



CENTRO DE ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS
DISSERTAÇÃO

CULTURA VISUAL E PRODUÇÃO EM FÃ-ARTE



MÁRCIO DE MORAES VETROMILA
PELOTAS, 2020

Márcio de Moraes Vetromila

Cultura Visual e Produção em Fã-arte

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial à obtenção do título de mestre em Artes Visuais

Orientadora: Dra. Angela Raffin Pohlmann

Pelotas, 2020

V589c Vetromila, Márcio de Moraes

Cultura visual e produção em fã-arte / Márcio de Moraes
Vetromila ; Angela Raffin Pohlmann, orientadora. — Pelotas, 2020.

108 f. : il.

Dissertação (Mestrado) — Programa de Pós-Graduação em Artes
Visuais, Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, 2020.

1 . Arte. 2. Fã-arte. 3. Cultura visual. 4. Autoria. 5. Estilo. I. Pohlmann,
Angela Raffin, orient. II. Título.

CDD : 700

Banca examinadora:

Profa. Dra. Angela Raffin Pohlmann – orientadora - UFPel

Profa, Dra. Sandra Regina Simonis Richter - UNISC

Profa. Dra. Larissa Patron Chaves - UFPel

Prof. Dr. Cláudio Tarouco de Azevedo - UFPel

Resumo

VETROMILA, M.V. **Cultura Visual e Produção em Fã-arte**. 2020. 108f. Dissertação (Mestrado em Artes Visuais - Linha de Pesquisa Processos de Criação e Poéticas do Cotidiano) - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2020.

O objetivo desta pesquisa é expor e investigar a produção do universo visual do artista Márcio Vetromila. A dissertação apresenta um estudo sobre o processo de criação de obras em Fã-arte criadas por este artista brasileiro. A Fã-arte aparece como tema principal da pesquisa, definida como uma mídia visual inspirada em personagens, marcas, fantasias, itens ou obras notoriamente conhecidas, provida por terceiros ou de meio público, além dos domínios autorais do artista criador. Como resultado a pesquisa demonstra o posicionamento da Fã-arte no universo Fandom, proporciona uma abordagem poética e dissertativa do processo de criação de uma obra em Fã-arte. Evidenciando deslocamentos artísticos que interpassam a ilustração, arte, cultura pop, mídias e cultura visual, perpassando alguns conceitos nesta reflexão, tal como o conceito de “autoria” em Foucault (2001).

Palavras-chave: Arte; Fã-arte; Cultura Visual; Autoria; Estilo

Abstract

VETROMILA, M.V. **Visual Culture and Fan-Art Production**. 2020. 108f. Dissertation (Master in Visual Arts - Line of Research in the Creation and Poetics of Everyday Processes) - Postgraduate Program in Visual Arts, Arts Center, Federal University of Pelotas, Pelotas, 2020.

The objective of this research is to expose and investigate the production of the visual universe of the artist Márcio Vetromila. The dissertation presents a study on the process of creating works in Fan-Art created by this Brazilian artist. Fan-art appears as the main theme of the research, defined as a visual medium inspired by well-known characters, brands, costumes, items or works, provided by third parties or the public, in addition to the author's creative domains. As a result, the research demonstrates the positioning of Fan-art in the Fandom universe, providing a poetic and dissertative approach to the process of creating a work in Fan-Art. Evidencing artistic displacements that cross illustration, art, pop culture, media and visual culture, crossing some concepts in this reflection, such as the concept of “authorship” in Foucault (2001).

Keywords: Art; Fan art; Visual Culture; Authorship; Style

Agradecimentos:

Agradeço aos meus familiares, em especial aos meus amados pais, Marcos Antônio Monks Vetromila e Maria Teresa de Moraes Vetromila incansáveis no apoio e incentivo. A minha, orientadora Angela Raffin Pohlmann pela dedicação e compreensão, quando precisei sempre pronta a me ajudar, demonstrando ser muito mais que professora uma amiga, uma mentora, um anjo da guarda principalmente durante o período da elaboração dessa dissertação, pois foi o ano acometido pela pandemia de Covid-19. Agradeço aos professores Sandra Regina Simonis, Larissa Patron Chaves e Cláudio Tarouco de Azevedo por suas contribuições na banca examinadora. E finalizo agradecendo a Universidade Federal de Pelotas UFPEL e todos os profissionais e professores por terem me dado a oportunidade de fazer meu mestrado.

Lista de Figuras

Figura 1	A Grande Onda de Kanagawa.....	p. 24
Figura 2	Nier Automata Moodboard.	p. 31
Figura 3	Composições.	p. 33
Figura 4	Traço final.	p. 34
Figura 5	Cor base	p. 35
Figura 6	Luz cenário.....	p. 36
Figura 7	Nier Automata.....	p. 38
Figura 8	Universo Fandom.....	p. 48
Figura 9	Baía de Tago perto de Ejiri no Tokaido.....	p. 50
Figura 10	Astro boy- capa do volume :1.....	p. 52
Figura 11	Alter ego Mr. DOB.....	p. 54
Figura 12	Miss Fortune.....	p. 58
Figura 13	Spider Gwen.....	p. 60
Figura 14	Esferas de influência.....	p. 61
Figura 15	SheVamp Moodboard.....	p. 63
Figura 16	SheVamp.....	p. 65
Figura 17	Aggretsuko Moodboard	p. 66
Figura 18	Aggretsuko.....	p. 68

Figura 19	Midoriya Moodboard.....	p. 69
Figura 20	Midoriya.....	p. 71
Figura 21	Uraraka Moodboard.....	p. 72
Figura 22	Uraraka.	p. 74
Figura 23	Rick and Morty Moodboard.....	p. 75
Figura 24	Rick and Morty.....	p. 77
Figura 25	Gravity Falls Moodboard.....	p. 78
Figura 26	Gravity Falls.....	p. 80
Figura 27	Bowsette Moodboard.....	p. 81
Figura 28	Bowsette.....	p. 83
Figura 29	Terra Chan Moodboard.....	p. 84
Figura 30	Terra Chan.....	p. 86
Figura 31	Fionna Moodboard.....	p. 87
Figura 32	Fionna.....	p. 89
Figura 33	Bloodstained Moodboard.....	p. 90
Figura 34	Bloodstained.....	p. 92
Figura 35	Leite Moça Moodboard.....	p. 93
Figura 36	Leite Moça Nouveau.....	p. 95
Figura 37	Cloud moodboard.....	p. 96
Figura 38	Cloud.....	p. 98

Figura 39	Tifa moodboard.....	p. 99
Figura 40	Tifa.....	p. 101

Sumário

Introdução.....	p. 12
1. Fã-arte.....	p. 15
2. O estilo Mangá em meus trabalhos.....	p. 23
3. Processo de criação e a visualidade de meus trabalhos.....	p. 28
1ºFase: Pesquisa.....	p. 30
2ºFase: Composição.....	p. 32
3ºFase: Esboço ou sketch.....	p. 34
4ºFase: Traço Final.....	p. 34
5ºFase: Cor Base	p. 35
6ºFase: Cenário	p. 36
7ºFase: Arte Finalização.....	p. 37
8ºFase: Detalhamento.....	p. 37
9ºFase: Verificação.....	p. 37
10º Fase: Ajustes e publicação.....	p. 37
4 Analise do processo de criação.....	p. 39
5. O universo do <i>Fandom</i>.....	p. 40
5.1 Cosplay.....	p. 42
5.2 <i>Fan Fiction</i>	p. 43
5.3 Fanzine.....	p. 43
5.4 Fan Film.....	p. 44
5.5 Fan Games.....	p. 45
5.6 Fan Music.....	p. 45
5.7 Fan-Toy.....	p. 45

6. Comportamentos presentes nas atividades <i>Fandom</i>	p. 46
6.1 Crossover	p. 47
6.2 Mudança de gênero literário	p. 47
6.3 Mudança nos personagens	p. 47
7. Artistas influenciadores e estilo influenciador	p. 49
7.1 Katsushika Hokusai	p. 50
7.2 O artista Tezuca Ossamu	p. 52
7.3 Takashi Murakami	p. 54
7.4 Artistas de Fã-arte	p. 57
7.4.1 RossDraws	p. 58
7.4.2 Stanley Artgerm Lau	p. 59
8. Galeria	p. 62
8.1 SheVamp	p. 64
8.2 Aggretsuko	p. 67
8.3 Midoriya	p. 70
8.4 Uraraka	p. 73
8.5 Rick and Morty	p. 76
8.6 Gravity Falls	p. 79
8.7 Bowsette	p. 82
8.8 Terra Chan	p. 85
8.9 Fionna	p. 88
8.10 Bloodstained	p. 91
8.11 Leite Moça Nouveau	p. 94
8.12 Cloud	p. 97
8.13 Tifa	p. 100
Considerações Finais	p. 102
Referências	p. 105

Introdução

A ilustração é um dos meios artísticos mais propagados na internet, facilmente entendível e assimilável pelo público e fãs. É de se imaginar que o espaço da ilustração é andar pela arte e design, e nunca tocá-los. Segundo Crush & Zeegen (2009, p.12), a ilustração é “excêntrica demais para artistas e artística demais para os designers, se encontra em uma terra de ninguém entre os dois mundos”. Então surge a pergunta: a ilustração dentro da Fã-arte é arte?

A Fã-arte, Fanart ou, ainda, “Fanarte”, é uma mídia visual inspirada em personagens, marcas, fantasias, itens ou obras notoriamente conhecidas. Tais inspirações devem provir de terceiros ou de meio público, além dos domínios autorais do artista criador. Como o próprio nome denota é um trabalho realizado por fãs que usam sua própria visão sobre a obra original para criar outras obras com certo vínculo com aquelas. Dentro da Fã-arte também pode-se encontrar não só uma relação de autoria de terceiros como fonte inspiradora para Fã-arte como também a adição de estilos como o uso do estilo mangá. Essa escolha é autoral como uma preferência de estilo. A Fã-arte aceita o uso de estilos como mais um mecanismo para criar Fã-arte. Dessa forma cria mais uma maneira de referência, consumo e cultura visual criando citações de estilos ou de outros artistas, como no caso de obras em Fã-arte que recriam estilos de Art Nouveau, mangá, comics, cartoons etc...

O objetivo desta pesquisa é apresentar meu universo visual e expor meus pensamentos na busca por esclarecer minha paixão pelo tema escolhido. Minha busca por estilo, conflitos, dilemas, e posicionamento na arte e na cultura visual dentro do tema Fã-arte aparecerá aqui com uma abordagem poética e dissertativa todo o processo de criação de uma obra em Fã-arte dentro da arte e da cultura visual.

Temos que reconhecer que vivemos um uma geração que possui uma *overdose* de imagens. E essas nos atingem diretamente e indiretamente, seja como fotos de familiares e de amigos na internet ou até fotos de publicidades de comidas em um cardápio qualquer.

Muitos autores que estudam a cultura visual como Mitchell, Stuart Hall, Slavoj Zizek, Raimundo Martins, Lisa Cartwright, Margarita Dikovitskaya, Chris Jencks, Nicholas Mirzoeff e Gail Finney vêm discutindo o que é a visualidade, mas aqui o que vai estar em destaque é o que a visualidade é dentro da Fã-arte.

A visão e a visualidade são importantes para a compreensão da cultura visual. Walker e Chaplin (2002) definem a visão como sendo o processo fisiológico em que a luz forma as imagens nos olhos, e a visualidade como o olhar socializado.

Dentro da Fã-arte podemos encontrar imagens semelhantes na internet sobre determinado tema, obras de mesmo tema e mesmas referências; contudo, a visualidade do artista quando cria a obra e o modo como cada artista faz a leitura da imagem em Fã-arte torna

impossível que um seja igual a outro artista. Cada ilustração em Fã-arte é única devido à visualidade do artista, ou seja, ao modo como seu olhar foi constituído socialmente.

Esta dissertação está dividida em oito capítulos. O primeiro capítulo apresenta a definição de Fã-arte. O segundo capítulo expõe a influência do estilo mangá em meus trabalhos e sua origem até a vinda desse estilo de produção em arte até o Brasil. O terceiro capítulo **Processo de criação e a visualidade de meus trabalhos** aborda as fases do meu trabalho e procura analisar sua visualidade em Fã-arte. Neste capítulo, apresento as fases que utilizo para elaborar as imagens, descrevendo o passo a passo do método que utilizo.

O quarto capítulo **Análise do processo de criação** é uma reflexão sobre meu processo de criação de Fã-arte evidenciando pontos da cultura visual que me afetam, e também mostrando as mídias que utilizei.

