

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL**  
**INSTITUTO DE ARTES**  
**DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS**  
**BACHARELADO EM HISTÓRIA DA ARTE**

**TESLA WEBER MARTINS**

**UM BECO DE ARTISTAS NO SUL DO BRASIL:**  
*A fanart* como prática artística contemporânea

**PORTO ALEGRE**  
**2024**

TESLA WEBER MARTINS

**UM BECO DE ARTISTAS NO SUL DO BRASIL:**  
*A fanart* como prática artística contemporânea

Trabalho de Conclusão apresentado à Comissão de Graduação do Curso de História da Arte do Instituto de Artes da UFRGS como requisito parcial e obrigatório para obtenção do título de Bacharel em História da Arte.

Orientadora: Profa. Dra. Daniela Pinheiro Machado Kern

Banca examinadora:  
Prof. Dr. Eduardo Ferreira Veras  
Prof. Dr. Paulo Antonio de Menezes Pereira da Silveira

**Porto Alegre**  
**2024**

### CIP - Catalogação na Publicação

Martins, Tesla Weber

Um Beco de Artistas no Sul do Brasil: A fanart como prática artística contemporânea / Tesla Weber Martins.

-- 2024.

112 f.

Orientadora: Daniela Pinheiro Machado KERN.

Trabalho de conclusão de curso (Graduação) --  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto  
de Artes, Curso de História da Arte, Porto Alegre,  
BR-RS, 2024.

1. Fanart. 2. Fandom. 3. Cultura geek. 4. Cultura popular. 5. Arte digital. I. KERN, Daniela Pinheiro Machado, orient. II. Título.

## AGRADECIMENTOS

Dedico este trabalho e a minha graduação a todos os pedacinhos do mosaico que eu sou:

À minha mãe Josi, ao meu pai Rober, meus irmãos Tales e Tobias, minhas tias, vós, tios, primas, primos e à minha cunhada Kathiele, vocês são a minha maior sorte.

Aos meus filhotes Loki, Hella, Sif, Thor, Odin, Pantuphus, Pandora, Cirila e Guaskinha, que muitas vezes foram minhas âncoras.

Aos meus irmãos e irmãs de ideais do Grupo Escoteiro Guia Lopes 2º/RS, que me viram crescer e me tornar quem eu sou atualmente.

A todos os meus amigos, que eu tenho a sorte e eterna gratidão de serem muitos, por fazerem parte da minha vida e por serem quem são.

A Eduarda, minha *soulmate*, por ser a luz na mais profunda escuridão.

Aos meus colegas de graduação, que me inspiraram e inspiram pelas suas pesquisas, e que sonham em tornar a história da arte um lugar mais inclusivo, acessível e democrático.

À minha orientadora, que me acompanhou por quase toda a minha graduação e topou me auxiliar nesta empreitada. Agradeço a confiança e parceria.

E, sempre, à pequena Tesla que, procurando refúgio, desbravou a *web* e conheceu incontáveis *fandoms* e que explorou, criou e participou de diversos mundos pela rede imaterial da internet. Você não desperdiçou seu tempo.

I am a mosaic of everyone I've ever loved, even for  
a heartbeat.  
*(Viridian Masquerade - Tumblr)*

## RESUMO

Esta monografia pretende apresentar a *fanart* como uma prática artística contemporânea e objeto de pesquisa no campo da história da arte. Para tanto, o trabalho foi separado em duas etapas, na primeira foi realizado um levantamento historiográfico da figura do fã, das origens de suas comunidades, os *fandoms*, suas produções e organizações físicas, em especial as convenções *geeks* e os chamados *Artists' Alley*. Na segunda, é feito um estudo de caso do 31º Animextreme e o seu *Artists' Alley*, que ocorreu nos dias 21 e 22 de outubro de 2023, na cidade de Porto Alegre. Utilizando da experiência de campo e de entrevistas realizadas com fanartistas que participaram desta e de outras edições do evento, o estudo pretende explorar questões como as motivações por trás da prática de *fanart* e como ela se manifesta na contemporaneidade. No final, são mostrados caminhos que a pesquisa pode tomar, evidenciando a necessidade do estudo da *fanart* e a riqueza de suas possibilidades.

**Palavras-chave:** Fanart; Fandoms; Arte digital; Artists' Alley; Cultura geek.

## ABSTRACT

This monograph aims to present fanart as a contemporary artistic practice and object of research in the field of art history. To this end, the work was separated into two stages. In the first stage, a historiographical survey was carried out of the figure of the fan, the origins of their communities, fandoms, their productions and in-person organizations, in particular geek conventions and the so-called Artists' Alley. In the second stage, a case study was made of the 31st Animextreme and its Artists' Alley, an event that took place on the 21st and 22nd of October 2023, in the city of Porto Alegre. Using field experience and interviews carried out with fanartists who participated in this and other editions of the event, the study aims to explore issues such as the motivations behind the practice of fanart and how it manifests itself in contemporary times. In the end, directions that research can take are shown, highlighting the need to study fanart and the richness of its possibilities.

**Keywords:** Fanart; Fandoms; Digital Art; Artists' Alley; Geek conventions.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	8
<b>CAPÍTULO 1 - CONCEITOS GERAIS</b> .....	10
1.1 DESVENDANDO A FIGURA MISTERIOSA DO FÃ.....	10
1.2 A PRÁTICA DA FANART: TERMINOLOGIAS, CLASSIFICAÇÃO E ONDE SE MANIFESTAM.....	21
<b>CAPÍTULO 2 - OS FANARTISTAS NAS CONVENÇÕES DE MÍDIA: UM ESTUDO DE CASO DA 31ª EDIÇÃO DO ANIMEXTREME</b> .....	32
2.1 DE BECO PARA VALE: O CRESCIMENTO EXPONENCIAL DOS ARTISTS' ALLEYS.....	32
2.2 UM BECO DOS ARTISTAS NO SUL DO BRASIL .....	35
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS: UMA PERSPECTIVA PARA O FUTURO DA FANART NA HISTÓRIA DA ARTE</b> .....	52
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	55
<b>APÊNDICES</b> .....	59
<b>APÊNDICE A - ENTREVISTA COM SUSIANE SCHARLAU</b> .....	60
<b>APÊNDICE B - ENTREVISTA COM ANNA ANTOSZCZUK</b> .....	68
<b>APÊNDICE C - ENTREVISTA COM MONIQUE RODRIGUES</b> .....	79
<b>APÊNDICE D - ENTREVISTA COM TERESA KUREK</b> .....	86
<b>APÊNDICE E - ENTREVISTA COM IZABELA CRISTINA SILVA</b> .....	94
<b>ANEXOS</b> .....	102
<b>ANEXO A – TEXTO MENCIONADO NA PRIMEIRA NOTA DE RODAPÉ: THE FAULT FINDER</b> .....	103
<b>ANEXO B – TEXTO MENCIONADO NA TERCEIRA NOTA DE RODAPÉ: WHAT “THE TIMES” WOULD LIKE TO KNOW</b> .....	104
<b>ANEXO C - AUTORIZAÇÃO DE ENTREVISTA SUSIANE SCHARLAU DA SILVA</b> .....	105
<b>ANEXO D - AUTORIZAÇÃO DE ENTREVISTA MONIQUE PINHEIRO RODRIGUES</b> .....	106
<b>ANEXO E - AUTORIZAÇÃO DE ENTREVISTA IZABELA CRISTINA SILVA</b> .....	107
<b>ANEXO F - AUTORIZAÇÃO DE ENTREVISTA MARIA TEREZA VIVIAN KUREK</b> .....	108
<b>ANEXO G - AUTORIZAÇÃO DE ENTREVISTA ANNA ANTOSZCZUK</b> .....	109



## INTRODUÇÃO

Este trabalho nasce da vontade de acrescentar à discussão ainda pouco desenvolvida da *fanart* no âmbito da história da arte, promovendo a prática como objeto de pesquisa e se dispondo como base de muitas outras pesquisas que ainda estão por vir. Pretende-se realizar um apanhado histórico da prática e responder às seguintes perguntas-bases estabelecidas: O que é? Como? e o porquê?, justamente pela falta destas respostas identificada durante a graduação em História da Arte. Uso de ferramentas adquiridas durante a minha graduação, conhecimentos resgatados a partir de uma pesquisa de campo e da minha vivência como fã e participante ativa em diversos *fandoms* para o desenvolver desta monografia.

O objeto de pesquisa é fruto da cultura midiática, influenciada pela comunicação de massa, e potencializada com o advento da internet e do mundo digital. *Fanarts* são produções visuais, em sua maioria ilustrações, mas não excludente a elas, que são de algum modo conectadas com a mídia da qual se derivam e que se manifestam dentro das comunidades chamadas de *fandoms*, onde pessoas que possuem um interesse midiático em comum se unem para comentar, discutir e produzir conteúdo a partir disso. Os *fandoms* são comunidades extensas que se desenvolvem tanto em espaços simbólicos, por meio das mídias sociais, quanto em espaços físicos, nas convenções *geeks* e encontros de fãs. Estas convenções, geralmente, possuem um espaço específico para a *fanart* e os fanartistas, denominado de *Artists' Alley*, ou Beco dos Artistas.

No primeiro capítulo, são estabelecidos os conceitos históricos da figura do fã, e como esta palavra chega a determinar o fã da contemporaneidade. Também, estabelece-se o que é a *fanart* e a história da prática dentro dos *fandoms* modernos, assim como os modos em que ela existe e se sustenta nos dias de hoje.

Um destes modos é explorado no segundo capítulo, os *Artists' Alley* e as convenções de mídia, usando como principal fonte a pesquisa de campo realizada no 31º Animextreme – evento de cultura *geek* que aconteceu nos dias 21 e 22 de outubro de 2023, no Centro de Eventos da FIERGS, na cidade de Porto Alegre –, e entrevistas realizadas com cinco fanartistas que participaram do seu *Artists' Alley* ou de outras

edições. As entrevistas<sup>1</sup> nos possibilitam explorar as motivações por trás da prática e os pontos em comum entre fanartistas, assim como as suas diferenças, evidenciando a riqueza da *fanart* como objeto de pesquisa. Identifica-se um ponto em comum entre os fanartistas, a *fanart* e sua história: o afeto como motivação artística.

As considerações finais, então, apontam alguns caminhos que a pesquisa poderia tomar: seu uso como ferramenta na arte-educação, e a prática como porta de entrada para o mundo da arte; a iconologia da *fanart*; as influências da cultura de massa nos processos artísticos das práticas de arte contemporânea; a relação da *fanart* com a prática amadora e questões de gênero; o estudo do processo coletivo da *fanart* e como a experiência em *fandoms* pode fomentar o fazer artístico, entre outros.

Esta monografia busca, também, de modo muito singelo, mostrar para a comunidade acadêmica a potência que a prática pode vir a ser como objeto de pesquisa e ponto de partida para discussões importantes na História da Arte e suas constantes transformações. São imensas as possibilidades.

---

<sup>1</sup> Para a análise das entrevistas realizadas e para composição do subcapítulo 2.2, será utilizado a técnica de análise de conteúdo, nos conformes propostos por Laurence Bardin em sua obra *Análise de Conteúdo* (1977).

## CAPÍTULO 1 - CONCEITOS GERAIS

Neste capítulo será abordada a origem da figura do fã a partir de sua etimologia, contextualização histórica e todos os elementos que levaram ao significado de fã na contemporaneidade. Para chegar neste ponto, é necessário falar dos *fandoms*, lugares onde os fãs e suas produções se manifestam, e em como ele se transforma a partir das mudanças tecnológicas, com o advento da Internet e a popularização da *World Wide Web*. Dentro das produções de fãs, a *fan art* é, então, abordada no seu contexto histórico, com sua origem atrelada às *fanzines*, publicações gráficas amadoras de fãs para fãs, que se inicia nos *fandoms* de ficção científica na década de 1930. São discutidas algumas especificidades da *fanart* contemporânea, como elas se configuram dentro e fora do *fandom* e como os fanartistas exercem a sua posição como fã-produtor, servindo de base conceitual para o estudo da prática e os tensionamentos que ela revela.

### 1.1 DESVENDANDO A FIGURA MISTERIOSA DO FÃ

Analisar a etimologia de uma palavra pode contribuir para a ampliação e aprofundamento de seu significado. A origem do termo fã é geralmente creditada como uma abreviação de fanático, cuja procedência é vem do latim *fanaticus*, significando originalmente aquele que pertence a um templo (*fanum*). No inglês britânico, é primeiramente visto no século XVI como *fanatic*, referente a uma pessoa “louca, entusiástica, inspirada por um deus”, e também “frenético, irado, louco”, “pessoa insana”, geralmente em contexto religioso, para se referir a alguém “possuído por uma divindade/por sua fé”. Seu uso original foi se tornando obsoleto, ressurgindo no século XIX para se referir a observadores devotos ou participantes de algum esporte, em especial, de baseball. Uma das primeiras atribuições documentadas do termo *fan* foi vista em um artigo denominado *The Fault Finder*, em 10 de maio 1885, no jornal *The Kansas City Times*<sup>2</sup>:

*I am more or less a base ball fan myself, and this reminds me that the man who is not thoroughly up in base ball slang nowadays is looked upon with pity.*

---

<sup>1</sup> SULLIVAN, Timothy Paul. *The Fault Finder*. The Kansas City Times, Kansas City, 10 maio 1885, p. 4. (ver anexo A).

*Of course a fan is a fanatic; that is simple enough to grasp.* (Sullivan, 1885, p. 4)<sup>3</sup>.

Em 18 de maio de 1885, no mesmo jornal, o termo é utilizado novamente, na seção *What “The Times” Would Like to Know*:<sup>4</sup> *“If the base ball ‘fans’ feel better this morning”*<sup>5</sup>. É suposto que o termo já era conhecido como gíria entre os conhecedores de basebol, e lentamente foi adquirido no vocabulário do público geral.

Outra teoria menos popular, mas que vale a pena mencionar, é que *fan* seja uma abreviação de *fancy*, outro termo já utilizado para admiradores de algum esporte, como é o caso apresentado no texto *The Fight*, publicado na revista *New Monthly Magazine*, em fevereiro de 1822, pelo ensaísta inglês William Hazlitt (1778-1830). *The Fight* narra a viagem de Hazlitt para Londres com alguns amigos para ver uma luta que ocorreu no dia 11 de dezembro de 1821<sup>6</sup>. O termo *fancy* é usado diversas vezes no ensaio para se referir aos aficionados pelo esporte.

*When I got inside at Reading, I found Turtle and a stout valetudinarian, whose costume bespoke him one of the FANCY, and who had risen from a three months’ sick bed to get into the mail to see the fight.*<sup>7</sup> (Hazlitt, 1822, p. 104)

*Fancy* é uma contração de *fantasy*, que vem do grego *phantasia*<sup>8</sup>. Partindo de “fantasiar sobre algo”, *fancy* é usado já no século XIV como “gostar de algo”.<sup>9</sup> Foram encontrados registros do uso da abreviação *Phan* que datam de 1682, em *New News from Bedlam*, sob o pseudônimo Theophilus Rationalis<sup>10</sup>: *“I’ll draw him first here scraping to the Devil,/To cure the State of the Fanatique Evil,/And to inspire his base*

<sup>3</sup> Eu também sou mais ou menos um *fan* de basebol, e isto me lembra que o homem que não é totalmente atualizado em gírias de basebol hoje em dia é olhado com pena. É claro que um *fan* é um fanático; isto é simples o suficiente de entender (Sullivan, 1885, p. 4, tradução nossa).

<sup>4</sup> *What “The Times” Would Like To Know*. The Kansas City Times, Kansas City, 18 maio 1885, p. 4. (ver anexo B).

<sup>5</sup> O que “The Times” Gostaria de Saber: “Se os ‘fãs’ de basebol se sentem melhores nesta manhã” (The Kansas City Times, 1885, p. 4, tradução nossa).

<sup>6</sup> HAZLITT, William. *The Fight*. *New Monthly Magazine and Literary Journal*, Londres, v. 3, p. 102-112, fev. 1822. Disponível em: <http://www.blupete.com/Literature/Essays/Hazlitt/Fight.htm> Acesso em: 06 fev. 2024.

<sup>6</sup> Quando eu entrei no *Reading*, encontrei Turtle e um robusto valetudinário, cuja fantasia o evidenciou como um dos FANCY, e que ressuscitou após três meses acamado para entrar em uma carruagem para ver a luta (Hazlitt, 1822, p. 104, tradução nossa).

<sup>8</sup> De acordo com o Dicionário de Filosofia de Nicola Abbagnano (5. ed, 2007): “Em geral, a possibilidade de evocar ou produzir imagens, independentemente da presença do objeto a que se referem” p. 537.

<sup>9</sup> HARPER, Douglas R. *Fancy*. Online Etymology Dictionary. Disponível em: [https://www.etymonline.com/word/fancy#etymonline\\_v\\_1114](https://www.etymonline.com/word/fancy#etymonline_v_1114) Acesso em: 06 fev. 2024.

<sup>10</sup> RATIONALIS, Theophilus [Henry Duke]. *New News from Bedlam*. 1682. Disponível em: [https://www.google.com.br/books/edition/New\\_News\\_from\\_Bedlam\\_or\\_more\\_work\\_for\\_To/PPFoAAACAAJ?hl=en&gbpv=0](https://www.google.com.br/books/edition/New_News_from_Bedlam_or_more_work_for_To/PPFoAAACAAJ?hl=en&gbpv=0) Acesso em: 06 fev. 2024.

*Hobgoblin Muse,/By Tumbling Art, the Loyal Phans to abuse;*<sup>11</sup> (Rationalis, 1682, p. 13). O autor, na mesma publicação, usa outra grafia para se referir aos que seriam aficionados da monarquia de sua época: “*From all those grand Tories, who would us now bring,/From a Protestant Prince, to a true Popish King,/Which if once here effected, the Bells they must ring,/And the Poor Fanns at Tyburn fetch many a swing;*”<sup>12</sup> (p. 40).

É possível que a assimilação destes dois termos em um só tenha gerado o que é conhecido atualmente por fã. De acordo com o Dicionário Brasileiro de Língua Portuguesa Michaelis, fã é um substantivo usado para um “admirador fanático de um artista, seja de cinema, teatro, televisão, rádio etc. tiete (Michaelis, 2024)”, “O que tem muita admiração por alguém”<sup>13</sup>. São identificadas nesta definição as suas raízes com a palavra *fanáticos*. Já o Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa define fã como um substantivo para “[...] indivíduo que tem e/ou manifesta grande admiração por pessoa pública (artista, político, desportista etc.)” (Houaiss, 2024), “[...] pessoa que torce por determinado clube ou time; torcedor” e “[...] pessoa que tem grande afeição ou demonstra grande interesse por (alguém ou algo) (Houaiss, 2024). O conceito é colocado como sinônimo de admirador e antônimo de adversário<sup>14</sup>. Ambas definições não satisfazem, entretanto, o fã que está para estudo neste trabalho. Este só pode ser compreendido com a introdução do conceito de *fandom*.

Nascido da palavra inglesa *fan* com o sufixo *-dom*, este que serve para formar substantivos que denotam (1) um estado ou condição, (2) posição ou *status*, (3) um domínio e (4) uma classe de pessoas ou as atitudes a elas associadas, consideradas coletivamente<sup>15</sup>, é possível entender *fandom* como uma manifestação coletiva de um interesse em comum. É um exemplo de lugar comum, onde indivíduos identificam-se

<sup>11</sup>Eu irei desenhá-lo primeiramente aqui lutando para o Diabo,/ Para curar o Estado do Mal Fanático,/ E para inspirar sua inicial Musa Hobgoblin,/ Por Artes Acrobáticas, os Phans Leais para abusar; (Rationalis, 1682, p. 13, tradução nossa).

<sup>12</sup>De todos aqueles grandiosos Conservadores, que agora nós traríamos,/ De um Príncipe Protestante para um verdadeiro Rei Papista,/ Do qual se aqui for estabelecido, os Sinos eles devem tocar,/ E os Coitados Fanns em Tyburn buscam uma oscilação; (Rationalis, 1682, p. 40, tradução nossa).

<sup>13</sup>Fã. In: Michaelis, Dicionário Brasileiro de Língua Portuguesa. São Paulo: Editora Melhoramentos. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/f%C3%A3> Acesso em: 06 fev. 2024

<sup>14</sup>Fã. In: Houaiss, Dicionário da Língua Portuguesa. São Paulo: Editora Objetiva. Disponível em: [https://houaiss.uol.com.br/corporativo/apps/uol\\_www/v6-1/html/index.php#3](https://houaiss.uol.com.br/corporativo/apps/uol_www/v6-1/html/index.php#3) Acesso em: 07 fev. 2024.

<sup>15</sup>FANDOM. In: Oxford Languages. Oxford: Oxford University Press. Disponível em: [https://www.oed.com/dictionary/fandom\\_n?tab=factsheet#4744689](https://www.oed.com/dictionary/fandom_n?tab=factsheet#4744689) Acesso em: 07 fev. 2024.

como um grupo que compartilha uma paixão e identidade. Um *fandom* não necessariamente precisa envolver uma peça midiática. Entretanto, é com as mídias que o fenômeno se consolida. Como explica Barbachan (2016, p. 10): “As ferramentas da Web 2.0 e novas mídias<sup>16</sup> que surgem com a difusão da internet possibilitam aos fãs um controle nunca antes visto de seu consumo, produção e da interação de suas comunidades: o *fandom*.” É importante ressaltar que cada *fandom* vai se comportar de maneiras diferentes, com suas próprias especificidades – um *fandom* de esporte, por exemplo, não possui os mesmos aspectos de um *fandom* de um artista musical, assim como um *fandom* de um artista musical *mainstream* é diferente de um artista independente ou menos popular. Mark Duffet, pesquisador de estudos de *fandom*, define *fandom* como “[...] um fenômeno sociocultural amplamente associado com sociedades capitalistas modernas, cultura de massa e performance pública” (Duffet, 2013, p. 28).

Cada pessoa possui interesses únicos e individuais, nascidos de sua vivência e de circunstâncias diversas que possam ter passado. Estes interesses, muitas vezes, refletem no modo como a pessoa se vê no mundo e em como os outros a veem, e se manifestam em diversos aspectos da vida social. Interessar-se por algo ou alguém e dedicar seu tempo para cultivar este interesse é intrínseco ao ser humano, organizar-se socialmente a partir destes interesses também. A criação das mídias tradicionais de massa, também conhecidas como mídias analógicas (rádio, TV, mídias gráficas, *billboards*, etc.) fez com que os conteúdos atingissem um maior número de pessoas de maneira mais efetiva, a partir de uma lógica unidirecional, de produtor para consumidor – o que faz com que os *fandoms*, suas produções e discussões se manifestem às margens da indústria de mídia, entre eles.

Um dos primeiros registros de produções de fãs em *fandoms* modernos ocorreu após a publicação do conto policial *O Problema Final* (1893), escrito por Arthur Conan Doyle (1859-1930) e “estrelado” pelo famoso detetive fictício Sherlock Holmes. Idealizado como a última aventura de Holmes – já que o autor gostaria de se dedicar

---

<sup>16</sup>Termo popularizado pela companhia de mídia O’Reilly para se referir a uma plataforma web de segunda geração, onde o conteúdo feito por usuários prevalece. É um fenômeno onde os usuários começam a assumir uma postura ativa na web, e se forma uma cultura participativa. As novas mídias são aquelas que surgem a partir e dependem do computador e da internet para existirem, como serviços de *streaming*, blogs, *wikis*, *web sites*, redes sociais *on-line*, entre outros. Para saber mais sobre: O’REILLY, Tim. *What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. 30 set. 2005. Disponível em: <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html> Acesso em: 07 fev. 2024.

a literaturas “mais sérias” do que romances policiais –, o conto acabou ocasionando uma revolta no público, após terminar com a morte do amado detetive. Estressados e desamparados com o fim de seu personagem favorito, chegando a demonstrar publicamente seu luto<sup>17</sup>, os fãs de Holmes precisaram produzir suas próprias histórias, criando uma realidade alternativa, onde Sherlock Holmes pode continuar suas aventuras, e revogando o fim que o autor havia dado ao personagem<sup>18</sup>. Assim nasceu um dos primeiros exemplos modernos de *fan fiction*<sup>19</sup>. Seus protestos e movimentos foram tão efetivos que, em 1901, foi publicado *O Cão dos Baskervilles*, que narra uma trama anterior a sua morte, e em 1903, com o conto *A Casa Vazia*, o detetive é oficialmente ressuscitado, para a alegria de seus fãs e descontentamento de seu criador.

O que o *fandom* de *Sherlock Holmes* já demonstrava no início do século XX é que, mais do que meros consumidores, os fãs são “teóricos e críticos especializados” (Jenkins, 1992) e, ao contrário da concepção errada de que são consumidores passivos e incapazes de se manifestarem contra aquilo que são fãs, eles são ativos naquilo que consomem, justamente por possuírem vínculos fortes com seus objetos de interesse. Os sociólogos Ferris e Harris (2011, p.13) explicam: “Fãs são mais que consumidores pois eles possuem vínculos emocionais especialmente fortes com os seus objetos e os usam para criar relações tanto com os seus heróis quanto entre si mesmos.” São esses vínculos emocionais que fazem os *fandoms* se apropriarem e transformarem os materiais emprestados da cultura de massa (Jenkins, 2008) do jeito que preferirem, como bem entenderem.

É com criações de sociedades de fãs que os *fandoms* começam a se organizar oficialmente, com encontros periódicos, cerimônias e “místicas” específicas de cada

---

<sup>17</sup>De acordo com o artigo *The First Modern Fandom Brought Sherlock Holmes Back from the Dead*, após a morte do detetive, uma parte significativa da população de Londres foi vista vestindo braçadeiras pretas como um ato de luto. O *fandom* de Sherlock Holmes é marcado como um dos maiores *fandoms* modernos, afirmando práticas de *fandom* como a ficção de fã (*fanfiction*), organização de massa dos *fandoms* e o aspecto performático e reativo dos fãs. Disponível em: BRITT, Ryan. *The First Modern Fandom Brought Sherlock Holmes Back from the Dead*, Inverse. 29 ago. 2016. Disponível em: <https://www.inverse.com/article/19987-sherlock-holmes-and-the-birth-of-fandom> Acesso em 07 fev. 2024.

<sup>18</sup>Para mais informações sobre: GREENE, Douglas G (ed.). *I Believe in Sherlock Holmes: Early Fan Fiction from the Very First Fandom*. Mineola: Dover Publications. 22 mar. 2016.

<sup>19</sup>Brevemente, *fan fiction*, literalmente ficção de fã, é uma prática de *fandoms* onde, por meio de literatura amadora, os fãs criam textos fictícios (que diferem da narrativa da obra original) dentro do universo original, ou usam dos personagens da obra original em outros universos literários, criados por eles ou não.

organização, e publicações de jornais sobre o tema ou *fanzines*, como viriam a ser cunhadas as publicações não oficiais e não profissionais feitas por entusiastas de alguma cultura de mídia para o entretenimento de outros entusiastas<sup>20</sup>. Um exemplo é a organização de fãs de *Sherlock Holmes The Baker Street Irregulars*, fundada em 1934 e composta majoritariamente por escritores, jornalistas, bibliógrafos e acadêmicos de literatura, que, a partir de sua inauguração, se reuniam anualmente para ler e discutir sobre tópicos “sherlockianos”. O periódico da organização, inicialmente trimestral, *The Baker Street Journal*, teve sua primeira edição lançada em 1946, contendo 108 páginas de textos, ilustrações e notícias sobre Sherlock Holmes, envolvendo o chamado jogo “Sherlockiano”, ou *The Great Game*, onde fãs do detetive resolvem anomalias e esclarecem alguns pontos dos casos apresentados nas histórias oficiais, tratando Holmes e Dr. Watson como pessoas reais que apenas usam Arthur Conan Doyle como um confidente e agente literário para seus casos. O periódico acabou tendo alguns problemas logo de início, enfrentando questões legais com o filho do autor já falecido, Adrian Conan Doyle, e problemas financeiros para arcar com as publicações, que eram suntuosas – sua primeira versão foi encerrada em 1949, depois de treze edições<sup>21</sup>.

Outro grupo de fãs predominante na época eram os fãs de ficção científica, gênero literário e de cinema, o que se popularizou na primeira metade do século XX, se consolidando após a Guerra Fria, com sucessos mundiais como *Doctor Who* e *Star Trek*. Estes fãs possuíam características notáveis de organização social. Considerado por muitos o primeiro pesquisador de *fanzines*, embora controverso<sup>22</sup>, Fredric

<sup>20</sup>Mais sobre a relação entre *fanzine*, *fan clubs mail art*, recomendamos o artigo: OLDS, Kirsten. Fannies and *fanzines*: Mail Art and fan clubs in the 1970s. *The Journal of Fandom Studies*. Bristol, v. 3, n. 2, p. 171-193, jun. 2015. Disponível em: [https://intellectdiscover.com/content/journals/10.1386/jfs.3.2.171\\_1](https://intellectdiscover.com/content/journals/10.1386/jfs.3.2.171_1) Acesso em 07 fev. 2024.

<sup>20</sup>A publicação foi restabelecida em 1951, numa versão trimestral, mais modesta e concisa. Desde então, a revista segue ativa. Para mais informações sobre a associação *sherlockiana* e suas produções: THE BAKER STREET IRREGULARS. *The Baker Street Irregular™*, 2024. *The Baker Street Irregular website is your source for official information from the Baker Street Irregulars*. Disponível em: <https://bakerstreetirregulars.com> Acesso em 07 fev. 2024.

<sup>22</sup>Escritor e psiquiatra americano, Fredric Wertham é conhecido pelo seu trabalho de pesquisa da imagética violenta na cultura de massa e suas consequências no desenvolvimento de crianças. É considerado controverso, pois defendia que as revistas em quadrinhos, *comic books*, encorajavam os jovens a reproduzirem os comportamentos violentos e criminosos que viam nesta mídia, especialmente, em quadrinhos de super-heróis. Seu livro *Seduction of The Innocent* (1954) fomentou uma perturbação entre os pais americanos da década de 1950 – especialmente, depois da participação do escritor como especialista psiquiatra no julgamento da gangue de jovens *The Brooklyn Thrill Killers*, onde comparou *comic books* com Adolf Hitler -, o que acarretou campanhas de censura e a criação da *Comic Codes Authority* (1954), que permitia aos criadores de *comics* regulamentarem a prática, em uma dinâmica de avaliação de pares. Fonte: GONZÁLEZ, Jennifer. *The Senate Comic*

Wertham (1895-1981) relata em seu livro *The World of Fanzines: A Special Form of Communication* (1973) que a prática nasceu justamente com o fandom de ficção científica, que começou em uma coluna de cartas na revista *Amazing Stories*<sup>23</sup>, enviadas pelos seus leitores. Os leitores não demoraram para trocar cartas e conversarem entre si naquele espaço, compilando estas discussões sobre ficção científica em publicações informadas, chamadas de *fanzines*. Estabelecendo redes de contato, passaram a se reunir regularmente e a formarem fã-clubes e sociedades de fãs, que se organizavam por região.

