

---

***Fanarts invadindo o ciberespaço: uma análise da virtualização do anime *Boku no Hero Academia*<sup>1</sup>***

Allane MARREIRO<sup>2</sup>

Felipe RAULINO<sup>3</sup>

Orientador: Diego CAVALCANTE<sup>4</sup>

UNIFANOR | WYDEN, Centro Universitário Fanor | Wyden, Fortaleza, CE

**RESUMO:**

Esse artigo vai mostrar, através dos conceitos de Pierre Lévy (1996), o processo de virtualização do anime *Boku no Hero Academia* a partir do ponto de vista do *fandom*, que é considerado uma comunidade virtual, em que acontece debates, entre seus integrantes, sobre as diversas releituras criadas baseadas em personagens de *animes* e *mangás*, produzida pelas *fujoshis* nas redes sociais, analisando especificamente as produções artísticas da página, do *Facebook*, *Nikkiyan* e como é a reação do público a elas. Por conta disso, esse trabalho tem como objetivo responder ao seguinte questionamento: Por que a reprodução de artes *yaoi* vem crescendo cada vez mais em cima de personagens de *animes* com gêneros tão diferentes do que é proposto na temática BL?

**Palavras-chave:** Cibercultura; Virtualização; Arte Eletrônica;

## 1. INTRODUÇÃO

A internet trouxe junto com suas inovações inúmeras possibilidades de transformações dentro do ambiente do ciberespaço. O internauta não é mais aquele consumidor de conteúdo passivo que só recebe informação, ele capta a mensagem do emissor, interpreta e reage com uma resposta estabelecendo novas formas de percepções de acordo com seus conceitos de mundo.

O leitor-digital vê a leitura como uma atividade coletiva e por isso busca criar novidades para contribuir com o sistema e ajudar a formar novos tipos de leitores. Um exemplo disso

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado na IJ – Jornalismo do XX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 5 a 7 de julho de 2018

<sup>2</sup> Graduanda do curso de Comunicação Social – Jornalismo, UNIFANOR | WYDEN – Campus Dunas, e-mail: allane.usui@gmail.com

<sup>3</sup> Graduando do curso de Bacharelado em Design, UNIFANOR | WYDEN – Campus Dunas, e-mail: felipearaujofoto@gmail.com

<sup>4</sup> Doutor em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (USP). Professor da DeVry | Fanor e orientador desse artigo, e-mail: diego.cavalcante@fanor.edu.br

são os integrantes de um *fandom* que através de produções artísticas tem como principal objeto a interatividade entre os fãs de determinadas obras. Mas o que seria *fandom*?

Pode-se definir o *fandom* como um sistema digital que engloba diversas manifestações próprias do campo literário, abarcando desde a produção e a recepção de textos até a crítica e a criação de produtos artísticos, numa perspectiva inovadora na qual já não cabem as atitudes passivas da leitura e da crítica tradicional e universitária. Leitura e crítica, no *fandom*, são atividades essencialmente criativas, geradoras de novos produtos: sejam eles textos fictícios, poéticos ou teóricos; e novas formas de crítica, construídas a partir de releituras plásticas, musicais ou de outra natureza (pequenos filmes, clipes ou jogos) que refletem, comentam ou recriam a partir de uma obra literária de origem, em torno da qual se reúnem os “fãs” em suas comunidades. (MIRANDA, 2009, pág.2)

Dentro do mundo *geek* mais precisamente entre o público *otaku*<sup>5</sup> os *fandoms* são muito fortes principalmente quando se trata de fãs *fujoshis/fudanshis*<sup>6</sup> que são apreciadores de histórias *yaoi*, também conhecidas como *boys love* (BL), o famoso romance entre garotos. Esses *fandoms* fazem muitas releituras dos personagens de *animes* e *mangás* em formato de *fanarts*, *doujinshis*, *fanfics*, *webcomics*<sup>7</sup> e outras formas de expressões artísticas.

Os artistas que são *fujoshis* não se prendem aos limites do gênero do *anime* e tendem a fazer artes baseados nos seus gostos pessoais transformando personagens masculinos que, na maioria dos casos, não apresentam nenhum interesse amoroso um no outro, em casais que levam o *fandom* a ter altos debates sobre quais são seus *ships*<sup>8</sup> favoritos, quem é o *seme* (ativo) e o *uke* (passivo) da relação e como seria o desenvolvimento do casal.

