

AS REAPROPRIAÇÕES DAS HISTÓRIAS ARTURIANAS NO CIBERESPAÇO

Luiza Cunha Canto Correia de Moraes¹

Resumo: Este artigo tem como objetivo discutir as teorias e a metodologia que embasam minha pesquisa de mestrado, cujo tema é investigar como as histórias do rei Arthur e de seu universo se dão no ambiente virtual e o que suas manifestações podem revelar a respeito do sujeito contemporâneo e de sua formação identitária. Trata-se de uma pesquisa de caráter interdisciplinar, que envolve os estudos das linguagens, das mídias e das manifestações artísticas, além de focar, também, no uso e nos estudos das tecnologias digitais. Como fundamentação teórica, destaco os conceitos de sujeito, de dialogismo e de gêneros discursivos (os quais estendo para os gêneros digitais), desenvolvidos por Bakhtin e seu círculo; além de trabalhar com a questão de identidade desenvolvida por Medina (2006). A metodologia utilizada é a Etnografia Digital, a qual promove o estudo de grupos e comunidades por meio da inserção do pesquisador no ambiente em que suas manifestações ocorrem. Espero, assim, contribuir com as discussões acerca da formação do sujeito e de sua relação, não só com as histórias arturianas, mas também (e principalmente) com as tecnologias digitais.

Palavras-chave: Gêneros discursivos. Sujeito. Dialogismo. Etnografia Digital. Histórias arturianas.

Abstract: This article aims to discuss the theories and methodology that support my Master's research, which I inquire how the stories of King Arthur and his universe are active in cyberspace and what their manifestations can reveal about the contemporary subjects and their identity formation. My research is interdisciplinary, it involves the studies of languages, media, and arts, as well as focusing on the use and studies of digital technologies. As a theoretical foundation, I emphasize the concepts of subject, dialogism and discursive genders (which I extend to digital genders) developed by Bakhtin and his circle; besides working on the concept of identity developed by Medina (2006). The methodology used is Digital Ethnography, which promotes the study of groups and communities through the insertion of the researcher in the environment in which their manifestations occur. I hope, therefore, to contribute to the discussions about the development of the subjects and their relationship with the Arthurian stories and with digital technologies.

Keywords: Discursive genders. Subject. Dialogism. Digital Ethnography. Arthurian stories.

1. Introdução

No presente artigo, tenho como objetivo percorrer a respeito de minha pesquisa de mestrado, cujo tema é como se dão as histórias que envolvem o rei Arthur e seu universo no ciberespaço e qual seriam seus impactos na formação dos sujeitos contemporâneos. Como se

¹ Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte, PUC-Campinas, e-mail: luizacanto.m@gmail.com. Bolsista CAPES - Processo: 88882.146147/2017-01.

trata de uma pesquisa em andamento, pretendo expor apenas uma breve história do desenvolvimento da lenda arturiana ao longo do tempo e de como ela pode ser encontrada no ambiente virtual, além de explicar sobre a Etnografia Digital e sobre alguns conceitos desenvolvidos por Bakhtin e seu círculo, aspectos metodológicos e teóricos essenciais para a realização da pesquisa, e sobre a concepção de identidade exposta por Medina (2006). As produções escritas a respeito da pesquisa serão sempre em primeira pessoa, pois parto de uma perspectiva sociocultural e dialógica, na qual me considero, além de pesquisadora, sujeito de minha pesquisa. Devo destacar que se trata de uma pesquisa interdisciplinar, na qual me concentro em perceber como as linguagens, as mídias e as artes se entrelaçam no ambiente digital ao se promoverem ressignificações e reapropriações das histórias arturianas.

As histórias a respeito do rei Arthur, de seus cavaleiros e de seu universo fazem parte do imaginário ocidental há mais de um milênio sem perder sua força e seus mistérios. Quem foi o rei Arthur, um homem real ou uma lenda? Em sua misteriosa saga, não é possível estabelecer quando termina o que é relato de acontecimento histórico e o imaginário começa, um evento presentemente comum a narrativas originadas em sociedades centradas na cultura oral. Assim, nas histórias arturianas, fatos históricos e ficção estão interligados. Le Goff, em seu livro *Heróis e maravilhas da idade média* (2011), define bem essa característica da personagem:

Artur representa bem aqueles heróis da Idade Média que, entre a realidade e imaginário, entre ficção e história, tornaram-se personagens míticas, assim como certas personagens históricas que realmente existiram distanciaram-se da história para tornar-se, por sua vez, mitos e juntar-se aos heróis fictícios no mundo do imaginário. (LE GOFF, 2011, p. 30)

Conforme relata Le Goff (2011, p. 30), as histórias sobre esse rei, provenientes do século VI d. C., foram transmitidas oralmente até serem mencionadas por escrito pela primeira vez no século IX, em *Historia britonum* (História dos bretões)², do cronista Nennius, em que se relata que Arthur teria sido um guerreiro que combateu os inimigos dos bretões em nome do rei.

