o período vigente. O teórico enxergava tais atos como preponderante na literatura e que não cabia ao autor ostentá-lo, assim, intensificava a linguagem em detrimento ao autor, uma vez

¹¹ Ficção criada pelo leitor ou espectador que, sendo fã de uma obra literária, filme, peça teatral, seriado de TV ou desenho animado, cria uma continuidade da história ou recria a história utilizando sua criatividade e mantendo os mesmos personagens da história original. Também é denominada como fic. (DICIONÁRIO MICHAELIS ONLINE, 2017).

¹² Tipos de licenças públicas presente nas obras digitais com objetivo de proteger os direitos dos autores, sem, contudo, frear as práticas de recriação presente na cibercultura

que acreditava que é a linguagem quem fala e não o autor. Dessa forma, propõe o afastamento da pessoa do autor ao se fazer análises e interpretações de suas obras.

Embaralhar sua vida em sua narrativa ficcional, centralizar a escrita para si, retratar seus desejos, seus gostos, suas atividades e cotidiano são atos que, assim como Barthes observou na década de 1960, prolongam-se em várias gerações e se transformam em tendências no atual momento literário. Essa exaltação e a grande visibilidade do sujeito autor, hoje, são fenômenos denominados por alguns teóricos, como Diana Klinger (2008) e Eurídice Figueiredo (2014), como “retorno do autor” em contrapondo à teoria de Barthes:

Assistimos hoje a uma proliferação de narrativas vivenciais, ao grande sucesso mercadológico das memórias, das biografias, das autobiografias e dos testemunhos; aos inúmeros registros biográficos na mídia, retratos, perfis, entrevistas, confissões, *reality shows*; ao surto dos *blogs* na internet, ao auge de autobiografias intelectuais, de relatos pessoais nas ciências sociais [...] (KLINGER, 2008, p. 14).

Para Leonor Arfuch (2012, p. 14), tais comportamentos remetem às “escrituras autógrafas” do século XVIII que “moldaram a sensibilidade do sujeito moderno”. Contemporaneamente, a cultura narcisista e a sociedade midiática são as principais fomentadoras desse fenômeno visível hoje na literatura. Sem dúvida, como exprime a autora supracitada, é nesse “universo narrativo, onde o eu se desdobra em suas múltiplas máscaras [...] que imprime sua marca na cultura contemporânea” (p. 14).

Klinger (2008) observa ainda que este “retorno” se distancia do “contexto discursivo da crítica filosófica do sujeito que se produziu ao longo do século XX” (p. 14). Ou seja, o que se observa hoje é um fenômeno totalmente divergente das ideias que resultaram numa forte tentativa de refreamento à figura autor, ao longo do século passado, iniciado pelos pressupostos de Nietzsche sobre a desconstrução do sujeito cartesiano, continuado pelos pressupostos estruturalistas e, após, pelo formalismo russo, visível, como já colocado, por Barthes.

Nessa perspectiva, Rena observa que hoje o comportamento do autor se apresenta de forma contraditória às ideias pregadas no século XX: “tem-se hoje uma complexa indústria cultural associada a meios produtores de realidades quase

ubíquas que vão promover de forma intensa o autor através de sua exposição maciça” (2009, p. 35).

Dessa forma, Rena (2009) aponta duas importantes forças que atravessam a autoria hoje. Uma de cunho intelectual/cultural/metafísico, que se refere ao forte interesse e à incessante busca do autor por parte da crítica e dos leitores, nesse caso, sua vida é tomada como fonte de elucidação sobre o que sua obra diz. Outra de cunho econômico, que diz respeito ao intenso esforço dos editores e editoras a promoverem o autor com único objetivo de ter sucesso na venda e exploração de suas obras. O primeiro fenômeno geralmente é tido como um dos reflexos do segundo, juntamente ao forte apelo ao subjetivismo, ao desejo narcisista contemporâneo e tantos outros que sociedade atual é atualmente suscetível.

2.1.3. A individualidade do autor e a profissionalização legal de seu trabalho

Outro ponto que não devemos deixar de constatar diz respeito à configuração acerca de uma certa individualidade que o autor, juntamente com as modificações da modernidade, tem adquirido. Mesmo cercado por uma forte estrutura editorial, por produtores, editores e por um público que o anseia, o autor tradicional assume uma característica mais individualista; essa individualidade reflete, por exemplo, na construção de suas obras, fazendo-o assumir uma postura e um estilo mais individual. Tal individualidade foi visível desde o momento posterior à invenção da prensa no Ocidente, com a transição da cultura oral para a letrada. Essa mudança, de certa forma, refreou o fenômeno da autoria colaborativa que ocorria, por exemplo, no período da literatura oral. Nesse sentido, Klinger (2016, p. 11) assim aponta: a “leitura era acontecimento social e invocava o público à participação”. Da mesma forma, a imprensa foi, a princípio, a principal responsável à produção de um tipo de literatura e autoria mais individual.

Nessa questão, o autor tradicional apresenta características diferentes das do autor tanto da era medieval quanto da era digital, uma vez que esses produtores caracterizam-se por trabalharem de modo coletivo. No ciberespaço, por exemplo, diversos plataformas e comunidades são destinadas às pessoas ajudarem-se mutuamente na construção de uma determinada obra. Na Idade Média, como já abordado, as pessoas tinham a liberdade de editar, acrescentar e/ou retirar partes

dos textos que eram postos em circulação a fim de melhorar, acrescentar informações importantes e necessárias a eles.

O aspecto de individualização desse autor talvez também seja mais um dos reflexos dos fenômenos que caracterizam nossa sociedade pós-moderna, assim como o forte apelo ao subjetivismo e o constante desejo narcisista. Nesse cenário, tem-se ainda a questão sobre o valor econômico da atividade do autor, sendo hoje uma questão bastante discutida. Dessa forma, a profissionalização do autor, que de uma certa forma sempre ocorreu, entra em debate e, da forma como afirma Rena (2009), o valor conceitual e estético de uma obra é substituído pelo seu valor econômico e capital.

As discussões nesse sentido referem-se às duas questões centrais: primeira, ao fato de o autor poder viver de seu trabalho; segunda, de a atividade autoral não poder ser encarado como um ofício, uma produção comercial. Alexandre Herculano, desde o século XIX, em Portugal, apontava que a produção individual do autor não deve ser considerada como um trabalho; para o escritor tais atos de venda, lucro e comercialização diminuem o artista a esmoleiros (*apud* LAJOLO e ZILBERMAN, 2001). Contrariando esse pensamento, Walter Benjamin, em “O autor como produtor”, afirma que “o trabalho artístico é um trabalho como outro qualquer, necessário e proveitoso à coletividade, mas que deve, primeiramente, aproveitar ao trabalhador” (BENJAMIN, 1985, p. 137).

A verdade é que a profissionalização do autor sempre existiu, não da forma como ocorre hoje e nos séculos anteriores. Observamos, por meio de Chartier (1998), que diversos autores praticavam, em meados da Idade Média, o sistema de mecenato, no qual dedicavam suas obras a alguém da corte a fim de receber alguma contribuição em dinheiro, emprego ou reconhecimento.

Lajolo e Zilberman (2001, p. 157) apontam que até o século XVI o livro era “resultado do trabalho artesanal e monopólio sobretudo dos mosteiros”, porém a partir desse período e especialmente hoje torna-se objeto de produção industrial. Isso atesta o fato de que nos períodos antigo e medieval um livro era tido como uma produção não, necessariamente, humana e sim como inspirações divinas e das Musas. Assim, um livro era um produto social e reservado em mosteiro à disposição da população. Klinger atesta que, neste período histórico, aqueles que se dedicavam a escrever não eram “*autores do que produzem*, mas agentes passivos, que sofrem

a ação das Musas, transmitindo esse estado de inspiração aos rapsodos e estes aos ouvintes” (2016, p. 03, grifos da autora).

Ao longo dos anos, especialmente após o advento da imprensa, tal comportamento começou a ser gradualmente alterado, o Romantismo é um marco ao fato de o autor ser reconhecido legitimamente como criador de suas obras (KLINGER, 2016). Porém, foi só a partir da conquista de seus direitos, quando a sua obra passou a ser propriedade exclusivamente sua, que o autor pode contar com um sistema que regulamentasse sua profissionalização e muitos destes, a partir disso, puderam viver de seu trabalho, podendo explorar suas obras economicamente.

Hoje, o mercado editorial é um dos mais mobilizados na economia em diversos países, graças ao empenho das editoras e livrarias que têm na figura do escritor uma artimanha para buscar mais lucros. Em contrapartida, os autores esperam que seus livros sejam vendidos, deem-lhe lucros e reconhecimentos.

Rena (2009) constata que a autoria tradicional contemporânea é estruturada pelo tripé autor-propriedade-valor. Observamos, portanto, que a figura do autor contemporâneo é herdeira de características, lutas e direitos da categoria autor conquistadas durante sua trajetória histórica, especialmente logo após o advento da imprensa.

2.2. A pós-modernidade e as modificações sociais

Pós-modernidade é um termo bastante usual que, especialmente, sociólogos e filósofos costumam empregar para conceituar o atual momento o qual perpassa nossa sociedade. Num sentido histórico, trata-se do período que vem logo após o fim do modernismo, na década de 1950, também conhecido como “modernidade tardia” (GIDDENS, 2003), “hipermodernidade” (LIPOVETSKY; CHARLES, 2004), “modernidade líquida”, sempre versando a um período posterior ao modernismo.

Numa definição bem simples, para Jair Santos (2000, p. 7-8), pós-modernidade se refere “às mudanças ocorridas nas ciências, nas artes e nas sociedades avançadas desde 1950, quando, por convenção, se encerra o modernismo (1900-1950)”. De acordo com autor, apesar de ter se iniciado no início dos anos 50, só tomou corpo na década de 60 com a arte pop, ganhou forças na década de 70 ao incorporar-se na filosofia e, nos anos 80, amadureceu,

proliferando-se nas artes, na sociedade, no cotidiano das pessoas. No entanto, esse fenômeno só começou a ser estudado e analisado na década de 90.

José Arbex e Cláudio Tognoli (1996) entendem pós-modernidade como o período contemporâneo marcado pelo relativismo em todos os conceitos e ideias contemporâneas, seja na política, na ética ou na estética. Para esses autores, não há mais ideia dicotômicas, tais como *bem* ou *mal*, *certo* ou *errado*, *belo* ou *feio*, além disso, neste período “tudo parece ser muito ligeiro, frágil, provisório e precário” (1996, p. 6), assim, os autores referenciam-se à famosa frase de Marshall Berman “tudo que é sólido se desmancha no ar” (p. 6).

Nesse sentido, observamos as contribuições de Zygmunt Bauman (2001; 1998) relativas ao fenômeno da pós-modernidade. Segundo esse sociólogo, vivemos num período marcado pela metáfora de “liquidez” ou “fluidez”. Para ele, os fluidos se diferenciam dos sólidos porque não mantêm sua forma com facilidade, movem-se facilmente, e não são facilmente contidos, é nesse sentido de liquidez e fluidez que Bauman (2001) compara a atual sociedade pós-moderna, isto é, uma sociedade marcada pela incerteza, desconfiança e insegurança, pelos sentimentos e ações humanas passageiras e vazias. Assim ele observa que “num mundo constantemente em movimento, a angústia que se condensou no medo dos estranhos impregna a totalidade da vida diária (1998, p. 21).

Bauman (2000) salienta ainda a imprudência em negar, ou mesmo subestimar, as profundas mudanças que o advento da “modernidade fluida” produziu na condição humana (p.15). Sobre os meios de comunicação de massa, assevera que exercem formidável poder sobre a imaginação popular, coletiva e individual, nas quais imagens “mais reais que a realidade” em telas ubíquas estabelecem padrões da realidade e de sua avaliação, e também a necessidade de se tornar mais palatável a realidade vivida (BAUMAN, 2001, p. 99).

Dessa forma, ressaltamos os principais âmbitos da sociedade os quais o fenômeno da pós-modernidade introduziu profundas mudanças. Para começar, observamos o campo das artes, que sofreu modificações com a chegada da pós-modernidade, seu conceito começou a mudar desde a década de 50, quando se observaram obras sem comprometimento com a realidade, uma volta ao passado, com um aspecto satírico e pasticheiro, características opostas aos modernistas.

Arte cinética, arte da terra, arte pobre, *op-art* e ciberarte são manifestações artísticas típicas da pós-modernidade, surgidas nos anos de 1950 a 1970, tais manifestações retratam aquilo de essencial a esse fenômeno social, cultura e político: a comunicação direta, o anti-intelectualismo, a objetividade, a superficialidade, o anti-humanismo, a efemeridade, o término da arte culta, emotiva e superior (SANTOS, 2000). Há uma inversão de valores quando se trata de arte moderna e pós-moderna, uma vez que os pós-modernistas se voltam para o passado, trabalham uma arte conhecida, sem inovação, enquanto os modernistas procuravam inovar, causar alvoroço e provocação.

Essa oposição aos modernistas, iniciou-se na arquitetura, especialmente na Itália e no Reino Unido. Nos anos 50 quando arquitetos “pesquisam novos e velhos materiais, estudam o ambiente [...] o ornamento é recuperado. Os valores simbólicos são prestigiados junto com o retorno a estilos antigos como o barroco” (SANTOS, 2000, p. 44). Na pintura, opondo-se às vanguardas modernistas, pintores pintam seus sentimentos como rasuras, retratam seus sonhos entre o humor e o terror. Na poesia, escritores quebram a sintaxe, abusam de imagem irracionais, e as posições das palavras são livres; no romance, detalham as camadas mais profundas do ser humano, a fim de desvendar segredos e desfazer o tempo, o personagem e o enredo.

A literatura, à parte, ainda carrega diversas características dos modernistas. Para Santos (2000), embora haja essa semelhança entre algumas das suas características é importante destacar as diferenças, tais como a destruição da forma “romance”, com destaque ao *nouveau roman* na França e a metaficção americana, e a não representação da realidade. Dessa forma, Santos (2000, p. 39) observa que na “literatura pós-moderna não é para se acreditar no que está sendo dito, não é um retrato da realidade, mas um jogo com a própria literatura, suas formas a serem destruídas, sua história a ser remontado de maneira irônica e alegre”.

Nesse sentido, Santos (2000) nota que surgem novos e indefinidos gêneros na literatura para dar conta desses novos aspectos, tais gêneros misturam ficção e reportagem, pessoas reais e fictícias, autobiografia e fantasia. Nessa esteira, há um destaque ao gênero da autoficção, termo surgido na década de 1970 que serve para conceituar diversos romances contemporâneos que misturam ficção com realidade geralmente vivida pelo autor. A tendência é “distanciar-se da história da ficção”

(ARFUCH, 2012, p. 15), mas não a abandonar por completo, unindo-a juntamente com o real. Conforme observou Doubrovsky (*apud* NORONHA, 2014, p. 14), a autoficção é a “forma pós-moderna da autobiografia”.

Dessa forma, Arfuch (2012) observou no campo literário um fenômeno que denominou “guinada subjetiva”. A autora põe em cheque ainda que gêneros como confissões, memórias, diários íntimos, correspondências e autobiografias são os preferidos tanto pelos autores quanto pelos leitores na contemporaneidade.

Outro destaque à arte pós-moderna e a arte Pop, Santos (2000, p. 36) conceitua-a como a “primeira bomba pós-moderna, esse tipo de arte opõe-se ao subjetivismo e ao hermetismo da modernidade”, também conhecida como *antiarte*, ela despreza os museus, as galerias, as academias, os teatros e volta-se para a rua, para o povo, assim, traz uma linguagem mais simples e compreensível ao público. A arte Pop valoriza as banalidades cotidianas, ela não quer interpretar nem representar e sim apresentar a vida como ela é, buscando uma fusão da arte com a vida. Obviamente com esses aspectos e com uma sociedade de valores modernos ainda enraizados, essa manifestação artística encontrou resistência e muita crítica em seu surgimento e desenvolvimento.

Já a economia pós-moderna, de acordo com Santos (2000, p. 10), é marcada pelos “valores calcados no prazer de usar bens e serviços”. O autor ainda destaca que o “shopping, feérico em luzes e cores, é o altar pós-moderno” (p. 10). O fato é que a atual sociedade é marcada pelo intenso consumismo, seja na alimentação, na vestimenta ou nos serviços disponíveis no mercado capitalista. Com a sociedade pós-industrial, o advento do capitalismo, esse fenômeno ganhou mais forças, sobretudo com a ajuda da publicidade e dos meios de comunicação que têm como estratégia a sedução do indivíduo. Nesse sentido, Kharen Stecca *et al.* (2010, p. 6) destacam que:

Consumir atende a uma necessidade humana. A subsistência da espécie depende do consumo de alimentos, roupas e de tudo o que é necessário para a manutenção da vida. Mas, após a apropriação dessa necessidade pelo sistema industrial capitalista, o consumo deixou de apenas atender a uma necessidade para se tornar a força motriz da economia, adquirindo um papel simbólico nas ações daqueles que possuem renda. A exacerbação do consumo gerou uma patologia nas sociedades modernas, denominada consumismo.

Santos (2000) ainda destaca algumas outras características que a pós-modernidade assume, para ele termos como chip, saturação, sedução, niilismo, simulacro, hiper-real, digital, desreferencialização, etc. são verdadeiras palavras-chaves para definir a atual sociedade, o que dificilmente serviriam para descrever momentos anteriores a este.

Foi, porém, no sistema comunicativo e tecnológico que a pós-modernidade trouxe vastas e profundas alterações para a sociedade. Bauman (1998, p. 35) analisa que aquilo “que costumava ser apresentado e mantido conjuntamente pelas habilidades individuais e com o uso de recursos inatos tende agora a ser mediado por ferramentas tecnológicas produzidas e que podem ser compradas no mercado”. Na verdade, a pós-modernidade coincidiu com o advento do computador, da internet e assim da era digital. O computador passou a ser uma ferramenta poderosa, não somente na comunicação humana, como também no entretenimento e nas atividades diárias. A internet, por sua vez, trouxe para a sociedade mundial um universo até pouco tempo inimaginável, alterando assim drasticamente diversos atividade e comportamentos do ser humano e sobretudo todo o processo de comunicação social.

