

## FÃ-ARTE, PRODUÇÃO INDEPENDENTE

MÁRCIO DE MORAES VETROMILA<sup>1</sup>; LÚCIA BERGAMASCHI COSTA WEYMAR<sup>2</sup>; NÁDIA DA CRUZ SENNA<sup>3</sup>; ANGELA RAFFIN POHLMANN<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) – mvetromil@gmail.com

<sup>2</sup> Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) – luciaweymar@gmail.com

<sup>3</sup> Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) – alecrins@hotmail.com

<sup>3</sup> Universidade Federal de Pelotas (UFPEL) – angelapohlmann.ufpel@gmail.com

### 1. 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 estar entre a arte e o design, sem nunca tocá-los. Segundo CRUSH; ZEEGEN (2009 p.12), a ilustração, “excêntrica demais para artistas e artística demais para os designers, se encontrava em uma terra de ninguém entre os dois mundos”. O espaço da ilustração é um intervalo digno de hibridismos no mundo globalizado e multicultural, o que talvez justifique a ideia da ilustração ser cada vez mais desprovida de regionalismos e de identidade culturais. Podemos dizer que a ilustração é atemporal. Mas suas características técnicas de impressão, como litografia, xilogravura, rotogravura, serigrafia, offset e impressão digital, por exemplo, fornecem pistas do contexto histórico de suas publicações.

“O trabalho do ilustrador é criar, encapsular uma ideia e comunicá-la a determinado público, de maneira articulada e inovadora” (HALL, 2012 p.6). Acreditamos que a ilustração ao longo do tempo passou a possuir processos novos de elaboração, mas, assim sendo, assola-nos a questão: qual inovação poderia ser descrita como atual no campo da ilustração?

Na última década, a ilustração saiu dos meios impressos para bombardear a internet com uma série de produções independentes. Produções que, muitas vezes, são desprovidas de clientes ou de função específica. Dentre as produções independentes está a Fã-Arte, um tipo de produção que, se levarmos em consideração sua ideia e conceito, é uma inovação na ilustração, como podemos perceber na sequência a seguir.

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. Mas, ao usar obras de autoria de terceiros, a questão da autoria da citação entra em conflito, pois, afinal, quem é o autor da Fã-Arte? Segundo FOUCAULT (2001, p. 265) 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. Poderia ser essa a relação da Fã-Arte com seu autor se as relações restantes impedissem a não autoria. Mesmo que o autor da ilustração abdique ao máximo de funções de autoria ainda resta a relação de intenção, que pode criar relações com o criador com a Fã-Arte. Ou seja, escondendo a técnica, seu nome e seu discurso ainda resta a ideia e o repertório do autor criando o “caminho” de autoria até ele. Não devemos confundir Fã-Arte com autoria compartilhada que, para POYNOR (2003,

p. 135), “podem ser obras de uma equipe e não de uma pessoas em particular.” Quando Poynor descreve trabalhos coletivos, podemos pensar que isso acontece durante a execução da Fã-Arte, pois os demais proprietários dos domínios autorais usados na obra participam 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, na qual todos os autores têm conhecimento e participam da obra.

Durante nossas investigações percebemos carências bibliográficas sobre Fã-Arte, porém, em se tratando da terminologia artística, ela pode ser considerada citação, apropriação ou releitura: procedimentos que têm como base o mesmo conceito de referenciar algo já existente.

A citação é uma técnica artística moderna que utiliza a essência de uma imagem; uma pose ou composição, por exemplo, para referenciar uma obra. Podemos notar que durante trabalhos de Fã-Arte, alguns autores tentam replicar poses e cenas sobre outros contextos. A apropriação seria a incorporação à obra de elementos que, inicialmente, seriam “estranhos” à mesma. Em análises de trabalhos de Fã-Arte, alguns elementos são inventados para criar um mecanismo de união de meios distintos. A releitura, enfim é uma nova interpretação de uma obra de arte, com um novo estilo, novos materiais ou técnicas, mas sem fugir do arranjo e tema da obra original. O importante é ressaltar que a releitura não é um plágio. “Releitura não é cópia, (...), requer não copiar a obra escolhida, mas recriá-la sob um novo olhar do observador, e não somente do artista” (RANGEL, 2004, p.34).

Visto que a Fã-Arte está presente no campo da ilustração e vem atuando dentro de produções independentes, o presente artigo tem como objetivo apresentar o processo de criação de uma Fã-Arte baseado em conceitos de apropriação, citação e releitura.