Dois séculos depois do texto de Nennius, a história de Arthur é firmada na obra de Geoffrey de Monmouth, *Historia regum Britanniae* (História dos reis de Bretanha)³, que, segundo Le Goff (2011, p. 31), seria datada entre 1135 e 1138. Neste livro, relata-se que Arthur, filho de UtherPendragon e de Igraine, que teria sido concebido com a ajuda do mago Merlin, tornou-se rei aos quinze anos. O Arthur relatado por Monmouth no século XI colecionou

² NENNIUS. *History of the Britons*. Tradução de J. A. Giles. York University, 2000. Disponível em: <http://www.yorku.ca/inpar/nennius_giles.pdf>. Acesso em: 5 jan. 2019.

³ MONMOUTH, G. of. *The history of the kings of Britain*. Tradução e introdução de Lewis Thorpe. Londres: Penguin Books, 2015.

inúmeras vitórias sobre seus inimigos ao longo de seus anos de mandato. Seu reinado teria sido interrompido por seu sobrinho Mordred, que, segundo Monmouth, desencadeara um duelo mortal ao roubar a esposa e, a seguir, o reino de Arthur.

No mesmo século, entre os anos 1160 e 1185, Chrétien de Troyes alimentou a história na corte francesa (LE GOFF, 2011, p. 31). Diferentemente de Monmouth, ele valorizou as histórias de cavalaria, criou personagens como Lancelot, Perceval e Galahad, que se tornaram relevantes, cada um teve sua própria chance de ser personagem principal: a Távola Redonda assumiu posição de destaque, com ela, Arthur e seus cavaleiros eram todos iguais. Ao final de suas obras, um novo elemento foi acrescentado: a busca pelo graal. Assim, adapta-se, em definitivo, o rei Artur a um verdadeiro cristão, símbolo dos heróis medievais (LE GOFF, 2011, p. 36).

Dois séculos mais tarde, as narrativas arturianas ainda circulavam pelo território europeu. No conto *A esposa de Bath*, do livro *Os contos da Cantuária*, escrito por Chaucer, um dos cânones selecionados por Bloom (1995) e classificado por ele como o mais importante dos escritores anglófonos depois de Shakespeare, tem-se o relato de um caso ocorrido na corte do rei Arthur: um de seus cavaleiros havia estuprado uma donzela virgem, cabendo a Guinevere decidir se ele seria executado por seu crime ou ser poupado. A rainha lhe faz a proposta de que o cavaleiro deveria descobrir qual seria o maior desejo de uma mulher, se ele acertasse, estaria livre de sua sentença. O cavaleiro percorreu as terras em busca de resposta, conseguindo-a, depois de muito esforço, com uma idosa. Guinevere concorda com a resposta (uma mulher deseja soberania no casamento e no amor), mas o cavaleiro é obrigado a se casar com a idosa como parte do acordo que ele tinha para com ela.

No mesmo século em que *Os contos da Cantuária* foram publicados, Sir Thomas Malory (1485) escreveu *Le morte D'Arthur*. Nessa obra, o autor compilou várias narrativas arturianas que permeavam a cultura da época e também criou alguns capítulos das aventuras dos cavaleiros da Távola Redonda. Abaurre (1993), em seu estudo sobre a composição do romance de Malory, afirma que o autor traçou um complexo caminho em meio à história de Arthur e seus cavaleiros, ele conseguiu dar atenção a todos eles, inclusive ao que diz respeito a Tristão e Isolda, que muitos esquecem terem sido figuras que faziam parte das histórias arturianas.

Conforme Abaurre (1993), *Le morte d'Arthur* é uma obra inovadora e polêmica. Além disso, é uma das obras mais comuns a ser encontrada na atualidade pelo público e a principal responsável por inspirar outras obras que compõem o universo arturiano, como a tetralogia de Howard Pyle (1853-1911), a série de sete livros de T. H. White (1906-1964), bem como as

obras de Marion Zimmer Bradley (1930-1999) e de Bernard Cornwell (1944 -), devido à sua completude e, de certa forma, à sua linearidade, por fixar uma linha do tempo entre os acontecimentos das histórias avulsas que circulavam sobre as figuras de Arthur e de outras personagens em sua história utilizada por essas novas narrativas.

As histórias arturianas se tornaram presentes nas telas do cinema e da televisão, pode-se citar as mais famosas: *A espada era a lei* (1963); *Monty Python – Em busca do cálice sagrado* (1975); *Excalibur* (1981); *Rei Arthur* (2004); *Rei Arthur: a lenda da espada* (2017). Na televisão, podemos encontrar a série *Merlin* (2008-2012), da BBC.