Levy (1999) destaca que a revolução eletrônica da internet é a manifestação mais marcante deste período, para ele “o ciberespaço e a cibercultura são os fenômenos que representam, hoje, a totalidade da mudança introduzida por esta nova mídia” (p. 80).

Nesse meio, encontra-se a figura do autor, que mais uma vez encontra-se em transformação, conforme observa Foucault (2002, p 70): “olhando para as modificações históricas ocorridas, não parece indispensável, longe disso, que a função autor permaneça constante na sua forma, na sua complexidade, e mesmo na sua existência”. Dessa forma, destacamos o forte subjetivismo e individualismo do sujeito pós-moderno, o fenômeno do narcisismo contemporâneo, bem como o advento das novas mídias e a forte exposição e exaltação do escritor como fenômenos sociais pós-modernos que contribuem no processo de transformação no comportamento do autor, suas escritas e conseqüentemente seu funcionamento na atual sociedade, a serem discutidos mais especificamente no terceiro capítulo.

2.3. A era digital, o computador e o advento da internet

A história da humanidade constantemente foi marcada por transformações, invenções e descobertas. O ser humano já transformou ideias e interesses em grandes e importantes invenções, algumas delas causaram euforias e grandes impactos na sociedade. A trajetória do autor nesses momentos históricos foi profundamente marcada por essas revoluções, a primeira dessas sem dúvidas trata-se da invenção da prensa de tipo móveis no Ocidente, por Gutemberg, no final da Idade Média.

Lucia Santaella (2005) observa dois fenômenos que ocorrem ao surgir uma nova tecnologia de produção de linguagem e/ou comunicação, a primeira é o impacto que este meio provoca em relação aos antigos meios, conforme foi observado no surgimento da TV em relação ao rádio, do rádio em relação ao periódico, da prensa de tipo móvel em relação à atividade dos escribas, e mais recentemente da internet. Outro fenômeno observado é a influência, de diversos tipos, que este meio traz à sociedade, especialmente em relação ao comportamento social e à linguagem humana que são suscetíveis a alterações, esse fenômeno sem dúvida é perceptível com o advento, tanto do computador quanto do da internet, conforme abordaremos mais a seguir.

O advento da imprensa no Ocidente num período de transição e de inúmeras modificações na sociedade, além de mudar completamente a relação do autor com suas obras, foi também alvo de rejeições pelos mais conservadores que, entre os aspectos negativos, argumentavam o fato de a nova invenção trazer à sociedade a disseminação e vulgarização de livros impróprios; a propensão dos textos à pirataria, à distribuição e reprodução destes de forma incontrolada, abusiva e ilegal, o que, de fato, não deixou de acontecer.

Quer negativa, quer positiva, a invenção de Gutemberg causou grande impacto naquela sociedade e hoje é considerada um dos principais inventos da sociedade. Nessa esteira de grandes invenções, e que muito se aproxima da imprensa, o surgimento dos primeiros computadores e, posteriormente, da internet também sofreu grandes impasses em seu nascimento e de forma incrível mudou inúmeras atividades da sociedade moderna e pós-moderna. Hoje, graças a essas máquinas e a essa nova tecnologia, a comunicação e a interatividade envolvendo pessoas são totalmente revolucionárias aos períodos anteriores a seus inventos.

Nesta pesquisa, não é de nossa relevância a história minuciosa, tampouco os conhecimentos técnicos acerca dos primeiros computadores e do nascimento da internet. Contudo, para entender como o surgimento do computador e da internet se interligaram para formar uma poderosa ferramenta de comunicação, é necessário voltar a algumas décadas e considerar alguns pontos de suas histórias, de seus desenvolvimentos e como, gradativamente, foram ganhando espaço entre a sociedade, tornando-se sinônimo de globalização e modernização.

2.3.1. O computador e a internet como sistema de comunicação

Os primeiros computadores¹³ surgiram em 1945, nos Estados Unidos e na Inglaterra, sendo usados, inicialmente, por militares para realizar cálculos científicos. Nesse período, computadores eram máquinas grandes e frágeis armazenadas em salas refrigeradas e tinham como objetivo, sobretudo, calcular dados. A partir de meados de 1960, essas máquinas se disseminaram pela sociedade, sendo usadas para, além de cálculos, estatísticas governamentais e pesadas tarefas de gerenciamento empresarial (LÉVY, 1999). Entretanto, foi apenas na década 1970 que se desenvolveram e se iniciaram as transações comerciais do primeiro microprocessador e do computador pessoal, abrindo uma poderosa indústria desse tipo de produção. Assim, o computador finalmente tornou-se uma máquina de instrumento de criação, organização, simulação e diversão a todos que tinham acesso.

O computador, mais tarde, foi essencial ao surgimento da internet, uma vez que a serve de suporte. Lévy (1999) observa que é a partir dessas máquinas que hoje temos o ciberespaço. Para ele:

Todas as funções da informática são distribuíveis e, cada vez mais, distribuídas. O computador não é mais um centro, e sim um nó, um terminal, um componente da rede universal calculante [...]. No limite, há apenas um único computador, mas é impossível traçar seus limites, definir seu contorno. É um computador cujo centro está em toda parte e a circunferência em lugar algum, um computador hipertextual, disperso, vivo, fervilhante, inacabado: o ciberespaço em si (1999, p. 44).

¹³ Levamos em consideração as máquinas capacitadas a armazenar programas digitais, ou seja, as que se aproximam dos computadores que se têm atualmente. Alguns teóricos apontam o surgimento de máquinas, as quais se aproximam de computadores, desde a década de 1820, como a do escritor inglês Charles Babbage.

Consequentemente ao que foi observado por Lévy (199), logo após a invenção do computador como um equipamento digital, uma nova efervescência estava a eclodir: o surgimento da Internet, foi apenas a partir de desenvolvimento desta que o computador se tornou uma grande máquina de comunicação. A criação e o processo de aperfeiçoamento da internet é, como observa Castells (2003, p. 13), uma “história de aventura extraordinária”. Ela traz à tona a capacidade do ser humano à criação de elementos e questões até então inimagináveis, de sobre-exceder metas, superar questões burocráticas, assim como desfazer certos valores já estabelecidos socialmente, tudo isso, na construção de novos ideais que transformam a sociedade em mundo mais interativo, comunicativo. Factualmente, como enunciou Castells (2003, p. 13), “a produção histórica de uma dada tecnologia molda seu contexto e seus usos de modos que subsistem além de sua origem”, assim como a invenção da imprensa no século XV, a internet também mudou o modo como a comunicação humana era executada.

Já o surgimento da internet muito se relaciona com o Departamento de Defesa dos Estados Unidos e suas ideias revolucionárias com fins militares. Em 1958, este departamento fundou a Agência de Projetos de Pesquisa Avançada, mundialmente conhecida como ARPA. Dentro da ARPA, e visando a atingir o objetivo proposto pela agência, surgiu, em 1959, a ARPANET, a primeira rede de comunicação entre computadores. A justificativa de tal projeto se deu pelo fato de permitir o compartilhamento coletivo de dados e informações a todos os centros de computadores e de grupos de pesquisas da agência.

Na década de 1970, a Arpanet foi transferida para a Agência de comunicação do Departamento de Defesa do país, sendo utilizada especialmente para fins militares, uma vez que permitia a comunicação para diversos setores e ramos das forças armadas, facilitando assim os diversos comandos. Já na década de 1980, com o sucesso desse tipo de comunicação, foram criadas outras redes de computadores. Em 1983, a Arpanet foi dedicada exclusivamente para fins científico, ficando a Milnet (outra rede de computadores) para aplicações de usos militares.

Posteriormente, nos anos de 1990, a Arpanet já era considerada tecnologicamente obsoleta, sendo assim, foi retirada de operação, no entanto, outras redes mais atuais continuaram a atuar. Após este fato, a internet deixou de ser usada para fins militares e passou a ser administrada pela Fundação Nacional

de Ciências do Estados Unidos, no entanto, “a tecnologia de redes de computadores no domínio público e as telecomunicações plenamente desreguladas” (CASTELL, 2003, p. 15) culminaram no encaminhamento da internet à privatização.

Foi apenas a partir desse episódio que a internet começou realmente a ser aperfeiçoada, pouco a pouco, até chegar ao sistema que temos atualmente. Em 1991, um estudante da Universidade de Helsinki (Finlândia) desenvolveu o sistema operacional Linux, distribuindo-o gratuitamente pela internet. A partir daí grupos de estudantes universitário desenvolveram diversos softwares que, de alguma forma, tiveram utilidade para o desenvolvimento da internet. No entanto, o que permitiu esse sistema de comunicação tornar-se mundial, foi o desenvolvimento da *world wide web* (www), a rede mundial de computadores.

Criada pelo programador inglês Tim Berners-Lee, essa nova técnica contribuiu para que a internet crescesse em ritmo bastante acelerado. A www trata-se de um sistema de documento hipermídia que transforma informações e dados em páginas para a web, podendo estar em forma de textos, vídeos e/ou imagens. Somente a partir deste invento foi possível a criação dos sites (ou páginas da web), além de interfaces gráficas, textos mais dinâmicos e mais atrativos, assim como os *hiperlinks* e os hipertextos. Foi a partir daí que surgiu a ideia de “navegar” pela internet e, para facilitar esta navegação e torná-la mais rápida, tão logo surgiram os primeiros navegadores (*Internet Explorer* e *Netscape Navigator*).

Mesmo em atividade intensa desde meados da década de 1970, a sociedade em geral somente descobriu a internet por volta de 1995 (CASTELLS, 2003). Dessa forma, foi possível o grande aumento dos provedores de acesso, de sites e comunidades virtuais. Passando a utilizar a internet para seus interesses, as organizações, as empresas e as instituições começaram a usá-la para vender seus produtos e serviços, enquanto contatavam seus funcionários e clientes de forma mais rápida, via e-mail; sites de compras e vendas inundaram a web, descobrindo nesta rede, uma ótima ferramenta de lucros; portais de notícias, entretenimento e redes de diversos tipos de serviços começaram a operar na internet, impulsionando, mais ainda, seu uso e acesso.

As redes sociais, plataformas que se destacam no ciberespaço, caracterizam-se, de acordo com Luís Martino (2015, p. 58), “pela existência de laços firmados a partir de interesses comuns”. Nesse sentido, verificamos que na internet há uma

“formação de todo tipo de agrupamento para troca de informações, ideias e materiais, gerando não apenas uma interação entre os participantes no sentido de compartilhar conhecimentos, mas também o engajamento em questões políticas, sociais e culturais” (p. 58). Assim, e mais recente a partir de 2005, as redes sociais ganharam o interesse daqueles que navegavam por esse espaço. Pautadas na flexibilidade, rapidez e dinamicidade, essas redes são hoje umas das formas de organização e interação sociais mais usadas em todo mundo, graças as dinâmicas formas de interação entre pessoas ligadas a um ou mais interesses em comum que tais plataformas permitem.

Dessa forma, a ascensão da Internet progrediu de modo contínuo e hoje é considerada como um dos mais importantes inventos comunicativos. Atualmente, vive-se a era da revolução digital, uma vez que esse espaço virtual possibilitado pela internet, o qual denominaremos ciberespaço, passou de um simples meio de interação ao principal meio comunicativo do mundo, visto sua instantaneidade, flexibilidade e agilidade ao propagar diversas informações. Santaella (2005, p. 272), nesse sentido, observa que a revolução digital da internet:

Trará consequências antropológicas e socioculturais muito mais profundas do que foram as da Revolução Industrial e eletrônica, talvez ainda mais profundas do que foram as da revolução neolítica. Trata-se da revolução digital e da exploração das telecomunicações, trazendo consigo a cibercultura e as comunidade virtuais.

Aspectos dessa revolução podem ser notados com o drástico crescimento no número de pessoas as quais a internet vem, até hoje, atingindo, além dos navegadores que se espalharam no mercado para o acesso a ela e a agitação da interatividade nas redes sociais. Isso tudo fez com que houvesse, para Chartier (1998), a revolução do texto/discurso digital, que a partir de então passa a ter algumas características que o difere do que ocorre em outros suportes.

Assim como os grandes inventos moldaram e trouxeram impactos a diversos aspectos da sociedade, como o comportamento, o funcionamento e a comunicação, o computador e internet não ficaram à parte. Diversas dessas alterações causadas por essas novas tecnologias são visíveis no momento contemporâneo, por exemplo, a inclusão de termos como “ciberespaço”, “cibercultura” e “inteligência coletiva”; as novíssimas formas de comunicação e mobilidade propiciada via internet, assim como

as novas formas de escritas e leituras desenvolvidas pelos autores e leitores e, sobretudo, a relação entre ambos.

2.3.2. O ciberespaço e a cibercultura

Hoje o prefixo “ciber” (*cyber*, do inglês) traduz a ideia do ser digital, tecnológico, contemporâneo, uma vez que mantém uma relação muito estreita com o fenômeno da internet. No entanto, tal expressão nasceu em 1948 com o matemático Norbert Wiener, em seu livro *Cybernetics* (1948), com a seguinte compreensão para o termo “cibernética”: “elaboração teórica da relação entre informação, comunicação e controle em sistemas específicos” (*apud* MARTINO, 2015, p. 21). Com o advento das novas mídias e visto o conceito de Wiener se aproximar com a ideia proposta pelo ambiente digital, este prefixo neológico foi incorporado ao campo tecnológico.

A palavra “ciberespaço” foi empregada pela primeira vez em 1984 por William Gibson no livro *Neuromante*, cujo teor era ficção científica. Lévy (1999, p. 92) explica que esse termo servia para designar “o universo das redes digitais” que na obra de Gibson era retratado como um campo de batalha entre empresas globais e um lugar suscetível a conflitos mundiais, mas que, no entanto, abria um caminho positivo à economia e à cultura. O termo hoje refere-se exclusivamente ao ambiente ocasionado pela existência do computador e da internet. Lévy (1999) define o termo como “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (p. 92, grifos do autor).

Não tão dessemelhante no ambiente físico, cada pessoa que tem acesso à internet faz parte deste mundo oceânico que é o ciberespaço, especialmente quando troca informações, recebe e compartilha dados e mídias, ou seja, participa ativamente desse ambiente, que por sua vez é propício a fluidez, a instantaneidade e sem necessariamente muitas regras. Lévy (1999, p. 93) observa que, “uma vez que uma informação pública se encontra no ciberespaço, ela está virtual e imediatamente à minha disposição, independentemente das coordenadas espaciais de seu suporte físico” e continua afirmando que, nesse espaço, “posso não apenas ler um livro, navegar em um hipertexto, olhar uma série de imagem, ver um vídeo, interagir com uma simulação, ouvir uma música gravada em uma memória distante, mas também alimentar essa memória com textos, imagens etc. (p. 94)”. Desse

modo, podemos concluir que o ciberespaço é esse espaço aberto, flexível onde todos os cibercibers navegantes podem colaborar em seu funcionamento e manutenção.

Lee Siegel (*apud* MARTINO, 2015, p. 127) enunciou que “não é possível pensar a internet sem estabelecer uma relação com seu ‘significado cultural’ na vida cotidiana”. De fato, a internet molda diversos comportamentos sociais, isso nos faz chegar à conclusão de que existe no ciberespaço uma certa tendência cultural que envolve um conjunto de experiências, pensamentos, práticas, valores e atitudes. Tais aspectos difundidos nesse ambiente encontram um público que é favorável a eles, constituindo assim o que Lévy (1999) denominou “cibercultura”, isto é:

Um laço social, que não seria fundado nem sobre links territoriais, nem sobre relações institucionais, nem sobre as relações de poder, mas sobre a reunião em torno de centros de interesses comuns, sobre o jogo, sobre o compartilhamento do saber, sobre a aprendizagem cooperativa, sobre processo aberto de colaboração (LÉVY, 1999, p. 130).

Castells (2003) denomina tal fenômeno como “cultura da internet”. Para ele, tal comportamento presente no ciberespaço estrutura-se em três aspectos de culturas, a saber: cultura hacker¹⁴, cultura tecnomeritocrática¹⁵, cultura comunitária virtual e cultura empresarial. Juntas, essas culturas, de acordo com o autor supracitado, contribuem para as ideologias presentes no ambiente virtual, com destaque à liberdade e à coletividade. Trata-se de dois elementos essenciais na atuação da mudança do papel e comportamento do autor neste ambiente cibernético, a serem discutidos no capítulo posterior. Já Lev Manovich (2005) cita diversos elementos que constituem a cibercultura, como por exemplo as comunidades virtuais; os jogos online; o uso do e-mail e redes sociais; as questões envolvendo gênero, identidade e etnia no ciberespaço, ou seja, para o autor, a cibercultura concentra em questões envolvendo a sociedade e o ciberespaço.

Chartier (2002b) analisa que a cibercultura impõem três principais alterações em referência aos textos e discursos do ambiente físico: ela “propõe uma nova técnica de difusão da escrita; incita uma nova relação com os textos; impõe-lhe uma nova forma de inscrição” (p. 24-25). O *emoticons* são um dos exemplos que ilustram

¹⁴ Grupos que se dedicam a elaborar e modificarem softwares e hardwares de computadores com o intuito de aperfeiçoar seus sistemas. Possuem grandes conhecimentos de informática e não são considerados ameaças para os cibercibers navegantes, como generalizado pelo termo.

¹⁵ “Trata-se de uma cultura na crença no bem inerente ao desenvolvimento científico e tecnológico como um elemento decisivo no progresso da humanidade” (CASTELLS, 2003, p. 36).

exatamente o último caso apontado pelo autor supracitado, trata-se do uso de sinais de pontuações para expressar pensamentos, atitudes e emoções dos internautas em uma conversa. Esses símbolos tornaram-se universais e usados atualmente também em outros aparelhos digitais.

