



A Apropriação de Personagens Fantásticos na *Internet*¹

Luiza Carolina Silveira Pereira de Figueiredo SANTOS²
Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, CE

RESUMO

Os personagens de histórias fantásticas sempre causaram fascínio para pessoas de todas as idades. A possibilidade de fazer parte de um mundo de fantasias sempre esteve presente no imaginário de crianças e adultos, sendo por isso que contos de fadas e narrativas épicas nunca deixam de fazer sucesso. A vontade de fazer parte deste mundo fantástico faz com que os fãs se apropriem de alguns elementos desse universo e façam suas próprias versões e adaptações para, de certa forma, poderem se inserir nesse contexto. Desenhos, fotografias, fanfictions, cosplays são alguns dos exemplos de alternativas utilizadas para a apropriação da temática. Mas além da apropriação, outro elemento importante desse processo é a divulgação desse trabalho e a *internet* mostrou-se o meio ideal para este feito através da possibilidade de criação de blogs, *fanpages* e perfis próprios para o compartilhamento destas produções.

Palavras-chave: adaptação, apropriação, consumo cultural, fantástico.

Objetivo

Analisar as apropriações dos contos fantásticos, bem como a sua publicação e compartilhamento pela *internet*. Usar como ponto de partida os elementos característicos dos personagens fantásticos e ver como eles são reproduzidos nessas adaptações. Tentar encontrar uma justificativa para esse fascínio e vontade de se fazer parte do universo fantástico. Por fim, analisar todas essas características no trabalho autoral, o projeto #brincandode, uma adaptação minimalista de personagens fantásticos de publicação pelo *Instagram* e pela página do *Facebook* destinada ao trabalho: <https://www.facebook.com/brincandodeser.fotografia>.

Introdução

Muito se fala em adaptações de livros, quadrinhos, games, histórias escritas e faladas para o mundo do cinema. Nos últimos tempos, estas são as franquias que mais dão lucro para as grandes empresas cinematográficas. Entretanto, esquece-se que o cinema também influencia diversas produções escritas e iconográficas. Milhares de

¹ Trabalho apresentado no DT 8 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 02 a 04 de julho de 2015..

² Estudante de Graduação do 7º semestre do curso de Jornalismo da Universidade Federal do Ceará, UFC. E-mail: luizacarolinafigueiredo@gmail.com.

peças inspiram-se em personagens vistos nas telonas (ou livros, games, etc.) e apropriam-se de suas principais características para a produção das chamadas *fan arts*³, dentre as quais o estilo mais conhecido é o de *fan fiction*⁴.

Porém, recriar o universo admirado nem sempre é suficiente para os fãs⁵; eles querem fazer parte da fantasia, vivenciá-la. É nesse contexto que surge o movimento *cosplay*⁶, no qual o fã se transforma no personagem admirado. Mas esse fenômeno nem sempre significa apenas um *hobby*, há pessoas que produzem as suas *fan arts* através da caracterização, pois sua produção artística é a fotografia.

A partir do desenvolvimento de novos enredos ou artes relacionadas aos seus personagens favoritos, a segunda etapa de uma *fan art* é a publicação.

O público sempre se apropriou das tecnologias disponíveis para resignificar produtos culturais. Podemos dizer que o acesso e o uso facilitado das novas mídias no arranjo da web 2.0⁷ tornaram essas interpretações mais públicas e complexas. (CURI & WALTENBERG, 2013, p.126)

Com as possibilidades de divulgação oferecidas pela *internet*, muitas páginas se especializam na reprodução de conteúdos produzidos por terceiros. Citamos como exemplos os sites brasileiros *Hypeness*, que compartilha conteúdos como decoração, *design*, fotografia e publicidade; *Garotas Geeks*, que desbrava os territórios do mundo *nerd*; e *Disney Cast*, um ponto de encontro para tudo relacionado à Disney.

