



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL – PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

CLARA MELO MOREIRA LIMA

**A CULTURA PARTICIPATIVA E AS ARTES DE FÃS COMO MODIFICADORAS
DA CONSTRUÇÃO DE SENTIDO DE UMA OBRA ORIGINAL, ATRAVÉS DO
FENÔMENO DA BORBOLETA EM ARCANE (2024)**

FORTALEZA

2025

CLARA MELO MOREIRA LIMA

A CULTURA PARTICIPATIVA E AS ARTES DE FÃS COMO MODIFICADORAS DA
CONSTRUÇÃO DE SENTIDO DE UMA OBRA ORIGINAL, ATRAVÉS DO
FENÔMENO DA BORBOLETA EM ARCANE (2024)

Trabalho de Conclusão de Curso de
graduação em Comunicação Social –
Publicidade e Propaganda, do Instituto de
Cultura e Arte, da Universidade Federal do
Ceará, como requisito parcial à obtenção do
título de bacharel em Comunicação Social,
com habilitação em Publicidade e
Propaganda.

Orientador: Dr. João Victor de Sousa
Cavalcante

FORTALEZA
2025

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

Universidade Federal do Ceará

Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

L697c Lima, Clara Melo Moreira.

A cultura participativa e as artes de fãs como modificadoras da construção de sentido de uma obra original, através do fenômeno da borboleta em Arcane (2024) / Clara Melo Moreira Lima. – 2025.

89 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Curso de Cinema e Audiovisual, Fortaleza, 2025.

Orientação: Prof. Dr. João Victor de Sousa Cavalcante.

1. Cultura participativa. 2. Fã-arte. 3. Cultura de fãs. 4. Ciberespaço. 5. Tradução intersemiótica. I. Título.

CDD 791.4

CLARA MELO MOREIRA LIMA

A CULTURA PARTICIPATIVA E AS ARTES DE FÂS COMO MODIFICADORAS DA
CONSTRUÇÃO DE SENTIDO DE UMA OBRA ORIGINAL, ATRAVÉS DO
FENÔMENO DA BORBOLETA EM ARCANE (2024)

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda, do Instituto de Cultura e Arte, da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de bacharel em Comunicação Social, com habilitação em Publicidade e Propaganda.

Orientador: Dr. João Victor de Sousa Cavalcante

Aprovada em: 31/07/2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. João Victor de Sousa Cavalcante (Orientador)
Universidade Federal do Ceará

Prof.^a Dra. Soraya Madeira da Silva
Universidade Federal do Ceará

Prof.^a Dra. Gabriela Frota Reinaldo
Universidade Federal do Ceará

Para todos os fãs, todos os artistas e todos os fãs-artistas que têm a coragem de dividir sua essência com o mundo. Principalmente para todas as obras pelas quais fui periodicamente obcecada e inspirada durante minha vida.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente aos meus pais Eduardo e Thereza, que tanto investiram e tanto sacrificaram para que eu chegassem onde cheguei — e que me inspiram todo dia a ser uma pessoa melhor do que fui ontem, a buscar meu local sob o sol. Se pudesse escolher uma família na qual nascer, escolheria vocês novamente.

À minha irmã “gêmea” Mariana, por ser minha melhor amiga e a melhor irmã que eu poderia ter. Pelo imenso apoio, carinho, risadas e surtos, e por ter indicado Jorge Ben Jor quando minha vida estava um caos. Lhe amo intensamente.

Aos meus amigos tão queridos das jogatinas em mundos imaginários de RPGs, que me fazem ver o mundo com tantas maravilhas, e suas conversas estranhas às altas horas da noite: Luís, Sofia, Vini, Allan, Victória, Zacharias, Juno, Nelson, Emiliano, e até mesmo Uriel. Vocês fazem a vida ser mais leve.

Ao meu professor-orientador João Victor: não só pela paciência, cuidado, apoio e por me trazer tranquilidade mesmo nos momentos mais intensos, mas também porque seus vastos conhecimentos me inspiraram a amar ainda mais o processo de escrever este trabalho.

À banca examinadora, Gabriela Reinaldo e Soraya Madeira, por aceitarem compartilhar seus extensos conhecimentos e feedbacks para este trabalho — e para meu desenvolvimento acadêmico.

À universidade pública, em especial a Universidade Federal do Ceará e todo seu corpo docente que tem tanta competência, apreço e missão: não só com os novos profissionais, mas também com formar os novos adultos da nossa sociedade. Viva o cenário acadêmico, com seus inúmeros desafios e suas imensas vitórias.

Aos meus gatos Bimbim, Meião e “Pipico”, cuja saudade me surpreende todos os dias. Às minhas amadas Pucca e Nega, que descansam para sempre em paz debaixo das dunas de Almofala.

A todos os fãs e suas comunidades que celebram, acolhem, criam e amam com tanta paixão.

Por fim, às artes humanas de todos os tipos — que me fazem respirar, amar, e agradecer por existir nessa vida tão vasta.

Caíram a noite inteira sobre o povoado numa tempestade silenciosa, e cobriram os telhados e tamparam as portas e sufocaram os animais que dormiam na intempérie. Tantas flores caíram do céu, que as ruas amanheceram atapetadas por uma colcha compacta, e foi preciso abri-las de novo com pás e ancinhos para que o cortejo pudesse passar (MÁRQUEZ, 2018, p. 155).

RESUMO

Esse trabalho tem como objetivo evidenciar como as *fanarts* criam novas construções de sentido para uma obra original, e quais os impactos internos e externos nos quais elas podem estar envolvidas — utilizando-se de estudo o caso da ressignificação do relacionamento de Jayce e Viktor através da borboleta branca na obra *Arcane*. Tal presente monografia discute os fãs sob a luz de serem não só consumidores, mas também principalmente como produtores culturais participantes capazes de amplas influências nos poderes de autoria; colocando os fãs-artistas e suas *fanarts* como tradutores de uma obra. A tradução aqui vista é de um sistema de signos para outro em uma tradução intersemiótica (PLAZA, 2003), selecionando, recortando, mesclando e sugerindo novos conteúdos, criando obras espelhadas nas originais — porém com novas construções e novos sentidos, modificando a leitura e a própria imagem da obra original para parte de seu público. Para tal, serão analisadas quatro *fanarts* de *Arcane* com a metodologia semiótica de análise de imagem (JOLY, 2007), para entender como a tradução ocorre e como os conteúdos modificam-se para cada artista, sugerindo novas possibilidades para a relação de Jayce e Viktor e para a própria imagem simbólica da borboleta. As *fanarts* então serão vistas como ferramentas simbólicas de detenção de poder e hierarquização de indivíduos dentro dos grupos sociais *fandoms*. Ao estudar as *fanarts* e os fãs que as produzem dentro do contexto dos *fandoms*, evidenciamos a complexidade dos processos internos sociais de comunicação de um grupo antes visto com preconceitos e ampla simplificação de comportamentos, a fim de evidenciar o poder que os consumidores possuem sob uma obra. Dessa forma, as *fanarts* foram reconhecidas em diversas funções dentro de seus grupos sociais, como por exemplo: símbolo de apreciação, hierarquização de conteúdos e de indivíduos, e formas de exercícios de poderes simbólicos.

Palavras-chave: cultura participativa; fã-arte; cultura de fãs; ciberespaço; tradução intersemiótica; poder simbólico.

ABSTRACT

This article aims to highlight how fanarts create new constructions of meaning for an original media, and what internal and external impacts they may be involved in — using as a case study the reinterpretation of the relationship between Jayce and Viktor through the white butterfly in the series Arcane. This monograph discusses fans not only as consumers, but also and especially as participating cultural producers capable of exerting broad influence over authorship; as it will position fan-artists and their fanarts as translators of a work. The ‘translation’ here is understood as transferring from one system of signs to another, in an intersemiotic translation (PLAZA, 2003), selecting, cropping, mixing, and suggesting new content, creating works that reflect the original ones — but with new constructions and new meanings, modifying the reading and the very reception of the original work for part of its audience. To this end, four Arcane fanarts will be analyzed using the semiotic methodology of image analysis (JOLY, 2007), to understand how the translation occurs and how content is modified by each artist, suggesting new possibilities for the relationship between Jayce and Viktor and for the symbolic image of the butterfly itself. Fanarts will thus be seen as symbolic tools of power and the hierarchization of individuals within fandom’s social groups. By studying the fanarts and the fans who produce them within the context of fandoms, we highlight the complexity of the internal social communication processes of a group once seen through prejudice and an overly simplified view of behaviors, in order to demonstrate the power that consumers can hold over a work. In that regard, fanarts have been recognized in various roles within its social groups, such as symbols of appreciation, means of ranking content and individuals, and ways of exercising symbolic power.

Key-words: participatory culture; fanart; fan culture; cyberspace; intersemiotic translation; symbolic power.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – <i>Printscreens</i> do fenômeno e reação dos fãs brasileiros.....	22
Figura 2 — Visuais do jogo <i>Stardew Valley</i>	25
Figura 3 — Pontos de sociabilidade do fazendeiro e relacionamentos.....	26
Figura 4 — <i>Printscreens</i> do vídeo do fã Akkakora	27
Figura 5 — Imagem oficial do personagem Harvey.	27
Figura 6 — Comentário com reação ao vídeo do fã <i>Akkakora</i> e conteúdos.	28
Figura 7 — Produções audiovisuais dos fãs para a música <i>Ruthlessness</i>	31
Figura 8 — Representação de Poseidon por Neal Illustrator.	32
Figura 9 — Representação de Poseidon por Gigi.	33
Figura 10 — Ilustrações das capas de <i>Percy Jackson</i> e os Olimpianos.....	36
Figura 11 — Primeiras artes de <i>Percy Jackson</i> por Viria em 2013.	37
Figura 12 — Reconhecimento de Viria por outros fãs.....	37
Figura 13 — Explosão em <i>Arcane</i> similar a borboleta	44
Figura 14 — Post mais antigo encontrado referenciando a borboleta de <i>Arcane</i> como teoria.	46
Figura 15 — Discussões sobre figuras da borboleta conectando os personagens...	47
Figura 16 — Exemplo da apropriação da borboleta em uma <i>fanart</i>	48
Figura 17 — <i>Fanart</i> por Danadelion.	58
Figura 18 — Visuais oficiais de Jayce e Viktor no momento da separação.	60
Figura 19 — <i>Fanart</i> por Vierryn.....	61
Figura 20 — Divisão da arte original para análise de composição.....	62
Figura 21 — Cena original do rosto de Viktor.....	64
Figura 22 — Cena original da explosão de Jayce e Viktor.....	65
Figura 23 — <i>Fanart</i> por Daisanfar.....	66
Figura 24 — Cena original do experimento <i>Hextech</i>	68
Figura 25 — Jayce e Viktor extinguindo a magia arcana.	69
Figura 26 — <i>Fanart</i> por Mari-Maritimus.	70
Figura 27 — Recorte da <i>fanart</i> por Mari-Maritimus para análise.....	72
Figura 28 — Aparência de Jayce.	73
Figura 29 — Referências à borboleta e formato das marcas.	74
Figura 30 – Gema <i>Hextech</i>	74

Figura 31 – Anomalia arcana. 75

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	OS FÃS E SUA CULTURA	17
2.1	As mudanças nos meios de comunicação, do consumidor e da imagem do espectador	17
2.2	Os fãs, os <i>fandoms</i> e sua cultura.....	23
2.3	As <i>fanarts</i> , a cultura interna da comunidade e a mitologia pessoal	28
3	SIGNIFICAÇÃO E TRADUÇÃO DE UMA OBRA	40
3.1	A morte do autor, autor e autoria, e o potencial de absorção de conteúdos do <i>fandom</i>	40
3.2	As <i>fanarts</i> pela ótica da tradução intersemiótica, <i>Arcane</i> , e a hierarquização de conteúdos	44
4	METODOLOGIA, E PODER SIMBÓLICO	54
4.1	Análise de imagem, as <i>fanarts</i> e seus possíveis significados	54
4.1.1	Análise semiótica da fanart do fã Danadelion.....	57
4.1.2	Análise semiótica da <i>fanart</i> do fã Vierryn	60
4.1.3	Análise semiótica da <i>fanart</i> do fã Daisanfar	65
4.1.4	Análise semiótica da <i>fanart</i> do fã Mari-Maritimus	69
4.1.5	Conclusão sobre as <i>fanarts</i> analisadas	75
4.2	O poder de significar uma obra e o poder simbólico	77
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	84
	REFERÊNCIAS.....	86

1 INTRODUÇÃO

Os fãs são, antes de qualquer coisa, consumidores de algo: fazem parte de um público que consome e pesquisa sobre uma mídia, um tema ou uma figura pública específica. No entanto, a imagem popular do fã nem sempre é vista com bons olhos. Frequentemente, são associados a comportamentos intensos, passionais e até mesmo fanáticos: declarar-se como fã pode, em muitos contextos, ser interpretado como sinal de ingenuidade ou excesso emocional.

Apesar disso, ser fã é um fenômeno presente desde antes da *internet*: como por exemplo, fã-clubes para cantores de ópera¹ ou grupos de ‘admiradores’ colecionadores de certos artistas. Além disso, a reunião de pessoas para compartilhar afetos, teorias, conhecimentos e criações em grupos sociais acompanha essa condição desde suas origens, tendo se adaptado conforme as transformações nos meios de comunicação (CURI, 2010). Na contemporaneidade, com a *internet* e seus espaços de socialização, esses indivíduos se reúnem com mais facilidade, formando grupos temáticos denominados *fandoms* no contexto *online*. Nesses grupos, o consumo por si só já não é suficiente.

Produções culturais como *fanarts* (artes visuais), *fanfics* (textos escritos) e *fanfilms* (filmes produzidos por fãs), entre outras, mostram que ‘ser fã’ torna-se também uma atividade produtiva. Por não serem produções ‘oficiais’ ou ‘originais’ e muitas vezes sendo voltadas para temas da cultura *pop*², essas obras costumam ser vistas como secundárias ou menos relevantes. Contudo, é importante notar como as novas organizações e impactos sociais que acompanham estas produções são únicas e possuem complexidades que se fazem necessários atenção acadêmica. Afinal, nenhuma obra é consumida de forma idêntica por todos. Cada produção feita por fãs carrega as marcas dessas leituras singulares, tornando-se, assim, um produto cultural derivado da obra ‘original’³ — que, ao mesmo tempo que pode

¹ Como por exemplo, o fã-clube “The Jenny Lind Club of Detroit”, ou o “Clube de Detroit de Jenny Lind” feito para admirar, estudar e juntar arquivos sobre as apresentações da cantora sueca de ópera Jenny Lind, fundado em 1937. Disponível em: <https://findingaids.lib.umich.edu/catalog/umich-bhl-88274>. Acesso em: 12 jul. 2025.

² Cultura popular: manifestações artísticas e culturais voltadas para o grande público.

³ O termo ‘original’ presente neste trabalho será utilizado para diferenciar produções do público com o material-base. Reconhecemos que ‘original’ aqui nada se refere a um material completamente novo, ‘melhor’ ou porventura absoluto, e sim somente termo para diferenciação.

reforçar elementos centrais da narrativa, pode também propor novos caminhos interpretativos.

É nesse contexto que se insere o interesse por estudar *fanarts*, ou seja, as artes visuais feitas por fãs. Cada fã-artista realiza uma seleção própria de conteúdos ao representar aquilo que lhe desperta interesses. Além disso, o alcance das imagens no espaço da *internet* amplia o potencial das *fanarts* como produtos culturais capazes de atingir diversas pessoas e influenciá-las com suas abordagens visuais. Surge então uma indagação: o que se torna a obra original diante de tantas outras interpretações que surgem?

Diante da necessidade de compreender os potenciais e as influências das *fanarts*, este presente trabalho tem como objetivo evidenciar como as *fanarts* criam novas construções de sentido para uma obra original, além de buscar compreender as *fanarts* como produções simbólicas e suas implicações, e as mudanças que trazem para os fãs-artistas e para seus grupos sociais.

Para isso, foi selecionado como objeto de estudo um fenômeno ocorrido em 2024, durante o lançamento da segunda temporada da série animada *Arcane*. Criada por Christian Linke e Alex Yee, *Arcane* (2024) é uma produção do estúdio francês Fortiche, supervisionada pela Riot Games, e lançada pela plataforma de streaming Netflix. Ambientada no universo do jogo League of Legends, a série acompanha o conflito sociopolítico entre a cidade rica de Piltover e a subalternizada Zaun, tendo como foco principal as irmãs Violet (Vi) e Powder (Jinx). Sendo uma obra reconhecida por suas narrativas densas e protagonismo múltiplo, o lançamento da nova temporada da série trouxe o acontecimento de um fenômeno marcante: o relacionamento entre os personagens Jayce e Viktor passou a ser simbolicamente representado pelos fãs através da imagem de uma borboleta branca.

Para compreender esse ‘fenômeno da borboleta’, é necessário contextualizar os personagens. Jayce Talis, de Piltover, e Viktor, originalmente de Zaun⁴, são dois cientistas que desenvolvem juntos uma tecnologia inovadora chamada *Hextech* — uma fusão entre magia arcana e tecnologia. Ambos têm motivações distintas: Jayce envolve-se na política entre as elites de Piltover por desejar ser reconhecido como um bom inventor, enquanto Viktor deseja utilizar a

⁴ Piltover é reconhecida na série por suas tecnologias e riquezas, a ‘Cidade do Progresso’. Em contrapartida, Zaun — ‘a Cidade Baixa’ — assimila-se a um subúrbio abaixo de Piltover, e é marcada pela pobreza e por toxinas produzidas pelas indústrias de Piltover. Assim, há uma tensão entre as duas cidades-irmãs, assim como há paralelos narrativos entre Jayce e Viktor e suas origens.

tecnologia para melhorar as condições de vida da população — incluindo a sua própria, já que vive com complicações físicas na perna direita e, posteriormente, uma doença respiratória terminal.

À medida que Jayce se envolve com os interesses da alta sociedade, Viktor aproxima-se da fonte arcana da *Hextech*, conectando-se fisicamente à magia e sendo parcialmente ‘curado’ por ela, permitindo que sua perna direita seja ‘curada’ e que sua doença suma. No entanto, o rumo militarizado que a tecnologia *Hextech* toma não é visto positivamente por Viktor, e ele opta por seguir sozinho. Ele é então gradualmente consumido pelo próprio poder que utilizou em sua invenção, buscando então ‘curar’ a todos — o que se mostra algo negativo posteriormente e é impedido por diversas outras personagens. A divergência entre suas visões de mundo e seus caminhos opostos intensifica o vínculo entre Jayce e Viktor, que se revela profundo, porém conflituoso. Assim, culmina em discussões, afastamento e eventual rompimento.

A segunda e última temporada da série então termina com uma reaproximação entre os dois. Jayce abandona sua carreira e sua vida anterior para reencontrar Viktor e tentar salvá-lo, resultando na união de ambos diante da força descontrolada da magia arcana — sendo, por fim, consumidos por ela numa explosão, que se assimila com as asas de uma borboleta.

Em diversas outras cenas dos dois personagens da série, a borboleta branca aparece. Embora esteja presente nestes momentos específicos de emoção — como, por exemplo, a cena do diagnóstico da doença de Viktor —, ela surge apenas como um elemento discreto de plano de fundo, e nunca é oficialmente reconhecida como simbólica de fato. Ainda assim, o *fandom* passou a adotar esta borboleta como um importante símbolo narrativo da relação entre os dois personagens. Esse significado, atribuído coletivamente pelos fãs, foi incorporado por diversos fã-artistas, que passaram a utilizá-la em suas produções visuais, reforçando e ampliando ainda mais a difusão da ‘teoria da borboleta’. Não obstante, a borboleta também sofreu modificações de sentido nas próprias artes, trazendo novas narrativas para as cenas originais com as adaptações dos fãs — assim, tornou-se quase cílico a influência das *fanarts* para as discussões dos fãs e das discussões dos fãs para as *fanarts*, surgindo cada vez mais novos sentidos e releituras das cenas. Para alcançar tais objetivos, será realizada uma revisão bibliográfica sobre o

tema, além de trazer casos empíricos para melhores contextualizações e análises semióticas de quatro *fanarts* selecionadas que apresentam a teoria da borboleta. Tal fenômeno da borboleta branca é de interesse por suas complexidades, desde seu surgimento como fenômeno dos *fandoms* até a produção das artes.

Para discutir essa questão com profundidade, este presente trabalho se organiza em três capítulos principais, que buscam avançar gradualmente do contexto teórico ao estudo específico das *fanarts* em *Arcane*. O primeiro capítulo aborda os contextos históricos e teóricos que envolvem a figura do público, em especial sua relação com os meios de comunicação (WOLF, 2008; HALL, 2003), trazendo uma importante reflexão: a desvalorização do público nesses estudos pode ser espelhada, de forma adaptada, na desvalorização do fã. A partir disso, introduz-se o conceito de cultura participativa (JENKINS, 2009) no ciberespaço (LEVÝ, 1999) e a estrutura social dos *fandoms*, com foco especial na figura do fã-artista e as hierarquizações internas que são validadas através da *fanart* (CURI, 2010; MANIFOLD, 2009).

O segundo capítulo discute as noções contemporâneas de autoria e de produção de sentido (BARTHES, 2004; FOUCAULT, 2006), relacionando a prática da *fanart* não só como uma produção de afeto, mas também como uma tradução — em específico a tradução de elementos do audiovisual para as artes estáticas, que requer seleção e reorganização de conteúdos (PLAZA, 2003). Aqui, entende-se a *fanart* então como produto de um processo interpretativo, que transforma elementos da obra original e propõe novas leituras por meio das imagens visuais produzidas pelos fãs.