Tendo isso em mente esse artigo tem como propósito mostrar, através dos conceitos de Pierre Lévy (1996), o processo de virtualização do anime *Boku no Hero Academia* a partir do ponto de vista do *fandom* criado pelas *fujoshis* nas redes sociais, analisando

---

<sup>5</sup> Termo de origem japonesa que é utilizado para categorizar pessoas que são fãs extremistas de um determinado assunto, mas na cultura ocidental a palavra *otaku* é usada como uma gíria para definir fãs de *animes* e *mangás* (animações e HQ's típicos do Japão).

<sup>6</sup> *Fujoshi* é o termo utilizado para mulheres que são fãs de *yaoi* e *fudanshi* é o termo usado para os fãs masculinos do gênero.

<sup>7</sup> *Fanarts* são ilustrações feitas por fãs; *doujinshis* são *mangás* produzido por fãs em cima de personagens e histórias já criadas; *fanfics* são histórias fictícias criadas por fãs em cima de materiais já feitos; *webcomics* são pequenas histórias em quadrinhos publicadas na internet.

<sup>8</sup> *Ship* é o termo usado para designar o casal que você gostaria que ficasse junto.

---

especificamente as produções artísticas da página, do *Facebook*, *Nikkiyan* e como é a reação do público a elas, com o objetivo de responder ao seguinte questionamento: Por que a reprodução de artes *yaoi* vem crescendo cada vez mais em cima de personagens de animes com gêneros tão diferentes do que é proposto na temática BL?

## 2. CIBERARTE E A VIRTUALIZAÇÃO

A arte demonstra sempre às fantasias utópicas de cada tempo, ao longo dos anos a mesma foi se aprimorando e atualizando-se. Estamos vivendo na era pós-moderna que é caracterizada por ser, fracionada, lúdica, versátil e possuir um teor apartado, como afirma André Lemos (1997). Além disso, a pós-modernidade traz em si, uma re-apropriação das antigas formas criativas de fazer arte, pois tudo o que vemos hoje já foi criado em algum momento. Nada é novo. O novo é apenas uma releitura atualizada de algo já preexistente.

Com o surgimento das novas tecnologias como a fotografia, o cinema e a TV, estas, passam a conquistar adeptos na arte contemporânea. A partir dos anos 70, o uso dessas tecnologias passa a se tornar mais populares. Esses artistas contemporâneos tinham como intuito criar uma relação do público com as suas obras. Essas obras não eram apenas para serem expostas e admiradas, mas sim estarem interagindo com o espectador. Criando assim uma interação entre o criador, a criação e o público o que se adequa ao conceito de arte eletrônica como podemos ver a seguir:

A arte na era eletrônica vai abusar da interatividade, das possibilidades hipertextuais, das colagens (“sampling”) de informações (bits), dos processos fractais e complexos, da não-linearidade do discurso. A ideia de rede, aliada à possibilidade de recombinações sucessivas de informações e a uma comunicação interativa, tornam-se os motores principais dessa “ciber-arte”. A arte eletrônica é uma arte da comunicação. (LEMOS, 1997, pág.22)

A ciberarte nada mais é que uma nova forma de produção artística elaborada a partir dos novos meios de tecnologias, tendo como proposta à simulação e a interação. O apreciador da obra de arte agora não é mais aquele ser estático que apenas admira a distância, mas sim, é convidado também a criar laços interativos com aquela obra o que só é confirmado por Lemos (1997, pág.23): “A arte eletrônica contemporânea toca o cerne da civilização

---

do virtual: a desmaterialização do mundo pelas tecnologias do virtual, a interatividade e possibilidades hipertextuais, a circulação (virótica) de informações por redes planetárias”.