Como pude perceber, as histórias arturianas se adaptam aos instrumentos utilizados em cada época sem que uma forma anule a outra, conforme explica Santaella (2003, p. 13): “uma nova formação comunicativa e cultural vai se integrando na anterior, provocando nela reajustamentos e refuncionalizações”. Ainda encontramos trabalhos literários que apresentam elementos do universo arturiano convivendo com produções cinematográficas, videogames, séries televisivas, animes, ficções de fãs (*fanfics*), entre outros. Dessa forma, é possível deduzir que as histórias do rei Arthur ainda são interessantes no mundo contemporâneo, no qual o uso das tecnologias digitais tem se tornado muito recorrente.

Como vivemos em um mundo interconectado pelos meios digitais, nos quais novos tipos de comunidades surgem e se manifestam (CASTELLS, 2010 p. 440), é evidente que os fãs do universo arturiano procurem espaços para expressarem suas opiniões, suas apropriações, suas ressignificações e seus anseios por novidades, além de buscarem por interações com outros internautas que também possuem os mesmos interesses. Assim, essas ações se concretizam por meio da utilização de fóruns, *fanfics*, resenhas sobre narrativas arturianas em blogs e em vídeos no *YouTube*.

Para que eu possa investigar e analisar algumas das manifestações socioculturais encontradas, busco me embasar em algumas das teorias expostas por Bakhtin e seu círculo ao longo do século XX, principalmente as que englobam os conceitos de sujeito, gêneros, apropriação discursiva e cronótopo. Neste artigo, limito-me a discutir brevemente sobre o sujeito e os gêneros do discurso, estendendo-me ao conceito de gêneros digitais, desenvolvido por Machado (s. d.).

O objetivo da pesquisa é explorar, a partir de olhar sociocultural, fenômenos que ocorrem no ambiente digital, observando comunicações discursivas que me permitam entender como e por que os sujeitos contemporâneos, em especial os brasileiros, interessam-se por narrativas tão antigas, que remetem às origens da Inglaterra, país tão distinto do nosso no que diz respeito a suas origens, língua e diversos aspectos socioculturais e históricos.

Os dados são coletados de forma dialógica, perspectiva que acata que o conhecimento é construído e transformado a partir da relação entre os sujeitos (RENFREW, 2018, p. 120). Não apenas é investigado o percurso que as histórias traçam no meio digital, os sujeitos, suas manifestações e apropriações a respeito das diversas versões das histórias do rei Arthur, como também serei sujeito atuante no meio digital: como fã das narrativas e inserida neste meio, também participo do universo que compõe a pesquisa. Portanto, da mesma forma em que farei uso do olhar investigativo ao acessar um dispositivo digital, o qual promove as interações entre os sujeitos e as ressignificações das histórias arturianas para eles, formarei minhas apropriações discursivas e fornecendo novas significações para as narrativas em questão, tornando-me, conseqüentemente, um dos sujeitos de minha própria pesquisa. E, assim, destaco novamente o motivo de as produções textuais relacionadas à pesquisa são em primeira pessoa: sendo uma pesquisa dialógica, por uma perspectiva sociocultural, que se utiliza da Etnografia Digital, a qual o pesquisador se insere no ambiente pesquisado para que possa ter contato com o objeto da forma mais natural possível, é condizente que os textos sejam escritos dessa forma.

A seguir, transcorro brevemente sobre a metodologia e o percurso de recolhimento de dados utilizados na pesquisa e sobre os conceitos de sujeito, gêneros discursivos e gêneros digitais.

2. Fundamentação teórica

Como fundamentação teórica, trarei alguns conceitos desenvolvidos por Bakhtin e seu círculo ao longo do século XX. Essa perspectiva foi adotada neste estudo por sua visão de linguagem, o dialogismo, de forma que a discussão que se faz a partir dos gêneros discursivos serve como categoria de análise dos desdobramentos das histórias arturianas no ciberespaço. Nesta parte de meu texto, exponho, brevemente, alguns dos conceitos que estou trabalhando na pesquisa, que se trata de um estudo ainda em desenvolvimento.

O conceito de gênero discursivo é expandido para a ideia de gêneros digitais e/ ou gêneros que se apoiam no ambiente digital (MACHADO, [s.d.]; SANTAELLA, 2014), o conceito de sujeito e a noção de identidade como é proposta por Medina (2006). Penso que estas orientações teóricas contribuam para o aprofundamento da discussão a respeito da relação entre o sujeito dos dias correntes e o universo arturiano que permeiam algumas de suas práticas sociais.

Ao se pensar que o sujeito está sempre se relacionando com o mundo ao seu redor, ou seja, com o espaço sócio-histórico no qual está inserido, posso imaginar que a sua constituição se dá por meio de fatores externos a si, tais como as relações que estabelece com o outro.