Já o terceiro capítulo é dedicado à análise do fenômeno da borboleta branca presente em *Arcane*, ao ser adotada e ressignificada pelo *fandom* como símbolo da relação entre os dois personagens. A partir desse estudo de caso, serão analisadas as quatro *fanarts* publicadas na plataforma *Tumblr* no período de dezembro de 2024, época que acompanhou o lançamento da segunda temporada de *Arcane*: artes estas dos quatro fãs-artistas Danadelion⁵, Vierryn⁶, Daisanfar⁷ e Mari-Maritimus⁸. Os critérios de seleção para as *fanarts* foram: publicadas na plataforma *Tumblr* no período de lançamento da segunda temporada, em dezembro

⁵ Disponível em: <https://www.tumblr.com/danadelion>.

⁶ Disponível em: <https://www.tumblr.com/vierryn>.

⁷ Disponível em: <https://www.tumblr.com/daisanfar>.

⁸ Disponível em: <https://www.tumblr.com/mari-maritimus>.

de 2024, acompanhando os episódios da série; tivessem representações de acontecimentos verdadeiros ao material-base, como cenas, visuais dos personagens e elementos presentes na obra; representassem também o relacionamento de Jayce e Viktor por meio de elementos, composição e afins, mas que sempre existisse a presença da borboleta (de forma explícita ou abstrata) para acompanhar a tradução dos acontecimentos; possuíssem novas sugestões de conteúdo, como sugestões de emoções, opiniões ou impressões para os personagens. Assim, serão analisadas por meio da metodologia de análise de imagem (JOLY, 2007) para entendermos como as composições visuais trazem novas sugestões de construção de sentido. Além disso, as *fanarts* serão compreendidas como recurso simbólico e expressão de poder cultural, com base na teoria do poder simbólico (THOMPSON, 1998); observando como essas produções não só atuam na construção de sentidos e reorganização simbólica da obra original dentro do ambiente participativo dos fãs, como também sendo ferramentas que exercem poder e ampla influência.

2 OS FÃS E SUA CULTURA

2.1 As mudanças nos meios de comunicação, do consumidor e da imagem do espectador.

Quando é realizada uma produção midiática, é preciso que se tenha em mente que ela pode e muito provavelmente será vista e consumida por um público — sendo este específico ou não. Apesar de ser um termo flexionado no singular, um ‘público’ é representado comumente por diversas pessoas (essas sendo plurais) que irão entrar em contato com a obra apresentada. Quando um filme é transmitido nos cinemas, por exemplo, há pessoas que irão ver e consumir o conteúdo, esse público se tornando então ‘consumidores’.

Os conceitos de mídia e público foram estudados mais atentamente após o fim da 2^a Revolução Industrial em meados do século XX, no período entre a Primeira Guerra Mundial (declarada finalizada em 1918) e o início da Segunda Guerra Mundial, em 1939. Atentou principalmente para os meios de comunicação de massa e suas relações com o público, ou, como denominado na época, a massa.

Os meios de comunicação já haviam passado por diversas modificações e mudanças de paradigmas, como por exemplo, o desenvolvimento da prensa móvel de Gutenberg em 1430 que permitiu o surgimento da imprensa e, com isso, a fácil reprodução da escrita. Por sua vez, o jornal impresso, o rádio e posteriormente a televisão permitiram que novas relações de mídia e público surgissem, diminuindo as fronteiras físicas da distância e manuais dos ofícios e divulgando informações cada vez mais rápido.

Em seu livro “Teorias das Comunicações de Massa”, o sociólogo e professor italiano Mauro Wolf (2008) apresenta o contexto histórico e a narrativa dos estudos dos meios de comunicação e da cultura de massas desta época. Em tal leitura, é possível perceber como o início dessas pesquisas colocava o público — ou a *massa* — como “[...] constituída por um conjunto homogêneo de indivíduos que, enquanto seus membros, são essencialmente iguais, indiferenciáveis, mesmo que provenham de ambientes diferentes, heterogêneos, e de todos os grupos sociais” (WOLF, 2008, p. 8).

É importante entender que tal observação da ação organizacional dos meios de comunicação sobre a massa tem raízes sócio-políticas num período entre as duas guerras, em que ocorreu a ascensão do nazismo alemão e do facismo italiano. Assim, houve a intensificação da presença de governos autoritários na sociopolítica mundial, os quais buscavam o controle das grandes mídias para manipulação da população com propagandas políticas; a fim de isolar individualidades e apagar pensamentos críticos (WOLF, 2008).

Também é de suma notoriedade perceber que esses estudos estavam voltados para a relação de comunicação entre governos e cidadãos, e que posteriormente seriam estudados os efeitos entre a indústria midiática e o público, mas que são contextos importantes para a reconstrução histórica. Contudo, tal teoria não tardou a ser questionada. Existem diversos autores e textos que põem em teste as afirmações iniciais sobre público e recepção da comunicação de massa, e para os devidos fins deste trabalho os conceitos apresentados pelo sociólogo britânico-jamaicano Stuart Hall serão estudados⁹.

Em seu artigo Codificação/Decodificação (2003), Hall questiona a linearidade do processo comunicativo apresentado até então, em que iniciava-se com um emissor, seguido de uma mensagem, finalizado pelo receptor recebendo a mensagem. Para Hall (2003), tal processo ocorre então por cinco momentos distintos e suas articulações que seriam conectadas, porém teriam características e momentos próprios: Produção, circulação, distribuição, consumo e reprodução (HALL, 2003, p. 2). Ao contrário de um esquema com somente um caminho, tal proposição de Hall possui diversos pontos em que se conectam entre si, como numa rede.

Tal esquematização traz à luz que as dinâmicas de poder e influência não são unilaterais e fixas, como na outra sugestão de esquema: deixa de ser visto como um rio que só deságua em uma direção, uma força imparável e imutável, e torna-se um fluxo de conexão em que cada elemento intercala-se com o outro — um ‘círculo’, como Hall indica (2003, p.1). Com esses novos argumentos, os estudos culturais apontam uma nova realidade para a visão de recepção do público. Ademais, Hall posiciona então a comunicação e as mensagens não como perfeitamente lineares,

⁹ Entre os primeiros estudos dos *mass media* e os estudos culturais há uma grande contribuição de vários autores, contudo a seleção de Stuart Hall dialoga diretamente com a vertente norte-americana dessas pesquisas — especialmente a teoria dos usos e gratificações.

em que a mensagem dependeria unicamente dos entendimentos do receptor, e sim como um fenômeno muito mais complexo¹⁰.

Em textos mais recentes, Henry Jenkins em seu livro *Cultura da Convergência* (2009) aponta mudanças nas relações de público e mídia ainda mais extensas e características dos meios de comunicação que surgiram com o avanço tecnológico. A modificação do formato das mídias — de imprensa, rádio e televisão para a inserção da *internet* como meio de comunicação — transformou também não só a recepção, como também como público interage com os conteúdos e com o fluxo do processo comunicativo. É percebido aqui que o público pode ser cada vez menos representado pelo momento único de ‘consumo’ e mais inseridos nos momentos de ‘circulação’, ‘distribuição’ e, o mais importante para este trabalho, ‘produção’.

Para entender melhor o que trouxe essa mudança de realidade, o surgimento da *internet* no século XX ampliou a comunicação e permitiu um local que Pierre Levý reconhece por ciberespaço, um “novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores” (p. 17). O ciberespaço gera então uma cibercultura, que Levý define como “[...] não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo” (LEVÝ, 1999 p. 17).

Como citado anteriormente, os meios de comunicação de massa então deixam de ser exclusivos da imprensa jornalística, dos canais de rádio ou das emissoras de televisão, abrindo possibilidades para a própria população e para o público poder receber e emitir mensagens com capacidades de alcance muito maiores do que as já vistas antes. Com essas novas realidades, as formas que o consumo acontece também se modificam.

Se no início das pesquisas de comunicação, da publicidade e da propaganda os consumidores eram vistos como manipuláveis e pouco influentes no

¹⁰ Em uma entrevista com Stuart Hall para entender os contextos de criação dos argumentos do texto, Hall explica: “Ora, você percebe que a implicação desse modelo e que toda comunicação é uma comunicação perfeita? A única distorção nela é que o receptor pode não estar em condições de captar a mensagem que deveria captar. Mas se ele ou ela fosse inteligente e alerta o suficiente, obviamente não existiria nenhum problema com o significado. [...] Então, a primeira tomada de posição de ‘Codificação/Decodificação’ e, em parte, a de interromper esse tipo de noção transparente de comunicação para dizer: ‘Producir a mensagem não é uma atividade tão transparente como parece’” (HALL, 2003, p.180).

produto final, aqui o público cada vez mais presente nas grandes mídias se torna participante não só da recepção do conteúdo final, como também uma etapa importante durante todo o processo de produção e de manutenção das informações.

Em seu livro *Cultura da Convergência* (2009), Jenkins explica como as novas tecnologias fazem com que ocorra uma convergência midiática; se antes as informações eram encontradas em meios específicos com características singulares, a existência de tecnologias informáticas como a *internet*, o computador e posteriormente o celular permite que o fluxo de informações seja direcionado para aparelhos cada vez mais multimidiáticos¹¹.

Em tempos anteriores era necessários gramofones para músicas, jornais para notícias e telégrafos para contato, porém as tecnologias desenvolveram-se para serem acessadas de forma rápida e direta, geralmente em um mesmo local.

Um exemplo atual para a convergência midiática são os telefones celulares, que com somente um aparelho é possível realizar inúmeras funções. Ou então computadores, em que Jenkins exemplifica que “um adolescente fazendo a lição de casa pode trabalhar ao mesmo tempo em quatro ou cinco janelas no computador: navegar na *Internet*, ouvir e baixar arquivos MP3, bater papo com amigos, [...] alternando rapidamente as tarefas” (JENKINS, 2009, p. 44).

Contudo, como funciona para as informações? Com tantas possibilidades e materiais disponíveis em meios similares, os espectadores são necessários para permitir que parte do processo da convergência de informações aconteça. Em seu pensamento,

Meu argumento aqui será contra a ideia de que a convergência deve ser compreendida principalmente como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Em vez disso, a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos (JENKINS, 2009, p.30).

No século XIX, caso uma peça teatral fosse lançada, as formas de um indivíduo saber e ter interesse em consumi-la seria por meio de publicidades e

¹¹ Ao falarmos sobre convergências em mídias, a convergência midiática de Jenkins não deve ser confundida com outras, como por exemplo, a convergência tecnológica por Nicholas Negroponte (1979), proposta nos anos 60: “*Convergência era a palavra utilizada para mostrar que a então tímida interseção entre os três principais ramos da comunicação e informação se tornaria, até o ano 2000, uma tendência dominante. Por conta da fusão tanto das empresas, quanto das linguagens, não seria mais possível lidar com cada área em separado*” (FIDLER, 1997 apud GARSON, 2019, p. 59).

patrocínios da própria produção, nível de popularidade em sua cidade local ou por referências àquela obra em outras obras. Hoje, com a existência do ciberespaço, tem-se acesso a ver pessoas de qualquer local do mundo conversando sobre produção, a se deparar com blogs de críticas cinéfilas, observar produções de fãs temáticas ao conteúdo da peça e ter seu interesse despertado de formas que antes eram mais difíceis de acontecer devido às restrições dos meios de comunicação.

Tendo isso em vista, ainda que essa convergência de informações seja mediada com maior intensidade pela existência do ciberespaço, ela não ocorre por conta dos aparelhos ou pelas tecnologias, e sim “dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros” (JENKINS, 2009, p. 30).

Jenkins explica que uma parte importante desse processo é a existência do que ele nomeia de ‘mitologia pessoal’: Nem todos os consumidores de um público são iguais. A vivência pessoal, social e política de cada um dos indivíduos também modifica sua forma de absorver, refletir, considerar e discutir sobre conteúdos, sempre trazendo sua própria visão de mundo — ou mitologia pessoal — durante o assunto.

São justamente essas diferenças, tais mitologias pessoais, que fazem com que o público tenha curiosidade e interesse em continuar conversando entre si, trocando ideias e gerando debates, participando de uma cultura: uma “cultura participativa” (JENKINS, 2009). Quando se insere tal pensamento no cenário da amplitude do ciberespaço e da cibercultura, é perceptível como o processo de convergência e de interação social *online* permite inúmeras discussões e inúmeras formas que a convergência aconteça.

Peguemos como exemplo a discussão *online* que ocorreu durante o lançamento da segunda temporada da série animada *Arcane* em 2024.

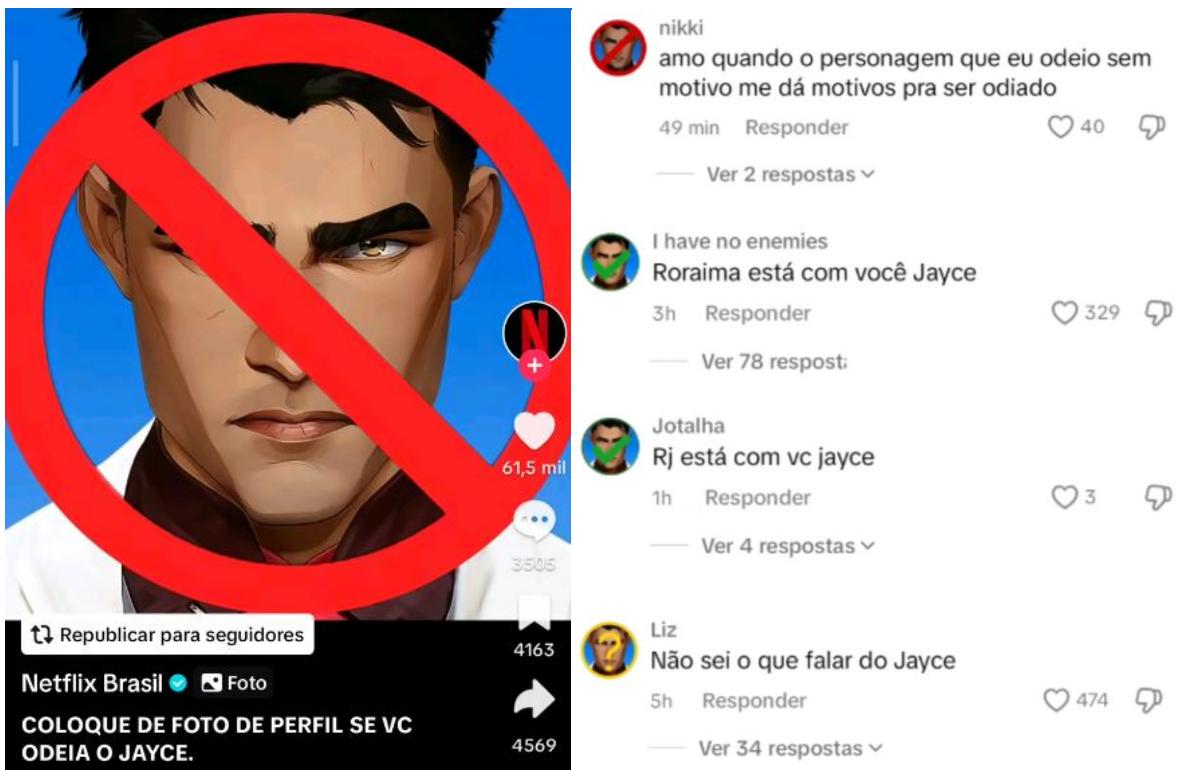
No 2º ato da série, no qual foi disponibilizado pela plataforma de streaming *Netflix* no dia 13 de novembro, seu terceiro e último episódio contou com uma das personagens (Jayce) ferindo outro personagem (Viktor), este sendo querido pela comunidade de fãs.

A narrativa foi contada de forma ambígua. Em um momento de lucidez após ser alvo de magia arcana temporal pouco explicada na série até o momento, Jayce realiza uma jornada em busca de Viktor e realiza um ato de tentativa de

execução. Sem saber se Viktor de fato havia falecido, as discussões dos fãs sobre os acontecimentos se intensificaram nas redes sociais.

Em algumas plataformas, como o X (antigo *Twitter*), seu formato multimidiático permitiu aos fãs debaterem com análises e fotos para apresentar evidências se Jayce estava correto ou não. Enquanto isso, no *Tiktok*, plataforma em que a comunicação ocorre principalmente por meio de vídeos e comentários nestes vídeos, as discussões possuíram características mais humorísticas em sua maioria. Como nem todas as pessoas no *Tiktok* têm interesse ou possibilidade de publicar um vídeo com suas opiniões, os fãs começaram a mostrar seu apoio e opiniões pessoais por meio de suas fotos de perfil, inicialmente colocando Jayce com símbolos de aceitação ou negação (Figura 1).

Figura 1 – *Printscreens* do fenômeno e reação dos fãs brasileiros.



Fonte: *Printscreens* do vídeo do usuário Blackbestyone no *Tiktok* (2024). À esquerda, o vídeo publicado pelo perfil brasileiro oficial da plataforma de streaming *Netflix*. À direita, compilados de comentários do próprio vídeo.

Pouco tempo depois, mais imagens surgiram com outros símbolos, sendo sempre um dos personagens de *Arcane* com algo representativo daquele fã com a foto de perfil, incluindo bandeiras de países ou símbolos de lutas sociais apoiadas pelos indivíduos.

Tal evento é uma notável demonstração de como a mitologia pessoal que Jenkins (2009) menciona reforça as interações *online* de público, cada indivíduo desejando apresentar suas opiniões e participar dos grupos sociais formados no ciberespaço. É justamente desse ponto em que a maioria das produções internas de fãs surgem, já que existe um desejo de expressão pessoal e participação entre os indivíduos dentro de um *fandom*.

2.2 Os fãs, os *fandoms* e sua cultura

A palavra “fã” vem da abreviação do inglês *fan*, vindo do latim *fanaticus*; um termo relacionado a ser devoto ou fanático inicialmente tendo conotações históricas religiosas e políticas (CURI, 2010). Apesar das origens etimológicas históricas de início desvalorizarem o fã ao relacioná-lo a um *fanático*, é preciso entender que a visão atual do que é um fã foi modificada com o tempo.

Pertinente aos fenômenos de celebridades e da cultura das estrelas, os primeiros estudos de fã foram voltados para os admiradores de esportes e seus jogadores, e os participantes de grupos de fãs — ou torcidas, neste caso — eram vistos como pessoas que cultuavam algo sem traço de racionalidade (CURI, 2010). Nesse ponto, é digno de análise como o público retorna a ser retratado como uma ‘massa’, incapazes de criticidade e à mercê de um comunicador de características manipulativas — tal como apontado nos primeiros estágios dos estudos de comunicação de massas.

Contudo, após pesquisas e observações mais direcionadas e aprofundadas, outra visão veio à tona. Atualmente os fãs são vistos como pessoas que têm interesse em uma obra e demonstram proatividade ao debater, reproduzir e produzir conteúdos sobre essa obra em momentos de lazer (MAGNONI; MIRANDA, 2013). Essa produção interna de conteúdos e seus impactos é o que será o principal fenômeno de estudo neste presente trabalho.

Em sua cultura, é uma prática comum estes indivíduos se reunirem, tradição esta que data desde os tempos mais antigos da humanidade. Na modernidade, tal tradição de encontros permanece — seja no ambiente cibernético como em fóruns e grupos on-line, seja no ambiente presencial, em convenções, eventos e reuniões temáticas —, criando locais que permitem a interação entre si; com troca de informações, de autoprodução ou até mesmo de itens de edição

especial entre colecionadores. Muitos desses eventos e espaços são conceitualizados, organizados e realizados pelos próprios fãs de forma espontânea.

Já de forma *online*, a expansão da *internet* permitiu que a produção de fãs aumentasse consideravelmente e de forma viral (MAGNONI; MIRANDA, 2013). *Fanfics* na área de produção textual, *Fanzines*¹² digitais como revistas *online*, *Fanfilms* na área do cinema e *Fanarts* como artes plásticas, digitais ou ilustrações realizadas por esses indivíduos são amplamente publicados nas redes sociais e costumam permitir ambientes em que surgem novas discussões temáticas — ou novos temas que serão recorrentes entre a comunidade.

Fãs se assimilam a consumidores, porém costumam levar o ato de consumo ainda mais adiante, criando novas realidades dentro de uma mesma obra. Curi explica que:

Recriar filmes, histórias em quadrinhos e programas de televisão nunca foi privilégio dos fãs. Todos têm a mesma reação ao ler um texto. Pensam no que poderia ser diferente, se o final poderia ser outro, imaginam uma série de novas falas e possibilidades para os personagens de uma história, produzindo, em diferentes níveis, novos sentidos a partir daquilo que recebemos, de forma semiótica, enunciativa ou textual (FISKE, 1992: p.37 *apud* CURI, 2010: p.9)

Para alguns consumidores, o ato de consumir é o suficiente, não iria muito além do que ter uma obra específica como tema de conversa. Enquanto isso, a dedicação e a proximidade emocional do fã para com a obra faz com que o ato de consumir já não seja suficiente: vem à necessidade e a vontade de modificar a obra original para alimentar sua imaginação e suprir suas expectativas (CURI, 2010).

Observa-se notório um caso que ocorreu em 2023. *Stardew Valley* (CONCERNED APE, 2016) é um jogo RPG sem finais definidos em que o jogador cria seu próprio personagem e torna-se um fazendeiro em uma cidade do interior (Figura 2). A premissa do jogo é diversa, indo desde o simples ato de colher e plantar sementes até batalhas contra inimigos.

¹² O contexto histórico da criação de *fanzines* — ou magazine do fã — relaciona-se com fãs dos ídolos do *rock* e do *punk*, onde suas origens e produções livres de censura permitem a expressão dos indivíduos.

Figura 2 — Visuais do jogo *Stardew Valley*.



Fonte: Loja de jogos virtual Steam (CONCERNED APE, 2016).