Esta característica do fandom de ficção científica de se reunir presencialmente para discutir sobre o assunto gerou as chamadas convenções. Em 1939, a World Science Fiction Society criou a *WorldCon*, convenção de ficção científica onde fãs podiam ouvir seminários, participar de painéis de conversas, vender *fanzines* e comprar produtos, além de se apresentar em concursos de literatura amadora e de cosplay<sup>24</sup>.<sup>25</sup> A *WorldCon* ainda segue ativa e acontece, sendo que sua localização muda a cada ano, estando na sua 81ª edição até o ano de 2023 e sendo o evento onde acontece o *Hugo Awards*, aclamado prêmio de ficção científica e fantasia. A prática de convenções se popularizou entre fãs de diferentes tipos de mídia, mas sua origem é no *fandom* de ficção científica. Atualmente, uma das maiores convenções de multigênero de cultura popular, ou como também é chamada, cultura *geek*, termo usado para pessoas interessadas pelas mídias digitais e tecnologias, a *San-Diego Comic-Con International* teve sua primeira edição em 1970, quando um grupo de fãs conhecedores de *sci-fi* resolveu criar um encontro de fãs de três dias no salão de

---

Book Hearings of 1954. *Library of Congress Blogs*. 26 out. 2022. Disponível em: <https://blogs.loc.gov/law/2022/10/the-senate-comic-book-hearings-of-1954/> Acesso em 8 fev. 2024.

<sup>22</sup>Foi a primeira revista dedicada ao gênero de Ficção Científica, lançada em abril de 1926 pela editora Experimenter Publishing e publicada mensalmente desde então, com algumas interrupções. Fonte: AMAZING STORIES. *Amazing Stories*, 2024. *Free Stories! News OpEd Science Fiction Fantasy Science*. Disponível em: <https://amazingstories.com/> Acesso em: 8 fev. 2024.

<sup>24</sup>*Cosplay*, aglutinação de *costume play*, é uma prática artística-teatral da cultura *geek* onde pessoas se caracterizam de um determinado personagem, geralmente de produções midiáticas, e performam como ele. Na maioria dos casos, a prática também envolve a própria confecção da fantasia pelo *cosplayer*, que usa de diversas técnicas manuais para reproduzir do jeito que preferir o *design* daquele personagem. A prática surgiu nas convenções de mídia e persiste, embora atualmente também aconteça nas mídias sociais.

<sup>25</sup>WORLDCON. *The World Science Fiction Convention*, 2024. The World Science Fiction Convention. Disponível em: <https://www.wsfs.org/> Acesso em: 08 fev. 2024.

eventos do US Grant Hotel, atraindo um grupo de 300 pessoas. Em sua edição pós-pandêmica, de 2022, o número foi de aproximadamente 130.000.<sup>26</sup>

O sucesso das convenções vem da vontade dos fãs de estarem juntos de pessoas que compartilham os mesmos interesses e engajar-se nele em comunidade. A invenção do VCR (*video cassette recorder* ou videocassete), introduzido primeiramente com sucesso no mercado em 1971, possibilita aos fãs gravarem e assistirem quando quiserem a peça midiática que lhes interessa, o que abre uma nova dinâmica na relação entre o fã e o seu objeto de interesse. Como disse Duffet:

A gravação de vídeo também permitiu um tipo diferente de engajamento do fã, pois os programas tiveram seu “tempo deslocados” e assistidos à vontade do espectador (ver Cubbit, 1991). Os fãs imediatamente começaram a fazer coisas com vídeo (Duffet, 2013, p. 39, tradução nossa).

Novas práticas entre as comunidades de fãs nascem desta nova tecnologia. Com a habilidade de poder gravar programas que antes eram apenas acessíveis no seu horário de exibição, *screening* (exibição) tornou-se um evento popular nas convenções, onde o público poderia ver os episódios que quisessem, agora quando quisessem – ou apenas partes deles, em compilações organizadas do jeito que bem entendessem. Em 1975, Kandy Barber-Fong é coroada como a primeira criadora de um *fan video*, ao projetar, na convenção focada em *Star Trek Equicon/Filcom*, imagens da série de televisão sincronizadas com uma música reproduzida por um toca-fitas<sup>27</sup>.

A prática de criar vídeos a partir de uma mídia original, normalmente acompanhada de alguma música, é denominada de *vidding*, e atualmente é conhecida por outros nomes, como *fanvids*, *fanvideos*, *songvids*, *edits*, *FMV* (Fan Music Video), *AMV* (Anime Music Video), dentre outros. A prática tornou-se tão popular que, em 1981, a emissora MTV exibiu videoclipes criados por fãs, e ela continua sendo uma prática criativa originada em *fandoms*, comumente praticada na era da internet. A vontade de criar e compartilhar sempre foi característica inata de *fandoms* e, numa época em que tecnologias não eram tão acessíveis para a população não-

---

<sup>26</sup>SAN Diego Comic-Con. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/San\\_Diego\\_Comic-Con](https://en.wikipedia.org/wiki/San_Diego_Comic-Con) Acesso em: 08 fev. 2024

<sup>27</sup>Kandy Barber-Fong, além de ser creditada como a criadora de *mash-ups* e *fan videos*, é fundadora do fã-club de *Star Trek* mais antigo do mundo, o United Federation of Phoenix (UFP), criado em 1975, na Arizona State University. Para saber mais: <https://unitedfederationofphoenix.com/about> Acesso em: 09 fev. 2024.

especializada, “[...] fanartistas<sup>28</sup> procuram um nível de perfeição técnica difícil de acessar com equipamentos de vídeo caseiros” (Jenkins, 1992, p. 245). O interesse de práticas criativas dentro de *fandoms* modernos é tão antigo quanto eles mesmos, e os comportamentos destas comunidades e suas práticas vão se adaptando às novas mídias e tecnologias de um jeito mais dinâmico que a própria indústria. Nas palavras de Duffet:

O que qualquer história geral de *fandom* precisa mostrar é que cada avanço na cultura de mídia trouxe novas figuras públicas e práticas de fãs consigo que foram incorporadas e importantes por si só. Portanto, *fandoms* criam estruturas sociais, ecologias, rituais e tradições próprias (Duffet, 2013, p. 48, tradução nossa).

No fim da década de 1970, a invenção dos microprocessadores iniciou uma revolução na maneira como armazenamos informações e processamos dados. Os computadores pessoais chegam para o grande público e, ao invés de ocupar salas inteiras, agora cabem em uma escrivaninha. Em 1983, nasce a Internet — *Inter-network*, ou *Global Network* —, criada com o objetivo de conectar sistemas computacionais para comunicação e intercâmbio de dados, e inicialmente usada nos meios científicos, acadêmicos e governamentais. A maioria de seus usuários eram apenas consumidores passivos dos conteúdos ali armazenados, e seu acesso era limitado às pessoas destes círculos especializados – por isso, denominava-se como *Web 1.0*<sup>29</sup>.

Grandes mudanças aconteceram seis anos depois, com a invenção da *World Wide Web* em 1989, e aberta ao público em 1991, pelo cientista da computação britânico Tim Berners-Lee (1955), proposta para ser um sistema de informações intuitivo e acessível para o público em geral, e não apenas para especialistas em informática ou aficionados por computação (Wright, 2006). Sua aplicação foi um sucesso. Usuários não só conseguiam carregar textos como imagens, vídeos, arquivos de áudios, *short programs*<sup>30</sup> e vincular *hyperlinks*, tudo com uma linguagem

<sup>27</sup>Fanartistas é um aportuguesamento de *fan artists* (artistas fãs), termo comumente usado entre os *fandoms* de língua portuguesa e que será usado neste trabalho.

<sup>29</sup>O'REILLY, Tim. *What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. 30 set. 2005. Disponível em: <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html> Acesso em: 08 fev. 2024.

<sup>30</sup>Trata-se de uma linguagem de programação usada para manipular, customizar e automatizar dados de um sistema já estabelecido, muito usada em aplicativos, editores de texto, *web pages*, sistemas operacionais, sistemas embarcados e jogos eletrônicos. Fonte: ECMAScript 2024 Language Specification. *Ecma International*. Disponível em: <https://tc39.es/ecma262/#sec-overview> Acesso em: 09 fev. 2024.

relativamente simples de aprender, a *HTML (Hypertext Markup Language)*. Não demorou muito para as primeiras redes sociais aparecerem, com o clássico formato de salas de bate-papo e fóruns *on-line*. A habilidade de se conectar e criar seu próprio espaço nesta grande rede fez com que a *World Wide Web*, comumente conhecida como *www.*, tenha se tornado a plataforma de sistemas de informações mais utilizada no mundo, acumulando aproximadamente 5.3 bilhões de usuários no ano de 2023.<sup>31</sup> Como estabelecido anteriormente, os *fandoms* não podiam ficar de fora desse novo fenômeno, que abalou o modo como compartilhamos informações e criamos conexões. Conforme Mark Duffet estabelece:

Os fãs estavam usando a internet desde seu início, participando de jogos interativos em grupo de múltiplos-usuários ou debatendo seus programas favoritos em *bulletin boards*, bate-papos e fóruns. Por anos eles também criaram *fan pages*, postaram ficção de fantasia e montaram “altares” virtuais para os seus heróis. Como pioneiros, os fãs de mídias rapidamente compartilharam informações pelas novas plataformas de mídias sociais. Realmente, a escrita de fãs - que havia conquistado um *status* semi-institucional entre as décadas de 1960 e 1990 (Jenkins, 2008, p. 42) - floresceu na era da internet (Duffet, 2013, p. 382, tradução nossa).

Foi com a *Web 2.0* — nome dado para a *web* participativa, onde o usuário assume uma postura ativa na criação de conteúdos —, e as novas mídias que os fãs começam a possuir “[...] um controle nunca antes visto de seu consumo, produção e da interação de suas comunidades: o *fandom*” (Barbachan, 2016, p. 10.) As emissoras de mídia identificaram uma capacidade de extensão de seus produtos nunca antes vistas. Com o sucesso de narrativas transmidiáticas, a televisão e a internet passaram a funcionar simultaneamente, com o público discutindo e engajando com outros interessados ao mesmo tempo em que a mídia é transmitida. A cultura participativa molda a mudança da lógica que fundamenta a relação entre as tecnologias existentes, indústria, mercado e seus públicos (Barbachan, 2016, p. 23) — antes marginalizados, os fãs e suas produções começam a ser ouvidos pelos produtores. Esta mudança de modelo ganha o nome de cultura de convergência:

Bem-vindo à cultura da convergência, onde as velhas e novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis. [...] Onde a circulação de conteúdos depende fortemente da participação dos consumidores (Jenkins, 2008, p. 31).

---

<sup>31</sup>PETROSYAN, Ani. *Number of internet and social media users worldwide as of January 2024*. Statista, 2024. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/> Acesso em: 09 fev. 2024.

A *internet* possibilita uma facilidade nas trocas de arquivos de mídia, independentemente da autorização ou autenticação dos detentores de direitos autorais, que começaram uma batalha interminável contra a pirataria. A ideia de posse é diluída na era da internet. Surge um conflito de interesse: “Produtores e fornecedores veem o conteúdo gerado pelo usuário como um produto a ser monetizado, enquanto o público se preocupa em transformar o conteúdo monetizado original em produtos sociais que gerem interação entre seus membros” (Jenkins, 2008, p. 26). Ao mesmo tempo em que queriam aproveitar a rápida propagação de seus produtos causada pelas redes *on-line*, e usar das opiniões dos fãs para fins lucrativos, produtores tentaram combater a liberdade dos usuários de poderem fazer o que quiserem com a mídia assim que lançada ao público. Jenkins explica que o poder desta cultura de participação “[...] vem não de destruir a cultura comercial, mas de reescrevê-la, modificá-la, corrigi-la, expandi-la, adicionando maior diversidade de pontos de vista e, então circulando-a novamente, de volta às mídias comerciais” (Jenkins, 2009, p. 236). Os *fan works* nasceram da cultura participativa e floresceram com a *web 2.0*.

A propagabilidade das redes digitais possibilita a participação livre de seu usuário, que é convidado a compartilhar seus conteúdos “[...] por motivos próprios, às vezes com a permissão dos detentores dos direitos autorais, às vezes contra o desejo deles” (Jenkins, Green e Ford, 2014, p. 26). O hábito dos fãs de não ver o produto midiático finalizado como um fim de um processo — ao contrário do jeito operacional que o mercado funciona — e sim como o seu início, é potencializado na era digital. Fãs, nesse processo “[...] funcionam como tradutores entre contextos de produção e recepção de um texto” (Jenkins; Green; Ford, 2014, p. 29), transformando o material por “[...] meio de processos ativos de produção ou por meio de suas próprias críticas e comentários, de modo a melhor atender a suas próprias necessidades sociais e de expressão” (Jenkins, Green e Ford, 2014, p. 354).

As pessoas criam a partir de algo, e se organizam ao redor dele. Os fãs apropriam e adaptam dependendo da sua visão pessoal e coletiva. *Fandom* é um objeto de estudo tão coerente quanto a figura dos fãs, e pode significar coisas diferentes em diferentes contextos – uma investigação mais aprofundada revela crescente complexidade (Duffet, 2013, p. 22). Na superfície, o *fandom* pode ser definido como o conjunto de fãs de um produto midiático ou cultural específico, sendo uma comunidade ativa, criativa (Barbachan, 2016, p. 14) e, importante acrescentar,

reativa. Daniel Cavicchi o define como “[...] uma complexa, particular, mas compartilhada, e contínua experiência” (Cavicchi, 1998, p. 18). É algo que acontece no coletivo a partir de ações implementadas por indivíduos.

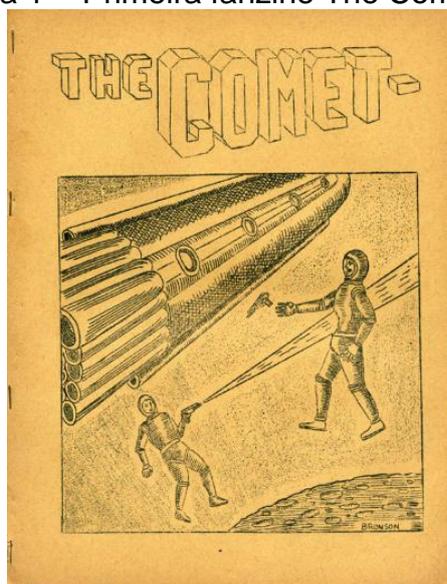
Os caminhos de análise do *fandom* como objeto de estudo levam para a sua dimensão afetiva e pessoal, não é algo que se faz ou se tem, é um processo de *ser* (Cavicchi, 1998, p. 59). Muitos autores apontam o caráter performático de *fandom*, sendo que a identidade de um indivíduo nesse contexto é afirmada e expressa com o seu relacionamento e dominação de seus conteúdos, não é conferida externamente, e sim manifestada do interno para o externo – é perceber a familiaridade de si mesmo em outros fãs, é *estar em casa* (Duffet, 2013, p. 69). Cavicchi sugere que é mais útil pensar no trabalho ao invés do valor dos *fandoms*, é pensar “[...] o que faz, não o que é, para várias pessoas, em um momento histórico e social específico” (Cavicchi, 1998, p. 9). Este trabalho não pretende separar o fã da sua inserção em um *fandom*, pois trata justamente das produções que ocorrem dentro deles e para eles, de fã para fã, os *fan works* (trabalhos de fãs), mais especificamente, os trabalhos visuais, denominados de *fan arts*. Atualmente, a maioria dos *fandoms* são de produtos comerciais do mercado midiático, como séries televisivas, artistas musicais da música popular, filmes, franquias de jogos, livros, etc., e, mesmo assim, a natureza não comercial da cultura de fã, para muitos, é uma de suas principais características: na maioria das vezes, sem visar ganhos financeiros, os seus trabalhos são movidos por amor (Jenkins, 2008).

## 1.2 A PRÁTICA DA FANART: TERMINOLOGIAS, CLASSIFICAÇÃO E ONDE SE MANIFESTAM

Embora possa ser empregado para produções artísticas feitas por fãs no geral, o termo *fanart* é comumente usado para obras de artes visuais produzidas por fãs e difundidas no contexto de seu *fandom*. Sua origem é vinculada com as *fanzines*, prática popularizada na década de 1930 pelos *fandoms* de ficção científica, sendo publicações independentes geralmente feitas por amadores em torno de algum fenômeno cultural em específico, com o objetivo de entretenimento de outros que compartilham do mesmo interesse. Estas publicações continham várias formas de produções criativas e intelectuais, como textos, discussões, área para conversas, *fanfiction* (histórias fictícias relacionadas a obra original), *fan comics* (*fanfiction* com ilustrações) e ilustrações, tudo feito por fãs e que circulava entre eles. Nestas *fanzines*,

a *fanart* era usada majoritariamente apenas para as capas, para ilustrar alguma história, pois ainda não havia tecnologias como a fotocópia, que facilitaria a sua reprodução. Os custos para a produção de *fanzines* já eram altos, tratando-se de práticas amadoras e “*nichadas*”, e com ilustrações ficavam mais altos ainda, além de ser um processo trabalhoso e que demandava mais tempo, especialmente se não eram apenas *lineart* (linha que contorna uma ilustração) de uma cor só — muitas se limitavam a isso em decorrência do uso de *stencil* e mimeógrafos, técnicas de impressões gráficas mais usadas na época por amadores. Algumas publicações chegaram a não possuir ilustrações em decorrência disso.

Figura 1 - Primeira *fanzine* The Comet, 1930



Fonte: Science Correspondance Club (1930).

A capa da primeira publicação do Science Correspondance Club, intitulada *The Comet* (1930), conseguiu ilustrar dois aspectos que são importantes de se levar em consideração quando se trata de *fanzines*: é uma prática de amadores e que possui o objetivo de circulação entre seus pares. O que não se tinha de técnica, compensava-se por empenho, dedicação e interesse do mais puro por aquilo que se faz – a compensação é muito mais comunitária do que monetária. Sem a influência dos desenhos e animações japonesas, que só vieram para o mercado estadunidense e ocidental na última década do século XX, as primeiras *fanarts*, no contexto do ocidente, possuíam um traço realista e a vontade de uma representação autêntica dos personagens e da realidade, o que, para artistas amadores, acaba resultando na maioria dos casos em figuras mais rígidas no seu movimento e uma perspectiva

alterada da imagem, características também vistas, não por acaso, em obras de arte *naïfs*. Duffet comenta que fãs “[...] tendem a ser autodidatas: especialistas ensinados por eles mesmos” (2013, p. 62)”. Este aspecto dos fãs não concerne apenas aos que produzem algum tipo de arte, pois a própria experiência de tornar-se fã e adquirir um conhecimento profundo do seu objeto de interesse, por vontade própria, já os fazem autodidatas, ou melhor, *geek* – “[...] alguém que está interessado em um assunto (normalmente intelectual ou complexo) para sua própria causa” (Olivri, 2014, p. 4) .

Entre as excepcionais publicações feitas por fãs antes da era digital, uma se destaca pela sua qualidade de conteúdo e de impressões, considerada por muitos a melhor *fanzine* de *Star Trek: The Original Series* (1966-1969), sendo uma das primeiras a possuir capa colorida: *The Interphase* (1975-1977), idealizada e editada pela superfã Connie Faddis<sup>32</sup>. A capa de sua primeira edição, feita pela própria editora, mostrou a sua vontade de fazer um trabalho com excelência e que se destacasse dos demais, como comentou em sua entrevista de 2017, para a Media Fan Oral History Project, da Universidade de Iowa:

Meu objetivo (sobre a *Interphase*) era, acima de tudo, fazer a melhor *fanzine* que já existiu. E eu sabia que eu era capaz disso pois eu sempre acreditei que se você iria fazer algo, faça direito, senão, nem comece. E eu sabia naquela época que as minhas habilidades de escrita, minhas habilidades de edição – eu tinha editado coisas de outras pessoas antes delas submeterem (seus trabalhos) para outras *zines*. Eu editei junto com editores muito habilidosos e aprendi com eles. Eu só queria uma *zine* que fosse absolutamente... o tipo de *zine* que eu gostaria de ler, com o tipo de arte que eu gostaria de olhar. Naquela época, ainda era muito caro imprimir uma revista *offset* ([*informação verbal*], tradução nossa)<sup>33</sup>.

---

<sup>32</sup>Connie Faddis é uma artista, escritora e *cosplayer* que foi extremamente ativa no *fandom* de *Star Trek* e K/S (Kirk/Spock, vistos como um casal homossexual pelos integrantes deste *fandom*), no final do século XX.

<sup>33</sup>Disponível em: [https://digital.lib.uiowa.edu/islandora/object/ui%3Afohp\\_147](https://digital.lib.uiowa.edu/islandora/object/ui%3Afohp_147). Acesso em: 10 jan. 2024.

Figura 2 - Capa Interphase #1, July 1975, capitão Kirk



Fonte: Fanlore (2010).

Empregando a técnica de serigrafia para as suas produções artísticas, Faddis foi reconhecida pela qualidade de seus trabalhos entre seu *fandom*. A serigrafia permitia uma impressão com cores mais vivas e carregadas e, embora fosse um dos métodos mais baratos para reproduzir em cores, ele necessitava de uma habilidade de manuseio maior e mais detalhada, além de ser um processo mais demorado. Grande parte das avaliações enaltecem a qualidade dos trabalhos visuais da *fanzine*. Integrante do *fandom*, Nancy Kippax recorda sobre *Interphase* em seu *blog* pessoal no ano de 2008<sup>34</sup>: “Artisticamente, *Interphase* serviu de exemplo para todas as zines que vieram, em mais do que um aspecto” (Kippax, 2008, p. 1). Por outro lado, alguns fãs comentam que a *fanzine* definiu um nível de produção demasiado elevado, como diz um comentário de um fã denominado Bev C, na sexta edição da *fanzine Interstat* (1977-1991), em abril de 1978:

Deveríamos escrever o que o coração quer, e ter o direito de publicar isso. Nem tudo parece como *Interphase* - nem todo mundo tem o talento, o tempo, ou o dinheiro para fazer uma grande produção; e de algum jeito, tudo não deveria parecer como *Interphase*. *Interphase* foi uma linda e memorável

<sup>34</sup>KIPPAX, Nancy. ARS GRATIA ARTIS: The Lost Art of Illoing. *NJPAX LIVE JOURNAL*. 20 jul. 2008. Disponível em: <https://njpax.livejournal.com/6589.html>. Acesso em: 10 jan. 2024.

*fanzine*, e Connie merece muito crédito por produzir as suas quatro edições. *Interphase* também foi, infelizmente, uma das instigadoras da procura atual por uma aparência 'sofisticada' nas *fanzines* - quase profissional - e o correspondente aumento de preços, e eu não tenho certeza se isso é, inteiramente, algo bom. Para começar, não parece ser *fannish* (N/T: de caráter de fã; produzido por fãs). De um jeito, criou ideias erradas e não realistas na mente de algumas pessoas - o que eventualmente leva a cartas como a do George. Eu acho que as suas expectativas de qualidade quase profissional são irrealisticamente altas, visto que o *fandom* é um hobby e um trabalho de amor. E implicar que editores que não correspondem a essas expectativas não se importam com as suas produções é injusto (Fanlore, [2024], p. 1)<sup>35</sup>.

Após quatro edições, Connie Faddis anuncia o fim de *Interphase*, declarando que a vida de editora tomava muito o tempo dela e que não conseguia dedicar tempo suficiente para suas *fanfictions* e *fanarts*. O anúncio de seu fim foi feito no editorial da terceira edição, em agosto de 1976:

A edição de *fanzines* afeta profundamente os meus outros interesses, mais importantes para mim, pessoalmente, como a escrita e o desenho. Eu gostei de fazer a *Interphase*, acreditem - Eu aprendi muitas habilidades novas, absorvi vários conceitos novos, e fiz um número gigantesco de novos amigos e conhecidos. Não é o trabalho de burro de montar uma *zine* que está causando os problemas, entretanto - é a correspondência massiva associada com a *zine*. E isto absorve tempo como um buraco negro absorve luz... Peço desculpas para as pessoas que contestaram a atitude 'profissional' de *Interphase* - ela realmente é uma *fanzine*, pessoal. É a minha *fanzine*, entretanto, e eu continuarei produzindo ela do melhor jeito que eu conheço (Fanlore, [2024], p. 1)<sup>36</sup>.

Lembrando que os *fandoms*, neste período, eram comunidades relativamente pequenas - longe dos números atuais de integrantes - onde grande parte de seus participantes e frequentadores se conheciam pessoalmente. A fabricação de *fanzines*, antes de tudo, era algo social, desde sua elaboração, produção, divulgação e recepção. Os fãs gastavam o seu tempo e recursos para participarem de convenções, onde quer que elas fossem, produzirem e publicarem *fanzines*, *cosplay*, reproduções de suas artes, etc., em uma época onde não havia a mesma facilidade de impressão dos dias de hoje. Em relação aos que conseguiam obter algum lucro com suas produções, não era muito, afinal, o objetivo de ganho principal de práticas *fannish* era comunitário e não lucrativo e, além disso, já começa a entrar em outros territórios que não se conheciam até então, e como *fandoms*, eram localizados nas margens da indústria midiática (Duffet, 2013). Portanto, uma busca para algo que saía da esfera

<sup>35</sup>FANLORE. *Interstat Issues 001-010*. [2024]. Disponível em:

[https://fanlore.org/wiki/Interstat/Issues\\_001-010#Issue\\_6](https://fanlore.org/wiki/Interstat/Issues_001-010#Issue_6). Acesso em: 10 jan. 2024.

<sup>36</sup>FANLORE. *Interphase* (Star Trek: TOS zine). [2024]. Disponível em:

[https://fanlore.org/wiki/Interphase\\_\(Star\\_Trek:\\_TOS\\_zine\)](https://fanlore.org/wiki/Interphase_(Star_Trek:_TOS_zine)). Acesso em: 10 jan. 2024.

de amadorismo causava certo desconforto em seus pares. Como Connie Faddis menciona no editorial da segunda edição de *Interphase*, ao ser questionada se faria reimpressão das *fanzines*:

Eu não planejo (e nunca planejei) reimprimir qualquer edição de *Interphase*. A maioria das reimpressões são feitas por lucro; Eu faço isso para o meu divertimento. Há complicações envolvidas em reimpressão, também: complicações de direitos autorais sobre ficção podem estar a ponto de tornar-se um grande problema. Outro motivo é que a arte em serigrafia não pode ser prontamente feita novamente - os *stencils* tiveram que ser destruídos no final de cada tiragem para liberar a tela para o próximo projeto. Eu não quero fazer xerox das edições anteriores, também; prefiro colocar o meu tempo na nova e próxima edição. Então, se você não conseguiu alguma edição que você queria, o melhor que eu posso fazer é recomendar que contate algum amigo que tenha uma cópia, e pegar ela emprestado<sup>37</sup>.

Quando os *fandoms* migram para a *Web 2.0*, as *fanfictions* se adaptam muito bem ao ambiente digital, sendo a prática de fã que mais desenvolveu uma presença *on-line*. Os trabalhos de *fanart*, entretanto, estagnaram, por um tempo, na cultura de *fandom* de mídia ocidental com o advento da internet, com exceção de poucos *fandoms* específicos, onde a *fanart* prevalecia como uma das práticas principais — o que não acontece no Japão, por exemplo, que possuía desde cedo uma forte cultura de publicações amadoras e *fancomics*, revistas de fãs voltadas a ilustrações, chamadas *doujinshis*. Com a *internet*, o aspecto principal da cultura de fãs, o comunitário, conseguiu manifestar-se de maneira mais efetiva, prática e rápida, e a produção de *fanzines* entra em declínio. Além da migração dos *fandoms* para o digital, outros motivos são apontados para a queda na produção de *zines*, como o custo para confecção, que já não compensava mais, a decadência da comunicação por cartas e a proliferação de mercadorias oficiais para fãs — as produtoras começam a expandir suas narrativas com uma lógica transmidiática. A popularização da pintura digital como suporte principal para as práticas artísticas dentro dos *fandoms* também é apontado como um dos motivos para o declínio das *fanzines*, conforme relata K.S. Langley, em uma coluna na *rage page*<sup>38</sup>, denominada The Fanfic Symposium, postada no dia 19 de junho de 2003<sup>39</sup>:

<sup>37</sup>Eventualmente, Connie Faddis autorizou outras pessoas a lançarem reimpressões da *Interphase*, por Xerox. FANLORE. *Interphase* (Star Trek: TOS zine). [2024]. Disponível em: [https://fanlore.org/wiki/Interphase\\_\(Star\\_Trek:\\_TOS\\_zine\)](https://fanlore.org/wiki/Interphase_(Star_Trek:_TOS_zine)). Acesso em: 10 jan. 2024.

<sup>38</sup>Basicamente, *Rage Pages* é o nome dado para *blogs* pessoais ou *web sites* criados como um espaço para expressar raiva, frustração e desabafos sobre determinado assunto.

<sup>39</sup>LANGLEY, K. S. *The Times They are a' Changing*. [2024]. Disponível em: <https://trickster.org/symposium/symp123.html>. Acesso em: 10 jan. 2024.

*Fan artwork* (N/T: produções artísticas de fãs) também viu os efeitos da tecnologia, à medida que as manipulações fotográficas e trabalhos gerados por computador tomaram uma crescente posição no *fandom* - em *Web sites*, em shows de arte nas convenções, e em *zines*. *Fan artwork* feitos e pintados a mão são muito menos comuns do que em décadas passadas. Novos fanartistas não estão sendo instruídos para assumir o lugar dos fanartistas que seguiram em frente. [...] Para o fã mais novo, o fã padrão da internet, o aumento proeminente de *computer art* não parece ser um problema, mas então, eles não podem sentir falta do que nunca conheceram. Nem é o clima atual propício para estimular os fanartistas. [...] Mas o *fandom* possui uma história de milhares (e milhares) de *fanzines* agraciadas com ilustrações que são incríveis em sua qualidade, variedade, e estilos distintos. É uma era no *fan artwork* que nunca mais será vista, e isso é uma grande pena (Langley, [2024], p. 1, tradução nossa).

Na era digital, a distinção entre *fan fiction* (produções textuais de ficção de fãs) e *fan art* foi firmada e, embora a prática de *fanzines* continue, agora também chamadas de *e-zines* e *fanbooks*, já não é o trabalho mais comum de fãs-produtores. Com o desenvolvimento dos servidores da internet, ficou mais fácil compartilhar imagens pela rede com cada vez mais qualidade, à medida em que as tecnologias vão avançando. Não necessitando vincular-se às publicações de *fanzines* para compartilhar suas produções com outros fãs, os fanartistas publicam suas ilustrações individualmente em seus perfis nas redes sociais, alguns até criando sua própria legião de seguidores de dentro e fora do(s) *fandom(s)* em que se inserem. *Web sites* de conteúdo gerados por usuários voltados para publicação de ilustrações e produções artísticas são criados e logo se tornam ponto de encontro entre *fanartistas* e aqueles que possuem interesse nessa prática. O DeviantART é um dos pioneiros no modelo de redes sociais de imagens, onde o usuário pode compartilhar suas produções, seja *fanart* ou trabalhos originais, arte tradicional ou arte digital, às organizando em coleções em seu perfil e ainda podendo participar de comunidades para interesses específicos, como um tipo de fã-clubes dentro do próprio *web site*. O Pixiv é outro exemplo deste modelo, voltado para o mercado oriental e seus usuários, embora, com o advento da internet, os *fandoms* de mídia tenham se globalizado. Nas redes sociais mais populares, como o *Facebook*, *Instagram*, *X (Twitter)* e *Tumblr*, os fãs continuam se encontrando e organizando-se a partir de seus *fandoms*, muitas vezes, usando um perfil de fã (*fan account* ou *fc*) para engajar com seus pares e separar sua conta pessoal com sua vida de fã na *internet*. Os fanartistas também criam seus próprios perfis destinados a suas produções, organizando-os do jeito que preferirem.