As redes digitais proporcionam sempre novas formas de interação coletiva e de geração de informação. O ciberespaço facilita na criação desses novos conteúdos pela quantidade e diversidade de vários tipos de materiais disponíveis em toda a rede. Por isso, todo e qualquer tipo de usuário pode ser um criador e um emissor que faz parte do infinito processo de retroalimentação desse sistema. O trecho a seguir explica um pouco mais sobre essa questão:

Os suportes de inteligência coletiva do ciberespaço multiplicam e colocam em sinergia as competências. Do design à estratégia, os cenários são alimentados pelas simulações e pelos dados colocados à disposição pelo universo digital. Ubiquidade da informação, documentos interativos interconectados, telecomunicação recíproca e assíncrona em grupo e entre grupos: as características virtualizante e desterritorializante do ciberespaço fazem dele o vetor de um universo aberto. Simetricamente, a extensão de um novo espaço universal dilata o campo de ação dos processos de virtualização. (LÉVY, 1999, pág.52)

A informação e a comunicação fazem parte de algo maior dando um novo significado a ‘estar juntos’ e formando as comunidades virtuais. São nessas comunidades que acontecem as discussões e releituras de obras já existentes para que haja uma transformação de contexto e a criação de novos produtos em que a arte se insere. É preciso compreender os conceitos de possível-real, virtual-atual e suas relações para entender esses processos de virtualização citados por Pierre Lévy (1999).

O possível são todas as possibilidades estabelecidas dentro do território que seria o campo de conhecimento de cada indivíduo, já o real é a realização de uma dessas possibilidades. Como o possível-real são os saberes claros e alcançáveis, existe uma estabilidade no território onde a pessoa está completamente à vontade e dentro da sua zona de conforto sem qualquer tipo de perturbação no sistema.

O virtual mesmo coexistindo com o real, está desconexo do campo das possibilidades, ou seja, ele existe, mas está completamente alheio aquele indivíduo. O encontro do virtual com o real causa um choque na zona de conforto gerando uma problematização e a

---

desterritorialização daquele território. O atual é a atualização desse encontro proporcionando uma solução para o problema com a criação de novas conexões e com isso reterritorializando o sistema e restabelecendo a ordem.

A virtualização é o processo de atualização do virtual o conectando com o real, é a renovação da linguagem verbal e não verbal dando um novo significado ao conectar elementos que antes estavam desconexos. Pode-se confirmar isso na seguinte passagem:

A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas uma mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado: em vez de se definir principalmente por sua atualidade (uma “solução”), a entidade passa a encontrar sua consistência essencial num campo problemático. Virtualizar uma entidade qualquer consiste em descobrir uma questão geral à qual ela se relaciona, em fazer mutar a entidade em direção a essa interrogação e em redefinir a atualidade de partida como resposta a uma questão particular. (LÉVY, 1996, pág.17,18)

Isso se aplica perfeitamente ao que é proposto na ideia de *fandom* que nada mais é do que uma comunidade virtual que se manifesta sobre um determinado tema, compartilhando percepções e experiências dentro do assunto, transformando os signos encontrados na partilha dessa vivência em uma nova linguagem, trazida pela virtualização desses conhecimentos, convertidas em diversas expressões artísticas.

Como esses produtos, criados por membros do *fandom*, são coisas feitas de fãs para fãs, eles se encaixam no conceito de cultura participativa já que são itens elaborados para um nicho específico, o consumidor também pode se tornar criador de conteúdo, é uma nova forma de produção e distribuição de consumo que potencializa a interação entre emissor e o receptor como podemos ver no trecho a seguir:

A expressão cultura participativa contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo. Nem todos os participantes são criados iguais. Corporações – e mesmo indivíduos dentro das corporações de mídia – ainda exercem maior poder do que qualquer consumidor individual, ou mesmo um conjunto de consumidores. E alguns

---

consumidores têm mais habilidade para participar dessa cultura emergente do que outros. (JENKINS, 2006, pág. 28)

Essa participação gera uma convergência não só midiática como também dentro da mente de cada indivíduo, que é consumidor, e nas suas relações interpessoais. O consumo se tornou um processo coletivo em que o receptor além de ser ativo no processo de criação, pode debater com outros receptores sobre o que está sendo consumido. Veremos isso durante o andamento da análise feita nas próximas páginas.

### 3. A VIRTUALIZAÇÃO DO ANIME *BOKU NO HERO ACADEMIA*

*Boku no Hero Academia* (BNHA) é originalmente uma série de *mangá shounen*<sup>9</sup> que foi adaptado para um *anime* produzido pelo estúdio Bones. Ele conta a história de Izuku Midoriya que vive em um mundo em que 80% da população desenvolve “individualidades” que são habilidades desde a manipulação de elementos até a mudanças de formas. Os indivíduos que possuem as individualidades mais forte treinam em escolas especializadas para se tornarem super-heróis que lutam contra aqueles que usam suas habilidades para o mal. Midoriya sonha em ser um super-herói desde criança, mas nunca desenvolveu uma individualidade. O *mangá/anime* conta como o Midoriya conseguiu sua individualidade e o seu desenvolvimento na melhor academia de heróis do país.