Uma das mecânicas internas é a sociabilidade do “fazendeiro” — como será chamado o jogador daqui em diante —, em que ele interage com personagens não-jogáveis¹³ e melhora seu relacionamento com eles (Figura 3). Dentro do software, a sociabilidade permite o fazendeiro conhecer melhor cada personagem através de cenas variadas que dependem de quantidade de pontos de relacionamento, e caso ele queira, permite até mesmo relacionar-se amorosamente.

¹³ Personagens Não-jogáveis ou *NPC* (*Non Playable Character* em inglês) são personagens em que o jogador não pode jogar com eles, sendo programados e controlados pelo próprio jogo e possuindo funções específicas pré-estabelecidas.

Figura 3 — Pontos de sociabilidade do fazendeiro e relacionamentos.



Fonte: Renee Aguila (2025). À esquerda, os personagens listados com ilustração e nomes. No centro, os corações brancos demonstram a pontuação de relacionamento atual do jogador. À direita, indicativos de se aquele personagem foi presenteado duas vezes naquela semana do jogo e se já foi realizado o diálogo do dia. Os personagens possuem diálogos diários para aumento de pontos de relacionamento, que decaem caso passem muitos dias sem interação.

A discussão de “quem é o melhor par para o fazendeiro” é recorrente dentro do *fandom* de *Stardew Valley*, e existem personagens que possuem mais popularidade na comunidade do que outros, sendo escolhidos para casamentos com mais frequência. O ato de cortejar um personagem não-jogável requer dedicação e investimentos tanto dentro do jogo quanto fora dele, pois muitas ações que recebem pontos de relacionamento são limitadas por tempo ou recorrência.

No dia 22 de Março de 2024, o cantor-compositor e músico irlandês Hozier lançou um *single* intitulado “*Too Sweet*”, em que seu conteúdo o narrador refere-se ao seu (a/e) parceiro (a/e) como alguém que possui hábitos contrastantes com os dele (a/u): enquanto o narrador possui rotinas noturnas e hábitos desregrados, seu parceiro é descrito como um indivíduo disciplinado e regrado, “muito doce” para ele.

Em 24 de Março de 2024, um fã (denominado *Akkakora*) publicou na rede social *Tiktok* um vídeo (Figura 4) que reúne ilustrações representando uma cena de conversa e interação fictícia entre seu fazendeiro no jogo e um dos personagens possíveis de romance, chamado Harvey (Figura 5), ao som da canção *Too Sweet*.

Figura 4 — Printscreens do vídeo do fã Akkakora.



Fonte: Compilado do autor de *Printscreens* do vídeo original. Artista original: Akkakora no *Tiktok*.

Figura 5 — Imagem oficial do personagem Harvey.



Fonte: Autor. *Printscreen* de dentro do jogo *Stardew Valley* (2016).

O personagem Harvey esteve presente no jogo desde o seu lançamento, sendo pouco comentado e reconhecido dentro do *fandom*. Contudo, após esse vídeo (que conta com mais de quatro milhões de visualizações no *Tiktok*) sua popularidade *online* ascendeu de forma rápida, além de diversos outros vídeos surgirem com esta mesma música e fotos, desenhos, ou cenas com Harvey. Muitos jogadores demonstraram interesse em tentar iniciar um relacionamento com ele, mesmo os que já tinham seus fazendeiros casados (Figura 6).

Figura 6 — Comentário com reação ao vídeo do fã *Akkakora* e conteúdos.



Fonte: Comentário do usuário *astrosolare* no vídeo original de *Akkakora*, em 24 de março de 2024. Tradução do autor: “Este (vídeo) abriu meus olhos para o Harvey, estou acessando *Stardew Valley* agora”.

É possível então notar certa ocorrência neste exemplo: o personagem Harvey não sofreu quaisquer modificações dentro do jogo, sua imagem e receptividade perante o público transformando-se a partir de uma representação da mitologia pessoal do fã *Akkakora* ao intensificar certas características do personagem que lhe agradavam e a união com outros conteúdos (o da música de Hozier). Em tal ocorrência, a mitologia pessoal foi acatada pelo público de forma positiva.

Este caso, portanto, demonstra então como a cultura participativa apresentada por Jenkins (2009) permite que o público não apenas interprete a obra, mas a reconfigure simbolicamente por meio da seleção de conteúdos que lhe são de interesse e os destacando, modificando sua recepção coletiva mesmo sem tecnicamente alterar o conteúdo original.

2.3 As *fanarts*, a cultura interna da comunidade e a mitologia pessoal

Em 2009, a professora da Universidade de Bloomington e doutora em arte e educação Marjorie Cohee Manifold publicou o artigo “*Fanart as craft and the*

creation of culture", ou em tradução "Fanart como ofício e a criação de cultura", leitura presente na revista *International Journal of Education Through Art*.

A pesquisa de Manifold (2009) foi realizada em 69 jovens de diferentes países através de interações e questionários via e-mail, a fim de:

[...] obter alguma compreensão sobre as formas como esses jovens específicos se identificavam com histórias e personagens da cultura pop, entender sobre as implicações sociais de suas atividades, descobrir como eles aprendiam e desenvolviam as habilidades ligadas à criação artística baseada em *fandom*, e determinar até que ponto essas atividades poderiam ser consideradas como criadoras de cultura (MANIFOLD, 2009, p. 2)¹⁴.

Manifold explica que quase todos os seus correspondentes possuíam o costume de desenhar personagens queridos da cultura popular desde muito jovens, e que o processo de tornar-se fã se iniciou nas primeiras épocas da adolescência. 'Tornar-se fã' aqui é indicado ao fenômeno descrito pelos entrevistados de que houve uma mudança na relação de consumo das obras para eles; modificando-se do sentimento de apreciar e reconhecer as qualidades do material original para então uma relação emocional de intensa conexão, em que engajamentos com as narrativas tornam-se intrínsecos da ação de ser fã (MANIFOLD, 2009).

Como resultado da pesquisa, "mais de 70 por cento dos participantes relataram terem sido atraídos, como fãs, por personagens específicos de narrativas da cultura pop porque viam nesses personagens traços desejáveis que gostariam de possuir ou emular" (MANIFOLD, 2009, p. 4), além de que durante os relatos foram utilizadas frases de "sentir-se na pele" e de "experienciar a essência" do personagem ou da obra¹⁵.

Tais relatos evidenciam como o ato de realizar uma *fanart* inicia-se com motivações voltadas ao emocional, ao desejo de expressão e aos vínculos de indivíduos com características que lhes chamam atenção e que lhes comove de alguma forma.

¹⁴ Tradução da autora. Do original em inglês: "I hoped to gain some insight into the ways these particular youths were identifying with stories and characters from popular culture, understand something about the social implications of their activities, discover how they learned and developed the skills of fan-based art making, and determine the extent to which these activities might be construed as culture creation"

¹⁵ Tradução da autora. Do inglês: "Over 70 per cent of the subjects described being drawn as fans to specific characters in narratives of popular culture because they saw desirable traits in the characters that they wished to possess, or emulate". Além disso, as traduções dos relatos: "Get inside the skin" e "experience the soul".

Contudo, apesar de ser uma prática com finalidades inicialmente pessoais e internas, ao inseri-las no contexto de que a produção do fã é compartilhada dentro e para seus grupos sociais no ciberespaço, fica evidente que torna-se uma prática também de hierarquização nas comunidades e de reforço nas relações fã/*fandom*.

Na pesquisa de Manifold, os indivíduos entrevistados informaram que publicar suas artes também os instigou tanto a aperfeiçoar conhecimentos técnicos de ilustrações (o que se converte em maior qualidade e maior interesse pelo público) quanto procurar compreender melhor as nuances de seus objetos. Manifold explica que um dos motivos é o julgamento e criticidade interna:

As interações sociais entre os fãs dentro do grupo são criticadas, assim como as obras de arte criadas por fãs artistas. Fãs que não são artistas raramente fazem críticas construtivas técnicas, mas tendem a elogiar muito em relação aos esforços dos artistas para reproduzir com precisão imagens de narrativas visuais que lhes são favoritas (MANIFOLD, 2009, p. 7)¹⁶.

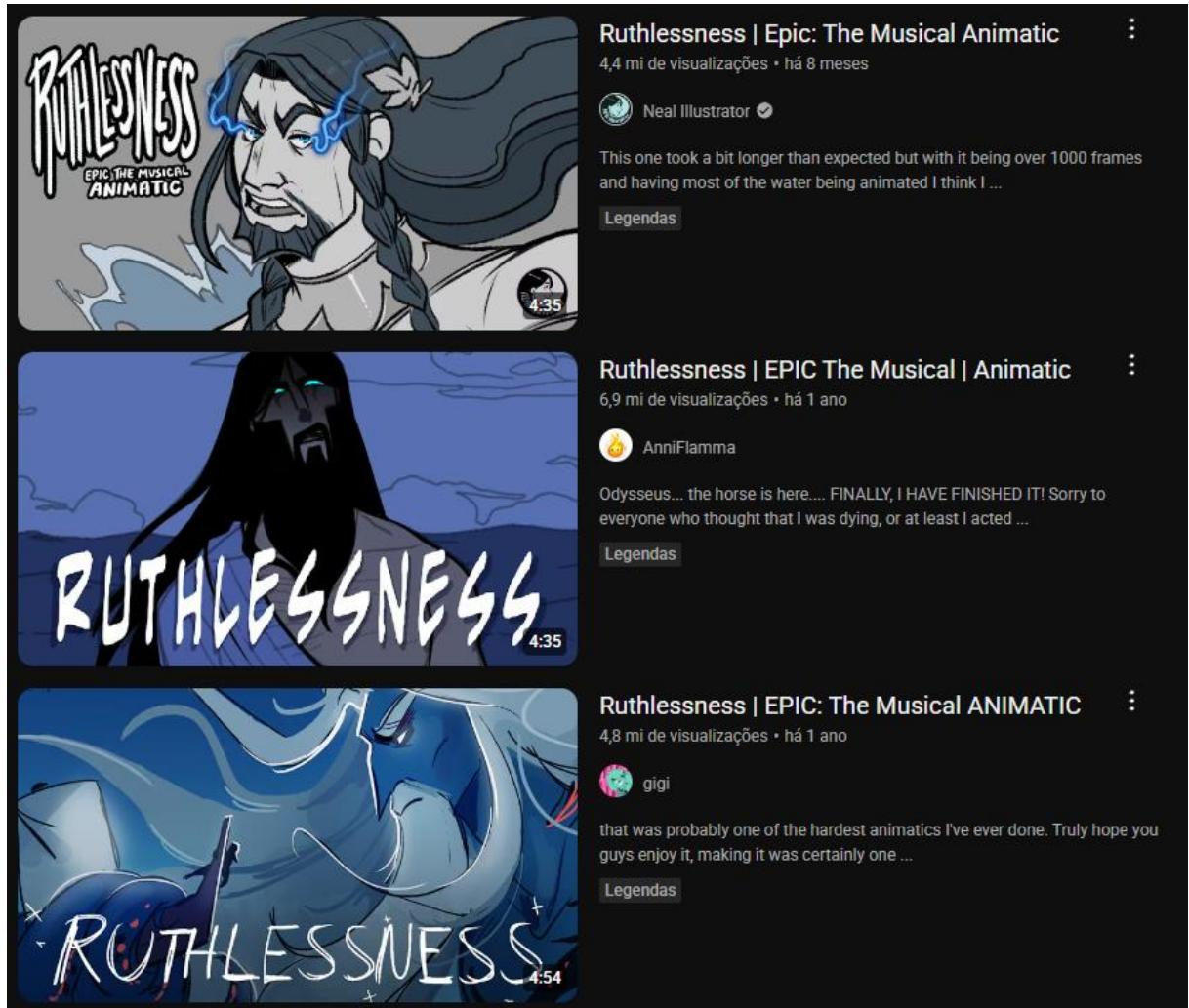
Contudo, cito aqui que não somente narrativas visuais ou representações precisas são aceitas ao público, mas sim que representações que se destoam ou ferem características vistas como importantes do conteúdo original (na visão do público) (RUTHLESSNESS, 2024) costumam ser recebidas com maior resistência (REACTING, 2025). Tanto no caso do Harvey de *Stardew Valley* quanto das borboletas em *Arcane* foram bem-vistas pelo público por trazerem características inertes ou pouco abordadas do material original, e não uma total inversão de características.

Peguemos um exemplo para mostrar quando a inversão de características pode possuir uma recepção negativa num *fandom*. Em 16 de Agosto de 2024, a artista *Neal Illustrator* publicou em seu YouTube uma animação para a obra *Epic: The Musical*, de Jorge Rivera-Herrans, representando como seria sua versão dos visuais para a música *Ruthlessness* do musical. *Epic: The Musical* é uma série musical de nove partes (chamadas Sagas) que reconta a história da Odisseia (Século VIII a.C) de Homero em forma de um musical, e teve seu lançamento periódico de julho até dezembro de 2024. Por ser um álbum conceitual, não possuía conteúdos representativos do que seria uma produção audiovisual oficial, e seus fãs

¹⁶ Tradução da autora. Do original em inglês: “*Social interactions of fans within the group are critiqued, as are works of art created by fanartists. Fans, who are not also fanartists, rarely give constructive criticism of technique but tend to be highly complimentary of fanartists' efforts to accurately reproduce images from favourite visual narratives*”.

rapidamente produziram suas próprias versões dos acontecimentos e dos designs dos personagens. É importante notar como o período de publicação de Neal é posterior aos outros dois apresentados (Figura 7), o que indica que já havia fãs que assistiram a esses vídeos antes do de Neal.

Figura 7 — Produções audiovisuais dos fãs para a música *Ruthlessness*.



Fonte: Autor. *Printscreen* da pesquisa “*Ruthlessness animatic*” no YouTube. Os artistas originais dos vídeos em ordem de cima para baixo: Neal Illustrator, AnniFlamma e Gigi.

Na canção *Ruthlessness* que Neal ilustrou (Figura 8), o deus dos mares da mitologia grega, Poseidon, confronta o protagonista Odisseu por este ter ferido o olho do seu filho Polifemo, e posteriormente afunda sua frota de navios.

Figura 8 — Representação de Poseidon por Neal Illustrator.



Fonte: *Printscreen* do vídeo de Neal Illustrator (2024) no *YouTube*. Na ilustração, Poseidon apresenta uma expressão irritada, tensa, e sua posição corporal é de combate, além de um colar com o símbolo de um olho para representar sua conexão com seu filho Polifeus. No centro inferior da imagem, Odisseu está em seu navio e observa o deus grego gigante antes de receber o golpe, acompanhado por outros integrantes de sua frota.

Ao contrário de outras animações publicadas também no *YouTube* (Figura 9), a versão dos acontecimentos e a representação de Neal trazia Poseidon como um pai furioso por ver o sofrimento de seu filho. Enquanto isso, nas outras produções de fãs, Poseidon foi comumente retratado como um deus que precisaria punir um mortal por insolência para que mantivesse o respeito e causasse medo a quem pudesse vir a lhe incomodar.

Neal compartilhou em uma entrevista no *YouTube* do canal *OpenArms* que sua representação não foi aceita pelo *fandom* inicialmente. No vídeo original, ela explica: "Na minha segunda animação (de *Epic: The Musical*), as pessoas não ficaram muito felizes com minha versão de *Ruthlessness*. Eles não gostaram do design de Poseidon, não gostaram do que eu estava apresentando. Lembro que (os outros fãs) foram muito vocais quanto a isso. [...] Eu fui comparada a muitas pessoas, e eu era novata no *fandom*, não tinha ideia de quem estávamos falando"¹⁷.

¹⁷ Transcrição do vídeo realizada e traduzida pela autora. Do original em inglês: "With my second animatic, people were not really happy with my *Ruthlessness*. They didn't like Poseidon's design, they didn't really like what I was bringing. I remember them being very vocal to me about it. [...] I was getting compared to a lot of people and I was brand new to the *fandom*, I had no idea who we were

Figura 9 — Representação de Poseidon por Gigi.



Fonte: *Printscreen* do vídeo de Gigi (2024) no *YouTube*. Na ilustração, Poseidon em sua forma de deus segura o barco de Odisseu com tentáculos de polvo, e apresenta uma expressão de sarcasmo ou de divertimento ao subjugar os mortais numa demonstração de poder.

As comparações da produção e visão de Neal com as de outros artistas demonstram uma hierarquia de conteúdos, onde os mais aceitos pelo público se tornam vistos como mais importantes ou fieis ao material original — mesmo que não exista uma estrutura oficial para se fidelizar, nesta situação —, enquanto os que mostram um ponto de vista de oposição são considerados inválidos e criticados.

Nesse caso, em contrapartida ao que foi exposto por Manifold (2009) de manter fidelidade máxima aos acontecimentos oficiais, as diferentes formas de representação de Poseidon e dos acontecimentos eram celebradas pela comunidade, desde que não se opusessem às características base do personagem: um deus cruel e egoísta que exibe seu poder, e não um pai em sofrimento em busca de vingança. Para ocorrer tal reviravolta de características, é necessário possuir uma justificativa narrativa e características delimitadas na obra original para não ‘ferir’ o conteúdo base.

Para explicar melhor como a estrutura interna hierárquica de *fandoms* e como esse apego às características narradas originais acontece, trago aqui que Curi explica que o afeto do fã para com as obras apresenta-se de duas formas: qualidade e quantidade.

Ao conectar-se com o conteúdo, o fã "determina a quantidade de energia que depositará em algo e qualidade desse investimento" (CURI, 2010, p. 10). Se o indivíduo investir sua energia por horas estudando e compreendendo a obra original em detalhes e participando de debates da comunidade, terá mais argumentos, curiosidades e assuntos para apresentar em discussões internas dos *fandoms* e também para firmar os conceitos de sua própria construção de sentido.

Os fãs criam relações de autoridade por meio de investimento afetivo em algum objeto. A qualidade e quantidade do investimento conferem a um fã determinado nível de autoridade sobre certo assunto e sua posição na organização social (CURI, 2010, p. 10).

No caso de Neal, em seu relato ela explica que era novata no *fandom* e que sequer havia assistido as outras animações de fãs. Portanto, seu entendimento dos acontecimentos da música surgiu de suas próprias interpretações e mitologias pessoais, o que desvalorizou o nível de autoridade (como Curi se refere) de seu conteúdo dentro da comunidade. Mesmo que seu investimento de qualidade (de produção do material) e quantidade (de horas produzindo e interpretando a obra oficial) tivesse sido alto por ser uma animação de nível técnico notável, para o *fandom* era necessário também investir qualidade e quantidade para os assuntos estruturados internamente por indivíduos com maior posição hierárquica.

Retornando à Manifold (2009, p. 7), é evidente que fenômenos similares são listados e comentados por parte dos artistas entrevistados por ela, mesmo quase duas décadas anteriores ao acontecimento de Neal.

Um dos resultados da pesquisa explica que o fã artista necessita primeiramente ser reconhecido por sua fidelidade e conhecimentos aprofundados do material original. Na área de produção de *fanarts*, é possível elevar sua posição na organização social de outros produtores de arte ao compartilhar seus conhecimentos técnicos de arte com outros fãs artistas, gerando confiança e respeito.

Para parte da comunidade que não produz ilustrações ou artes visuais da obra, é possível alcançar alto prestígio ao "convencer pessoas de novas

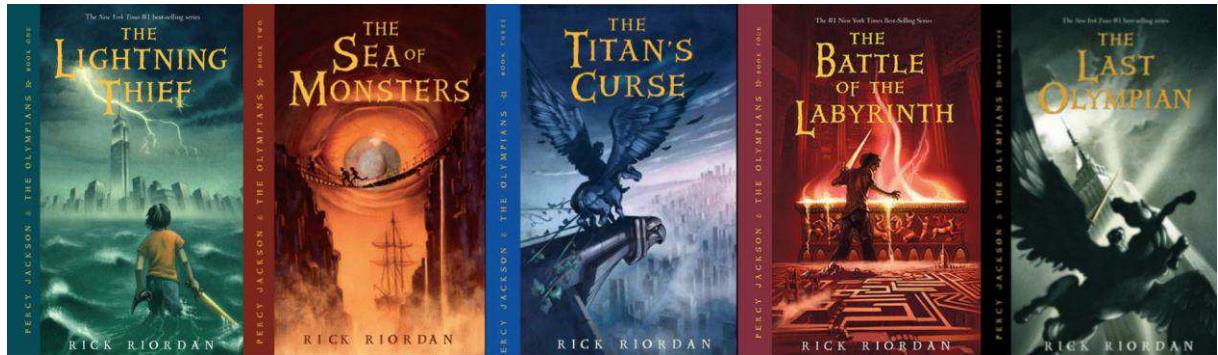
possibilidades estéticas, através da autoridade poderosa de suas habilidades artísticas e reviravoltas narrativas únicas da história. Dessa forma, fãs artistas podem chegar a reinterpretar as narrativas originais" (MANIFOLD, 2009, p. 7)¹⁸. Em outras palavras, pode-se conseguir confiança ao demonstrar habilidades técnicas avançadas e certas trocas do texto original. Nota-se novamente que tais reviravoltas necessitam ter alguma conexão com o material original que seja possível ser justificada de acontecer, caso contrário há riscos de resistência por parte do *fandom*.

Após ter sua visão dos acontecimentos aceita e justificada, ocorre a hierarquização interna não só dos conteúdos, mas também dos artistas dentro desses grupos sociais. Uma das formas em que a posição hierárquica e de influência consolida-se é ao ter seu estilo artístico bem estabelecido. Decisões estéticas de cores ou temas recorrentes, escolhas de design para os personagens e estruturas visuais são importantes para ligar o produto ao indivíduo na comunidade, ganhando uma posição de destaque e um 'rosto', uma identidade. O estilo visual e referências culturais da arte também influenciam, e 89% dos correspondentes de Manifold expressaram o objetivo de desenvolver visuais artísticos característicos e únicos para serem facilmente reconhecidos pelos outros fãs (MANIFOLD, 2009).