O quinto capítulo **O universo do *Fandom***, traz ao leitor uma breve explicação de todos os possíveis campos de atuação do artista de Fã-arte na visão do autor dessa pesquisa. E o sexto capítulo **Comportamentos presentes nas atividades *Fandom***, tem como objetivo mostrar a área na qual me enquadro dentro desse universo.

Artistas influenciadores e estilo influenciador é o sétimo capítulo, no qual apresento os principais artistas que influenciaram meu trabalho e minha visão como artista. Neste capítulo, procuro mostrar quais os estilos e os movimentos artísticos que me influenciaram,

através de exemplos e com os pontos de influência com o meu próprio trabalho como artista visual.

No último capítulo, o oitavo **Galeria** criei um *moodboard*¹ antes de cada obra com o objetivo de demonstrar visualmente todos os itens referenciados na Fã-arte. Esse painel sintético e semântico é a forma “bruta” da Fã-arte e só possui finalidade nessa pesquisa para ajudar o leitor a ter o entendimento de todas as referências presentes na obra.

1. Fã-arte

Se procurarmos a definição de fã no dicionário teríamos como um dos resultados: “Pessoa que tem grande admiração por artistas (de cinema, teatro e televisão) ou figuras populares (campeões esportistas, jogadores de futebol etc..) ad- admirador.” (HOUAISS, 1994, p.362) Uma das definições de Arte no dicionário teríamos: “Aptidão inata para aplicar conhecimentos, usando talento ou habilidade, na demonstração de uma ideia, um pensamento, travessura, traquinagem” (HOUAISS, 1994, p.72).

Indo mais além na origem do termo fã, notaremos que surge uma ideia de devoção, uma origem mais profunda e religiosa do uso desta palavra:

Fã é a forma abreviada da palavra latina fanaticus, que em sua origem queria dizer “pertencente e servidor de um templo, devoto” e que, sem escapar de conotações

¹ *Moodboard* é o conjunto de materiais, imagens e textos que pretendem projetar um estilo ou conceito particular.

religiosas e políticas, passou a ser considerado um termo pejorativo que lembrava um entusiasmo excessivo ou loucura causada pela possessão de um demônio (JENKINS, 1992, p.12).

Estas definições encontradas no dicionário, tanto de “fã” como de “arte” são limitadas tendo em vista a abrangência de seus significados hoje. Podemos dizer que um fã pode ser fã de uma marca, uma ideia, uma série; abrindo o leque das possibilidades de sua manifestação admirativa.

Ao juntarmos as definições, podemos pensar que: a Fã-arte é uma expressão que visa aplicar conhecimento de admiração sobre o objeto, pessoa, ideia. Logo, ao situarmos as infinitas possibilidades de admiração hoje, a Fã-arte poderia ser um espaço de crítica, entretenimento, releitura, citação dentre outros conceitos de arte. Como um fenômeno de citacionismo² na arte, muito comum na cultura visual. Se analisarmos o processo de criação do ponto inicial, quando o artista consome imagens, e o ponto final, quando o artista produz a imagem; poderíamos pensar que a Fã-arte é um tipo de citacionismo de consumo de imagens e produtos. O artista de Fã-arte é um consumidor e produtor de Cultura Visual de seu próprio meio.

² Citacionismo, do latim *citatio*, é um termo utilizado para fazer referência a um procedimento artístico, em que o artista faz uso de imagens já consagradas na história da arte.

Procurando a definição de Fã-arte na internet obteremos: a Fã-arte, Fanart ou, ainda, “Fanarte”, é uma mídia visual inspirada em personagens, marcas, fantasias, itens ou obras notoriamente conhecidas.

Analisando outros trabalhos acadêmicos sobre o tema, podemos notar um certo consenso sobre as definições de Fã-arte. Alguns autores têm definições mais abrangentes como:

Fanart, uma junção das palavras em inglês “fan” e “art”, em tradução para o português: fã-arte, ou ainda Fanarte, que se constitui em uma obra de qualquer caráter artístico, baseada em um personagem, fantasia, item ou obra com importância conhecida para os fãs, criadas pelos mesmos. O termo pode ser aplicado tanto à arte feita por fãs de personagens de determinado(s) livro(s), como também para a arte derivada de mídias visuais, como quadrinhos, filmes, vídeo games, entre outros. Normalmente, refere-se a obras feitas por artistas amadores ou artistas não remunerados pelo seu trabalho; um trabalho feito pelos fãs de sua própria criação sobre a obra original. (MAGELA, 2018, p. 16).

Nesta definição de Magela (2018), Fã-arte abrange todas as atividades que um fã pode fazer, atividades estas que irei listar mais adiante. Posiciono a Fã-arte nessa dissertação sob meu ponto de vista como uma mídia visual inspirada.

Já outros autores do meio acadêmico concordam que a Fã-arte ser visual e estar contida por exemplo em uma ilustração.

Ao dispor apenas de lápis, canetas e papel, um fã produz desenhos, pinturas ou colagens que mostram os personagens das séries, filmes ou revistas em quadrinhos em situações inéditas. Produtos desse tipo ficaram conhecidos como Fan Art, representação pictórica da ideia original que um fã tem ao consumir determinado

objeto, capaz de ir até onde a criatividade do fã e o seu talento permitirem. (CURI, 2010, p. 11).

É importante enfatizar isso, pois há atividades de fã que são visuais e vão além de ilustrações; essas atividades são nomeadas com outros nomes, que o leitor irá conhecer no capítulo cinco “O universo do Fandom”. Nesse capítulo o leitor irá conhecer outros termos que definem as atividades do Fãs.

O importante é notar que as inspirações devem provir de terceiros ou de meio público, além dos domínios autorais do artista criador. Como o próprio nome denota é um trabalho realizado por fãs que usam sua própria visão sobre a obra original para criar outras obras visuais com certo vínculo com as obras originais. Em resumo, é uma obra visual criada por um fã.

A prática da Fã-arte também é emblemática, justamente por seu método, natureza e forma, provir referências de terceiros ou de meio público torna a atividade da Fã-arte frágil sob o ponto de vista autoral da imagem ou da obra. Pensando no artista da obra em Fã-arte o que seria autoral da parte dele, e o que não seria?

Segundo Foucault (2001) há algumas funções de autoria que são: o nome do autor, a relação de apropriação, a relação de atribuição e a posição do autor; deles, podemos destacar a relação de apropriação, pois o autor não é o proprietário de sua produção ou inventor da mesma, é essa a relação de não autoria que a Fã-arte possui.

O artista de Fã-arte não é o autor das referências de suas obras. Poderia ser essa a relação da Fã-Arte com seu autor se as relações restantes de Foucault (2001) impedissem a não autoria. Mesmo que o autor da ilustração abdique ao máximo de suas funções de autoria ainda resta a relação de intenção, que pode criar relações do criador com a Fã-Arte. Ou seja, mesmo escondendo a técnica, seu nome e seu discurso, ainda resta a ideia e o repertório do autor. Dessa forma, cria-se o “caminho” de autoria até ele. Em resumo, existe uma autoria que pode ser percebida pela intenção do autor da Fã-arte que é diferente da intenção do autor das referências da obra original.

Outras relações também podem gerar autoria do artista em Fã-arte, como seu estilo e assinatura, pois essas são como uma marca de autoria, facilitando bastante a identificação do trabalho em Fã-arte e seus artistas.

Não devemos confundir Fã-Arte com “autoria compartilhada” que, para Poynor (2003), “pode ser obra de uma equipe e não de uma pessoa em particular”. A descrição de Poynor para trabalhos coletivos pode nos fazer pensar que isso também acontece durante a execução da Fã-Arte, pois os demais proprietários dos domínios autorais usados na obra participam pelo menos indiretamente do resultado final, com somente uma exceção: eles não têm conhecimento do uso de suas obras nem participação na execução no caso da Fã-Arte. Se pensarmos nesta direção a autoria é compartilhada de modo indireto, diferentemente da descrita por Poynor (2003), na qual todos os autores têm conhecimento e participam, em comum acordo, da obra.

Mesmo demonstrando que há autoria da parte do autor de Fã-arte é evidente que há o uso de referências de trabalhos de terceiros. Em todos os casos, existe a fragilidade da autoria por parte jurídica. Nesses casos devemos atentar a lei que visa preservar os direitos autorais, pois notaremos que há limitações e lacunas para a sua aplicação no uso de Fã-arte. Por exemplo, perceba no estudo jurídico acadêmico sobre trabalhos que envolvem atividades de fãs.

No entanto, a limitação prevista no artigo 47 da Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9.610/98) permite a elaboração de paródias de obras preexistentes. A depender do significado de “paródia” estabelecido pela lei, seria possível abarcar diversos tipos distintos de fan fiction, permitindo não apenas que estas histórias não consistam em violação ao direito autoral, mas ainda garantindo a seus autores proteção contra eventuais ações judiciais ou pedidos de remoção de conteúdo elaborados pelos detentores dos direitos autorais das obras originais. (CAMELO, 2018, p.3).

Como conclusão, por parte jurídica, se a Fã-arte é tratada como uma “paródia” esta não é uma prática ilegal e não tem como objetivo destruir ou denegrir as obras originais.

Por fim, só foi possível popularizar a Fã-arte e difundir sua prática, pela facilidade dos meios de produção que os computadores proporcionaram. E os mesmos possibilitaram mais acesso a conteúdos autorais de terceiros. É possível enxergar que todas as peças se encaixam, pois a internet proporciona um bombardeamento visual gigantesco.

Ao viver esse tempo de conexão absoluta, onde cada artista de Fã-arte se “alimenta” das mesmas imagens para criar outras vem a mim a ideia de “Espírito do tempo” ou “Sinal dos Tempos”, um conceito alemão de nome “Zeitgeist”. Que diz que cada tempo tem sua voz e todos

podem ouvi-la inconscientemente. O termo é formado pelo conjunto intelectual e cultural do mundo, numa certa época, ou as características de determinado período de tempo. O conceito de Zeitgeist foi forjado por Johann Gottfried Herder e outros escritores românticos alemães por volta do século XVIII (Wikipédia, 2019).

Esse conceito me agrada muito, pois parte da ideia do pensamento coletivo ser o espírito do tempo e o mesmo, um grande influenciador da atualidade. Pode ser essa a explicação pela qual muitos artistas usam das mesmas fontes e o possível bombardeamento de imagens ocasionado pela cultura visual da atualidade.

Poderíamos pensar também que a Fã-arte é uma cadeia rizomática de imagens. Para Deleuze e Guatarri (2000), o conceito de rizoma pode ser entendido como: “nada de ponto de origem ou de princípio primordial comandando todo o pensamento; portanto, nada de avanço significativo que não se faça por bifurcação, encontro imprevisível, reavaliação do conjunto a partir de um ângulo inédito” (p. 31). Em outras palavras, uma imagem dá origem a outras imagens com uma rede de imagens associadas diretamente e indiretamente.

Essa rede de imagens, que pode ser entendida como um rizoma gigantesco, é uma maneira interessante de explicar a Fã-arte, pois ela é imprevisível possuindo infinitos influenciadores e com capacidade ilimitada de expansão; não possui ponto de origem nem tende em ir em uma direção, se expande em todas as direções. Ela pode estar entrelaçada a qualquer tipo de pensamento ou ideia. Rizoma é um sistema aberto (Deleuze & Guattari, 2000).

Pensando na cultura visual e como o artista de Fã-arte se alimenta de imagens para produzir outras imagens, podemos pensar o artista de Fã-arte como um consumidor e produtor de Cultura Visual de seu próprio meio.

2. O estilo Mangá em meus trabalhos

Seria interessante o leitor entender a trajetória do estilo mangá do Japão até o Brasil, para entender não só a longa trajetória do mangá, como também o modo através do qual o mangá chegou até mim. Nesta trajetória, esse estilo atravessa a história do Japão, a história da arte e a história dos quadrinhos. Vamos entender o termo e sua origem.

O ideograma chinês “man” significa “involuntário” ou “a despeito de si mesmo”; e o ideograma chinês “ga” significa “imagens” (GRAVETT, 2006, p.13). Assim a união dos termos “man” e “ga” 漫画 formam o significado do Kanji³ que significa mangá. Vamos lembrar que a forma de escrever os Kanjis é diferente da escritura convencional, e como uma sequência de significados formando uma montagem que geraria um significado maior.