Martino (2015) também aborda esse tipo de cultura presente no ciberespaço. Relaciona-a com as características e o conceito de “cultura” nos Estudos Culturais. Nesse sentido, a cultura é marcada por tensões, dinâmicas e conflitos; um espaço de disputas entre discursos e representações sociais. Como o ciberespaço pode ser considerado, em alguns casos, um reflexo de aspectos do ambiente físico, tais comportamentos culturais migram para o ciberespaço. Dessa forma, tanto Martino quanto Lévy concordam que a cibercultura constitui-se como um “universal sem totalidade”. Assim, o termo “totalidade” refere-se ao imaginário do ser humano que, por sua vez, apresenta-se como um ambiente complexo e caótico, encontra-se “ausente de totalidade”, isto é, de um elemento unificador (MARTINO, 2015; LÉVY, 1999). É nesse sentido que o fenômeno da “cibercultura” é entendido por tais teóricos e perceptível na contemporaneidade. O fato de o ciberespaço se estabelecer como um lugar livre, aberto e flexível contribui para que as diversas práticas e comportamentos presentes nele constituem-se nesse “universal sem totalidade”.

2.3.3. A inteligência coletiva na cibercultura

Graças a seu aspecto acessível, participativo, cooperativo e socializante, o ciberespaço propicia um comportamento favorável às atividades de teor colaborativo e recíproco. Cresce cada vez mais o número de cibernautas que colaboram na criação de textos, documentos, arquivos digitais nas conhecidas plataformas *wikis*¹⁶, a Wikipédia, por exemplo, conta atualmente com 43 milhões de artigos, 965.851 mil em português¹⁷, todos escritos de maneira colaborativa e voluntária. Diversos sites e comunidade virtuais são reservados a elaborações e inventos feitos de maneira colaborativas de projetos em diversas áreas do conhecimento. Arquivos,

¹⁶ Plataformas independentes que têm como característica a criação de diversos conteúdos e materiais de modo colaborativos e disponibilizados no ciberespaço: Wikiquote (citações); Wikinews (notícias); Wikimedia Commons (mídias eletrônicas); Wikibooks (livros) etc.

¹⁷ Segundo dados do verbete “Wikipédia”, disponível no próprio site da enciclopédia virtual, a saber: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Wikip%C3%A9dia>>

sobretudo em vídeos, são disponibilizados na web em forma de tutorial, perguntas e respostas a fim de ajudar os demais navegantes, ao mesmo tempo em que os próprios podem ajudar na elaboração desses materiais. Ainda, as escritas no ciberespaço cada vez mais aderem à participação dos outros seja na forma de revisão, edição e/ou sugestões, temos como exemplo, as fanfictions.

Todos esses comportamentos apontados acima agregam um ponto bastante curioso da cibercultura: colaboração mútua. Rena (2009) aponta que todos os cibernautas tendem a ter uma postura mais ativa, uma vez que o ciberespaço é um ambiente convidativo às atividades de cooperação com os outros usuários. O autor aponta que os conteúdos da web assumem uma característica mais “plural, polifônica, heterogênea, abstrata” (2009, p. 61). Pierre Lévy denominou tal fenômeno da cibercultura como “inteligência coletiva”. Para ele, trata-se de

uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências. [...] A base e o objetivo da inteligência coletiva são o reconhecimento e o enriquecimento mútuos das pessoas, e não o culto de comunidades fetichizadas e hipostasiadas (LÉVY, 2003, p. 28-29, grifos do autor).

Nesse sentido, temos uma mobilização e um enriquecimento mútuo entre os cibernautas, uma vez que a inteligência coletiva cria relações com os indivíduos que têm desejos/gostos numa perspectiva construtiva e cooperativa. Além disso, permite compartilhar nossos conhecimentos, embora pouco e restrito, de uma temática aos demais usuários da rede. Lévy ainda analisa que tal fenômeno de cooperação tem raízes desde o século XVI e que ganhou forças com o advento das novas mídias. Nas palavras do autor:

Podemos acompanhar o surgimento de uma inteligência coletiva da humanidade global desde o século XVI. Esse movimento se acelera na última década do século XX, com o início da unificação política do planeta, o sucesso das abordagens liberais, a fusão da comunidade universitária e da indústria, a explosão do ciberespaço e a virtualização da economia (LÉVY apud SZABÓ e SILVA, 2007, p. 46).

Na era digital, Randall Packer (2005) aponta que desde 1960 essa colaboração em rede já havia ganhado forças, engenheiros e artistas ajudavam-se mutuamente na construção de obras que só eram possíveis graças aos conhecimentos desses dois profissionais. Assim, o termo “interdisciplinaridade” foi

introduzido na era tecnológica, não apenas na internet, observou-se diversos tipos de artistas começaram a trabalhar como “colaboradores, cada um contribuindo com conhecimento único e vital para a criação de obras artísticas em fusão com a tecnologia (PACKER, 2005, p. 106).

Na verdade, conforme observado por Timothy Druckrey (2005), a coletividade virtual, juntamente com outros aspectos, é um dos itens motores que abrange a noção de cultura eletrônica (cibercultura) e da arte eletrônica (ciberarte).

Importante destacar que a noção de “inteligência” não deve ser confundida como “conhecimento intelectual, erudito”, e sim como a dinamicidade e a transformação dos diversos saberes e conhecimentos diluídos nos ambientes do ciberespaço (MARTINO, 2015). A Wikipédia ilustra exatamente esse tal panorama. A noção de “coletivo” diz respeito às duas principais manifestações: a colaboração e reciprocidade entre os cibernautas. Assim, a contribuição de um usuário obviamente ajuda um outro, que, por sua vez, pode contribuir com outro projeto. Tal contribuição pode ser realizada de diversas formas, seja na forma de colaboração na criação ou desenvolvimento de um projeto, no compartilhamento deste, na revisão de um texto posto na web ou mesmo um tutorial retirando dúvidas sobre determinado assunto.

Este fenômeno determinado pelo ciberespaço é um dos aspectos que será analisado mais a fundo devido ao fato de moldar o comportamento do autor presente neste espaço, especialmente, por meio das fanfictions.

CAPÍTULO III

PRÁTICAS AUTORAIS NO CIBERESPAÇO: FACES E COMPORTAMENTO DO AUTOR MEDIANTE ÀS FANFICTIONS E AO PROJETO *CREATIVE COMMONS*

Introdução

Este terceiro e último capítulo é dedicado à análise dos resultados finais da pesquisa. Analisaremos as práticas autorais no ciberespaço através do gênero fanfic e do sistema *Creative Commons*, a partir disso, realizaremos uma correlação às definições exploradas anteriormente.

Entendemos práticas autorais todo o conjunto de atividades envolvendo à figura do autor no ambiente digital, visto à complexidade e ao universo amplo que se pode explorar, nos atentemos a entender às faces e o comportamento autoral, para tanto usaremos como objeto de pesquisa o gênero digital fanfiction e o projeto *Creative Commons*.

As fanfictions é um fenômeno, presente na cibercultura participativa, que tem modificado as práticas da autoria literária, alterando o conceito de que é ser um autor e apresentando-lhe uma nova roupagem, da mesma forma que o projeto *Creative Commons*, que, além disso, altera a noção de obra, de propriedade intelectual e direitos autorais, e apresentando-lhe novas peculiaridades.

Após esta abordagem, há destaque para uma relação muito próxima entre a autoria digital e aquela praticada entre a Antiguidade e a Idade Média, os aspectos e as semelhanças observadas são destacadas e exploradas de maneira comparativa.

3. 1. O fenômeno fanfiction e a nova face da autoria contemporânea no ciberespaço

No âmbito do ciberespaço e, conseqüentemente, da cibercultura, há milhares de jovens que, interagindo-se, constituem, por meio das fanfictions, uma imensa rede de escrita colaborativa entre fãs de produtos midiáticos como livros, filmes, séries e desenhos animados, reconfigurando antigos conceitos de autoria e pondo em cheque um novo perfil de autor presente na era digital contemporânea. Assim sendo, o gênero digital fanfic foi escolhido, nesta pesquisa, para ilustrar essa nova face na figura da autoria literária na web, nos últimos anos.

Para termos uma compreensão mais ampla do universo das fanfictions e como esse fenômeno, presente na cibercultura participativa, tem modificado as práticas da autoria literária, alterando o conceito de que é ser um autor e apresentando-lhe uma nova roupagem, faz-se necessário explorar o fenômeno fanfiction na web, entender como se deu sua introdução nesse universo, conhecer os sites de publicação dessas narrativas, suas características e como elas operam no ambiente cibernético.

3.1.1. Peculiaridades das fanfictions na cibercultura

Em 2012, quando tinha 15 anos, Matheus Lira¹⁸ leu um livro que, de acordo com ele, modificou totalmente sua vida: *Harry Potter e a Pedra Filosofal*, foi a partir daí que o rapaz teve uma visão mais vasta sobre o mundo de magia e bruxaria desvelado no livro, adquiriu um modo de leitura mais metódico e tornou-se um adepto de literatura do estilo *Hogwarts*.

Em menos de dois anos, com o pouco dinheiro que conseguia, adquiriu todas as demais obras da saga Harry Potter disponível no mercado e, ao final da leitura de cada obra, Matheus se atraía mais ainda com o mundo fictício das narrativas. Não satisfeito de ser apenas um leitor passivo, teve interesse em discutir sobre suas ideias e fantasias oriundas da leitura e, dessa forma, frequentemente comentava suas leituras com seus poucos amigos. A maioria, no entanto, nunca tinha chegado a ler de fato as obras. A partir do desencanto de seus amigos com aquele universo, Lira decidiu pesquisar mais sobre as obras em sua casa, por meio da internet. No ciberespaço, encontrou diversos chats, debates, fóruns e até conferências online que discutiam o mundo de Harry Potter com diversos internautas, em diversas línguas e lugares do planeta. O jovem leitor ficou encantado com esse mundo que,

¹⁸ A participação do informante Matheus Lira na pesquisa decorreu após um encontro que tivemos com um grupo de fanfiqueros de Manaus. A partir de uma apresentação dos resultados parciais da pesquisa, conhecemos uma das integrantes desse grupo que permitiu nossa participação numa de suas reuniões. O grupo é denominado FanficArt e os integrantes produzem fanfics, de forma coletiva e individual, sobre diversas obras, desde aquelas mais atuais, como *Harry Potter*, àquelas da literatura clássica e brasileira, como *Romeu e Julieta* e *Dom Casmurro* e publicam no site *Spirit Fanfic e Histórias* e no *Twitter* quando é composta de apenas um capítulo pequeno. Matheus Lira, apesar de ainda participar do grupo, não costuma escrever tanto quanto antes, no entanto foi o integrante que tivemos uma relação mais aberta e interativa. Depois da primeira conversa, e depois de ter aceito participar da pesquisa, marcamos dois encontros, os quais aconteceram de forma bastante informal, gravados via smartphone, e que sucederam às falas e às informações de Matheus no trabalho. As conversas com ele nos fizeram ter um novo olhar sobre essa prática literária na internet e, dessa forma, alterou a forma como abordariamos o assunto.

para ele, ainda era desconhecido. Entre 2013 e 2014, chegou a liderar algumas ideias mais discutidas em alguns dos sites de debates e fóruns sobre suas obras preferidas, no entanto, ainda carecia de algo que não sabia exatamente explicar para se sentir pleno nesse universo. Foi aí que, no final de 2014, descobriu o mundo das fanfictions, por sugestão de uma amiga virtual que já era escritora nesse gênero.

Em relação a essa descoberta, Lira lembra: *“Quando eu li as primeiras fanfictions de Harry Potter eu fiquei tipo ‘nossa, como eu não sabia desse universo fantástico que é escrever na internet histórias que você é aficionado?’, quer dizer, além de você poder transformar em história tudo aquilo que você tem de ideia guardado para você, você também compartilha e mostra para o mundo a sua criação e também interage com fãs sobre aquilo que eles gostam”*¹⁹. Dessa forma, a fanfiction surgiu no cotidiano de Matheus Lira como uma solução de seus anseios, uma vez que, embora participando de fóruns e debates, não eram totalmente saciados.

Matheus Lira começou a escrever no primeiro site que conheceu, porém, meses depois, migrou para outro que, segundo ele, tinha um maior público e ganhava mais visualizações. Ele começou a escrever somente sobre Harry Potter, assim conta: *“Logo no início, assim, eu escrevia de quatro a seis histórias ao mesmo tempo, todas de Harry Potter, mas com temas diferentes, claro. Eu escrevia cerca de quatro capítulos por dia, um para cada história, mas meus capítulos eram pequenos, para poder dar conta, eu jogava na internet e recebia centenas de feedback, a maioria era de incentivo a minha escrita, que eu escrevia muito bem, que minhas histórias eram empolgantes e muitos fãs ficavam acompanhando as minhas fics. Depois disso, eu passei a ajudar outras pessoas nos capítulos de fanfictions, também sobre Harry Potter, com algumas eu tive dificuldade, porque quando são duas, quatro pessoas já é difícil, mas a maioria dos fanfiqueros que eu escrevia eu me dava bem e saía uma coisa bem bacana”*.

Usamos aqui a história de Matheus para ilustrar uma situação bastante comum a diversos jovens que não aceitam ser meros receptores de conteúdos disponibilizados pelas mídias, pelos livros e pelos meios eletrônicos. Eles encontram nos diversos sites de fanfics um instrumento para desenvolver suas habilidades de escrita em rede, por meio de narrativas das quais são entusiastas. “Essas histórias

¹⁹ Como já informado, as falas de Matheus foram extraídas de conversas espontâneas gravadas, tidas durante os primeiros encontros. Buscamos reproduzi-las fielmente à sua fala, salvo pequenas modificações às comuns marcas de oralidade que não se ajustavam à escrita padrão que seguimos.

são frutos de amor; elas operam numa economia de doação e são oferecidas gratuitamente a outros fãs que compartilham das mesmas paixões pelos personagens” (JENKINS, 2009, p. 242).

Entendemos fanfictions como, além de um gênero essencialmente novo conceituado no capítulo anterior, uma prática literária que tem ganhado espaço entre os jovens fãs por unir o desejo de escrever e a necessidade de expor seus pensamentos sobre sua obra, série ou livro favorito. Historicamente, elas têm origem em meados da década de 1960 e os fãs do seriado estadunidense *Jornada nas Estrelas* (*Star Trek*, 1966) foram os primeiros a se organizar para, baseados nos personagens, enredo e cenário da série, criar outras narrativas (JENKINS, 2009). Maria Lucia Vargas (2005), em sua pesquisa acerca do mundo das fanfics, afirma que em 1967 surgiram as primeiras fanfictions, todas baseadas no universo de *Star Trek*. Essas narrativas eram publicadas em jornais artesanais feitos pelos próprios fãs, esses periódicos, com o tempo, ficaram conhecidos como *fanzines*, junção de fã e magazine.

Nesse contexto, não podemos deixar de considerar o *fandom* e as *fanzines*, porque foi a partir dessas movimentações que se impulsionou o surgimento das fics. *Fandom*, de acordo com Neves (2014), vem do inglês “Fan Kingdom” e se refere ao conjunto de pessoas que se consideram fãs de programa de TV, de uma celebridade ou fenômeno em particular. Esses grupos são bastante comuns entre pessoas aficionadas em seriados, literatura e ficção científica, tais fãs dedicam-se horas a debaterem acerca de um tema ou ideias advindas das obras com outros fãs. Os *fandoms* são considerados os primeiros grupos organizados entre fãs.

Já as *fanzines* eram “revistas de fãs”, muitas vezes amadoras, feitas por eles próprios, nelas eram desenvolvidos inúmeros gêneros, todos produzidos por fãs de uma determinada obras, não somente textos, como também ilustrações, como as charges e, sobretudo, HQs. As primeiras *fanzines* surgiram desde o início do século XX, no entanto, só ganharam forças entre as décadas de 1960 e 1970, nesse período, Neves (2014) relata que houve uma explosão de revistas feitas por fãs sobretudo de seriado e filmes. A partir daí, essas revistas se tornaram populares e se expandiram entres os fãs, muitas delas eram distribuídas de forma gratuita, outras cobravam um preço simbólico para a impressão, o papel e outros custos.

Com a popularização da internet no início da década de 1990, essas práticas de escrita entre fãs descobriram um terreno fértil: o ciberespaço. As *fanzines* continuaram a ser produzidas, agora de modo digital, o que facilitava o custo e a compartilhamento delas entre os fãs. Foi a partir da expansão das *fanzines* que surgiram as fanfictions, na verdade as narrativas deixavam de ser produzidas pelas revistas, que davam mais destaque às ilustrações, e passavam a ser produzidas em outros meios, as plataformas digitais. Assim, observamos que o advento da era digital deu novas formas às *fanzines*. Desse modo, destacamos que os *fandoms* e as *fanzines* constituem os primeiros exemplos de “cultura de fãs”, na qual observa-se que o fã não somente recebe o conteúdo, como também cria outros a partir deste.

Após o advento das fanfictions pela internet, inúmeros sites surgiram dedicando-se a receber e publicar esse tipo de textos. Eles servem, na verdade, como uma ferramenta entre os fãs, tanto para a publicação de fanfics quanto para a leitura daquelas que advêm de suas obras preferidas. Para ilustrar tal fenômeno, aderimos a dois desses sites para nossas análises, sendo eles: *Spirit Fanfics e histórias*²⁰ e *Fanfic Obsession*²¹.

O primeiro site é uma plataforma que disponibiliza aos fãs a publicação de suas fanfics e histórias originais em formato de livros produzidos por eles próprios ou com ajudas dos demais fãs, o que o site denomina de autopublicação. Na página dedicada aos fãs e visitantes, assim expõe:

Você mesmo publica sua história rapidamente sem precisar de uma editora, em um processo simples e rápido. No Spirit você não precisa ter concluído a história antes de publicá-la, pois, pode ir postando os capítulos de pouco e pouco e, assim, pode receber o feedback de cada um deles, conseguindo, desta forma, saber o que está dando ou não certo, conhecendo seu público alvo e com isto, melhorando sua história (SPIRIT, 2017, online).