Um caso de estilização e decisão artística foi notável em 2013. *Percy Jackson e os Olimpianos* (2005) por Rick Riordan é uma série literária de ação, aventura e fantasia, em que a mitologia grega é retratada no século XXI. A história é contada pelo ponto de vista de Percy Jackson, cujo pai é Poseidon, e suas aventuras após se descobrir como um semideus na modernidade. A história possui diversos personagens originais de Riordan, porém suas aparências eram somente descritas nos textos ou representadas nas capas como silhuetas sem definições — não possuindo uma aparência visual oficial (Figura 10).

¹⁸ Tradução da autora. Do original em inglês: "She may also gain prestige in the larger community (of non-art-making fans) by convincing people of new aesthetic possibilities through the powerful authority of her artistic skill and unique narrative twists to the popular story. In this way, fanartists may come to reinterpret original narratives."

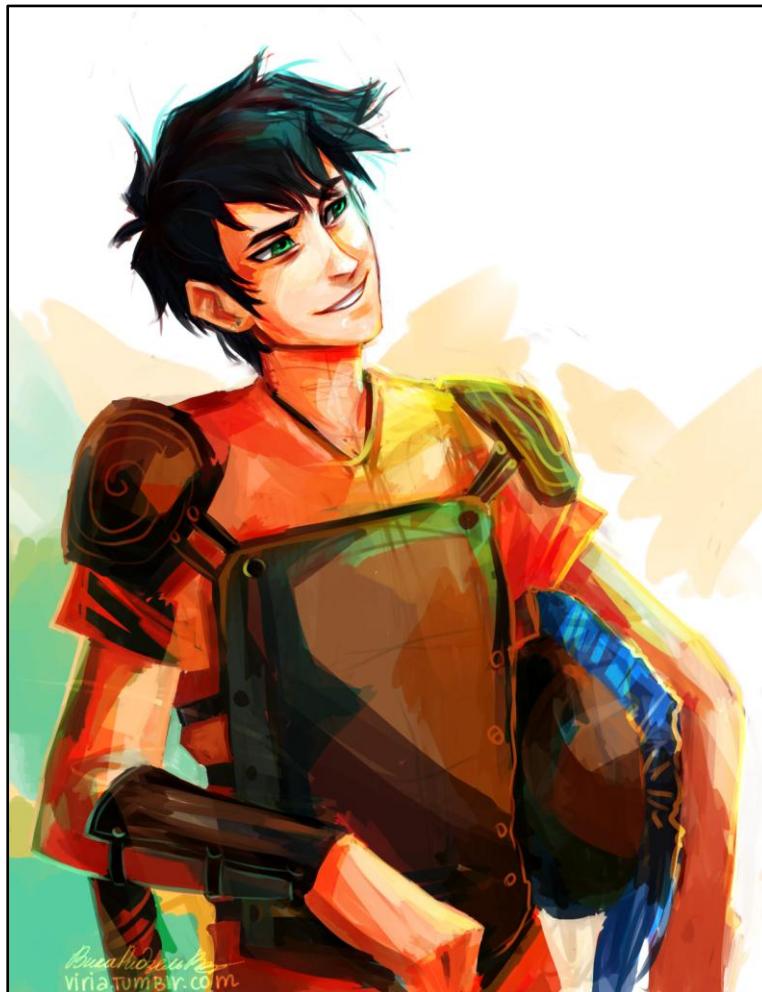
Figura 10 — Ilustrações das capas de Percy Jackson e os Olimpianos.



Fonte: Usuário Osakurafound no site [riordan.fandom](http://riordan.fandom.com). Notam-se as silhuetas nas sombras, sem rostos aparentes.

Em meados de 2011, a artista ucraniana Viktoria “Viria” Ridzel começa a ilustrar artes dos personagens, e em 2013 suas representações visuais popularizaram-se no *fandom* (Figuras 11 e 12).

Figura 11 — Primeiras artes de Percy Jackson por Viria em 2013.



Fonte: Artista Viria na plataforma *Tumblr*.

Figura 12 — Reconhecimento de Viria por outros fãs.

Quiz0tix OP • há 2 meses • Editado há 2 meses
Top 1% autores

[Source 1](#)
[Source 2](#)

If you were a fan of Percy Jackson in the early to mid-2010s, you probably remember that these two pieces of art by Viria were literally **everywhere**. I saw them so much in fanfiction profiles, avatars, etc. Genuinely became permanently seared into my consciousness as the canonical depiction of Percy and Annabeth.

Viria finally becoming the official PJO artist like 8 years ago now was such a long time coming

0 Up 271 Down Responder Premiar Compartilhar ...

Fonte: Comentário por Quiz0tix na plataforma *Reddit*. Em inglês, tradução própria: “Se você era um fã de Percy Jackson no período de 2010, você provavelmente lembra que essas duas artes da Viria estavam literalmente em todo lugar. Eu via muito elas em perfis de *fanfictions*, imagens de perfil, etc. Genuinamente ficou permanentemente marcado na minha consciência como a representação

canônica da aparência de Percy e Annabeth. Viria finalmente virou artista oficial de *PJO* depois de 8 anos, deveria ter acontecido antes”.

As representações de Viria tornaram-se um fenômeno reconhecido, tanto por seu estilo de desenho quanto por seus designs, colocando-a como a ilustradora ‘oficial’ para os fãs. O rápido reconhecimento de seu estilo artístico com fundo branco, personagens destacados, cores quentes intensas e estilo de pintura texturizado tornam suas produções únicas e a diferenciam dentro do próprio *fandom*.

O estilo artístico é criado por um artista como uma mescla de suas referências de outras artes e de interesses pessoais, assim como de sua bagagem cultural e social. Um desenhista latino-americano pode estar mais próximo de referências tropicais do que um russo, por exemplo, e até mesmo o fato de ele por acaso se distanciar de tais temas é digno de análise.

Neste ponto, a mitologia pessoal de Jenkins (2009) retorna ao destaque, não só como fator instigante para a comunicação e compartilhamento de ideias entre fãs como visto anteriormente, mas também como fator consolidador das produções internas dos fãs, da valorização e, principalmente, da distinção delas.

Não obstante, quando o fã possui prestígio ou conhecimentos suficientes para modificar a obra, o seu produto (sua arte) é valorizado na hierarquia interna do *fandom*. Ou seja, cria-se a oportunidade para um aumento de popularidade do conteúdo de nova visão, alcançando outros fãs e tendo sua mensagem recebida por amplos grupos de pessoas.

É então essa hierarquização que ditará a capacidade que seus ofícios têm de modificar as construções de sentido de alguns elementos (ou narrativas) da obra original e de modificar/influenciar a percepção do público, fenômeno em destaque deste presente trabalho. Contudo, é necessário primeiramente tentar entender quais as implicações do surgimento de uma *fanart*; não só como é produzida ou quais seus contextos culturais e sociais como foi construído em toda a leitura até o momento, mas também como fenômeno de estudo e os diversos questionamentos: o que acontece então com a obra original quando nasce uma *fanart*? O que o fã-artista se torna?

Mesmo havendo a hierarquização de conteúdos com a obra original sendo o material primário e, até o presente momento neste trabalho, ‘absoluto’, o ato de realizar uma *fanart* traz consigo potenciais impactos na construção de sentido da

obra, por mais fiel que se proponha ser. Devido a essas transformações conceitualizadas e realizadas pelas produções dos fãs, é digno de reflexão: quem possui o poder de significar uma obra?

3 SIGNIFICAÇÃO E TRADUÇÃO DE UMA OBRA

3.1 A morte do autor, autor e autoria, e o potencial de absorção de conteúdos do *fandom*.

Antes mesmo de uma *fanart* ‘necer’, a autoridade do autor original já está ‘morta’.

Roland Barthes (2004)¹⁹ em seu ensaio “A morte do autor”, argumenta que a obra deixa de pertencer ao autor no momento que ela é lida pelo público — é no ato da leitura que a narrativa e o sentido verdadeiramente nascem, por meio dessa interpretação do leitor (p.58 e p.64).

A intenção original ou primária do autor torna-se secundária diante da recepção de quem a consome: Stuart Hall (2003) reforça essa ideia ao destacar que processo de decodificação de um conteúdo requer diversos processos individuais do receptor, como os referenciais de conhecimento, as relações de produto e a infraestrutura técnica vistos previamente nesta leitura. Novamente, a leitura do texto de Jenkins (2009) então colabora e amplia essa visão ao introduzir o conceito de mitologia pessoal: os significados atribuídos pelos indivíduos são moldados por suas experiências e visões de mundo.

Esse pensamento torna-se notório ao refletirmos sobre as *fanarts* como práticas culturais participativas. Em tal processo, o autor é desfeito como centro de autoridade e tem seu espaço cedido ao leitor, que continua, amplia ou transforma a narrativa original a partir de suas produções visuais — que possuem seus próprios repertórios, afetos e contextos.

Ao ter seu autor ‘morto’, nos questionamos o que se torna a obra. É possível então aprofundar tal descentralização do autor proposta por Barthes com o ensaio e indagação de Michel Foucault (2006): “o que é um autor”. Publicado um ano após o ensaio de Barthes, ambos os trabalhos apontam certas temáticas e questionamentos da época. É digno mencionar que Umberto Eco também publicou sobre tal tema; em seu trabalho “Obra aberta” (1962), também se destaca a relação entre receptor e obra e a descentralização da intenção ‘original’ da obra como algo

¹⁹ Ao observarmos as datas de publicação dos trabalhos aqui citados feitos por Barthes (1967), Foucault (1969) e Hall (1979), é importante perceber que as datas originais citadas neste momento possuem certa proximidade de publicação, o que indica um possível diálogo entre as obras. Mais específico, Foucault publica dois anos depois de Barthes, e Hall publica 10 anos depois de Foucault.

imutável, entendendo-se que uma obra possui inúmeras interpretações, completando-se para cada receptor. Contudo, seguiremos nos aprofundando nas obras de Foucault e Barthes para abordar tal tema mais diretamente focado nos conceitos de autor e autoria.

A noção popular é que se pense na figura do autor como um indivíduo, aquele que produz, que escreve ou conceitualiza uma obra. Para citar textos acadêmicos, por exemplo, é necessário nomes para indicar conceitos e contextos, indicando uma autoria a estes elementos.

Para Foucault (2006), um autor não é um nome que se pode ser evocado como nome próprio, e tampouco se representa um indivíduo e suas ideias/escrituras; em outras palavras, não é um indivíduo com controle total do discurso que apresenta, mas sim uma função discursiva.

Como exemplo neste momento, ao citarmos 'Stuart Hall' como autor de 'codificação/decodificação' não buscamos indicar o elemento 'Stuart Hall' como nome próprio, um indivíduo com características pessoais e jornada de vida. Para Foucault, o autor então torna-se algo para além de sua individualidade: um elemento que classifica, reúne, delimita, seleciona e opõe certos textos a outros textos (FOUCAULT, 2006, p. 45). Na interpretação deste trabalho, percebo que o resultado de tal seleção de conteúdos é de um texto formado de recortes de discursos existentes, em que no exemplo citado neste presente trabalho recebe a categoria como 'Stuart Hall' para lhe indicar uma categorização. Mas o discurso em si não é único, portanto não é de controle ou posse do autor. 'Codificação/decodificação' por si só é uma leitura fruto de diversas outras leituras e discursos, que se reúnem e interagem entre si por meio da função autor.

Para contribuir ainda mais com o entendimento deste conceito, sugiro aqui observá-lo não somente pelas noções de escrita; quando vemos a pintura *Monalisa* de Leonardo Da Vinci, não estamos sendo expostos a conteúdos jamais antes vistos. Ainda que o nome do artista (Da Vinci) esteja inegavelmente conectado à obra e sua produção, os elementos que a compõem — como por exemplo técnica, tinta, composição e temáticas — são parte de um repertório extenso e compartilhado, vindo de outros discursos artísticos e culturais que Da Vinci reuniu durante sua vida.

Isso acontece, pois nenhum texto é criado sem referências; até mesmo o próprio conhecimento do ato de escrever, ler e falar uma linguagem é derivado de outros textos e discursos: o autor torna-se uma função de formar um discurso que é fruto de recortes e reuniões de outros, o que se pode ser chamado de ‘obra’. É um conceito que, ao mesmo tempo em que valida a existência do elemento que forma o discurso — afinal estes textos necessitam ser reunidos por algo ou alguém —, o distancia e o retira da ideia de autoria e de posse, como apontado por Foucault.

O autor então se torna o que Foucault reconhece como “função autor”. Em suas palavras, a função autor é “[...] assim, característica do modo de existência, de circulação e de funcionamento de alguns discursos no interior de uma sociedade” (FOUCAULT, 2006, p. 46). É a partir destas obras e dos discursos que a compõem que os assuntos de discussão de uma sociedade surgem e se mantém; a reunião de textos de Stuart Hall permitiu que outras discussões surgissem com base nele e em seus recortes propostos.

Contudo, ao acontecer isso Foucault reconhece que o autor não morreu, somente foi afastado e está desaparecido. E é nesta lacuna e nas ‘fissuras’ que estão em sua obra após seu desaparecimento em que novos discursos surgem.

Mas não chega, evidentemente, repetir a afirmação oca de que o autor desapareceu. [...] Trata-se, sim, de localizar o espaço deixado vazio pelo desaparecimento do autor, seguir de perto a repartição das lacunas e das fissuras e perscrutar os espaços, as funções livres que esse desaparecimento deixa a descoberto (FOUCAULT, 2006, p. 41).

Foucault explica que a função autor não se aplica nem igualmente nem de forma contínua a todos os discursos e em todas as épocas da humanidade. Em diferentes momentos da nossa civilização, nem todos os textos exigiram a presença ou a atribuição de um autor; e quando o fizeram, não era com a mesma finalidade.

Realizemos uma reconstrução histórica breve e simplificada do autor: na Antiguidade, tendo exemplo a própria *Odisseia*²⁰ que possui em sua raiz histórica o anonimato da poesia épica grega — e hoje tem sua função autor atribuída a Homero como um elemento para preencher tal lacuna do anonimato — surgiu de forma musical em um período histórico em que para população grega o que lhes era

²⁰ Como apontado pelo premiado escritor e tradutor português Frederico Lourenço na seção de “Introdução” de sua tradução do livro *Odisseia* (2018), onde ele retoma a linha histórica do manuscrito e sintetiza diversos historiadores. A afirmação do anonimato do autor e da oralidade grega citada neste presente artigo está construída nas páginas 12 a 16.

valorizado era menos a quem estava cantando e mais o ato de transmitir histórias em sociedade, numa rapsódia.

No período da Idade Média, enquanto textos científicos e teóricos necessitavam de autor para a legitimação de uma pesquisa (e ainda assim não possuía o mesmo entendimento do autor nos tempos modernos), os textos ‘literários’ — narrativas, contos, epopeias, tragédias, comédias — tinham sua autoridade garantida pelo quanto antigo seu texto era e mantinham-se com autores, mas sem autorias. Já no final do século XVII e início do século XVIII, berço de revoluções como a Revolução Francesa que demarca a Modernidade, a legitimação do conteúdo começou a se dar por sua possibilidade de demonstração, comprovação e pelo método dos estudos considerados válidos, pouco por referência a quem o produziu (FOUCAULT, 2006).

É notável como a percepção do que é um autor é possível de modificações e adaptações de uma era. Para a Modernidade, como apontado por Foucault (2006), o texto possuir um nome de autor não é somente necessário — também adiciona valor ao que está sendo dito. Tendo tais conceitos notados, questiona-se neste presente trabalho: a valorização posteriormente apontada do fã para com o respeito a certas características do ‘material original’ estaria então relacionada à necessidade moderna da presença de um autor — para afirmar autenticidade, sentido e qualidade em uma obra?

Sobre a relação de fã e obra, Curi (2010) explica que a obra original para o fã nunca será substituída por quaisquer materiais que surjam dela, e que sua intenção não é substituir o autor.

Embora criem novos produtos e desenvolvam uma cultura própria, os fãs não deixam de respeitar a integridade do que é oficial. A palavra do autor é sempre a última. Nenhum *fan film* jamais irá substituir, para um fã, um filme feito pelo criador original. O fã não é independente e pensar nele dessa forma seria destruí-lo. O fã nasce a partir do momento em que surge algo do que ele possa ser fã. [...] O fã mantém a cultura oficial viva, assim como ela nutre a cultura que ele constroi (CURI, 2010, p. 14).

Um paradoxo moderno se forma: se a cultura participativa e a mitologia pessoal (JENKINS, 2010) alojam-se no desaparecimento (FOUCAULT, 2006) e na morte do autor (BARTHES, 2004), os fãs ao mesmo tempo em que valorizam e respeitam a função autor em busca de sua autoridade, também reafirmam seu desaparecimento e modificam sua obra por meio de suas próprias produções — em

específico aqui as *fanarts*. Surgem tensões pela relação entre reverência e subversão que podem fortalecer discursos presentes na obra original, ao mesmo tempo em que os ressignificam e constroem novos sentidos.

É nesse contexto que se insere o objeto deste presente estudo: a apropriação da borboleta de *Arcane* (2024) pelo *fandom*.

3.2 As *fanarts* pela ótica da tradução intersemiótica, *Arcane*, e a hierarquização de conteúdos.

Inicialmente apresentada pela obra original como um elemento secundário de certas cenas que conectavam Jayce e Viktor narrativamente (Figura 13), as análises da obra com os investimentos de estudos de qualidade/quantidade como citados por Curi (2010) trouxeram a figura da borboleta como destaque. Embora o elemento nunca tenha sido explicado ou nomeado na obra, os fãs passaram a associá-lo à conexão emocional e narrativa entre os personagens.

Figura 13 — Explosão em *Arcane* similar a borboleta

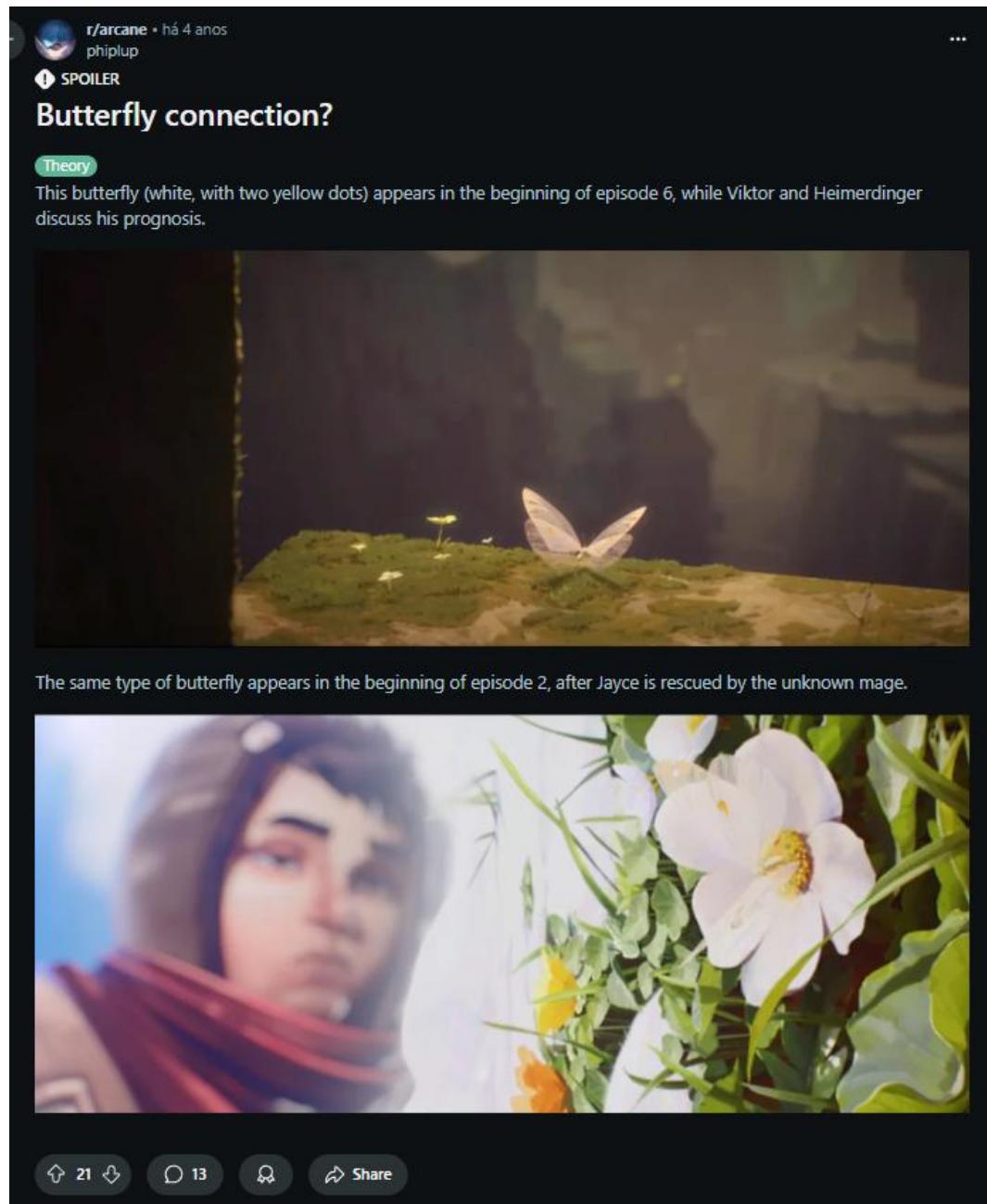


Fonte: *Arcane* (2024), segunda temporada, episódio três. Seu contexto é que Jayce encosta em um equipamento com arcano imbuído e tem a mente invadida por rápidas previsões do futuro. Uma dessas previsões é de uma explosão, como mostrado acima, em que duas figuras se aproximam e explodem em um formato similar a uma borboleta. O efeito escuro saindo dos dois na direção da esquerda e direita se assemelha às asas.