O termo mangá foi usado pela primeira vez, na história do Japão, através do conjunto de quinze obras do artista gravurista Katsushika Hokusai denominadas: *Hokusai Manga*. Sim, isso mesmo, o mesmo Katsushika Hokusai que fez a obra: *A Grande Onda de Kanagawa* (Figura 1).

³ Kanji (漢字) são caracteres da língua japonesa adquiridos a partir de caracteres chineses.



Figura 1- Katsushika Hokusai. A Grande Onda de Kanagawa, 1830.
Fonte: (Tudo sobre a arte)

Hokusai foi muito importante para a história do Japão, é para mim a imagem da cultura visual do Japão Feudal. Criou muitas obras em livros e xilogravuras, e um conjunto dessas obras originou o termo mangá.

Entre 1814 e 1849, Hokusai criou um conjunto de obras em 15 volumes, designadas como *Hokusai Manga*. Sua beleza gráfica reflete bem os momentos diversos da agitação do período Edo. *Hokusai manga* é um espelho daquele tempo e do próprio gênio singular do autor, que soube captar e ilustrar a vida como um todo. Foi um embrião, evocando *sketches* de imagens dos quadrinhos (LUYTEN, 2002, p. 98).

O que é mangá afinal? Segundo vários notáveis autores temos os seguintes significados: “A palavra mangá tem o significado não só de histórias de quadrinhos, mas de revista de história de quadrinhos, caricatura, *cartum* e até mesmo desenho animado” (LUYTEN, 2002, p.43).

O interessante sobre a história do termo mangá é que ele só foi popularizado no começo deste século através do desenhista Rakuten Kitazawa. Porém o termo já havia sido usado por Hokusai. Antes do termo mangá ser adotado, havia outros nomes para designar a arte narrativa em imagens sequenciais, como *toba-e* (desenhos de toba), *Giga* (desenhos divertidos), cujo origem é *chojugiga* (desenhos engraçados de pássaros e animais), *Kyoga* (desenhos loucos), *ponchi-e* (desenhos-punch) durante o período de influência inglesa no século XIX (LUYTEN, 2002, p.44).

Outra definição menos ampla, que diz respeito à visão do ocidente frente ao termo mangá é que, genericamente falando, a palavra “mangá significa quadrinhos japoneses” (GRAVETT, 2006, p.12).

Um marco importante para a história do mangá foi o final da Segunda Guerra. Com o Japão derrotado e destruído pelo confronto mundial, o povo japonês teve que reerguer o país reconstruindo todas as indústrias sob forte influência dos Estados Unidos.

Nesse período, artistas em quadrinhos tiveram a influência do ocidente e começaram a publicar histórias em quadrinhos em periódicos semanais dos quais um se destacou para reinventar o mangá no Japão, esse artista foi Tezuka Osamu.

Tezuka Osamu, visto como o pioneiro do mangá moderno e o mais importante artista, foi, porém, o único desenhista, em vida, a ser cognominado com o supremo título: “Mangá no Kamisama” “deus dos quadrinhos”. (LUYTEN, 2002, p.132).

Nesse momento, o mangá ganha a forma atual e esta é a maneira que ele vem ao Brasil. Muitos imigrantes japoneses tiveram que migrar para o Brasil em busca por oportunidades. Anos mais tarde, tiveram seus primeiros descendentes que não tinham nenhum contato com a cultura do Japão. Muitos desses imigrantes viam a necessidade de trazer a cultura do Japão para o Brasil. E nesse “pacote cultural” vieram os mangás para o Brasil. Luyten (2002) comenta que os “países da América latina como o Brasil devido à grande imigração japonesa, vêm trazendo a cultura dos mangás às bancas nacionais devido à necessidade desses imigrantes de se aproximarem de sua cultura e escrita” (LUYTEN, 2002, p.191). Assim, conforme esta autora,

Se analisarmos os mangás dentro do contexto e das circunstâncias em que viviam os imigrantes e as gerações de descendentes, constatamos que eles tiveram um papel importante na manutenção da língua. (LUYTEN, 2002, p.192).

Quando a autora Luyten fala na “manutenção da língua”, ela se refere à manutenção da língua japonesa no Brasil, pois muitos imigrantes desejavam que seus filhos aprendessem o japonês além da língua portuguesa. Não demorou muito até que um mangá acabasse em um sebo de revistas na grande São Paulo, e um brasileiro no sul do Brasil descobrir o mangá.

É uma certeza que o mangá é a mais forte influência que possuo em meus trabalhos tanto de Fã-arte como em quadrinhos. Esse estilo vem ganhando espaço na cultura popular no mundo e no Brasil. Na minha visão, este poderia ser um possível resultado do globalismo.

Descobri o mangá através das séries animadas na TV aberta. É importante dizer que ainda não existia nenhum mangá publicado nas bancas brasileiras quando eu fiz a descoberta do termo⁴.

O estilo japonês pra mim foi contagiante e visceral, as expressões e os seus personagens dessas histórias são emocionalmente cativantes, apresentando dilemas e desafios puramente humanos. Muito diferente das histórias em quadrinhos do ocidente sempre voltadas a super-humanos e super-heróis quase inumanos. Então, desde sempre desenhei no estilo mangá na busca por um estilo próprio de mangá que expressasse as emoções e os personagens que tanto me fascinaram na infância.

⁴ Descobri o significado do termo mangá através da TV Manchete em 1997.

3. Processo de criação e a visualidade de meus trabalhos

Para entender o processo de criação de minhas Fã-artes é necessário entender como é a forma que vejo o processo de criação da obra. Em outras palavras, vou procurar mostrar a definição não só das imagens, mas da minha experiência visual como um todo. Cada Fã-arte é como objeto oriundo da Cultura Visual. Alguns autores defendem que as imagens vão além de imagens.

Para Mitchell (2002), discutir Cultura Visual inclui, necessariamente, além de imagens, tudo aquilo que vemos, olhamos, mostramos e exibimos, assim como o que escondemos, dissimulamos e nos recusamos a ver. Esses estudos de Mitchell (2002) dentro da cultura visual me auxiliam a falar do meu processo de criação, pois eu escolho quais imagens usar; defino o que mostrar; defino o que exibo, assim como o que devo esconder.

As definições que uso para criar a Fã-arte passam por filtros pessoais; dessa forma, definem-se os modos como acontecem as relações entre o autor e a obra. Nessas relações, autoria com a Fã-arte é estabelecida a partir de um gosto pessoal e de uma pesquisa que envolve o mundo relacionado à determinadas imagens, já que essas escolhas são fruto da “captura” de imagens de terceiros, um aglomerado de imagens de fontes diversas. Eu tenho a certeza que esses filtros de escolha passam por meus filtros pessoais, culturais e ideológicos.

Mitchell (2002, p. 170-171), defende que a Cultura Visual surge quando compreendemos que experimentamos o visual por meio da cultura, por meio de construções

simbólicas, como “um sistema de códigos que interpõem um véu ideológico entre nós e o mundo real”.

Como produtor de ideias e imagens acredito que o uso de métodos específicos de criação no campo visual podem ser os facilitadores para o desenvolvimento da criatividade. Pensando nas obras de Fã-arte, o método é um filtro que acaba por influenciar o resultado final. Se, para alguns o “método” pode engessar a criatividade, no meu caso percebo que me ajuda a desenvolver o trabalho de modo sistemático, com rigor, autoconhecimento e domínio técnico.

A metodologia de design tem por objetivo aumentar o conhecimento das coisas e dar maior sustentação ao ato criativo, permitindo ampliar os pontos de vista sobre determinado problema, aumentando o seu conhecimento e facilitando uma perspectiva global até a sua resolução (FUENTES, 2006, p.15).

O método, em minhas práticas de desenho, funciona como um suporte para o desenvolvimento do trabalho, pois elimina preocupações e abre espaço para se pensar mais no projeto e no critério inovação. “Métodos não bloqueiam a personalidade do projetista; ao contrário, estimulam-no a descobrir coisas que, eventualmente, poderão ser úteis também aos outros” (MUNARI, 2008, p.12).

O processo que irei apresentar aqui parte da minha experiência prática como ilustrador em Fã-arte. Não se trata de um método único para se criar essa arte, é a maneira que funciona para mim e é o resultado de meu próprio método de criação.

Todo estágio de meu processo autoral de criação que será descrito aqui, também será exemplificado para facilitar o entendimento de cada uma das etapas. É possível que meu método autoral seja utilizado de forma consciente ou inconsciente no dia-dia; quando começo uma obra é provável que uma fase seja incluída ou excluída de acordo com o objetivo proposto.

Para facilitar o entendimento, escolhi exemplificar uma Fã-arte e todas as fases básicas que utilizo para criar uma composição totalizando dez fases. Portanto em cada estágio além da explicação estará o registro visual do que é elaborado em cada etapa.

A Fã-arte proposta para esse exemplo é a heroína do game *Nier: Automata* (Figura 2). O game foi desenvolvido pela *PlatinumGames* e publicado pela *Square Enix*. lançado em fevereiro de 2017 no Japão e, mundialmente no mês seguinte.

1º Fase: Pesquisa

A primeira etapa é a pesquisa, nessa eu costumo procurar pela internet o que já foi feito de Fã-arte do tema que escolhi. Verifico quais ilustradores obtiveram maior destaque e quais ideias tiveram maior aceitação. Nessa fase percebe-se que a cultura visual é intensa no processo de criação da Fã-arte, pois nesse momento desempenho o papel de consumidor de imagens para em uma fase mais adiante ser mais um produtor de imagens.

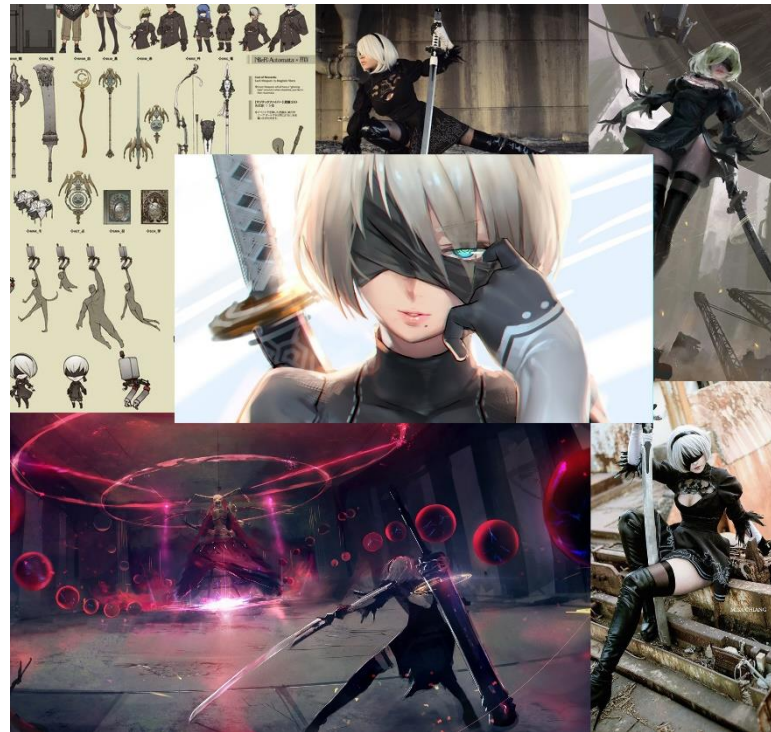


Figura 2: Nier Automata Moodboard. Fonte: Acervo do autor

Logo após procurar achar o maior número de imagens do jogo ou *artbooks*⁵ são geralmente coleções de imagens artísticas sobre uma obra ou ideia conceitual específica, às vezes promovido como um item de colecionador. Ver vídeos do *game* sendo jogado ou passo a jogá-lo, pois estas ações me ajudam a ter ideias para a composição da personagem. No caso de um *game*, jogá-lo fornece uma experiência de controlar a personagem e sentir o que a

⁵ Livros ilustrados expondo a arte do game, *Artbooks* (literalmente "livros de artes")

personagem enfrenta dando uma experiência visceral do ambiente da história e do comportamento da personagem. Fotos de roupas e armas do jogo criadas para o mercado de *cosplay*⁶ ajudam a pesquisa na busca por detalhes como cor real, textura e forma. Todas essas imagens são reunidas para servirem de consulta para a ilustração.

Para Mirzoeff (1999, p. 3), Cultura Visual, antes de ser uma disciplina, é “uma tática com a qual estudar a genealogia, a definição e função do cotidiano pós-moderno do ponto de vista dos consumidores, ao invés dos produtores”. Na 1ª fase desempenho a função de consumidor de imagens, sendo necessário absorver as imagens para produzir. Como vimos, Mirzoeff defende que a Cultura Visual estudaria especialmente o ponto de vista do consumidor, não do produtor. Contudo como artista produtor de imagens é necessário entender que durante as fases seguintes de produção crio cultura visual.