Já na *Web* contemporânea, alguns fanartistas conseguem se destacar e adquirir seguidores e admiradores de seu trabalho, dentro e fora de seus *fandoms*. Artistas digitais também se aproveitam da capacidade de engajamento que a *fanart* traz para produzir sobre alguma peça midiática, não necessariamente sendo ativos em sua comunidade de fãs ou, até mesmo, sem conhecer a obra original. A *fanart* desenvolveu-se para além dos seus determinados *fandoms*, e sua configuração como prática artística não é a mesma de algumas décadas atrás. Fanartistas conseguem, por exemplo, assumir um *status* semiprofissional ou até exercer a prática como profissão, sem que sejam proscritos pelos seus pares. Muitas possibilidades se abriram com a desmarginalização do *fandom* e suas produções pelas produtoras detentoras de direitos autorais, com a ascensão da cultura de convergência. No quesito legal, as *fanarts* e outros *fanworks*, por serem obras que derivam de outras, em sua grande maioria sem autorização explícita de suas produtoras, são trabalhos que ficam em uma espécie de limbo judicial. Seu consumo, de modo geral, acontece dentro do espaço específico do *fandom*, não tendo um interesse (unicamente) lucrativo e, na maioria das vezes, sendo uma expressão de carinho e homenagem do artista para outros fãs. De acordo com a Lei 9.610/98 (Lei de Direitos Autorais/LDA), o simples ato de publicar, conferido como o "[...] oferecimento de obra literária, artística ou científica ao conhecimento do público, com o consentimento do autor, ou de qualquer outro titular de direito de autor, por qualquer forma ou processo" (Brasil, 1998, art. 5, inciso I), já pode ser considerado como uma violação de direitos autorais, mesmo não tendo intenções fraudulentas. Entretanto, na prática, não é tão simples assim. Se uma empresa detentora dos direitos autorais resolver implicar com os conteúdos produzidos pelos fãs, é possível que traga mais consequências do que benefícios. Já houveram casos nos quais uma decisão dessas levou os consumidores a boicotarem a empresa, visto que isso é interpretado como ingratidão - sem os fãs, o sucesso de determinada produção não seria possível. Por isso, a maioria das produtoras aplicam o conceito de *fair use* (uso justo) para *fanworks*.

Não havendo intenção fraudulenta por parte do fanartista, se o *fanwork* não virar concorrência de mercado para a obra original, e se ela não ir contra alguma política da empresa (neste caso, depende muito do quão conservadora a empresa é com os seus produtos), então o uso justo pode ser aplicado. Um exemplo disso são os *doujinshis* no Japão - a indústria de mangá aceita ignorar as claras violações

técnicas desses trabalhos pois, além de ajudar na publicidade da obra original, também não competem financeiramente com a venda dela, já que quem procura o *doujinshi* já consome o original. A mesma lógica pode ser aplicada com outros *fanworks*. Não há uma disputa de interesse, pois embora seu público se misture, eles não compartilham do mesmo mercado — tanto que cerca de 450 mil japoneses se reúnem duas vezes ao ano para expor, comprar e vender seus *doujinshis* (Zimmermann, 2020, p. 157) e o mercado de mangás não entra em falência por causa disso.

Então, considerando o que foi apresentado, há possibilidades de ganho monetário para os fanartistas atingirem uma posição semiprofissional ou profissional com a prática: por *commissions*, que é quando fanartistas aceitam encomendas em troca de um valor determinado por eles, podendo ser *fanart* ou algo original, como, por exemplo, a encomenda de uma capa ou cena de uma *fanfiction*, não necessariamente tendo que ser de um *fandom* em que o fanartista participe; por plataformas como o *Patreon*, que oferece assinaturas mensais que garantem acesso a conteúdos exclusivos do fanartista, como produções não postadas, conteúdo adulto, *WIPs* (*work-in-progress*, trabalho em progresso), tutoriais e outros privilégios, como poder escolher o que irá ser produzido; Existem também *web sites* como o *Ko-fi*, onde é possível comprar cafés ilustrativos para os fanartistas, que, na verdade, correspondem a quantidades de dinheiro que começam a partir de um dólar americano, sendo possível desbloquear benefícios com as compras. Geralmente, quem produz algum *fanwork* ou qualquer conteúdo digital gratuito coloca o endereço de seu *Ko-fi* no final de sua produção, para o caso de alguém querer apoiá-lo financeiramente; com a venda de produtos variados com suas produções nelas, vendendo em lojas *on-line* próprias ou plataformas de vendas, como a *Shopee*, ou, ainda, fisicamente em convenções *geek*, já mencionadas, nos chamados *Artists' Alley*, ou *Beco dos Artistas*. Na CCXP<sup>40</sup> de 2023, que ocorreu na cidade de São Paulo, nos dias 5 a 8 de dezembro, mais de 350 artistas se inscreveram para vender suas produções, seja de *fanart* ou de trabalhos originais, totalizando 500 artistas, e foi o maior *Beco dos Artistas* do mundo - ou melhor, *Vale dos Artistas*, conforme mudança assumida na edição de 2022 para traduzir “[...] melhor a importância e a grandeza dessa área que é o coração da

---

<sup>39</sup>CCXP, originalmente Comic Con Experience, é atualmente o maior evento *geek* do mundo, que ocorre anualmente na cidade de São Paulo, Brasil. Para saber mais: <https://www.ccxp.com.br/> Acesso em: 10 fev. 2024.

CCXP<sup>41</sup> tendo sido a área mais visitada de todo o evento, de acordo com o *site* oficial. Há público para essas produções, um público como nunca antes visto e que cresce exponencialmente, assim como o interesse acadêmico em estudar esse fenômeno.

Magnus Schodroski, em seu recente artigo *The World of Fan-Art: Fan Art as an Contemporary Art Form* (2022), defende que a prática de *fanart* deve ser considerada uma forma de arte contemporânea, embora suas particularidades dificultem sua compreensão como tal. O autor classifica *fandoms* como uma subcultura derivada de uma peça midiática, onde os fãs contribuem criativamente em formatos diversos, que podem ser resumidos em três categorias: *fanart*, *fanfiction* e *cosplay*. Argumenta, também, que é nessas comunidades que as novas gerações de artistas geralmente buscam suas inspirações:

Entretanto, para gerações mais novas de artistas, eles não procuram suas inspirações em museus e galerias, de artistas de tempos antigos. Eles procuram suas inspirações nos seus iguais e nos conteúdos midiáticos disponíveis para eles em vários formatos, criando assim os fanartistas (Schodroski, 2022, p. 1, tradução nossa).

Grande parte do que é produzido dentro dos *fandoms* é feito por indivíduos não profissionalizados, o que Schodroski argumenta ser um dos motivos de a *fanart* não possuir o mesmo nível de respeito que os trabalhos de artistas visuais legitimados por galerias e museus. Observa-se, entretanto, uma gradual transição no trabalho de muitos fanartistas que começam com produções derivadas de uma fonte midiática para seus próprios trabalhos originais. Embora possuam qualidades formais, às vezes de uma grande excelência, *fanart* não possui um reconhecimento formal de instituições de arte. Schodroski expõe que uma das principais características da *fanart* é sua acessibilidade: se confinada a museus e galerias, perderia a escala global que a exposição *on-line* dessas obras concede.

Como resultado desta presença global, fanartistas não necessariamente almejam por uma presença dentro de galerias e museus, pois eles são empoderados por um público mais amplo *on-line* e a sua *fanart* possuem uma melhor recepção por uma comunidade online de artistas e individuais que possuem ideias semelhantes (Schodroski, 2022, p. 1, tradução nossa).

No estudo da *fanart*, portanto, é preciso considerar suas especificidades e particularidades, assim como no *pixo*— dando exemplo de uma prática artística com

---

<sup>41</sup>COSTA, Ivan. In: VILELA, Luiza. CCXP22: Artists' Valley deste ano terá composição mais diversa dos artistas. *Exame*. 3 nov. 2022. Disponível em: <https://exame.com/pop/ccxp22-artists-valley-deste-ano-tera-composicao-mais-diversa-dos-artistas/> Acesso em: 10 fev. 2024.

particularidades próprias e que há pouco tempo não era assimilada como arte por grande parte das instituições artísticas e pela academia. No próximo capítulo, serão apresentadas estas especificidades e outras questões da prática de *fanart*, partindo de um estudo de caso do *Beco dos Artistas* do 31º *AnimeXtreme*, que ocorreu nos dias 21 e 22 de outubro de 2023 no Centro de Eventos FIERGS, na cidade de Porto Alegre, Rio Grande do Sul, e de entrevistas com alguns *fanartistas* que participaram desta e de outras edições do evento.

## CAPÍTULO 2 - OS FANARTISTAS NAS CONVENÇÕES DE MÍDIA: UM ESTUDO DE CASO DA 31ª EDIÇÃO DO ANIMEXTREME

O presente capítulo irá abordar os chamados *Artists' Alleys* e como eles se inserem dentro das convenções de mídia, pontuando seu contexto histórico e as mudanças que aconteceram nos formatos destes eventos nas últimas duas décadas. Usando como fonte principal entrevistas com fanartistas que participaram do *Artists' Alley* do 31º Animextreme e de outras edições, além da experiência de campo, a segunda parte deste capítulo apresenta um estudo de caso onde é explorado diversos aspectos das convenções de mídia e cultura *geek* e da *fanart*, assim como a própria relação dos *fanartistas* com as suas produções, a experiência de frequentar estes eventos como fã-produtor e suas motivações por trás disso.

### 2.1 DE BECO PARA VALE: O CRESCIMENTO EXPONENCIAL DOS ARTISTS' ALLEYS

No início dos anos 2000, as convenções de mídia podiam ser divididas em três categorias: os produtores, os revendedores e os artistas. Os produtores, pensando na publicidade e divulgação de suas marcas, geralmente expõem seus produtos, gerenciam sessões de autógrafos e painéis com convidados especiais e anunciam novos lançamentos. Os revendedores, ou seja, lojas de mercadorias *geeks*, vendem (e revendem) os mais diversos produtos direcionados para fãs, oficiais ou não oficiais, dependendo das regras do evento, como colecionáveis, revendas de originais, artigos de roupas, *cosplays*, e mercadorias de fácil venda, como canecas, itens de papelaria, colares, figurinhas, etc. Os artistas, no que acabou sendo nomeado *Artists' Alley* (literalmente, *Beco dos Artistas*), ficam separados do resto, expondo em mesinhas seus próprios trabalhos, sejam originais ou *fanart*, em forma de *prints*, bottons, figurinhas, *zines*, etc. - geralmente com preços mais acessíveis quando comparado com o resto do evento. Augie de Blick Jr., criador e escritor do *Website*, recorda sua experiência como frequentador destes eventos no início do século XXI:

Artists' Alley was a place for creators to go and pimp their works and meet with fans. They'd talk and sign and draw and show off their wares. They'd sell comics (likely from whatever comp copies their publishers gave them) and original art and maybe a small sketchbook that was likely printed at Kinkos

and stapled by hand afterwards (Those were the advanced folks (Blieck Jr, 2016, p. 1)<sup>42</sup>.

Entre o período do início dos anos 2000 até a contemporaneidade, ocorreu um processo de super-globalização da cultura de mídia popular — o que é visto no Brasil pode ser visto, ao mesmo tempo, em qualquer outro lugar do mundo, e vice-versa. As mídias digitais começaram a participar do cotidiano de cada vez mais pessoas, em decorrência da democratização da internet e do desenvolvimento de tecnologias mais acessíveis para o grande público. Mais do que nunca, o mundo está conectado, não só pela *internet*, mas também pelo que consome.

Isto também implica numa mudança nos fãs de mídia: agora, com fácil acesso a produtos que antes só era possível ver por transmissão em um certo horário, ou por videolocadoras e gravações feitas em casa, é possível adquirir informações de qualidade do seu objeto de interesse em um só “clique” — isso permite que fãs participem ativamente de mais de um *fandom*, e mais e mais fãs se identifiquem como *multifandom*, ativos em mais de uma comunidade de fãs ao mesmo tempo. A *Web* de *user-generated content* permite o aprendizado e compartilhamento de habilidades que antes só eram possíveis em ambientes mais fechados. Tutoriais de pintura, desenho e escultura tornam-se acessíveis para qualquer pessoa que tenha vontade de aprender e acesso à *internet*. É válido questionar a procedência e qualidade da vasta gama de informações disponíveis pela *Web 2.0*, mas não se pode negar o processo de democratização do conhecimento assegurado pela *internet*. Parte predominante dos *fanartists* aprendem o seu ofício a partir de tutoriais em plataformas de vídeos, *speedpaints*<sup>43</sup> e conteúdos gerados por outros artistas e publicado nas redes, com o intuito de compartilhar o processo criativo.

A mídia popular vai dominando o entretenimento das sociedades contemporâneas, e as convenções vão se expandindo junto com o crescente interesse em diferentes tipos e suportes de mídia. Antes normalmente destinados a consumidores de uma só franquia ou peça midiática específica, estes eventos passam a englobar todo o universo da cultura *geek* e além, para atender a pluralidade dos fãs de mídia contemporâneos. Um exemplo desta adaptabilidade é a crescente inclusão

---

<sup>42</sup>BLIECK JR, Augie. The Evolution of Artists' Alley. *PIPELINE COMICS*. 12 out. 2016. Disponível em: <https://www.pipelinecomics.com/evolution-artists-alley/>. Acesso em: 10 jan. 2024.

<sup>43</sup>*Speedpaints* são um tipo de tutorial em formato de vídeo onde o artista grava todo o seu processo e disponibiliza a gravação em um formato acelerado.

de atividades e estandes relacionados ao fenômeno *K-pop e a Korean Wave*<sup>44</sup> em convenções de mídia, assim como foi visto com as animações e desenhos japoneses nos anos 1990. Todas estas mudanças acabam refletindo nos *Artists' Alleys*.

Como fãs-produtores, muitos fanartistas também vão assumir uma identidade de *multifandom* com as suas produções. Agora, com as redes sociais, eles conseguem obter um alcance muito maior quando comparado aos tempos pré-internet, conseguindo seguidores que acompanham seus trabalhos e engajam de maneira frequente, sendo dos mesmos *fandoms* ou não, reconhecendo e apoiando seus trabalhos. Este ambiente permite que alguns dos fanartistas exerçam a prática em âmbito profissional, o que muda, de certa maneira, a sua relação com as *fanarts* que produzem — outros aspectos entram em consideração além da vontade de reproduzir o que gosta com o seu ofício, como a perspectiva de vendas e engajamento que aquela determinada *fanart* pode obter. Os *fanworks* historicamente possuem uma habilidade de atrair um público já estabelecido e extremamente engajado, ainda mais na *Web 2.0*, o que faz com que alguns fanartistas assumam uma atitude mais estratégica e menos afetiva em relação a suas produções.

É possível ver esta mudança no jeito como o *Beco dos Artistas* é tratado na CCXP, por exemplo. Não mais um lugar quase que isolado do resto, destinado a quem quiser trazer suas produções amadoras e compartilhar elas com outros interessados. Agora passaram a ser o evento principal dentro de um outro evento. É um espaço dedicado a produções artísticas relacionadas às mídias, sendo originais ou *fanworks*, com uma extensa lista de artistas que se inscrevem e passam por um processo seletivo para poder expor naquele lugar, assim como artistas convidados e artistas homenageados, estes já com o nome estabelecido na indústria. O *Beco* se transformou em um Vale, e já não é mais apenas um lugar onde são realizadas trocas entre os fãs-produtores e fãs-consumidores; é um festival dedicado à cultura visual, à cultura popular e às artes gráficas. Este ganho de visibilidade e magnitude acaba conflitando, de certo modo, com a noção de comunidade que havia nesses lugares.

Não se pode esperar o mesmo padrão de escala em todas as convenções. A CCXP é o maior evento de cultura *geek* do mundo e acontece em um polo mundial,

---

<sup>43</sup>Termo dado para a popularização em escala global da cultura popular sul-coreana e suas produções midiáticas como música pop (K-pop), filmes, programas de televisão, séries (K-dramas) e quadrinhos (comumente conhecidos como *Webtoon* ou *manhwa*), fenômeno cultural que vem acontecendo desde a última década do século XX.

que é a cidade de São Paulo, o seu *Artists' Valley* reflete isso. Convenções de mídia não deixam de ser um evento de uma indústria que se desenvolve em uma escala proporcional à situação socioeconômica e da movimentação de capital de uma região. O *Animextreme*, embora sendo o “maior evento do sul do Brasil”, não possui a mesma grandeza da CCXP e outros eventos de capitais mundiais — o tamanho do seu *Artists' Alley*, por mais que cresça a cada edição, não chega nem a um décimo do *Vale dos Artistas*. Entretanto, sua noção comunitária está muito mais presente.

## 2.2 UM BECO DOS ARTISTAS NO SUL DO BRASIL

Na tarde do dia 21 de outubro de 2023, por volta das 14 horas, o estacionamento do Centro de Eventos da FIERGS encontrava-se quase vazio, salvo pela presença de alguns *cosplayers* e grupos de dança de *K-pop* entrando pelo credenciamento. Turmas de colégios públicos estavam chegando para passar o dia no 31º *Animextreme*, a partir da ação *SUA ESCOLA NO AX31*, que disponibiliza acesso gratuito para alunos de 12 a 15 anos de escolas estaduais ou municipais localizadas em regiões de vulnerabilidade social. As longas filas que se formam antes da abertura dos portões, às 9 horas, já estavam dentro do Pavilhão de Exposições, onde o primeiro dia do evento acontecia a todo vapor desde às 11 horas da manhã.

Figura 5 – Abertura dos portões



Fonte: Rooh Medeiros, 2023.

Em contraste com a calma do exterior, entrar no pavilhão é como mergulhar em outro mundo. Logo no *hall* de entrada, já havia uma movimentação significativa de grupos de amigos conversando, pessoas cercando *cosplayers* para tirar fotos e visitantes usando aquele espaço para sentar no chão e descansar um pouco. Vários já seguravam produtos adquiridos no evento ou adornavam algo que identificava seus objetos de interesse, fãs reconheciam seus pares.

Após a validação do ingresso e inspeção de segurança, é oferecido um jornal de quatro páginas, contendo: o mapa do evento; um cronograma do palco principal e palco *K-POP*; horários das sessões de fotos; lista dos convidados e dos estandes, devidamente numerados; salas temáticas; estandes especiais de patrocinadores do evento; praça de alimentação; e a lista das 28 mesas do *Artists' Alley*, patrocinado pela ANS Gráfica e Embalagens. Os portões para o pavilhão foram erguidos já fazia três horas, e dentro daquele espaço de 14.051,92m<sup>2</sup>, um festival de cultura *geek* acontecia. Fãs se aglomeravam embaixo do camarote vip, onde convidados apareciam para distribuir pôsteres assinados pela janela e interagir com o seu público.

Figura 6 - Foto do público que se reuniu embaixo do camarote vip quando o youtuber Luba apareceu



Fonte: Cristiano Corrêa, 2023

Diretamente do Acesso Principal, os estandes especiais marcavam o centro do evento. No lado esquerdo do pavilhão, localizavam-se a praça de alimentação, o palco

principal e o *cosphoto alley* e camarim *cosplay*, onde os *cosplayers* podiam realizar uma sessão de fotos completa mediante pagamento. Já no lado direito, a maioria dos 28 estandes comerciais estavam dispostos em quatro quarteirões diferentes, próximos um dos outros, criando ruas onde o público poderia explorar e observar suas vitrines de produtos diversos à venda. As salas temáticas ficavam mais ao canto, ao lado da *Arena Gamer*. Perto do palco KPOP, localizado no fundo do pavilhão à direita, o *Artists' Alley* da edição era disposto em 14 mesas de cada lado, divididas por uma mesa do artista patrono da edição, Paulo Moreira, e uma cabine de vídeos com túnel *led infinity* disponibilizada pela ANS. Neste horário, a maioria das mesas estavam cercadas de pessoas interessadas no que estava exposto ali.

Figura 7 - Foto de uma parte do Artists' Alley



Fonte: Cristiano Corrêa, 2023

O patrono da edição, Paulo Moreira, é ilustrador e quadrinista natural de João Pessoa, Paraíba, famoso por suas tirinhas cômicas que fazem sucesso nas redes sociais, como *Bom dia*, *Socorro*, nome dado para a série de trabalhos que narram uma batalha épica entre duas senhoras, Beta e Socorro, que se encontram em um ciclo vicioso de mensagens de bom dia, boa tarde e boa noite no *Whatsapp*, uma esperando que a outra não responda. O artista gosta de retratar o povo paraibano em suas produções, usando de gírias locais e cenários típicos para criar ilustrações que

sejam familiares, tanto em seus trabalhos originais quanto em suas *fanarts*, estas que misturam o cotidiano paraibano com personagens da cultura de mídia em tirinhas e ilustrações bem-humoradas e divertidas, criando uma personalidade em seus trabalhos, que é sua marca própria.

Figura 8 - *mas ate ai tudo bem* (2020), Paulo Moreira



Fonte: Paulo Moreira, 2020.

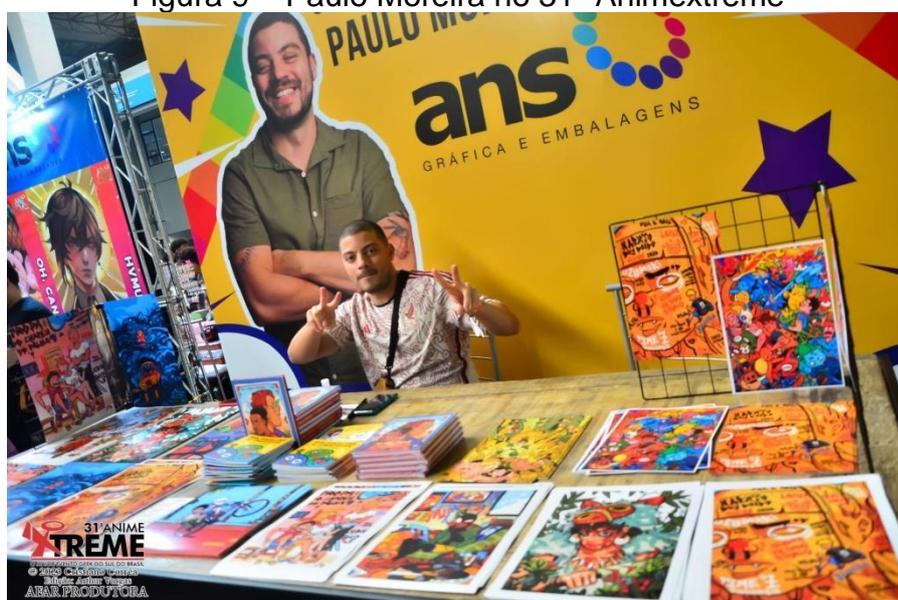
Como exemplo, destaca-se esta ilustração de *pokémons* sentados numa mesa da Skol na beira da praia de João Pessoa, conversando enquanto bebem cerveja, compartilham um prato de petiscos e fumam cigarro, que representa a engenhosidade de Paulo Moreira ao subverter as expectativas relacionadas aos personagens de mídia, transportando criaturas fictícias de uma animação japonesa para cenas comuns observadas nas praias de Paraíba. A quebra de expectativas em suas *fanarts* é o que as torna tão únicas e interessantes de se observar, e certamente é um dos motivos de elas terem viralizado tantas vezes pela *Web*, auxiliando o artista no processo de acumular um total de 390 mil seguidores na sua rede social mais ativa, o *Instagram*. Em uma entrevista para o G1, Paulo Moreira comenta:

Desenho aquilo que eu gosto, que acho graça. Tirinha de situação cotidiana, de coisa daqui de João Pessoa e da Paraíba, coisas que representam o povo

daqui. Acho que o diferencial é justamente usar nossas expressões, nossos costumes, algo real (Couto, 22, p. 1)<sup>45</sup>.

Na sua mesa, estavam disponíveis sua *zine* original *Ana, Mosquinha e Lagartixinha* e a versão física da sua história em quadrinhos *Bom dia, Socorro*, lançada em 2022. O que cobria a maioria do espaço, entretanto, eram os *prints* de diversas *fanarts* feitas pelo ilustrador, de *animes* clássicos, como *Naruto*, *One Piece*, *Hunter x Hunter*, *Neon Genesis Evangelion* e filmes do renomado *Estúdio Ghibli*, além de *fanarts* do super-herói *Homem-Aranha* e animações ocidentais, como *Monstros S.A.*, da Pixar, e *Avatar: The Last Airbender*, todas produções de mídia facilmente reconhecidas pelo público, sendo fãs ou não.

Figura 9 – Paulo Moreira no 31º Animextreme



Fonte: Cristiano Corrêa, 2023.

A maioria dos artistas participantes do *Artists' Alley* estavam expondo *fanarts*, que vinham nas mais diversas formas — artes gráficas era o que predominava, disponíveis em *prints*, bottons, chaveiros, bloquinhos de anotação, brincos e almofadas, dentre outros, mas também haviam artistas manuais presentes, com redenções de personagens midiáticos feitos de crochê ou biscuit, e pinturas em peças de roupas e telas. As mesas que mais fugiam disso eram do artesão *geek* e da

<sup>45</sup>COUTO, Bruna. Quem é Paulo Moreira, ilustrador brasileiro que foi notado por Rihanna e Will Smith. G1. 25 mar. 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/pb/paraiba/noticia/2022/03/25/quem-e-paulo-moreira-ilustrador-brasileiro-que-foi-notado-por-rihanna-e-will-smith.ghtml>. Acesso em: 10 jan. 2024.

temática medieval *IsMarvel*<sup>46</sup>, que confecciona espadas, escudos e esculturas em madeira, e as *OhCandyStore*<sup>47</sup> e *Decorarte\_store*<sup>48</sup>, ambas que trabalham com bijuterias e acessórios artesanais de temáticas variadas, usando, na maioria das vezes, cerâmica plástica e biscuit, respectivamente. *Sweetcave.store*, que também vende acessórios montados a mão, usa miçangas e *charms* diversos para montar seus produtos.

Nos últimos anos, é notável o crescimento de outros tipos de práticas artísticas além das artes gráficas nos *Becos dos Artistas* de eventos sul-Brasil. Isso acontece justamente por apresentar outros formatos de *fanart* em seu *Artists' Alley*. O *Animextreme* já se diferencia da CCXP, que não aceita inscrições de fanartistas que trabalhem com práticas manuais, comumente conhecidas como artesanato. É talvez uma escolha de corte devido a grande escala do evento e de seu extenso processo seletivo, mas não é possível não considerar a desvalorização constante que as artes manuais enfrentam em relação a outras artes como um dos fatores para a exclusão — assim como se observa esta colocação do artesanato em uma posição menos elevada no sistema da arte, vê-se também isto na cultura popular. Izabela Cristina, ou Kawaiiiza, que trabalha com a técnica japonesa *amigurumis* para criar *fanarts* em crochê, comenta sobre o preconceito e exclusão das artes manuais na comunidade *geek*: “Ainda existe gente dentro da comunidade que nega aceitar o crochê ou até mesmo o *biscuit* como arte e ainda mais, arte digna de um *Artists' Alley*. Já o público é extremamente receptivo, acham muito legal” (Silva, 2023-2024).

Izabela Cristina Silva, de 29 anos, é artesã e professora de dança, residente na cidade de Florianópolis, Santa Catarina. Formada em Técnico em Manutenção e Suporte em Informática, Gastronomia e Educação Física, desde a infância teve um interesse por artes manuais e cultura *geek*. Sua experiência com *Amigurumis*, técnica japonesa de crochê para criar bonecos de tricô, começou na sua adolescência, por tutoriais que encontrava na internet, e iniciou junto com a sua experiência com *fanart*, pois suas primeiras referências de *Amigurumis* fora do Brasil eram *fanarts*,

---

<sup>46</sup>MARVEL. Página Inicial. Instagram. [2024]. Disponível em: [https://www.instagram.com/is\\_marvel/](https://www.instagram.com/is_marvel/). Acesso em: 20 jan. 2024.

<sup>47</sup>OH, CANDY STORE! Pack a order with me!!. *Instagram*. 2023. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CfKaQKGMxFg/>. Acesso em: 20 jan. 2024.

<sup>48</sup>DECORARTE. Valentine's Day tá chegando e separei uns modelos lindos e bem românticos [...]. *Instagram*. 2024. Disponível em: [https://www.instagram.com/p/C2xoRJ2uol\\_/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/C2xoRJ2uol_/?img_index=1). Acesso em: 20 jan. 2024.

especialmente de *Pokémon*, um dos *fandoms* do qual se considera parte. Seu primeiro boneco finalizado, inclusive, foi um *Pikachu*, e ver aqueles personagens que ela amava feitos pelas suas próprias mãos “a fisgou de jeito” (Silva, 2023-2024).

Figura 10 – *Amigurumis* do Luffy e Tony Chopper, de *One Piece*



Fonte: Izabela Cristina Silva, 2023

Em 2020, por decorrência da pandemia, começou a vender *on-line* e focar mais em seus trabalhos de crochê, o que resultou num crescimento orgânico de seu perfilzinho do *Instagram*, *Kawaiizacrochet*. Atualmente, sua maior fonte de renda é o crochê. Antes de começar a frequentar os *Artists' Alley*, Izabela participava de feiras livres municipais e particulares para poder vender fisicamente os seus produtos. Entretanto, a falta de seu público-alvo, conhecedores de cultura *geek*, fazia com que fosse difícil vender seus produtos ou ser aceita entre os frequentadores:

No começo essas feiras por não serem temáticas, eram bem difíceis para mim, eu não tinha o meu público-alvo, então muitas vezes eu tinha que explicar o que eram os personagens, o que eram aqueles bichinhos, e muitas vezes para eu conseguir vender eu tinha que fazer bichinho genéricos que eu não gostava, e isso, no início, foi bem desanimador (Silva, 2023-2024).

Quando começou a frequentar as feiras *geeks*, o contraste de tratamento do público consigo e com sua arte foi enorme, e isto foi essencial para a artista, que vê a

troca com o público como essencial, sendo o que a motiva a continuar produzindo e indo em eventos. Em geral, o público de eventos *geeks* é bastante receptivo, pois ali há uma sensação de familiaridade, de pertencimento e de participar de uma mesma cultura, por mais diferentes que seus interesses sejam. Conforme ela mesmo explica:

A gente tem muitas desavenças no universo *geek* de certa forma, em alguns aspectos, em certos pontos específicos, mas querendo ou não é um público muito receptivo, principalmente com quem é da comunidade, com quem apoia e gosta das mesmas coisas (Silva, 2023-2024).