O histórico de quando se iniciou e como ocorreu esta percepção e associação não tem uma cronologia ou indivíduos delimitados, o período mais antigo encontrado de um fã percebendo a existência da borboleta foi o do usuário *Phiplup*

na plataforma *Reddit* em 15 de novembro de 2021 (Figura 14), quatro anos antes da estreia da segunda temporada de *Arcane*. Contudo, as poucas interações na publicação de *Phiplup* demonstram que o alcance de sua teoria e análise não foram amplos o suficiente para serem considerados o ‘início’ o fenômeno.

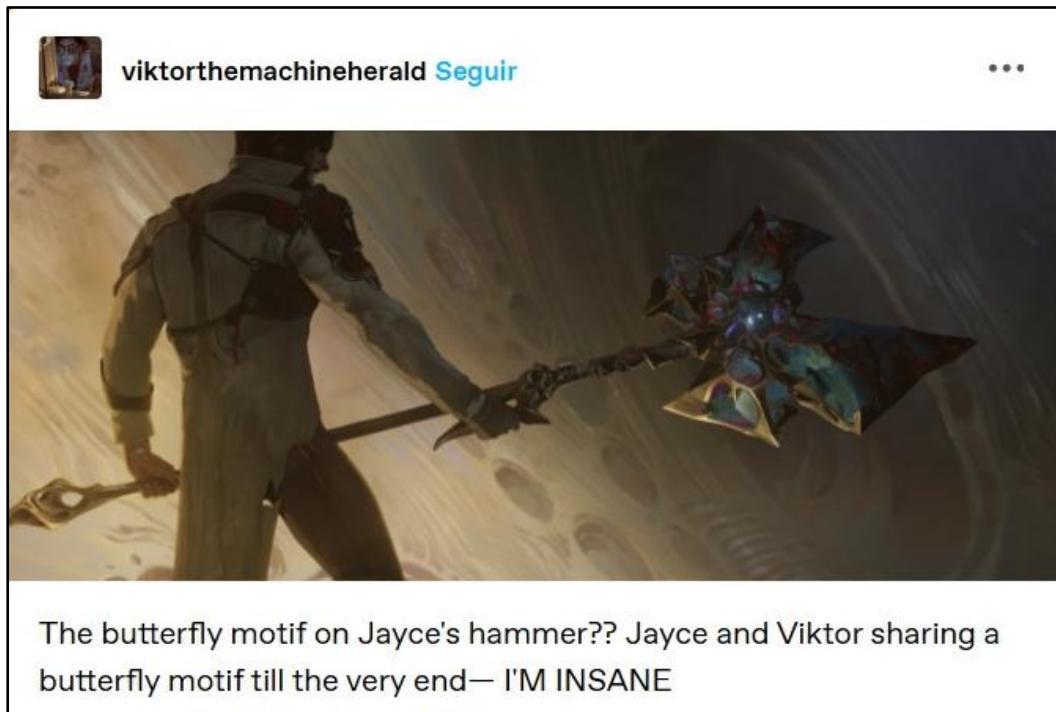
Figura 14 — Post mais antigo encontrado referenciando a borboleta de Arcane como teoria.



Fonte: *Printscreen* de post realizado por *Phiplup* na plataforma *Reddit*, postado em 2021. Tradução da autora, título: “Conexão da borboleta?”. Marcado como “teoria”. Em seu conteúdo, o usuário explica: “*Essa borboleta (branca, com dois pontos amarelos) aparece no início do episódio 6, enquanto Viktor e Heimerdinger discutem sobre seu diagnóstico. O mesmo tipo de borboleta aparece no início do episódio 2, depois que Jayce é resgatado pelo mago desconhecido*”. Nota-se como há poucas interações, com apenas 21 curtidas e 13 comentários.

O que se observa então é que o fenômeno ocorreu de forma coletiva e dispersa em diversas plataformas (Figura 15) que permitiam interação entre fãs, fruto de análises aprofundadas das cenas das duas personagens. A convergência de informações e a cultura de convergência (JENKINS, 2010) de tais debates permitiu interações e trocas de informações no ciberespaço por consumidores, e os investimentos no estudos do conteúdo original e nos assuntos dos fãs pela hierarquização de conteúdos internos (CURI, 2010) trouxe elementos em que os fãs-artistas pudessem absorver e representar em suas artes (Figura 16).

Figura 15 — Discussões sobre figuras da borboleta conectando os personagens.



Fonte: Post por *viktorthemachineherald* na plataforma *Tumblr*. Na imagem, vemos Jayce segurando sua arma característica, um martelo. No contexto da cena selecionada, o martelo original de Jayce foi modificado por meios mágicos, tornando-o com formatos vistos como similares às asas de borboleta. Tradução da autora, do inglês: “A referência da borboleta no machado de Jayce?? Jayce e Viktor conectados pela borboleta até o fim — estou surtando”.

Figura 16 — Exemplo da apropriação da borboleta em uma *fanart*.



Fonte: Ilustração por usuário Daisanfar postado na plataforma *Tumblr*, postada em 2024. A borboleta é inserida em duas cenas de dois contextos dos personagens, a parte de cima que representa o momento da primeira invenção científica deles juntos e a de baixo, a última cena dos dois personagens.

A ausência de uma explicação óbvia e direcionada para a borboleta pode ser visto como uma história “inacabada”, e esta ausência de informações a serem entregues pelo autor deu espaço para os fãs participarem do processo de significá-la, alojando-se no desaparecimento do autor — tal como proposto por Foucault (2006).

Julio Plaza em seu texto “Tradução Intersemiótica” (2003) percebe justamente na história inacabada o potencial de criação: “a história inacabada (assim como as obras de arte) é uma espécie de obra em perspectiva, aquela que avança, através de sua leitura, para o futuro. A história ‘acabada’ é a história morta, aquela que nada mais diz” (PLAZA, 2003, p. 15).

É importante ressaltar também que Plaza remonta “história” tanto como processo histórico (diacrônico) quanto como projeto poético-artístico (sincrônico);

pois para ele uma história só pode ser contada de duas formas, a sincrônica e a diacrônica; “esta mais própria do historicismo, aquela mais adequada e co-natural ao projeto poético-artístico e, por isso mesmo, à tradução poética” (2003, p. 2).

Enquanto o diacrônico indica uma leitura linear, cronológica no sentido ao tempo histórico e sequencial de eventos, a sincronia para Plaza diz respeito a uma visão de coexistirem múltiplos tempos e sentidos, ligados ao original porém como uma “constelação” de possibilidades. Tanto neste presente trabalho quanto para Plaza (2003), o que está em destaque é esse segundo aspecto: a produção poética e suas potências de reorganização da construção do sentido que a tradução carrega consigo.

Ao analisarmos *fanarts*, proponho enxergá-las com certas delicadezas necessárias dadas às obras de arte. Como aponta Manifold (2009, p. 4), o fã-artista pode ser comparado a um artesão; alguém que manipula códigos culturais com habilidade e intenção, inserido e trabalhando para a sociedade em que vive. Entretanto, proponho aqui pensar no fã-artista principalmente como um tradutor; transpondo elementos de uma linguagem para outra — numa tradução intersemiótica — e o que tais ações resultam.

No primeiro momento, ao representar os conteúdos em uma arte torna-se necessário a seleção dos conteúdos originais para inseri-los em outro formato de mídia: do verbal e visual do audiovisual para a comunicação visual de uma ilustração estática. Seguindo tal ocorrência, a Tradução Intersemiótica é, dentre os três tipos de tradução indicadas pelo linguista russo Roman Jakobson²¹, a mais coerente a ser utilizada para a análise. A tradução intersemiótica é indicada por ele como a “[...] interpretação de signos²² verbais para signos não verbais” e “de um sistema de signos para outro, por exemplo, da arte verbal para a música, a dança, o cinema ou a pintura” (JAKOBSON, 1991, p.72)²³

²¹ Como indicado por Julio Plaza (2003, p. 11): “De que tenho notícia, Jakobson foi o primeiro a discriminar e definir os tipos possíveis de tradução: a interlingual, a intralingual e a intersemiótica”.

²² Utilizando-se da definição peirceana de: “Um signo, ou representamen, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria, na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. Ao signo assim criado denomino interpretante do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu objeto. Representa esse objeto não em todos os aspectos, mas com referência a um tipo de ideia que eu, por vezes, denominei fundamento do representamen” (PEIRCE, 2005, p. 46).

²³ Plaza (2003), ao utilizar o termo tradução intersemiótica, foca suas reflexões às questões de arte e as mudanças da multimídia e intermídia, e considera a tradução intersemiótica como “forma de arte e como prática artística na medula da nossa contemporaneidade” (PLAZA, 2003, p. 12)

Ou seja, ao traduzir uma obra do audiovisual em uma obra visual como no caso de *Arcane*, mas não preso à somente este exemplo, adaptações serão necessárias: no caso, como indicado por Jakobson (1991), de um sistema de signos para outro²⁴.

Para compreender a tradução intersemiótica aprofundada por Plaza, é necessário compreender os processos de tradução e como eles são indicados, e só depois então retornar às *fanarts* e à sugestão do fã tradutor.

Se é no ato da leitura que o passado é revivido, é na operação tradutora que há o encontro entre seus diversos momentos: passado-presente-futuro; este é um lugar-tempo em que se “processa o movimento de transformação de estruturas e eventos” (PLAZA, 2003, p. 14). Portanto, o processo de tradução de uma história torna-se um local de transformação, de modificação dos elementos e dos eventos. É possível compreender uma obra através da existência de conteúdos anteriores à ela (passado), e a leitura reanima tal passado no presente, enquanto a tradução a lança para o futuro e atualiza seus contextos com base no presente do tradutor.

A arte não se produz no vazio. Nenhum artista é independente de predecessores e modelos. Na realidade, a história, mais do que simples sucessão de estados reais, é parte integrante da realidade humana. A ocupação com o passado é também um ocupar-se com o presente. O passado não é apenas lembrança, mas sobrevivência como realidade inscrita no presente. As realizações artísticas dos antepassados traçam os caminhos da arte de hoje e seus descaminhos (PLAZA, 2003, p. 15).

Portanto, se o próprio contexto de arte é sobre transformação, há o afastamento da ‘fidelidade’. O próprio ato de traduzir já cria sua própria verdade em seus momentos de passado-presente-futuro, com os contextos dos novos tradutores em seus presentes e a renovação da obra para o futuro. Novos temas, assuntos, estruturas e eventos surgem deste processo, assim como a possibilidade de novas construções de sentido para os elementos traduzidos. Os estudos de Plaza (2003) trazem Haroldo de Campos (1969) para explicar os funcionamentos das histórias

²⁴ Mesmo partindo de caminhos similares de argumentação e sendo utilizado por Plaza (2003) em sua argumentação inicial, é necessário separar Plaza de Jakobson. Como indicado por Otaviano, Nojima e Braida (2014): “No entanto é de se ressaltar que Jakobson estava preocupado principalmente com o signo verbal convencional e suas possibilidades de tradução. Logo, assentado principalmente sobre a teoria semiótica peirceana, e subsidiado pelas explorações prático-teóricas levadas a cabo por tantos outros autores [...], Plaza (2003) parte de uma concepção de tradução muito abstrata, uma vez que afirma que ‘por seu caráter de transmutação de signo em signo, qualquer pensamento é necessariamente tradução’. Assim, Plaza, por sua vez, busca ampliar o conceito introduzido pelo teórico russo.”

diacrônica e sincrônica, não para separá-las, mas para demonstrar que elas estão em relação dialética e que com elas ressurgem as relevâncias. A arte retoma as magnitudes da história em seu tempo.

[...] em sua transposição literária, o par sincronia/diacronia está em relação dialética em pelo menos dois níveis: a) a operação sincrônica que se realiza contra um pano de fundo diacrônico, isto é, incide sobre os dados levantados pela visada histórica dando-lhes relevo crítico-estético atual; b) a partir de cortes sincrônicos sucessivos é possível fazer-se um traçado diacrônico renovado da herança literária (CAMPOS *apud* PLAZA 2003, p. 16)

Para Plaza (2003) com base em Jakobson (1991), a história que pode ser considerada compreendida e comprehensível é “uma superestrutura a ser edificada sobre uma série de descrições sincrônicas sucessivas” (JAKOBSON, 1991, p. 121), ou seja, é aquela que continua a ser revivida em diversos tempos e diversos momentos após sua criação, e permite ter sua relevância adaptada para os tempos posteriores à elas.

Pode-se dizer então que quem verdadeiramente realiza a atualização da relevância de uma obra é o tradutor, ao trazer à obra suas vivências no presente. Contudo, isso não significa que o resultado de tal relação entre original e atualização seja um progresso evolutivo ou hierárquico, e sim que há uma transformação e revitalização dos temas num novo espaço-tempo de significados para a obra.

Para compreender os espaço-tempo que surgem, vejamos como Plaza (2003) alinhado à Jakobson (1991), Campos (1969) e Benjamin (1972) explica a história formada por uma “constelação” de “mônadas”. Conceito este proposto por Benjamin como um “princípio construtivo da história”, em contraposição ao historicismo linear e unicamente diacrônico, traz que cada momento da história está em um momento presente que se encontra suspenso, em equilíbrio no tempo e imóvel, de forma a criar uma “constelação” de diversos outros presentes — inclusive o do próprio historiador. Para Plaza, essa forma de apresentar a história adequa-se ao próprio objeto de arte, sincrônico e descentralizador. Além disso,

Para Benjamin, ‘articular o passado não significa conhecê-lo como verdadeiramente foi’. Significa apoderar-se de uma recordação tal como esta relampeja num instante de ‘perigo’. Isto é, a captura da história como re-invenção da mesma face a um projeto do presente (PLAZA, 2003, p. 17).

O que pode-se perceber disso é que a história não pode ser vista como verdadeiramente foi, e sim como lampejo do que um dia fora, uma possibilidade — e é neste local de possibilidades que o processo do tradutor se instala como um “projeto constelativo entre diferentes presentes, e, como tal, desviante e descentralizador, na medida em que, ao se instaurar, necessariamente produz reconfigurações monadológicas da história” (PLAZA, 2003, p. 17).

É possível perceber o processo de poética sincrônica nas *fanarts*: o próprio fato de que não se tem como ter um ponto de início para a percepção das borboletas como linear ou diacrônico, e sim um processo espalhado em diversas áreas do ciberespaço (como os fóruns e as redes sociais), mostra como o processo interno do *fandom* de *Arcane* para com a percepção das borboletas foi sincrônico. Além disso, após tal percepção, a produção de *fanarts* com a borboleta em destaque também foi realizada de forma não-linear, colocando-as como uma “constelação” de possibilidades.

A sincronia é, para Plaza, co-natural ao processo produtor-criativo; pois, como anteriormente sugerido, a criação em si é formada pelos momentos de passado-presente-futuro. Além disso, é importante entender os paralelos destes momentos e o que isto implica para o resultado do processo de tradução:

Na medida em que a criação encara a história como linguagem, no que diz respeito à tradução, podemos aqui estabelecer um paralelo entre o passado como *ícone*, como possibilidade, como original a ser traduzido, o presente como *índice*, como tensão criativo-tradutora, como momento operacional e o futuro como *símbolo*, quer dizer, a criação à procura de um leitor (PLAZA, 2003, p. 21).

O que é digno de análise é o que Plaza indica com o “símbolo” o resultado do momento futuro, onde seria este o momento que sua projeção para o futuro faz, ao mesmo tempo que visualizar um possível futuro, também olhar para o passado com novas perspectivas e possibilidades.

Assim, ao compreendermos a *fanart* sob a luz da tradução intersemiótica, é possível notar que, mesmo com cautelas para manter certo nível de fidelidade ao material, o próprio ato de criar uma *fanart* intervém no material original por meio de novas estruturas simbólicas durante todo o seu processo — não de forma direta e física, e sim uma construção pós-produção. A borboleta, nesse caso, emerge como símbolo que condensa afetos, tensões narrativas e vínculos emocionais entre os

personagens. Cada nova representação visual — cada nova *fanart* — reconfigura esse símbolo, ampliando e descentralizando a leitura original com base nas escolhas dos artistas e de suas seleções de elementos para sua própria tradução, tornando-se parte de uma constelação de possibilidades sincrônicas.

Contudo, ainda se faz necessário analisar visualmente algumas dessas *fanarts* de *Arcane* para compreender como essa ressignificação se apresenta para o público, através dos elementos visuais e seus símbolos e o que cada *fanart* selecionada pode indicar como possibilidade.

4 METODOLOGIA, E PODER SIMBÓLICO

4.1 Análise de imagem, as *fanarts* e seus possíveis significados

A *fanart* é, acima de tudo o que foi apresentado anteriormente, uma imagem visual — carregada de conteúdos, significados, digna de análise. Para além da funcionalidade de uma imagem, faz-se necessário verificar sua composição e o que os detalhes indicam, até encontrar uma ou várias possíveis interpretações dos elementos. A metodologia aqui escolhida foi a da análise de imagem, de Martine Joly (2007).

Para a linguista francesa Martine Joly (2007), a semiótica é a abordagem teórica que permite tais análises para a significação do conteúdo e não somente a emoção ou prazer estético. Contudo, ao utilizarmos a análise de imagem de Joly, é preciso compreender os termos da semiótica peirceana para só então poder analisar metodologicamente o objeto.

Um signo é algo que significa alguma coisa para alguém, em determinado contexto. Em outras palavras, Joly explica que é “algo que está lá presente, para designar ou significar outra coisa ausente”. Quando nos referimos a uma “casa”, por exemplo, invocar seu nome ou desenhar sua representação não é representar a casa em sua íntegra, é somente uma indicação de sua presença no discurso. Para Santaella (1995), contudo, tal afirmação não deve ser finalizada por aí. O “alguém” não é exatamente um indivíduo ou algo. Ampliando melhor:

Indicando o caráter inessencial da palavra ‘alguém’, apontam para o caráter mais essencial de um engendramento lógico que se instaura entre três termos (signo-objeto-interpretante) e que põe em destaque as relações de determinação (do signo pelo objeto e do interpretante pelo signo). Apontam também para a função mediadora do signo entre objeto e interpretante, assim como para a distinção inegável entre as palavras ‘mente’, ‘intérprete’, ‘mente interpretadora’, de um lado, e o termo ‘interpretante’, de outro (SANTAELLA, 1995, p. 22).

Contudo, para os devidos fins deste trabalho, escolhemos priorizar nos aprofundar no que os signos podem indicar, e pouco em definições e categorizações mais amplas.

O signo pode significar muitas coisas e se apresentar de diversas maneiras. Na semiótica peirceana, o signo possui uma relação em pelo menos três

pólos: o “*Representamen*” ou “significante”, aquilo que é mostrado para representar algo; o “*Objeto Referente*”, que é aquilo que está sendo indicado ou representado; e o “*Interpretante*” ou “*Significado*”, que são os conceitos indicados pelo signo (PEIRCE *apud* JOLY, 2007, p. 36). Utilizando imagens como exemplo, um desenho (significante) de um coração rosa (objeto referente) pode indicar amor, gratidão, paixão, carinho, etc (significado).

Lucia Santaella, uma das maiores pesquisadoras de semiótica e da vertente peirceana do Brasil — presidente honorária da Federação Latino-Americana de Semiótica — explica e sintetiza certas características e categorizações do signo para Peirce em seu texto *A Teoria Geral dos Signos* (SANTAELLA, 1995).

Em tal texto, a autora explica a partir de Peirce que, em relação ao objeto, o signo pode ser classificado como ícone, índice e símbolo.

O Ícone é similar ao seu objeto, uma simulação, assemelhando-se ao seu objeto: uma fotografia de uma árvore, um desenho realista de um edifício assemelham-se ao objeto representado — o ícone não tem necessariamente relação com o objeto, como por exemplo uma nuvem assemelhar-se a forma de um dragão; tal nuvem continua assemelhando-se a um dragão por semelhança, por mais diferente que seja sua existência. O Índice ainda está ligado com o objeto, por uma relação de efeito e causa — como um indício, porém o representa de formas mais indiretas: um cavalo em movimento para indicar um evento de corrida, o suor para o calor ou cansaço: pegadas, fumaça, rastros, sintomas de doença. Uma febre é indício de uma doença, que é indício de que algo pode estar errado. Por fim, o Símbolo é um signo convencional que representa algo por convenções sócio-culturais ou políticas: uma raposa para demonstrar esperteza, a vestimenta preta para velórios indicando luto, o Ying e Yang para equilíbrio. É importante destacar que os signos podem ocupar diferentes grupos simultaneamente, e que a categorização é feita com base em suas características dominantes, porém que não são exclusivas.

A imagem como signo, para Peirce, é então considerada uma subcategoria do ícone (JOLY, 2007) — tais definições serão vistas à luz do trabalho de Joly ao invés de Santaella (1995), por aproximar-se da análise de imagens que temos intenção de realizar. Assim, se no próprio ícone o significante possui uma relação de analogia, de similaridade ao objeto, esta relação pode ter suas analogias

também categorizadas, demonstrando os tipos diferentes de ícone: a própria imagem, o diagrama e a metáfora:

A categoria da imagem reúne então os ícones que mantêm uma relação de analogia qualitativa entre o significante e o referente. Um desenho, uma foto, uma pintura figurativa, retomam as qualidades formais do seu referente: formas, cores e proporções que permitem o seu reconhecimento. O diagrama utiliza uma analogia racional, interior ao objeto: deste como o organograma de uma sociedade representa a sua organização hierárquica, os planos de um motor a interação das diferentes peças, enquanto que uma fotografia seria a sua imagem. Por fim, a metáfora seria um ícone que trabalharia a partir de um paralelismo qualitativo. Lembremos-nos de que a metáfora é uma figura de retórica (JOLY, 2007, p. 40).