2º Fase: Composição

Na segunda etapa são criadas de duas a cinco composições para o tema escolhido. Nessa fase levo em consideração qual será a plataforma onde a ilustração será publicada. No caso foi

⁶ É um *hobby* onde os participantes se fantasiam de personagens fictícios da cultura pop

escolhida uma ilustração de papel de parede para *desktop* que também será publicada na internet com ajustes para cada plataforma de publicação (Figura 3).



Figura 3: composições. Fonte: Acervo do autor

3º Fase: Esboço ou sketch

A terceira etapa é quando começa o desenho um esboço é desenhado sobre a composição escolhida sem se preocupar com a precisão de traços ou uso de corretor como borracha. O importante nessa etapa é definir os detalhes a partir do esboço.

4º Fase: Traço Final

A terceira etapa usa-se o esboço como base para criar o traço definitivo do desenho, caso o projeto de ilustração tenha o uso do traço como parte de composição. O importante nessa etapa é criar um traço firme e preciso (Figura 4).



Figura 4: traço final. Fonte: Acervo do autor

5º Fase: Cor Base

A quinta etapa é definido as cores básicas de cada segmento do desenho para posteriormente serem trabalhadas com luz e sombras, outros tons de cor. O importante nesse momento é usar as referências encontradas na pesquisa para prever a luz e a sombra das partes da ilustração (Figura 5).



Figura 5: Cor base. Fonte: Acervo do autor

6º Fase: Cenário

A sexta etapa é definida a cor do ambiente ou é inserido um cenário a ilustração que seja adequado a composição já escolhida. No caso do exemplo, foi optado um salão com luz, como se a personagem estivesse em um estúdio bem iluminado e um chão reflexivo (Figura 6). O importante nesse momento é definir que a cor ambiente ou a cor do cenário influenciaria a cor que reflete na personagem.



Figura 6: Luz cenário. Fonte: Acervo do autor

7º Fase: Arte Finalização

A sétima etapa é definida como a etapa que o desenho é colorido digitalmente, dando forma à ilustração através da cor como profundidade e contraste. O importante nesse momento é definir que tipo de colorização você está usando para definir o resultado.

8º Fase: Detalhamento

A oitava etapa é definida como a fase profunda de trabalho em desenho, como o próprio nome já diz é inserido detalhes. No exemplo de Fã-arte é colocado os ornamentos da roupa da personagem.

9º Fase: Verificação

A nona etapa é definida como a fase onde o artista verifica se não faltou nenhum detalhe ou se houve algum erro no desenho.

10º Fase: Ajustes e publicação

A decima etapa é definida como a fase onde o artista ajusta tamanhos e resolução para a publicação da Fã-arte. Podendo mudar o enquadramento da composição para a criação de uma nova maneira de mostrar o trabalho de acordo com a plataforma de publicação (Figura 7).



Figura 7: Nier Automata. Fonte: Acervo do autor

4. Analise do processo de criação

Observando as fases de produção como um todo, dentro dos estudos da Cultura Visual, o leitor poderia achar que se trata só de Citacionismo.

Citacionismo é um termo utilizado para fazer referência a um procedimento, em que o artista faz uso de imagens já consagradas na história da arte. Dessa forma, estas obras passam a apresentar características de outras obras e de imagens já produzidas por outros artistas, fazendo uma espécie de citação a artística da Arte Moderna.

A presença do meu estilo em mangá em todas as minhas Fã-artes mostra que a obra em Fã-arte deve ser diferente da obra original. Artistas devem adicionar, novas visualidades as referências, agregar visualidades pessoais. Pois dessa forma cria um vínculo de autoria do artista de Fã-arte com sua obra. Se a Fã-arte fosse igual as referências não seria uma Fã-arte, seria uma cópia um plágio do original.

O estilo oriental vem ganhando espaço nas mídias como: quadrinhos, desenhos animados, jogos, dentre outros. Usar do estilo mangá em minhas obras é também entender que muito da cultura visual que consumo no dia-dia é proveniente do estilo mangá.

Como análise visual se trata de uma invasão visual da cultura oriental no ocidente “Analisando o mangá dentro deste contexto e, observando-o como um elemento cultural diaspórico e dinâmico, que se insere nos processos de hibridação” (CANCLINI, 2008, p. 22)

5. O universo do *Fandom*

Ao procurarmos a palavra inglesa *fandom* e suas possíveis traduções na internet, local que se originou o termo, obteremos como possível tradução: “*Fandom* é o diminutivo da expressão em inglês *fan kingdom*, que significa “reino dos fãs”, na tradução literal para o português”. O assunto fandom é amplamente discutido em vários artigos científicos como definição mais encontrada nesses periódicos teremos:

“O vocábulo fandom, também de origem inglesa, é formado pelas palavras fan e kingdom, ou seja, fã e reino, e designa a comunidade de fãs envolvida em atividades, como a escrita de textos, que girem em torno de um determinado filme, seriado de TV, jogo ou livro.” (VARGAS, 2011, p.11).

Também é aceitável que o termo signifique “fã-clube” ou em alguns contextos “entusiastas”.

Na prática, o *fandom* é um grupo de pessoas que são fãs de determinada coisa em comum, como um seriado de televisão, um música, artista, filme, livro e etc... No geral é um termo usado para se referir a uma subcultura composta por fãs caracterizados pela empatia e camaradagem e por outros membros da comunidade que compartilham gostos em comum.

O *fandom* pode se originar ao redor de qualquer área de interesse ou atividade. Podem ser de focos definidos e específicos, como uma celebridade individual, ou mais amplos, englobando hobbies, gêneros e modas inteiras.

Esses grupos e comunidades *fandom*, que não precisam ser especificamente de um local, são formados por pessoas ao redor do mundo que compartilham gostos em comum e se identificam através deles. Dentre essas pessoas, muitas delas exercem atividades que são caracterizadas como atividades de *fandom*.

Essas atividades foram mapeadas através dessa pesquisa para localizar meu trabalho em Fã-arte; no entanto, a pesquisa não tem a intensão de mapear a “Fã-cultura”, mas sim registrar aqui a produção da Fã-arte com atividades de *fandom*. Assim, essa foi a minha maneira de me localizar nesse ambiente.

Através desse mapeamento, obtemos as seguintes atividades: **Cosplay; Fã-arte; Fanzine; Fan Fiction; Fan Films; Fan Games, Fan Music e Fan-Toy**. Alguns termos já existiam como Fã-arte e Fanzine, outros pela ausência de uma nomenclatura oficial no uso popular me obrigou a criar uma nomenclatura como: Fan Music e Fan-Toy. É muito possível que haja milhares de atividades que não tenham sido listadas e mapeadas nessa pesquisa. Mas esse mapeamento dará a localização e clareza de minha atividade na Fã-arte. A atividade Fã-arte foi explicada no capítulo:1 como forma de introduzir o tema principal, então não há a necessidade de explicá-la novamente.

5.1. Cosplay

Cosplay é um termo em inglês, formado pela junção das palavras *costume* (fantasia) e *roleplay* (brincadeira ou interpretação). (site: Wikipédia)

Cosplay é a arte de incorporar um personagem utilizando de maquiagem, interpretação, vestuário e demais técnicas exigidas pelo artista ou pelo personagem que está sendo interpretado. *Cosplayers*, pessoas que são cosplay, podem fazer uso de sua arte com finalidade de hobby ou profissional. Uma atividade de performance. Muitos autores também concordam com minha posição da atividade de cosplay ser uma atividade de fã que pode englobar muitos campos de atuação artística. “Atividade de vestir roupas e imitar personagens ficticiais de livros, histórias em quadrinhos, jogos de Role Playing Game, cinema e videogames muito populares em convenções e eventos dedicados a celebrar esses gêneros e seus produtos.” (REIS, 2012, p.9).

O início da atividade cosplay começou como uma brincadeira e já é antiga como mostra esse autor: “Tudo começou em 1939, na primeira edição do *World Science Fiction*, ou *WorldCon*, como mais tarde ficou conhecido. Nesse evento os nova iorquinos Forrest Ackeman e sua amiga Myrtle Douglas decidiram ir ao evento fantasiados. Forrest optou por usar uma fantasia original de piloto espacial, enquanto Myrtle optou por usar uma roupa de sua personagem preferida do filme “*Things Come*”, de 1936. (BJÖRK, 2017, p.12).

5.2. *Fan Fiction*

FanFic (em português, literalmente, "ficção de fã"), também grafada *fanfiction* ou, abreviadamente, *fanfic* é uma narrativa ficcional, escrita e divulgada por fãs. Muitas dessas narrativas escritas são divulgadas na internet, seguem como finalidade a construção de um universo paralelo ao original. *Fanfic* também originam subgêneros literários diferentes em relação com a obra original, dando a oportunidade para fãs escreverem suas histórias dentro do universo da obra. É possível encontrar muitas *Fan Fiction* escritas de universos como *Star Wars*, *Star Trek*, e *Harry Potter* na internet, em grande parte obedecendo algumas características do universo original. Alguns autores definem a fan fiction como: “uma ficção composta por fãs, extremamente popular na internet em fóruns e na rede social Tumblr, na qual pessoas comuns se apropriam dos universos imaginários de produtos culturais como filmes, livros, histórias em quadrinhos e jogos de videogame para comporem outras histórias estreladas por aqueles cenários, personagens e lógicas diegéticas” (REIS, 2012, p. 7).

5.3. Fanzine

A palavra “fã” com a junção da palavra “zine” (quadrinho) obteremos a atividade Fanzine. É um termo antigo, que pode ser uma publicação não profissional e não oficial, produzido por entusiastas de uma obra de quadrinho, série, filme etc... Essa atividade também tem forte ligação com *FanFics* pois seguem roteiros de fãs. Muitas vezes esse tipo de atividade

é vinculado a produção não profissional como alguns autores afirmam: “revistas de impressão caseira que, como o próprio nome indica – oriundo das palavras fan e magazine, fã e revista, em inglês” (VARGAS, 2011, p.11).

5.4. Fan Film

Fan film são produções independentes relacionadas a uma obra existente (não necessariamente outro filme, nem uma outra série), são desenvolvidas por fãs. Tem total ligação com *FanFic* pois seguem roteiros de fãs. Como é uma atividade ligada à produção audiovisual se faz necessário ter sua própria categoria. Em geral, um *fan film* não recebe autorização dos produtores originais, mas em casos notáveis pode ser reconhecido. Acredito que esse tipo de atividade de fã irá aumentar devido a facilidade de acesso aos meios de produção, tornando possível criar um filme em casa e não em um estúdio. Alguns autores concordam com esse pensamento. “Os fan films são a forma mais elaborada que os fãs têm realizar tudo aquilo que imaginam e criam ao consumir um determinado objeto da indústria oficial e só foram possíveis a partir do momento em que o fã teve acesso a meios produtivos modernos” (CURI, 2010, p. 12). “O barateamento dos meios produtivos como câmeras, programas de animação e edição de vídeo, facilitou o desenvolvimento de um produto mais completo.” (CURI, 2010, p. 1)

5.5. Fan Games

Não demorou muito para que os fãs dominassem *softwares* de criação de games. Logo em seguida que essas ferramentas foram popularizadas quase involuntariamente surgiram vários games não oficiais de jogos consagrados como: *Mario Bros*, *Silent hill* e *Pokemon*, dentre outros. Muitos desses jogos são popularizados entre os fãs e não possuem autorização dos produtores originais.

5.6. Fan Music

Fan Music seria toda atividade cover de uma canção de terceiros previamente gravada. Também se encaixa nesse atividade *fandom* qualquer tipo de mixagem musical como o trabalho de DJ que junta trechos de músicas para formar outras. Também gêneros músicas que são mixagens de imagens e músicas em vídeos como *vaporwave* que utiliza trechos de músicas conhecidas, música de elevador, músicas de comerciais e vídeos de propagandas, séries e desenhos como a série *Simpsons* para gerar um clip.

5.7. Fan-Toy

Criei a atividade *Fan-Toy* para englobar toda a atividade de fãs que tem como objetivos criar brinquedos, miniaturas e qualquer atividade que crie esculturas como um objeto de fã. Temos como exemplo a *Toy Arte*, os *Hot Toys*, o Modelismo, a Impressão em 3D e as esculturas

em geral. Como demonstras alguns estudiosos do assunto a Toy Arte surge a partir da produção de fãs.