O site ainda expõe seus números. De acordo com ele, em março de 2017, contava com 1.761.630 usuários cadastrados, 3.305.925 capítulos produzidos e 507.993 histórias publicadas, com uma média de 1.500 histórias e 8.500 capítulos publicados diariamente. Dessa forma, o site alcança um amplo público nacional de língua portuguesa, como Portugal e Angola, por exemplo. Em relação ao Brasil, seu

²⁰ Disponível no endereço: <<https://spiritfanfics.com/>>

²¹ Disponível no endereço: <<http://fanficobsession.com.br/>>

público maior vem, sobretudo, da região Sudeste e Sul. Acompanhando as novas tecnologias, o site também conta com um aplicativo móvel, por meio do qual também podem ser acessados os principais serviços da página na web, além de publicar e ler as histórias.

O segundo site surgiu desde 2009 como um espaço para que os fãs pudessem escrever e compartilhar suas histórias e como uma proposta de incentivo à escrita e à leitura entre os jovens, reconhecendo a importância dessas práticas. Assim, segundo o site:

O Fanfic Obsession utiliza-se de diversos programas para dar eficácia ao seu objetivo: uma política de reconhecimento das melhores histórias e autores, mensal e anualmente; a participação deliberativa, através de entrevistas e debates; o fomento à produção textual, partindo de ideias predeterminadas, através dos especiais e dos desafios; por fim, o estímulo ao pensamento crítico, com as seções de indicações das diversas fanfictions que se encontram no site (FANFIC OBSESSION, 2017, online).

O site conta com um design e layouts bem desenvolvidos e estruturados, tem uma média de 44.222.958 visualizações, o que o torna um site bastante popular em se tratando de publicações de fanfics e sobretudo entre os fãs de mangás e animes japoneses.

Deste universo das fanfics, salientamos os principais e mais comuns tipos delas e algumas de suas características:

a. *Doujinshi*: trata-se de narrativas inspiradas em animes e mangás, sobretudo japonesas. Trata-se também de ilustrações feitas a partir dessas obras, semelhante a uma *fanzine* de mangás e animes. As histórias baseadas no anime Naruto são as mais frequentes desse grupo de fanfictions.

b. U. A. (Universo Alternativo): narrativas que usam os personagens da uma obra/série/livro, com as mesmas características psicológicas e físicas, no entanto a história é explorada em outros ambientes diferentes daqueles usados pelo autor das obras originais.

c. *Crossover*: esse tipo de fanfic costuma misturar diversos personagens de obras diferentes em uma única narrativa, assim, podem-se juntar personagens da série Naruto como as de Crepúsculo e/ou Harry Potter, por exemplo.

d. *One-sho Fanfic*: fanfic de apenas um capítulo. Constituem aí as narrativas semelhantes aos contos e aos minicontos. Eles podem ser postados de uma vez ou em partes, se forem longas.

e. *Revenge Fic*: tem o significado “fic de vingança”, isto é, quando o fã se sente insatisfeito com algum aspecto da obra, seja o enredo, o cenário, os personagens. Dessa forma, ele cria outras narrativas explorando e dando outra roupagem a esses aspectos. O mais comum nesse tipo de fanfic é o final totalmente divergente das obras originais.

f. *Hentai*: esse tipo de fanfic aborda cenas de sexo (explicitamente). Todo conteúdo que é erotizado se encaixa nesse tipo. O Hentai também pode se juntar a outros tipos de fanfictions. Por exemplo, pode-se narrar uma cena de sexo entre dois personagens de obras diferentes, o *crossover*.

Outro destaque importante nos sites que oferecem a publicação de fanfictions é a existência dos seguintes usuários: *capista*, *beta reader* e do *helpr*. Os *capistas* são usuários que se dedicam a criar capas de fanfics para outros usuários, capas são as ilustrações que acompanham, geralmente no início, a fanfic. Não é elemento obrigatório para a publicação das fanfics uma capa ou que esta seja feita por um *capista*, mas como os sites dispõem desse serviço, diversos ficwriters²² solicitam ajuda na criação de suas capas. Cada site oferece processos para a seleção de *capistas* que devem ser usuários com conhecimento em edição e produção de imagens.

Os *betas reader* são outros tipos específicos de usuários, estes dedicam-se a revisar as fanfics de outros usuários, as quais serão publicadas, esta revisão inclui alteração de palavras e frases que contenham desvios ortográficos, advertências e sugestões daquilo que pode ser melhorado gramaticalmente e auxílio nessas mudanças juntamente com o ficwrite. Para ser um *beta reader*, o usuário deve ter um domínio das regras gramaticais e ortográficas, frequentemente os sites abrem seleções para escolher esses usuários. Outro destaque nesse sentido é que a maioria dos sites de fanfics disponibilizam uma área em que são postados diversos conteúdos gramaticais, como aulas de português e tutoriais de dúvidas.

Abaixo, verificamos a listagem de alguns *betas read* disponíveis para os usuários do site *Fanfic Obsession*. Além da identificação, é comum também

²² Mesmo que fanfiqueros, ou seja, os escritores de fanfictions.

aparecer os tipos de fanfics que o beta (ou seja, revisor) revisa, identificado por um número, a preferência e o estilo da fanfic e o tempo que demora para realizar o serviço (Figura 3).

Figura 3: Lista de *betas reader* disponíveis aos fanfiqueros do site Fanfic Obsession

... DISPONÍVEIS
betas disponíveis para pegar novas fictions

Nome: Adrielle Cavalcante
Fics que beta: 23
Tempo de betagem: 3 semanas.
Status: Disponível.
Preferência: Exceto K-POP, Justin Bieber e bandas nacionais.
Página de controle: [Google Docs](#)
Clique aqui para ver a página da beta!

Nome: Barbara Oliveira
Fics que beta: 21
Tempo de betagem: Até 15 dias.
Status: Disponível.
Preferência: Exceto shortfics e slashes/femmeslashes. Apenas fics com script/html.
Página de controle: [Tumblr](#)
Clique aqui para ver a página da beta!

Nome: Caah Jones
Fics que beta: 2
Tempo de betagem: 1 mês
Status: Disponível
Preferência: Fics com Script
Página de controle: [Tumblr](#)
Clique aqui para ver a página da beta!

Nome: Julia Almeida
Fics que beta: 12
Tempo de betagem: 3 semanas.
Status: Disponível.
Preferência: Sem preferências.
Página de controle: [Google Docs](#)
Clique aqui para ver a página da beta!

Fonte: <http://fanficobsession.com.br/classificados-de-betas/>

Por fim, os *helpers* são aqueles que ajudam outros usuários quando estes possuem dúvidas acerca da história, quando ficam desorientados em relação aos seus personagens, cenários e, sobretudo, seu enredo. Muitos ficwriters, especialmente os novatos, têm dificuldades, em um certo momento, na continuação de suas narrativas, como consequência sobram dúvidas sobre qual caminho seguir, quais personagens destacar, é nesse momento que os *helpers* auxiliam os autores no norteamento da escrita de suas fanfics. Obviamente, os *helpers* têm os temas delimitados os quais oferecem auxílio, por exemplo, um usuário que escreve e é fã

de Naruto e outros tipos de mangás, poderá ajudar fanfictions oriundas dessas obras.

Todas essas funções podem ser preenchidas por qualquer usuário dos sites, desde que se disponibilize e que tenha os requisitos necessários, assim como também qualquer ficwrite pode solicitar um desses três serviços sem qualquer custo, uma vez que todos são realizados de forma gratuita com o objetivo de interagir e colaborar com as demais fanfics dos sites.

3.1.2. A colaboração de escrita em rede no contexto da cibercultura

Esses tipos de ajuda mencionados acima e muitas vezes mútua entre os fanfiqueiros é um comportamento que alude exatamente às “práticas colaborativas de escrita em rede”. Esse termo, muito usual entre as pesquisas neste campo, “tem ganhado cada vez mais força, pois, ao mesmo tempo em que o processo de mudanças globais aumenta a necessidade de desenvolver atividades colaborativas, a internet, com todos seus recursos tecnológicos, possibilita esse trabalho colaborativo” (PINHEIRO, 2013, p. 16). Nesse sentido, o autor ainda destaca as praticidades advindas com a implementação da web 2.0, que trouxe uma praticidade maior ao processo de atividades colaborativas e conseqüentemente de multiautoria e de escrita colaborativa nunca antes vivenciada.

O termo web 2.0, usado para designar uma segunda geração de comunidade e serviços da web, na verdade, é um conceito que surgiu com o objetivo de mudar a forma como a internet é entendida pelos desenvolvedores de informações e pelos usuários, a ideia é transformar o ciberespaço em um ambiente totalmente interativo e colaborativo, com participações que envolvam diversos usuários, em diversos lugares e linguagens nas construções dos próprios conteúdos da internet. Essa ideia ampliada no ciberespaço fez com que muitos sites abandonassem suas plataformas rígidas e com aspectos sem vida, passando a elaborar ambientes mais interativos, onde todos pudessem contribuir com sugestões, ideias, conteúdos a fim de tornar a internet uma rede mundial de colaborações.

Para Petrilson Pinheiro (2013), nessa segunda geração da web, os cibernautas não somente fazem buscas e pesquisas, como também produzem e divulgam nesse espaço informações e conteúdos que ficam ao alcance de outros cibernautas. Dessa forma, o usuário não precisa, portanto, de permissões nem

tampouco de conhecimentos avançados para publicar conteúdos, tudo pode ser postado, seja nas plataformas, nos blogs, nas redes sociais, os cibercibers têm uma gama de ferramentas para difundir suas ideias e conteúdos. Como consequência, “o conhecimento torna-se mais democraticamente construído, a noção de verdade não é mais imposta por essa ou aquela instituição e/ou especialistas como forma de mediação, mas através de fluxo, sobre a confirmação participativa de vários sujeitos” (NEVES, 2014, p. 67).

Observando o fenômeno a partir do hipertexto e do leitor, Antônio Carlos Xavier (2004, p. 177) afirma que a internet contribui para a “dessacralização do autor”, ou seja, aquelas antigas ideias relativas à autoria, abordadas no primeiro capítulo, são desfeitas com o advento da escrita eletrônica, a partir dela surgiram novos conceitos para designar essa figura e, conseqüentemente, a prática autoral, sobretudo, porque qualquer usuário pode publicar e compartilhar suas ideias, sem a rigidez que os ambientes editoriais impõem, por exemplo.

Nesse sentido, voltemos ao conceito de Lévy sobre inteligência coletiva. Para ele, e como já afirmado, “a base e o objetivo da inteligência coletiva são o reconhecimento e o enriquecimento mútuos das pessoas, e não o culto de comunidades fetichizadas e hipostasiadas” (LÉVY, 2003, p. 28-29). Esse fenômeno descrito trata-se, portanto, desse cotidiano de interatividade e colaborações mútuas vivido no ciberespaço e propiciado a partir da web 2.0, constituindo assim um dos aspectos mais preponderantes da cibercultura.

A partir da inteligência coletiva, a web se torna um lugar de relações sociais onde cada usuário age, opera suas atividades diárias e publica informações sempre interagindo com os outros.

Outros conceitos importantes a serem colocados e retomados são os de cultura participativa e cultura de convergência, ambos delineados por Jenkins (2009). Na cultura participativa, questiona-se sobre a passividade dos expectadores de quaisquer mídias, sobretudo da web, ao invés de apenas receber tais conteúdos, eles podem transmitir informações da mesma forma, participar na construção de dados, informações e outros materiais no ciberespaço e isso só foi possível graças ao advento da web 2.0.

A enciclopédia Wikipédia²³ é um grande exemplo dessa colaboração entre os usuários da web na criação de conteúdos, todos os verbetes são criados a partir de algum usuário, tal verbete a partir de sua criação pode ser melhorado ou acrescentadas informações por outros usuários. A Wikipédia chama atenção “pelos novos movimentos de autoria que ocorrem fora dos centros de poder dedicados à construção coletiva de saberes e que se tornam fonte de aprendizado para os estudiosos da *cooperação/colaboração* a partir de ambientes digitais” (ROSADO, 2008, p. 3-4). Outro exemplo dessa colaboração, é a parte em que diversos sites dedicam aos comentários dos leitores, além dos dispositivos de correio eletrônico e das conversas instantâneas.

Dando destaque aos conceitos de Henry Jenkins (2009), o segundo trata-se da cultura de convergência que, para o autor, refere-se a uma colisão, uma junção de elementos que antes eram considerados antagônicos, por exemplo, a velha e a nova mídia, a mídia corporativa e a mídia alternativa. Nesse sentido, observamos uma junção nos trabalhos exercidos entre os produtores de conteúdo e os leitores, que agora se juntam, isto é, hoje o cibernauta pode ser ao mesmo tempo produtor, coprodutor e leitor de um conteúdo na web, conforme veremos a seguir.

3.1.3. A nova face da autoria literária no âmbito da fanfiction

A ocorrência da intensa prática de colaboração de escritas em rede, fundamentada nos conceitos de inteligência coletiva (LÉVY, 2003) e de cultura participativa (JENKINS, 2009), é observável através das diversas práticas na qual atuam mais de um sujeito na construção de um texto presente no ciberespaço. Em paralelo a isso, essa junção entres as funções do produtor de texto na web, ancorada na cultura de convergência (JENKINS, 2009), é nítida na versatilidade dos fanfiqueros e demais cibernautas em relação aos textos.

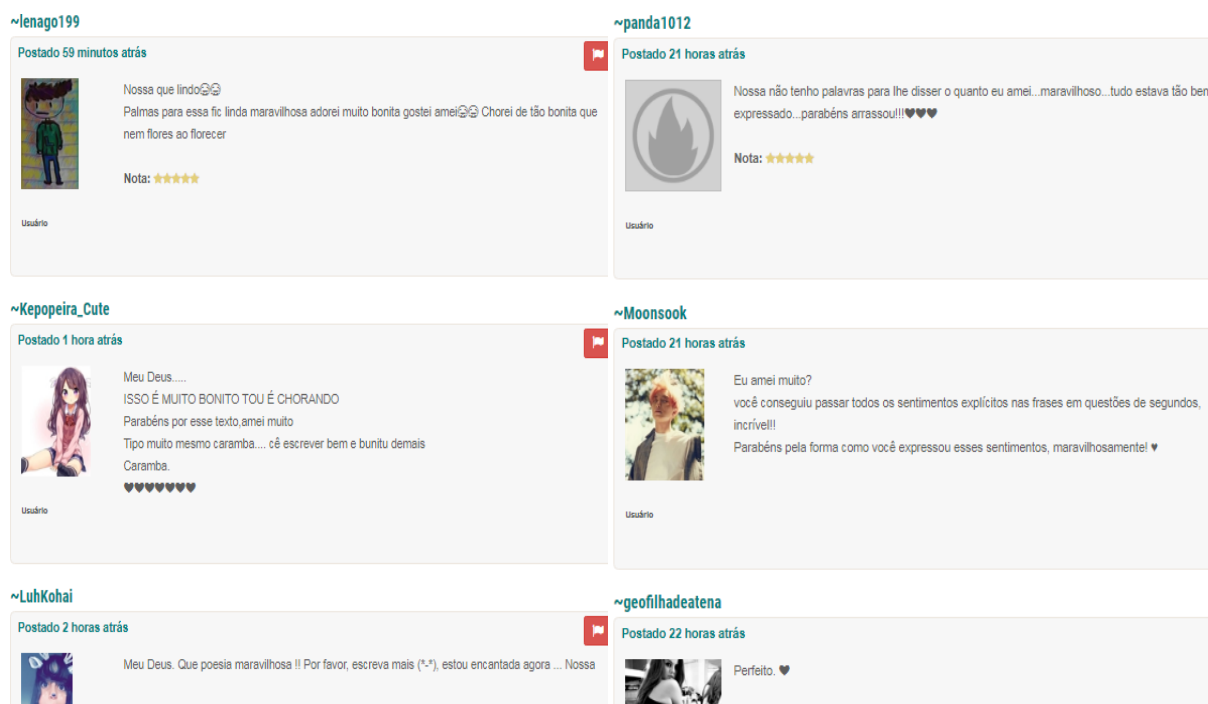
Logo, é plausível afirmar que essa interação e colaboração entre os autores de fanfics, bem como esses novos papéis desempenhados por eles constituem novas práticas autorais no ciberespaço e dão alicerce a uma nova face à autoria: uma autoria mais flexível, versátil e coletiva.

²³ Disponível no site: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/>>

Essa autoria colaborativa nas fanfics se traduz de duas formas: a primeira, e a mais comum, ocorre por meio dos comentários e *feedbacks* de usuários quando é postado um capítulo (a maioria publica em forma de capítulos) ou ela completa. Quando uma fanfic é postada, dependendo do usuário, do tema e de pessoas interessadas nela, uma gama de comentários surgem, como forma de críticas, sugestões e elogios. Esses comentários, de uma certa forma, encorajam e dão um ânimo para que o fanfiquero continue sua história e, depois da conclusão dela, crie outras.

Matheus, nesse sentido, quando perguntado sobre os comentários que recebia após cada publicação, assim fala: “*Uma das coisas mais gratificante em escrever fanfic, para mim, é isso, porque você sabe que outras pessoas em diversos lugares estão lendo, e mais, acompanhando e gostando das suas histórias. Eu recebia bem poucos comentários negativos das minhas fanfics ou aqueles que não acrescentavam nada, porque isso também acontece, mas tirando isso, era muito bom, porque eu escrevia já pensando no que a galera ia achar, e ter esse retorno me dava um up para continuação das minhas fanfics*”.