Nada em nenhum momento do anime remete a um romance *gay*, ele é completamente voltado para o desenvolvimento dos personagens e seus poderes especiais. Inclusive o Midoriya tem uma amizade muito forte com uma das estudantes chamada Ochako Uraraka que seria a única personagem com quem ele se relaciona que sugere sinais que podem ser interpretados como romance, mas de qualquer forma seria um romance hétero.

O *fandom fujoshi* de *Boku no Hero* é tão forte que os fãs romantizam não só o Midoriya com vários personagens masculinos que são seus colegas de classe, como também os outros protagonistas entre si. Os principais “casais” formados (shippados) pelo *fandom* são Bakugou x Midoriya, Todoroki x Midoriya, Kirishima x Midoriya, Kirishima x

---

<sup>9</sup> *Shounen* é o gênero de *anime/mangá* voltado para o público jovem masculino que geralmente valoriza coisas como ação, fantasia, ficção científica, sonhos, amizade e dependendo do subgênero contém muitas cenas de lutas, violência, sangue, terror psicológico.

Bakugou e Bakugou x Todoroki (dentro desse universo o nome que vem primeiro é o *seme* e o que vem em segundo faz o papel de *uke*).

A página do *Facebook Nikkiyan* é de uma artista brasileira que produz *fanarts yaoi* de vários estilos de animes que não são propriamente do gênero. Ela afirma que vai desenhando “o que eu tenho vontade na hora, e na grande maioria das vezes é *fanart de ship yaoi* tanto por eu gostar, como por ver que o *feedback* é bem maior do que de artes não *yaois* que eu faço, parece que o povo curte mais ver os casais e isso me inspira mais a fazer. E, bem, eu assisto mais animes que não são da temática *yaoi*, então acabo usando esses personagens mesmo, fora que eu acho eles mais carismáticos do que os próprios de animes BL e afins”. A *Nikkiyan* produz desde desenhos dos personagens juntos, tirinhas com temáticas consideradas fofas, até histórias mais quentes ou pequenos vídeos com um compilado de desenhos criando uma narrativa. Exemplo:



Figura 1 – Midoriya dançando a música Paradinha – Anitta



Figura 2 – Midoriya dançando a música Paradinha – Anitta



Figura 3 – A reação do Kirishima, Bakugou e Todoroki ao ver o Midoriya dançando

Nesse exemplo a artista dá novas características, um novo sentido para o Midoriya, que no anime tem uma personalidade tímida e envergonhada que nunca lhe permitiria fazer esse tipo de coisa, o colocando para dançar funk fazendo movimentos sexy se exibindo para os outros rapazes que ficam chocados e ao mesmo tempo animados com a situação. Aqui existe uma virtualização dos personagens (de uma obra já preexistente) e da música da Anitta que colocados juntos criam um novo significado de ações que gera uma grande interação entre a artista (criador de conteúdo/emissor) e os participantes do *fandom* (receptores) de BNHA.

Em uma só tirinha ela conseguiu juntar três personagens (Kirishima, Bakugou e Todoroki) que podem formar par com o Midoriya, agradando três nichos de público de uma forma descontraída gerando uma discussão entre eles. É possível perceber nos

comentários que o público da página não é só brasileiro, além do português tem comentários em inglês e espanhol, mostrando a facilidade que no ciberespaço pessoas que tem interesses em comum podem “vir” de vários lugares do mundo para um mesmo local, conviver e criar uma comunicação, direta ou indireta, sobre as mesmas coisas.

É interessante perceber como a artista consegue ter um *feedback* e um diálogo com os fãs a partir dos comentários como é no exemplo da figura 3 em que um curtidor pede para página fazer “mais postagens assim” e como os próprios fãs interagem entre si respondendo os comentários uns dos outros debatendo suas opiniões sobre o desenho e sobre seus *ships*.