A imagem visual se categoriza então dentro do signo icônico. Para Joly, a imagem é algo heterogêneo: reunindo e coordenando dentro de um espaço delimitado diferentes categorias de signos — outros signos icônicos, signos plásticos (cor, textura, composição, etc) e até mesmo signos linguísticos —, e é na interação entre estas categorias que somos capazes de compreendê-la e reconhecer seus conteúdos, seu sentido, por meio da semiologia da imagem (JOLY, 2007, p. 42).

Para a análise das *fanarts* neste trabalho, é compreendido que são manifestações visuais com forte carga emocional e afetiva — portanto, podem indicar subjetividade e gerar questionamentos quanto aos resultados. Porém, ainda sim podem e devem ser analisadas como formas simbólicas para buscar compreender a produção do sentido — especialmente aquelas produzidas e circuladas em contextos culturais ativos como o *fandom*, por seus estudos ainda serem recentes.

Como Martine Joly (2007) aponta, ainda existem muitas resistências para os métodos analíticos de obras de arte, em razão da tradição ocidental do encantamento pelo autor artista e da separação entre arte e ciência. Contudo, a própria autora propõe superar tais conceitos ao defender o estudo sistemático das imagens, em destaque para as que são circuladas em contextos sociais e culturais ativos, e como tais estudos permitem tentar compreender como os sentidos são organizados e distribuídos em sociedade. A leitura e a análise proposta aqui, então, não busca alcançar a experiência estética ou emocional em sua íntegra, e sim buscar encontrar os caminhos em que o simbólico e o afetivo do signo percorrem e como tais caminhos são capazes de modificar dentro da produção visual.

Joly (2007) indica dois caminhos possíveis para a análise de imagens: a metodologia em que investigar se há signos e quais são, em busca de significantes ligados à significados, e a metodologia que busca descobrir a imagem implícita, por meio de listagem dos significantes (a forma na qual o signo é expresso) presentes na imagem e de sugestão de significados, seja por convenção ou por uso, tendo em vista os contextos e o que eles evocam. Para este trabalho, foi selecionado o segundo método, cujo é absolutamente inverso ao primeiro: neste, procura-se as mensagens implícitas pelo visual, ao listar os diferentes significantes e correspondê-los aos significados que eles evocam, por convenção ou por uso (JOLY, 2007).

Este é um caminho que se faz necessária criatividade e imaginação para reconhecer os elementos, pois observa-se eles não só pelo que está presente, mas principalmente pelo que não está presente na composição. Se o artista utilizou branco — não preto, não uma cor vibrante — para representar este elemento, o que isso mostra? A estratégia por trás de tais escolhas, sobre o que se evitou utilizar, mostra muito mais da possível intenção do que somente analisarmos a imensidão de possibilidades do que foi inserido na produção. Para isso, será utilizado a permutação, procedimento clássico utilizado na linguística, mas que aqui como sugerido por Joly (2007) utilizará dos princípios de oposição e segmentação para “[...] distinguir os diferentes componentes da imagem” (p. 57) ao separá-los, analisá-los separadamente e depois encaixar uns com os outros. É por esses motivos que, mesmo que os estudos contemporâneos em teoria de imagem apresentem outras vertentes para analisar imagens, a metodologia proposta por Joly apresenta-se mais alinhada aos objetivos deste trabalho.

4.1.1 Análise semiótica da fanart do fã Danadelion

Com a legenda do post original sendo “Metamorphosis” ou metamorfose em português, a imagem apresenta o personagem Viktor em destaque no primeiro plano, seguido de diversas fases de crescimento de uma borboleta no segundo plano, por fim uma borboleta maior desfocada ao fundo (Figura 17).

Figura 17 — *Fanart* por Danadelion.



Fonte: Arte por Danadelion na plataforma *Tumblr*.

Observemos inicialmente os elementos plásticos da imagem, como cores, composição e formas. Segundo Martine Joly (2007), a análise visual deve considerar não apenas os elementos presentes, mas também os ausentes e substituíveis. Neste caso, a ausência de outros personagens humanos representados destaca Viktor, tendo cores escuras como cinza, azul, marrom e vermelho — em contraste com o branco e os tons pasteis —, trazendo destaque e também o isolando do restante dos outros signos. Apesar de se apresentar como o elemento com as cores mais escuras, há ausência de contrastes de saturação em suas roupas, tornando a composição em seus ombros densa, pesada. Todas as borboletas estão em outros planos de fundo, com cores suaves e com efeitos visuais que as deixam borradadas, todas conectadas por suas semelhanças.

Dentro do eixo da composição, o arranjo das fases do nascimento de uma borboleta, desde o estágio larval até estar completamente formada e pronta para o voo, é colocado linearmente da esquerda para a direita e, ao invés de apresentar-se de forma linear, coloca-se como uma meia-lua, podendo indicar a passagem do tempo. Contudo, ao comparar o espaçamento entre uma fase e outra, é perceptível que a cabeça e rosto de Viktor tomam o espaço de uma ou duas fases do nascimento, substituindo-as, como se fosse um dos estágios de metamorfose. Seu

rosto está em angulação baixa, olhando para baixo, uma expressão com as sobrancelhas franzidas e lábios virados para baixo. Entretanto, seu corpo também se encontra inclinado da esquerda para a direita, ao invés de qualquer outra posição, obrigatoriamente seguindo o fluxo da composição. O maior elemento e a maior forma contínua da imagem não é Viktor, é a borboleta no plano de fundo, asas abertas e preenchendo todo o espaço; o espaço que Viktor toma é pequeno em comparação com ela, sendo englobado.

É notável como o personagem Viktor é associado à imagem de uma borboleta. Tal ocorrência, na tradução do artista, remete à construção de um vínculo entre o tema da transformação e a própria imagem da borboleta. Em termos semióticos, a borboleta funciona como um símbolo da metamorfose do personagem, conectado aos da metamorfose biológica por substituir parte do ciclo completo, colocando-o como parte do processo de transformação. Contudo, ele não é a última fase, o que indica que há mais mudanças pela frente. Mesmo inicialmente em contraste e oposição aos outros signos, Viktor torna então a conectar-se com a composição.

Portanto, é evocado o sentimento de isolamento inicial com os contrastes entre os elementos plásticos, porém a conexão entre os signos icônicos por continuidade e relação de substituição demonstra que ainda há mais a acontecer. Para a relação da borboleta e as personagens nesta *fanart*, Viktor encontra-se sozinho e isolado, até que ela o conecta à narrativa conjunta com Jayce.

Devido às vestimentas de Viktor presentes na arte, sabe-se que é uma representação do momento na série original em que ele segue sozinho após cortar relações com Jayce. Tal momento ocorre quando Viktor descobre que a tecnologia Hextech está sendo utilizada para fins bélicos, o que ele já havia se posicionado contra anteriormente (Figura 18).

Figura 18 — Visuais oficiais de Jayce e Viktor no momento da separação.



Fonte: Arcane (2024), segunda temporada, episódio dois. Do lado esquerdo, Jayce está abraçando Viktor em felicidade após ver que o outro está vivo, rosto completamente visível e direcionado ao Viktor. Do lado direito, Viktor o olha indiretamente com uma expressão fechada, os fios de cabelo e as vestes o cobrindo o afastando da cena e indicando que a felicidade não é recíproca.

O fã então apresenta visualmente como, em sua perspectiva, Viktor ainda está conectado com Jayce. Mesmo em sua aparente melancolia e com as mudanças que aconteceram — de narrativa e de relações —, ainda há muito o que se transformar. O fã-artista Danadelion utiliza de visuais oficiais para compor sua arte, mantendo os acontecimentos originais, porém inserindo sua perspectiva deste momento através da inserção da borboleta como elemento representativo.

4.1.2 Análise semiótica da *fanart* do fã Vierryn

Com a legenda do post original sendo “*Let your feelings slip boy, but never your mask boy*” ou “deixe seus sentimentos escaparem, garoto, mas nunca sua máscara, garoto” em inglês, a *fanart* apresenta Jayce e Viktor frente a frente, Viktor em sua forma arcana astral na parte superior e Jayce em sua forma astral na parte inferior. Para os elementos plásticos, iniciaremos a análise pela composição devido à quantidade de elementos e a disposição agrupada deles (Figura 19).

Figura 19 — *Fanart* por Vierryn.

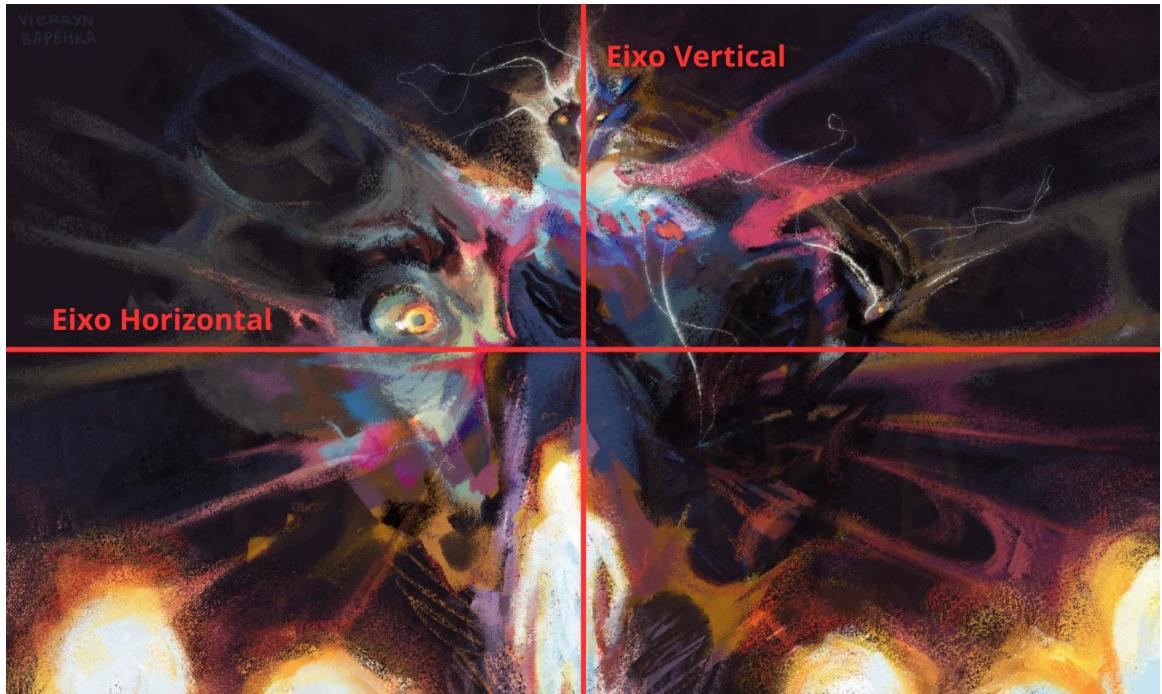


Fonte: Arte por Vierryn na plataforma *Tumblr*.

Para a análise de tal arte, é importante notarmos as asas da borboleta ao lado esquerdo e ao lado direito de Viktor, como numa explosão. Tal borboleta é representada de forma abstrata, e retrata a cena final de Jayce e Viktor, na qual veremos com maior foco posteriormente na análise.

Para inicia-la, a imagem pode ser dividida no centro dos eixos verticais e horizontais (Figura 20). Observa-se que a linha vertical de repartição corresponde, dentro da composição, ao rosto repartido de Viktor. Tanto Jayce quanto Viktor estão na área central da imagem enquanto outros elementos se distribuem ao redor deles, afastados.

Figura 20 — Divisão da arte original para análise de composição.



Fonte: Esquematização do autor para fins de análise. Arte original por Vierryn.

Viktor se encontra na metade superior do eixo horizontal e, ao invés de estar junto aos outros, está acima de todos e sozinho, o isolando dentro da própria composição. Seu rosto está dividido ao meio, a divisão formando a repartição de eixos da imagem, o lado direito da imagem com a máscara que representa sua forma arcana, e o lado esquerdo seu rosto original — também separando as suas duas formas, indicando que há destoâncias em quem ele é e em seus sentimentos. Sua expressão de olhos arregalados e boca entreaberta demonstra surpresa, e um pouco mais à esquerda há uma quebra de “regras” de anatomia pelo artista para mostrar a expressão mais aproximada, o olho arregalado e o destaque na íris dourada, dando enfoque no seu olhar surpreso e em seu lado humano. O artista propositalmente destaca tal elemento da expressão, ao invés de deixá-la mais natural, e a insere dentro da explosão como se fizesse parte dela.

Tal olhar é direcionado a Jayce, a figura dourada destacada na parte inferior do eixo horizontal e que se encontra de costas para o observador, fazendo com que o público não consiga inicialmente entender seus sentimentos. Seu corpo, porém, se encontra em sua maioria na metade esquerda vertical da arte, conectando-a com a parte humana de Viktor em sua composição.

Ao redor de Viktor e conectado ao seu corpo, linhas diagonais saem para a esquerda e para a direita, como numa explosão ou expansão dele, onde do lado esquerdo está seu rosto e do lado direito está somente uma mancha escura de onde sai seu braço. O braço é o único elemento que atravessa três quadrantes da imagem, saindo do quadrante superior direito — a forma arcana de Viktor —, passando pelo inferior direito em que há uma pequena parte do corpo de Jayce, e por fim pondo-se em frente ao peito do quadrante superior esquerdo, quase como tentando o cobrir. A parte arcana de Viktor pode então ser vista como uma parte dele que não concorda com o que está acontecendo, que o sufoca e tenta esconder o lado humano, porém que, por ser parte de Viktor, também reconhece Jayce — a mão o cobrindo vira ambígua, se seria um ato para tentar se acalmar, se esconder, ou se suprimir.

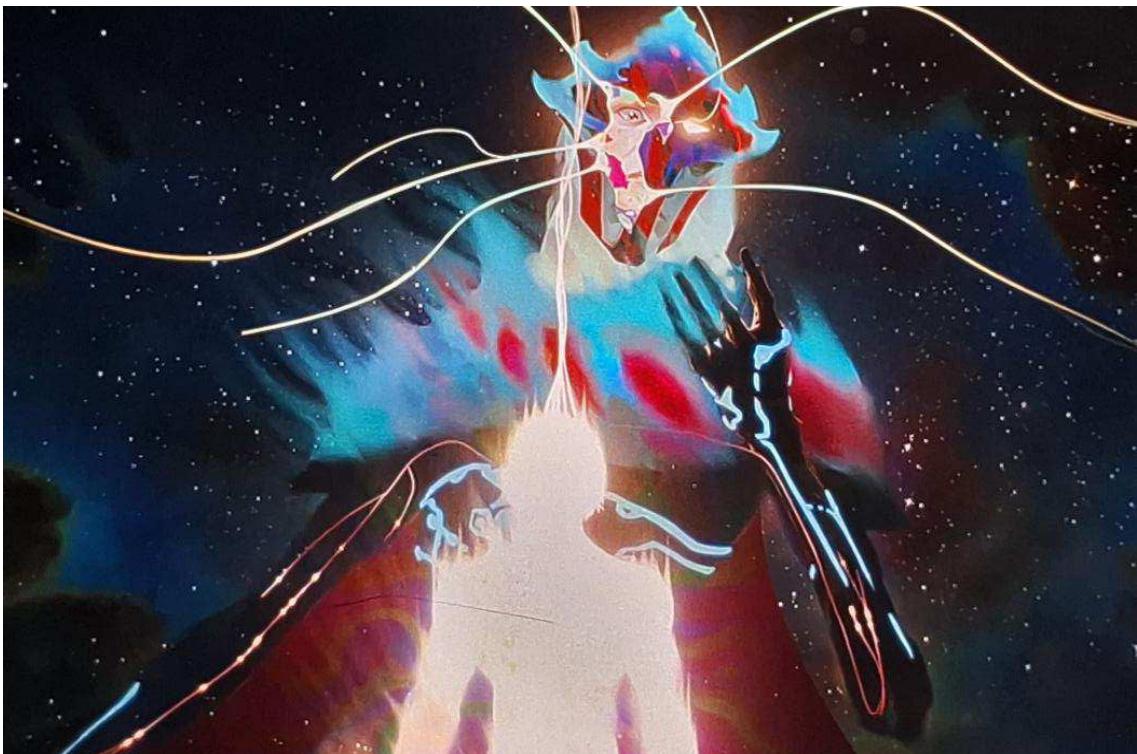
Quanto ao elemento plástico das cores, os elementos que representam pessoas na parte inferior da imagem brilham em amarelo, enquanto Jayce possui o brilho amarelo com alguns detalhes azuis, e Viktor é o que possui uma maior quantidade de mistura de cores: um amarelo mais fraco que os outros apresentados, mas também cores frias, como magenta, azul claro e roxo, novamente o conectando com Jayce. Já para Viktor, a maior parte de seu corpo está com cores escuras similares às do plano de fundo — quase que escondidas pela composição —, mas seu lado esquerdo próximo ao rosto humano é onde concentra-se a maior parte das outras tonalidades. Ainda assim, os olhos da máscara do corpo arcano também estão amarelos, o que novamente mostra conexão e ambiguidade se a consciência e os sentimentos de Viktor estariam presentes nela também. A ausência de tons dessaturados na maior parte da imagem, retendo-se somente ao corpo arcano de Viktor e às linhas de explosão, tornam a cena ainda mais intensa e marcada por sentimentos fortes.

Para os signos icônicos, a explosão saindo de Viktor assemelha-se às asas de borboleta, com a parte superior maior e a parte inferior menor. Tal explosão, na qual podemos ver refletido seu rosto e seus sentimentos, parece ser uma consequência de algum sentimento anterior, que fragmenta sua forma irreal e o expõe para além de seu corpo, trazendo de volta seu lado humano com intensidade. Jayce, ao contrário de Viktor, não possui rosto ou características físicas que o

destoam inicialmente, mas as tonalidades azuis e seu posicionamento o colocam como um elemento em destaque e conectado ao Viktor.

No contexto da série, essa *fanart* assemelha-se em sua composição ao momento em que Viktor tem a consciência de Jayce capturada, prestes a apagá-la. Na cena original, Jayce está imobilizado e Viktor se mantém mascarado, até que outro personagem, Ekko, ataca seu corpo no mundo físico e quebra a máscara do lado direito — expondo seu rosto (Figura 21). A expressão de espanto de Viktor é por ter seu lado humano, considerado imperfeito por si mesmo, exposto para Jayce novamente.

Figura 21 — Cena original do rosto de Viktor.



Fonte: *Arcane* (2024), segunda temporada, episódio nove. É notável como a figura representando Jayce possui uma linha dourada conectando sua cabeça ao céu, demonstrando que sua mente já não está presente. Sua postura também é neutra. Viktor não olha para Jayce, e sim para sua própria mão, confuso e surpreso por ter seu rosto exposto.

Na representação pelo artista Vierryn, o evento canônico da quebra de máscara não se apresenta na composição, dando enfoque nos sentimentos de Viktor para com a presença de Jayce em sua frente enquanto seu rosto está exposto. A figura da borboleta está implícita no formato da explosão, assim como na obra original a explosão entre os dois forma um signo icônico similar às asas de uma

(Figura 22). O que se comprehende da imagem nesta análise é que a explosão em formato de asas de borboleta torna-se sobre os sentimentos de Viktor para com Jayce à sua frente, seu lado humano sendo exposto pela presença de Jayce, ao mesmo tempo em que confunde e evoca fortes sentimentos para Viktor. A existência ou influência do personagem Ekko sequer aparece na *fanart*, e Jayce apresenta-se consciente e preparado para interagir com Viktor, ressignificando a cena. A borboleta então se torna um símbolo de fortes emoções, de exposição de sentimentos.

Figura 22 — Cena original da explosão de Jayce e Viktor.



Fonte: *Arcane* (2024), segunda temporada, episódio três. Nota-se o formato de asas de borboleta que surge, com a parte superior maior do que a parte inferior, além de riscos similares às antenas mais ao topo. Tal reconhecimento pode ser visto também na arte do fã Vierry.

4.1.3 Análise semiótica da *fanart* do fã Daisanfar

Com a legenda do post original sendo somente a figura de uma borboleta, a *fanart* apresenta três planos: O primeiro, em que há a figura dos dois com cores fortes e sem características específicas além das mãos dadas juntamente com uma borboleta roxa. O segundo plano, onde há Jayce e Viktor trocando olhares e sorrindo, além do símbolo de uma borboleta menor. Há uma ambiguidade se a aura que a borboleta parece emitir está no segundo plano, como uma extensão dela, ou se está presente no terceiro plano em conjunto com o céu estrelado e os anéis cruzados, como uma memória ou eco (Figura 23).

Figura 23 — *Fanart* por Daisanfar.



Fonte: Arte por Daisanfar na plataforma *Tumblr*.

Para os elementos plásticos, iniciemos pelas cores em diálogo com a composição. O segundo plano ocupa uma área maior da arte, porém com poucas variações em cores: somente azul e dois pontos de amarelo esverdeado, que compõem os olhos dos personagens. Os olhos de ambos possuem a mesma cor, conectando-os, entretanto, seus corpos estão colocados em oposição nos lados extremos da imagem, e a ausência do contato físico os separa, os distancia. Há o enfoque nos rostos, demonstrando as expressões de forma explícita com a reação de um para com o outro. A borboleta apresenta-se como um detalhe que não aparenta ser notado pelas personagens mesmo em frente a elas, porém que emite luz e ilumina seus rostos — o que pode indicar ser algo que eles ainda não têm conhecimento que existe, mas que os influencia e os toca.

No primeiro plano, ao contrário do segundo, há uma grande variedade de cores e tons — que por serem claros destacam as mãos entrelaçadas. Tais cores explodem para os lados e em diagonal com intensidade, aparentemente partindo do ponto central, o mesmo em que as duas personagens e que a borboleta se encontram. Comparando-a com o segundo e terceiro planos, Jayce e Viktor estão alinhados com a borboleta e unidos.