Sob orientação bakhtiniana, entendo que a complexa troca de informações e perspectivas entre os sujeitos está sempre em constante movimento, pois o sujeito é vivo, um indivíduo que está sempre travando novos contatos, encontrando novos discursos que podem ser apropriados e/ou refutados por ele de acordo com o seu passado e com os outros discursos que já o constitui. Essa constituição, que depende dos diálogos que o sujeito estabelece em comunicação discursiva, se dá a partir do que Bakhtin chama de dialogismo (RENFREW, 2018, p. 54-55).

O dialogismo informa que todo enunciado possui relação com outros enunciados e traz consigo informações ou construções de discursos de outros falantes (BAKHTIN, 2016, p. 25). É de se refletir que um sujeito não emite apenas um enunciado, mas, sim, um conjunto de enunciados, que possuem estilo, eixo temático e construção composicional, de maneira que alguns enunciados podem ser recorrentemente similares uns aos outros formando, então, os chamados gêneros discursivos.

Como informam as proposições bakhtinianas (BAKHTIN, 2016, p. 12), os gêneros do discurso são conjuntos de enunciados relativamente estáveis. Os enunciados, nesta concepção, são formas de se transmitir uma mensagem, são compostos por três elementos: forma composicional, tema e estilo. Pela análise desses três elementos, é possível perceber as condições e as finalidades do enunciado, o que mostra a complexidade da linguagem e de seu uso. Deve-se ter em mente que “[o]s enunciados e seus tipos, isto é, os gêneros discursivos são correias de transmissão entre a história da sociedade e a história da linguagem” (BAKHTIN, 2016, p. 20).

O falante, por meio dos diálogos realizados com os outros que participam de comunidades com as quais ele tem contato, amplia seu repertório com relação aos enunciados e aos gêneros do discurso. Para expressar seus pontos de vista, suas atitudes e suas visões de mundo, o indivíduo constrói enunciados, apropriando-se de discursos com os quais ele já havia dialogado, mas exibindo uma forma nova de expô-los, a partir da combinação de discursos que se encontram em seu repertório. É importante salientar que

[o]s gêneros dos discursos, comparados às formas da língua, são bem mutáveis, flexíveis e plásticos; entretanto, para o indivíduo falante eles têm significado normativo não são criados por ele mas dados a ele. Por isso um enunciado singular, a despeito de toda a sua individualidade e do caráter criativo, jamais pode ser considerado uma *combinação absolutamente* livre de formas da língua. (BAKHTIN, 2016, p. 41-42, grifos do autor)

No entanto, apesar de os enunciados não serem de fato criados pelo indivíduo a partir “do nada”, mas sempre a partir de um enunciado previamente dado, que marca o ato enunciativo do sujeito (autor deste ato, neste momento), a forma como o indivíduo pode combinar os

discursos que já estão dentro de seu repertório é infinita. Dessa forma, os enunciados são infinitos, eles carregam diversas vozes e nunca são reproduzidos da mesma maneira, pois o momento, a situação e o sujeito sempre será outro. Pode-se afirmar que assim também são os gêneros do discurso, heterogêneos e igualmente infinitos, uma vez que as relações e atividades humanas são sempre multifacetadas e em estado constante de transformações, devido às apropriações e às reapropriações discursivas (BAKHTIN, 2016, p. 12).

Deve-se notar que os enunciados possuem um caráter responsivo: quando se emite um enunciado, uma resposta é esperada, como Bakhtin (2016, p. 24-25) explica: “[t]oda compreensão da fala viva, do enunciado vivo é de natureza ativamente responsiva (embora o grau desse ativismo seja bastante diverso); toda compreensão é prenhe de resposta, e nessa ou naquela forma a gera obrigatoriamente: o ouvinte de torna falante”. Assim se dá o dialogismo, nas interações discursivas.

Dessa forma, ao pensarmos que os gêneros são enunciados utilizados pelos sujeitos para que possam exprimir suas opiniões, emoções e realizar atividades comunicacionais e que, a partir das interações e dos enunciados entre o eu e o outro, o sujeito faz sua própria constituição, por se colocar no lugar do outro para que possa efetivar sua compreensão, os estudos sobre os gêneros discursivos são fundamentais para que possamos entender a composição (para sempre inacabada) dos sujeitos.