Cada *amigurumi* leva de algumas horas até dias para ser feito, dependendo da complexidade e dos detalhes, o que faz com que eles sejam peças mais caras do que de artistas gráficos, por exemplo, que conseguem produzir várias unidades de diferentes tipos de produtos com a mesma ilustração. O mesmo pode ser comentado sobre as produções de outros artesãos no evento, como *IsMarvel* e *ArtMonix*, assim como a *SusiKiss*, que trabalha com ilustração, mas em itens mais custosos, como almofadas e ecobags. Esta diferença de preço pode causar reações não muito boas do público, embora elas sejam raras, como comenta Monique (*ArtMonix*):

[...] muitos se espantam por ver que dá para fazer escultura com a massa de biscuit e acham incrível, já outros tratam o biscuit como algo que não vale o valor que ele tem por ter somente como referência o imã de geladeira e os potes de vidro da cozinha, que são itens que não duram muito dependendo de como é feito, finalizado e manuseado (Rodrigues, 2023).

Monique Rodrigues, ou *ArtMonix*, trabalha como autônoma em artesanato de biscuit desde 2020, depois de perder o emprego na pandemia da covid-19. Ela aprendeu biscuit na infância, ao se interessar pela prática observando sua mãe, que fazia artesanato como renda extra para ajudar nas despesas. Monique começou a aprender técnicas do biscuit pela internet, em vídeos de plataformas como o *Instagram* e o *Youtube*, e atualmente faz um curso de escultura, para aperfeiçoar a sua compreensão em anatomia, e estilo *chibi*, que são conhecimentos essenciais para as suas produções. Suas peças levam cerca de 30 dias para ficarem prontas, contando o período de secagem, e são produzidas, em geral, de duas formas: interesse pelo público e encomendas personalizadas. Assim como a maioria dos fanartistas, para se preparar para um evento, ela realiza um levantamento do que o seu público estaria interessado em ver na sua mesa, e as peças que não são vendidas em eventos são colocadas em estoque para venda *on-line*.

Para a artista, não há muita diferença entre fazer artesanato *geek*, como chama as suas *fanarts* em biscuit e encomendas personalizadas - ela gosta dos dois formatos. As personalizadas abrem um leque de possibilidades, e é interessante acompanhar todo o processo até a finalização da peça. Já com o artesanato *geek*, fazer os personagens que tanto gosta com as próprias mãos ou conhecer eles a partir disso é muito gratificante. *ArtMonix* não se reconhece como parte de nenhum *fandom*, e faz *fanart* pois sempre curtiu muito produções midiáticas, em especial, *animes*. Ela gosta e contribui para elas, mas não faz parte de nenhuma comunidade de fãs. O retorno e reconhecimento que recebe de seus clientes e a valorização de seu trabalho pelo público é o que a motiva artisticamente a continuar a fazer o que faz.

Figura 11 – Escultura de Biscuit da Mei, de OverWatch



Fonte: Monique Rodrigues, 2023

Para muitos fanartistas, é a troca que se tem com o público que os faz continuar compartilhando suas produções e participando de *Artists' Alley*. Nem sempre a experiência compensa financeiramente, já que muitos custos são envolvidos - o de produção, aluguel das mesas, alimentação e, no caso de artistas de outras cidades

ou até estados, custos de diária e locomoção. Conhecida pelo nome artístico *SusiKiss*, Susiane Scharlau comenta que, dos quatro eventos que frequentou até então no ano de 2023, apenas dois compensaram financeiramente:

Às vezes é frustrante, porque tu paga por uma mesa e não vende o suficiente para bancar os custos, dependendo do evento que tu vai, então nem sempre o evento compensa para mim. Falando de mim, já que eu não posso falar por outros artistas, porque eu vendo algumas coisas diferentes dos outros, então não posso dizer que para todos é assim (Scharlau, 2023).

Com 39 anos, *SusiKiss*, formada em publicidade, trabalha meio período no financeiro da empresa da família e meio período em seu atelier. Sempre gostou de desenhar, mesmo antes da sua maior inspiração, os *animes*, chegarem no Brasil nos anos 1990. Ela lembra de tentar desenhar os personagens de *Cavaleiros do Zodíaco*, *Yu Yu Hakusho*, *Sailor Moon*, que passavam na televisão, e, desde então, seu estilo de desenho foi influenciado pelos *animes* desta época. Na sua adolescência, não havia a *internet* dos dias de hoje e, para aprender, era tudo de forma autodidata. Foi só com 19 anos que descobriu uma escola de desenho estilo *mangá* na cidade do lado em que morava, a Itec, que ainda segue ativa, onde seguiu aprendendo por dois anos, até ficar muito ocupada com o trabalho e estudos para conseguir continuar. Durante muitos anos, teve dificuldades em conciliar o *hobby* com o trabalho e, por um tempo, o desenho foi deixado de lado, até que conseguiu negociar com a empresa que trabalha e liberar meio período para as suas criações.

Dos artistas gráficos presentes, *SusiKiss* é uma das que disponibiliza suas ilustrações de maneira mais distinta. Criadas para a *Magic com*, convenção de *Harry Potter* que acontecia na cidade de Porto Alegre, e que teve sua última edição em 2022, a sua linha de *fofis*, almofadas com ilustrações de estilo fofo de personagens, teve sua primeira coleção, com personagens principais e secundários da saga *Harry Potter*. A artista gostaria de transformar suas ilustrações em produtos diferentes do que já havia e que tivessem alguma utilidade para o dia-a-dia, algo que ela mesma gostaria de ter como fã, e o sucesso de seu primeiro evento, onde vendeu quase todas as almofadas, a deixou bem esperançosa.

Figura 12 – Mesinha de SusiKiss no AX31



Fonte: Cristiane Corrêa, 2023.

Entretanto, quando começou a frequentar eventos *geeks* no geral, viu que o público que frequentava eventos assim, geralmente mais jovens, possuía um perfil de consumidor diferente do público da *Magic Con*:

[...] indo nas feiras *geeks*, foi diferente, aí eu vi que lá a galera tinha menos poder aquisitivo para comprar coisas mais caras, eu tenho almofada de R\$90,00 reais, de R\$120,00 reais, daí eu comecei a fazer almofadas menos de R\$30,00, porque tinha gente que só podia gastar trinta, ou tinha uma quantia de dinheiro e queria comprar um pouquinho de cada artista, de cada estande [...]. (Scharlau, 2023).

Em sua mesinha, já não havia apenas almofadas. Como teste, a artista resolveu disponibilizar neste *Artists' Alley*, junto com seus produtos tradicionais e ecobags, adesivos avulsos. Ela considera desistir da sua coleção, às vezes, e focar apenas em *commissions* para o exterior, que é mais rentável, mas a experiência nas feiras *geeks* e o contato com o público a faz hesitar em sua decisão.

[...] quando chegam para ti e dizem que amam o teu trabalho, que querem encher a casa de *fofis*, quando tu tem esse retorno do público, eu fico dividida e penso que não vou desistir ainda, vou continuar fazendo mais um pouco até ver realmente se o negócio 'vai dar pé' (Scharlau, 2023).

Para grande parte dos fanartistas, grande parte de seu interesse por arte começou na infância e foi potencializado pela experiência do *fandom*, ou ao contrário, quando a experiência no *fandom* cultivou um interesse por práticas artísticas. Teresa

Kurec, de 30 anos, conhecida por *Tevkaart* no *Instagram* ou por *Rabiscalia*, nome dado para sua lojinha, recorda que seu interesse por desenho, que sempre existiu, se juntou com seu interesse pela cultura *geek* por volta dos 12 anos de idade, quando desenhava com seus amigos na escola os personagens de desenhos japoneses que via passando na televisão, como *Sakura Card Captors* e *Sailor Moon*. Residente da cidade de Santa Maria, Rio Grande do Sul, Teresa é formada em Desenho Industrial pela UFSM desde 2015, e trabalha com arte desde então - *commissions* e eventos são sua maior fonte de renda, mas ainda não consegue se sustentar disso. Seu objetivo para o futuro é investir em seu portfólio e conseguir alguma renda fixa no ramo, algo que é difícil adquirir trabalhando só com encomendas e vendas em feiras *geeks*. Entretanto, mesmo que consiga um trabalho fixo, pretende continuar indo em eventos e participando de *Artists' Alley*, pois é algo que curte muito fazer.

Figura 13 – Mesinha de Rabiscalia no AX31



Fonte: Rooh Medeiros, 2023

Assim como a maioria dos fanartistas, Teresa diz ter aprendido muito sozinha, em um processo autodidata, antes mesmo da faculdade – inclusive, escolheu Desenho Industrial justamente por achar ser algo parecido com as ilustrações que já fazia –, e atualmente faz alguns cursos focados em ilustrações digitais e desenhos de personagens. Sempre teve muitas influências da cultura de mídia, e diz que vários artistas a influenciam:

É por aí, o estilo de todo ilustrador geralmente surge juntando várias influências, eu tenho influências de artistas, também tenho influências de animação - Disney, Pixar, de *animes*, de história em quadrinhos, *cartoons*, por aí vai. Gosto muito do Cartoon Network também, das animações deles, então é uma mistura, e cada coisinha vai integrando um pouco no nosso estilo de desenho. Conforme a gente consome, vamos memorizando as formas e passando um pouco para a nossa arte (Kurec, 2024).

O que a artista descreve é algo que se observa em muitos artistas digitais - suas influências e inspirações transparecem em seu estilo. É muito comum artistas iniciantes copiarem desenhos de ilustradores famosos para aprenderem o traço e eventualmente adquirirem o seu próprio. Inclusive, este é um dos motivos que fazem a *fanart* atualmente ser estudada como estratégia pedagógica para pessoas que visam trabalhar com arte (Manifold, 2009). Teresa sempre gostou de frequentar convenções de cultura *geek*, inclusive, como visitante, e relata que quando começou a se cansar de ir como público, os *Becos dos Artistas* começaram a surgir na região, o que a permitiu continuar indo, desta vez, expondo as suas artes:

[...] eu já estava enjoada de ir em eventos e fazer sempre a mesma coisa, então eu conciliei uma coisa que eu gosto muito, que é esse ambiente de eventos e de *anime*, cultura *nerd*, de quadrinhos, e afins, com o meu trabalho, podendo ir lá e vender as minhas criações para o pessoal (Kurec, 2024).

A artista comenta que a experiência nas feiras traz um saldo muito positivo, por mais cansativas e exaustivas que sejam. Poder conversar com as pessoas que consomem e trocar ideias com outros fãs e com outros artistas é algo que enriquece muito. É sempre bom ir com curiosidade e vontade de conhecer o trabalho do outro - só coisas positivas podem sair disso. O lado negativo, na opinião de Teresa, geralmente vem de gente de fora, como com a organização do evento ou com os estandes comerciais, que em um caso, já protestaram contra a colocação de um *Artists' Alley*, conforme relato:

As más experiências geralmente vêm de outros lados, ou se choveu no dia e estragou o evento, ou se teve algum imprevisto e atrapalhou as vendas. Já aconteceu do pessoal dos estandes ter um certo medo, do tipo 'vão colocar os artistas e isso vai prejudicar a gente', já teve reclamações assim, mas isso tem se resolvido bem, não causou um grande problema (Kurec, 2024).

Os estandes comerciais costumam compartilhar alguns dos mesmos tipos de produtos que é possível achar nos *Artists' Alley*, que são típicos para *merchandise* (*merch*, ou simplesmente, mercadorias) de mídias, pela sua fácil aplicação no dia a dia e, com isso, publicidade da obra original, isto é, camisetas, canecas, figurinhas,

chaveiros, *bottons*, dentre outros. Ao mesmo tempo, são produtos interessantes também para os fãs, pois podem expor seus interesses de maneira um tanto discreta, podendo ser reconhecido por outros fãs e, a partir daí, estabelecer conexões em cima disso. A diferença é que, enquanto no *Artists' Alley* é preciso que o trabalho ali exposto seja de autoria própria de quem expõe, nos expositores comerciais, não. É muito comum o uso de *fanarts* não autorizados pelos artistas por lojas de mercadorias não-oficiais, como, por exemplo, a seguinte foto de divulgação, disponibilizada pela produtora do *Animextreme*:

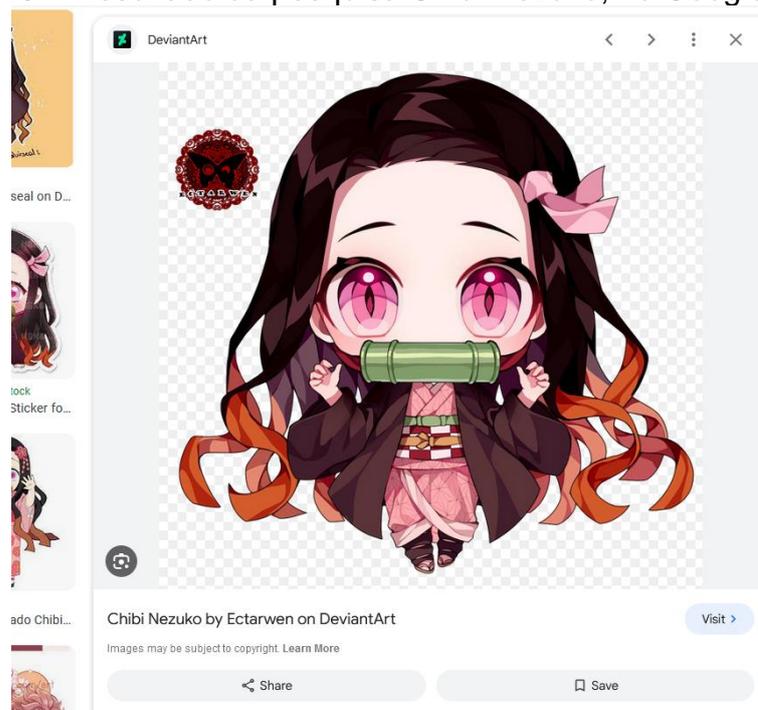
Figura 14 – Estande comercial no AX31



Fonte: Cristiano Corrêa, 2023

A caneca mais à direita, na parte inferior da imagem, apresenta uma ilustração da personagem Nezuko Kamado do *anime Demon Slayer*. Em uma breve pesquisa na *web*, digitando palavras-chave como “*Nezuko cute chibi*”, pode-se encontrar nos primeiros resultados a ilustração em questão, postada no *DeviantART* já em um arquivo sem fundo, de fácil aplicação em *designs* para produtos.

Figura 15 – Resultado da pesquisa Chibi Nezuko, no Google Images



Fonte: Elaborado pelo autor.

Entretanto, esta própria postagem não é feita pelo artista da *fanart*, que é creditado na descrição da imagem — o ilustrador sul-coreano *KKANA*<sup>49</sup>. É mais inteligente, do ponto de vista de comerciantes, usar imagens de *fanart* feitas por artistas digitais, que não possuem tecnicamente a autoria daquilo que está representado, do que usar imagens oficiais da obra de mídia, protegidas por direitos autorais. Isto acaba criando uma cultura de uso não-autorizado das imagens produzidas por artistas e postadas na *web*, já que nem todos os pequenos artistas possuem recursos para entrar em um processo judicial contra o uso de seu trabalho, ao contrário de grandes corporações midiáticas, que certamente possuem. Dentro das comunidades artísticas *on-line*, o plágio e a reportagem não-autorizada são vistos negativamente, com pena de ser excomungado pela própria comunidade. O mesmo tipo de tratamento está sendo visto com contas que usam Inteligência Artificial para produzir ilustrações. Anna Antoszczuk, 24 anos, conhecida pelo seu perfil artístico *AnnaNyans*, comenta sobre a questão de dar créditos para os artistas nas redes sociais: “[..] antes era normalizado nas redes sociais pegar as *fanarts* (de algum

<sup>49</sup>KKANA. Página Inicial. *Instagram*. [2024] Disponível em: [https://www.instagram.com/kka\\_na\\_/](https://www.instagram.com/kka_na_/). Acesso em: 12 fev. 2024.

artista) e postar em qualquer lugar, hoje o pessoal tem mais ciência de que você tem que creditar os artistas” (Antoszczuk, 2024).

Anna é artista desde que se conhece por gente. Fazia aula de pintura na infância, prática que acabou deixando de lado depois de mudar de cidade. Na adolescência, quando ingressou no mundo *otaku*, voltou a se conectar com o seu lado artístico a partir das *fanarts*. Atualmente, trabalha com design em uma empresa de comunicação e frequenta *Artists’ Alleys* como renda extra. No início, começou no tradicional, mas foi aprendendo arte digital de maneira autodidata por vídeos no *YouTube* - em especial, dá muito valor para os *speedpaints*. Ela se considera *multifandom*, mas a maioria de suas produções é de *Genshin Impact*, um videogame de ação RPG de mundo aberto, lançado em setembro de 2020, e que, atualmente, possui cerca de 63 milhões de usuários ativos<sup>50</sup>. Seu *fandom*, conseqüentemente, é vasto e dividido em nichos — algo que acontece na maioria dos *fandoms* mais populosos —, AnnaNyans sempre foi *fujoshi*, termo usado para fãs de conteúdo *yaoi* (mídia com relações homoeróticas entre homens)<sup>51</sup>, e considera-se parte deste nicho específico da comunidade de *Genshin Impact*. Grande parte de suas produções fazem referência a casais românticos entre os personagens masculinos da franquia, algo observado desde muito cedo na história de *fanarts*, em especial, no *fandom* de *Star Trek*.

Sua relação com convenções *geeks*, entretanto, é complicada. Embora goste bastante de participar, por trabalhar em horário integral, é extremamente difícil arranjar tempo para os preparos dos produtos e, às vezes, nem compensa financeiramente todo o esforço. Conforme já exposto aqui por outros participantes, o que torna a experiência dos *Artists’ Alley* tão gratificante e especial é o público:

A experiência de estar lá é gratificante. Ter esse público é gratificante. Tu tenta fazer o melhor para ele, e ver que as pessoas estão gostando daquilo que você está fazendo, não tem sentimento melhor, sabe? Saber que a sua arte serve de alguma coisa, que tu está conseguindo alcançar aquilo que tu quer passar com a sua arte (Antoszczuk, 2024).

---

<sup>50</sup>ACTIVE PLAYER. Genshin Impact Live Player Count and Statistics. [2024]. Disponível em: <https://activeplayer.io/genshin-impact/>. Acesso em: 20 jan. 2024.

<sup>51</sup>Termo é usado para fãs de produções que possuem casais homoeróticos como também para fãs de alguma produção que criam uma realidade onde dois personagens do sexo masculino estabelecem uma relação homoafetiva, independentemente se esta relação faz parte do conteúdo midiático original ou não.

O que este capítulo vem estabelecendo é que os *Artists' Alley* servem não só como um espaço onde fanartistas conseguem adquirir certo ganho monetário com as suas produções, como também serve de um lugar de trocas entre fãs e fãs-produtores sob intermédio de *fanworks* — um lugar físico, onde a ideia de *fandom*, e todo o seu aspecto sociocultural, manifesta-se de maneira livre. O interessante da *fanart* é que, embora seja feita esperando certo conhecimento e reconhecimento de quem a vê, para apreciá-la, não é necessário conhecer a obra da qual é baseada. Agora, quanto maior o conhecimento do *fandom* e da obra em que a *fanart* é derivada, mais camadas de significados e possibilidades de trocas são descobertas. Além de todo o resto, os *fandoms* e as produções de fãs são divertidos, como um grande jogo de exploração subjetiva (Duffet, 2013, p. 50), exploração de si mesmo e do outro, entre iguais, de *fã para fã*.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS: UMA PERSPECTIVA PARA O FUTURO DA FANART NA HISTÓRIA DA ARTE

Antes de tudo, é preciso que a história da arte como campo de pesquisa reconheça que a *fanart* é uma prática artística, social e comunitária que existe, e que continuará existindo, independentemente de sua legitimação ou não. Quanto maior for a demora, maior será a distância necessária a ser percorrida, e as transformações nos *fandoms* não esperam. A *fanart* é uma prática de arte contemporânea e que pode ser vista como objeto de pesquisa a partir de diversas abordagens. Este trabalho foi feito com o intuito de dar um primeiro passo em um longo caminho a ser percorrido, mas as possibilidades são numerosas. A seguir, sugiro algumas direções que a pesquisa poderá tomar.

A arte-educação já vem acompanhando a *fanart* como objeto de pesquisa, explorando o aspecto pedagógico da prática, especialmente, com o público mais jovem. O artigo de Marjorie Manifold *What Art Educators Can Learn from the Fan-based Artmaking of Adolescents and Young Adults* (2009) evidenciou, por meio de entrevistas com jovens que engajam em *fanworks*, as vantagens que a prática da *fanart* teria como um método educativo. As entrevistas apontaram que a *fanart* seria uma ótima ferramenta para incentivar os jovens a se interessarem em produções artísticas, ao pegar algo já do interesse dele e estimular o aluno a colocar o seu “toque” nisso.

É com exercícios assim que se poderia encorajar a criatividade do jovem, que pode ir, aos poucos, explorando trabalhos de autoria própria a partir disso. Os jovens podem usar a *fanart* como ferramenta para desenvolver seu traço próprio, a partir do método de cópia e análise, onde o aluno vai desenvolvendo seu estilo a partir de obras que ele goste. Além disso, as produções de fãs e os espaços dos *fandoms* podem ajudar no desenvolvimento de um senso crítico, seja de seu próprio trabalho, seja do trabalho dos outros. De acordo com a pesquisa, dos jovens entrevistados, 51% possuem interesse em seguir alguma carreira no ramo da arte, enquanto 98% planejam continuar com a prática artística e seu interesse por arte na vida adulta (Manifold, 2009, tradução nossa). Ou seja, muitos daqueles que produzem *fanworks* acabam inserindo-se em algumas das esferas no decorrer de suas vidas, seja como futuros artistas, pesquisadores, curadores, seja como consumidores ocasionais da

arte. Resumindo, o interesse por *fanart* pode motivar um interesse pelos contextos do campo da arte, sua história e em manifestações artísticas em geral.

Outro aspecto interessante de se explorar é a capacidade que as produções midiáticas possuem de influenciar os processos criativos de uma geração criada pelas novas mídias e em como as interconexões geridas pela era da internet poderão influenciar a subjetividade dos indivíduos e a subjetividade comunitária. Também, o estudo do processo coletivo de criação de *fanarts* pode trazer resultados interessantes, e um exemplo são as *fests* (podendo ser traduzidas como festivais), eventos *on-line* que acontecem, geralmente, por meio de uma *hashtag* em *websites* onde *fandoms* possuem uma presença mais significativa, como o X (*Twitter*), no caso de fanartistas, e o *Archive of our Own*, no caso de *ficwriters*<sup>52</sup>. Nestes eventos, há, geralmente, um tema ou gênero específico a ser explorado pelas *fanworks* de um *fandom* ou uma parte dele, aberto para quem quiser contribuir com o festival.

Estudar sobre a iconologia da *fanart* pode auxiliar na melhor compreensão desta prática. O artigo de Jessica Seymour *Homage, Collaboration or Intervention: How framing fanart affects its interpretation* (2018) demonstra os diferentes tipos de *fanart*, como fazer sua análise e as condições para ela ser considerada uma obra com seu conceito completo. Ao analisar uma *fanart*, é de suma importância saber do momento histórico-social de quando a produção foi realizada, assim como o contexto da comunidade de fãs, o *fandom*, em que a obra circula. Há detalhes que só podem ser compreendidos em sua totalidade a partir do conhecimento da obra original, das tendências do *fandom* e de questões da sociedade em geral. Um exemplo disso é a produção de *fanarts* onde os personagens se encontram em situação de quarentena, temática que se popularizou por causa da situação da pandemia da covid-19. Seymour usa, a partir do trabalho de Walter Werner (2002), dois tipos de leituras de imagem: a instrumental e a indicativa. A instrumental separa o que está na imagem, de pequenos a grandes detalhes, observa onde eles se encontram, no que é dado ênfase e o que cada detalhe representa, sua conotação e denotação. Já a indicativa estabelece o que a imagem simboliza a partir do ponto de vista do *fandom* em que o autor se insere, sua leitura instrumental e, assim, examina se a produção é reflexiva ou reativa.

Feitas essas leituras, pode-se, então, classificar a *fanart* entre Homenagem, Colaboração ou Intervenção (Seymour, 2018, tradução nossa). Homenagem é uma

---

<sup>52</sup> Termo usado para designar escritores de *fanfictions*, ficção de fãs.

produção que é uma reflexão direta da obra original, como a reprodução de um personagem ou de uma cena em especial. É preciso conhecimentos prévios sobre a produção primária para o espectador reconhecer a referência e poder aproveitar a obra em sua totalidade. Com isso, ele poderá escolher interpretar a *fanart* como algo separado da produção original ou como uma extensão desse trabalho. Colaboração é quando o fã-artista adiciona detalhes de sua própria autoria, sem necessariamente alterar o universo da obra original, o seu *canon*. A colaboração pode acontecer entre a obra original e o fã-artista, e também entre vários fã-artistas, criando um universo alternativo (AU) que se torna famoso entre o *fandom*. Vários fãs acabam colaborando para o mesmo AU, todos contribuindo para um novo trabalho dentro do espectro do original. Já na Intervenção, é preciso ter um maior conhecimento da obra original e de seu *fandom* por parte do espectador, para, assim, perceber o que foi mudado e o potencial motivo dessa mudança ou detalhe. Os tensionamentos presentes na *fanart*, *fandoms* e a arte na era digital podem servir como combustível para um debate sobre o futuro da arte e questões de diluição de autoria e experiências de criações compartilhadas.

É possível, também, ver a *fanart* sob uma perspectiva de gênero, já que historicamente *fanartistas* são, em sua maioria, mulheres, que fazem parte de uma prática marginalizada e amadora de uma indústria majoritariamente comandada por homens - questão que se espelha nas relações com o sistema da arte e artesanato.

Estes são alguns dos muitos aspectos a serem explorados. As possibilidades da *fanart* e de seus estudos são imensas e ela, como objeto de pesquisa no campo da história da arte, ainda é um diamante bruto. É preciso começar a lapidá-lo. Este trabalho de conclusão de curso foi feito como uma tentativa de estabelecer um prólogo, uma breve introdução para tantas pesquisas que estão por vir. O campo tem muito a se beneficiar com a complexidade dos debates que a *fanart* e produções de fãs poderão trazer.

## REFERÊNCIAS

32° ANIMEXTREME – 19 e 20 de Outubro. Animextreme. [2024] Disponível em: <https://animextreme.com.br/> Acesso em: 10 fev. 2024.

ABBAGNO, Nicola. Dicionário de Filosofia. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012, p. 537-539.

ACTIVE PLAYER. Genshin Impact Live Player Count and Statistics. [2024]. Disponível em: <https://activeplayer.io/genshin-impact/>. Acesso em: 20 jan. 2024.

AMAZING STORIES. Amazing Stories, 2024. Free Stories! News OpEd Science Fiction Fantasy Science. Disponível em: <https://amazingstories.com/> Acesso em: 8 fev. 2024.

BARBACHAN, Andressa Nadvorny. Levando o fã a sério: Estudos de fandom aplicados às relações públicas. Trabalho de conclusão de curso (Graduação) – Curso de Comunicação Social: Relações Públicas, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/147054> Acesso em 10 fev. 2024.

BARDIN, Laurence. *Análise de conteúdo* Lisboa: Edições 70, 1977.

BLIECK JR, Augie. The Evolution of Artists' Alley. PIPELINE COMICS. 12 out. 2016. Disponível em: <https://www.pipelinecomics.com/evolution-artists-alley/>. Acesso em: 10 jan. 2024.

BRITT, Ryan. The First Modern Fandom Brought Sherlock Holmes Back from the Dead, Inverse. 29 ago. 2016. Disponível em: <https://www.inverse.com/article/19987-sherlock-holmes-and-the-birth-of-fandom> Acesso em 07 fev. 2024.

CAVICCHI, Daniel. *Tramps Like Us: Music and Meaning Among Springsteen Fans*. Nova Iorque: Oxford, 1998.

COUTO, Bruna. Quem é Paulo Moreira, ilustrador brasileiro que foi notado por Rihanna e Will Smith. G1. 25 mar. 2022. Disponível em: <https://g1.globo.com/pb/paraiba/noticia/2022/03/25/quem-e-paulo-moreira-ilustrador-brasileiro-que-foi-notado-por-rihanna-e-will-smith.ghtml>. Acesso em: 10 jan. 2024.

DECORARTE. Valentine's Day tá chegando e separei uns modelos lindos e bem românticos [...]. Instagram. 2024. Disponível em: [https://www.instagram.com/p/C2xoRJ2uol/?img\\_index=1](https://www.instagram.com/p/C2xoRJ2uol/?img_index=1). Acesso em: 20 jan. 2024.

DUFFET, Mark. *Understanding Fandom: An introduction to the studio of media fan culture*. Londres: Bloomsbury, 2013.

ECMAScript 2024 Language Specification. Ecma International. Disponível em: <https://tc39.es/ecma262/#sec-overview> Acesso em: 09 fev. 2024.

FÃ. In: Houaiss, Dicionário da Língua Portuguesa. São Paulo: Editora Objetiva. Disponível em: [https://houaiss.uol.com.br/corporativo/apps/uol\\_www/v6-1/html/index.php#3](https://houaiss.uol.com.br/corporativo/apps/uol_www/v6-1/html/index.php#3) Acesso em: 07 fev. 2024.

FÃ. In: Michaelis, Dicionário Brasileiro de Língua Portuguesa. São Paulo: Editora Melhoramentos. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/f%C3%A3> Acesso em: 06 fev. 2024.

FADDIS, Constance. Connie Faddis oral history interview [ago. 2017] Entrevistador: Megan Genovese. Iowa City: University of Iowa Digital Library, 2017. Entrevista concedida ao projeto Media Fan Oral History. Disponível em: [https://digital.lib.uiowa.edu/islandora/object/ui%3Afohp\\_147](https://digital.lib.uiowa.edu/islandora/object/ui%3Afohp_147) Acesso em: 10 fev. 2024.

FANDOM. In: Oxford Languages. Oxford: Oxford University Press. Disponível em: [https://www.oed.com/dictionary/fandom\\_n?tab=factsheet#4744689](https://www.oed.com/dictionary/fandom_n?tab=factsheet#4744689) Acesso em: 07 fev. 2024.

FANLORE. Interstat Issues 001-010. [2024]. Disponível em: [https://fanlore.org/wiki/Interstat/Issues\\_001-010#Issue\\_6](https://fanlore.org/wiki/Interstat/Issues_001-010#Issue_6). Acesso em: 10 jan. 2024.

FANLORE. Interphase (Star Trek: TOS zine). [2024]. Disponível em: [https://fanlore.org/wiki/Interphase\\_\(Star\\_Trek:\\_TOS\\_zine\)](https://fanlore.org/wiki/Interphase_(Star_Trek:_TOS_zine)). Acesso em: 10 jan. 2024.

FERRIS, K. O.; HARRIS S. R. Stargazing: Celebrity, Fame and Social Interaction. Londres: Routledge, 2011.

GONZÁLEZ, Jennifer. The Senate Comic Book Hearings of 1954. Library of Congress Blogs. 26 out. 2022. Disponível em: <https://blogs.loc.gov/law/2022/10/the-senate-comic-book-hearings-of-1954/> Acesso em 8 fev. 2024.