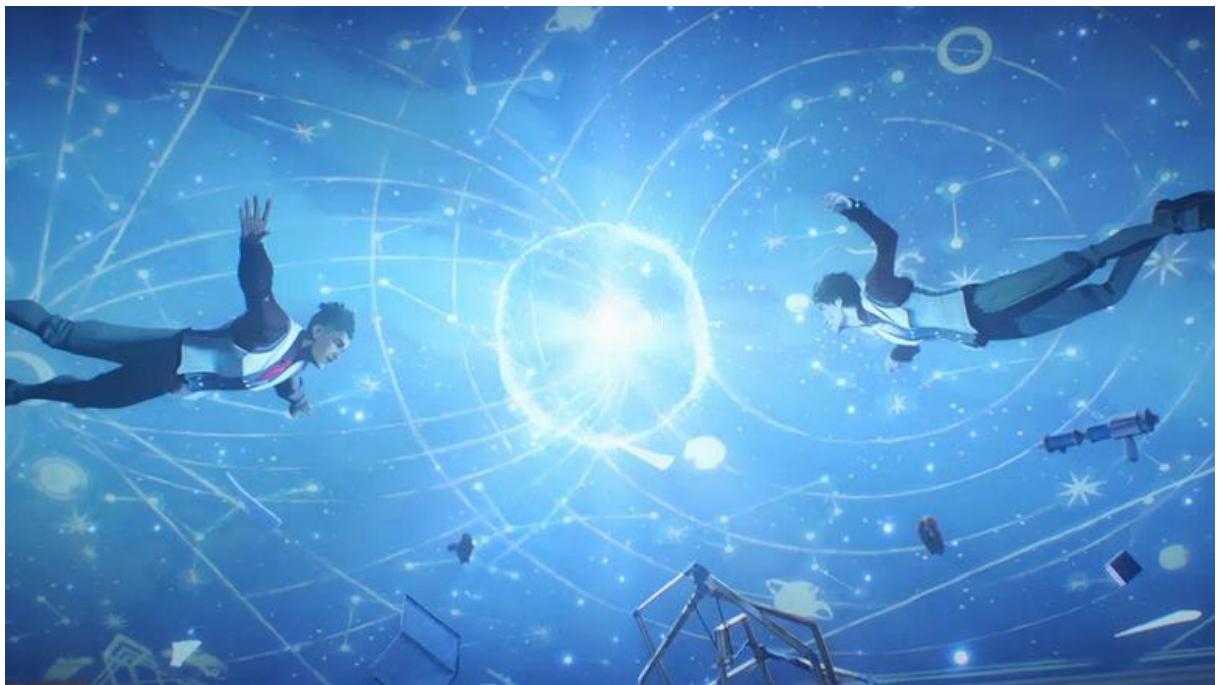
Entende-se então como há a representação do relacionamento de duas formas: no segundo plano há ligação e entusiasmo, porém uma distância que separa os dois. Apesar das expressões contentes, os tons frios e monótonos de azul contrariam a felicidade e podem evocar o sentimento de que algo está errado, pelo contraste e oposição de elementos. Além disso, há presença de signos linguísticos com a única repetição da frase “*It's all wrong*” ou “Está tudo errado” em inglês e em azul, seguido abaixo de três repetições da frase “*It's alright*” ou “Está tudo bem” em laranja. O azul da tipografia complementa o contexto da composição de tons frios, apresentando que tudo está errado, enquanto a tipografia laranja conecta-se com o primeiro plano, afirmando seguidamente que está tudo bem, como num eco. Pode-se entender que o que está no segundo plano de fundo foi o passado, pela leitura de cima para baixo da imagem, em que a tipografia e a organização das frases indicam a passagem de tempo de quando tudo estava errado — para quando tudo ficou bem. Além disso, há nas extremidades da imagem uma borda, restringindo-a e como num quadro, portal, janela para os acontecimentos que se passaram.

A borboleta repete-se duas vezes e pode-se tê-la como representação do relacionamento dos dois nesta imagem. A de cima sendo pouco nítida, rotacionada para a diagonal como se alcançando voo ao invés de se manter, pequena e mais similar a uma luz do que um elemento físico — dando-a um contexto etéreo. Mesmo ignorada e singela, ainda assim interage com as duas personagens através de seu brilho, seus resquícios. Já a do primeiro plano, está posicionada com suas asas completamente abertas e centralizada na arte, seu meio estendendo-se para cima e para baixo como um raio de luz emitido, exatamente onde os rostos de ambos se encontram. Ao contrário da outra, possui um tamanho considerável e coloração um pouco diferente do restante do ambiente, porém em harmonia com as outras cores, a destacando e a contextualizando.

Se antes Jayce e Viktor eram vistos como dois indivíduos separados e distantes, destoantes, no segundo momento são unidos e estão quase que fundidos, sendo representados e sintetizados pela presença da borboleta como um só.

O fã Daisanfar reuniu duas cenas originais de *Arcane*, a primeira quando Jayce e Viktor conseguem, em conjunto, fazer com que o projeto de Jayce com a gema *Hextech* funcione, acabando por criar também um campo em que os faz flutuar no ar (Figura 24). Eles sorriem um para o outro e interagem através de uma engrenagem que Jayce encosta e que flutua até Viktor. É perceptível esta representação da cena original na arte pelas cores utilizadas, pela constelação no plano de fundo e os anéis cruzados, representando os círculos da invenção. Tal cena ocorreu ainda na primeira temporada da série, em 2021.

Figura 24 — Cena original do experimento *Hextech*.



Fonte: *Arcane* (2021), primeira temporada, episódio três.

Para a segunda representação, o fã aparenta referenciar a cena final dos dois personagens na segunda temporada da série, em que estão de mãos dadas e testas encostadas antes de serem absorvidos por magia Arcana, numa tentativa de extinguir a tecnologia criada por ambos (Figura 25).

Figura 25 — Jayce e Viktor extinguindo a magia arcana.



Fonte: *Arcane* (2024), segunda temporada, episódio nove.

Contudo, na montagem e escolha do fã, a cena recebe um olhar mais íntimo e romântico, com dedos entrelaçados e rostos fundidos ocultos pela borboleta, enquanto envoltos em tons suaves de rosa, azul e verde.

4.1.4 Análise semiótica da *fanart* do fã Mari-Maritimus

Com a legenda do post original sendo “*The price of progress*” ou “o preço do progresso” em inglês, a *fanart* apresenta Jayce sozinho, com uma esfera de poder arcano em sua mão direita, de onde surgem efeitos e pulsos mágicos (Figura 26).

Figura 26 — *Fanart* por Mari-Maritimus.



Fonte: Arte por Mari-Maritimus na plataforma *Tumblr*.

Para os elementos plásticos, iniciaremos com o estudo das cores utilizadas. É notável o contraste entre a figura de Jayce e os tons claros e pastéis do

restante da imagem, o destacando e também o tornando o elemento de maior peso visual. Suas cores são escuras e sem muita saturação, também com pouco contraste entre si, trazendo ainda mais peso e uma uniformidade em sua figura; o único elemento em destaque sendo sua íris dourada reluzindo e trazendo a atenção para sua expressão. Para os elementos mais claros, podemos os dividir em três: o plano de fundo — com uma tonalidade aparentemente branca no início, mas que sob maior inspeção revela-se uma mistura de roxo, rosa, azul, verde e amarelo —, o elemento logo à frente de Jayce, com seu formato orgânico e similar à uma ‘fumaça’, cujas cores principais mostram-se vermelho e azul; e o elemento que aparenta ser emitido pela esfera em sua mão, com tons intensos de ciano e azul.

Quanto à composição, para o elemento similar à ‘fumaça’ é percebido que o rosto de Jayce repete-se por ela, como que em inúmeros reflexos de sua expressão, dando enfoque em seu olho (Figura 27). Contudo, percebe-se que o olho refletido na ‘fumaça’ não aparenta ser o mesmo da expressão de Jayce, uma vez que o aparente é o seu direito e o olho refletido assimila-se a um olho esquerdo. As linhas durante quase toda a imagem, por sua vez, são fluidas e orgânicas, e Jayce torna-se o único elemento que se encontra em uma pose completamente na vertical; o restante estando em diagonal ou formado por linhas curvilíneas. A esfera em sua mão direita se encontra quase na extremidade inferior direita, em oposição ao rosto de Jayce que está na extremidade superior esquerda. Tal esfera é o objeto que emana todo o poder que está nas mãos de Jayce, mas também que envolve e o esconde por tal projeção de poder, cobrindo parte de seu corpo e metade de seu rosto. Quase todo o corpo de Jayce se encontra atrás da ‘fumaça’, contudo sua mão direita ‘atravessa’ e segura a esfera.

Figura 27 — Recorte da *fanart* por Mari-Maritimus para análise.



Fonte: Recorte e edição de cores por autor para fins de análise, diminuindo brilho, aumentando cores escuras e aumentando a nitidez, revelando mais os reflexos na 'fumaça'. Arte por Mari-Maritimus.

A aura de poder que mais possui formatos próximos ao redondo é a aura azul, a mais próxima da esfera. Para os signos icônicos, o formato circular do efeito esverdeado emitido pela esfera de poder têm semelhanças à asa de uma borboleta; é notável como, mesmo seguindo em pulsos circulares de energia, tal formato de asa não torna a se repetir na ilustração, restringindo-se a ser emitido diretamente pela esfera. É de igual importância que se perceba como é representada somente a asa esquerda, assim como Jayce encontra-se no lado esquerdo da imagem, faltando a outra metade de seu rosto. A 'fumaça' secundária torna-se uma superfície de reflexos de Jayce, conectando sua expressão sôfrega e seus olhos em um destaque ainda maior.

É possível então compreender que Jayce possui poder em mãos, mas o fato de tê-lo não lhe é satisfatório ou não lhe deixa feliz: pelo contrário, seu aparente sofrimento é repetido pela própria consequência da existência da esfera, o consumindo. O isola dentro da própria composição. A borboleta na arte representa sutilmente a conexão com Viktor, e por não possuir o rosto de Jayce refletido em suas asas, também o absolve de seus sentimentos negativos.

Através do corte de cabelo diferente, roupas brancas e a presença de uma barba, podemos entender que o fã Mari-Maritimus representa o momento da série em que Jayce é capturado ao interagir com um núcleo arcano protegido por Viktor, onde é levado para um universo alternativo em que a ideação de Viktor funciona e a humanidade desaparece (Figura 28). Neste momento, Jayce permanece em tal linha temporal por uma quantia considerável de tempo, onde, isolado, passa por diversas provações para conseguir sobreviver. Contudo, as mesmas provações que o maltratam também o fazem compreender que os planos de Viktor necessitam ser impedidos; e, posteriormente, o faz compreender as razões de Viktor. Em tais episódios, a borboleta torna a ser referenciada na série, através de simbologias de formatos do martelo de Jayce ou das marcas no chão — e é perceptível como as ‘asas’ representadas na *fanart* de Mari-Maritimus assemelha-se com as marcas originais no episódio, porém ainda mais semelhantes à asas (Figura 29).

Figura 28 — Aparência de Jayce.



Fonte: Arcane (2024), segunda temporada, episódio sete.

Figura 29 — Referências à borboleta e formato das marcas.



Fonte: *Arcane* (2024), segunda temporada, episódio sete.

Entretanto, na obra original em momento algum Jayce interage com a esfera que foi representada pelo fã, e sequer é demonstrado ‘fumaças’ ou efeitos visuais de poder arcano em tal nível. Tal objeto assemelha-se a outros elementos na série, como a gema *Hextech* ou a anomalia arcana, porém distancia-se em características que os colocariam como similares tais quais as texturas ou a cor (Figuras 30 e 31).

Figura 30 – Gema *Hextech*.



Fonte: *Arcane* (2024), segunda temporada, episódio quatro.

Figura 31 – Anomalia arcana.



Fonte: *Arcane* (2024), segunda temporada, episódio três. Apesar de estar sendo segurada com a mão direita por uma figura misteriosa, tal figura é Viktor, e não Jayce. Esta imagem aparece em forma de alucinação de Jayce ao encostar na anomalia. Tanto as cores quanto o formato repleto de buracos separa e diferencia tal esfera da que está na arte do fã, apesar dos tons similares de vermelho e azul.

O fã-artista mescla acontecimentos canônicos com suas próprias traduções e modificações dos elementos originais; desde a união entre a esfera *Hextech* e a esfera da anomalia arcana para representar ambas em apenas um elemento, quanto trazendo a borboleta como conexão entre Jayce e Viktor — mesmo após distanciar e isolar Jayce, como uma consequência ou algo que acompanha a própria existência da esfera. É possível concluir que a asa da borboleta incompleta representa Jayce sozinho, isolado, um resultado do poder que está em suas mãos; ao mesmo tempo em que o conecta a Viktor, o coloca como ‘incompleto’ sem sua presença.

4.1.5 Conclusão sobre as *fanarts* analisadas

Cada fã realiza uma seleção de cenas e acontecimentos canônicos, e então as modifica ou as mescla, representando diversos momentos em somente uma imagem. Eles realizam a tradução intersemiótica ao apresentar diversos acontecimentos presentes originalmente no formato audiovisual de outras formas visuais, mudando o sistema de signos para outro, trazendo tanto adaptações de

signos existentes quanto sugerindo novos, estes que podem representar diversas informações ao mesmo tempo. Eles também se tornam tradutores ao apresentar sequências de eventos canônicos com seus próprios afetos, opiniões e interesses para com a obra dentro de suas produções, mesclando as informações originais, trazendo novas compreensões do conteúdo.

A borboleta passa então a ser representada de diversas formas: como um animal físico e suas etapas de vida, ou em forma de uma ‘explosão’ de sentimentos, ou uma figura simbólica, porém que não está presente fisicamente, ou sutilmente em forma de efeito visual, como visto nas análises. Cada fã decide qual a seleção de conteúdos, assim como decide a forma em que a borboleta irá ser apresentada na arte, porém todos têm algo em comum: a imagem da borboleta se faz presente para representar a relação de Jayce e Viktor, completando as informações das artes.

Compreender tais produções sem o conhecimento das discussões internas do *fandom* seria possível, porém pouco provável — mesmo a borboleta sendo um elemento presente na obra, pode ser pouco perceptível para o espectador reconhecê-la e interligá-la com os dois personagens de forma tão profunda. As produções artísticas dos fãs reafirmam elementos do material original e fortificam discussões; contudo, também sugerem novas percepções dos eventos e suas próprias leituras. Podemos perceber nas análises que as percepções são indicadas principalmente pela tentativa de leitura e entendimento sobre os sentimentos dos personagens pelos fãs, ao observarem a sequência de acontecimentos oficiais e compreenderem com suas próprias opiniões e visões de mundo.

Por exemplo, na arte de *Danadelion* que representa Viktor sozinho por meio das fases da metamorfose da borboleta, o fã busca em seu trabalho capturar o sentimento de isolamento e de estar incompleto — o ciclo e a história de Viktor —, quando na obra original mesmo que haja o isolamento, não há confirmações de tais sentimentos ou pensamentos vindos do personagem. O mesmo acontece com as outras artes apresentadas; citaremos aqui a terceira arte analisada, de *Daisanfar*, que apresenta a borboleta de duas formas em dois momentos entre os personagens: o fã indica um possível romance entre os dois, com um ato similar ou que sugere um beijo, interpretando a relação como amorosa e, assim, indicando também sentimentos de amor romântico entre Jayce e Viktor.

Essa indicação de sentimentos é uma ferramenta de grande influência para modificar a imagem dos personagens. Portanto, aqui se retorna o questionamento de ‘quem tem o poder de significar uma obra?’, assim como em partes o responde: as produções artísticas dos fãs podem indicar novos significados para cenas e contextos, reorganizando e transformando os sentidos em novas linhas de contextualização. A outra parte do questionamento fortifica-se: tal significação pode ser considerada um poder ou uma influência tão intensa a ponto de conseguir distanciar algumas intenções originais do autor em grande escala?

4.2 O poder de significar uma obra e o poder simbólico

Assim como aconteceu com o Poseidon de Neal Illustrator ao trocar os sentimentos de egoísmo e divertimento de um deus para sofrimento e raiva de um pai, a sugestão de sentimentos como solidão, amor romântico, remorso e arrependimento modifica também a visão dos motivos e das ações de Jayce e de Viktor.

Ao analisarmos *fanarts* e seus contextos socio-culturais, percebemos que são produções simbólicas e visuais que, ao serem publicadas no ciberespaço, tornam-se materiais com amplo alcance de visibilidade — podendo alcançar tanto participantes do mesmo *fandom* quanto outros públicos²⁵. Tal observação coloca a própria *fanart* como um produto cultural com amplas capacidades e poderes de influência.

Tal poder de influência pode e deve ser nomeado. Contudo, para entender sua importância e seu potencial é necessário antes compreender os contextos sociais em que surgem. Em “A Mídia e a Modernidade: uma Teoria Social da Mídia” (1998), do sociólogo e professor John B. Thompson, podemos encontrar e entender como a produção, armazenamento e compartilhamento de conteúdos simbólicos sempre foram características centrais da vida social. Entretanto, a partir do século XV, com a imprensa e outras ferramentas que transformaram as mídias, surgiram diversas instituições de comunicação que mudaram a forma que o

²⁵ As *fanarts* selecionadas para este estudo, ao terem sido publicadas numa plataforma *online* social como o Tumblr, estavam sujeitas a serem visualizadas por indivíduos que não consumiram o conteúdo original, podendo serem atraídos pela arte sem necessidade de contextos prévios. O contexto adicionaria camadas de conhecimento e reconhecimento, contudo não é necessário para ser admirado.

funcionamento das produções acontece: se antes o escopo dos conteúdos simbólicos eram locais e de indivíduos para indivíduos numa sociedade, o desenvolvimento das mídias fez com que estes conteúdos pudessem ser produzidos e reproduzidos não só como elementos simbólicos, mas também como mercadoria.

Estes processos foram alcançados por uma série de desenvolvimentos institucionais que são característicos da era moderna. Em virtude destes desenvolvimentos, as formas simbólicas foram produzidas e reproduzidas em escala sempre em expansão; tornaram-se mercadorias que podem ser compradas e vendidas no mercado; ficaram acessíveis aos indivíduos largamente dispersos no tempo e no espaço. De uma forma profunda e irreversível, o desenvolvimento da mídia transformou a natureza da produção e do intercâmbio simbólicos no mundo moderno (THOMPSON, 1998, p. 19).

Ao mesmo tempo em que se tornam possíveis de serem acessados de diversas formas — um jovem brasileiro no século XXI pode ter acesso a notícias em tempo real de um conflito armado de qualquer local do mundo —, também foram desenvolvidas novas formas de poder e novas instituições que utilizam das mídias como ferramenta. É importante antes entender que os novos meios de comunicação, com a imprensa, rádio e posteriormente a *internet*, contém diversos conteúdos disponíveis e acessíveis, porém que é o indivíduo que seleciona e organiza as informações que irão lhe influenciar com base em seus próprios interesses.

A organização e a produção de fãs é um fenômeno social com diversos integrantes, e “[...] os fenômenos sociais podem ser vistos como ações intencionais levadas a cabo em contextos sociais estruturados” (THOMPSON, 1998, p. 21). O próprio ato de comunicação é considerado uma tomada de ação²⁶ que guia para determinados objetivos; porém, Thompson explica que os indivíduos agem de acordo com um conjunto de circunstâncias previamente dadas por seus contextos de vida, e que lhes influenciam tanto em seus caminhos quanto em suas inclinações pessoais. Estas circunstâncias são denominadas ‘campos de interação’²⁷, onde os

²⁶ “Tornou-se lugar comum dizer que comunicação é uma forma de ação. Desde que Austin observou que proferir uma expressão é executar uma ação e não apenas relatar ou descrever um estado de coisas, nos tornamos sensíveis ao fato de que falar uma linguagem é uma atividade através da qual os indivíduos estabelecem e renovam as relações uns com os outros. Mas se comunicação é uma forma de ação, a análise da comunicação deve se basear, pelo menos em parte, na análise da ação e na consideração do seu caráter socialmente contextualizado” (THOMPSON, 1998, p.20).

²⁷ Termo este citado por Thompson (1998), desenvolvido por Pierre Bourdieu. Bourdieu, segundo Thompson: “Segundo Bourdieu, um campo de interação pode ser conceituado, sincronicamente, como um espaço de posições e, diacronicamente, como um conjunto de trajetórias. Indivíduos particulares estão situados em determinadas posições dentro de um espaço social e seguem, no

indivíduos se encontram em certas posições, a depender das quantidades e tipos de recursos que possuem, e “em alguns casos estas posições, quando institucionalizadas, adquirem uma certa estabilidade — isto é, tornam-se parte de um conjunto relativamente estável de regras, recursos e relações sociais” (THOMPSON, 1998, p. 21).

Segundo Thompson (1998), tais instituições podem ser compreendidas como grupos relativamente duráveis de regras, recursos e relações sociais. Ao se consolidarem, esses grupos mantêm certa estabilidade e são capazes de se organizar para alcançar objetivos comuns — o que lhes confere papel fundamental na organização de suas interações sociais, criando e modificando as posições dos indivíduos e suas trajetórias.

A posição do indivíduo então é determinada pelo nível de ‘poder’ que ele possui. O poder é citado por Thompson (1998) como a capacidade que alguém ou algo tem para agir e alcançar seus interesses, intervindo nos acontecimentos e nas consequências com os recursos que acumularam com o tempo. Tais recursos podem ser acumulados de diversas formas e serem de diversos tipos, como por exemplo recursos monetários que podem ser usados para comprar ferramentas pouco acessíveis e de alta tecnologia. Assim, os indivíduos com maiores posições hierárquicas possuem poderes cada vez mais impactantes e com maior possibilidade de tomada de decisão.