Para analisar este fenômeno de apropriação de personagens fantásticos, sobretudo a partir de mídias iconográficas, utilizaremos o ensaio *Disney Dream Portraits*, da fotógrafa americana Annie Leibovitz, inspirado nas adaptações dos contos de fadas feitos pelos estúdios Disney em que celebridades encarnam os personagens do estúdio de animação. Embora o trabalho não se encaixe na categoria de *fan art*, ele é um dos exemplos mais perfeccionistas de adaptação do cinema para a fotografia. E, para representar as produções amadoras, analisaremos também o trabalho autoral

³ *Fanart* ou *fan art* é uma obra de arte (desenho, história, fotografia, filme, game) criada por fãs baseada em um personagem fictício ou histórico. Geralmente atrela-se o termo a artistas amadores ou que não são pagos por este determinado trabalho. A nova arte pode ser uma extensão do personagem original ou uma apropriação das características do mesmo em uma nova versão.

⁴ Contos ou romances criados por fãs que utilizam personagens de uma obra pré-existente para o desenvolvimento de uma história que não faz parte do enredo original.

⁵ Fã é a forma abreviada da palavra latina *fanaticus*, que em sua origem queria dizer “servidor”, “devoto”.

⁶ Contração das palavras em inglês *costume* e *play*, é uma prática que consiste em fantasiar-se de personagens oriundos, em geral, de quadrinhos, games e desenhos animados japoneses. Atualmente, o *hobby* também engloba personagens de filmes, séries de TV, livros, animações de outros países, figuras históricas ou criações originais. Além da caracterização, o praticante do *cosplay* também interpreta o personagem reproduzindo traços de personalidade.

⁷ Segunda geração dos serviços online, caracterizado pela expansão das ferramentas de publicação, compartilhamento, organização de interação e interação.



#brincandode, que busca a apropriação de elementos característicos de personagens fantásticos para a realização de reprodução minimalista.

Adaptações

O universo dos contos de fada sempre foi objeto de fascínio tanto para crianças, como para adultos. A princípio elas chamavam a atenção pela pedagogia através do medo, na qual cenas fortes e escatológicas cumpriam o papel de educar os filhos dos camponeses e lhes ensinarem lições como não falar e nem aceitar coisas de estranhos. Entretanto, desde que as primeiras histórias foram contadas boca-a-boca na Idade Média, elas passaram por vários processos de adaptação a e apropriação de conteúdo.

As primeiras modificações dos contos de fadas deram-se pelo registro escrito dessas histórias realizado por escritores como Charles Perrault e os irmãos Grimm que, além de escrevê-las, retiram um pouco do tom mórbido dos acontecimentos. Outras histórias têm seus autores conhecidos, como Jeanne-Marie Leprince de Beaumont⁸ e Hans Christian Andersen⁹, mas mesmo assim seus contos passaram por uma série de alterações até se parecerem com o que é mundialmente reconhecido na atualidade.

Apesar de esses nomes serem os responsáveis por colocar as histórias no papel, foi apenas na adaptação para a mídia cinematográfica que os chamados *fairy tales* ganharam maior força e passaram a ter maior influência no imaginário popular. Nesse aspecto, destacam-se as versões criadas pelos estúdios Disney, que deixaram as histórias mais leves, cheias de magia e finais felizes, fazendo com que todos sentissem vontade de fazer parte de um conto de fadas.

A partir desse pensamento, começaram a surgir adaptações das adaptações, ou seja, a reencenação dos filmes da Disney, onde pessoas comuns desenham suas versões dos personagens ou se vestem como eles.

Mas não só a Disney é alvo de reapropriações de conteúdos. No que diz respeito a animações, a concorrente Dreamworks também carrega uma gama de novas versões de seus personagens. E, adentrando ao mundo da *live action*¹⁰, as *fan arts* da série de TV *Game of Thrones*, baseada nos livros de George R.R. Martin, e de super-heróis da Marvel e DC Comics são as produções mais recorrentes da atualidade.

⁸ Autora de *A Bela e a Fera*.