“Os criadores de personagens Toy Art podem ser do público mais especializado, como artistas plásticos, tatuadores, designers, ilustradores, ou também curiosos, que buscam nesta linguagem a expressão através da customização de Toys, vendidos especialmente para este fim.” (PINTO, 2015, p.24).

A *Toy Arte* vem ganhando espaço na arte como um dispositivo de arte. Sua definição mais poética é um brinquedo que não serve para brincar. Uma escultura que visa ser um brinquedo para adultos. É controverso dizer que Hot-Toys são *Toy-Art* pois diferem em características, *Hot-Toys* são praticamente a miniaturização do um personagem com objetivo de conter a maior quantidade de detalhes realistas. Todas essas modalidade de Fan-toys são exercidas por fãs como objetivo criar esses objetos exclusivos.

6. Comportamentos presentes nas atividades *Fandom*

É importante dizer que cada atividade pode possuir um ou mais comportamentos. Muitos deles presentes na arte que serão melhor exemplificados na minha atuação como artista dentro da Fã-arte. Comportamentos como: crítica, releitura, citação, apropriação. Alguns desses comportamentos são exclusivos do universo *Fandom* e serão explicados a seguir.

6.1. Crossover

Na origem, essa palavra significa literalmente “cruzar por cima”; expressa uma ideia de dois objetos, um em cima do outro se atravessando. Nos roteiros de *Fanfics* é bem comum o *crossover*, significa o ato de misturar universos diferentes. Um exemplo prático é misturar o universo de *Star Trek* com o universo de *Alien* o oitavo passageiro. Dessa forma, personagens de universos diferentes podem se encontrar e interagir.

6.2. Mudança de gênero literário

Foram notados que em muitas *fanfics* e fanzines o gênero literário foi alterado a favor da história do fã. Um filme em que havia um gênero de aventura passou a ser de drama e suspense na mão do fã. Alterando assim a forma da estética original da obra.

6.3. Mudança nos personagens

Algumas vezes há uma troca de gênero dos personagens, heróis passam ser heroínas e heroínas passam a ser heróis. Como também pode haver troca de conduta como um herói passar a ser um vilão e um vilão passar a ser herói. Qualquer tipo de mudança é caracterizado como uma atividade de Fandom. Contudo, todas essas trocas são mecanismos para reforçar a nova direção da *Fanfic* produzida pelo fã. Como seria se Luke Skywalker fosse do gênero feminino e Leia sua irmã fosse homem, na série *Star Wars*?



Figura 8: Universo Fandom.
Fonte: Acervo do autor

7. Artistas influenciadores e estilo influenciador

Neste capítulo o leitor irá conhecer os artistas que tenho como uma referência não para ser seguida, mas como artistas que são os marcos de partida e chegada de meus objetivos como artista digital. São exemplos que frequentemente me lembro para me dar força, pois alguns deles já falecidos mostram que pequenas atitudes podem influenciar uma geração. Penso em suas dificuldades e triunfos para trazer um pouco da realidade da dificuldade de ser artista em quadrinhos e Fã-arte em meu tempo. Acredito que todos listados aqui tiveram suas dificuldades e com o esforço e dedicação puderam mostrar sua arte para o mundo e serem meus influenciadores sem nunca terem imaginado isso.

7.1. Katsushika Hokusai



Figura 9- Baía de Tago perto de Ejiri no Tokaido 1830
Fonte: (www.metmuseum.org)

É impressionante ter como um de meus influenciadores um dos artistas que moldou a história da arte do Japão. Seu traço limpo e suas cores suaves e intensas me inspiram quando penso em produzir ilustrações.

Katsushika Hokusai (葛飾北斎), outubro ou novembro de 1760 – 18 de abril de 1849. Seu estilo foi a base e inspiração para milhares de artistas de gravuras japonesas é considerado um dos artistas vanguardistas do estilo ukiyo-e no Japão. Esse artista foi um gravurista do período Edo (atual Tóquio). O estilo e técnicas do mestre Hokusai segundo estudos provém da pintura chinesa. (site: Wikipédia)

Hokusai reconhecido na cultura popular como autor da série de xilogravuras denominadas Trinta e seis vistas do monte Fuji, dessa coleção surge sua pintura icônica e internacionalmente conhecida, *A Grande Onda de Kanagawa*, criada durante a década de 1820.

Suas composições e seu estilo me atingem evocando leveza no uso das cores e traço refinados, essas características influenciam na suavidade e a grande valorização do meu traço. A mim impressiona a maneira que o traço dá forma para criar o conteúdo das imagens.

Se notarmos é um mundo estilizado e transfigurado em uma forma onírica do Japão medieval. Uma mistura de sonho, imaginação e estilo, tentando retratar o Japão medieval. Essa maneira que Hokusai demonstra em suas obras é um registro do período que viveu, não só a vida e a natureza como também o imaginário popular. Um dos motivos pelos quais suas obras me fascinam.

Como ilustrador aprecio muito o estilo e a maneira que o mestre Hokusai desenvolveu durante a vida. A criação de um estilo marcante é um dos meus grandes objetivos como ilustrador, o desenvolvimento de um estilo que seja reconhecido e que possa influenciar muitos artistas.

7.2. O artista Tezuca Ossamu.



Figura 10- Astro boy- capa do volume :1

Fonte: (Mangá, O Poder dos Quadrinhos Japoneses, 2ed, 2000)

Parece um exagero, mas é um fato que o mestre Tezuca introduziu ao mangá a narrativa cinematográfica, os olhos grandes que dão expressão exagerada e cativante, às narrativas

humanas e dilemáticas. Todos os artistas de mangá foram influenciados direta e indiretamente por Tezuka Ossamu, pois ele criou a “fórmula” atual do mangá.

“O leitor ocidental que se depara pela primeira vez com os quadrinhos japoneses parecerá muito estranha a caracterização dos olhos desproporcionalmente grandes dos personagens. Tesuka Ossamu foi o primeiro desenhista a introduzir nos personagens, tanto masculinos quanto femininos, os olhos grandes amendoados.” (LUYTEN, 2002, p. 128).

A fórmula não é somente os olhos grandes e o queixo em V, existe a magia da narrativa, a estética do mangá que torna possível aos leitores como eu identificar-se com o sofrimento e desafios que os personagens enfrentam. Os mangás de Tezuka envolveram diversos temas e com muita certeza incentivaram milhares de artistas de quadrinhos dentro e fora do Japão.

“Os novos desenhistas ou se influenciaram pela leitura de suas histórias ou estudaram com ele. Pelo menos a metade dos profissionais de animação do Japão passou pela sua produtora.” (LUYTEN, 2002, p. 130).

Por sua vez, esses artistas influenciados por Tezuka popularizaram suas obras pelo mundo chegando até o Brasil.

7.3. Takashi Murakami



Figura 11 - Alter ego Mr. DOB
Fonte: (Tudo sobre a arte)

Takashi Murakami é um artista pós-moderno Licenciado pela Universidade Nacional de Belas Artes e Música de Tóquio obtendo a graduação em Nihonga (pintura tradicional japonesa). A obra mais conhecida de Murakami é o seu alter ego Mr. DOB. Esse personagem resume bem as obras do artista japonês, pois há infantilidade e perversidade que proporciona críticas à sociedade japonesa.

Murakami combina arte e produto para questionar as formas de identidade cultural. Na medida em que revela as suas tensões e contradições, o superflat reavalia o irenismo do flat design⁷. Devolve a aspereza social a um fenômeno cujo objetivo era precisamente reduzi-la. (CHATENET, L & BEYAERT-GESLIN, 2017, p.10)

O que é importante para mim desse artista não é só o seu estilo, mas sim sua importância para a história da arte. Murakami criou o termo *superflat* que descreve tanto a estética característica da tradição artística japonesa e como a natureza do pós-guerra e cultura da sociedade japonesa.

Superflat é um movimento artístico pós-modernista, fundado por Takashi Murakami, influenciado pelos estilos mangá e anime. Foi também o nome de uma exposição de arte de 2001, criada por Murakami, que passou por West Hollywood, Minneapolis e Seattle. (site: Wikipédia)

Superflat não é apenas um movimento artístico, sendo acima de tudo um ponto de vista crítico sobre a sociedade de consumo de massa que se desenvolveu no Japão nos anos 90 e 2000. Embora se refira claramente ao universo otaku dos amantes de

⁷ Flat design “Design Plano” a característica do design “flat” é ser clean, sem poluir e causar interferência visual.

videojogos e do multimédia, também personifica uma posição desiludida relativamente a um mundo que está a perder os seus valores. (CHATENET, L & BEYAERT-GESLIN, 2017, p.10)

Esse artista conta com muitas exposições em variados locais de todo o mundo. Em maio de 2009, expôs no Museu Guggenheim Bilbao, mas a sua exposição mais famosa foi no Palácio de Versalhes. A sua obra abarca múltiplas formas artísticas: o anime, pintura, escultura, desenho industrial e moda.

Como artista o trabalho de Takashi Murakami me influenciou positivamente como um encorajador para o estudo da arte. O trabalho de Murakami demonstra que a cultura popular pode ser uma ferramenta e um suporte de arte para demonstrar crítica e visualidade de uma cultura em forma de arte.

7.4. Artistas de Fã-arte

Seria totalmente injusto para a comunidade de artistas de Fã-arte escolher um ou dois artistas para serem os mais importantes. A Fã-arte é extremamente ampla e abarca muitos setores além da ilustração. Para melhor entendimento de meu trabalho escolhi dois que se aproximam de meu trabalho com uma breve explicação sobre eles.

Vou evidenciar aqui que muitos outros artistas de Fã-arte me influenciaram diretamente e indiretamente. Os dois artistas escolhidos exemplificam o tipo de artista de Fã-arte que me inspira e influencia.

7.4.1. RossDraws

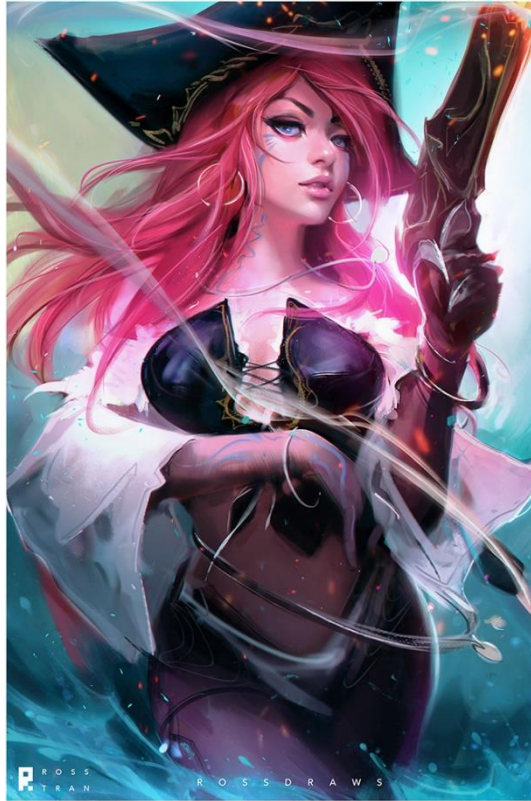


Figura 12- Miss Fortune
Fonte: (rossdraws.com)

RossDraws é um notório ilustrador youtuber trabalhou como designer de personagens. Sua naturalidade é americana e seu nome verdadeiro não é divulgado oficialmente sendo sempre reconhecido pelo seu *nick name*. O trabalho de Ross é totalmente digital e me inspira, pois além de fazer Fã-arte, cria seus personagens. Esse artista leva ao público entretenimento com seu conteúdo em forma de vídeo, mostrando o processo de criação da ilustração de forma performática em seus vídeos.

6.4.2. Stanley Artgerm Lau

Stanley nasceu em Hong Kong, trabalha como ilustrador, designer, artista conceitual e diretor criativo. Já fez trabalhos para Capcom, DC Comics, Square Enix. Seu trabalho em Fã-arte é uma mistura muito harmônica de estilos de arte orientais e ocidentais. Mais conhecido por seu trabalho como Artgerm.