GREENE, Douglas G (ed.). I Believe in Sherlock Holmes: Early Fan Fiction from the Very First Fandom. Mineola: Dover Publications. 22 mar. 2016.

HARPER, Douglas R. Fancy. Online Etymology Dictionary. Disponível em: [https://www.etymonline.com/word/fancy#etymonline\\_v\\_1114](https://www.etymonline.com/word/fancy#etymonline_v_1114) Acesso em: 06 fev. 2024.

HAZLITT, William. The Fight. New Monthly Magazine and Literary Journal, Londres, v. 3, p. 102-112, fev. 1822. Disponível em: <http://www.blupete.com/Literature/Essays/Hazlitt/Fight.htm> Acesso em: 06 fev. 2024.

JENKINS, Henry. Invasores do Texto: fãs e cultura participativa. Rio de Janeiro: Marsupial Editora, 2015.

\_\_\_\_\_. Cultura de Convergência. São Paulo: Aleph, 2015 [2006].

JENKIS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. Cultura da Conexão. São Paulo: Aleph, 2022 [2014].

KIPPAX, Nancy. ARS GRATIA ARTIS: The Lost Art of Illoing. NJPAX LIVE JOURNAL. 20 jul. 2008. Disponível em: <https://njpax.livejournal.com/6589.html>. Acesso em: 10 jan. 2024.

KKANA. Página Inicial. Instagram. [2024]. Disponível em: [https://www.instagram.com/kka\\_na/](https://www.instagram.com/kka_na/). Acesso em: 12 fev. 2024.

LANGLEY, K. S. The Times They are a' Changing. [2024]. Disponível em: <https://trickster.org/symposium/symp123.html>. Acesso em: 10 jan. 2024.

MANIFOLD, Marjorie Cohee. What Art Educators Can Learn from the Fan-based Artmaking of Adolescents and Young Adults. In: Studies in Art Education. Alexandria: National Art Education Association, 2009.

MARVEL. Página Inicial. Instagram. [2024]. Disponível em: [https://www.instagram.com/is\\_marvel/](https://www.instagram.com/is_marvel/). Acesso em: 20 jan. 2024.

OH, CANDY STORE! Pack a order with me!!. Instagram. 2023. Disponível em: <https://www.instagram.com/p/CfKaqKGMxFg/>. Acesso em: 20 jan. 2024.

OLDS, Kirsten. Fannies and fanzines: Mail Art and fan clubs in the 1970s. The Journal of Fandom Studies. Bristol, v. 3, n. 2, p. 171-193, jun. 2015. Disponível em: [https://intellectdiscover.com/content/journals/10.1386/jfs.3.2.171\\_1](https://intellectdiscover.com/content/journals/10.1386/jfs.3.2.171_1) Acesso em 07 fev. 2024.

O'REILLY, Tim. What is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. 30 set. 2005. Disponível em: <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html> Acesso em: 07 fev. 2024.

PETROSYAN, Ani. Number of internet and social media users worldwide as of January 2024. Statista, 2024. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/617136/digital-population-worldwide/> Acesso em: 09 fev. 2024.

RATIONALIS, Theophilus [Henry Duke]. New News from Bedlam. 1682. Disponível em: [https://www.google.com.br/books/edition/New\\_News\\_from\\_Bedlam\\_or\\_more\\_work\\_for\\_To/PFoAAAACAAJ?hl=en&qbpv=0](https://www.google.com.br/books/edition/New_News_from_Bedlam_or_more_work_for_To/PFoAAAACAAJ?hl=en&qbpv=0) Acesso em: 06 fev. 2024.

SAN Diego Comic-Con. In: WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/San\\_Diego\\_Comic-Con](https://en.wikipedia.org/wiki/San_Diego_Comic-Con) Acesso em: 08 fev. 2024.

SCHODROSKI, Magnus. The World of Fan-ART: Fan Art as a Contemporary Art Form. Opening Contemporary Art, Plymouth State University. [2024] Disponível em: <https://opening-contemporary-art.press.plymouth.edu/chapter/the-world-of-fan-art-how-fan-art-is-its-own-contemporary-art-form/>. Acesso em 10 ago. 2024.

SEYMOUR, Jessica. Homage, Collaboration, or Intervention: How framing fanart affects its interpretation. In: Participations: Journal of Audience and Reception Studies, vol. 19, n. 3,

2018. Disponível em: <https://www.participations.org/15-02-07-seymour.pdf> Acesso em: 10 fev. 2024.

SULLIVAN, Timothy Paul. The Fault Finder. The Kansas City Times, Kansas City, 10 maio 1885, p. 4.

THE BAKER STREET IRREGULARS. The Baker Street Irregular™, 2024. The Baker Street Irregular website is your source for official information from the Baker Street Irregulars. Disponível em: <https://bakerstreetirregulars.com> Acesso em 07 fev. 2024.

VILELA, Luiza. CCXP22: Artists' Valley deste ano terá composição mais diversa dos artistas. Exame. 3 nov. 2022. Disponível em: <https://exame.com/pop/ccxp22-artists-valley-deste-ano-tera-composicao-mais-diversa-dos-artistas/> Acesso em: 10 fev. 2024.

*What "The Times" Would Like To Know.* The Kansas City Times, Kansas City, 18 maio 1885, p. 4.

WORLDCON. The World Science Fiction Convention, 2024. The World Science Fiction Convention. Disponível em: <https://www.wsf.org/> Acesso em: 08 fev. 2024.

WRIGHT, Edmund (ed.). The Desk Encyclopedia of World History. Nova Iorque: Oxford, 2006.

ZIMMERMANN, Natalia. Fanfiction, Fanart, Fanzine: Expressões artísticas dos fãs perante os direitos autorais. In: VASCONCELOS, Adaylson W. S.; VASCONCELOS, Thamires N. S. (orgs). Teoria do Conhecimento, Epistemologia e Filosofia do Direito. Ponta Grossa: Atena, 2020.

## **APÊNDICES**

## APÊNDICE A - ENTREVISTA COM SUSIANE SCHARLAU (@SUSIKISS\_CREATIVE\_CO), 39 ANOS, ILUSTRAÇÃO DIGITAL

7 de dezembro de 2023

Susiane possui 39 anos e é formada em Publicidade e Propaganda. Desde pequena teve interesse em arte, mas teve que deixá-la de lado por um tempo por causa de seu trabalho integral no financeiro da empresa de sua família. Atualmente, conseguiu conciliar seu trabalho com seu lado artístico, trabalhando meio período na empresa e meio período em seu atelier. Participou do Artists' Alley do 31º Animextreme, sua mesinha reconhecível pelas suas *fofis*, linha de almofadas com *fanarts* estilizadas em *chibi*, estilo fofinho. Seu perfil no Instagram @susikiss\_creative\_co, onde posta seus produtos, ilustrações e registros de eventos, possui 591 seguidores, até 11 de fevereiro de 2024. A seguinte entrevista ocorreu no dia 7 de dezembro de 2023 por vídeo-chamada.

**Tesla:** Eu gosto sempre de começar com uma pergunta. Quem você é?

**Susiane:** Meu nome artístico é SusiKiss, eu desenho, faço desenhos estilo mangá, estilo fofinho. Eu gosto de transformar minhas artes em almofadas, em *ecobags* e em produtinhos fofos. Eu sou apaixonada por esse universo de mangá, *anime*, cultura *geek* e *otaku*. Eu desenho faz tempo, sempre foi parte da minha vida como um *hobby*, no início, e agora talvez como um negócio. Eu nunca consegui me desvencilhar do desenho.

**Tesla:** Esse teu interesse por desenho, ele começou desde cedo?

**Susiane:** Foi desde bem pequena mesmo, eu sempre gostei de desenhar. Sempre ficava horas desenhando. Na pré-escola, as professoras chamaram a minha mãe e mostraram como meus desenhos eram diferentes dos outros alunos, eles eram muito detalhados. Eu gostava muito de desenhar meninhas, daí eu fazia o lacinho no cabelo, o lacinho no sapatinho, eu fazia detalhes que as outras crianças não faziam. E eu sempre desenei essas bonequinhas. Daí quando chegou na minha adolescência surgiram os *animes* no Brasil, nos anos 90. Eu tenho 39 anos, então nessa época eu tinha uns 12 anos. Passava *Cavaleiros do Zodíaco*, que fazia o maior sucesso, *Yu Yu Hakusho*, *Sailor Moon*, e aí eu comecei a querer desenhar esses desenhos japoneses – hoje é mangá e *anime*, mas na época tudo era desenho japonês –, e aí eu comecei a tentar desenhar esses personagens porque eu assistia esses desenhos na televisão. Então, o meu traço e o meu estilo de desenho foi indo para esse lado. Mas desenhar veio lá de criança e eu nunca parei, sempre desenhava, e fui influenciada pelos *animes*.

**Tesla:** É possível perceber no teu traço a influência dos animes dos anos 90. Sobre o teu desenvolvimento como artista, você chegou a fazer algum curso, alguma formação? Ou você é autodidata?

**Susiane:** Eu sempre quis fazer curso de desenho, mas eu não sabia onde fazer e não achava lugar para fazer na minha adolescência. Então, eu ia desenhando de forma autodidata, nos anos 90, anos 2000, não se tinha o que tem hoje – YouTube, curso online, tu tinha que achar uma escola de desenho, sabe? E aí, quando eu tinha 19 anos eu achei um local, aqui perto da minha cidade, na cidade ao lado, que é Sapucaia. Ainda existe essa escola, inclusive, a Itec. Daí foi ali que eu fiz meu primeiro curso de desenho, onde eu aprendi fundamentos, estrutura de personagem, o esqueleto. Eu fazia um negócio mais confuso, daí aquilo ali me deu uma estrutura para eu aflorar o meu traço. Era um curso de desenho de mangá, então era dentro do que eu queria aprender a fazer. O projeto final era uma história em quadrinhos, inclusive. Eu fiquei ali eu acho que um ano, até dois, eu fiquei bastante tempo. Eu adorava as aulas de desenho, era a melhor coisa ir para a aula. Mas eu fazia faculdade, eu trabalhava, então o meu tempo para desenhar era bem pouco, mas eu amava. Hoje, nos últimos anos, tem muito cursos de desenho na Domestika e várias plataformas, tem muita coisa no YouTube. Hoje eu já fiz mais cursos, já consegui me aprimorar mais, consegui aprender coisas novas, outras técnicas. Então, eu já fiz mais coisas, mas naquela época foi curso presencial mesmo, que era o que tinha.

**Tesla:** Isso nos anos 90, já tinha um curso de desenho de mangá?

**Susiane:** Isso foi lá por 2003, 2004. Eu já tinha 19 anos.

**Tesla:** Tu fazia faculdade nessa época, chegou a se formar?

**Susiane:** Sim, eu me formei em Publicidade e Propaganda pela UNISINOS em 2009.

**Tesla:** E no momento, você atua nessa área?

**Susiane:** Não. Assim que eu fiz 17 anos eu comecei a trabalhar na empresa da minha família, na parte administrativa, e então eu comecei a fazer a faculdade de Publicidade – meu pai queria que eu fizesse Administração, óbvio. Mas, eu queria fazer Publicidade porque não tinha faculdade de desenho mangá, entendeu? Só tinha faculdade de Artes Plásticas e eu não queria fazer porque achava que aquilo não tinha muito a ver comigo, então eu fiz Publicidade porque eu achava que era um lugar intermediário para eu poder expressar minha criatividade, mas eu não gostei muito. Eu aprendi muita coisa ali, mas eu não fiquei interessada em trabalhar em agências de publicidade e fazer isso, então eu acabei ficando na empresa da minha família, e acabei assumindo o financeiro da empresa, que não tinha nada a ver com publicidade, mas eu mesmo assim me formei. E eu atuo até hoje no financeiro da empresa.

**Tesla:** Como funciona para conciliar o seu trabalho financeiro com o seu trabalho artístico?

**Susiane:** Durante muitos anos ficou bem difícil conciliar um trabalho de oito horas por dia com desenho e transformar isso num negócio, numa carreira, então por muitos anos o desenho ficou como um *hobby*. Até que chegou um ponto que eu percebi que já estava com trinta e poucos e, embora eu goste de trabalhar com a minha família, eu tinha um sonho de trabalhar com arte e fazer alguma coisa com a minha arte. Eu comecei a não tirar férias e acumulava noventa dias de férias – já que como é uma empresa da família, a gente consegue fazer umas coisas que não dá para fazer em outros lugares –, eu comecei a trocar essas férias por tardes de folga, então um dia de férias me davam duas tardes, aí eu trabalhava de manhã e folgava duas tardes durante a semana, aí eu comecei a trabalhar nas minhas coisas, a criar uns projetos com as minhas artes e tentar fazer alguma coisa com aquilo. Hoje eu já consegui negociar, então eu já trabalho meio turno na empresa e meio turno no meu atelier, mas isso foi algo que eu levei mais de vinte anos para conseguir, por isso que hoje eu consigo me dedicar um pouco mais ao meus projetos pessoais nessa área de ilustração. Antes era só um *hobby* mesmo, e por muitos anos o desenho ficou deixado de lado.

**Tesla:** É possível ver no seu Instagram que a maioria das tuas postagem são *fanarts*. Você chega a produzir majoritariamente *fanarts* ou também possui trabalhos originais?

**Susiane:** Eu produzi muitos trabalhos originais no início. Eu criava as minhas próprias histórias e queria desenhar meus personagens, então eu tinha muita coisa original nessa época. Hoje eu praticamente não posto personagens originais, mas eu tenho eles ainda. Eu tenho os meus projetos pessoais guardados aqui na minha gaveta, mas para o que eu comecei a fazer, as *fanarts* eram mais indicadas. Então, hoje o que eu tenho mais no Instagram são *fanarts* mesmo, que é o que está mais adequado para o que estou fazendo hoje.

**Tesla:** Para criar os produtos, as almofadas, *ecobags*?

**Susiane:** Sim. Porque, se eu for vender quadrinhos, aí eu vou usar meus personagens originais. Mas eu não consigo ver ainda um mercado de quadrinhos para mim, então essas histórias e personagens ficam para uma futura *webcomic*, talvez, está nos planos. Mas daí tem que ter tempo, então existem esses projetos. Para fazer *ecobags* e almofadas e ir nos eventos, a galera curte *fanarts*, né? Mas eu pretendo ir inserindo aos poucos algumas coisas originais.

**Tesla:** Você gosta de fazer *fanarts* ou sente que é mais uma decisão estratégica da sua parte?

**Susiane:** Eu gosto de fazer *fanart*. Eu adoro. A maioria das *fanarts* que eu tenho são de *animes* e mangás e personagens que eu gosto, aliás, eu nem dou conta de desenhar todos os personagens que eu adoro. Desde *fanart* de *anime* e mangá até personagens de filmes, de séries, de livros. Até *Harry Potter*, eu adoro desenhar, e *Harry Potter* é um livro, então aquela é a minha visão de como os personagens são, diferente de quando eu pego um personagem de *anime* tipo *Sailor Moon*, ela já tem um padrão dela, então eu posso até estilizar, mas a *Sailor Moon* já é daquele jeito. Agora o *Harry Potter* eu podia fazer um pouco diferente, claro, tem os filmes, daí tu tem as referências dos atores, mas se tu pegar só pelos livros tu fica bem livre para criar. Mas eu adoro fazer *fanart*. Eu gosto das duas coisas

**Tesla:** Quando você faz seus planejamentos do que irá ser vendido nos eventos, quais produtos serão feitos, a decisão parte sempre da tua vontade de produzir algo da obra original ou também envolve perspectivas de vendas?

**Susiane:** A maioria dos produtos que eu tenho para venda são de coisas que eu gosto. O que acontece, às vezes está no *hype* um *anime*, uma série, algo que eu não conheço. Daí eu penso que como o pessoal tá comprando, eu tenho que ter, aí eu vou assistir, eu vou conhecer, às vezes eu gosto, às vezes eu acho mais ou menos, e às vezes eu me apaixono, que nem como aconteceu com *Demon Slayer*, que tava super no *hype*, daí eu pensei que precisava fazer algo disso. Daí eu fui desenhar e percebi que faltava algo, então eu decidi assistir. E me apaixonei pelo *anime*. Hoje, eu adoro fazer *fanart* de *Demon Slayer*. Outro exemplo, eu não assisti *One Piece*, então eu fiz uma almofada de *One Piece*, só. Talvez quando eu assistir e decidir conhecer eu faça mais. Mas acontece, não é a maioria, a maioria das coisas que eu faço eu realmente adoro, eu realmente gosto daquilo. Mas tem um ou outro que eu fiz estrategicamente, pensando na saída de produtos.

**Tesla:** Tu trabalha com *commissions*?

**Susiane:** Trabalho. Até tenho que ativar mais as minhas páginas de *commissions*, elas estão meio paradas por causa do tempo, mas eu trabalho sim. O pessoal me pede, eu faço o orçamento, e faço. Mas eu prefiro fazer *commissions* para o mercado internacional, porque paga melhor, e dentro do mercado brasileiro é mais difícil pegar um valor parecido.

**Tesla:** E como é esse processo de fazer *commissions*?

**Susiane:** Eu não gostava. Eu sempre acho que não está bom e que talvez a pessoa não vá gostar e também, às vezes vou ter que desenhar algo que eu não quero fazer. Com as *fanarts* eu escolho o que quero fazer, quero fazer *Demon Slayer*, eu vou fazer, se eu não quero, eu não vou fazer. Já com *commissions*, se a pessoa encomendar

um personagem ou se ela quiser ela mesma ser desenhada, eu tenho que fazer, então tem que ter na cabeça que a *commission* é algo que não importa se tu gosta ou não gosta, precisa estar disposto. Claro que eu posso recusar uma *commission*, óbvio, mas é um trabalho diferente. *Commission* é bem diferente, é outra cabeça que tu precisa ter para trabalhar com isso.

**Tesla:** Falando do seu processo de criação, como ele funciona?

**Susiane:** Hoje eu passo as minhas artes no iPad, eu uso o ProCreate, gosto de trabalhar no *tablet*. O processo criativo depende. Às vezes, me inspiro com alguma coisa – eu tenho o Pinterest, que é uma fonte enorme de inspiração para poses, temáticas, cores, eu uso bastante ele. Me inspiro bastante com o Instagram, também, eu sigo muitos artistas. Às vezes eu assisto alguma coisa que me inspira a fazer uma *fanart*, uma ilustração. Então, é mais ou menos assim, não tem um padrão, claro, as ilustrações das almofadas que é um padrãozinho *fofis* já possui uma estrutura, já segue um padrão de criação que eu estabeleci, mas com outras artes, daí o processo varia.

**Tesla:** Como é a experiência de participar de feiras *geeks*?

**Susiane:** É bem legal. Às vezes é frustrante, porque tu paga por uma mesa e não vende o suficiente para bancar os custos, dependendo do evento que tu vai, então nem sempre o evento compensa para mim. Falando de mim, já que eu não posso falar por outros artistas, porque eu vendo algumas coisas diferentes dos outros, então não posso dizer que para todos é assim. Eu fiz quatro eventos esse ano, e posso dizer que dois eventos não compensaram financeiramente – eu paguei para trabalhar –, e dois compensaram. Mas o que que é legal das feiras *geeks* é que tu conhece muita gente, tu faz uma troca muito legal, inclusive com outros artistas, artistas muito bacanas que eu até criei uma amizade, então isso é muito bom, fazer esse contato com outras pessoas, trocar ideias e ser amigo, ser parceiro, se ajudar, tem muito disso. A galera tá ali vendendo tudo junto, mas existe uma parceria sim, na maioria das vezes a galera se ajuda. Também as pessoas que tu conhece, que vão na tua mesa, conhecem o teu trabalho e se encantam por ele, e levam para casa, chegam em casa, te mandam uma mensagem no Instagram dizendo que adoraram o teu produto, que tá muito feliz, e aí tu recebe um *feedback* muito carinhoso das pessoas e que faz com que tu não desista do teu trabalho. Isso é uma coisa muito legal desses eventos, as pessoas que tu conhece, que às vezes acabam comprando novamente contigo, entram em contato contigo, e aí tu acaba conhecendo mais elas e até criando uma certa relação com elas – por elas virem conversar contigo, pedirem mais coisas –, então eu tenho muitas pessoas que eu conheci em eventos e voltaram a comprar de mim várias vezes, então isso é muito legal. Principalmente o *feedback* delas, o quanto elas gostam do que elas estão adquirindo, o quanto elas valorizam o que tu

faz. Isso que é a parte legal desses eventos, tanto a troca com os artistas quanto a troca com as pessoas que estão ali vendo o meu trabalho

**Tesla:** Essa troca também existe nas tuas redes sociais?

**Susiane:** Acontecem. Meu Instagram não “bomba” muito ainda, eu não tenho muitos seguidores e eu não sou a pessoa mais “instagramável”, eu ainda tento melhorar a minha mídia, o meu Instagram, eu preciso melhorar ele para poder atender melhor as pessoas e mostrar mais o meu trabalho no Instagram. Mas sim, às vezes eu posto alguma coisa e as pessoas que recebem – porque o Instagram não entrega para todo mundo, entrega para em torno de 10%, nem isso –, comentam que gostaram, que querem, que possuem interesse, essas coisas.

**Tesla:** Falando agora de redes sociais, você diria que você participa de algum *fandom*?

**Susiane:** Eu até participava de alguns grupos e comunidades no Facebook, mas eu estou meio fora da plataforma, então eu não dou mais muita “bola” para isso. Teve uma época que eu participava sim, principalmente de *Harry Potter*, por muito tempo eu fiquei no *fandom* de *Harry Potter*, hoje no Instagram eu sigo algumas contas específicas de *Demon Slayer*, mas eu não chego a participar. Já participei muito de *Harry Potter* antes, eu usava muito DeviantART – tinha uma época que eu era bem ativa, principalmente nesse *fandom*. Hoje eu não estou mais tão ativa nessas comunidades, mas sigo algumas contas de Instagram voltadas para determinados animes que me interessam.

**Tesla:** Voltando para as feiras, você sente alguma diferença de tratamento pelo público em relação aos preços dos teus produtos? As almofadas certamente custam mais que *prints* e *bottons*, comumente vendidos em feiras *geeks*, como é isso para ti?

**Susiane:** Eu fico bem impressionada com a quantidade de *bottons* que as pessoas conseguem vender nessas feiras. Eu nunca pensei que desse para ganhar tanto dinheiro com *bottons*, mas as pessoas ganham dinheiro com *bottons*, adesivos, chaveirinhos, essas coisas. Quando eu criei a minha coleção, eu queria levar algo diferente, algo que não tivesse ainda, então eu criei as minhas almofadas. A minha primeira coleção foi especificamente criada para uma feira de *Harry Potter*, a Magic Con, que teve a última edição dela ano passado, e eu vendi quase todas as almofadas que eu levei, e aquilo me deixou muito feliz e esperançosa. Mas, indo nas feiras *geeks*, foi diferente, aí eu vi que lá a galera tinha menos poder aquisitivo para comprar coisas mais caras, eu tenho almofada de R\$90,00 reais, de R\$120,00 reais, daí eu comecei a fazer almofadas menores de R\$30,00, porque tinha gente que só podia gastar trinta, ou tinha uma quantia de dinheiro e queria comprar um pouquinho de cada artista, de cada estande, então eu tive que adequar o meu produto para tentar vender uma

quantidade maior, e hoje as almofadas mais baratas são as que saem mais, as grandes saem menos, embora sempre tenha alguém que leve. Eu ainda estou pensando o que eu vou fazer com o meu produto, se eu vou fazer *bottons*, se eu vou manter as almofadas – esse ano ainda foi um ano de testes, e eu ainda não decidi quais serão os destinos das minhas almofadas e *ecobags*. Eu ainda irei decidir qual vai ser o futuro, se eu mantereí elas, se eu vou criar produtos mais baratos, tipo adesivos, *bottons*, chaveiros, que é o que todo mundo tem, eu ainda tenho que pensar.

**Tesla:** Nessa última edição do Animextreme, tu não estava vendendo só almofadas, certo?

**Susiane:** Eu estava vendendo *ecobags*, também, e o que eu tinha de diferente eram os adesivos, que eu fiz de teste. Eram só adesivinhos avulsos. O que eu tinha eram basicamente vários modelos de almofadas e *ecobags*, eu gosto delas, acho que são bem úteis, dá bastante trabalho para fazer, mas eu gosto.

**Tesla:** Como funcionam as vendas fora destas feiras? Você possui alguma lojinha virtual?

**Susiane:** Hoje eu estou só no Instagram, mas eu preciso abrir a minha loja online. Talvez eu comece na Shopee e vá para uma loja virtual. Eu já tive a minha loja online, mas eu fechei ela. Agora o próximo passo é abrir novamente uma loja online, porque não dá para depender só das feiras. Só não sei se vou reabrir uma loja na Shopee ou se farei um domínio particular, mas é o próximo passo, já que não dá para depender só dos eventos.

**Tesla:** Já que estamos falando do próximo passo, o que você almeja para o futuro?

**Susiane:** Pois é, eu estou na dúvida do meu futuro como artista. Às vezes, eu quero desistir das almofadas, que dão muito trabalho, e trabalhar só com ilustração para o exterior, que é mais rentável. Mas, ao mesmo tempo, quando chegam para ti e dizem que amam o teu trabalho, que querem encher a casa de *fofis*, quando tu tem esse retorno do público, eu fico dividida e penso que não vou desistir ainda, vou continuar fazendo mais um pouco até ver realmente se o negócio “vai dar pé”. Então, eu ainda estou definindo qual vai ser o meu futuro, se eu vou seguir com os produtos *fofos*, ou se vou largar os produtos e focar só na ilustração.

**Tesla:** Você falou que não quis fazer Artes Plásticas porque não te atraíam, certo?

**Susiane:** Sim.

**Tesla:** Mas como observadora, as artes, digamos, mais tradicionais te atraem? Costuma frequentar museus de arte, galerias, etc.?

**Susiane:** Eu não costumo ir muito. Na minha viagem pela Europa eu visitei alguns museus, mas mais por curiosidade histórica. Museu de arte e galerias por aqui eu não vou mesmo, não tenho o hábito. Nada contra, é só porque eu não tenho o costume, mesmo. Se alguém me convidar talvez eu vá, mas eu não vou muito, não.

**Tesla:** Gostaria que tu escolhesse algum trabalho seu e falasse um pouco sobre ele. Algum que tu goste em especial e que venha a sua mente nesse momento.

**Susiane:** Eu acho que eu vou falar do que deu origem a essas almofadas. Eu não sabia exatamente que produtos fazer e eu estava muito no *fandom* de *Harry Potter*. Eu queria desenhar personagens que as pessoas não encontravam em qualquer lugar. É possível encontrar fácil coisas do Harry, do Rony, da Hermione, mas tu não vai encontrar tão fácil coisas do Sirius Black, do Remus Lupin, da Tonks, da Bellatrix, de outros personagens mais secundários, então eu pensei em criar uma coleção com vários personagens que as pessoas não vão encontrar em outros lugares. Eu criei aquele estilo porque *Harry Potter* não era mangá e nem anime, daí eu não quis fazer nesse estilo porque não sabia se o público ia gostar. Optei por fazer um estilo mais fofo e mais “cartoonizado”, até. Eu criei toda essa coleção e essa experiência que eu tive na Magic Con foi muito legal, porque eu vi pessoas comprando almofadas de personagens que elas não iam encontrar em outro lugar, isso me deixou muito feliz, de saber que não era só eu que gostava de personagens secundários. Claro, os principais sempre vão vender melhor, mas o meu sonho era fazer aquele personagem que tu não vai achar nada dele, porque eu como fã me sentia carente disso, também, de não achar os personagens que eu queria, que eu gostava, que eram os secundários. Eu fiz pensando em como outros fãs que nem eu estariam se sentindo. Eu gosto muito desse trabalho porque ele me abriu portas, depois que eu fiz essa coleção de *Harry Potter* eu acabei fazendo outras, eu fiz de *Sailor Moon*, de *Naruto*, de *Star Wars*, claro, não tão grandes, mas eu fiz com intenção de expandir elas, ainda não deu tempo fazer mais personagens, porque é muito coisa. A minha vontade era sim fazer aqueles personagens que tu não ia encontrar em qualquer lugar, então esse é um trabalho que eu gosto muito e que acabou me abrindo esse caminho das almofadas *fofis* que hoje já possuem bastante personagens, bastante coisas criadas. Foi por essa vontade, foi por me colocar no lugar de outros fãs, de querer fazer personagens diferentes dos comuns. Acho que é isso.

## APÊNDICE B - ENTREVISTA COM ANNA ANTOSZCZUK (@ANNANYANS), 24 ANOS, ILUSTRAÇÃO DIGITAL

6 de janeiro de 2024

A seguinte entrevista ocorreu no dia 6 de janeiro de 2024, por meio de textos e áudios trocados pelo Whatsapp. Anna Antoszczuk tem 24 anos e trabalha com design e ilustração digital. Sua conta de artista no Instagram (@annanyans) possui 1502 seguidores, até 10 de fevereiro de 2024, onde geralmente posta *fanarts*, em sua maioria de Genshin Impact, jogo de RPG de ação on-line. Também produz *fanarts* NSFW (*not safe for work*), ou seja, impróprias para menores de idade, que posta na sua conta do X (@Annanyann). Frequenta *Artists' Alleys* como artista desde 2015, tendo participado de algumas edições do *Artists' Alley* do Animextreme.

**Tesla:** Primeiramente, gostaria de saber mais sobre ti. Quem é Anna?

**Anna:** Então, eu vou focar na parte profissional de quem eu sou. Eu sou artista desde que eu me entendo por gente. Minha mãe me colocou em aulas de arte, quando criança ainda, para eu parar de rabiscar as coisas dela, então eu comecei fazendo pintura em tela ainda criança, e eu fiquei alguns anos nisso, só que eu acabei mudando de cidade e parei com a pintura em tela, fiquei alguns anos longe da pintura em si. E quando eu ingressei nesse mundo de *otaku*, *anime*, etc., eu voltei a me encontrar novamente nesse mundo da arte pelas *fanarts*, e foi quando eu comecei a voltar a desenhar, primeiramente no tradicional e depois no digital. Eu comecei no digital em 2014, 2015, mais ou menos, e não parei mais, estou aqui até hoje.

**Tesla:** No seu perfil você se denomina como *multifandom*. Quais *fandoms* seriam esses? Você só produz *fanart* desses *fandoms*? Dos *fandoms* que você participa, existe algum em que você não produza *fanart*?

**Anna:** Sobre a questão de *fandoms*, eu me considero *multifandom*, apesar da maioria das minhas artes serem relacionadas a um nicho específico, principalmente de Genshin Impact, no caso, mas eu sou aberta a desenhar de tudo – literatura, *cartoon*, *anime*, enfim, desenho de tudo. Normalmente, eu foco em ficar em coisas que eu gosto, eu gosto de desenhar sobre livros que leio, personagens que eu gosto, casais que eu *shippo*, dinâmicas que eu gosto. Eu foco mais no que eu gosto do que agrada a maioria, tem muitos artistas que desenharam o que dá “lbope”, eu prefiro focar naquilo que eu gosto, dentro do que eu gosto.