⁹ Criador de histórias como *O patinho feio*, *A pequena sereia* e *A princesa e a ervilha*.

¹⁰ Trabalhos realizados por atores reais, de carne e osso.

Em Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura, Walter Benjamin explica essa necessidade de apropriação de conteúdo. Segundo o sociólogo alemão

fazer as coisas se aproximarem de nós, ou antes, das massas, é uma tendência tão apaixonada do homem contemporâneo quanto a superação do caráter único das coisas, em cada situação, através da sua reprodução. Cada dia fica mais irresistível a necessidade de possuir o objeto de tão perto quanto possível, na imagem, ou melhor, na sua reprodução. E cada dia fica mais nítida a diferença entre reprodução, como ela nos é oferecida pelos jornais ilustrados e pelas atualidades cinematográficas, e a imagem. Nesta, a unicidade e a durabilidade se associam tão intimamente como, na reprodução, a transitoriedade e a reprodutibilidade. (BENJAMIN, 1993, p. 101)

Essas apropriações de conteúdo enquadram-se na chamada cultura tipo “Read/Write” (RW), na qual cidadãos comuns não se satisfazem apenas consumindo os bens culturais; eles a incorporam e a recriam (CURI & WALTENBERG, 2013, p.126). Para este tipo de cultura funcionar é necessário haver ferramentas facilitadoras que promovem acesso a um novo público consumidor em outras mídias. No caso em questão, essa ferramenta é a internet.

A internet e as tecnologias digitais abriram essas mídias para as massas. Usando ferramentas da tecnologia digital - mesmo as mais simples, incorporadas aos mais inovadores e modernos sistemas operacionais - qualquer um pode começar a “escrever” utilizando imagens, música ou vídeo. E usando as facilidades da rede digital livre, qualquer um pode compartilhar essa escrita com os outros (LESSIG, 2008, p. 69)¹¹.

Disney Dream Portraits

A série de fotografias que retrata grandes personalidades da música, cinema e esporte como personagens do universo Disney surgiu em 2007, quando o estúdio começou a campanha *Year of a Million Dreams* para promover seus parques temáticos. Além da renovação dos parques, foi produzido o ensaio fotográfico *Disney Dream Portraits*, no qual a renomada Annie Leibovitz, conhecida como “a fotógrafa das celebridades”, foi convidada para dar vida a algumas cenas das animações.

Annie já tinha experiência em retratar o fantástico em fotografias com ajuda de famosos através de ensaios realizados para a revista *Vogue*. Dentre os mais famosos, destacam-se o do “Mágico de Oz”, com Keira Knightley na pele de Dorothy, e “A Bela e a Fera”, onde Drew Barrymore contracenava com um leão.

¹¹ In: CURI & WALTENBERG, 2013, p.127



Para a campanha da Disney foram produzidas seis fotografias: *Alice in Wonderland* (com Beyoncé Knowles, Lyle Lovett e Oliver Platt como Alice, Lebre de Março e Chapeleiro Maluco), *Prince Phillip* (David Beckham), *Cinderella* (Scarlett Johansson), *Disney Fairies* (Abigail Breslin e Julie Andrews como Fira e Fada Azul), *Snow White* (Rachel Federer) e *The Sword in the Stone* (Roger Federer como rei Arthur). Posteriormente, a fotógrafa ainda produziu mais 17 fotografias, sendo a última referente a *Brave*, com Jessica Chastain na pele de Merida, divulgada em janeiro deste ano. Embora os ensaios tenham sido muito bem aceitas pelo público, Annie Leibovitz decidiu encerrar o projeto para dedicar-se a outros tipos de trabalho.