Figura 4: Comentários e feedback dos usuários de uma fanfic no site *Spirit Fanfic e Histórias*



Fonte: <https://spiritfanfics.com/historia/preterito-imperfeito-e-estacoes-10285994/capitulo1>

Figura 5: Comentários e feedback dos usuários de uma fanfic no site Fanfic Obsession



Fonte: <http://fanficobsession.com.br/ficstape/04imwithyou.html>

É notório que essas sugestões e novas ideias advindas dos *feedbacks* são levadas em consideração no momento da composição dos outros capítulos/partes das histórias ou incorporadas nelas tal como sugeridas. Por exemplo, a narrativa caminha para que um casal se forme, um personagem morra ou para que haja uma tragédia, uma traição, um beijo, porém se esse episódio não agradar tanto os leitores, por meio de comentários, eles sugerem novas peripécias e rumos à fanfic, o autor geralmente acata a sugestão, sobretudo quando parte de diversos leitores.

Edmond Couchot (2002) observa que havendo essa interação entre internautas e uma obra, neste caso a fanfic, esta sofre alterações por conta da intervenção do outro, este outro torna-se um coautor da obra, “pois há uma delegação a este de uma parte do processo criativo da obra” (*apud* CARBONI, 2010,

p. 86), ligando o autor e o leitor no mesmo projeto. Assim, o leitor que faz algum tipo de sugestão que altere na narrativa em questão acaba também se tornando o autor da fanfic, sobretudo pela ideia contida nela e advinda desse usuário. Os fanfiqueros prezam pelos comentários de outros fãs e reconhecem a importância de tal ideia, sugestão ou crítica na melhoria de suas escritas.

Essa é uma das diferenças notáveis entre um leitor de texto digital e de um texto físico que impõe a ele somente a leitura, como absorvedor das informações, não podendo, portanto, interferir e/ou acrescentar informações, uma vez que o texto já está pronto, acabado, diferente do digital que é sempre maleável. No universo cibernético, “o leitor-navegador passa a ter um papel mais ativo e uma oportunidade diferente da de um leitor de texto impresso. Dificilmente dois leitores de hipertextos farão os mesmos caminhos e tomarão as mesmas decisões”, observa Luiz Antônio Marcuschi (2001, p. 96).

Nesse sentido, o autor supracitado nota a presença de uma autoria coletiva e um espécie de coautoria. Assim destaca:

A leitura se torna simultaneamente uma escritura, já que o autor não controla mais o fluxo da informação. O leitor determina não só a ordem da leitura, mas o conteúdo a ser lido. Embora o leitor usuário do hipertexto (o hipernavegador) não escreva o texto no sentido tradicional do termo, ele determina o formato da versão final de seu texto, que pode ser muito diversa daquela proposta pelo autor (MARCUSCHI, 2001, p. 96).

A fala de Marcuschi alude exatamente a essa prática de um certo poder do leitor sobre a narrativa, nesse universo das fanfics, o leitor muito além de praticar uma simples leitura do texto, também determina o teor ou o próprio conteúdo daquele texto, que, como o autor observa, pode ser totalmente divergente daquilo que o ficwrite, nesse caso, tem em mente, alterando dessa forma, personagem, enredo, cenário e desfechos já previsto pelo autor.

Dando continuidade, a segunda forma dessa colaboração entre os fanfiqueros acontece quando dois ou mais fãs se mobilizam à construção de uma fanfic, esse tipo de coletividade na escrita é bastante comum nas plataformas online e nas fanfictions acontece de duas formas diferentes. Uma, quando dois ou mais fãs (muito raro ultrapassar quatro fãs) se juntam, discutem e definem ideias, entrando em acordo para a elaboração de uma fanfic, muitas vezes a parceria é tão produtiva que outras fanfics, da mesma forma, são construídas.

Para que ocorra esse tipo de autoria coletiva, um fã recorre a outros se mobilizando para a escrita da fanfiction, esses fãs têm, geralmente, em comum o gosto pela mesma obra e/ou personagens, e é a partir destes que surgirá a fanfic. A partir do convite lançado, o outro fã deve aceitar ou não, caso aceite, logo após, os dois discutem se haverá outros fãs, geralmente são dois ou três ficwriters. Pinheiro (2013, p.122) observa que “o(s) sujeito(s), portanto, ao se engajar(em) nos processos de interação com o(s) outro(s), se constitui(m) em função de determinadas posições ao trazer(em) consigo sua visão de mundo, suas experiências de vida, seu modo de agir etc.”, observados nesse caso.

Em nossas conversas coletadas, Matheus conta que, na maioria das vezes, aqueles usuários que têm mais destaque sempre são os que recebem mais convites, por inúmeros motivos, seja por já ter um público e já ser, de uma certa forma, conhecido no site, ou por ter facilidade e aptidão em escrever fanfic da/sobre a obra.

“Depois de um tempo, quando eu comecei a ter mais destaque no site, porque eu escrevia muito e também recebia muitos comentários positivos de incentivo, eu comecei então a receber convites, logo no início eu não recebi nenhum, foi só depois desse destaque que eu recebi muitos deles, muita gente querendo parceria para escrever sobre Harry Potter. Só que a minha primeira experiência não foi tão legal assim, porque o outro fã não colaborou tanto e a gente tinha um diferencial de escrita muito diferente e as ideias não bateram também, eu acabei abandonando a fanfic, ele finalizou e publicou, como se fosse exclusivamente dele. Foi só depois que passei a ser mais seletivo na escolha de parceiros para escrever, aí as outras deram super certo, eu publiquei com amigos nove fanfictions, sendo quatro delas sempre com as mesmas pessoas”, conta Matheus.

A outra forma e a mais comum acontece quando um ficwrite escreve e publica um capítulo de fanfic de tal obra e deixa em aberto para outro dar continuidade na narrativa, compondo o segundo capítulo, logo após, outro fã diferente pode construir o terceiro capítulo, no final, a fanfic é construída por diversos fãs, sendo cada capítulo ou parte por um deles. Tal fato, concordando com Edmond Couchot (2005), é uma das essências da coletividade no ciberespaço, onde:

Cada um é convidado a participar, de maneira mais ou menos intensa, da elaboração das mensagens, que não têm mais um único autor apenas, mas

vários. O autor inicial, que está na origem da proposta, delega então alguns de seus privilégios de autor e múltiplos *autores subsequentes*, que colaboram, conscientemente, com a obra. A obra final é o resultado dessa interação, sem a qual não chegaria a existir (COUCHOT, 2005, p. 520, grifos do autor).

No caso desse tipo de colaboração entre os fanfiqueiros, podemos observar, conforme coloca Davies e Harré (1990, p. 48), que “ao falar e agir de uma posição, as pessoas estão trazendo para a situação particular suas histórias como um ser subjetivo, isto é, a história de alguém que esteve em múltiplas posições e engajado em deferentes formas de discurso”.

O fenômeno da colaboração na web através das fanfics é muito mais realizável e completo quando a obra é construída dessa última forma, melhor ainda quando recebe diversos comentários incentivadores, críticos e sugestivos e no final depende ainda dos *capistas* e dos *betas readrs*.

A partir disso, é possível assegurar que o universo das fanfics traz um novo olhar sobre a ideia de interação e coletividade no seio da cibercultura e ainda sobre a prática da colaboração, tanto a colaboração mútua e comum no ciberespaço, quanto e, sobretudo, a colaboração autoral que, como observável aqui, ocorre quando os fanfiqueiro se mobilizam na criação das diversas narrativas publicadas ou quando há interferência dos diversos usuários numa fanfic publicada.

Este universo fanfiqueiro, aliado às tecnologias e às tendências da cibercultura, propiciam esse “espírito coletivo” em rede, estimulando uma conexão de ideias ao invés de um isolamento, como ocorria antes; fãs que produzem essas narrativas já descobriram que têm muito a ganhar trabalhando em coletividade, como o auxílio em uma ideia não desenvolvida ao precisar e a experiência em trabalhar em equipe, com todos os desafios e aprendizados.

Esse tipo de autoria ganhou forças com o advento da web 2.0 por favorecer essa cultura colaborativa entre os escritores, como já destacado. Jenkins (2009), nesse contraste entre autoria no ambiente físico e no ambiente cibernético, assim ressalta:

A autoria tem uma aura quase sagrada, num mundo onde as oportunidades de circular suas ideias a um público maior são limitadas. À medida que expandimos o acesso à distribuição em massa pela web, nossa compreensão do que significa ser autor – e que tipo de autoridade se deve atribuir a autores – necessariamente muda” (JENKINS, 2009, p. 251-2).

O comportamento descrito por Jenkins (2009), acerca da cultura de convergência, dá ênfase a um outro aspecto em relação à autoria no âmbito do ciberespaço, isto é, os diversos papéis desempenhados pelo fanfiquero, que pode ser, simultaneamente, leitor, autor, coautor, crítico e distribuidor. Quando um autor (ou mais, no caso da autoria coletiva) de fanfic escreve uma e publica na web, automaticamente, está exercendo dois papéis: o de autor e o de distribuidor. Ele não precisa de outras partes para começar e principalmente para publicar sua história, como num livro físico. Assim sendo, se este mesmo autor ler outras fanfics de outros fãs, está exercendo função de leitor, agora se este autor, depois da leitura, ainda faz comentários de crítica, incentivo e/ou elogio, ele se torna um crítico, e se este ainda ajuda outros ficwriters na capa, no enredo/personagens ou revisão de suas fanfics, aí ele exerce papel de coautor.

Marcuschi (2001) argumenta que deve haver uma redefinição quanto ao papel do autor e leitor na escrita eletrônica (hipertexto), para o autor essas escritas ofuscam os limites que até então há entre o é que ser um autor e um leitor, uma vez que o hipertexto é criado a partir dos links dos escritores e das leituras que os leitores decidem seguir. Cada uma dessas funções pode ser realizada por quaisquer desses usuários, sendo frequentemente os cibernautas ambos ao mesmo tempo.

Sobre essas funções, Matheus lembra: *“Eu posso dizer que era tudo, todas essas funções eu exercia. Eu era autor porque eu escrevia as histórias, distribuidor porque eu mesmo publicava, crítico por ajudar outros e coautor porque, por um período, eu fui um helper, mesmo sem está listado no site, mas muitas pessoas me procuravam para que eu pudesse ajudá-las na própria escrita mesmo, às vezes elas estavam sem ideia, ou achavam a ideal horrível e eu ajudava bastante esses fãs, claro na minha condição, então eu me identificava como um helper”*.

Matheus ainda lembra que, *“nesse universo das fanfics, você tem que ser mútuo, se você recebe comentários de um fanfiquero, deverá também comentar na fanfic dele, não por obrigação, mas é como se fosse um retorno, porque eles esperavam isso e se você quiser ter muitos feedbacks é só você também comentar nas outras fanfics, você pode também responder os comentários que recebe agradecendo”*.

A princípio, aquele autor de fanfics é apenas um mero leitor ou expectador, como aconteceu com Matheus, antes de conhecer o gênero, ele apenas recebia

informações, era um agente passivo. A partir do momento em que não apenas passou a receber conteúdo como também criar novas narrativas baseadas nesses conteúdos adquiridos, deixou de ser esse sujeito passivo e tornou-se um sujeito ativo, e encontrou na web um ambiente propício para suas manifestações seja com a escrita de outras narrativas ou com os diversos tipos de colaborações possíveis.

É muito difícil contornar os limites de cada uma dessas funções, seja de leitor, autor ou crítico no ciberespaço, porque ou elas são muito próximas ou simplesmente não existem como no ambiente físico. Dessa forma, admitimos que a autoria nesses espaços se dá de diversas formas e com inúmeras funções, é um autor múltiplo que não apenas carrega informações como também cria outras e divulga-as entre outros fãs.

Essa versatilidade do autor na era digital também é observada por Chartier (1998) a qual, para ele, interrompe uma estabilidade histórica de papéis distintos que agora se mesclam. De acordo com ele:

No século XIX, depois da revolução industrial da imprensa, a cultura escrita provocou: os papéis do autor, do editor, do tipógrafo, do distribuidor, do livreiro, estavam claramente separados, com as redes eletrônicas, todas estas operações podem ser acumuladas e tornadas quase contemporâneas umas das outras (CHARTIER, 1998, p. 16-7).

O autor explica que essas funções sofreram inúmeras modificações, a do livreiro por exemplo, desapareceu com o advento do ciberespaço, porque não faz sentido o trabalho desse profissional na web, já que todas as narrativas são distribuídas automaticamente sem custo algum. Já o papel do crítico foi simultaneamente ampliado e reduzido, ampliado porque todos os usuários podem tornar-se um crítico e reduzido porque não há tantos requisitos para se tornar um. Já o papel de autor, editor e distribuidor evidentemente formam mesclados e o de leitor e autor ficaram muito próximos. Essas funções salienta tal evidência acerca da fragilidade do sujeito na nossa pós-modernidade.

Já Rena (2009) fala de uma redefinição dessas funções que podem agora ser agregadas a de autor, um simples sujeito ao sair de seu estado passivo de receptor de informações e tornar-se um produtor, ele é um autor cibernético com inúmeras funções e comportamentos, uma vez que a internet é um ambiente livre, fluido, sem rigidez, o que se torna acessível a jovens autores que, muitas vezes, estão no contexto da marginalidade.

A internet, ao propiciar esse comportamento cooperativo entre seus usuários, sem dúvida favoreceu ao surgimento de colaborações na produção dos textos eletrônicos como as fanfictions, as *wikis*, os blogs e demais plataformas onde dois ou mais usuários, frequentemente, colaboram na escrita de um texto e também ao desempenho de diversas funções a um único cibernauta autor. Tal fenômeno no contexto da cibercultura, de alguma maneira, atinge duas principais questões acerca da autoria.

Observamos que a autoria individual, bastante patenteada no ambiente físico, perde lugar e visibilidade quando se trata de escritas no ciberespaço, uma vez que esse espaço tem como peculiaridade um ambiente moldado pela cooperação, interação e colaborações entre os usuários e conseqüentemente entre os autores. A noção de autor solitário se desmancha, por exemplo, entre as intensas atividades de interações entre os fanfiqueiros, seja por meio dos diversos papéis desempenhados pelos autores e/ou pela ajuda na escrita, revisão ou capa da fanfic, pelos *feedbacks* dos outros autores, dos capítulos escritos por ficwriters diferentes ou quando dois ou mais autores se juntam para a produção de uma obra.

Como consequência, verificamos que o ambiente cibernético panteia uma nova face à autoria contemporânea: uma autoria mais flexível, versátil e coletiva. Para Neves (2014, p. 81), um “autor não mais como condição de fechamento, totalização do conteúdo, mas como parte de totalizações diversas, de um coletivo na construção de uma obra infindável, obra processo”.

3.2.O projeto *Creative Commons* e os novos comportamentos da autoria contemporânea no ciberespaço

Além do gênero fanfic, também elegemos, nesta pesquisa, um projeto que muito se relaciona à questão das práticas autorais presente no ciberespaço: o *Creative Commons* (CC). O objetivo é ilustrar esse novo comportamento na figura da autoria literária que surge a partir da web, nos últimos anos. Nesse universo, onde o fluxo de arquivos, informações e demais mídias é intenso, os textos se tornam extremamente maleáveis, editáveis, e o antigo sistema de proteção aos direitos do autor, o *copyright*, não consegue mais impor suas regras nele, uma vez que a realidade do ciberespaço é bastante divergente da do universo físico, onde suas regras são frequentemente impostas.

Por esse motivo, o CC surge como uma nova opção neste ambiente mais livre e flexível. Para termos, portanto, uma compreensão mais ampla do universo do projeto CC e como esse modelo de proteção autoral, presente na cibercultura participativa, tem modificado as práticas da autoria literária, alterando a noção de obra, de propriedade intelectual e direitos autorais, e apresentando-lhe novas peculiaridades, faz-se necessário explorar o sistema CC na web, entender como se deu sua introdução neste universo, conhecer os sites que adotam tal sistema, suas características e como ele opera no ambiente cibernético.

3.2.1. O *Creative Commons* como um novo sistema de direitos autorais

No início da década de 2000, a dupla Jack White e Meg White começaram a ser reconhecidos no universo do *rock and roll* estadunidense através da famosa banda The White Stripes. O que chamava atenção da banda era o fato de não haver nela um baixista e, conseqüentemente, suas músicas não tinham baixo, elemento musical importante para o som do rock. Mesmo sem o baixo, a banda fez bastante sucesso, dentre os seus discos, destaca-se o *White Blood Cells* (2001), que os levou ao sucesso e às principais paradas de músicas de rock dos EUA e do mundo.

Um ano depois do lançamento do álbum, em 2002, Steven McDonald, baixista e fundador da veterana banda Redd Kross observou que a The White Stripes precisava de um baixista e teve uma brilhante e, ao mesmo tempo, surpreendente ideia: regravar o álbum *White Blood Cells*, acrescentando baixo em cada uma das suas músicas. A ideia inicial era regravar duas faixas por semana, porém, devido ao sucesso que fez e à quantidade de pedido dos fãs, ele recriou por inteiro o disco dos The Whites em um momento só.

O resultado foi colocado em mp3 e disponibilizado no site da Redd Kross, McDonald chegou até mesmo a fazer um outro título e capa: *Redd Blood Cells* (Figura 4), fazendo referências ao CD original e dando os conformes créditos à banda. O projeto alcançou o número de 60 mil downloads, causando, frequentemente, sobrecarga de tráfego nos servidores, até permanecer no ar. Naquele período, tudo estaria dentro dos padrões, se não fosse um detalhe: McDonald não pediu e nem tinha alguma autorização dos Whites Strips ou de sua gravadora para recriar o álbum. No entanto, durante o projeto, ele se encontrou casualmente com Jack White, que lhe deu permissão para continuar.

Figura 6: Capa do álbum original e do CD recriado por McDonald



Fonte: REDD KOSS, 2015.

Para endossar esse episódio, diversas revistas, sites e jornais como o *The New York Times* e o *Entertainment Weekly* começaram a noticiar o caso, inevitavelmente, a questão do direito autoral foi levantada e, embora, McDonald tivesse o apoio e consentimento informal da banda White Stripes, todas as músicas regravadas pelo baixista foram deletadas da web.