**Tesla:** Consegue localizar quando começou o seu interesse em fazer arte? E seu interesse em cultura *geek*, como começou? Quando esses dois interesses se juntaram e você começou a produzir *fanart*?

**Anna:** Eu comecei no mundo *geek* por causa do meu pai. Ele era muito presente e sempre gostava disso, mas ele era focado mais em quadrinhos. Na sétima série, eu ainda era muito focada na questão de literatura, livros como *Percy Jackson* e *Harry Potter*. Com *anime*, foi mais para a oitava série, eu tinha em torno de 13 anos, imagino que por aí – eu via *Naruto*, *Sakura Card Captors*, *InuYasha* quando criança, já que passavam na televisão, mas ingressar e entender esse mundo dos *animes* foi pela oitava série mesmo. Até hoje eu ainda gosto muito de *mangás*, eu comecei a ter interesse pelos personagens e etc., e em seguida eu descobri as *fanarts*. É um negócio assim, quando você começa nesse meio, ela (as *fanarts*) está em todo lugar, mas para você entender que aquilo é produzido por pessoas para pessoas, é outro segmento, entendeu? E na época eu comecei a ver vídeos de pessoas fazendo artes, primeiro tradicional e depois eu descobri o digital, então eu comecei a ir para esse lado. Eu pensei “Cara, eu sempre desenhei, por que eu não posso desenhar isso também?”, e foi assim que eu comecei a rabiscar em papel e aí “enchi o saco” do meu pai para me dar uma mesa digitalizadora. Minha família sempre me apoiou muito, então ele comprou uma para mim, na época era caro, eu fiquei muito tempo pedindo aí ele realmente viu que eu estava séria sobre isso. Era uma época diferente, hoje em dia você vai nos eventos e entende que tem artistas que estão ali, e isso lá em 2012, 2013, não é uma coisa que a gente tinha tão presente no nosso dia a dia, então para você entender o que é aquilo, principalmente sendo novo, era mais difícil de compreender que tem pessoas ali.

**Tesla:** Vejo que possui redes sociais bem ativas. Na sua opinião, qual é a importância das redes sociais para o seu trabalho? Tem alguma plataforma que você goste mais?

**Anna:** Sobre as redes sociais, eu postava muito no Facebook, hoje em dia o Facebook está morto, praticamente. Eu migrei para o Instagram há alguns anos. Acho que as redes sociais são cruciais para isso. Antigamente, a gente não tinha tanto conhecimento e eu acho que uma parte do conhecimento sobre isso vem justamente das redes sociais. Hoje em dia, para artistas, a melhor rede social segue sendo o Twitter (atual X), o meu engajamento no Twitter é outro nível. Eu não tenho um quinto dos seguidores do meu Instagram no Twitter, mas o meu engajamento é muito maior. Eu acho que eles reconhecem mais no Twitter, a arte em si. Hoje em dia, ainda tem muito preconceito, mas antes era normalizado nas redes sociais pegar as *fanarts* (de algum artista) e postar em qualquer lugar, hoje o pessoal tem mais ciência de que você tem que creditar o artista, então eu acho que as redes sociais são um degrau enorme para qualquer artista ter esse reconhecimento.

**Tesla:** Você é autodidata? Fez algum curso, alguma faculdade na área artística/criativa? Qual a sua formação?

**Anna:** Sim, eu sou autodidata. Eu fiz aula de arte, mas era pintura em tela, eu pintava paisagens, e também eu era criança, então não eram paisagens muito complexas.

Mas em questão da arte digital, eu realmente fui autodidata. Eu gostaria de fazer algum curso, mas eu acredito que eu faria cursos com uma complexidade maior. Eu aprendi vendo vídeos de outros artistas desenhando, vendo e tentando fazer do jeito que faziam no vídeo, porque eu via o resultado, a parte pronta, e eu queria esse resultado, mas tinha que aprender o como que faz. Eu prezo muito pelo *speedpaint*, que eu acho que ajuda muito os artistas que querem aprender. O TikTok também ajuda bastante, porque tem todo o processo ali, ele dá essa possibilidade. A gente teve uma época do YouTube, e agora é a época do TikTok, então eu acho que todas as redes sociais nos mostram formas de abranger todos os aspectos da arte. Eu também cresci cercada de arte, meus pais trabalham com Design, minha mãe atualmente é *web designer*, e meu pai trabalha numa empresa de comunicação visual, então eu cresci nesse meio. Eu saía do colégio e ia para o trabalho da minha mãe e ela me colocava para mexer em CorelDRAW e Photoshop para passar o tempo, então eu meio que cresci já na arte.

**Tesla:** Como funciona seu processo criativo? (etapa de idealização, de produção, de divulgação). Seu convívio em *fandoms* afeta alguma dessas etapas? Se sim, quais? Como?

**Anna:** Eu não vou dizer que eu tenho uma consistência em relação ao meu processo criativo, mas sim, a minha convivência estando dentro de *fandoms* afeta isso. Eu vou usar de exemplo agora o Genshin Impact, todo ano sai a HoYo Fair, que é um evento de *fanart*, digamos assim. São artistas contratados pela empresa que fazem artes legais e conceituais para eles, e assim, são artes muito legais, com temáticas diferentes do jogo, então eu acho que estar dentro do *fandom* e ter acesso a essas informações é sempre uma forma de inspiração. Inclusive, a arte atual em que eu estou trabalhando veio da HoYo Fair e são assim, casais. Eu estou focando para 2024 fazer mais *comics*, e estar interagindo com o público te dá ideias, conceitos e inspiração para isso. Mas, o meu processo criativo não é muita coisa assim não, eu já cheguei a sonhar com um desenho e acordar de madrugada e fazer um esboço bem rápido, só para não esquecer, e voltar a dormir (risos). Normalmente tenho uma ideia e começo com ela, vou para o rascunho e faço o rascunho mais grosseiro que tu possa imaginar, normalmente eu penso bastante, sabe, até porque eu não posso desenhar com tanta frequência. Então, por exemplo, estou no trabalho e fico idealizando como eu quero que seja essa arte, eu tenho todo o conceito e tento passar para o papel da melhor forma possível, primeiro com um rascunho bem grosseiro e vou produzindo e refinando esse pensamento para chegar naquilo que eu visualizei.

**Tesla:** Vi que trabalha com *commissions*. Como funciona? Você gosta de trabalhar com *commissions*?

**Anna:** Sim, eu trabalho e eu não trabalho com *commissions*, ao mesmo tempo. Não é uma coisa que eu gosto, na verdade, eu odeio. Quando eu comecei na arte, na

época do Facebook, eu participava muito de grupos de desenhos de *Amor Doce* e *Eldarya*, e a gente fazia muitas *commissions* de desenhos nada a ver por Pontos de Ação, e eu me atolei nisso e foi uma época que foi bem difícil para eu seguir com a minha arte, porque eu vivia só de fazer *commissions*. Eu fiquei acho que um ano sem desenhar e tentando não se contaminar com isso. Eu aceito *commissions* muito raramente, em casos excepcionais, eu realmente não gosto. Eu fiz atualmente uma para um autor maravilhoso que me acompanha nas redes sociais desde o começo, então assim, eu fiz mais por consideração a ele do que pela minha vontade de aceitar a *commission*, realmente é uma coisa que eu não gosto. Eu sei que tem muitos artistas que fazem, mas eu não sei se é uma coisa psicológica, de ter essa cobrança em cima de mim e não conseguir desenhar. Então é assim, geralmente eu aceito, mas depende.

**Tesla:** Possui trabalhos originais? Se sim, há diferença entre as divulgações de seus trabalhos de *fanart* com seus trabalhos originais? Quais?

**Anna:** A diferença de público para *fanarts* e para trabalhos originais é gigante. Eu tenho alguns trabalhos originais, mas eu não divulgo muito eles, realmente acho que não é uma coisa que vale tanto a pena, é uma questão complicada. Por exemplo, se num evento, uma só pessoa me perguntar quais trabalhos originais eu tenho já é uma vitória, então o pessoal não dá muita “tela” para isso. Acredito que para trabalhos originais você precisa ter um público grande e investir muito nisso para ter algum retorno. Tem sim muitos quadrinistas hoje em dia famosos, mas todos eles investem muito tempo nisso.

**Tesla:** Vamos falar do seu olhar artístico. Você se considera artista? Você considera a *fanart* que você produz como algo que reflete seu olhar artístico? Se produz trabalhos originais, acha que eles transmitem mais o seu olhar artístico quando comparado com as suas *fanarts*? Por quê?

**Anna:** A questão do olhar artístico, eu acho uma pergunta bem complexa. Eu não sei explicar, acho que é algo íntimo, sabe? Eu acho que trabalhos originais expressam mais o artista do que *fanart*, até porque na *fanart* você segue um conceito já pré-estabelecido, então por mais que você consiga passar aquilo que tu goste ali, eu acho que ainda tem uma certa limitação. Nos trabalhos originais você consegue expressar aquilo que você gosta, aquilo que você quer. Por exemplo, se você fosse desenhar um personagem original, é um personagem que você criou, que você idealizou, então tem toda essa questão em volta de uma arte original que você não consegue passar em uma arte já pré-estabelecida, mas eu creio que a minha arte passa o conceito artístico que eu quero passar, e eu creio que a minha arte seja realmente algo que as pessoas olhem e vejam ela em mim e eu nela. Eu acho que eu posso melhorar em todos esses quesitos, mas eu me considero uma artista, e acho que eu consigo passar

todo o meu conceito nas minhas artes. Eu creio que eu tenho muito a melhorar e um caminho muito grande pela frente para desenvolver o meu olhar artístico.

**Tesla:** Vejo que possui bastante fanarts de *Genshin Impact*. Você se considera parte do *fandom*? O que te faz fazer fanarts de *Genshin Impact*? Se faz parte do *fandom*, suas experiências no *fandom* refletem nas suas produções?

**Anna:** Eu, pessoalmente, não me considero uma parte íntegra do *fandom*. É um *fandom* muito grande, então para mim é um pouco difícil ser realmente muito presente, tanto que teve agora um prêmio de influenciadores, e eu não conhecia nenhum dos três nomeados para artista. Então, eu não me considero uma parte íntegra no *fandom*, mas a minha experiência no *fandom* é o que reflete na minha arte. Eu sempre fui *fujoshi*, então quando eu ingressei no *fandom* eu sempre procurei esse tipo de conteúdo e é o tipo de conteúdo que eu reflito na minha arte. É o que eu gosto e o que eu consumo, então é o que eu produzo. Então sim, a minha experiência no *fandom* reflete o meu conteúdo, mas também é um *fandom* extremamente grande e bastante “nichado”, então acho que é difícil realmente ser uma parte importante do *fandom*, mas eu diria que estou “comendo pelas beiradas” (risos). Eu comecei a fazer fanarts de *Genshin Impact* porque eu comecei a jogar, eu gostei e estou viciada até hoje.

**Tesla:** Fora da fanart, possui algum interesse em outros tipos de arte? Frequenta museus/galerias? Acompanha artistas visuais?

**Anna:** Sim, eu consumo outras artes. Consumo muito conteúdo de logomarca, porque eu também trabalho com isso, sou designer, então é um outro conteúdo que eu realmente consumo, é uma arte, de certa forma. Consumo muito conteúdo de pintura, ainda, porque eu acho incrível, não acho que eu tenha capacidade de fazer isso hoje em dia, mas acho incrível. Eu não frequento galerias de arte por falta de tempo, na verdade não conheço nenhuma onde eu moro (risos), mas acho que se tivesse alguma perto, que fosse acessível, eu realmente gostaria de frequentar. Eu gosto bastante de animações, música, eu amo música, eu amo desenhar com todo o meu ser, mas se eu pudesse trocar todo meu esforço e talento artístico por saber cantar ou saber algum instrumento, eu trocaria sem pensar. Eu amo música, então eu acompanho muitos artistas pequenos, muitos artistas desconhecidos, eu gosto de apoiar assim como eu gostaria de ser apoiada, é um aspecto da arte que eu amo.

**Tesla:** Quando você começou a participar de feiras *geeks* como artista? Como foi esse processo de criar produtos para venda com a sua arte?

**Anna:** Então, a minha primeira feira (risos), eu tenho uma memória muito afetiva com ela. Foi o Anime Gakuen, que é uma feira que tem aqui na minha cidade, e eu acho que foi entre 2015 e 2016. Eu tinha um total de quatro artes e não sabia de nada. Apareceu e eu me inscrevi, nem sequer levei uma toalha de mesa, não sabia o que

precisava. Eram duas mesinhas. Eu tenho uma foto de um moço que ficou do lado da nossa mesa, ele fazia fotos e tirou uma foto minha, é uma foto que eu tenho realmente muito carinho, tem ali duas mesinhas de plástico com quatro artes de tamanhos variados e três adesivinhos destas mesmas artes, que é o que eu sabia. Como meus pais trabalhavam na indústria gráfica, na questão de produção de produtos nunca foi algo difícil de pensar – hoje em dia eu também trabalho numa gráfica, então facilita muito a minha produção de produtos. Mas, na minha primeira feira, eu só pensei nas impressões e nos adesivos. Hoje em dia eu acompanho os artistas e tento pegar o que todo mundo gosta, o que os outros produzem – no caso *bottons*, chaveiros, alguns *prints*, canecas –, então a gente está sempre tentando ver o que está em alta para fazer, produtos que o pessoal vá consumir. Eu tenho uma pegada muito artesã, então eu gosto muito de fazer as coisas, talvez seja mais simples mandar produzir, mas eu gosto do manual, de fazer os meus chaveiros, de montar, eu gosto realmente disso.

**Tesla:** Como é a experiência de participar de feiras *geeks*? Você gosta? Vale a pena, na sua opinião? Existem trocas entre os artistas e artistas e público? É uma experiência que fomenta as suas produções?

**Anna:** As experiências de evento... é complicado (risos). Eu gosto muito, acho que é um momento de diversão. Às vezes vale a pena, às vezes não vale a pena, financeiramente. Só que também é algo bastante cansativo, ano passado para o Anime Friends eu fiquei meses fazendo os produtos, e eu trabalho CLT, então era no meu horário livre. É uma coisa que desgasta bastante, por mais que eu goste. Até o ano passado eu tive duas experiências péssimas com duas feiras, eu também já estava bem estressada e aí foi uma experiência horrível – eu tive que lidar com pessoas que desgostam da minha pessoa em eventos, também, então isso me deixou bem instável. Então, esse ano eu quero pegar menos feiras. Dar uma desintoxicada para voltar a gostar, porque eu me entupi de feiras e me desgastou muito, por mais que eu gostasse de estar lá e do momento. Interagir com as pessoas em eventos é maravilhoso, as pessoas chegam falando que gostam desse personagem, comentam da tua arte, é muito legal ter esse contato com o seu público, a gente trabalha com mídias digitais, então não temos esse contato direto. Tem pessoas que não gostam, mas eu gosto, então é uma experiência incrível. Até nessas últimas duas feiras, apesar de terem sido experiências muito ruins mesmo, ter pessoas que chegam e falam “Tu tá aqui! Tem uma amiga minha que te adora, se ela soubesse que tu estaria aqui ela teria vindo nesse evento só para comprar contigo” – era em outro Estado, eu ainda tenho que reabrir minha loja online, então eram pessoas que não conseguem comprar tão facilmente –, são experiências desse tipo que motivam a gente a continuar a produzir o conteúdo que a gente produz. Até me emocionei aqui. Mas assim, as pessoas chegarem na tua mesa e falarem “Que bom que tu tá aqui, eu amo o teu conteúdo!”, “Eu já tenho todas essas daqui, mas eu vi que tu fez artes novas, então eu vou comprar essas.”, sabe? Ter pessoas que te conhecem e te apoiam, ou que começam a te seguir depois desse momento, são coisas que deixam o nosso coração

quentinho. Então, é realmente o que me motiva a ir nas feiras, não é nem questão financeira – às vezes realmente vale a pena, mas às vezes não. A experiência de estar lá é gratificante. Ter esse público é gratificante. Tu tenta fazer o melhor para ele, e ver que as pessoas estão gostando daquilo que você está fazendo, não tem sentimento melhor, sabe? Saber que a sua arte serve de alguma coisa, que tu está conseguindo alcançar aquilo que tu quer passar com a sua arte. Isso vale como um processo criativo, porque muitas vezes eu imagino histórias por trás das minhas peças, por exemplo, essa arte que eu estou fazendo agora, da HoYo Fair, a pose que o personagem está, eu já imaginei todo um contexto – dele tirando o capacete, mexendo no cabelo, o sol batendo, então assim, são histórias que eu crio para cada peça. E cada pessoa vendo aquilo e comentando, pegando cada detalhes colocados, é inigualável e é muito divertido. Por exemplo, eu estava num evento e uma garota saiu gritando “Eu comprei um Alhaitham peitudo!”, então assim, é uma experiência sem igual, é maravilhoso mesmo.

**Tesla:** Desde que começou a fazer e postar *fanarts*, você sempre trabalhou com NSFW? Como funcionam essas distinções de SFW (*safe for work*) e NSFW (*not safe for work*) nas suas redes sociais/lojinhas/etc.?

**Anna:** Eu creio que a distinção entre estes conteúdos é importante porque eu tenho noção de que tem pessoas menores de idade que me seguem nas redes sociais, então eu distingo o conteúdo livre para o meu Instagram e para o meu TikTok, este último eu diria que é um +16, uma mistura, até porque eu não posso mostrar (imagens explícitas) na plataforma. O conteúdo +18 eu mantenho no Twitter, além de ser uma rede social mais liberal em relação a isso, eu creio que ali no meu Twitter já está explícito que é conteúdo +18, então se a pessoa clica e continua, é pela conta e risco dela, a minha parte eu fiz. Mas assim, eu acho importante distinguir justamente por isso, a gente sabe que temos seguidores menores de idade e é o hábito dar avisos sobre isso.

**Tesla:** Você aceita *commissions* NSFW? Se sim, elas são mais procuradas que *commissions* regulares? Os preços continuam os mesmos? Como funciona o processo de decidir aceitar fazer uma *commission* ou não?

**Anna:** Eu consumo muito esse conteúdo, eu sigo muitos artistas que fazem *comics* e artes NSFW. Eu gosto e é uma coisa que eu sempre quis fazer, e assim, sabe quando tu quer fazer, mas acha que não vai dar certo? Então, eu sempre fiquei com o pé atrás, e depois que eu fiz a primeira vez, eu percebi que consigo, então decidi fazer. Realmente, é por consumir o conteúdo, que eu resolvi produzir o conteúdo. E digo que o engajamento que eu tive com esse conteúdo foi maravilhoso, também. Eu aceito *commissions* +18, na verdade, eu nunca fiz, porque é algo mais recente, não sei se o preço seria maior. Eu dificilmente aceito *commissions* em geral, e +18... Só de pensar de alguém me mandando uma foto e pedindo “quero eu em x posição” já me deu um

nervoso aqui (risos). Mas, é uma coisa a se pensar, realmente. Essa é uma pergunta que eu não vou ter resposta para ti neste momento.

**Tesla:** Poderia escolher de uma a três obras suas e falar um pouco delas?

Figura 1 – Doença de Hanahaki – Diluc

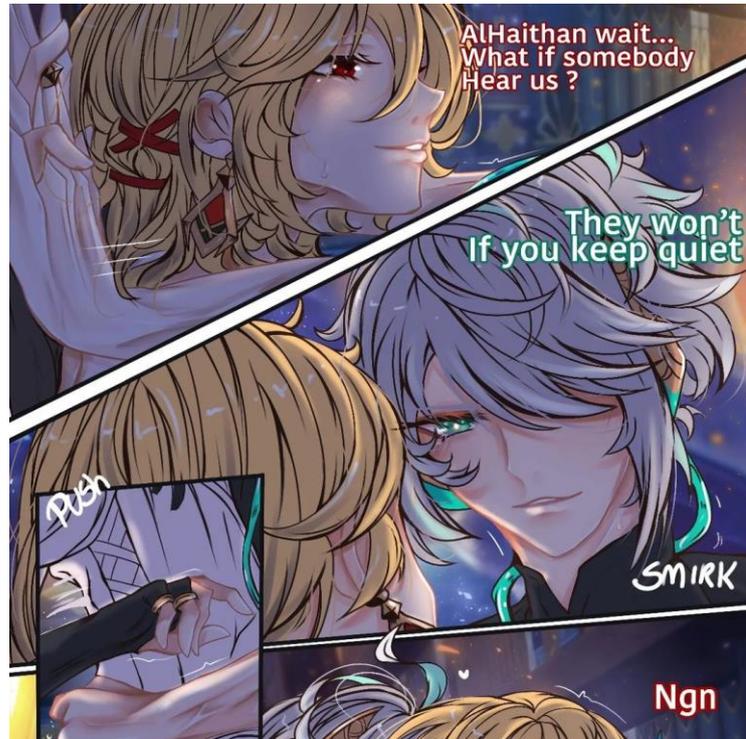


Fonte: Acervo da artista.

**Anna:** Essa foi a primeira do meu projeto de *Hanahaki*, que é uma doença fictícia sobre amor não correspondido, e eu resolvi fazer essa série com artes de *Genshin Impact*. Escolhi essa principalmente porque eu acho que foi uma “virada de chave” no meu estilo. Foi quando eu comecei a aplicar um estilo de pintura mais solto, mais livre, e eu acho que foi decisivo para mim. Como eu falei, *Hanahaki* é sobre amor não correspondido, é uma doença que começa a nascer flores no seu pulmão se você sofre de amor não correspondido, onde você vai literalmente morrer de amor. Em algumas histórias você só morre, outras você consegue fazer uma cirurgia para remover as raízes, mas isso também acaba removendo todos os sentimentos que você possui por aquela pessoa. Então, envolve todo aquele negócio, você prefere morrer por aquele amor ou você prefere esquecer aquela pessoa? É todo um dilema filosófico que eu acho maravilhoso. Eu gosto muito desta série porque muitos personagens do jogo usam flores como materiais de ascensão, então, por exemplo, essa minha arte do Diluc, ele está cuspidando flores que são usadas como material de ascensão do par romântico dele – na minha cabeça –, que é o Kaeya. Uma arte seguinte é o Kaeya cuspidando flores que o Diluc usa como material de ascensão – tem toda uma questão de material de ascensão que eu achei incrível. E eu gosto dela

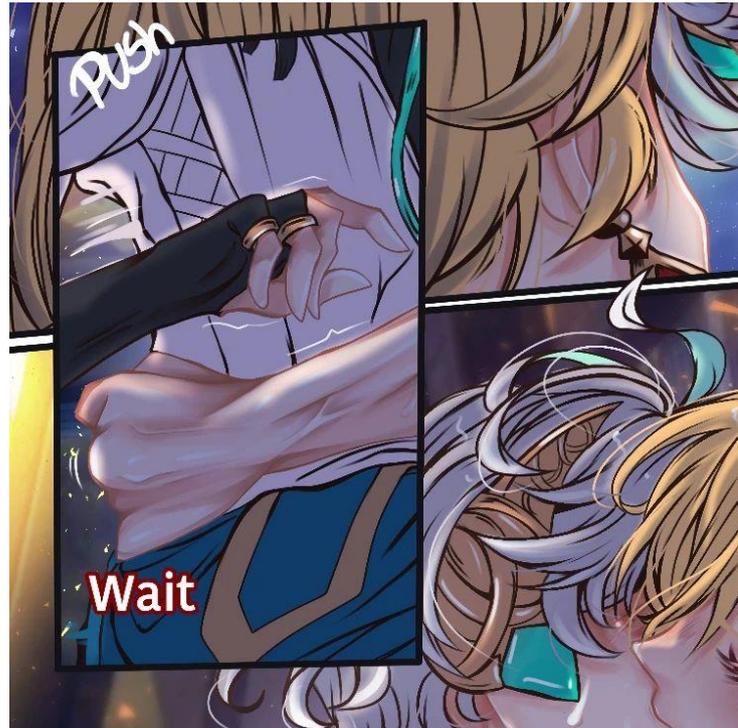
também, porque ela é cheia de detalhes, tem as contas que o pessoal deve, tem fotos, então é uma arte que eu realmente tenho muito carinho.

Figura 2 – *Comic* de Haikaveh (Parte 1)



Fonte: Acervo da artista.

Figura 3 – Comic de Haikaveh (Parte 2)



Fonte: Acervo da artista.

Figura 4 – Comic de Haikaveh (Parte 3)



Fonte: Acervo da artista.

**Anna:** A próxima arte é uma que também seria uma “virada de chave” para mim, foi a primeira *comic* que eu fiz e foi a primeira vez que eu tentei fazer uma *comic* e percebi que eu conseguia fazer, e quem estava me limitando era eu mesma. É uma arte muito querida no meu coração, é a primeira que eu fiz, desde então acho que já passei de cinquenta *comics*, e essa ainda vai ser a minha queridinha, que realmente foi quando eu pensei “eu posso, eu consigo e eu vou”. É num estilo totalmente diferente também da minha arte (risos), digo, de pintura, porque realmente eu faço um estilo de pintura super complexo, e ela já é uma pintura mais simples, então também foi isso, porque eu tenho plena noção que (numa *comic*) eu não consigo fazer pintura mais complexa, que eu passo semanas fazendo, senão eu nunca vou conseguir terminar uma *comic*. É uma arte que eu tenho muito carinho por ser essa “virada de chave” também, na minha cabeça.

Figura 5 – *Fanart* de Kazuscara



Fonte: Acervo da artista.

**Anna:** Por último, mas não menos importante, essa é a arte que realmente definiu o meu estilo de pintura, então eu gosto muito dela por causa disso. É uma arte que eu olho sempre e penso “Nossa, fui eu que fiz, eu sou ‘foda’.” É uma arte que eu gosto muito, muito mesmo. Eu digo que é uma que definiu o meu estilo de pintura porque eu venho tentando chegar nesse resultado já em outras artes, mas essa foi a arte que eu fiz e finalmente pensei: “consegui”. É uma que eu sou apaixonada, tenho um carinho muito grande, e sim, não vou mandar nenhuma arte original, porque eu acho que essas são as artes que realmente me trazem muito apego emocional.

## APÊNDICE C - ENTREVISTA COM MONIQUE RODRIGUES (@ART.MONIX), 28 ANOS, ARTESANATO DE BISCUIT

**11 de dezembro de 2023**

A seguinte entrevista ocorreu no dia 11 de dezembro de 2023, por e-mail. Monique trabalha com biscuit, produzindo encomendas personalizadas e o que chama de artesanato *geek*, ou seja, esculturas em biscuit de personagens de produções midiáticas e da cultura de massa. Seu Instagram @art.monix possui 916 seguidores, até 11 de fevereiro de 2024, e funciona como expositor de seus trabalhos, lugar de registro dos eventos que frequenta como artista e vitrine das peças disponíveis no seu estoque. Monique esteve presente no *Artists' Alley* do 31º Animextreme.

**Tesla:** Primeiramente, gostaria que você se apresentasse. Quem você é?

**Monique:** Me chamo Monique, tenho 28 anos e trabalho como autônoma com artesanato em biscuit a 2 anos.

**Tesla:** Por que você faz artesanato *geek*? Por que biscuit? Qual é a tua história com essa técnica?

**Monique:** Conheci o biscuit na minha infância, lá pelos 11 anos de idade. Minha mãe na época estava em busca de renda extra para ajudar com as despesas e, com a ajuda de uma amiga, aprendeu a fazer biscuit. Logo, eu tive interesse em mexer com a “massinha”, mas como eu era muito nova, era só algo que fazia por *hobby*. Depois de um tempo, comecei a fazer algumas encomendas, mas foi em 2020, depois de ficar desempregada, que decidi fazer do biscuit o meu trabalho.

**Tesla:** Como foi o teu processo de formação artística? Fez algum curso ou é autodidata?

**Monique:** Comecei a acompanhar pessoas no Instagram e no YouTube que já faziam biscuit e assim fui aprendendo algumas técnicas. Hoje em dia faço cursos. Um de escultura, para aprender mais sobre anatomia, e outro para aprender mais a fazer personagens mais fofos, no estilo *chibi*.

**Tesla:** Como funciona o teu processo de criação? Desde a escolha do que vai ser feito, até confecção e divulgação. Você faz algum tipo de levantamento de interesse do seu público, ou produz a partir do que deseja fazer?

**Monique:** Eu trabalho a partir de referências. Geralmente, pego um personagem – sendo ele encomendado ou um que quero fazer –, faço uma pasta e coloco tudo o que pode se encaixar nele, desde roupa, cabelo, pose e elementos que combinem

com ele. Em caso de encomendas, o cliente manda algumas referências para mim, também. Após isso, começa a parte da confecção, que pode levar até 30 dias ou mais, dependendo do clima, pois o clima úmido não ajuda muito na secagem. A confecção da peça é feita por partes, geralmente começo fazendo o esqueleto em arame – essa parte é muito importante pois, sem um suporte interno, a peça entorta. Depois de fazer o suporte, faço a confecção do tronco, braços, mãos, pernas e pés do personagem. A confecção da cabeça é separada e geralmente em moldes, pois facilita a padronização do estilo que eu for fazer. Depois disso, espero a secagem por uma semana. Depois da secagem, vou para as vestimentas e pintura de rosto e a confecção dos cabelos e acessórios, e espero secar por mais uma semana. Durante esse tempo, vou fazendo acessórios e a base do personagem. Após isso, junto todos os elementos à base e faço algumas pinturas onde acho que preciso dar sombreamento, ou algum destaque de luz, e deixo a peça secar por mais um tempo, após isso a peça é finalizada com verniz fosco para proteger a pintura. Depois destes processos, são tiradas algumas fotos que são enviadas para o cliente se se tratar de uma encomenda, e depois a divulgação é feita pelo Instagram. Como vou em eventos, gosto de fazer um levantamento de interesse, mas sempre acabo fazendo alguns personagens que quero muito fazer.

**Tesla:** Você trabalha com peças em estoque, mas também com encomendas personalizadas, certo? Como funciona ambos processos?

**Monique:** Sim. As peças em estoque são peças que faço para eventos e que não foram vendidas. Geralmente, deixo elas em alguma loja online ou nos destaque do Instagram, às vezes faço postagem nos *stories* também para mostrar o que está disponível ou não. As peças personalizadas faço por orçamento. Lá, eu mostro para o cliente os modelos que estou fazendo no momento e, caso ele queira algo muito diferente dos modelos, vejo como podemos fazer. Depois dele me passar as referências de como ele vai querer a peça, eu faço o orçamento, passo os valores e os prazos de entrega e envio.

**Tesla:** Entre fazer peças personalizadas e fazer artesanato *geek*, você possui alguma preferência? Por quê?

**Monique:** Na verdade, eu gosto muito de fazer as duas. A personalizada abre um leque de possibilidades, e é muito legal ver a peça finalizada e ver que tudo ali foi criado de uma ideia. Fazer um personagem *geek* é algo que muito legal também, pois muitas vezes faço personagens que conheço ou que passo a conhecer, já que acho importante sempre acompanhar algo do personagem que estou fazendo, seja jogo, filme, série, acabo sempre conhecendo coisas novas por conta disso.