Como já citado, *Disney Dream Portraits* não se enquadra como *fan art*, pois trata-se de uma representação fotográfica e profissional em *live action*, com reproduções quase que exatas, de cenas das animações Disney. Por outro lado, o ensaio se destaca exatamente por transformar a fantasia em algo mais próximo do real

porque os elementos só são definíveis, em última instância, por sua comutatividade na estrutura do sistema, apagando seu sentido próprio diante daquele de suas manipulações; porque a racionalidade do sistema, em consequência, depende de suas capacidades de combinação e porque o fascínio que ela exerce depende do próprio ritmo (LE BOT, 1977).¹²

Apropriação

Em **Cultura de Massas do Século XX**, Edgard Morin sobre como a estética e o espetáculo influenciam o consumo das massas a determinados tipos de produtos. Para ele, “é através dos espetáculos que seus conteúdos imaginários se manifestam”, logo, é a partir da estética impressionante que o imaginário é atizado e faz com que o consumidor se sinta dentro da história e queira pertencer ela.

Esse universo imaginário adquire vida para o leitor se este é, por sua vez, possuído e médium, isto é, se ele se projeta e se identifica com os personagens em situação, se ele vive neles e se eles vivem nele. Há um desdobramento do leitor (ou espectador) sobre os personagens, uma interiorização dos personagens dentro do leitor (ou espectador), simultâneas e complementares, segundo transferências incessantes e variáveis. Essas transferências psíquicas que asseguram a participação estética nos universos imaginários são ao mesmo tempo inframágicas (eles não chegam ao fenômeno propriamente mágico) e supramágicas (eles correspondem a um estágio no qual a magia está superada). É sobre eles que se inserem as participações e as considerações artísticas que concernem ao estilo da obra, sua originalidade, sua autenticidade, sua beleza, etc. Em outras palavras, eu não defino a estética como a qualidade própria das obras de arte, mas como um tipo de relação humana muito mais ampla e fundamental (MORIN, 2011, p.77)

¹² In. FABRIS, 2011, p.226.

A partir dessa inserção dentro do universo fantástico surge, para alguns, a necessidade de extensão, ou seja, o desejo de apropriação. Nesse contexto surgem as *fan arts* como forma de se fazer pertencer à obra. Tal necessidade faz parte de um processo de replicação da cultura, no qual os fãs imitam seus objetos de admiração.

De acordo com Richard Dawkins

Quando você planta um meme fértil em minha mente, você literalmente parasita meu cérebro, transformando-o num veículo para a propagação do meme, exatamente como um vírus pode parasitar o mecanismo genético de uma célula hospedeira

Logo, conclui-se que as *fan arts* são memes replicados a partir da obra original e, como todo gene, ele está sujeito a mutações, ou seja, alterações em seu conteúdo, mas nunca deixando de se relacionar com o “DNA” de que foi originado.

Analisando as adaptações de acordo com a teoria de Dawkins, as adaptações de personagens fantásticos são memes de grande longevidade, alta fecundidade e fidelidade relativa.

Voltemos ao *Disney Dream Portraits* como exemplo. Desde que foi lançado em 2007, o ensaio foi publicado e compartilhado por diversos sites e redes sociais sendo constantemente atualizado, na medida em que eram lançadas novas fotos, ou referenciado quando surgiam novos trabalhos com o mesmo perfil.

O trabalho de Leibovitz também foi fecundo, tomando como exemplo a versão produzida pelo fotógrafo Duy Truong, que juntou alguns amigos e também reproduziu alguns personagens e cenas de desenhos Disney.

Quanto à fidelidade, *Disney Dream Portraits* cambia entre a quase exata reprodução dos desenhos e a representação de elementos do mesmo, tendo cenas bastante idênticas às cenas dos filmes, enquanto outras são apenas verossímeis.

Caracterização

Diferente de *Disney Dream Portraits*, nem todas as apropriações de personagens fantásticos conseguem fazer uma reprodução tão próxima do real. Sobretudo nas *fan arts* fotográficas, são usados elementos característicos de cada protagonista para identifica-los nas reproduções, signos que possibilitam a interpretação da imagem com aquilo que ela quer representar.