O sujeito, para Bakhtin e seu círculo é inacabado, constituído a partir do seu diálogo com o outro, está permanentemente em construção. O sujeito se relaciona incessantemente com o que há ao seu redor, ao ambiente sócio-histórico em que convive. Segundo Bakhtin (2016), ele está sempre a emitir enunciados, ou seja, sempre se autoexpressando e, com isso, estabelecendo diálogo com outro indivíduo que, por sua vez, também possui uma formação heterogênea e fruto de seu meio sócio-histórico. Quando se estabelece um diálogo entre dois indivíduos, para que seus enunciados sejam plenamente compreendidos, os indivíduos precisam sair de suas posições, assumir o lugar do outro e então voltar para si (BAKHTIN, 2010 apud RENFREW, 2018, p. 52). Mas, por ter experimentado uma outra visão de mundo, concebida por diversos diálogos anteriores com sujeitos diversos, os indivíduos nunca mais são os mesmos ao retornarem para si. Assim, esse processo continua por toda a vida do sujeito. Deve-se salientar que o diálogo não precisa ser estabelecido entre duas pessoas, o sujeito pode dialogar com objetos que reproduzem enunciados de outros sujeitos, como obras literárias e trabalhos científicos, conforme Bakhtin (2016) expõe em sua obra *Os gêneros do discurso*, de forma que é possível, também, dialogar com tecnologias mais recentes, como o cinema, a televisão, o videogame, entre outros.

O sujeito é um ser interativo, constituído pelas vozes que permeiam a sociedade e (re)produtor das ideias que nela circulam e com as quais se envolve por intermédio de práticas sociodiscursivas. Por viver socialmente, o sujeito está sempre em contato com as transformações do espaço histórico e temporal em que se encontra e, também, está sempre em contato com outros sujeitos, o que lhe permite exercer a alteridade, se dialogar com o lugar de que fala o outro, e, assim, constante e inconclusivamente, constituir-se.

Nota-se que, ao se estabelecer um diálogo com o outro, há um processo de produção de sentidos e de construção de identidade: a identidade definida pelos sentidos compartilhados entre um grupo que fala uma determinada língua; contudo, esses sentidos são produzidos tendo como base as experiências anteriores de quem os evoca, ou seja, esses sentidos contêm vozes outras que auxiliam na construção daquele que fala (MEDINA, 2006, p. 71).

Como disse anteriormente, as histórias arturianas estão presentes em diversas práticas socioculturais encontradas na contemporaneidade. Essas histórias podem ser reconstituídas e ressignificadas inúmeras vezes, assim como o próprio sujeito que se apropria de discursos e, assim, constrói seu próprio sentido para/nas histórias. A presença das histórias arthurianas (seus elementos e/ou seu todo modalizado) em práticas sociais dos dias atuais marca a influência que essas histórias ainda possuem nas constituições dos sujeitos que, ao tomar para si um enunciado e ressignificá-lo, ele mesmo se transforma, Arthur, o rei e/ou o mito, atravessa o tempo e os meios que propagam suas histórias.

Assim, retomo a ideia de Santaella (2003) de que a cultura não morre, ela está sempre ganhando novos significados e se reconstituindo, principalmente nas formas em que se podem transmitir ideias, histórias, notícias etc. Percebe-se, por esse fenômeno de transformação da cultura, como podemos ter tantas releituras, tanto literárias quanto cinematográficas, das narrativas arturianas, é uma fonte de ideias e mistérios líquida o suficiente para sobreviver ao tempo e às mudanças midiáticas.

Em concordância com Santaella (2003, p. 59), entendo que a cultura midiática é o meio mais fluido de circulação de ideias atingindo complexos níveis, gêneros e formas diversas de produções culturais, com a ajuda de tecnologias digitais. A cultura centrada no ambiente digital está em constante expansão.

Especificamente a respeito do ciberespaço, Santaella (2003, p. 76) informa que se trata de um fenômeno complexo, no qual a comunicação se dá de forma interativa, global, e que ainda não está muito bem regulamentado, e que também não se sabe como isso seria feito, pois se trata de um sistema com várias brechas para a interação entre os que o utilizam. Além de fácil acesso à informação, conhecimento e educação, é um ambiente propício para a criação de

comunidades virtuais estratégicas que, segundo a autora, devem ser exploradas urgentemente, de forma política e culturalmente criativa (SANTAELLA, 2003, p. 76).

Dessa forma, passemos para suas ideias exploradas no texto *Gêneros discursivos híbridos na era da hipermídia*, em que Santaella (2014) reúne suas concepções de mídia à pluralidade de gêneros discursivos enfatizada por Bakhtin, alegando que “embora Bakhtin tenha elegido o romance como *locus* privilegiado do dialogismo, seus conceitos, tais como heteroglossia, dialogismo e polifonia se prestam à perfeição para a análise da interatividade nas redes sociais digitais” (SANTAELLA, 2014, p. 207). Para explicar tal afirmação, utilizo o videogame como exemplo: ao se produzir um videogame, o sujeito quebra o silêncio ao expor sua apropriação e ressignificação de uma narrativa existente como uma história que abarca o universo do rei Arthur, emitindo enunciados já presentes no meio social, criando um gênero discursivo; depois de desenvolvido e publicado, vemos a participação de vários gamers, expressando suas opiniões, respondendo não só o sujeito que emitiu a primeira ideia no videogame, mas também os outros indivíduos que também expuseram seus pensamentos, de forma que os participantes inseridos nesse universo entram em contato com diversos gêneros discursivos (como o design e as cores utilizadas no videogame, os diálogos entre as personagens, o diálogo entre o próprio gamer e suas ações dentro do jogo, etc.), com inúmeras vozes que permeiam o discurso e com formas diferentes de expressar.