**Tesla:** Algo específico te atrai? O que te move artisticamente?

**Monique:** A evolução é algo que me atrai muito, acho que isso me move bastante. Acho que vou sempre estar em busca de novas técnicas e meios de fazer algo diferente ou melhor.

**Tesla:** Você faz parte de algum fandom?

**Monique:** Não.

**Tesla:** O que te fez começar a produzir *fanart*, especificamente, e o que te faz continuar a fazer o que você chama de artesanato *geek*?

**Monique:** Eu sempre curti muito *animes*, e a partir do momento que eu comecei a postar o que eu fazia e vi que as pessoas começaram a curtir o meu trabalho eu passei a ter mais vontade de fazer.

**Tesla:** Você é a primeira entrevistada que diz não participar de nenhum *fandom*. Por que trabalha com *fanart*?

**Monique:** Eu acredito que não necessariamente preciso fazer parte de uma determinada comunidade para gostar de algum personagem, *anime*, série... Acho que cada um escolhe o que quer fazer no meio do biscuit, muitos fazem por ser fã, outros fazem por ser uma encomenda específica ou até mesmo pelo *hype* para ganhar engajamento, que se tornou algo muito importante para crescer no meio.

**Tesla:** Além de *fanart* e encomendas personalizadas, você produz trabalhos originais? Se sim, fale um pouco deles, por favor.

**Monique:** Ainda não produzi personagens meus, mas futuramente é algo que quero muito fazer.

**Tesla:** Quando você começou a vender seus trabalhos?

**Monique:** Comecei a vender eles na época do ensino médio. Pegava bem poucas encomendas, mas não levava como algo que pudesse se tornar meu trabalho. Só após a pandemia que passei a levar como algo mais profissional.

**Tesla:** Poderia desenvolver como a pandemia afetou o seu trabalho? Por que foi após ela que começastes a produzir profissionalmente?

**Monique:** Eu perdi meu emprego na pandemia. Como o biscuit era algo que eu já fazia, meu noivo me deu a ideia de levar isso para o lado profissional. Embora eu tenha decidido fazer isso em um momento que não estava muito bom, justamente por

causa da pandemia, acabou que no fim deu tudo certo, e hoje sigo trabalhando com isso.

**Tesla:** Quando você participa de eventos *geeks*, o que você acha desta experiência? Existe uma rede de trocas entre artistas e artistas, artistas e público nestes eventos, na tua opinião?

**Monique:** Comecei a participar de eventos faz um ano, e tem sido uma experiência maravilhosa. Os artistas que vão são pessoas incríveis, com grandes habilidades. Sempre há trocas entre os artistas, acho isso muito legal, muitos deles estão sempre tentando ajudar de alguma forma um ao outro e o público que vem nos eventos sempre é bem querido e curioso em relação aos artistas e suas artes.

**Tesla:** Em eventos *geeks*, você sente alguma diferença pelo seu trabalho não envolver técnicas “usuais” (ilustração digitais) para esses tipos de eventos? Se sim, que diferenças são essas? Como o público reage ao seu trabalho?

**Monique:** Eu não sinto muita diferença, porque eu uso de técnicas visuais para criar o que eu faço. Já tive reações boas e ruins por parte do público, muitos se espantam por ver que dá para fazer escultura com a massa de biscoito e acham incrível, já outros tratam o biscoito como algo que não vale o valor que ele tem por ter somente como referência o ímã de geladeira e os potes de vidro para cozinha, que são itens que não duram muito dependendo de como é feito, finalizado e manuseado.

**Tesla:** O que te inspira para produzir? Qual é a sua motivação?

**Monique:** O retorno que recebo dos clientes. É muito gratificante quando alguém reconhece seu trabalho, e isso me motiva bastante a continuar.

**Tesla:** Você gosta do que faz? Por que?

**Monique:** Sim. Eu sempre gostei muito das artes e da criatividade. Eu estou sempre evoluindo e buscando evoluir cada vez mais, e fazer disso meu trabalho está sendo uma ótima experiência.

**Tesla:** Poderia escolher de um a três dos seus trabalhos que você considere seus favoritos e falar deles? Pode ser tanto *fanart* quanto trabalhos originais ou encomendas.

Figura 1 – Escultura em biscuit do Star Keeper



Fonte: Acervo da artista.

**Monique:** Um dos meus favoritos é uma encomenda de um personagem original de presente para o artista que criou o personagem. O personagem se chama Star Keeper. Fiquei muito feliz ao fazer essa encomenda, foi muito legal trazer esse personagem para o 3D. Ele tem muitos elementos mágicos, e no biscuit quanto mais elementos tiver, melhor, porque torna a peça mais única e os detalhes chamam bastante atenção. O artista se chama yume8bit, @hachibitto\_ no Instagram.

Figura 2 – Escultura em biscuit da Mei do Overwatch



Fonte: Acervo da artista.

**Monique:** Outro trabalho que gostei bastante foi uma encomenda da personagem Mei de Overwatch. Esta peça para mim foi um grande marco, foi no momento que comecei a fazer um curso de escultura, onde aprendi mais sobre anatomia, e para esse tipo de peça se usa bastante as medidas do personagem. Foi uma peça bem robusta e com partes bem robóticas, adicionei neve na peça e uma mistura de bicarbonato com cola branca e tinta branca na sua base, fiquei muito feliz com o resultado final da peça.

Figura 3 – Escultura em biscuit do Zé Carioca



Fonte: Acervo da artista.

**Monique:** Outra favorita foi um presente muito especial para o meu noivo. Ele gosta muito do filme do Zé Carioca que se chama *Você já foi à Bahia?* Adicionei na base o famoso calçadão de Copacabana, eu estiquei uma massa preta e outra branca e, depois de secar, cortei em pedaços pequenos, depois montei o desenho do calçadão colando uma a uma, deixando espaço para o rejunte. E depois fiz a mesma mistura para neve e passei como rejunte, ficou incrível o resultado.

## APÊNDICE D - ENTREVISTA COM TERESA KUREK (@TEVKAART E @RABISCALIA), 30 ANOS, ILUSTRAÇÃO DIGITAL

**2 de janeiro de 2024**

Teresa Kurek possui 30 anos, é formada em Desenho Industrial e trabalha com ilustração. Divide seus trabalhos em dois perfis no Instagram: @tevkaart, com 3.311 seguidores, onde posta mais livremente e @rabiscalia, com 268 seguidores, perfil da sua lojinha de produtos com suas ilustrações e mini gráfica para outros artistas – dados de 11 de fevereiro de 2024. Teresa fez parte do Artists' Alley do 31° Animextreme, com sua loja Rabiscalia, uma das muitas edições que participou. A seguinte entrevista ocorreu no dia 2 de janeiro de 2024, por meio de textos e áudios trocados pelo Whatsapp.

**Tesla:** Primeiramente, gostaria que você se apresentasse.

**Teresa:** Meu nome é Teresa Kurek, eu sou de Santa Maria, Rio Grande do Sul. Tenho 30 anos, me formei em 2015 em Desenho Industrial pela UFSM. Depois, fiz alguns outros cursos mais focados em técnica de ilustração e desenhos de personagens. Minha formação é basicamente o Design, mas o meu foco sempre foi no desenho mais figurativo, ilustrado mesmo. Então, eu busco sempre trabalhos de ilustração para livros, já fiz alguns – ilustrei um livro de autoria do meu pai, e também um livro de uma professora da UFSM que me procurou para fazer com ela, em parceria. Gosto muito dessa área de ilustração para livros infantis e infanto-juvenis. Eu também faço *commissions*, que são ilustrações para uso pessoal, não comercial, e faço ilustrações para outras áreas, estou sempre de olho, pois aqui é bem difícil se “virar” trabalhando com essa área, então a gente faz um pouquinho de tudo, sempre. Além disso, eu tenho a minha lojinha, onde geralmente foco mais em vender em eventos de cultura *nerd*, *geek*, de *animes*, essas coisas, que geralmente possuem espaços para artistas, aí eu levo alguns produtos com estampas e desenhos feitos por mim e personalizados para vender. Então, é por aí o meu caminho, a minha jornada desde que eu me formei.

**Tesla:** Como começou seu interesse por cultura *geek*? E seu interesse por arte? Quando os dois se juntaram e você começou a produzir fanarts?

**Teresa:** Eu gosto de desenhar desde criança e nunca parei de desenhar. Nunca teve uma época em que eu disse “agora eu não gosto mais”, desde pequena eu gosto de riscar tudo, os cadernos, as paredes, e continuei (riscando). Gosto desde que eu me lembro. Mas desenhar assim para este público, no caso voltado mais para o mangá, foi quando eu comecei a me interessar mais em aprender a desenhar, estudar desenho, quando eu tinha uns onze, doze anos. Na escola, eu e meus amigos gostávamos de assistir desenho japonês, *Sakura Card Captors*, *Sailor Moon*, estes

desenhos mais antigos, e eu ficava desenhando, tentando reproduzir eles, e foi aí que juntou as coisas – a *nerdice* e o desenho.

**Tesla:** Como você foi moldando o seu estilo de desenho? Existe algum artista que a inspirou?

**Teresa:** Eu aprendi muito sozinha, copiando desenho de mangá, de revistas de mangá, que tinham imagens coloridas. No começo eu fiz muita cópia, é o primeiro jeito que a gente aprende, eu acho, sem estar numa aula, em um curso – aprendendo sozinho pegamos referências que gostamos. Foi por aí, pegando de *Inuyasha*, *Sailor Moon*, *Sakura Card Captor*, *Dragon Ball*, *Pokémon*, e fazendo cópia a olho mesmo. Algumas eu passava por cima, daí depois comecei a fazer cópia a olho e criar as minhas próprias (ilustrações) ao mesmo tempo, tentando imitar. Foi isso, aprendi bem sozinha, na adolescência também foi assim. E depois, eu fiz a Faculdade de Desenho que me ajudou também, mas o interesse e o estudo foi uma coisa bem autodidata mesmo, por que eu gostava disso e fui aprendendo durante a vida. Hoje eu tenho vários artistas que me influenciam bastante – artistas brasileiros como Caio Yo (@caioyo), o Yoshi Itice (@yoshiitice), a Brenda Bossato (@brendabossato), que inclusive estou fazendo um curso com ela agora, uma querida, com desenhos muito fofos –, e tem artistas internacionais que eu curto também. Sempre busco me lembrar das referências para tentar me guiar um pouco e não bagunçar totalmente o meu estilo, porque é muito fácil para mim “trocar” de estilo e desenhar de um jeito e de repente começar a desenhar de outro. É algo bem mutável, o meu estilo. Ultimamente eu tenho visto muito a arte da Crystal Beastie (@crystalbeastie), que é uma artista que posta online e também faz *fanart*. Niko Fergi (@nikofergi), que também é uma artista da internet – ela faz muito *character design*, que é uma área que eu adoro. Tem uma artista chilena que assina como Otakah (@otakah\_) e ela tem umas artes que eu adoro muito e que me inspira muito, eu tento volta e meia olhar as coisas que ela está produzindo, que são fantásticas e eu adoraria fazer igual (risos). É por aí, o estilo de todo ilustrador geralmente surge juntando várias influências, eu tenho influências de artistas, também tenho influências de animação – Disney, Pixar, de *animes*, de história em quadrinhos, *cartoons*, *webcomics*, por aí vai. Gosto muito do Cartoon Network também, das animações deles, então é uma mistura, e cada coisinha vai integrando um pouco no nosso estilo de desenho. Conforme a gente consome, vamos memorizando as formas e passando um pouco para a nossa arte.

**Tesla:** Você trabalha apenas com arte ou possui outra fonte de renda?

**Teresa:** Eu trabalho com arte, vendo *commissions*, vendo em eventos, mas ainda não me sustento disso. Eu ainda moro com a minha mãe, não consegui sair de casa, não tenho uma renda garantida, então não, mas pretendo. Meu objetivo é cada vez mais expandir estes trabalhos e esse ano estou focando muito no meu portfólio, quero refazer ele, colocar projetinhos criados com vários personagens para enviar para

estúdios, porque acho que é um jeito melhor de se ter uma renda fixa com esse tipo de trabalho, ilustração. Não depender de estar correndo sempre atrás de cliente para *commission*, ou atrás de evento, mas eu quero também continuar nos eventos, pois é algo que eu curto bastante de fazer, de ter esse contato com as pessoas, vender e ver a pessoa pegando (a arte) e dizer que adorou. É muito bom.

**Tesla:** Vejo que possui redes sociais bem ativas. Na sua opinião, qual é a importância das redes sociais para o seu trabalho? Tem alguma plataforma que você, como artista, goste mais?

**Teresa:** A questão sobre redes sociais é que algumas pessoas conseguem muito com elas e outras focam mais em enviar os seus trabalhos para determinados lugares para que tenha um contrato, um *freela*, algo assim, então sim e não, redes sociais são importantes, mas não necessariamente. Esse ano acho que vou focar menos nelas e mais no meu portfólio para enviar para as empresas, mas as redes sociais sempre ajudam e às vezes tu dá uma sorte de alguém ver elas e de repente viralizar e com isso ficar bem conhecido. Para as *commissions*, que são as encomendas para uso pessoal – tipo desenhar o personagem de alguém, criar o design, etc. –, elas são bem importantes, pois é possível enviar para qualquer lugar do mundo, então divulgar por redes, no Reddit, no Twitter, no Instagram, ajuda muito. É onde conseguimos os contatos e os clientes, porém, atualmente, eu não sei dizer se alguma rede está boa o bastante para investir em divulgar trabalhos de desenho. Eu estou bem frustrada com o Instagram, conheço gente que consegue se virar muito bem no Reddit, mas eu não me acerto muito com a plataforma, acho que ela não é muito intuitiva e daí eu não consigo manter muito frequência lá para conseguir algo, mas é questão de insistência, né, qualquer rede social que tu escolher tem que insistir, postar bastante, que uma hora vai, uma hora dá certo.

**Tesla:** Você possui uma quantidade significativa de *fanart*, assim como trabalhos originais e ilustração comercial. Você também trabalha com *commissions*. Entre estes tipos de produções, existe alguma delas que você prefere?

**Teresa:** Eu adoraria fazer só *commissions* se eu pudesse. Se eu tivesse um público e clientes suficientes que me pedissem *commissions* com frequência, eu acho que faria muito mais isso do que produto para vender, pois eles são algo muito incerto. Nunca se sabe quantos serão vendidos, o que o público vai gostar mais, qual o público de cada evento, então é sempre muito incerto. Com a *commission*, encomendada, a pessoa me diz o que quer, eu vou fazer um esboço, ela vai acompanhar todo o processo, então é muito garantido que vai dar certo, ela vai gostar do resultado e eu vou ter um retorno, tanto financeiro quanto pessoal, de satisfação, de que a pessoa realmente gostou do que está recebendo. Não é uma coisa que eu vou fazer tentando acertar o que o público quer. Eu prefiro trabalhar assim, por demanda, do que ter que acertar o gosto do público de cada evento e de cada feira.

**Tesla:** Você faz parte de algum *fandom*? Se sim, quais? O que te faz ser parte deles?

**Teresa:** Eu já fiz parte de vários *fandoms*, nossa, muitos, mas atualmente eu sou uma recente fã de *One Piece*. Demorei muitos anos para começar a assistir, mas valeu muito a pena, é muito legal, estou entrando “neste navio” agora, então meu *fandom* atual é de *One Piece*. Eu também desde a infância sou *PotterHead*, do *fandom* de *Harry Potter*, dei uma abandonada nos últimos anos – depois de dar “umas tretas” com a autora, a gente parou um pouco com o vício, mas é algo que cresceu comigo. Eu já fui do *fandom* de *Doctor Who*, *Sherlock* da BBC, *Gravity Falls*, *Steven Universe*. O que me faz me tornar fã de algo, de uma mídia, de uma história, geralmente são os personagens, é o que mais “me pega”, se os personagens forem carismáticos, mesmo que a história não seja lá muito boa, eu me apego, e eu acho muito legal isso. Minha parte preferida é ver a construção dos personagens, por isso *One Piece* me “pegou muito”, assim, porque eu acho que o Oda, autor de *One Piece*, é muito bom nisso, ele cria personagens muito completos, que não fica algo muito clichê – quer dizer, ele usa de clichês, obviamente, mas não fica algo raso, são todos muito legais –, e tu se identifica, tu se relaciona e quer ser amigo dos personagens, e eu acho isso muito importante em qualquer obra de história, de ficção ou não: os personagens.

**Tesla:** Como funciona seu processo criativo? Seu convívio com *fandoms* afeta alguma dessas etapas? Se sim, quais? Como?

**Teresa:** Depende, eu sou meio bagunça. Cada projeto é um projeto. Os *fandoms* tem a ver com isso. A produção de produtos para feiras tem muito ligações com os *fandoms*, pois eu tenho que acompanhar o que está em alta, e eu tenho que conciliar isso com o que eu curto, porque se não não saí muita coisa. Ou eu acabo fazendo só coisas que eu gosto muito, mas que de repente poucos estão “no embalo” daquilo no momento, então eu tenho que equilibrar, sabe? Acompanhar um pouco o que está em alta, ver coisas que eu gosto que estejam também na *hype* e produzir algumas coisinhas. Eu gosto muito de desenhar *OCs* (personagens *originais*) meus, mas nesse quesito de venda de produtos – de adesivos, de chaveiros, de almofadinhas, o que for que eu levar nas feiras –, é difícil vender produtos mais originais, ainda. Como eu não tenho uma *comic*, um meio de mostrar os meus personagens, eles não são conhecidos, não tem um público para eles ainda, então eu acabo focando mais em *fanart*, e os *fandoms* são a base. Eu pergunto sempre para os artistas o que está saindo mais, e também pergunto às vezes pro pessoal, ou escuto – às vezes passam na minha mesinha e perguntam se tem de tal *anime*, tal coisa, e eu digo que não tenho, mas que vou ver se trago na próxima. Às vezes alguns pedem e eu tenho, mas acabou, ou eu não imprimi, então elas entram em contato para eu levar no próximo evento, ou para enviar nos correios mesmo, por venda online, então nesse sentido os *fandoms* afetam muito. Mas na parte de *commissions* ou de projetos pessoais, isso já não é tão ligado assim. Claro que as coisas que eu sou fã sempre possuem influência

no meu estilo, no que eu vou criar, vou desenhar, mas não é tanto quanto para criar produtos, coisas que vão ser vendidas prontas. O processo para estes projetos pessoais geralmente é pesquisar sobre a temática que eu quero fazer, outros artistas como referência, o estilo que vai ser, aí depois montar a ilustração, ou o personagem, o que quer que seja, criar alternativas, depois definir, colorir, enfim, todo o processo técnico mesmo, de criação. Acho que é mais ou menos isso.

**Tesla:** Como é a experiência de participar de feiras *Geeks*? Você gosta? Vale a pena, na sua opinião? Existem trocas entre os artistas e artistas e público? É uma experiência que fomenta as suas produções?

**Teresa:** Já comentei um pouquinho antes, mas ir nas feiras é algo que eu acho muito legal. É extremamente cansativo e exaustivo, às vezes preciso ficar dois dias me recuperando do cansaço, mas eu adoro ir em eventos. Desde antes de eu trabalhar com isso, eu já ia em eventos como público – então, para mim ter essa outra perspectiva é muito legal. Quando eu comecei a cansar de ir como público, começaram a ter as áreas dos artistas, as mesinhas dos artistas, e eu pude continuar indo, sabe, porque eu já estava enjoada de ir em eventos e fazer sempre a mesma coisa, então eu conciliei uma coisa que eu gosto muito, que é esse ambiente de eventos e de *anime*, cultura *nerd*, de quadrinhos, e afins, com o meu trabalho, podendo ir lá e vender as minhas criações para o pessoal, e é muito bom. É muito bom compartilhar esses momentos com o pessoal, ver “cara a cara” quem está comprando as minhas coisas e expor. É uma vitrine, é uma coisa enorme, assim, muita gente vai nesses eventos e daí é muito legal. Eu fico muito realizada, e saio sempre satisfeita com os comentários das pessoas. Também, ajuda para saber o que o povo está querendo comprar – tem muita troca com o público e com os artistas. A gente tem grupo no Whatsapp dos artistas no Rio Grande do Sul, trocamos muita informação, tanto sobre material, o que está em alta, quem tá vendendo mais o que, quais produtos temos feito, fornecedores para fazer tal coisa, então é uma troca muito boa e começou nos eventos, com os *Artists’ Valley*. Então, sim, tem bastante (trocas) e é muito bom. Eventos é algo que eu não quero parar de fazer nunca, mesmo que eu tenha um trabalho fixo, um ganho mensal com outra coisa, acho que uma vez ou outra no ano eu vou querer continuar indo sempre nessas feiras, porque é muito legal.

**Tesla:** Alguma experiência ou experiências em feiras *Geeks* que sejam marcantes para você?

**Teresa:** Experiências boas nessas feiras... nossa. Eu já conheci artistas que eu gosto muito, além do contato com o público, que é muito legal, alguém chegar e dizer “nossa, eu te acompanho na internet”, eu fico muito feliz quando a pessoa está lá e ela já sabe o que está vendo, eu fico surpresa sempre, eu não sou conhecida, sabe? Então, para mim ainda é muito legal quando alguém me conhece. Mas, além disso, eu já conheci muitos artistas que eu gosto muito. A Isadora Zeferino (@imzeferino no Instagram) é

uma, eu gosto muito dela, já participou do Animextreme uma vez, ficamos amigas, não próximas, né, mas a gente bateu um papo, se conheceu, e quando ela está em um evento eu sempre vou na mesa dela, e ela diz “Tu tá sempre aqui!” e eu digo que sim, sempre, porque o trabalho dela é muito bom, ela é outra inspiração para mim. Outro artista que eu conheci foi o Gabriel Piccolo (@\_piccolo no Instagram), que também foi num Animextreme como convidado, ele é outro artista que eu gosto muito, ele trabalha para a DC agora e ele começou fazendo *fanart* – ele foi contratado pela DC porque ele fazia *fanart* de *Teen Titans*, então ele é um cara que eu acho que todo mundo queria ter a mesma sorte e habilidade, né, de desenhar que nem ele. Foi muito bom conhecê-lo, também. Experiência ruim em evento, eu acho que só quando tem aquele pessoal que fala que é caro, sabe, que não tem muita noção, mas com o público que já frequenta e conhece as coisas do *Artists’ Alley* é 100% boas experiências. É muita pouca coisa que a gente diga que o pessoal reclamou sobre. Às vezes a gente se estressa com a organização de algum evento – tipo, falta de mesa para alguém, ou o espaço era ruim –, mas com o público não tem, com o público é fantástico. As más experiências geralmente vem de outros lados, ou se choveu no dia e estragou o evento, ou se teve algum imprevisto e atrapalhou as vendas. Já aconteceu do pessoal dos estandes ter um certo medo, do tipo “vão colocar os artistas e isso vai prejudicar a gente”, já teve reclamações assim, mas isso tem se resolvido bem, não causou um grande problema. Eu acho que o saldo é muito positivo de experiências nas feiras, é muito bom. Eu gosto de conhecer os artistas, ver os estilos diferentes de cada um, os produtos de cada um, conversar com as pessoas que consomem. É muito bom.

**Tesla:** Como você decide o que vai ser produzido e vendido para uma feira *geek*?

**Teresa:** Eu geralmente me guio pelo o que eu sei que tá fazendo mais sucesso, para criar *fanart*, no momento. Eu procuro fazer algum produto que seja das coisas que estão mais em alta, mas eu também faço muito coisas que eu sei que são clássicas, digamos que atemporais, e que sempre vai ter alguém que gosta, tipo... eu não faço muito *Pokémon*, mas *Pokémon* é um bom exemplo, é uma coisa que é atemporal, muitas gerações curtem. Às vezes, eu também gosto de fazer coisas que são minha, originais, mas são tipo de temáticas de gatinhos, bichinhos fofinhos, que é algo que tem muito público também, apesar de não ser *fanart*, é uma arte original, mas que é de um tema que as pessoas têm um apego. Bichinhos de estimação, ou monstros fofinhos, eu fiz uma vez até esculturinhas de bichinhos da natureza, tipo sementinhas, florzinhas, e foi muito bem aceito. Então, é de testar também o que levar, dependendo do evento vai mudar um pouco o público, se for um evento mais para quadrinhos, tem que cuidar para levar coisas mais relacionadas a isso, de repente super-heróis. Quando é de *anime*, totalmente *animes* da temporada, e em questão da quantidade do que levar, eu nunca sei muito bem, ainda estou me achando em relação a isso. Geralmente, eu calculo pelo meu gasto, eu separo uma grana que eu posso investir e penso o quanto vou gastar na viagem, quanto eu vou pagar no estande, e daí vai

sobrar o tanto que eu posso gastar em material, e aí vou calculando o quanto eu posso fazer com o que eu posso investir, supondo que eu vá vender quantidade “x”, pois eu já fui em vários (eventos) e eu já sei mais ou menos quanto vende em cada um deles. Mas geralmente, mesmo não sabendo o quanto eu vou receber, eu tento fazer um investimento que não vá me deixar num prejuízo, sem exagerar. Então, eu faço em quantidades pequenas por vez, e como eu estou produzindo em casa os meus materiais, tenho impressora, agora uma máquina de cortes, eu consigo fazer pequenas quantidades por vez, então não fica aquele estoque sobrando. No início, eu fazia muita cópia de cada coisa, muitos *prints* iguais, e várias cópias do mesmo, e tem *prints* que eu tenho até hoje, desde 2019, e ainda tenho umas cópias guardadas aqui, porque não dá para fazer muitas coisas da mesma, já que os eventos não são tão grandes para vencer tudo isso. É uma questão de ir testando quanto que sai, quanto fazer, quais temas estão em alta, são tudo coisas que precisa pensar muito antes de fazer. O melhor das feiras é sempre tentar levar coisas bem variadas. Poucos números de cada e grande variedade, para agradar muitas pessoas diferentes, já que as pessoas não fazem compras grandes nas mesas, elas compram coisinhas pequenas, então quanto mais pessoas comprarem, melhor. São pessoas diferentes, com gostos diferentes, então eu sempre aposto mais em diversificar do que levar grande quantidade de material. Não tem jeito muito fácil de definir essas coisas, são várias variáveis envolvidas na escolha.

**Tesla:** Qual a diferença entre os perfis RABISCALIA e TEVKAART? Por que ter dois perfis para mostrar o seu trabalho?

**Teresa:** Primeiramente, eu tinha só um perfil chamado RABISCALIA, onde eu postava de tudo, tanto produtos quanto desenho digital, foto de eventos, tudo, e eu achava muito caótico. Daí eu separei e criei um outro perfil secundário só para a loja, só que daí depois de um tempo não tava dando muito certo, então eu mudei de novo. Eu transformei o meu perfil principal, digamos assim, o mais antigo, no TEVKAART, e eu deixei ele só para postar arte digital, então lá eu só posto meus desenhos digitais, sem ser impresso, sem ser produto, lá é só artes completas, terminadas, ou às vezes um *sketch*, mas é só meus desenhos digitais, e eu posto mais livremente assim, vario bastante o estilo. Já a RABISCALIA, essa página nova, eu vou focar mais em produtos. Eu quero usar mais como uma vitrine da loja, agora, mas ainda não está rolando, por enquanto ela está só com um projeto que eu fiz para o *InkTober*, que era um *Halloween* cor de rosa. Eu fiz vários desenhos na mesma pegada, tentei fazer tudo com um estilo só, e eu pretendia manter a página assim, fazendo nesse estilo, mas recentemente eu mudei de planos e ela vai ser voltada só para a lojinha RABISCALIA, não vai ser mais esse projeto dos desenhos fofos que eu ia fazer. Mas, eu quero que a RABISCALIA tenha uma carinha própria, sabe? Não quero que seja tão caótico que nem o TEVKAART, onde eu posto “tudo que dá na louca”, então o RABISCALIA vai ser um lugar mais focado, um lugar mais organizado, e eu vou tentar manter uma estética, um estilo de desenho característico para as artes de lá. Espero conseguir,

não sei se vai rolar, mas é o plano. O plano para o RABISCALIA é mais focado nas artes para comercializar mesmo, enquanto o TEVKAART é mais nas encomendas de *commissions* e nas artes que eu faço para o portfólio ou por diversão, tudo misturado lá.

**Tesla:** Fale um pouco da sua Loja Rabiscalia.

**Teresa:** A Loja Rabiscalia está meio suspensa ultimamente, por enquanto ela está funcionando em eventos. A minha ideia esse ano é voltar para a Shopee para colocar meus produtos lá, agora até descobri uma outra opção, que é o Mercado Shops, então eu tenho que decidir qual deles que eu vou usar. Provavelmente eu vou colocar na Shopee, porque é uma plataforma que todo mundo usa, praticamente, é mais fácil de tornar uma coisa visível lá do que fazer um site próprio ou um Mercado Shops, que fica mais difícil de divulgar. Na Shopee é só colocar lá e já é a tua “vitrine”, então eu vou começar pela Shopee, e se der tudo certo, eu mudo para um *site* próprio, um domínio próprio, uma lojinha mesmo, online. Mas a princípio é isso, uma loja de vendas de produtos online com estoque, com os produtos onde as pessoas vão poder comprar e receber pelos correios, com os seus produtinhos ilustrados, com coisas diversas – *fanarts*, artes autorais, e vários tipos de produtos. O que eu mais curto fazer são coisas de papelaria, impresso no papel mesmo, mas sempre tem algo diferente, tipo chaveirinhos, bottons... talvez canecas, que é algo que o pessoal costuma curtir bastante também. A Loja Rabiscalia está em desenvolvimento ainda, ela está para se expandir esse ano, eu espero.

## APÊNDICE E - ENTREVISTA COM IZABELA CRISTINA SILVA (@KAWAIIZACROCHET), 29 ANOS, AMIGURUMIS

**25 de novembro de 2023 e 5 de janeiro e 2024**

A seguinte entrevista foi dividida em duas partes, a primeira ocorreu no dia 25 de novembro de 2023 em uma vídeo-chamada e a segunda no dia 5 de janeiro de 2024 pois, em decorrência de problemas de áudio da gravação da primeira parte, as perguntas tiveram que ser respondidas novamente. Izabela possui 29 anos e trabalha com amigurumis, técnica de crochê japonesa para criar bonecos, de caráter *geek*, postando suas produções no perfil do Instagram @kawaiizacrochet, com 6.443 seguidores até 11 de fevereiro de 2024. Possui várias formações, mas atualmente atua como professora de dança e artesã, tendo o crochê como sua principal fonte de renda. Participou do 31º Animextreme, como artista no *Artists' Alley*.

**Tesla:** Primeiramente, gostaria de te conhecer. Fale um pouco sobre você.

**Izabela:** Meu nome é Izabela Cristina Silva, eu tenho 28 anos, vou fazer 29 agora em janeiro. Sou formada em TMSI, que significa Técnico em Manutenção e Suporte em Informática, sou formada em Gastronomia e também sou formada em Educação Física. Atualmente, sou professora de dança e também sou artesã, trabalhando na área de *Amigurumis* já há oito anos, quase nove anos. Apesar de ainda ser professora, minha principal fonte de renda é o artesanato. Eu sou de Florianópolis, Santa Catarina, e é isso.