De acordo com a teoria peirceana, signo é qualquer coisa que representa algo para alguém. Para entender a visão de Peirce, o teórico separa o signo em três aspectos:

representamen, o que representa; *objeto*, o que é representado e *interpretante*, que é a imagem formada na mente do intérprete que o permite separar o *representamen* e o objeto como elementos distintos, embora eles representem a mesma coisa.

Por exemplo, para identificar o signo Branca de Neve um *representamen* utilizado pode ser a vestimenta (vestido amarelo com azul e uma fita vermelha na cabeça) ou uma maçã bem vermelha. O objeto seria a animação mais famosa, é a criada pela Disney em 1937. Por último, o *interpretante* seria imagem criada que lembra a original, mas não o é.

Projeto #brincandode

Mas fazer as coisas se aproximarem de nós, ou antes, das massas, é uma tendência tão apaixonada do homem contemporâneo quanto a superação do caráter único das coisas, em cada situação, através da sua reprodução. Cada dia fica mais irresistível a necessidade de possuir o objeto de tão perto quanto possível, na imagem, ou melhor, na sua reprodução (BENJAMIN, 1994, p.101).

O projeto #brincandode surge com um desafio de provar que qualquer pessoa é capaz de fazer uma adaptação de um personagem fantástico sem precisar de uma superprodução para executá-lo.

O trabalho baseia-se na reprodução dos signos através de *representamens* minimalistas e de fácil identificação. Por exemplo, a Branca de Neve é identificada pela maçã; Dorothy, pelos sapatos vermelhos, bruxinha verde e tijolos amarelo; a Alice, pelo chá relógio e cartas de baralho; Maria (de João e Maria) pela migalha de pão e casinha de doces, e assim sucessivamente.

O ensaio busca, através das representações, fazer-se possuir e pertencer ao mundo fantástico através de elementos que podem, facilmente, ser encontrados ou adaptados no cotidiano. Gabriel Collares, em **Imagem digital e manipulação**, justifica que na atualidade, estamos todos “regidos pelo slogan ‘é bom possuir’, todos somos intimados a disparar nossas máquinas levados [...] por um inconsciente desejo de apropriação” (COLLARES, 2008, p. 14).

Para executar a proposta é necessário apenas um pouco de criatividade, uma lista de personagens a serem caracterizados e um celular com o aplicativo *Instagram* instalado para a edição e compartilhamento da imagem.

Como forma de divulgação do projeto, também foi criada uma *fanpage* no *Facebook*, como forma de obter maior alcance, uma vez que páginas deste tipo não



necessitam de laços fortes de relacionamento em redes sociais; qualquer pessoa pode optar por receber as atualizações da página sem precisar estar ligado ao autor.

Até a finalização deste artigo, foram produzidas 14 fotos, dentre as quais oito são do universo Disney e as outras seis são baseadas em outros contos de fada ou literatura fantástica.

Considerações finais

As apropriações e reproduções de personagens fantásticos em ensaios profissionais ou em *fan arts* são a prova de que esse universo influencia o imaginário de milhões de pessoas em todo o mundo. Ao se fazer uma livre adaptação desses elementos o fã, ou artista, está representando não só o personagem ali identificado, mas todos aqueles que gostariam de estar inseridos dentro desse universo, fazer parte dele.

Muitas vezes feitos de forma desprezível, esses trabalhos estão inseridos dentro do contexto de replicação da cultura, onde mesmo alterando alguns aspectos do produto original, estas adaptações acabam servindo como propagador do elemento de origem e difusor de um novo ponto de vista, uma mutação, sobre o mesmo.

E, embora os elementos fantásticos sejam recheados de elementos que os caracterizam, alguns elementos simples cumprem o papel de identificá-los dentro das reproduções, pois mesmo sofrendo mutações, o gene ainda é capaz de se relacionar com o seu DNA original.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVARENGA, Nilson Assunção; FURTADO, Fernando Fábio Fiorese; JÚNIOR, Carlos Pernisa. **Walter Benjamin: imagens**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2008.