## 2. METODOLOGIA

Com o objetivo de apresentar a Fã-Arte delimitamos a temática da ilustração e este limite é o que define sua mensagem ao espectador; o tema escolhido é uma “epopeia visual” de filmes, jogos, livros, animações e séries que abordam o universo de vampiros.

Durante o processo, assistimos e relembramos muito dos filmes e séries escolhidos para compor a ilustração, ou seja: Entrevista com o Vampiro (1994); Nosferatu (1922); Les Vampires (1915); Anjos da Noite (2004); Blade, o caçador de vampiros (1998); Os Garotos Perdidos (1988); Crepúsculo (2008); Um Drink no Inferno (1996); Fome de Viver (1983); Vampiros de John Carpenter (1998); Drácula (1931); Drácula de Bram Stoker (1992); Van Helsing, o caçador da noite (2016); Vampire Hunter D: Bloodlust (2000); Hellsing Ultimate (2006); Castlevania Symphony Of The Night (1997); Vampire Princess Miyu (1997); Vampire Rosary (2008); Buffy, a Caça-vampiros (1997); True Blood (2014); Rise, a ressurreição (2007); Ultraviolet (2007) e Vampiro a Máscara (1991).

Na sequência, montamos um *moodboard* (Fig.1) com o objetivo de demonstrar visualmente todos os itens referenciados. O painel sintético e semântico é a forma “bruta” da Fã-Arte e só possui finalidade, neste artigo, para ajudar o leitor a ter o entendimento de todas as referências presentes na Fã-Arte a ser projetada.



Figura 1: *Moodboard vamp*, (2018) Fonte: acervo dos autores

Na cena do dormitório em questão criei uma personagem, SheVamp, e ela é a proprietária de todos os objetos que referenciam as mídias relacionadas aos vampiros. Concluímos que a personagem é uma vampira pelas presas e pelo caixão no lugar da cama.

### **3. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O resultado final é a obtenção da Fã-Arte, com todos os filmes, jogos, livros, animações e séries referenciados de modo que o leitor da imagem entenda a “epopeia gráfica” vampírica visualmente, concluindo que o artista da ilustração é fã de todas as obras citadas.



Figura 2: SheVamp, (2018) Fonte: acervo dos autores

## 4. CONCLUSÕES

Percebemos que a ilustração é um meio que possibilita experimentações e inovações. A Fã-Arte demonstra ser um marco para a ilustração e para ilustradores ao criar um ambiente de produção independente e ao possibilitar a criação de obras fora das exigências de um cliente. Não se distanciando muito de mecanismos de autoria, a Fã-Arte, mesmo com uso de obra de terceiros, ainda cria relações com o autor e com as obras referenciadas, sem perda de autoria de quem a realizou. É importante ressaltar que o uso de domínios autorais de terceiros é desafiador e divertido; não se preocupar com o meio em que a ilustração vai ser publicada, ou se ela vai ou não ser entendida pela maioria das pessoas, é confortante; criar Fã-Arte está perto de uma brincadeira, paródia ou provocação.

O compromisso de criar ilustrações de “obra de Fã” é o de se um produtor independente, o que já é uma possibilidade de ser autor de seu design. Assim, inferimos que a Fã-arte é um tipo de autopromoção do trabalho de ilustradores seja quando assinada e devidamente ligada ao nome de seu autor/executor seja através de outro meio de divulgação.

Enfim, acreditamos que os ilustradores entendem a Fã-Arte como uma réplica, brincadeira ou, ainda, como uma forma deles se identificarem e se aproximarem das mídias que apreciam. Não existe técnica específica nem normas e conceitos artísticos a serem seguidos, apenas a ideia de referenciar uma mídia da qual o autor é fã. Talvez essa seja a característica fundamental da Fã-Arte.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

RANGEL, V B. Releitura não é cópia: refletindo uma das possibilidades do fazer artístico. **Revista Nupeart**. Florianópolis: UDESC, 2004, pp. 33-59. Disponível em: < <http://www.revistas.udesc.br/index.php/nupeart/article/view/2534> > Acesso em: 23 abr. 2018.

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

HALL, A. **Fundamentos essenciais da ilustração**. 1ºed, São Paulo: Rosari, 2012.

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

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

Agradecemos ao CNPq (Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico) pelo apoio às pesquisas que deram origem a este texto.