Machado ([s.d.], p. 1) defende que estudar a questão de gêneros discursivos no ambiente virtual se tornou uma necessidade, pois são formas de comunicação mediada, ou seja, são linguagens. Ela acrescenta que os variados gêneros discursivos não são uma novidade, mas sim, o meio em que eles se manifestam, “o gênero evolui e se transforma, tornando-se elemento comum de diferentes sistemas” (MACHADO, [s.d.], p. 3). Assim, no ciberespaço, as manifestações de comunicação vão desde textos e vídeos até videogame e quadrinhos. Ao mesmo tempo em que os internautas têm acesso a conteúdos diferentes, eles podem expressar sua opinião e interagir entre si, formando comunidades virtuais, não importando sua localização geográfica e o meio social ao qual pertencem. A comunicação nas comunidades não ocorre face-a-face, mas podem ser tidas em tempo real, pois a partir dos interesses em comum, os membros da comunidade querem se informar e produzir respostas a respeito de determinado assunto (ERICKSON, 1996 apud MACHADO, [s. d.], p. 16).

Dessa forma, tem-se que o processo de construção de identidades e de novos sentidos possui um caráter social. Medina (2006, p. 59) afirma que nesse processo estão envolvidas duas dialéticas: a do reconhecimento mútuo, ou seja, a identificação pela semelhança; e a dialética entre identidade e diferença, na qual a identidade se constitui a partir do conflito entre

identidades ao se estabelecer uma forma de interação com o outro. Medina argumenta que “a identidade é abstrata e vazia (radicalmente indeterminada) quando considerada fora de contextos particulares de ação e interação, mas se torna contextualmente determinada em relação a comunidades e práticas particulares”⁴ (MEDINA, 2006, p. 59, tradução minha). O autor explicita que a identidade é concebida de forma heterogênea, em um espaço no qual múltiplas vozes interagem de maneira complexa.

Em suas reflexões sobre a identidade, Medina (2006, p. 91-93) afirma que há três formas de construção de identidade: pela identificação, pela contraidentificação, ou até mesmo de desidentificação. Medina (2006, p. 91) explica como esse processo ocorre ao utilizar o exemplo de membros familiares, no qual a identificação com um familiar pode se dar pela semelhança que há entre eles, no entanto, também pode se dar pela diferença que se vê entre os membros de uma família e os membros de outra. A desidentificação é um processo que acontece quando um indivíduo se identificava com determinado grupo, mas, por algum motivo, passou a não de identificar mais, o que ocasiona um deslocamento dele para outro(s) grupo(s) (MEDINA, 2006, p. 93-94).

Acredito que as teorias brevemente resenhadas até aqui a respeito dos gêneros do discurso e da formação do sujeito e de suas identidades me fornecem a possibilidade de construir um olhar crítico e analítico que é fundamental para que eu possa verificar o que as histórias arturianas podem revelar sobre os sujeitos contemporâneos que buscam apreciá-las, sendo este o objetivo principal da pesquisa. Observo que me envolvo com um objeto de extrema complexidade, de forma que cada perspectiva trabalhada deve ser cuidadosamente examinada. Assim, para a coleta de dados, me utilizo da Etnografia Digital como método, o qual se mostra compatível com a fundamentação teórica trabalhada.

3. Metodologia

Com o avanço do mundo digital, pessoas comuns passaram a se organizar em comunidades on-line, a acessarem rapidamente à informação, e a terem contato com outros grupos ou indivíduos os quais talvez nunca conheceriam no mundo off-line. É nesse contexto que surge a etnografia digital como método de pesquisa no ambiente virtual. Trata-se de um método de pesquisa que adveio da etnografia, na qual, segundo Hines (2004, p. 11-12), o pesquisador tem a oportunidade de se infiltrar no mundo estudado, de participar dos processos, das atividades, das relações e das significações que ocorrem no ambiente em questão. O

⁴“identity is abstract and empty (radically indeterminate) when considered outside particular contexts of action and interaction, but it becomes contextually determinate in relation to particular communities and practices” (MEDINA, 2006, p. 59)

investigador tem a contraditória relação de ser um estranho e, ao mesmo tempo, um nativo no que diz respeito ao seu objeto; ele deve estar perto e vivenciar a cultura que o envolve, mas deve manter distância para que possa olhar criticamente para seus elementos.