ANDRADE, Daniella & REZENDE, Iago. **Era uma vez, a criança e o gênero...** Disponível em: <<http://cientificojornalismo.wordpress.com/tag/disney/>>. Acesso em 19 mai. 2014.

ANNIE Leibovitz: *Life Through a Lens*. Direção: Barbara Leibovitz. Estados Unidos: Imagem Filmes, 2007. 90 minutos. Colorido.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. 7 ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.

CURI, Pedro P. & WALTENBERG, Lucas. “O que aconteceu com o *Star Wars* que eu conhecia?” *O remix e a cultura participativa como forma de expressão dos fãs*. **Ciberlegenda: Revista Eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense**. Rio de Janeiro, n 28, cap. 8, pp. 125-137, 2013. Disponível em: <<http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/622>>. Acesso em 02 jun. 2014.



DAWKINS, Richard. **O Gene Egoísta** (1979). Coleção O Homem e a Ciência, volume 7. Belo Horizonte: Ed. Itatiaia, 2001.

DISNEY *Dreams Portrait*. Disponível em: < <http://www.zupi.com.br/celebrity-disney-dream-portraits-por-annie-leibovitz/>>. Acesso em 1º jun de 2014.

DISNEY Portraits from Duy Truong. Acesso em 07 de jun de 2014. Disponível em : < <http://thedisneyblog.com/2011/04/27/disney-fan-takes-on-leibovitzs-dream-portraits-with-his-own-series/>>

FABRIS, Annateresa. **O desafio do olhar: fotografia e artes visuais no período das vanguardas históricas**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. São Paulo: Annablume, 2011.

MEDEIROS, Margarida. **A última imagem (fotografia de uma ficção)**. Lisboa: Documenta, 2012.

MORIN, Edgar. **Cultura de massas no século XX: espírito do tempo 1: neurose**, tradução de: Maura Ribeiro Sardinha, 10 ed., Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2011

SILVA, José Fernandes da. **O signo semiótico na concepção de Charles Sanders Peirce**. Acesso em 08 jun de 2014. Disponível em: <<http://pt.scribd.com/doc/11451925/O-SIGNO-SEMIOTICO-NA-PERSPECTIVA-DE-CHARLES-SANDERS-PEIRCE>>



Anexos

Disney Dream Portraits, de Annie Leibovitz



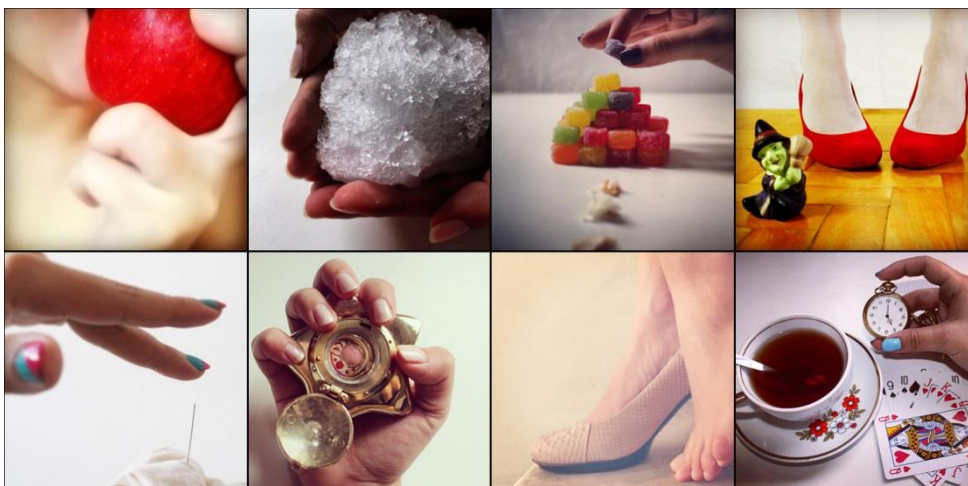
Disney's portraits from Duy Truong



Alice in Wonderland



Fantasia 2000



Projeto
#brincandode