O site da banda²⁴, onde inicialmente foi possível baixar as músicas recriadas, depois de alguns anos, publicou o diário que narra o projeto de McDonald e apenas uma das principais faixas regravadas pelo artista. No entanto, visto a flexibilidade do ciberespaço, é bastante comum encontrar essas recriações online disponíveis para download. A lei, que na época foi crucial para a retirada do material, atualmente, com o advento da cibercultura, não é suficiente para barrar tais downloads e compartilhamento deles, enquanto os músicos da banda White Stripes tratam o caso como indiferente²⁵.

Usamos aqui o caso de Steven McDonald para ilustrar e observar que comportamentos como esse são bastante corriqueiros e ocorrem de modo muito

²⁴ Disponível no endereço: <<http://www.reddkross.com/features/RBC/>>

²⁵ O episódio descrito foi, em parte, retirado do vídeo criativo que o projeto CC disponibiliza em seu site a fim de apresentar-se ao público, disponível em: <<https://mirrors.creativecommons.org/getcreative/br/>>

frequentes no âmbito da era digital. Mary Amerika (2005, p. 142) entende a internet como a prática de “navegar-samplear-manipular”, para a autora, os net-artistas envolvem-se em cada uma dessas práticas a fim de satisfazer suas necessidades como criadores de conteúdo digital, sobretudo os autores musicais. As cooperações entre pessoas que não se conhecem pessoalmente, a apropriação, edição e mixagem de uma obra exposta na internet e o compartilhamento dessa (re)criação com o mundo todo são a essência da cibercultura. Neves (2014, p. 57) observa que essas tecnologias digitais favorecem “o estabelecimento de uma cultura favorável ao compartilhamento de experiências, conhecimentos e melhores práticas nas organizações”. O computador mudou particularmente diversos aspectos na sociedade, dentre eles, a relação autor/obra/direitos.

Como explorado no primeiro capítulo deste trabalho, a proteção jurídica relativa aos direitos autorais no âmbito da literatura é bastante antiga, tendo origem desde o século XVIII, com a Rainha Ana na Inglaterra, em 1710; em meados dos anos de 1980, ganhou novas reformulações e convenções, tornando-se um sistema bastante rígido de proteção mais às editoras do que aos autores.

A Lei de Direitos Autorais (LDA) em nosso país, por meio da Lei nº 9.610/1998, permaneceu, por um longo tempo, como sendo o único sistema de regulamentação às obras. Com o advento da era digital e sobretudo logo após a disseminação da internet, começaram a ocorrer diversas dissonâncias entre os recursos digitais e as normas da LDA. O computador e a internet ofereciam e facilitavam exatamente aquelas práticas que a LDA penalizava, julgando-as ilegais: ou seja, a apropriação de uma obra alheia editando-a, recriando-a e compartilhando o resultado com os demais usuários, assim como ocorreu com McDonald e como ocorre com as fanfics, por exemplo, em que o fanfiquero apossa-se de uma obra, recria-a com outros aspectos e divulga no ciberespaço, tudo isso sem pedir permissão do autor original.

Consideradas pelo público consumidor como inflexíveis, as regras da LDA entraram em conflitos com os novos recursos e ferramentas digitais e também com o comportamento dos usuários no ciberespaço, a conhecida cibercultura. Tão logo, uma certa resistência entre ambas se deu: a LDA acusou o ciberespaço de ser palco de uma intensa “pirataria digital”, nas palavras de Ronaldo Lemos (2005, p.182); as primeiras ferramentas a serem combatidas foram aquelas que possibilitavam

diversas máquinas a fazerem cópias perfeitas de áudios, principalmente de músicas. A primeira norma aplicada foi a *Audio Home Recording Act (AHRA)*, em 1992, que obrigava os equipamentos de gravação digital a barrarem tal ferramenta de seus aparelhos e implantarem parâmetros que impedissem a cópia seriada de qualquer mídia (LEMOS, 2005). Nesse embate, os sites que disponibilizavam essas cópias de músicas para downloads foram banidos na internet, a exemplo, o *MP3.com* e o *Napster*.

Logo após, surgiu também a *Digital Millennium Copyright Act (DMCA)*, uma regulamentação jurídica que controlava desde os provedores de distribuição da internet por quebra de direitos autorais até a incriminação de qualquer ato, por menor que seja, que infligisse a LDA. Lemos conta que:

Com pouco anos de existência, o DMCA gerou um extenso folclore de abusos, que vão desde a ameaça ao professor Edward Princeton por publicar um estudo sobre a criptografia dos CDs anticópias, até a prisão do russo Dmitri Sklyarov por criar um sistema que permitiria a leitura de e-Books no sistema operacional Linux (LEMOS, 2005, p. 182).

Não suficiente a tudo isso, logo após, surgiu outro projeto ainda mais severo, o *INDUCE Act*, norma que tornava ilegal todos os dispositivos que direta ou indiretamente violasse qualquer direito autoral, assim os gravadores de CDs e DVDs, os iPods, os leitores de e-Books, os *softwares* e serviços semelhantes a esses passavam a ser legitimamente ilegais. Em síntese: a indústria produtora de conteúdos, por meio da LDA, ditava os padrões técnicos a serem aplicados nas tecnologias digitais e estas começaram, a princípio, a perder aquilo que de origem ofereciam.

Nesse sentido, Rose Rocha (2005) afirmar que a tecnologia não é apenas uma ferramenta, um meio de comunicação, ela representa um novo modelo às produções, com novas forças e relações produtivas. Ou seja, internet não é apenas comunicação, é produção, e essas produções são diferentes dos modelos usuais do mundo físico, implicando diversas mudanças em comportamentos advindos de um processo histórico já consolidado (como o sistema *copyright*) mas que precisam ser rompidos, muitas vezes.

Assim sendo, este cenário começou a mudar por volta do final da década de 1990, graças à popularização da internet. Todos as práticas consideradas ilegais pela LDA em relação aos equipamentos digitais voltaram à tona e num tom mais

frequente e maciço com a cibercultura. A LDA, nesse contexto, perdeu forças e não foi mais tão efetiva neste ambiente, apesar de ainda, e até hoje, ser bastante rigorosa. Nesse período, começaram a surgir colaborações entre autores de diversos segmentos, inclusive literários, as fanfictions são um grande exemplo destes comportamentos.

Assim como tais recursos digitais, em toda sua trajetória, as primeiras fanfictions sofreram várias restrições, limitando, conseqüentemente, sua produção. Jenkins assim observa: “na franquía de Guerra nas Estrelas, Hollywood procurou, mais tarde, proibir a fanfiction, a fim de reafirmar sua propriedade intelectual, e, por fim, ignorar sua existência; promoveram trabalhos de fãs, mas também limitaram o tipo de filme que eles podem fazer” (2009, p. 191).

Como consequência dessa inflexibilidade dos direitos autorais, assim como as ferramentas e recursos disponíveis na web que ferem essas normas e os anseios desse novo público, um novo projeto que rege os direitos do autor surgiu em 2001, nos Estados Unidos, conhecido como *Creative Commons*. *Creative*, no sentido de criação, de criatividade, e *Commons*, como aquilo que é comum a todos, que está ao alcance de todos em uma comunidade.

Creative Commons é um instituto não-governamental e sem fins lucrativos que tem como objetivo desenvolver tipos de licenças públicas, visando a proteger os direitos dos autores, sem, contudo, frear as práticas de recriação presente na cibercultura. A ideia do projeto é bem simples: toda obra registrada sobre o selo do CC pode ser livremente acessada, com autorização para o cibernauta usá-la, copiá-la, editá-la, compartilhá-la, recriá-la e até vender a (re)criação desenvolvida a partir dela, tudo isso sem infringir algum direito, desde que, por obrigação, conste o nome do autor original.

O CC entende que no universo na internet existem inúmeros autores, como a banda The White Stripes, que não se importam se suas obras são usadas dessa forma e que não desejam ter a apropriação delas exclusiva a si. Estes são aqueles autores menos preocupados com algum tipo de retribuição financeira, reconhecimento intelectual ou *status*. Estão mais concentrados em seus interlocutores e na divulgação de suas obras. Esses autores têm maiores chances de reconhecimentos mais amplos, visto que suas obras são difundidas mais facilmente pelo ciberespaço através de outros usuários. Não há registros de que a

autora da saga Harry Potter, J.K. Rowling, tenha reivindicado algum direito ou penalizado algum fã pelo uso de seus personagens de Harry Potter sem sua permissão. Em uma entrevista, declarou ser totalmente a favor desse tipo criativo de escrita e que se sente lisonjeada por encontrar fanfics de sua obra, mas tem ressalvas quanto às histórias com conteúdo erótico (LUTFI, 2014).

Acessíveis em mais de 40 países, como a França, os EUA, a Espanha e Portugal, as licenças *Creative Commons* permitem a cultura compartilhada e difundem a quantidade de obras intelectuais disponíveis na Internet. Para isso, o CC usa diversos selos que indicam as licenças disponíveis; um autor, portanto, fica livre para decidir se sua obra pode ser explorada economicamente, apenas editável, apenas compartilhável etc., de uma forma que cada autor pode escolher entre as diversas licenças disponíveis, pode também fazer combinações entre elas. Esse sistema trabalha como um convênio e concordância entre o autor e as pessoas que se beneficiam. Para Ludmilla Silva (2012, p. 6), “a partir da vinculação da obra a uma licença CC é assegurado ao autor definir nitidamente aos interessados qual o tipo de acesso será permitido e quais disposições serão restritas, sendo tais prerrogativas direcionadas a qualquer indivíduo”.

Os quatro tipos de licenças *Creative Commons* disponíveis às obras dizem respeito aos seguintes critérios:

a. à livre manipulação da obra (BY): ou seja, libera sua obra para que seja baixada, editada, remixada, vendida e/ou utilizada de qualquer forma. É a licença mais flexível entre as demais.

b. ao uso não-comercial (NC): nesta o autor libera todas as práticas citadas na primeira, desde que não seja explorada para fins lucrativos;

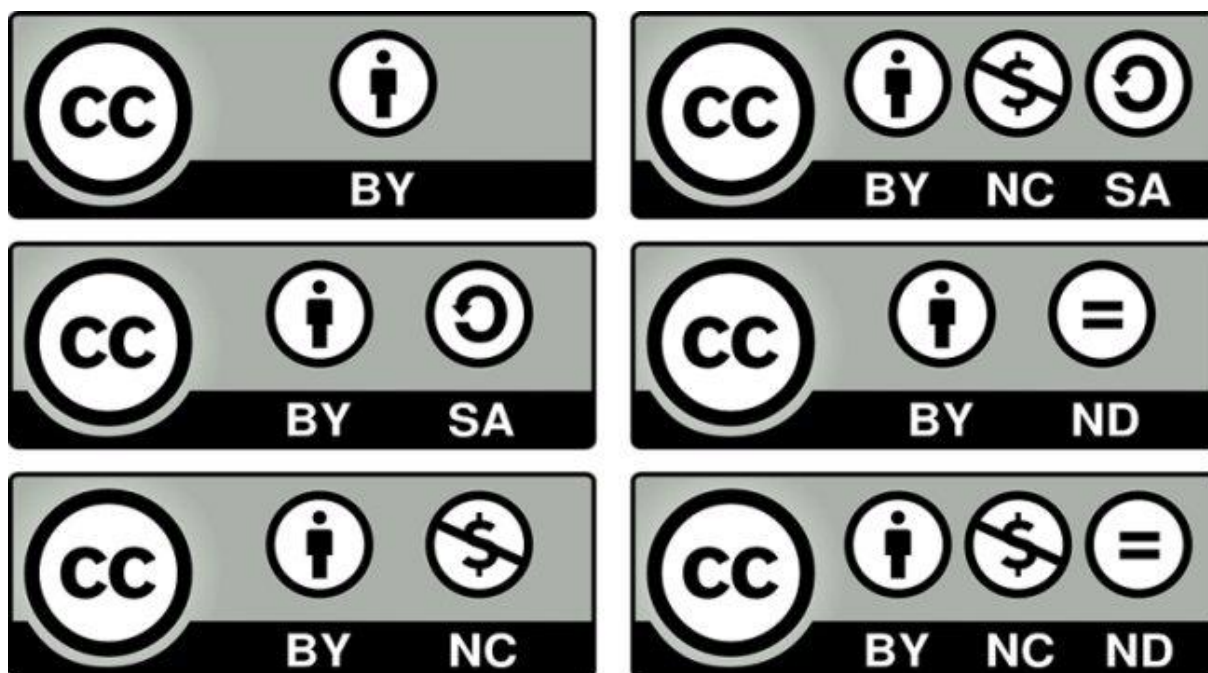
c. a obras não derivadas (ND): isto é, o autor concerne todas as opções da primeira, a exceção da não derivação de outras obras com base nesta;

d) ao compartilhamento pela mesma Licença (SA): todos os usuários que se beneficiarem desta, ao distribuir suas obras, devem identificar a mesma licença da obra primária, ou seja, o *Creative Commons* (CREATIVE COMMONS, 2017).

Um destaque importante diz respeito ao fato de que, obrigatoriamente, o usuário que se beneficiar de alguma obra sob as licenças CC deve dar créditos ao autor primário ou fazer algum tipo de referência para que fique claro a autoria original. Além das quatro licenças acima, podem haver combinações entre elas,

totalizando dezesseis possíveis, conforme podemos verificar na figura 3, nesse sentido, Amerika (2005, p. 142) observa que além de todos os recursos da rede, o usuário pode “simplesmente fazer o download do documento inteiro e manipulá-lo de acordo com suas necessidades”, perfeitamente aplicável com as licenças CC.

Figura 7: Selos das licenças CC e as algumas e mais comuns possíveis combinações



Fonte: CREATIVE COMMONS, 2017

Exemplificando, verificamos o site da *Wikipédia*²⁶ que utiliza duas das licenças do *Creative Commons*, a *BY* e *SA*, ou seja, qualquer material do site o usuário pode copiá-lo e redistribuí-lo em qualquer suporte ou formato, além de remixar, transformar e criar outros a partir do material primário para qualquer fim, mesmo que comercial, contudo, deve citar a fonte. Além disso, qualquer material derivado dos verbetes, quando compartilhado, deve obrigatoriamente também ser licenciado pelo CC.

Outro site a qual as licenças *Creative Commons* se aplicam, trata-se do *Wu Ming*²⁷, nome dado ao grupo de cinco italianos que atuam desde 2000. São autores anônimos que criam obras intelectuais e distribuem na web para livre manipulação delas, favorecendo assim o aumento de obras intelectuais, as remixagens e

²⁶ Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/>>

²⁷ Disponível em: <<http://www.wumingfoundation.com/english/englishmenu.htm>>

colaboração autoral, visto que suas obras são criadas pelos cinco membros. O nome do grupo é atribuído aos cidadãos chineses que lutaram pela democracia e pela liberdade de expressão e faziam uma recusa ao papel do autor como “estrela”. Dentre suas obras, há livros ficcionais e não-ficcionais, disponíveis em vários idiomas, inclusive no português, além de várias adaptações destes. Todo o conteúdo, as obras e as informações sobre o *Wu Ming* estão disponibilizados no site do grupo.

Chartier, bem antes deste fenômeno de cultura compartilhada, observou que o:

Texto eletrônico, tal como conhecemos, é um texto maleável, aberto. O leitor pode intervir no seu próprio conteúdo e não somente nos espaços deixados em branco pela composição tipográfica. Pode deslocar, recortar, estender, recompor as unidades textuais das quais se apodera. (CHARTIER, 2002, p. 25).

Deste modo, o *Creative Commons* surge como uma necessidade para os flexíveis recursos do ciberespaço e para o comportamento dos seus autores (que também são críticos, colaboradores e leitores) que buscam interação, cooperações e flexibilidade em suas atividades na web. Nesta perspectiva, esse sistema autoral promove grandes negócios de colaboração, permitindo assim que os autores “desliguem-se” dos registros estritos do *copyright*, fazendo, assim, desenvolver o domínio público. Dessa forma, há mais um amplo alcance às obras, bem como o aumento de produções criativas, sem causar algum dano e/ou prejuízo ao autor, bem como em seus direitos.

3.2.2. Comportamentos autorais no âmbito do projeto *Creative Commons*

Gandelman (1997), ao dissertar sobre as criações individuais na literatura, observou que o homem (a pessoas física) foi sempre entendido, e ainda é atualmente, como o criador único de uma obra literária, vide por exemplo, Graciliano Ramos, Machado de Assis, Proust e Gabriel García Márquez. Esses autores são responsáveis por aquilo presente em suas obras, tal como, o estilo, as personagens e as ideias advindas delas, esse fato reflete ao fenômeno da criação sempre individual e única.

Entretanto, a partir da chegada das novas tecnologias digitais, desde o início do século passado, e logo após ao surgimento do computador e da internet, motivou-se um certo comportamento que aduz a produções de obras literárias cada vez mais coletivas, com colaboração de inúmeros usuários. Esse comportamento no ciberespaço implica em diversas mudanças na concepção de autoria e de direitos autorais. Neves, nesse sentido, observa que “o autor também é deslocado, perde sua autonomia enquanto ‘dono’ do saber, origem da informação, visto que a autoria implica um ponto de origem do conhecimento, verdade primeira [...]” (NEVES, 2014, p. 79).

Esse fato, dentre outros, acerca da autoria colaborativa, já descrito anteriormente, reflete a complexidade dos direitos autorais e a necessidade em entender as reais finalidades, os intermediários da lei e se correspondem ao comportamento social, sobretudo, no ciberespaço.