Há recursos controlados pessoalmente, e há também recursos acumulados dentro de organizações institucionais, que são bases importantes para o exercício do poder. Indivíduos que ocupam posições dominantes dentro de grandes instituições podem dispor de vastos recursos que os tornam capazes de tomar decisões e perseguir objetivos que têm consequências de longo alcance (THOMPSON, 1998, p. 21).

A ferramenta de ‘poder’ é um fenômeno social, e mesmo sendo comumente associado à política, pode e deve ser exercido em diferentes contextos e em diferentes níveis. No caso deste presente trabalho, para uma organização social com capacidade de tamanhos e influências tão amplos quanto os *fandoms* é de interesse entendê-las como instituições, assim como buscar compreender a que nível a *fanart* torna-se um recurso simbólico que pode influenciar e intervir, tanto nas

curso de suas vidas, determinadas trajetórias. Essas posições e trajetórias são determinadas, em certa medida, pelo volume e distribuição de variados tipos de recursos ou ‘capital’” (1998, p. 197).

instituições em que está inserida quanto na origem do objeto que lhe é representado: a obra original. Como o fã-artista, por meio da produção de *fanarts*, acumula recursos suficientes para possuir ‘poder’ e exercê-lo para intervir em acontecimentos.

Dentro dos quatro principais tipos de poder descritos por Thompson — econômico, político, coercitivo e simbólico — tal fenômeno de produção de fãs parece encaixar-se mais adequadamente no poder simbólico. O poder simbólico também pode ser chamado de cultural, e nasce “na atividade de produção, transmissão e significado das formas simbólicas” (THOMPSON, 1998, p. 2), elementos fundamentais para a organização da vida social. Tal forma de poder se manifesta socialmente na constante comunicação entre indivíduos, que então interpretam e expressam formas simbólicas de si mesmos e de outros.

Para isso, recorrem a recursos como os ‘meios de informação e comunicação’, onde possuem recursos para produção, transmissão e recepção de informações e de conteúdos simbólicos (capital cultural), e ao reconhecimento social que certos produtores ou instituições acumulam (capital simbólico)²⁸. Esses elementos permitem que os indivíduos atuem no desenrolar dos acontecimentos sociais, influenciando decisões, comportamentos e interpretações coletivas por meio da atuação simbólica — seja para persuadir, liderar ou provocar mudanças sociais. É importante notar que Thompson expressa tal pensamento no âmbito das mídias tradicionais, os meios de comunicação que existiam antes da popularização da *internet*, porém que seu pensamento ainda é aplicável para os novos meios de comunicação.

Ao analisar a estrutura de um *fandom*, é notável como tais grupos sociais possuem um extenso compartilhamento de formas simbólicas entre indivíduos, utilizando-se de meios de informação e comunicação, como os variados espaços no ciberespaço e as possibilidades de organização e interação que o acompanham na modernidade. Em outras palavras, a *internet* e as ferramentas informáticas avançadas permitem então que essas formas simbólicas circulem de forma ampla, atravessando barreiras geográficas e temporais. Plataformas como *Tumblr*, *Reddit*, x (antigo Twitter) e *DeviantArt* funcionam como locais no ciberespaço onde os fãs utilizam para compartilhar, discutir e validar as formas simbólicas que lhes são de

²⁸ Ambos os termos ‘capital cultural’ e ‘capital simbólico’ são citados por Thompson (1998) como origem de Pierre Bourdieu.

interesse. A *fanart*, nesse ambiente, torna-se um dos diversos instrumentos através do qual o fã pode acumular capital simbólico — fenômeno este visto principalmente para a hierarquização interna dos *fandoms*²⁹ — e, com isso, exercer influência sobre o próprio *fandom* e suas formas de interpretar a obra original.

No contexto das borboletas de *Arcane*, os fãs-artistas puderam validar suas leituras e inserções de mitologias pessoais ao demonstrar terem conhecimentos profundos sobre a relação de Jayce e Viktor, principalmente por utilizarem a imagem da borboleta para representá-los. Após tal validação inicial, o conteúdo das *fanarts* é observado e julgado por sua qualidade e conteúdo, para só então ser absorvido pelo *fandom*.

É um fenômeno similar a adaptações de livros para cinema; a validação inicial do *fandom* com a adaptação de um livro é visível por comentários apoiando certas fidelidades com a obra original — fãs comentando na *internet* sobre como personagem específico é similar ao que haviam imaginado é uma ocorrência notável para este exemplo —, e ainda mais fervorosa caso a adaptação possua referências à temáticas recorrentes dentro do *fandom* original. Após tal barreira inicial de fidelidade ser ultrapassada, os fãs então estão mais abertos a ver o que há de novas proposições dadas pela adaptação (também podendo ser chamada de ‘tradução’). Caso tais mudanças sejam coerentes com a obra original, é uma tradução bem vista e que influencia novos discursos internos, caso contrário a possibilidade de ser aceito pelo *fandom* pode diminuir drasticamente.

Podemos perceber isso no exemplo anterior sobre as animações de *Ruthlessness*; em que a barreira inicial de priorização da fidelidade fez com que a animação de Neal fosse não fosse considerada ‘válida’ no primeiro momento, por sua leitura dos motivos de Poseidon não ser vista como coerente com o que a obra original ‘queria’ dizer. Porém, caso tal barreira seja ultrapassada, o artista pode conseguir reter o interesse e a curiosidade de outros fãs por meio de sua seleção de conteúdos e da mitologia pessoal presente na sua produção, trazendo novas possibilidades e novas ideias; então sua obra será vista e seus temas podem ser aceitos e utilizados por outros fãs — podendo tornarem-se recorrentes no compartilhamento e em outras produções simbólicas internas no *fandom*.

²⁹ Retomando o que foi discutido no capítulo 2, o fã valida sua posição hierárquica ao demonstrar amplos conhecimentos e estudos do conteúdo original (CURI, 2010), e o fã-artista se estabelece na hierarquia como figura notável ao ter um estilo artístico e temas recorrentes característicos (MANIFOLD, 2009).

Para tal produção e transmissão de formas simbólicas, geralmente é empregado o que Thompson chama de ‘meio técnico’: “O meio técnico é o substrato material das formas simbólicas, isto é, o elemento material com que, ou por meio do qual, a informação ou o conteúdo simbólico é fixado e transmitido do produtor para o receptor” (THOMPSON, 1988, p. 26). Em outras palavras, é o meio físico pelo qual acontece o intercâmbio linguístico, pelo qual a mensagem é emitida: o papel e a tinta de uma carta escrita, a vibração no ar e os elementos mecânicos de uma guitarra em que sai as notas para a música, o corpo, músculos e movimento físico para a dança. Cada meio técnico possui suas particularidades.

Para as *fanarts* produzidas digitalmente e divulgadas no ciberespaço, seu meio técnico é desde a ferramenta que o artista utiliza para desenhar — como mesas digitalizadoras, tablets, celulares — até o processo de postá-las em algum site ou rede social. Diferente do de uma dança, música ou fala, o meio técnico de tais artes digitalizadas possui maior grau de fixação de suas formas simbólicas, por estar presente em um meio de alta durabilidade e de retenção de conteúdos como o ciberespaço. Devido a esta capacidade de níveis de fixação, os meios técnicos são considerados como “diferentes tipos de ‘mecanismos de armazenamento de informação’, preparados, em diferentes graus, para preservar informações ou conteúdo simbólico e torná-los disponíveis para uso subsequente” (THOMPSON, 1998, p. 26).

A alta fixação dos meios em que as *fanarts* digitais se encontram, juntamente com a alta possibilidade de disseminação dos conteúdos simbólicos no ciberespaço, fazem as *fanarts* serem materiais que podem se fazer presentes nas redes sociais por tempo indeterminado, e seu alcance ser quase impossível de prever. As artes podem alcançar públicos que sequer sabem o que está sendo representado, mas que podem se conectar com algumas temáticas específicas ou aspectos visuais que lhes agradam. Assim, o primeiro contato de um indivíduo alheio à obra original poderá ser marcado pela tradução da *fanart* que lhe agradou, e não pelo conteúdo original.

Se torna uma possibilidade de ressignificação da obra original em níveis que não podem ser evitados ou previstos pelos produtores originais num primeiro

momento³⁰. Se na ilustração de *Arcane* o fã interpreta e representa a relação de Jayce e Viktor como romântica, tal visão é ‘absorvida’ por outros fãs e pode mudar também a forma que aqueles fãs trocam informações e debatem sobre os acontecimentos; os atos que originalmente poderiam ser vistos como uma amizade e serem debatidos com tal contexto, tornam-se atos românticos que serão julgados, debatidos e organizados internamente com outros critérios. Portanto, certas ações dos personagens originais podem ser validadas ou questionadas dependendo de qual a visão que o *fandom* possui da situação. Se uma *fanart* influencia a visão de um *fandom* a ponto de ter seus conteúdos e contextos como ‘verdade’ ou o mais próximo de uma ‘verdade’ do que o conteúdo original, pouco adianta para o autor tentar ir de encontro com esta visão.

Em síntese, o poder simbólico nos *fandoms* é exercido inicialmente de duas formas principais: como ferramenta necessária para consolidar-se na hierarquia interna de fãs — mesmo que exercida de forma inconsciente —, e como um resultado com altas capacidades de influência interna e externamente.

³⁰ Mesmo que possa vir a ser incômodo ao autor original, impedir fãs de produzir informações sobre sua própria obra torna-se contraprodutivo. Como relembrado por Jenkins (2013) no caso de Guerra nas Estrelas ou *Star Wars* por George Lucas, em que a produtora Lucasfilm buscou impedir que os fãs produzissem certos conteúdos utilizando a história e os personagens. O resultado foi que a produção e o compartilhamento não sumiram, apenas tornaram-se “clandestinos”, e os fãs mostraram descontentamento com a produtora.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho partiu da problematização sobre o papel do fã e da *fanart* dentro das relações contemporâneas de produção de sentido e simbolização coletiva, tendo como foco a figura da borboleta branca presente em cenas da série *Arcane* (2024). Foi buscado entender as *fanarts* como produções de consumidores com capacidade de influenciar, modificar e ressignificar conteúdos das obras originais em que se inspiram. Tal indagação não só mostrou-se intrínseca no próprio ato de produção de uma *fanart*, que aloja-se no desaparecimento do autor e apresenta novas possibilidades por meio de traduções de um sistema de signos para outro, como também apresentou-se como uma ferramenta de manutenção de poder a níveis internos e externos aos grupos sociais em que se encontram. Além disso, é notável como a *fanart* se encontra num intermédio entre diversas funções.

Como o fenômeno aqui estudado foi voltado para o ciberespaço e as novas organizações midiáticas, é percebido como o amplo alcance de tais produções e as diversas formas de comunicação que as acompanham as tornam objetos de muitas possibilidades de análise. Por fim, este trabalho busca contribuir para uma compreensão mais ampla do lugar da *fanart* na cultura contemporânea, propondo que ela seja entendida não apenas como um gesto criativo, mas como um mecanismo ativo de produção cultural, de reconfiguração simbólica e de atuação social dentro de certos grupos. A borboleta de *Arcane*, portanto, torna-se uma imagem que ultrapassa sua origem e passa a habitar o imaginário coletivo do *fandom*; então, é absorvida pelos fãs-artistas que participam das discussões internas, que então produzem artes que são capazes ressignificar as cenas e motivos originais através do símbolo da borboleta, e que podem influenciar novos fãs ou novos indivíduos. Isso reforça que, no universo participativo dos fãs, toda *fanart* é tradução, e toda tradução é ferramenta de criação de novas possibilidades e de manutenção de outras.

Para a área da comunicação, em específico as de publicidade e de *marketing*, é fundamental que sempre sejam buscadas novas formas ou formas mais atualizadas de interação com consumidores. Num momento em que os estudos de público estão voltados para como alcançá-los e manter sua fidelidade, colocando-os em caixas de arquétipos e buscando prever cada vez mais seus desejos e perfis — colocando-os como ‘alvos’ —, é notável como se faz importante observar o próprio

público com outras possibilidades. Para produtos narrativos, como *videogames*, filmes, séries televisionadas, livros e outros, é imprescindível voltar o olhar para as discussões internas dos *fandoms* sobre quais as mensagens recebidas por seus consumidores e quais as mensagens que tais consumidores estão apresentando sobre a obra. Assim, mantém-se não só a relevância de um produto narrativo, como também se mantém a par das novas possibilidades narrativas que surgem com a leitura de uma obra.

REFERÊNCIAS

- [BUTTERFLY connection?]. [S.I.], 2021. Disponível em: https://www.reddit.com/r/arcane/comments/quczp2/butterfly_connection/. Acesso em: 16 mai. 2025.
- [PERCY Jackson book covers, new vs old]. [S.I.], 2021. 2 fotografias digitais, color. Disponível em: <https://riordan.fandom.com/f/p/4400000000003547767/r/4400000000013282595>. Acesso em: 21 jun. 2025.
- [THE MOST iconic artwork of Percy and Annabeth]. [S.I.], 2025. Disponível em: https://www.reddit.com/r/camphalfblood/comments/1kek19/pjo_the_most_iconic_artwork_of_percy_and_annabeth/. Acesso em: 21 jun. 2025.
- AGUILA, Renee. [What are Stardew Valley Gifts?]. [S.I.], 2025. 1 fotografia digital, color. Disponível em: <https://www.namehero.com/gaming-blog/stardew-valley-gift-guide-the-ultimate-cheat-sheet/>. Acesso em: 1 mai. 2025.
- AKKAKORA. [my brain is rotting and harvey is inside it ^_~]. [S.I.], 24 mar. 2024. Tiktok: @akkakora. Disponível em: <https://www.tiktok.com/@akkakora/video/7349804889003871530>. Acesso: 19 abr. 2025.
- BARTHES, Roland. A morte do autor. In: BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004. p. 57-64. ISBN 85-336-1986-3.
- BENJAMIN, Walter. **Discursos interrumpidos I**: filosofia del arte y de la historia. Buenos Aires, Argentina: Taurus, 1972. 205 p. ISBN 950-511-066-9.
- BLACKBESTYONE. [o Brasil está dividido, totalmente dividido!! (cada comentário me quebra)]. Santos, SP, 18 nov. 2024. Tiktok: @blackbestyone. Disponível em: <https://www.tiktok.com/@blackbestyone/video/7438808562442276151>. Acesso em: 3 mai. 2025.
- CAMPOS, Haroldo de. **A arte no horizonte do provável e outros ensaios**. São Paulo: Editora Perspectiva, S/A, 1969. 240 p.
- CONCERNED APE. **Stardew Valley**. Versão 1.6. Washington, DC, 2025. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/413150/Stardew_Valley/. Acesso em: 19 abr. 2025.
- CURI, Pedro P. Entre fan arts, fan fictions e fan films: o consumo dos fãs gerando uma nova cultura. In: ENCONTRO DE ESTUDOS MULTIDISCIPLINARES EM CULTURA, 6., 2010, Salvador. **Anais** [...]. Salvador: Facom-UFBa, 2010.
- DAISANFAR. It's all wrong. It's alright. 2024. 1 ilustração digital, color. Tumblr: daisanfar. Disponível em: <https://www.tumblr.com/daisanfar/768609007599550464>. Acesso em: 1 mai. 2025.

DANADELION. Metamorphosis. 2024. 1 ilustração digital, color. Tumblr: danadelion. Disponível em: <https://www.tumblr.com/danadelion/767672006720258049/>. Acesso em: 1 mai. 2025.

FIDLER, Roger. **Mediamorphosis**: understanding new media. Thousand Oaks, California: Pine Forge Press, A Sage Publications Company, 1997. 320 p. ISBN 0-8039-9086-3.

FOUCAULT, Michel. O que é um autor?. In: FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?**. 6. ed. Lisboa: Passagens, 2006. p. 29-87. ISBN 978-972-69-9303-2.

GARSON, Marcelo. O conceito de convergência e suas armadilhas. **Galaxia**, São Paulo, n. 40, p. 57-70, jan./abr. 2019. <https://doi.org/10.1590/1982-25542019135324>

HALL, Stuart. Codificação/Decodificação. In: SOVIK, Liv (org.). **Da diáspora**: identidades e mediações culturais. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003. p. 387-403. ISBN 85-704-1356-4.

HOMERO. **Odisseia**. Tradução de Frederico Lourenço. Lisboa: Quetzal Editores, 2018. ISBN 978-989-72-2512-3.

HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor. A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas. In: LIMA, Luiz Costa. (org.). **Teoria da cultura de massa**. 6. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002. p. 169-214. ISBN: 978-8577531684.

JAKOBSON, Roman. **Lingüística e comunicação**. 14. ed. São Paulo: Editora Cultrix, 1991. 168 p.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2009. 423 p. ISBN 978-857-65-7084-4.

JENNY Lind Club of Detroit records, 1937-1988. **Library Finding Aids**, [S.I.], 2025. Disponível em: <https://findingaids.lib.umich.edu/catalog/umich-bhl-88274>. Acesso em: 1 mai. 2025.

JOLY, Martine. **Introdução à Análise da Imagem**. Lisboa: Edições 70, 2007. 174 p. ISBN 978-972-44-1389-1.

LEIBNIZ, Gottfried W. **Discurso de metafísica e outros textos**. São Paulo: Martins Fontes, 2004. 200 p. ISBN 85-336-1978-2.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999. 264 p. ISBN 85-7326-126-9.

MAGNONI, Antonio Francisco; MIRANDA, Giovani Vieira. Novas formas de comunicação no século XXI: o fenômeno da cultura participativa. **Conexão, comunicação e cultura**, Caxias do Sul, n. 23, v. 12, p. 103-120, jan/jun. 2013.

MANIFOLD, Marjorie C. Fanart as craft and the creation of culture. **International Journal of Education through Art**, [S.I.], v. 5, n. 1, p. 7-21, jun. 2009. https://doi.org/10.1386/eta.5.1.7_1

MARI-MARITIMUS. The Price of Progress. 2024. 1 ilustração digital, color. Tumblr: mari-maritimus. Disponível em: <https://www.tumblr.com/mari-maritimus/767773557949399040/>. Acesso em: 12 jun. 2025.

SANTAELLA, Lucia. **A teoria geral dos signos**: semiose e autogeneração. São Paulo: Editora Ática S.A., 1995. 200 p. ISBN 85-08-0555404.

OTAVIANO, Samuel; NOJIMA, Vera Lúcia Moreira dos Santos; BRAIDA, Frederico. A tradução intersemiótica como um processo criativo em design: uma análise do cartaz-poema *Batmakumba*. 5 Metros de Poemas, Gramado, set./out. 2014. Disponível em: <https://www.5metrosdepoemas.com/index.php/noticias/20-americas/125-a-traducao-intersemiotica-como-um-processo-criativo-em-design>. Acesso em: 25 mai. 2025.

PEIRCE, Charles S. **Semiótica**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 2005. ISBN 85-273-0194-6.

PLAZA, Júlio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2003. 232 p. ISBN 978-852-7302-46-3.

REACTING to Neal Illustrator's Get In The Water animatic ft. Neal Illustrator, reaction/analysis. [S.I.; s. n.], 2025. 1 vídeo (45 min). Publicado pelo canal OpenArmsReactions. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=vhbKCu8QVLw&t=2418s>. Acesso em: 3 mai. 2025.

RUTHLESSNESS, Epic: The Musical Animatic. Intérpretes: Cast of EPIC: The Musical, Jorge Rivera-Herrans e Steven Rodriguez. Compositor: Jorge Rivera-Herrans. *In*: EPIC: The Musical. Intérprete: Cast of EPIC: The Musical. [S.I.; s. n.], 2024. 1 vídeo (5 min). Publicado pelo canal Gigi2820. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=skVSbITX4kY>. Acesso em: 3 mai. 2025.

THOMPSON, John B. **A mídia e a modernidade**: uma teoria social da mídia. 262 p. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 1998. ISBN 978-8532620798.

TOO sweet. Intérprete: Hozier. Compositores: Daniel Krieger et al. *In*: UNREAL unearth: unaired. Intérprete: Hozier. Nova Iorque: Island Records, 2024. Disco 2, faixa 1. Disponível em: <https://open.spotify.com/intl-pt/album/4goifiXK2L1XEEMeUwmbxG>. Acesso em: 19 abr. 2025.

VERZA, Tadeu Mazzola; CUSTÓDIO, Marcio A. Damin. Monadologia ou Princípios de filosofia, de Leibniz: Tradução. *In*: **A filosofia moderna e suas bases**. ÉVORA, Fátima Regina Rodrigues; MARQUES, Thiago Henrique Rosales (org.). Campinas, SP: UNICAMP IFCH, 2020. p. 33-68. ISBN 978-65-87198-07-1.

VIERRYN. Let your feelings slip boy, but never your mask boy. 2024. 1 ilustração digital, color. Tumblr: vierryn. Disponível em: <https://www.tumblr.com/vierryn/768075992647467008/>. Acesso em: 1 mai. 2025.

VIKTORTHEMACHINEHERALD. [Sem título]. 2024. 1 ilustração digital, color. Tumblr: viktorthemachineherald. Disponível em: <https://www.tumblr.com/viktorthemachineherald/767300851624738816>. Acesso em: 31 mai. 2025.

VIRIA. [guess who felt like drawing Percy? I don't think I can control myself really.]. 2013. 1 ilustração digital, color. Tumblr: viria. Disponível em: <https://viria.tumblr.com/post/44634515553/guess-who-felt-like-drawing-percy-i-don-t-think-i>. Acesso em: 21 jun. 2025.

WOLF, Mauro. **Teorias da comunicação**. 8. ed. Lisboa: Editorial Presença, 1999. 272 p. ISBN 97-897-223-1440-4.