Figura 13- Spider Gwen

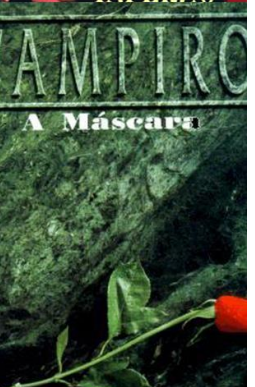
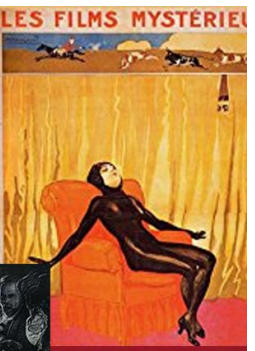
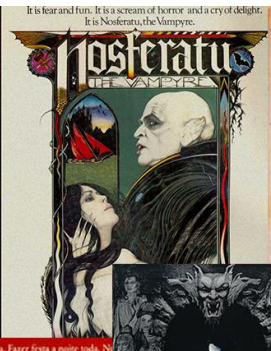
Fonte: (<https://www.instagram.com/artgerm>)

O que me chama atenção é seu trabalho em papel e a cor. É espantoso que Artgerm também possui trabalhos de pintura digital, porém meu fascínio se dá nas composições o estilo e as expressões que ele consegue na pintura tradicional.



Figura 14- Esferas de influência
Fonte: (do autor)

8. Galeria



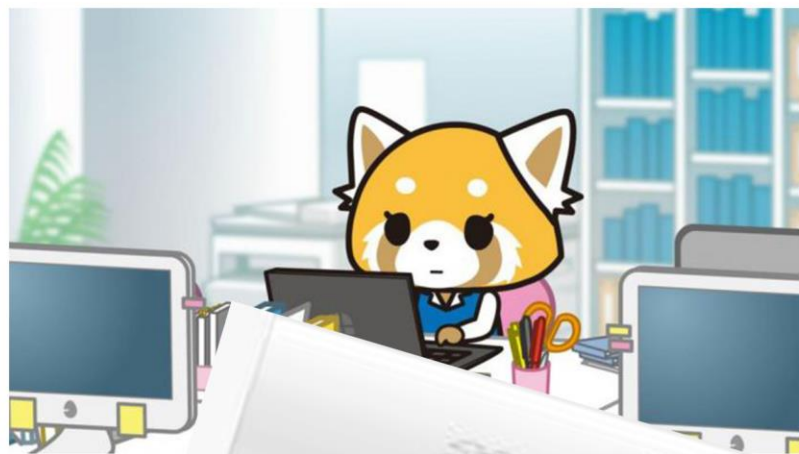
8.1. SheVamp

SheVamp é um personagem que inventei para criar uma Fã-arte que envolvesse vários referências de filmes, livros, jogos e séries que tem como tema vampiros. Como demonstra o *moodboard* (Figura: 14), todos as imagens são referenciadas através da Fã-arte na obra.

Figura 15: SheVamp Moodboard . Fonte: do autor (**pág: 62**)

Figura 16: SheVamp . Fonte: do autor (**pág: 64**)





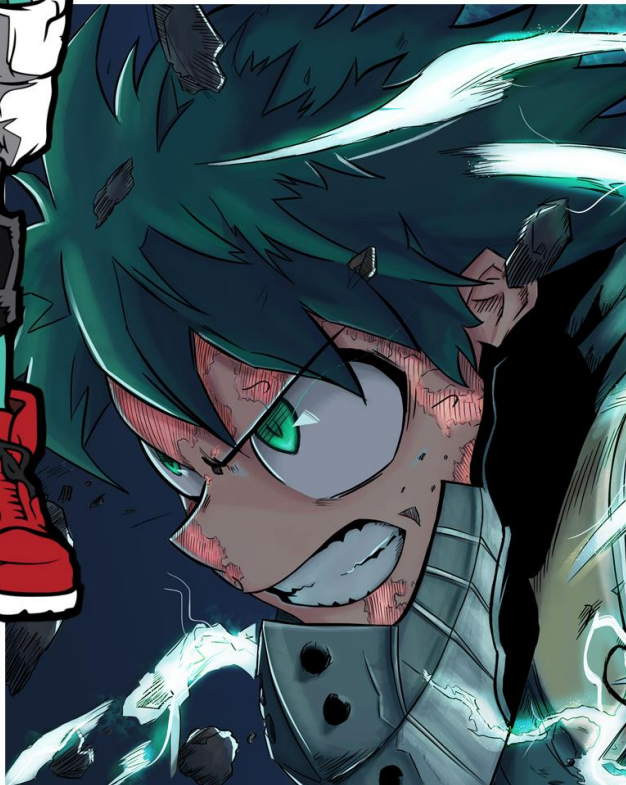
8.2. Aggretsuko.

Aggretsuko é uma série original da *Netflix*. A série conta a história de *Retsuko* uma panda-vermelho antropomórfico, de 25 anos e solteira, que trabalha no departamento de contabilidade de uma empresa japonesa. Quando decidi fazer a Fã-arte de *Retsuko* pretendi criar o desenho no meu estilo, deixando a personagem mais humana, restando só as orelhas e rabo.

Figura 17 : Aggretsuko Moodboard . Fonte: do autor (**pág: 65**)

Figura 18: Aggretsuko. Fonte: do autor (**pág: 67**)



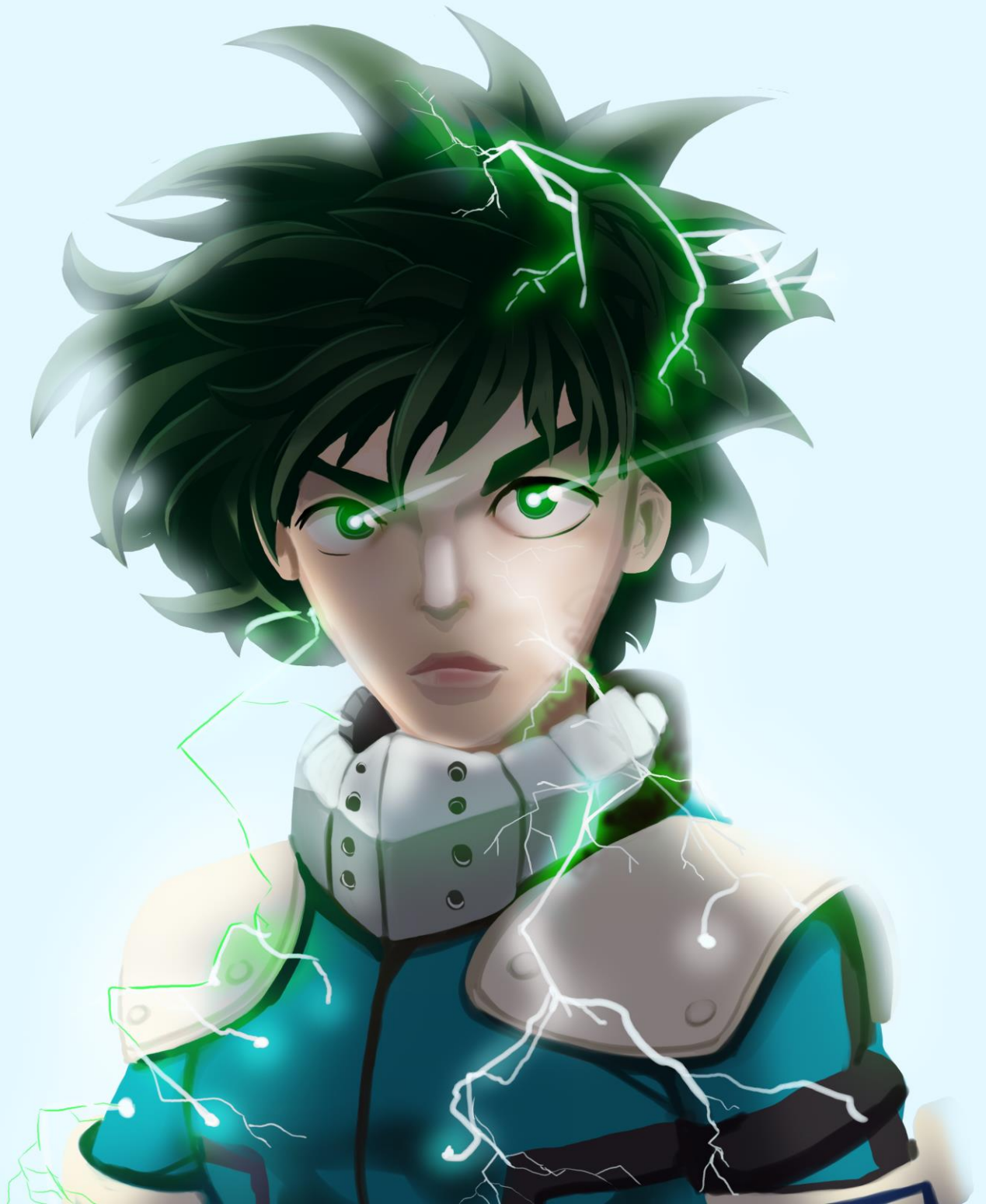


8.3. Midoriya

Midoriya é o personagem protagonista do mangá: *My Hero Academia*. A história envolve dilemas como: O que é realmente um herói? Decidi criar o personagem no meu estilo. Diferentemente de outras técnicas que normalmente uso, não usei o recurso da linha nessa ilustração.

Figura 19: Midoriya Moodboard. Fonte: do autor (pág: 68)

Figura 20: Midoriya. Fonte: do autor (pág:70)





8.4. Uraraka

Uraraka é uma personagem feminina do mangá: *My Hero Academia*. O objetivo era criar uma personagem feminina, já que a última ilustração que fiz da série *My Hero Academia* foi *Midoriya*. Queria fazer um comparativo dos personagens em meu estilo, usando as mesmas técnicas e estilo sem o recurso de linhas.

Figura 21 : Uraraka Moodboard. Fonte: do autor (**pág: 71**)

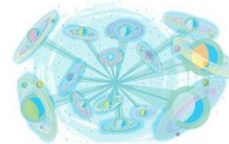
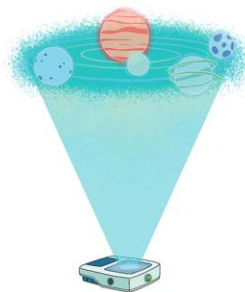
Figura 22: Uraraka. Fonte: do autor (**pág: 73**)



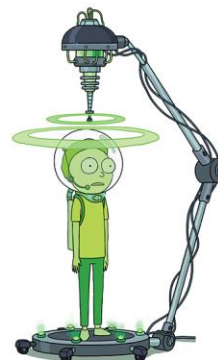
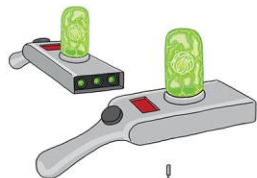


Gadgets

So obviously out of all the crazy sci-fi shit Rick's invented, the most important is his portal gun. But it wasn't always intended to be special—originally, the portal gun was just one of many cool sci-fi concepts the writers were gonna jam into the show. But after "Rick Potion #9"—where Rick and Morty bail out and go to a new dimension—the writers quickly realized how significant the ability to hop realities would be. Interestingly enough, that episode was actually written third, but we moved it to midseason for a/c. It felt cooler to completely reset everything after you've lived with the characters for a bit.

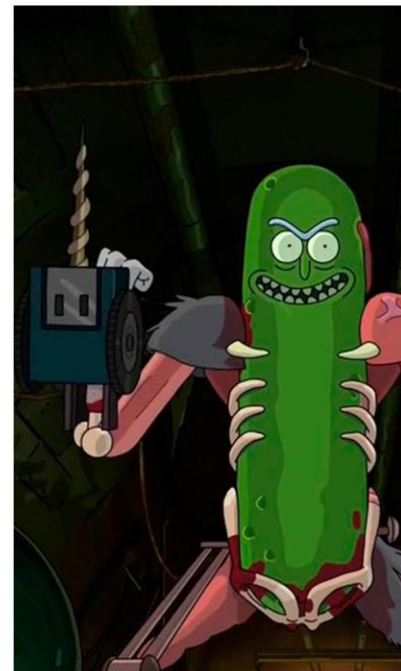


"What is my purpose?" You pass butter. Couple more classic bits of Rick tech here—the butter robot (from "Something Ricked This Way Comes"), the holographic map (from "Raising Gazorpazorp"), and the massive shrink ray (from "Anatomy Park"). Little tip with that last one: hold your breath until the process is over or your lungs will collapse.



Rick's Tech

Kinda cool factoid: the art team generally tries to keep Rick's inventions in the gray color tone—like he built them from random objects and garbage lying around the garage. This way, when he's combining a new alien goo-goo, it really contrasts with that dude's tech. Probably the best examples of this are Rick's portal gun and his flying car.