A maioria dos teóricos são concordantes em um ponto essencial: a necessidade de uma revisão ao sistema de *copyright* frente aos recursos das novas tecnologias digitais e da internet, porém não é ainda o que ocorre. Enquanto isso, o *Creative Commons* ganha, cada vez mais, espaço na internet por dispor de normas que saciam as reais necessidades dos cibernautas e, ao mesmo tempo, não infringem qualquer direito do autor digital, que neste universo pode também ser leitor, co-produtor, editor e distribuidor, tudo ao mesmo tempo. Entendemos que a LDA deve ser reformulada e que deve buscar entender distinções bastante cruciais nesse sentido: a diferença entre apropriação amadora e concorrência comercial, entre uso para fins recreativo e para fins lucrativos, entre adaptações criativas e pirataria, dentre outras.

Dessa forma, as manifestações autorais no ciberespaço são muito mais flexíveis que as anteriores. O autor, neste universo, é mais tolerante e compreensível ao fato de suas obras poderem alcançar um público mais amplo se usadas por outros autores. Ademais, essa apropriação não lhe causa qualquer tipo de prejuízo, o que vai de encontro ao que Chartier (1998) observou a autoria contemporânea sob dois aspectos, uma com características mais sensíveis e outra mais abertas. O autor supracitado ainda aborda que os autores digitais muito se assemelham com os teatrais, porque são “governados não mais pela tirania das

formas do objeto-livro tradicional, mas [...] pela pluralidade das formas de apresentação do texto permitida pelo suporte eletrônico” (1998, p. 72).

O ciberespaço, para Neves (2014), é esse lugar onde se produz um tipo de literatura mais voltada para a cultura participativa e também marginal, essa literatura se afasta daquela literatura cânone, na qual os autores são reconhecidos e muitas vezes enriquecem com suas obras. Assim, aparecem na web inúmeras possibilidades de produção de textos, que vão desde à recriação de obras já conhecidas, como as fanfics, ao simples poema publicado em um blog ou um livro lançado em PDF por um anônimo que não teve condições financeiras ou ainda foi negada sua obra por uma editora.

O autor digital também não tem tamanha preocupação com algum tipo de retorno para si, este retorno se refere tanto à questão financeira quanto à questão de reconhecimento e/ou *status*, falando sobretudo do autor literário. O usuário que escreve no ciberespaço muito raramente tem algum retorno financeiro pelos leitores em relação aos seus textos e tampouco algum tipo de *status*, muitos destes são autores anônimos, despreocupados, que pouco aparecem e que não têm qualquer pretensão de fama e prestígio. Para Neves (2014), a cibercultura tem contribuído para ascensão da cultura marginal e forçado o seu deslocamento para o centro.

Para as demais classes de autores, o ciberespaço funciona como uma vitrine de uma loja a fim de atrair clientes, ele é usado para expor as diversas competências autorais de forma gratuita e o retorno não acontece pelo fato de o usuário consumir aquele conteúdo e sim pela decorrência desse fato fora dali, por exemplo, milhares de cantores disponibilizam suas músicas e vídeos em sites da internet como o *YouTube*, a partir da ampla divulgação e visualização de seu trabalho é que o artista pode ter alguma retribuição, como a ida dos usuários a um de seus shows.

O acesso a obras literárias na internet ainda é muito pouco e bastante restrito, visto que não há muita retribuição para o autor e, conseqüentemente, aqueles que não têm essa pretensão acabam sobressaindo nesse universo, como os fanfiquinhos, por exemplo, que produzem conteúdo por simples prazer e distração, para muitos um passatempo, para outros uma ocupação.

Diversas noções, como a de obra, direito autoral e autor, são reformuladas com o advento da era digital e revisá-los é necessário. Chartier, em 1977, já previa

a mudança em relação à autoria com as novas técnicas eletrônicas, o autor assim prevê: “talvez, nos séculos XXI e XXII, os autores possam ser classificados em função de sua maior ou menor acuidade e agilidade na percepção e manejo das novas possibilidades abertas pelas técnicas multimídia” (CHARTIER, 1998, p. 73).

Nesse contexto, a noção de uma obra enquanto propriedade intelectual é desfeita e totalmente sem sentido quando esta se encontra no âmbito do ciberespaço, uma vez que o autor não vê sua criação de tal forma, como um objeto precioso, de acesso restrito e com todos os direitos reunidos somente nele.

A concepção de direitos autorais nesse ambiente também muda e é completamente diferente das obras literárias no ambiente físico. Se observamos um livro físico protegido sobre o sistema do *copyright*, é notório a privação desta cultura compartilhada presente na web, por meio dos seguintes alertas: “Todos os direitos reservados ao autor e/ou à editora”, “Proibida a reprodução, no todo ou em parte, através de qualquer meio”, “Proibida a reprodução em qualquer meio sem a autorização prévia e expressa do autor”; mesmo sendo comum a cópia e a digitalização desses livros, tais práticas constituem violação à LDA.

No entanto, quando um livro se transforma em um arquivo destinado à web (E-book, PDF, TXT, etc.) a realidade é outra, visto a facilidade de compartilhá-lo com um amigo, de copiar uma parte, de editá-lo etc. Não convém ao autor essa preocupação em relação a esses atos que sua obra vai sofrer, porque os comportamentos são diferentes. Muitos autores ao adentrarem nesse universo ainda têm essa resistência, mas somente até compreenderem que tais atos impulsionam a criatividade humana e o processo de criação coletiva e intelectual.

Deste modo, os direitos autorais são vistos de outro modo no ciberespaço. Eles não são compreendidos como um sistema que rege rigidamente e freia a criatividade e a coletividade dos cibernautas – que também pode ser um autor – tampouco que impossibilita o uso e o compartilhamento das obras com os demais públicos. Os direitos autorais na web são importantes para o respeito que se refere aos direitos morais do autor. Como exposto no primeiro capítulo, refere-se ao direito à paternidade do autor em relação às suas obras, bem como a sua preservação e integridade, ou seja, o autor tem direito à expressão de seu nome em sua criação – os créditos –, esses direitos são sempre inalienáveis, intransferíveis e perpétuos.

Essa concepção acerca de direito autoral só foi possível a partir da implementação do modelo de direito autoral *Creative Commons*.

O autor, nesse sentido, é visto como proprietário de sua obra e, portanto, deve ser obrigatoriamente referenciado, assim como também é visto como uma das principais figuras na cibercultura, porque por meio dele se consiste e é possível essa cultura compartilhada, bem como a inteligência coletiva, a cultura de convergência e participativa no ciberespaço.

Essa noção de propriedade literária é mais um dos conceitos revisitados com o advento da cibercultura, o que nos faz concordar com Lévy quando diz:

A figura do autor emerge de uma ecologia das mídias e de uma configuração econômica, jurídica e social bem particular. Não é, portanto, surpreendente que possa passar para o segundo plano quando o sistema das comunicações e das relações sociais se transformar, desestabilizando o terreno cultural que viu crescer sua importância. Mas talvez nada disso seja tão grave, visto que a proeminência do autor não condiciona nem o alastramento da cultura nem a criatividade artística (1999, p. 153).

3.3. Prática autorais do ciberespaço e a trajetória histórica do autor

Essas práticas autorais descritas no âmbito do ciberespaço e provocadas a partir das novas tecnologias, apesar de, como enfatizado aqui, serem novas, de uma certa forma, dão continuidade a outras práticas autorais mais antigas, sobretudo aquelas praticadas na Antiguidade e na Idade Média. Obviamente elas aparecem remodeladas proporcionalmente à sociedade que lhe é contemporânea, uma vez que, como colocado por Eduardo Portanova (2010, p. 152), “o pensamento da autoria deve ser contemporâneo à própria ideia que dela se tem”.

Embora sejam práticas bastante antigas, há uma estreita relação de proximidade entre elas e as contemporâneas no âmbito no ciberespaço. Importante destacar que nos referindo à figura do autor digital e não do autor contemporâneo que, como abordado, herda suas práticas da trajetória a partir do período pós-Gutenberg.

Essas proximidades entre as práticas autorais foram observadas ao decorrer da trajetória histórica do autor, abordada no primeiro capítulo, e agora retomadas aqui. Rita Oliveira destaca que, atualmente, diversos comportamentos:

São continuidades e rupturas de um processo histórico marcado pela disputa hegemônica: situações conflituosas do dia-a-dia, que podem tanto trazer *continuidades de tradições que ganham novo sentido no presente* quanto, no limite, desaguar em *rupturas introduzidas pela emergência de novas forças e redes de significações sociais* (OLIVEIRA, 2005, p. 498, grifos nosso).

A reflexão de Oliveira traduz exatamente o pensamento que temos sobre as práticas autorais abordadas até o momento. Questões como as diversas funções exercidas pelo autor, a autoria colaborativa e os novos conceitos de autoria (tópicos que revelam a nova face da autoria) bem como os direitos e propriedades do autor no ciberespaço (abordando a relação do comportamento da autoria) revelam tanto uma continuidade das práticas autorais presente no período pré-Gutenberg, mas com novos sentidos, quanto rupturas do processo histórico no período pós-Gutenberg, isso tudo advindo da força das novas tecnologias. Salientamos as práticas autorais no período pré-Gutenberg que se aproximam daquelas praticadas no ciberespaço.

O destaque inicial se relaciona à identidade de quem pratica à escrita, ou seja, o autor. Como relatado a partir dos estudos de Foucault (2002), os textos relacionados à literatura não eram providos de um nome, uma identificação e este fato não causava algum tipo de preocupação ao leitor. Salientamos também que nesse vasto período não necessariamente todas as obras eram desprovidas de um nome que as assinava, o que não havia era a precisão nesse sistema e a preocupação do leitor em tê-lo ou encontrá-lo.

Da mesma forma, ocorre com o texto e com o autor digital, se observarmos, por exemplo, as fanfictions, ficará claro que em muitas dessas narrativas não se sabe exatamente quem é o autor, por diversos motivos. Primeiramente porque muitas delas são criações coletivas, isso faz com que o texto não se restrinja a um único fã e sim a vários, acarretando assim o nome de todos ou de nenhum deles, apenas referenciando que aquela fanfic é criação coletiva de fãs de determinada obra. Outro motivo se dá porque frequentemente os fanfiqueros são fãs anônimos, que por opção desejam não aparecer, por consequência, sua menção ao texto ocorre somente com as abreviaturas do nome e sobrenome, ou ainda com o nome de *login* da conta ou mesmo com outro nome que o ficwrite adota, o qual não é o seu propriamente.

Os leitores nesse sentido não se incomodam com o anonimato do escritor, o que importa é o conteúdo e o envolvimento narrativo da fanfic. O ciberespaço propicia esse tipo de autoria anônima porque não tem como elemento obrigatório o nome do produtor e, nesse ambiente, há muitos cibercibers que preferem não aparecer, o que torna um mecanismo ideal para que esses usuários escritores produzam em suas escritas uma literatura mais engajada com diversas críticas, ironias e sátiras sobretudo ao poder público e às diversas práticas que não lhes são condizentes.

Esses aspectos os relacionam, de certa forma, aos autores do período final da Idade Média, quando foram impostas regras que obrigavam o autor a se autoidentificar em seus livros para que evitassem censura. Isso porque havia diversos textos em circulação de forma anônima, os quais faziam diversas críticas às autoridades religiosas e políticas da época. A igreja foi a principal responsável por banir e punir os autores considerados heréticos e a menção do seu nome em suas obras foi um mecanismo usado pelos poderes superiores para identificar esse tipo de autor, já que o anonimato não os favorecia.

Esse retorno às práticas autorais antigas nos faz adentrar nas concepções da palavra “autor” a partir da Antiguidade. O termo é oriundo da palavra *augere* (aumentador), isto dava a ideia de que autor é aquele que aumenta, aquele que faz crescer, de acordo com Compagnon (2002). Ademais, afirma que o autor é aquele que escreve aquilo que os outros já disseram, sendo tudo o que profere e escreve não advém de si e sim de outras pessoas.

Essa concepção nos faz lembrar as práticas autorais no universo das fanfictions. Um autor desse gênero nunca cria sua narrativa a partir de algo original, ele sempre recria, todas elas são sempre baseadas em obras já publicadas antes, essa é a principal característica do gênero. É característico nas fanfics ampliar uma outra narrativa, desenvolver melhor um personagem e/ou criar novas situações no mesmo ambiente da narrativa original. Os fãs, nesse sentido, ficam insatisfeitos com o desfecho da narrativa ou dos personagens e criam outros como alternativas e que lhes causam satisfação. Eles podem não concordar com tal ação na trama original ou ainda analisar que tal personagem foi pouco explorado e assim criam novas narrativas revertendo esses casos. Nem por isso, as fanfics deixam de ser de obras criativas, pois mesmo sendo recriações elas dão vida a uma nova história e que

possuem um público. Com esses comportamentos, concordamos com Alves Filho (2005), de que autoria no ciberespaço, tal como a autoria em tempos antigos e medievais, envolve a intertextualidade, o dialogismo e interdiscursividade.

A cultura colaborativa da internet, que hoje recebe diversos conceitos como Inteligência Coletiva e Cultura Colaborativa, remete-nos da mesma forma às manifestações autorais antigas. A pluralidade na construção de um texto era uma das peculiaridades relevantes para a figura do autor e as manifestações autorais antigas. Destacamos que nesse período os produtores de uma obra eram múltiplos e estas eram resultados de diversas modificações produzidas. Importante resgatar o que Chartier (2002a, p. 10) comenta:

A publicação de uma obra implica sempre uma pluralidade de atores sociais, de lugares e dispositivos, de técnicas e gestos. Tanto a produção de textos quanto a construção de seus significados dependem de momentos diferentes de sua transmissão: a redação ou o texto ditado pelo autor, a transcrição em cópias manuscritas, as decisões editoriais, a composição tipográfica, a correção, a impressão, a representação teatral, as leituras. É nesse sentido que se podem entender as obras como produções coletivas.

As narrativas no período medieval, como já colocado no primeiro capítulo, eram levadas ao público por meio de leituras orais em voz alta. Todos aqueles contadores eram tidos como produtores dos textos lidos, estes podiam alterá-los, melhorá-los e retirar excertos, como conviesse. Daí a ideia de que o texto não apresentava acabamento, estando em contínuo processo de desenvolvimento.

No período medieval e antigo, os cânticos, poemas e estórias se fixavam e faziam parte da vida das pessoas através da oralidade, o que não permitia a ideia de autor como alguém responsável por uma obra fechada, com início, meio e fim. A obra estava em permanente processo de criação, quem a narrava tinha liberdade para acrescentar novos trechos, melhorar passagens truncadas (DORIGATTI, 2004, p. 01).

Além disso, a relação leitor-autor assume característica mais aberta, isso porque muitas vezes o autor tem algumas semelhanças com seus leitores e tal fato torna-os mais próximos, diferentemente do leitor de texto físico, em que não há interação entre ambos no momento da leitura, e ainda porque tal texto já está completo, fechado, correndo o risco, se houver alteração, de o leitor infringir os direitos autorais. Contextualizando essa relação, importante destacar o que Chartier (2002b, p. 112-113) pondera:

A correspondência eletrônica entre o autor e seus leitores, transformados em co-autores de um livro nunca acabado mas sim continuado por meio por meio de seus comentários e suas intervenções, confere uma nova formulação a uma relação, desejada por certos autores antigos, mas dificultada pelas coerções próprias da edição impressa.

Nesse sentido, analisando a cultura colaborativa no ciberespaço, observamos que ela tem raízes bem antigas, tal fato mostra que a colaboração sempre foi uma prática corriqueira aos comportamentos sociais e hoje, do mesmo modo, é muito comum no ambiente cibernético e, conseqüentemente, na autoria deste ambiente. Verificamos esse comportamento através das fanfictions, de diversas formas e em diversos momentos.

O universo fanfiquero ilustra esse comportamento de colaborações entre pessoas na cibercultura de uma forma bastante clara. A interação entre os fãs na construção de uma nova narrativa é muito frequente nas plataformas destinadas à criação desse gênero, seja na forma de organização de três ou mais fãs na construção de uma história ou na interação os demais fãs a um fanfiquero que publicou sua fanfic no site. Diversos outros sites e projetos no ciberespaço usam também da coletividade na construção de seus produtos, textos e/ou serviços, por exemplo, os sites de *wikis* e o plataforma *Kolaborativa*²⁸.

Esta última é uma iniciativa sem fins lucrativos que visa à ajuda mútua entre os cibernautas em vários projetos, obras e outras artes, ela conecta e inspira profissionais e empreendedores da web a realizar seus empreendimentos, através de iniciativas de colaboratividade e compartilhamento. No site, assim diz:

Procuramos pessoas que querem contribuir umas com as outras e formar um grande ecossistema de profissionais engajados em compartilhar informação, aprender, inovar, empreender e se divertir no processo. Se você é designer, desenvolvedor, analista de mídia social, trabalha com publicidade online, faz jogos para a web [...] ou faz qualquer coisa que envolve a web, etc. Estamos trabalhando na construção de uma rede onde todos poderão compartilhar conhecimento, divulgar trabalhos e projetos, receber feedback, fortalecer networking e fechar parcerias. Tudo em um só lugar! (KOLABORATIVA, 2017, online).

Por último, destacamos o problema relativo aos direitos autorais. Nos períodos antigos de forma alguma existia a noção de proteção e de direitos ao autor,

²⁸ Disponível no endereço: <<http://blog.kolaborativa.com/>>

isso facilitava as características da autoria desses períodos, como a colaboração autoral e a falta de identidade do autor em suas obras. Direitos autorais só foi uma realidade por volta do século XVIII, na Inglaterra, França e logo após em outros países da Europa. A necessidade desses direitos se deu logo após a invenção de imprensa, uma vez que essa ferramenta facilitava a cópia seriada e a facilidade de impressão dos livros.

A autoria antiga sem direitos não constituía problemas, conforme observado no primeiro capítulo, isso porque o autor não tinha preocupação com as recreações de suas obras, as alterações dos demais, o que lhe interessava era que sua obra circulasse entre as sociedades; neste período não havia também qualquer retribuição em relação à publicação de um texto.