**Tesla:** Poderia explicar um pouco mais sobre os *Amigurumis*?

**Izabela:** *Amigurumi* é uma técnica japonesa de crochê, onde a gente trabalha o crochê de forma espiral para formar bonecos. Originalmente, os *amigurumis* eram feitos não para crianças, como muitos conhecem hoje em dia, mas como bonecos para presentear pessoas adultas, porque eles significam prosperidade e também são um símbolo de proteção e carinho para a pessoa que é presenteada. Esses bonecos são feitos com linha e agulha, e na verdade você pode representar qualquer coisa através do crochê, fazendo as formas geométricas e depois costurando.

**Tesla:** Quando começaste a se interessar por *Amigurumis*, as receitas que você conseguia acesso naquela época eram mais de personagens de *animes*, mangás, ou eram algo mais genérico?

**Izabela:** Eu sempre tive interesse em *Amigurumis*, desde quando eu vi algumas fotos na internet, isso quando eu ainda estava no Ensino Médio. Porém, nessa época não se tinha acesso a informação e não se conhecia pessoas no Brasil que fizessem *Amigurumis*. A internet não era como é hoje em dia, há mais de dez anos atrás, então

o acesso a esse tipo de informação era um pouquinho mais restrito. Quando eu estava com 20 anos, que eu fui dar uma procurada novamente sobre isso, eu encontrei a Two Bee, que é a Bianca Moraes, que tinha um canal no YouTube e que ensinava a fazer *Amigurumi* do zero. Então, eu resolvi realmente voltar a ter interesse em como aprender a fazer, já que agora tinha a informação em português sobre essa técnica. A princípio eu comecei o *Amigurumi* como *hobby*, e depois com o tempo acabou se tornando uma profissão. No início, era difícil ter acesso aos padrões de *Amigurumis*, porque a maioria das informações eram em inglês, quase não tinha a informação em português, tirando a Two Bee, algumas poucas artesãs e um ou outro *blog* – algumas pessoas conseguiam traduzir receitas e disponibilizavam em alguns *blogs*, também. Então, a maior parte das receitas eram de animais mais genéricos e não necessariamente *fanarts*, apesar do meu primeiro *Amigurumi* realmente finalizado ter sido um Pikachu, porque essa receita eu consegui ela traduzida em um dos *blogs*, que inclusive a Two Bee era parceira.

**Tesla:** Quando começou o teu interesse em fazer *fanart* em crochê?

**Izabela:** O interesse em fazer *fanart* já veio junto com o início do crochê, porque as primeiras referências que eu tive de *Amigurumis* de fora do Brasil já eram *fanarts*, já eram personagens de *anime*, principalmente Pokémons. Então, quando eu comecei a aprender e me interessar, a minha intenção já era fazer *fanarts*, fazer os personagens que eu amo. Quando eu comecei há mais de dez anos atrás, ainda era difícil ter acesso a bonecos de personagens, principalmente numa pegada de pelúcias, *chibis*, algo mais fofinho assim.

**Tesla:** Antes do crochê, você já se interessava por cultura *geek*, *anime*, séries, etc?

**Izabela:** Sim, sempre me interessei pelo universo *geek*, *otaku*, por *animes*. Sempre assisti *animes* desde criança. Sempre fui louca por animação, por livros, então eu estou inserida nesse universo desde muito cedo.

**Tesla:** Você acha que o interesse inicial que você teve pelos *Amigurumis* reflete nesse teu interesse desde criança em *anime* e produções japonesas?

**Izabela:** Com certeza está totalmente relacionado, até por ser uma criança *otaku*, de certa forma, e as primeiras referências que eu tive de *amigurumis* foram de personagens, está totalmente ligado. Desde criança eu já fazia outras artes manuais, eu fazia bordado, já fiz pintura em tecido, e sempre que eu fazia algum tipo de artesanato, sempre foi voltado para o universo *geek*, sempre foi querendo representar os personagens que eu gostava, então, ver que dava para fazer esses personagens de mais alguma forma foi muito interessante. Com certeza, ver os bonequinhos no crochê me fisgou de jeito.

**Tesla:** Durante a pandemia que você aprofundou o seu interesse por crochê e abriu a sua lojinha, é isso? Como foi criar essa loja, a preparação, os produtos, como funciona todo o processo?

**Izabela:** Eu já trabalhava com os *amigurumis* antes da pandemia, mas durante a pandemia que o foco acabou crescendo, porque como eu não podia fazer os trabalhos que eu fazia fora de casa, o foco ficou totalmente no crochê. Por questão da quarentena e tudo mais. Porém, antes eu acabava não vendendo online, as vendas online iniciaram na pandemia. Foi bem natural, como eu já vendia *amigurumis*, já participava de feiras, esse processo para criar a loja online, como eu já tinha um Instagram também do atelier, ele acabou sendo bem natural. O nível que cresceu a loja durante a pandemia, e hoje em dia, é bem maior do que lá no começo, e a expectativa não era tão grande para atender todo o público que eu atendo hoje. O processo acabou sendo natural, não teve uma preparação específica para isso, ela foi aumentando conforme a demanda, a preparação. Então, em questão de embalagem, de acabar fazendo o MEI, e tudo mais, foi conforme a demanda, não teve tanta preparação para isso.

**Tesla:** Estas primeiras feiras em que você participava, eram feiras diversas ou eram feiras focadas em cultura *geek*? Como funcionava para participar delas, era preciso do Cadastro de Artesão?

**Izabela:** As feiras que eu comecei a participar no início não eram feiras *geeks*, eram feiras livres ou feiras particulares. As feiras particulares não precisavam de Cadastro Nacional, mas para participar das feiras organizadas pela prefeitura, é obrigatório o Cadastro Nacional do Artesão, e para algumas ainda é o Cadastro Nacional do Artesão com a configuração de Mestre Artesão, então eu acabei fazendo o Cadastro, fui reconhecida e tenho a carteirinha registrada pelo governo, então eu sou reconhecida como artesã em todo território nacional e posso usar para participar de algumas feiras que precisam desse cadastro. Inclusive, algumas feiras que são organizadas pelo governo, feiras nacionais, só podem participar se já fizer parte desse cadastramento. No começo essas feiras por não serem temáticas, eram bem difíceis para mim, eu não tinha o meu público-alvo, então muitas vezes eu tinha que explicar o que eram os personagens, o que eram aqueles bichinhos, e muitas vezes para eu conseguir vender eu tinha que fazer bichinhos genéricos que eu não gostava, e isso, no início, foi bem desanimador. Faz quase dois anos que eu comecei a participar de feiras voltadas para o universo *geek*, onde melhorou muito mais o meu público, e agora eu consigo fazer apenas peças que eu gosto e que possuem um certo foco, não preciso fazer peças genéricas só para vender porque não conhecem o que eu faço.

**Tesla:** Como foi o contraste das feiras livres que tu participava com as feiras focadas em cultura *geek*? Sentiu alguma diferença?

**Izabela:** O contraste é berrante entre uma feira e outra, porque nas feiras que não são o meu público-alvo muitas vezes estranhavam até a forma que eu me visto, o jeito que eu sou, questões de tatuagem e tudo mais, a forma como as pessoas lidam contigo, te olham estranho... Então, quando eram as feiras livres era bem complicado para mim e aí depois que eu troquei para as feiras com foco no público *geek* foi berrante a melhora em questão do público, do jeito que eu fui bem recebida, do jeito que a minha arte foi bem recebida, e isso foi maravilhoso. A gente tem muitas desavenças no universo *geek* de certa forma, em alguns aspectos, em certos pontos específicos, mas querendo ou não é um público muito receptivo, principalmente com quem é da comunidade, com quem apoia e gosta das mesmas coisas.

**Tesla:** Outros artistas mencionaram uma comunidade que se criou entre artistas que participam de eventos, uma espécie de camaradagem. Poderia falar um pouco sobre isso?

**Izabela:** A gente acaba criando uma comunidade e se ajudando, porque querendo ou não, nosso ramo não é fácil e vamos dizer que, no tamanho do Brasil e principalmente das capitais – sei que tu está em Porto Alegre, eu sou de Florianópolis –, ainda tem muito para crescer comparado com outros locais. Não chega nem aos pés de São Paulo, por exemplo, que é uma comunidade muito maior. Então, os artistas acabam se ajudando para saber onde estão os eventos, saber quais eventos são bons, saber o que está acontecendo, como esses eventos tratam os artistas, porque querendo ou não a gente é tudo meio “fudido”, então se a gente não se ajudar, quem vai, né? Acabamos tendo uma comunidade sim, onde nos ajudamos, compartilhamos fornecedores, compartilhamos os eventos bons e ruins, compartilhamos experiências, para conseguir se ajudar e todo mundo crescer junto.

**Tesla:** Entre esta comunidade de artistas, você sente alguma diferença em relação a sua produção usar de um método não tão convencional no meio *geek*, o crochê?

**Izabela:** Sim. Infelizmente, ainda tem muito preconceito, muitos artistas já estão se adaptando a terem outras formas de arte mas, querendo ou não, por antigamente, digo há 5 anos atrás, por aí, os *Artists' Alley*, que eram as áreas voltadas para artistas nesses eventos, eram exclusivamente para artistas gráficos, como hoje ainda é a CCXP, por exemplo. Então, muita gente considera artista quem é artista gráfico, e não o artista manual, o artesão. Não é só porque a gente usa um método diferente que deixa de ser arte. Então, no começo, encontrei um pouquinho de preconceito, sim, relacionado ao tipo de arte que eu faço, mas hoje em dia é mais fácil lidar com isso. Ainda existe gente dentro da comunidade que nega aceitar o crochê ou até mesmo o biscuit, ou algumas outras formas manuais de artesanato, como não sendo arte e ainda mais, arte digna de um *Artists' Alley* em evento. Mas felizmente essa mentalidade está mudando e tem muita gente que apoia outros tipos de arte, sem ser artes gráficas.

**Tesla:** E como é a percepção do público *geek* com o seu trabalho?

**Izabela:** A maior parte do público é extremamente receptivo, e isso me deixa muito feliz. Principalmente durante os eventos, ver as pessoas chegarem na minha mesa e dizerem “Nossa! Que personagem legal. O que é isso?” e eu falo que é crochê e a pessoa “Não, isso não pode ser crochê, minha vó faz crochê”, daí eu vou lá e explico que é uma técnica japonesa, como é executada. Tanto que durante os eventos geralmente eu estou produzindo, dificilmente durante os eventos eu não estou produzindo, sempre deixo a agulha e a linha e fico produzindo, mesmo que seja uma peça simples, para as pessoas entenderem que realmente sou eu que faço e que aquilo realmente é crochê, já que geralmente eu faço peças em pelúcia, e já é mais difícil de identificar os pontos, então as pessoas realmente duvidam que aquilo seja crochê. Inclusive as pessoas que fazem crochê tradicional – sempre tem uma mãe, uma avó levando o filho, o neto, nos eventos –, e elas vêm e acham diferente aquilo e ficam na dúvida se é realmente crochê, daí eu produzo alguma coisa na frente delas, não uma peça inteira, mas pelo menos alguns pontos, para elas verem que aquilo realmente é crochê. Então, essa percepção do público é muito legal e é muito interessante ver as diferentes reações.

**Tesla:** Temos pessoas que desvalorizam o trabalho manual de artistas, mas vamos falar de coisas boas. O público que valoriza o seu trabalho, ter essas trocas com eles nesses eventos, ver um fã reconhecer o personagem que tu gosta, engajar com o seu trabalho, etc., esse tipo de manifestação de interesse do público, tanto presencial quanto online, te dá motivação para continuar a produzir e fazer o que tu faz?

**Izabela:** Ter essa troca durante os eventos é essencial. Ver a reação das pessoas olhando e dizendo coisas do tipo “Nossa, que legal esse personagem!”, “Que legal que tu fez isso!”, “Dá para fazer tal personagem também?”, daí eu falo que dá para fazer de tal forma, tem algumas peças que se encaixam, que são articuláveis, e ter essa empolgação do público, tanto virtual quanto presencial, presencial principalmente, é muito animador. Com toda a pirataria, não sei se cheguei a comentar, mas com toda a desvalorização, principalmente na parte virtual, que é bem pesada, acaba desanimando bastante. Mas, toda essa animação do público é maravilhosa, e realmente é o que me faz continuar, são as pessoas que valorizam. É maravilhoso, quando alguém num evento ou no Instagram reconhece algum personagem, principalmente personagens que não são tão conhecidos, tão populares, e acontece essa troca, é maravilhoso, é o que me motiva e me faz continuar produzindo arte e não largar tudo e virar CLT (risos).

**Tesla:** Cada peça é um processo que demora algumas horas, pelo menos. Como funciona a sua escolha do que fazer para a próxima peça, qual *fanart*, qual *anime*?

Ela é totalmente baseada no que você quer fazer no momento ou você também leva em consideração os pedidos do público?

**Izabela:** Cada peça leva pelo menos algumas horas, peças mais detalhadas realmente levam alguns dias. Mas, vamos dizer aí pelo menos metade de um dia para uma peça mais simples. A peça que eu estou trabalhando atualmente eu já estou há alguns dias nela e provavelmente só vou conseguir finalizar alguns detalhes e costuras só amanhã, então vou totalizar quatro dias de trabalho nessa peça. Mas o que eu vou produzir vai depender muito do momento. Por exemplo, quando é época de eventos, eu sempre faço uma caixinha de perguntas no Instagram, marcando o evento, que daí eles sempre compartilham, perguntando o que o público quer ver na minha mesa naquele evento, então as produções são baseadas nisso, quando tem evento, no que o pessoal que vai estar no evento quer ver na minha mesa e quer comprar naquela época. Geralmente são *animes* que estão mais no *hype*, ou são peças que são difíceis encontrar em lojas convencionais, mas quando são períodos que estão mais tranquilos, que não tem muitos eventos, eu dou preferência para produzir peças que eu quero e que estou com vontade de ver prontas e feitas através das minhas mãos. Tanto designs produzidos por outros artistas quanto designs produzidos por mim, inclusive a próxima coleção que eu pretendo lançar, e que vai entrar em produção semana que vem, vai ser os personagens de *Bungo Stray Dogs*, que é um *anime* que eu adoro e que ainda não vejo quase nada físico deles. Então, vem aí mais uma coleção de *anime* baseada totalmente no que eu quero, independente do que o pessoal está achando. Mas é aquele negócio, aí que está o legal, sempre que eu posto aparece alguém que também é fã e vai ficar empolgado tanto quanto eu com o que eu estou produzindo. Graças a internet hoje em dia a gente atinge um público bem considerável.

**Tesla:** Você produz diretamente para as feiras ou também trabalha com estoque?

**Izabela:** Vai depender de como anda a agenda de eventos do ano. Em períodos de evento, o estoque vai totalmente para as feiras e eventos. Em períodos que não está tão corrido, que não tem tantas datas fechadas, eu acabo deixando esse estoque pronto para vender a pronta entrega, pela internet, e já começo a pensar a longo prazo. Então, sempre que não tem evento, tem estoque de pronta entrega, ou então eu abro as agendas de encomendas, mas sempre abro com poucas vagas por medo de aparecer algum evento e não dar conta de produzir a tempo para o evento. Ano passado foi totalmente para eventos, ao todo eu tive quatorze eventos, então chegou em média um a dois eventos por mês, teve apenas dois meses em que eu não tive evento, então o resto do ano foi extremamente corrido. 100% da produção só ano passado foi para evento, já neste anos estou produzindo para deixar pronto-entrega agora no início do ano e os meus projetos pessoais.

**Tesla:** Como funciona o processo de criar receitas do zero? Quanto tempo leva, da ideia até a disponibilização, mais ou menos?

**Izabela:** Cada artista vai ter um processo criativo diferente. Eu gosto de fazer um desenho, mais ou menos, do tamanho que eu quero que fique, anotando cores, detalhes, firmando as formas geométricas, e tem alguns cálculos que a gente pode fazer para poder ter uma estimativa do tamanho que vai ficar aquela peça, relacionado aos fios a gente vai usar, o tamanho da agulha, a gente faz uma amostra. Isso vai de cada artista. Eu gosto de fazer essa amostra para ter noção de quantos pontos eu vou precisar, quantas carreiras eu vou precisar. O processo criativo vai depender da receita, tem receitas que eu consigo criar em um dia, e tem receitas que eu levo um mês para conseguir criar. Isso vai depender de outros fatores, se eu estou na correria de eventos, como está a cabeça – porque querendo ou não o processo criativo ele é muito pessoal, então infelizmente fatores externos influenciam muito. Depois de fazer toda a criação da receita, essa receita vai para teste, a gente envia para outros artesãos que confiamos para eles lerem e reproduzirem, para ver se está tudo correto, se outras pessoas além da gente conseguem entender o que está escrito, para depois deste teste, com todas as fotos certas, começar a divulgação. Ainda fica um período de pré-venda, para depois ser disponibilizado. Esse período de pré-venda a gente usa principalmente para poder evitar um pouco da pirataria, infelizmente a pirataria no Brasil é um quesito extremamente desanimador e a gente acaba usando uma semaninha para conseguir aquela grana meio que certa, porque depois que sai, se alguém que não respeita o seu trabalho começar a compartilhar, já não tem muito o que fazer. Então, a gente usa esse período de pré-venda para alcançar o máximo de pessoas novas possíveis. Geralmente, a gente faz algum tipo de campanha junto, de que pirataria digital é crime e que isso realmente prejudica muitos artesãos, porque muitas vezes a gente desanima de criar algo novo por não ser valorizado.

**Tesla:** Existe a lei que protege os direitos autorais da receita, existe algum impasse/problema quando essa receita é uma *fanart*, considerando que é um personagem protegido por direitos autorais?

**Izabela:** Existe uma lei de direitos autorais, sim, que protege direitos autorais artísticos, só que meio que não adianta, porque todo mundo acha que internet é terra sem lei, e hoje em dia, ir atrás de quem pirateia essas receitas e compartilha, é um empenho muito grande, porque o custo que se tem com defesa e processo acaba não valendo a pena todo o desgaste físico e mental para ir atrás dessas leis. Então, acaba sendo complicado, infelizmente. Em relação aos direitos autorais que protegem personagens, tem também uma lei que protege *fanarts*, não lembro exatamente qual é agora, mas é permitido. Porém, o autor não deixa de ter direito a imagem do personagem, mesmo sendo uma *fanart*, então acontece que algumas empresas e autores, de certa forma mais empresas, acham ruim e não permitem *fanart* de alguns personagens. Isso é muito conhecido dentro do estúdio Ghibli e da Nintendo, a

Nintendo geralmente vai atrás e o estúdio Ghibli às vezes também. Mas o que acontece é que eles te pegam de forma aleatória, então não é que alguém vai bater na tua porta amanhã falando que tu não pode mais vender essas peças ou te meter um processo. Eles pegam de forma aleatória, inclusive, eu tenho um amigo que antes vendia pelúcias do estúdio Ghibli, e acharam a loja dele no Etsy, e o próprio estúdio Ghibli pediu para ele parar de fazer essas peças, ele fazia as pelúcias à mão, mesmo. É aquele negócio, né, um artista pequeno vende três, quatro peças, no valor que a gente vende, ainda, não chega nem aos pés do lucro que uma empresa multimilionária de cultura pop vai ter, apesar deles terem o direito, às vezes é até meio injusto. A gente mal consegue sobreviver, imagina banir um artista de um site que tu já não tem tanto alcance. No geral, é bem tranquilo, porém às vezes acontecem essas da Nintendo e Estúdio Ghibli darem uma “chegada” nos pequenos artesãos de forma aleatória.

**Tesla:** Poderia falar de seus personagens autorais, sua linha de *cute horror*, como foi desenvolver esses personagens? O processo de criação?

**Izabela:** O processo de criação da linha *cute horror* foi bem lento, no caso, ainda está sendo, porque eu pretendo criar mais personagens para a linha. mas os dois personagens atuais da linha, que são o Alfred e a Sally, eles começaram a ser criados mais ou menos em outubro de 2022, para um evento no final de novembro de 2022, que foi o Pixel Show, que é um evento de criatividade, então a minha ideia era levar personagens autorais além das *fanarts*. Foi onde surgiu o Alfred e a Sally, que representam a ansiedade e a solidão. Porém, para disponibilizar as receitas para o público geral, foi só no final de 2023, o Alfred foi uma receita gratuita e a Sally foi uma receita paga, apesar de serem da mesma coleção. O processo deles foi bem longo, e é uma coleção que para mim é muito íntima, apesar de ser algo bem fofo, é como eu expressei os meus sentimentos. Essa coleção ainda vai crescer, mas vai continuar sendo um processo longo.

**Tesla:** Para finalizar, gosto de perguntar para os artistas de quais *fandoms* fazem parte, se fazem. Tu faz parte de algum *fandom*, ativamente? Ou já fez parte?

**Izabela:** Eu, infelizmente, por causa da correria no trabalho, estudo, e tudo mais, acabo não sendo a pessoa mais ativa na internet. O trabalho já acaba consumindo muito, mas eu sou muito do *fandom* de *Pokémon* e de *One Piece*, que são *fandoms* que eu considero extremamente receptivos e eu fico feliz de ser fã de obras como essas. Gostaria de ser mais ativa nas discussões e tudo mais, mas infelizmente não está dando tempo, então a minha contribuição acaba sendo com os bonecos. Claro que sempre com as postagens, os *fandoms* acabam interagindo, e é aí que eu tenho mais interação como fã, também. Infelizmente nos fóruns e tudo mais eu acabo não tendo muito tempo para ser tão ativa, mas *Pokémon* e *One Piece* possuem um cantinho muito grande dentro do meu coração.

**ANEXOS**

## ANEXO A – TEXTO MENCIONADO NA PRIMEIRA NOTA DE RODAPÉ: THE FAULT FINDER

The Fault Finder - Kansas City Times (published as The Kansas City Times.) - May 10, 1885 - page 4

### THE FAULT FINDER.

In my travels of a purely social but observant nature, I have lately encountered some very agitating phases of the servant girl problem. The wits of America have fairly exhausted themselves in their efforts to do justice to the freaks and foibles of the hired girl, but it has always seemed to me that with all their jokes and gibes they could never overdo a subject so replete with grim satire. Among my friends I have the pleasure of remembering a circle of ladies whom I would designate experimental housekeepers. That is to say, they keep house when their cooks and hired girls allow them that privilege, which is only occasionally. I have in mind a number of families now living an aimless, nomadic sort of life, roaming for their meals to boarding houses, hotels and restaurants, awaiting the pleasure or the physical recuperation of their cooks. My cook, says one lady, is sick. And mine, says another, has gone over to Kansas to visit her sister. And mine, chimes in a third, has gone to the New Orleans exposition. Their husbands take the matter philosophically, but a patient far-away look in their eyes seems to suggest a remembrance of their mothers in the olden time, when cooking was not a lost art. I venture no opinion of my own, but I do feel impelled to quote one husband, who supports a home and a restaurant as well, and who believes that if wives had a little more practical knowledge of the kitchen there would be fewer visiting cooks and a wonderful improvement in health statistics among hired help.

The base ball fever seems to have fairly become epidemic in Kansas City, and Tod Sullivan's pots are as well known and as frequently discussed as any men in public life. There is not a boy 10 years of age, who cannot tell you all about Yeach's out curves, and Burch's corkers, and Seery's base running, and I have seen a group of wise men listen attentively to a small boy's account of a game he had just witnessed.

I am more or less of a base ball fan, myself, and this reminds me that the man who is not thoroughly up in base ball slang nowadays is looked upon with pity. Of course a fan is a fanatic; that is simple enough to grasp. But when your base ball enthusiast tells you to "get on to Baldwin's south paw," you are excusable if you grope. I see from the base ball reports in THE TIMES that the sporting editor is tolerably conversant with the language of the game. I suppose he is what they call "a lily." If so, he will tell you that Baldwin is a left-handed pitcher—hence the south paw. When my generation participated in the game they used to drive the ball into left field; now they cork it into left garden. Then they hit it fair and square; now they paste it in the nose.\* I never before so fully realized the possibilities of the language.

A sad story comes to me of the profound grief which has fallen upon the business manager of the Journal. I learn that he exercises a more than fatherly care over the morals of the young men in his employ, and that he is frequently called upon to chide them for some deviation from the strict rules of propriety. I hear that a few days ago he had an animated conversation with the manager of the telephone exchange, in which he complained bitterly of looseness of management, averring that his boys spent entirely too much time in futile dalliance with the telephone girls; that they addressed each other as "birdie" and "baby," and made appointments for little strolls after business hours. All of which, he declared, was prejudicial to the best interests of journalism, and productive of a morbid sentiment out of place in a newspaper office. The manager of the exchange was naturally shocked, and declared that the "birdie" offenses should not be repeated if he could help it. I suspect, however, that his sympathies were with the girls, who were merely poking a little fun at the young men from the farm.

The city seemed to me to have gone wild last night over Kansas City's victory over Indianapolis. It is strange how much interest attached to that contest. I predict that to-day the base ball park accommodations will not begin to suffice for the crowd in attendance. I heard a gentleman say that the church bells would toll the eager multitude to the grounds at 11 o'clock. While this is a pleasant exaggeration, it may be taken for granted that many a dinner will be bolted in the anxiety to secure an eligible place from whence to survey the game.

THE TIMES, I observe, has been touching up Mr. J. H. Ogleby for his zealous efforts in behalf of Mr. Knight. After all that petition was a sort of star chamber piece of mugwumpery—not intended for general signatures, but merely for the autographs of the mugwumps. It was a resolution of thanks, addressed to the mayor, for giving Knight a longer lease of official life. There is something touching in this ebullition of gratitude on the part of Mr. Ogleby. I am sorry our friend, S. M. Ford, was not at home to subscribe to this generous outburst.

ANEXO B – TEXTO MENCIONADO NA TERCEIRA NOTA DE RODAPÉ: WHAT  
"THE TIMES" WOULD LIKE TO KNOW

The Kansas City Times, Kansas City, 18 maio 1885, p. 4.

**WHAT "THE TIMES" WOULD LIKE TO KNOW.**

\* If the ladies of the Exchange have become reconciled to the cutting of that cake.

\* If it is the indispensable work of society journalism to discuss the texture and finish of a bride's night gown.

\* What's the matter with discussing a bridegroom's undershirt or his wedding suspenders.

\* Whether Ted Sullivan will give Dr. Colliar a season ticket.

\* If the board of revisers will not be encouraged by the indorsements of the Kansas City clergy.

\* If the base ball "fans" feel better this morning.

\* Whether republican postmasters will re-echo Congressman Dockery's sentiments.

\* When Knight will go.

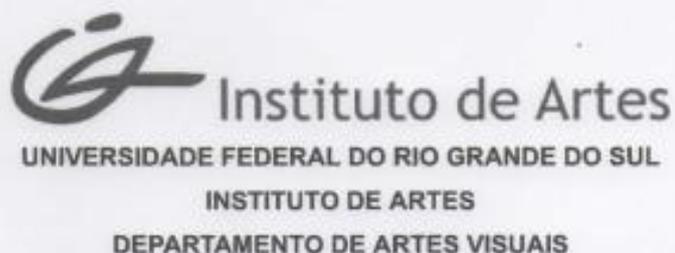
\* Whether the ministers will distinguish in favor of the Commercial league,

\* And allow them to play ball on Sunday.

\* How Mr. T. T. Crittenden, jr., enjoyed the entertainment.

\* Whether the Annie Bliss mystery will be solved.

\* Whether Officer Glynn ever feels lonely.

**ANEXO C - AUTORIZAÇÃO DE ENTREVISTA SUSIANE SCHARLAU DA SILVA****AUTORIZAÇÃO**

Eu, [SUSIANE SCHARLAU DA SILVA], abaixo assinada, autorizo Tesla Weber Martins, graduanda do bacharelado em História da Arte do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), a utilizar as informações por mim prestadas em entrevista como fonte de pesquisa em seu Trabalho de Conclusão de Curso, bem como publicar a transcrição da entrevista nos anexos do trabalho e em eventuais divulgações do estudo.

ESTEIO, 14 de FEVEREIRO de 2024.

*Susiane Scharlau da Silva*

Assinatura da entrevistada

**ANEXO D - AUTORIZAÇÃO DE ENTREVISTA MONIQUE PINHEIRO RODRIGUES****AUTORIZAÇÃO**

Eu, Monique Pinheiro Rodrigues, abaixo assinada, autorizo Tesla Weber Martins, graduanda do bacharelado em História da Arte do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), a utilizar as informações por mim prestadas em entrevista como fonte de pesquisa em seu Trabalho de Conclusão de Curso, bem como publicar a transcrição da entrevista nos anexos do trabalho e em eventuais divulgações do estudo.

Porto Alegre, 12 de fevereiro de 2024.

Documento assinado digitalmente  
**gov.br** MONIQUE PINHEIRO RODRIGUES  
Data: 12/02/2024 18:16:00-0300  
Verifique em <https://validar.ik.gov.br>

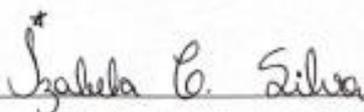
---

Assinatura da entrevistada

**ANEXO E - AUTORIZAÇÃO DE ENTREVISTA IZABELA CRISTINA SILVA****AUTORIZAÇÃO**

Eu, Izabela Cristina Silva, abaixo assinada, autorizo Tesla Weber Martins, graduanda do bacharelado em História da Arte do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), a utilizar as informações por mim prestadas em entrevista como fonte de pesquisa em seu Trabalho de Conclusão de Curso, bem como publicar a transcrição da entrevista nos anexos do trabalho e em eventuais divulgações do estudo.

Florianópolis, 13 de fevereiro de 2024.



Assinatura da entrevistada

**ANEXO F - AUTORIZAÇÃO DE ENTREVISTA MARIA TEREZA VIVIAN KUREK****AUTORIZAÇÃO**

Eu, Maria Teresa Vivian Kurek, abaixo assinada, autorizo Tesla Weber Martins, graduanda do bacharelado em História da Arte do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), a utilizar as informações por mim prestadas em entrevista como fonte de pesquisa em seu Trabalho de Conclusão de Curso, bem como publicar a transcrição da entrevista nos anexos do trabalho e em eventuais divulgações do estudo.

santa maria, 15 de fevereiro de 2024.



---

Assinatura da entrevistada

**ANEXO G - AUTORIZAÇÃO DE ENTREVISTA ANNA ANTOSZCZUK****AUTORIZAÇÃO**

Eu, Anna Larissa Antoszczuk, abaixo assinada, autorizo Tesla Weber Martins, graduanda do bacharelado em História da Arte do Instituto de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), a utilizar as informações por mim prestadas em entrevista como fonte de pesquisa em seu Trabalho de Conclusão de Curso, bem como publicar a transcrição da entrevista nos anexos do trabalho e em eventuais divulgações do estudo.

São Jose, SC, 16 de Fevereiro de 2024.

Assinatura da entrevistada

## NOTAS DE FIM

---

i Viridian Masquerade. i'm viridian, and this is my personal blog.  
i am a mosaic of everyone i've ever loved [...] *Tumblr*. Disponível em:  
<https://viridianmasquerade.tumblr.com/post/634434560565936128/smokeinsilence-have-you-ever-noticed-you-pick-up>. Acesso em: 20 jan. 2024.