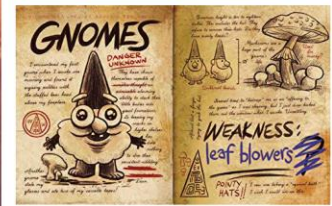
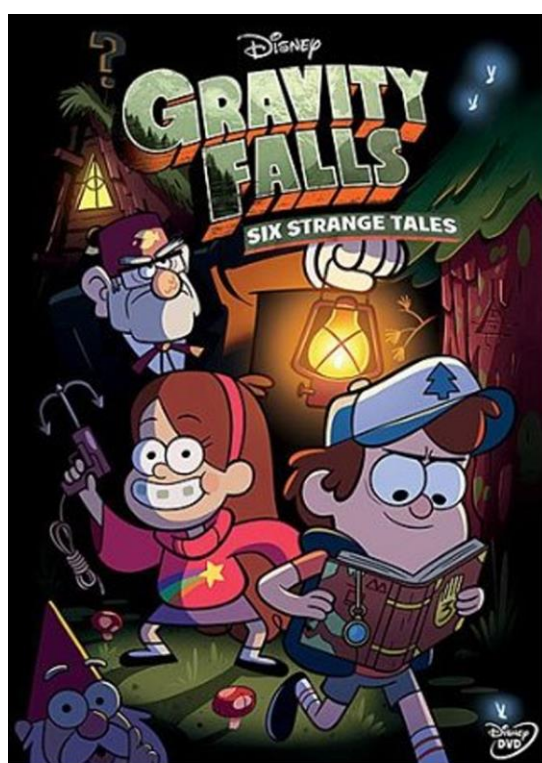
8.5. Rick and Morty

Rick and Morty é uma série original do *Adult Swim*, exibida no canal *Cartoon Network* e continuada na *Netflix*. Os temas são extremamente filosóficos e emblemáticos, com tom de humor negro. Crie a Fã-arte dessa série, pois queria ver os personagens no meu estilo, os objetos que aparecem na ilustração fazem referências aos episódios.

Figura 23: Rick and Morty Moodboard. Fonte: do autor (**pág: 74**)

Figura 24: Rick and Morty. Fonte: do autor (**pág: 76**)





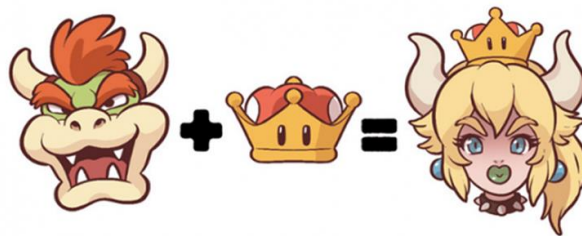
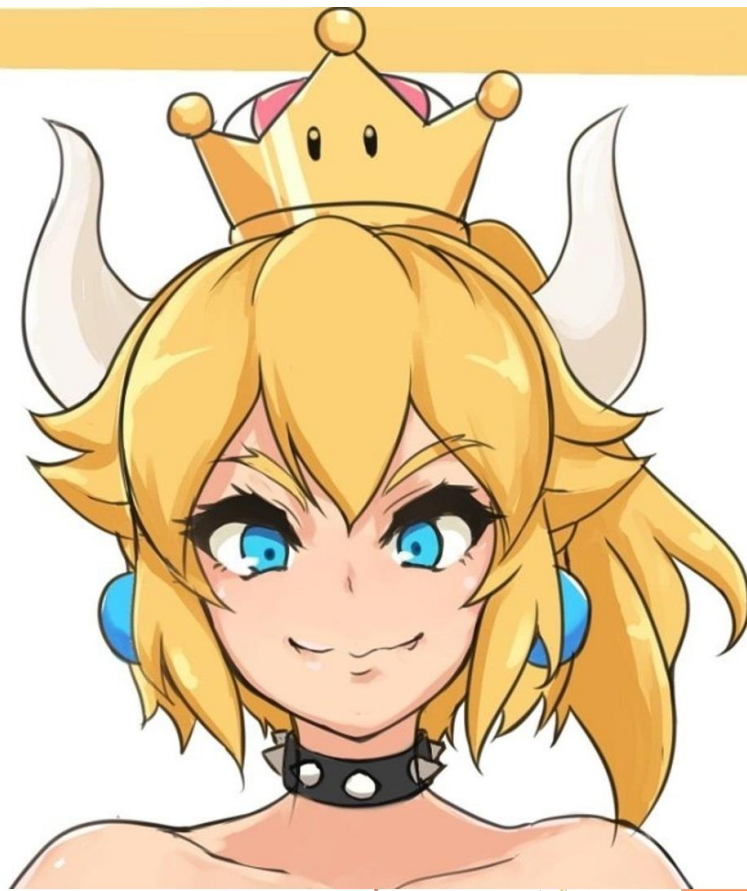
8.6. Gravity Falls

Gravity Falls é uma série original do *Disney Channel*. Conta a história de dois irmãos gêmeos de sexo opostos, que vão para o interior do Estados Unidos para visitar o Tio-avô. Lá encontram a “A Cabana do Mistério” e várias aventuras. Nessa fã-arte, surgiu a oportunidade de desenhar um menino e uma menina, de mesma idade.

Figura 25 : Gravity Falls Moodboard. Fonte: do autor (**pág: 77**)

Figura 26: Gravity Falls. Fonte: do autor (**pág: 79**)





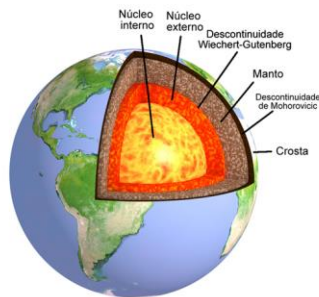
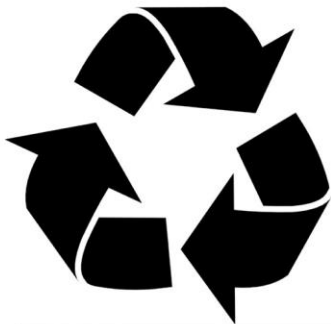
8.7. Bowsette

Bowsette, ou *Koopa-hime* (princesa Koopa), é uma versão antropomórfica do vilão Bowser se fosse uma princesa. É um personagem da franquia Super Mario, no qual o vilão usado a coroa da princesa pode virar uma personagem feminina. O personagem surgiu como uma brincadeira de fãs da série. Na internet vários ilustradores puderam criar suas versões da personagem em Fã-arte, logo eu não ficaria atrás, criei a minha. Note que usei linha colorida nesse estilo.

Figura 27: Bowsette Moodboard. Fonte: do autor (**pág: 80**)

Figura 28: Bowsette. Fonte: do autor (**pág: 82**)





"I still love you!"



8.8. Terra Chan

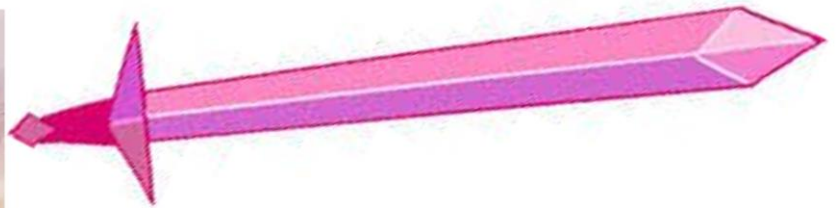
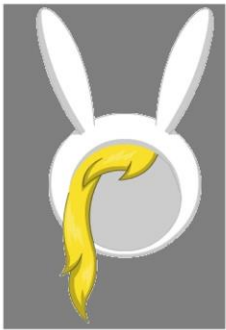
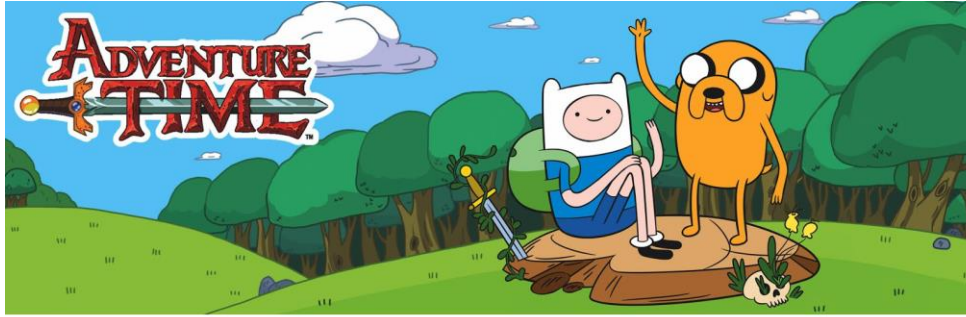
Terra-chan é uma representação do planeta Terra ao estilo mangá. Surgiu na internet como um meme⁸, para representar a terra em uma colegial japonesa. Fiz uma Fã-arte dessa personagem com vários elementos cômicos na ilustração, sua amiga Lua e a *ecobag* com o símbolo da reciclagem, dentre outros.

Figura 29 : Terra Chan Moodboard. Fonte: do autor (**pág: 83**)

Figura 30: Terra Chan. Fonte: do autor (**pág: 85**)

⁸ É um conceito de imagem, vídeos, GIFs relacionados ao humor, que se espalha viralmente na internet.





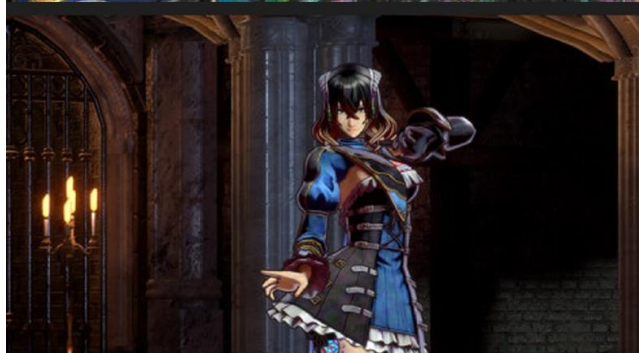
8.9. Fionna

Adventure Time (Hora de Aventura, título no Brasil) é uma série de desenho animado americana da Cartoon Network. A série segue as aventuras de Finn um garoto e o seu melhor amigo Jake um cão. Não demorou muito para os dois personagens ganharem uma versão feminina de nome Fionna a versão de Finn e Cake a versão feminina de Jake, não só se opondo ao gênero como também a raça de cachorro para gata. Aproveitando a ideia criei a minha Fionna em meu estilo.

Figura 31: Fionna Moodboard. Fonte: do autor (**pág: 86**)

Figura 32: Fionna. Fonte: do autor (**pág: 88**)





8.10. Bloodstained

Bloodstained, é um game ao estilo Castlevania, com exploração do mapa e elementos de RPG. Aceitei o desafio de criar a Fã-arte da protagonista, Miriam, no meu estilo de desenho. Nesse estilo não é usada a linha, somente a cor para dar forma ao desenho.

Figura 33 : Bloodstained Moodboard. Fonte: do autor (**pág: 89**)

Figura 34: Bloodstained. Fonte: do autor (**pág: 91**)





8.11. Leite Moça Nouveau

Durante as aulas de Iconologia das Artes pesquisei publicidades antigas, notei que a Leite Moça é uma das marcas brasileiras mais antigas! Percebi que era possível que a Leite Moça que se iniciou nos anos de 1920 poderia ter sido influenciada pelo Art Nouveau. Pensando nessa ideia, criei uma publicidade da marca Leite Moça ao estilo Art Nouveau, usando de características mais marcantes do trabalho de Alphonse Mucha. Das características desse artista usei seu estilo de composição, uso de arte linear, exaltação da figura feminina, mecanismos visuais, e seus simbolismos, para criar a Fã-arte.