A etnografia digital, segundo Pink et al. (2016, p. 24) é um estudo etnográfico do mundo atual, envolve os ambientes digitais, materiais e sensoriais. Tem como foco observar e analisar as atitudes dos indivíduos no meio on-line, sendo o pesquisador inserido também nesse ambiente, ele deve ter um olhar crítico ao ter contato com as interações entre os membros das comunidades, com as formas como os indivíduos reagem ao darem, receberem e trocarem informações, observar se eles criam avatares, se são eles mesmos, quais tipos de informações circulam nesses meios, quais são as relações estabelecidas entre os meios on-line e off-line e quais tipos de experiências interpessoais e sensoriais os ambientes digitais podem promover, entre outros processos. A etnografia digital explora um mundo novo e muito vasto, repleto de possibilidades, que tem tido influência direta nas nossas constituições como sujeito.

Certamente, apesar do olhar destacado às comunidades on-line quando se trata desse método, o etnógrafo digital não pode se desligar no mundo off-line. O ambiente material também influencia no virtual, assim como o contrário também acontece (PINK et al., 2016, p. 250). É possível perceber que a forma de se organizar nas redes sociais virtuais é semelhante à maneira como se têm as comunidades do universo material, os indivíduos procuram por aqueles com quem eles podem criar laços de afinidade, por meio de um interesse em comum: uma comunidade de alunos da mesma escola, um grupo interessado em discutir um videogame, um grupo de leitura etc.

As relações estabelecidas off-line podem acontecer no mundo on-line, como Markham (2016) cita em seu artigo o seguinte questionamento a respeito dessas relações: “quem eu devo aceitar como amigo? Todo mundo que eu conheço ou só quem eu gosto?” (MARKHAM, 2016, p. 1). Assim também acontece com as interações que primeiramente foram baseadas no mundo on-line, alguns gamers conversam com outros por meio do chat disponível no game, seja para combinar uma estratégia dentro daquele universo, seja para fazer novas amizades, e, algum tempo depois, podem combinar de se conhecerem no ambiente off-line.

A convivência no ciberespaço se tornou diária, carregamos esse mundo em nossos bolsos, podemos expressar nossas emoções com um simples toque. Percebe-se que o ciberespaço abriu uma gama de possibilidades de ação dos indivíduos e que isso pode ter alterado, de certa forma, algumas noções do que se tinha sobre o espaço, a localidade, as relações interpessoais, como Pink et al. (2016, p. 41-43) expõe em seu livro, no qual é destacado a importância de se estudar as mídias digitais, por se tratar de um universo sensorial, aberto,

criativo e que necessita de uma prática reflexiva para que se possa compreender seus impactos reais nas vidas das pessoas na contemporaneidade.

Ao ter-se em vista que um dos focos principais em estudos etnográficos digitais é a interação entre os usuários, pode-se afirmar, em concordância com Castells (2016), que a comunicação nas redes pode ser classificada como espontânea, não-organizada e diversificada em finalidade e adesão.

Quando se pensa em comunicação no ambiente virtual, são apresentadas novas formas de socialização e de vida urbana que estão emergindo ao se adaptarem ao ciberespaço (CASTELLS, 2016, p. 443). Castells (2016, p. 444) afirma que as comunidades formadas no mundo virtual não são necessariamente opostas àquelas que se formam no mundo material, como é o caso do clube do livro por assinatura TAG – experiências literárias: ao assinar o clube, o indivíduo entra no grupo fechado do Facebook, ou no próprio aplicativo da TAG, para conversar sobre os livros lidos; depois, as pessoas começaram a marcar encontros em cafés para discutir os livros pessoalmente nas cidades em que moram e, ao voltarem para suas casas, postam fotos do encontro no grupo on-line para que os integrantes de outras partes do Brasil possam ver e interagir. Nesse caso, os grupos on-line e off-line se complementam e interagem nesses dois mundos, pois os interesses do indivíduo que navega continuam sendo os mesmos em ambos os mundos, pode-se até mesmo dizer que é provável que o indivíduo tenha começado a agir de forma ativa nas redes digitais por buscar suprir as faltas de informação e de interação que suas redes de contato no ambiente físico não oferecem a ele.

Ao me concentrar na coleta de dados, busco me integrar aos grupos que interagem nos espaços virtuais disponíveis para as manifestações das histórias arturianas. Entro em redes sociais como o Facebook, Twitter, Instagram, Tumblr e fóruns como se fosse uma fã em busca de informações a respeito das diversas histórias disponíveis, quero ver o que eles leem, assistem, jogam, discutem, desenham, reblogam, escrevem. O ciberespaço é vasto, Camelot me parece maior do que nunca, mas, certamente, não posso esquecer que não sou somente uma fã, mas também sou uma pesquisadora que possui a intenção de compreender mais sobre as interações, comportamentos e intenções dos sujeitos contemporâneos no ciberespaço utilizando as histórias milenares do rei Arthur como uma ferramenta de pesquisa.