Na cibercultura, comportamento semelhante é visível. Não há muitas regras para o uso indevido de obras fora e presente na web, há diversas recriações e o autor digital é despreocupado com as retribuições que suas obras possam lhes trazerem. A partir desse comportamento surgiu também uma nova regra que rege os direitos autorais na internet, o *Creative Commons*, tornando-os mais flexíveis, mais livres e menos rigorosos, assim como é o ciberespaço. Através do CC é possível resgatar as práticas autorais antigas sem, contudo, infringir regras e tornar uma autoria menos valorizada, porque a internet é um mundo que precisa ser redescoberto, assim como todas as práticas nela praticada, os comportamento e tendências, a chamada cibercultura.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como observado ao decorrer desta pesquisa, a autoria é uma atividade que muda de tempo em tempo e de uma cultura para outra. Essa necessidade de revisitar a autoria literária praticada no âmbito do ciberespaço – que muitas vezes se encontra longe do cânone literário, ocupando uma posição marginal frente aos estudos literários – tornou-se o elemento propulsor para a realização desta pesquisa.

A partir dos escritos de autores como Chartier e Foucault, traçamos um panorama histórico acerca da figura do autor e das principais atividades autorais desenvolvidas em meados da Antiguidade, Idade Média e Idade Moderna. A partir dessa trajetória, foi possível observar as mudanças operadas no campo da autoria, muitas advindas após o surgimento de novas tecnologias, como a prensa de tipos móveis, por exemplo. Observamos como a figura do autor se construiu por meio das transformações sociais; das intervenções do Estado, da Igreja e dos editores-livreiros; dos estatutos jurídicos; das convenções internacionais e outros acontecimentos.

Hoje, em nossa cultura contemporânea, essa figura é conhecida como autor tradicional, isso porque ele é o produto final, até o atual momento, de todas essas mudanças no campo da autoria que têm ocorrido desde a invenção da prensa. Ou seja, é um autor que tem seus direitos resguardados, um sistema editorial à sua promoção e a de sua obra, um autor com todos os seus privilégios e direitos que são seus por direito. Na pesquisa, não é nossa intenção nos deter neste autor tradicional que está presente na literatura impressa, nem tampouco tecer críticas à autoria deste segmento, nosso objetivo, nesse sentido, é apenas mostrar as diferenças entre o autor tradicional e o digital.

Em paralelo à autoria tradicional, hoje com o advento da pós-modernidade, das novas tecnologias digitais e sobretudo da internet, diversos aspectos sociais têm sofrido modificações, como por exemplo, a comunicação e a forma de expressar-se. A difusão da internet pelo mundo fez com que surgisse um novo ambiente, virtual e inteligente, o qual denominamos, na pesquisa, “ciberespaço”; esse ambiente impulsionou o surgimento de novas práticas, tendências e comportamentos, esse

conjunto ficou conhecido como “cibercultura”. No trabalho, usamos conceitos desenvolvidos por teóricos como Lévy e Jenkins para embasarmos as características peculiares do ciberespaço, como a inteligência coletiva e cultura participativa e de convergência.

Ao mergulharmos no mundo cibernético, observamos novas formas de escrever e publicar textos; uma gama de jovens, mergulhados nas tendências da cibercultura, praticam uma autoria que muito se distancia daquela praticada no ambiente físico. Nosso objetivo primordial foi desvelar essas novas práticas autorais desenvolvidas no âmbito do ciberespaço. Pelo fato de as práticas autorais digitais serem inúmeras, e embora muitas são mencionadas, elegemos apenas dois aspectos delas: isto é, o comportamento e a nova face do autor e, conseqüentemente, da autoria nestes espaços. Tais práticas são mostradas por meio do gênero digital fanfic e do sistema de proteção autoral *Creative Commons*, que nos deram suporte para explorar tais aspectos do autor.

O resultado relativo à nova face da autoria no ciberespaço se deu através da ocorrência de intensa prática de colaboração de escritas em rede, observável por meio das diversas práticas na qual atuam mais de um sujeito na construção de um texto, da mesma forma como a ocorrência da junção entres as funções e a versatilidade do produtor de texto na web, todas perceptíveis no gênero fanfic. Logo, é plausível afirmar que essa interação e colaboração entre os autores de fanfics, bem como os novos papéis desempenhados por eles constituem novas práticas autorais no ciberespaço e dão alicerce a uma nova face à autoria: uma autoria mais flexível, versátil e coletiva.

Já o resultado relativo ao comportamento do autor no ciberespaço se deu através do fato de os escritores não se importarem se suas obras são usadas de forma indevida para fim de recriações e que estes não desejam ter a apropriação delas exclusiva para si. Dessa forma, fica claro que o autor digital não tem tamanha preocupação com algum tipo de retorno para si, esse retorno se refere tanto à questão financeira quanto à questão de reconhecimento e/ou *status*. O usuário que escreve no ciberespaço muito raramente tem algum retorno financeiro pelos leitores em relação aos seus textos e tampouco algum tipo de *status*, muitos destes são autores anônimos, despreocupados, que pouco aparecem e que não têm qualquer pretensão de fama e prestígio.

Observando essas novas práticas autorais no ciberespaço, verificamos que, embora sejam novas, elas trazem vestígios daquelas práticas no período pré-Gutenberg. Podemos compará-las em relação aos aspectos acerca da identidade do autor; as criações coletivas de uma obra; o anonimato do escritor; as recriações, alterações e publicação de uma obra advinda de uma outra já existente; assim como os direitos flexíveis e sem rigidez do autor em relação à sua obra.

Dessa forma, concluímos que, assim como na Idade Média, quando houve o surgimento da prensa de tipos móveis; no Renascimento, quando o nome do autor passou a ser obrigatório em seus escritos; ou na Idade Moderna, quando obtiveram os primeiros direitos sobre suas obras, hoje, com o advento da era digital, a democratização da internet e com eles o aparecimento de fenômenos como cibercultura, inteligência coletiva e cultura participativa, a autoria se encontra novamente em transformação e que essas práticas autorais advindas da era tecnológica não se igualam àquelas até pouco tempo praticadas.

E, assim como Chartier enunciou, hoje há dois aspectos da autoria contemporânea, uma mais sensível e outra mais aberta e flexível. O autor digital, da mesma forma que o autor medieval, encaixa-se nessas últimas características, por se tratar de um ambiente que também tem as mesmas peculiaridades. As tendências e características do mundo cibernético são diversas e muitas delas ainda estão a ser desveladas, assim como a figura daquele que escreve nesse ambiente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES FILHO, Francisco. **A autoria nas colunas de opiniões assinadas da Folha de São Paulo**. Tese. 2005. 227 f. Tese (Doutorado em Linguística) – Instituto de Linguagem – Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Campinas – SP, 2005.

AMERIKA, Mary. Escrita no ciberespaço: notas sobre narrativa nômade, net arte e prática de estilo de vida. In: LEÃO, Lúcia (Org.) **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora Senac, 2005.

ARBEX, José; TOGNOLI, Cláudio Júlio. **Mundo pós-moderno**. São Paulo: Scipione, 1996.

ARFUCH, Leonor. Antibiografias? Novas experiências nos limites. Trad. Dênia Silveira. In: SOUZA, Eneida *et al.* (Orgs.). **O futuro do presente**: arquivo, gênero e discurso. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.

BARTHES, Roland. A morte do autor. In: _____. **O Rumor da língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BAUMAN, Zygmunt. **O mal-estar da pós-modernidade**. Tradução: Mauro Gama; Cláudia Gama. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

_____. **Modernidade Líquida**. Tradução: Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BENJAMIN, Walter. O autor como produtor. In: _____. **Obras escolhidas I**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BOTELHO, José Francisco. **Quem escreveu a Bíblia?**. Revista Superinteressante Online. Edição 258, dezembro, 2008.

BOZZI, Claudemir Lopes. John Locke e o conceito de propriedade. **Revista Judicare**. Alta Floresta, MT, v. 7, n. 1, p. 143-155, 2015.

BRASIL, Ministério da Cultura (MinC). **Entenda a lei de direitos autorais**, 2014. Disponível em: <<http://www.brasil.gov.br/cultura/2009/11/entenda-a-lei-de-direitos-autorais>> Acesso em: 17 mar. 2017.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Tradução: Maria Luiza Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

CARBONI, Guilherme. **Direito autoral e autoria colaborativa na informação na economia da informação em rede**. São Paulo: Quartier Latin, 2010.

CAVALHEIRO, Juciane. A concepção de autor em Bakhtin, Barthes e Foucault. **Revista Signum**. Estudos da linguagem. Londrina, n 11, v. 12, p. 67-81, dez. 2008.

CHARTIER, Roger. **A aventura do livro**: do leitor ao navegador. São Paulo: Editora UNESP, 1998.

_____. **Cultura escrita, literatura e história**. São Paulo: Editora Artmed, 2001.

_____. **Do palco à página**: publicar teatro e ler romances na época moderna – séculos XVI-XVIII. Rio de Janeiro: Casa das Palavras, 2002a.

_____. **O que é um autor?**: Revisão de uma genealogia. São Paulo. EdUFSCar. 2012a.

_____. História cultural do autor e da autoria. In: FAULHABER, Priscila; LOPES, José Sérgio Leite (Orgs.). **Autoria e história cultural da ciência**. Rio de Janeiro: Azougue, 2012b.

_____. **Os desafios da escrita**. São Paulo: Editora UNESP, 2002b.

_____. Figuras do autor. In: **A ordem dos livros**. Lisboa: Veja/Passagens, 1997.

CERVANTES, Miguel de. **O engenhoso cavaleiro D. Quixote de La Mancha**. Segundo Livro. Tradução: Sérgio Molina. São Paulo: Editora 34, 2007.

COMPAGNON, Antoine. **Cours de M. Antoine Compagnon**. Quatrième leçon: Généalogie de l'autorité. 2002.

Disponível em: <<http://www.fabula.org/compagnon/auteur4.php>> Acesso em 04 jul. 2016.

COUCHOT, Edmond. O embarque para Cíber: mitos e realidades da arte em rede. In: LEÃO, Lúcia (Org.) **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora Senac, 2005.

CREATIVE COMMONS. **Página inicial do projeto**, 2017. Disponível em: <<https://br.creativecommons.org/>> Acesso em: 03 dez. 2017.

DORIGATTI, Bruno. Ascensão e Declínio do Autor. In: **I Seminário Brasileiro sobre Livro e História Editorial**: Rio de Janeiro, 2004.

DRUCKREY, Timothy. Fronteiras em mudança. In: LEÃO, Lúcia (Org.) **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora Senac, 2005.

FAULHABER, Priscila; LOPES, José Sérgio Leite (Orgs.). **Autoria e história cultural da ciência**. Rio de Janeiro: Azougue, 2012.

FIGUEIREDO, Eurídice. Roland Barthes: da morte do autor ao seu retorno. **Revista Criação e Crítica**, São Paulo, n. 12, p. 182-194, jun. 2014.

FONSECA, Yuri Ikeda. O reconhecimento histórico dos direitos do autor e sua proteção internacional. **Âmbito Jurídico**, Rio Grande, ano XIV, n. 93, out. 2011. Disponível em:

<http://www.ambitojuridico.com.br/site/index.php?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=10579>. Acesso em 12 ago. 2016.

FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** Portugal: Veja/ Passagens, 2002.

GANDELMAN, Henrique. **De Gutemberg à Internet**: Direitos autorais na era digital. Rio de Janeiro: Record, 1997.

GETTY IMAGENS. **Title Page from the First Edition of Don Quixote by Miguel de Cervantes**, 2017. Disponível em: <<http://www.gettyimages.com/detail/news-photo/title-page-to-the-first-edition-of-don-quixote-by-miguel-de-news-photo/517359364#title-page-to-the-first-edition-of-don-quixote-by-miguel-de-cervantes-picture-id517359364>> Acesso em: 14 dez. 2017.

GIDDENS, Anthony. **Modernidade e identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

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

KLINGER, Diana. Escrita de si como performance. **Revista Brasileira de Literatura Comparada**, Rio de Janeiro, n 12, p. 11-30, 2008.

_____. O escritor fora de si: considerações sobre inspiração e autoria. **Criação & Crítica**. São Paulo, n. 17, p. 3-14, jun./dez, 2016.

LAJOLO, Marisa; ZILBERMAN, Regina. **O preço da leitura**: leis e números por detrás das letras. São Paulo: Ática, 2001.

_____. A profissionalização do escritor no Brasil do século XIX. **Fragmentum**, Santa Maria - RS, n. 45, p. 65-92, abr/jun. 2015.

LEMOS, Ronaldo. Creative Commons, mídias e as transformações recentes do direito da propriedade intelectual. **Direito GV**, v 1, n. 1, p. 181-187, mai., 2005.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução: Carlos I. Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

_____. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. 4 ed. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

LIPOVETSKY, Gilles; CHARLES, Sébastien. **Os tempos hipermodernos**. São Paulo: Barcarolla, 2004.

LUTFI, Gabriela. **A invasão das fanfics e os problemas que elas trazem**, 2014. Disponível em: <<https://potterish.com/2014/02/a-invasao-das-fanfics-e-os-problemas-que-elas-trazem/>> Acesso em: 25 nov. 2017.

LYONS, Martyn. **Livro: uma história viva**. São Paulo: Editora SESC, 2011.

MANGUEL, Alberto. **Ilíada e Odisseia de Homero**: uma biografia. Tradução: Pedro Maia Soares. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2008.

MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, Lúcia (Org.) **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora Senac, 2005.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. O hipertexto como um novo espaço de escrita em sala de aula. **Linguagem & Ensino**, Pelotas – RS, v. 4, n. 1, p. 79-111, 2001.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das mídias digitais**: linguagem, ambiente e redes. 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.

MICHAELIS, Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. **Verbetes Fanfic**, 2017. Disponível em: <<http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=fanfic>> Acesso em: 21 abr. 2017.

NAVARRETE, Eduardo. Construção e funcionamento do Autor: Barthes, Foucault e Chartier. In: **Revista Urutágua** – acadêmica multidisciplinar, DSC UEM, n. 27, nov. 2012.

NEVES, André de Jesus. **Cibercultura e literatura**: identidade e autoria em produções culturais participatórias e na literatura de fãs (fanfictions). Jundiaí-SP: Paco Editorial, 2014.

NORONHA, Jovita Maria Gerheim. Apresentação. In: _____ (Org.). **Ensaio sobre a autoficção**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2014.

OLIVEIRA, Rita de Cássia. Cibercultura, cultura audiovisual e *sensorium* juvenil. In: LEÃO, Lúcia (Org.) **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora Senac, 2005.

PACKER, Randall. O que é multimídia, de uma vez por toda. In: LEÃO, Lúcia (Org.) **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora Senac, 2005.

PORTANOVA, Eduardo. O autor no imaginário da pós-modernidade: repensando Flusser e Foucault. **Ciências Sociais Unisinos**, São Leopoldo, v. 46, n. 2, p. 152-155, mai/ago, 2010.

PINHEIRO, Petrilson. **Práticas colaborativas de escrita via internet**: repensando a produção textual na escola. Londrina: Eduel, 2013.

RENA, Alemar. **Do autor tradicional ao agenciador cibernético**: do biopoder à biopotência. São Paulo: Annablume, 2009.

ROCHA, Rose de Melo. Da geração X à geração “ctrl alt del”: consumindo tecnologia, reiniciando a cultura. In: LEÃO, Lúcia (Org.) **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora Senac, 2005.

ROSADO, Luiz. Escrevendo juntos no ciberespaço: autoria textual coletiva em ambientes virtuais de aprendizagem. In: **Anais do VI Encontro de educação e tecnologia de informação e comunicação**. Universidade Estácio de Sá, 17-19 de setembro, 2008.

ROSE, Mark. The Author as Proprietor: Donaldson v. Becket and the Genealogy of Modern Authorship. In: **Representations**, University of California Press, n. 23, p. 51-85, Summer, 1988.

Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/2928566>> Acesso em: 17 set. 2016.

SANTAELLA, Lucia. Panorama da arte tecnológica. In: LEÃO, Lucia (Org.) **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora Senac, 2005.

SANTOS, Jair Ferreira. **O que é pós-moderno?** São Paulo: Brasiliense, 2000.

SILVA, Ludmilla. Novas tecnologias e direito autoral. **Jus Navigandi**, Teresina, ano 17, n. 3332, ago, 2012.

STECCA, Kharen *et al.* Do consumo ao consumismo: como uma necessidade tornou-se uma doença moderna. In: **Jornal UFG – Mesa-redonda**, Goiânia, ano V, n. 37, junho, 2010.

SZABÓ, Inácio; SILVA, Rubens. Informação e inteligência coletiva no ciberespaço: uma abordagem dialética. **Ciências e Cognições**. Rio de Janeiro, v.11, p. 37-48, jun./dez, 2007.

TRIDENTE, Alessandra. **Direito autoral**: paradoxos e contribuições para a revisão da tecnologia jurídica no século XXI. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

VARGAS, Maria Lucia Bandeira. **O fenômeno Fanfiction**: novas leituras e escrituras em meio eletrônico. Passo Fundo – RS: Universidade de passo Fundo, 2005.

VERSIGNASSI, Alexandre; LOPES, Reinaldo José. **Os dez mandamentos**: a verdadeira história de Moisés. Revista Superinteressante Online. Edição 353, novembro, 2015.

XAVIER, Antônio Carlos. Leitura, texto e hipertexto. In: MASCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antônio Carlos (Orgs.). **Hipertexto e gêneros digitais**: novas formas de construção de sentido. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

ZANINI, Leonardo. Direito de autor em perspectiva histórica: da Idade Média ao reconhecimento dos direitos da personalidade do autor. **Revista SJRJ**, Rio de Janeiro, v. 21, n° 40, p. 211-228, ago. 2014.

_____. A proteção internacional do direito de autor e o embate entre os sistemas do Copyright e do Droit D'auteur. **Revista SJRJ**, Rio de Janeiro, v. 18, n° 30, p. 115-130, abr. 2011.