Figura 35: Leite Moça Moodboard. Fonte: do autor (**pág: 92**)

Figura 36: Leite Moça Nouveau. Fonte: do autor (**pág: 94**)

Fonte: Leite moça

Fonte: Alphonse Mucha

Fonte: Arial





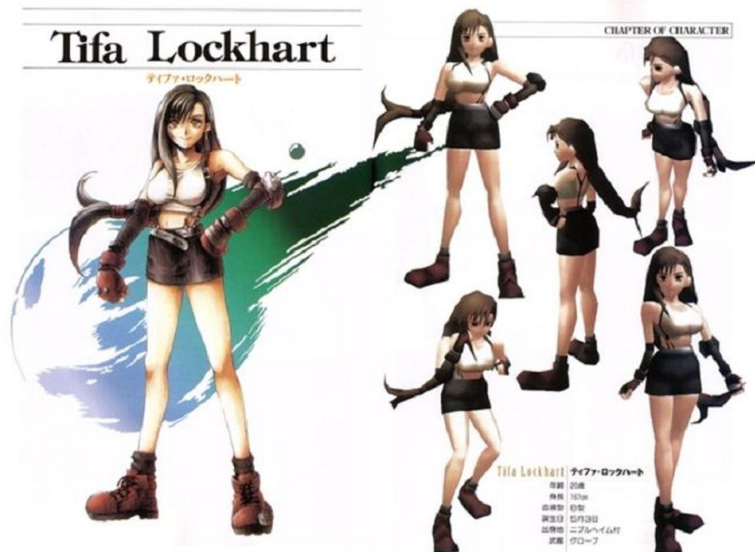
8.12. Cloud

Cloud é o protagonista do game *Final Fantasy VII*. A série *Final Fantasy* marcou muito minha juventude, quando a *Square Enix* decidiu fazer o remake do *Final Fantasy VII* decidi fazer uma Fã-arte do personagem com o seu novo design no meu estilo.

Figura 37: Cloud moodboard. Fonte: do autor (pág: 95)

Figura 38: Cloud . Fonte: do autor (pág: 97)





8.13. Tifa

Tifa é uma das personagens do game *Final Fantasy VII* e é uma das aliadas do protagonista principal *Cloud*. Assim como a Fã-arte de *Cloud* a Fã-arte de Tifa também é do reemake do game lançado pela *Square Enix*. O objetivo, além de desenhar a personagem, é ver se as duas Fã-artes combinavam como estilo em uma série de ilustrações do game *Final Fantasy VII*.

Figura 39: Tifa moodboard. Fonte: do autor (**pág: 99**)

Figura 40: Tifa. Fonte: do autor (**pág: 100**)



Marcio Vetromila

Considerações Finais

A cultura visual em meus trabalhos viabiliza panoramas dos quais muitas interpretações são possíveis, com uma visualidade que tende ao infinito, se considerarmos que cada pessoa enxerga de maneiras diferentes o trabalho. A Fã-arte é só uma parte de meu trabalho como artista digital.

O que foi exposto aqui foi minha visualidade sobre o assunto de Fã-arte desde o processo de criação é meu posicionamento dentro do universo da Fã-arte e arte contemporânea. Muitas vezes sou incompreendido pelo grande público, contudo, entendo que me posiciono distante da realidade de muitas pessoas.

Penso que Fã-arte às vezes pode ser categorizada como excesso de consumo, um ponto de vista que não desejei abordar profundamente. Contudo, por diversas maneiras durante a dissertação deixo claro que vivemos em uma época de grande consumo de imagens, uma característica muito evidente na cultura visual.

Pode-se dizer que o processo de criação da Fã-arte é como um “*sample*” um comparativo com o processo de criação das músicas autorais dos DJs em suas mixagens. A palavra inglesa *sample* significa “amostra”. As amostras na fã-arte são as imagens de referência. O *sample* para os DJs não se limita apenas a gravações de instrumentos, como também trechos de outras músicas. Estes trechos são recortados e executados digitalmente em loop dentro de uma nova composição, composta de arranjos editados e gravados formando uma nova música. Se

pensarmos no comparativo das duas atividades, a fã-arte é um recorte, uma amostra de todas as referências em uma nova composição.

É aceitável pensarmos que a Fã-arte se enquadra em uma cultura do uso, justamente pelo seu processo ser necessário a utilização de imagens de terceiros, criando assim um enredo que remete a obras anteriores. Como relatam alguns autores se referindo a arte contemporânea na pós-produção:

Nessa nova forma cultural que pode ser designada como cultura do uso ou cultura da atividade, a obra de arte funciona como o término provisório de uma rede de elementos interconectados, como uma narrativa que prolonga e reinterpreta as narrativas anteriores. Cada exposição contém o enredo de uma outra; cada obra pode ser inserida em diversos programas e servir como enredo múltiplo. Não é mais um ponto final: é um momento na cadeia infinita de contribuições. (BOURRIAUD, 2009, p. 16)

Diferente de um fã que morreria por uma causa, como um torcedor que morreria pelo time, ou um devoto cego, ou um fanático, o artista de Fã-arte entende que admira suas referências para criar sua Fã-arte. Acredito que exista a poética e a estética para criar uma verdadeira Fã-arte. O artista deve ser fã do tema escolhido e cria sua obra com autenticidade visceral de admiração. Não com a intenção de servir aos referenciais de autoria de terceiros, mas sim, como uma maneira de transmitir uma nova mensagem; uma maneira de participar do processo de criação do qual é fã; uma maneira de realizar crítica; uma maneira de mostrar novas possibilidades; uma maneira de mostrar novas visualidades; dentre muitas outras relações.

As atividades de fã que listei no capítulo cinco “**O universo do Fandom**” são atividades que tendem a aumentar ao longo dos anos ou tendem a se aprimorarem. Assim como os demais autores que publicam suas reflexões sobre o tema, que envolve essas atividades, concordo que a popularização dos meios produtivos como programas de edição digital e câmeras digitais de qualidade irão possibilitar com que os fãs possam satisfazer seus desejos de tornar seus sonhos realidade.

Essas atividades possibilitaram aos fãs produzir através do seu consumo; criar sua identidade e seu estilo de vida, além de criar novas visualidades para desenvolver produtos próprios. E é o que acontece na Fã-arte, cada Fã-arte cria um novo conceito.

É importante dizer que a Fã-arte não é uma cópia, e nem tem a intensão de ser, e nem pode ser. Criar uma ilustração igual à outra, sem nenhuma adição de nenhum elemento inédito, seria uma cópia, um plágio. No capítulo três **Processo de criação e a visualidade de meus trabalhos** procurei demonstrar todo o processo de criação de uma Fã-arte com o objetivo de mostrar os detalhes que são incorporados a partir de meu estilo de desenho, minhas escolhas, minha visualidade e minha intensão na Fã-arte, para criar um resultado diferente do original. E é exatamente isso que torna possível aos leitores da imagem entender que se trata de uma Fã-arte, pois percebem que há uma visualidade diferente da original.

Dentro da Fã-arte podemos achar imagens semelhanças na internet sobre determinado tema, obras de mesmo tema e mesmas referências, contudo a visualidade do artista quando cria a obra e da leitura da imagem em Fã-arte torna impossível ser igual a outro artista. Cada ilustração em Fã-arte é única devido a visualidade do artista.

Referências

ARNHEIN, Rudolf. **Arte e Percepção Visual. Uma Psicologia da Visão Criadora.** São Paulo, Edusp, 1980.

BOURRIAUD, Nicolas. **Pós-produção: como a arte reprograma o mundo.** São Paulo: Martins, 2009

CAMELO, Ana Paula; LIGUORI FILHO, Carlos Augusto. **Fan fiction e paródia: uma tentativa de viabilização da produção de fãs em meio à ausência de reforma da lei de direitos autorais.** revista eletrônica do curso de direito da UFSM, v. 13, p. 20, 2018.

CANCLINI, Néstor García. **Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade.** 4. ed. São Paulo: Edusp, 2008.

CATTANI, Iclea Borsa. **Mestiçagens na arte contemporânea.** Porto Alegre: Editora UFRGS, 2008.

CRUSH, ZEEGEN, L. **Fundamentos de ilustração.** Porto Alegre: Bookman, 2009.

CHATENET, L.; BEYAERT-GESLIN, A. Da comunicação à arte: a McDonald's e o flat design. **Comunicação e Sociedade**, [S. l.], v. 31, p. 377-390, 2017. DOI:

10.17231/comsoc.31(2017).2624. Disponível em:

<https://revistacomsoc.pt/index.php/revistacomsoc/article/view/796>. Acesso em: 9 nov. 2020.

CURI, Pedro P. Entre Fan Arts, Fan Fictions e Fan Films: O Consumo dos Fãs Gerando uma Nova Cultura. **Encontro de estudos Multidisciplinares em cultura**, Salvador Bahia, 25 a 27 de maio de 2010. Disponível em: <http://www.cult.ufba.br/wordpress/24831.pdf>. Acesso em: 13, outubro e 2020.

DELEUZE, Gilles. **Lógica do sentido.** São Paulo: editora perspectiva, 1998.

DELEUZE, G. & GUATTARI, F. **Mil platôs** (volume I). São Paulo: editora 34, 2000.

DELEUZE, Gilles. **O atual e o virtual**. In: ALLIEZ, Eric. Deleuze Filosofia Virtual. São Paulo, Editora 34, 1996.

DELEUZE, Gilles. **FRANCIS BACON: lógica da sensação**. Rio de Janeiro: Editora Zahar Editor, 2007.

DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico e outros ensaios**. Campinas: Papirus, 2000.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Aurélio Século XXI**: o dicionário da língua portuguesa. 3 ed. totalmente rev. e ampl. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

FUENTES, R. **Prática do Design Gráfico: uma Metodologia Criativa**. São Paulo: Rosari, 2006.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

FLUSSER, Vilém. **O Mundo Codificado: por uma filosofia do design e da comunicação**. São Paulo: Cosac Naify, 2010.

FOUCAULT, M. **O que é um autor**. Lisboa: Vega, 1992.

GRAVETT, P. **Mangá: Quando o Japão Reinventou os quadrinhos**. São Paulo: Conrad editora, 2006.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 10 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

HARAWAY Donna, KUNZRU Hari, TADEU Tomaz. **Antropologia do Ciborgue. As vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

HOCKNEY, D. O. **Conhecimento Secreto**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

JENKINS, Henry. Textual poachers: **television fans and participatory culture**. New York: Routledge, 1992.

KOOGAN/HOUAISS. **Enciclopédia e Dicionário, ilustrado**. Delta. Ed. Rio de Janeiro: Editora Guanabara Koogan. 1994. V.1

LUYTEN, Sonia Bibe. **Mangá: o poder dos quadrinhos japoneses**. 2.ed. São Paulo: Hedra, 2000.

MAGELA, Milene Franco. O universo Harry Potter: herbário mágico. 2018. 67 f. **Trabalho de Conclusão de Curso** (Graduação em Artes Visuais) – Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/27961> Acesso em: 12, outubro e 2020.

MITCHELL, W.J.T. **Cloning Terror: The War of Images, 9/11 to the Present**. Chicago: University Of Chicago Press, 2011.

MIRZOEFF, Nicholas. **An introduction to visual culture**. London: Routledge, 1999.

MERLEAU-PONTY. Maurice. **O olho e o espírito**. São Paulo: Cosacnaify, 2004.

MERLEAU-PONTY. Maurice. **Fenomenologia da percepção** 2ed. - São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MUNARI, B. **Das Coisas Nascem Coisas**. São Paulo: Martins fontes, 2008.

PINTO, Paula Pereira, Criando Sentidos com os Toys Art. **Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais Mestrado em Artes Visuais**. Pelotas, 2015. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/mestradoartesvisuais/files/2017/11/PaulaCriando-Sentidos-com-os-Toys-Art.pdf>. Acesso em: 25 setembro. 2020.

POYNER, R. **Abaixo as regras**. Porto Alegre: Bookman, 2010.

REIS, Pedro Henrique. Adventure Time e o Caso Natasha Allegri: Apropriação de Bens Culturais, Fan art e o Novo Ciclo Produtivo Televisão/internet. 2012. 58 f. **Ciberlegenda - Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação-Universidade Federal Fluminense, 2012.** Disponível em: <http://www.uff.br/?q=revista/ciberlegenda>

STEPHEN, Farthing. **Tudo sobre arte.** 1.ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2010.

WALKER, J. A.; CHAPLIN, S. **Una introducción a la cultura visual.** Barcelona: Octaedro, 2002.

Ragnhildur Björk Jóhannsdóttir. **Expressions in Fan Culture, Cosplay, Fan Art, Fan Fiction.** Dissertação para bacharelado em Língua e Cultura Japonesa. ID: 210393-2189 Maio, 2017

VARGAS, M. L. B, Slash: a Fan Fiction Homoerótica no Fandom Potteriano Brasileiro. **Programa de Pós-Graduação em Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul** Porto Alegre, 2011. Disponível em: <http://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/2008>. Acesso em: 27 setembro. 2020.

Cosplay: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/cosplay> Acesso em: 19 de maio de 2020

Fandom: Disponível em: <https://www.significados.com.br/fandom/> Acesso em: 20 de maio de 2020

Zeitgeist: Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Zeitgeist> Acesso em: 27 de maio de 2020