4. Considerações finais

O ambiente virtual é um caminho aberto para novas possibilidades de construção de sentidos e de sujeito. Percebe-se que, embora tenham surgido há mais de mil anos, as histórias arturianas, assim como muitas produções e elementos do ambiente off-line, estão sendo

ressignificadas e reapropriadas nas esferas on-line. Sua capacidade de adaptação a faz parecer inacabada como um sujeito bakhtiniano.

A partir dos desdobramentos das histórias do rei Arthur e de seu universo no ambiente virtual, considerado relativamente novo, e também a partir da minha curiosidade em saber os motivos de uma lenda tão antiga continuar atraindo a atenção de pessoas nos dias atuais, espero contribuir para a discussão a respeito da formação do sujeito contemporâneo e dos processos identitários que os compõem. É possível perceber que os processos identitários e de sentidos que constituem o sujeito e as comunidades das quais ele faz parte são complexos, não só pela identificação gerada por uma lenda medieval adaptada ao imaginário do século XXI mediada por diversos aparatos tecnológicos, mas também pela interação virtual com comunidades as quais ele não teria contato, ou não existiriam, se não fosse por esses meios de comunicação.

Referências bibliográficas

A ESPADA era Lei. Produção de Walt Disney. California, EUA: Walt Disney Pictures, 1963. 1 DVD.

ABAURRE, M. L. M. *A matéria da Bretanha no século XIX: Alfred Tennyson e Mark Twain na corte do Rei Arthur*. 1993. 274 f. Dissertação (Mestrado em Teoria Literária) – Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas. Disponível em: <<http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/270000>>. Acesso em: 15 jun. 2018.

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

BLOOM, H. *O cânone ocidental*. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1995.

BRADLEY, M. Z. *As brumas de Avalon*. São Paulo: Editora Planeta, 2018.

CASTELLS, M. A Cultura da Virtualidade Real: a integração da comunicação eletrônica, o fim da audiência de massa e o surgimento das redes interativas. In: *A sociedade em rede (vol.1)*. Tradução de Ronei VenancioMajer. São Paulo: Paz e Terra, 2010, p. 413-458.

CHAUCCER, G. *Os contos de Canterbury*. São Paulo: Editora 34, 2014.

CORNWELL, B. *As crônicas de Artur*. 30. ed. Rio de Janeiro: Editora Record, 2016.

EXCALIBUR. Produção de John Boorman. Estados Unidos: Warner Bros. Entertainment, 1981.

HINES, C. *Etnografia virtual*. Tradução de Cristian P. Hormazábal. Barcelona: Editorial UOC, 2004.

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

MACHADO, I. *Gêneros no contexto digital*. [s. d.]. Disponível em: <<https://goo.gl/NQNV1r>>. Acesso em: 15 out. 2017.

MALORY, S. T. *Le morte d'Arthur*. Estados Unidos da América: Barnes & Noble, 2015.

MARKHAM, A. N. (2016) Ethnography in the Digital Era: from fields to flows, descriptions to interventions. In: DENZIN, N. K.; LINCOLN, Y. S. *Sage Handbook of Qualitative Research*. 5. ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications Ltd., 2017.

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

MERLIN. Produção de Johnny Capps et al. Reino Unido. BBC, 2008-2012.

MONTY PYTHON - Em busca do cálice sagrado. Produção de Mark Forstater; John Goldstone; Michael White. Reino Unido: Columbia Pictures, 1975. 1 DVD.

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

PYLE, H. *Rei Arthur e os cavaleiros da Távola Redonda*. Tradução de Vivien Kogut Lessa de Sá. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

RENFREW, A. *Mikhail Bakhtin*. Tradução de Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola, 2018.

REI Arthur. Produção de Jerry Bruckheimer et al. EUA/Reino Unido: Walt Disney / Buena Vista, 2004. 1 DVD.

REI Arthur: a lenda da espada. Produção de Bruce Berman et al. EUA: Warner Bros. Entertainment, 2017. 1 DVD.

SANTAELLA, L. *Cultura e artes do pós-humano*. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, L. Gêneros discursivos híbridos na era da hipermídia. *Bakhtiniana*, São Paulo, v. 9, n. 2, p. 206-216, ago./dez. 2014. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/bakhtiniana/article/view/19516>>. Acesso em: 15 out. 2017.

WHITE, T. H. *The once and future king*. Estados Unidos da América: Penguin USA, 2016.