Figura 4 – Tirinha Bakugou x Midoriya



Figura 5 – Tirinha Todoroki x Midoriya

---

Nessas duas tirinhas a artista pega conceitos que são de conhecimento comum como “lanche apimentado” e “natal” e virtualiza eles com as características dos personagens. No caso da figura 4 o termo “lanche apimentado” faz referência ao temperamento esquentado e agressivo do Bakugou que é refletido no resto da cantada quando ele diz “dá vontade de comer” deixando o Midoriya desconcertado e fora de sua zona de conforto. Essa imagem teve 302 reações, 35 compartilhamentos e 15 comentários com dois tendo respostas e vários tendo reações mostrando a participação ativa dos seguidores da página.

Já na figura 5 ela usa as cores do cabelo do Todoriki, que é metade vermelho e metade branco por conta das suas individualidades (fogo e gelo), com o cabelo verde do Midoriya para fazer um paralelo com as principais cores encontradas no natal e gerar com isso a cantada que o Todoriki faz. Essa imagem teve 340 reações, 33 compartilhamentos e 13 comentários que em sua maioria teve respostas e reações. Considerando que a página tem 33.530 curtidores, a artista faz *fanarts* de mais três animes além de BNHA e cada casal que ela desenha tem um público com perfil diferente, esse número de retorno dos fãs por poste é considerado muito bom.

Quando ela desenhou um *crossover*<sup>10</sup> do Midoriya, Bakugou, Todoroki e Kirishima, usando as roupas dos personagens do anime *Kill la Kill*, de acordo com suas personalidades, deu 1,4 mil reações, 844 compartilhamentos e 163 comentários com resposta e reações, assim como quando ela fez um *crossover* do Midoriya (como Coringa), Bakugou (como Arlequina) e Todoroki (como El Diabolo) com as roupas e características dos personagens do filme *Esquadrão Suicida* e deu 1,3 mil reações, 341 compartilhamentos, 61 comentários com respostas e reações, isso no poste em geral porque cada um dos oito desenhos tinha suas próprias reações individuais. A quantidade de interação varia de acordo com o tipo de arte que a página produz.

Se tratando de *Boku no Hero Academia* o poste que deu mais interação foi o do vídeo de 01’05’’ de duração que ela fez com um compilado de desenhos do Midoriya com o Bakugou que ilustram um trecho da música da Kelly Key – Cachorrinho. O vídeo tem 40

---

<sup>10</sup> *Crossover* é o termo usado quando por intermédio de algum evento ou releitura, dois ou mais personagens ou cenários que antes não tinham nenhum tipo de relação começam a interagir entre si.

mil visualizações, 2,8 mil reações, 1,1 mil compartilhamentos e 446 comentários com respostas e reações.



Figura 6 – Cena do vídeo que ilustra o Midoriya domando o Bakugou

A artista pegou a personalidade agressiva do Bakugou que sempre está gritando revoltado por qualquer coisa e o fato dele sempre implicar e praticar *bullying* com o Midoriya para linkar com partes da letra da música como: “você gosta de mandar, você só me faz sofrer, você só sabe gritar e grita sem saber”. Além de mudar a personalidade do Midoriya para caber nas outras partes da letra em que ele domina o Bakugou colocando uma coleira nele e o fazendo seu bichinho.

É muito interessante perceber como o processo de virtualização faz com que duas obras que estavam completamente alheias uma a outra, acabam se chocando e criando um novo significado, um novo contexto, para um tipo de público completamente diferente do que originalmente foi pensado para ser atingido por essas obras quando elas foram lançadas. Essas releituras criadas pelo *fandom*, essa atualização de coisas que antes eram virtuais umas às outras, reflete em como a internet e suas infinitas possibilidades estabelece novas conexões e uma renovação das linguagens tornando elementos antes desconexos, parte do campo de possibilidades de diversos tipos de indivíduos.

---

#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vivemos um período cada vez mais virtualizado. Fazemos amigos virtuais, ouvimos músicas no mundo virtual, socializamos e consumimos arte no virtual. Isso não seria diferente com os *fandoms* que se popularizam bastante no ciberespaço e aproveitam todas as possibilidades que tal ambiente oferece, criando nichos das mais variadas formas e sensações. A página do *Facebook Nikkiyan* é um desses nichos. É um local destinado a produção de *fanarts* para satisfazer seus próprios desejos e de alimentar o *fandom fujoshi* do anime *Boku no Hero Academia* e de alguns outros animes.

Esse processo não é unitário, ele sempre está em reconfiguração e é feito de forma colaborativa, os curtidores da página participam dando dicas, debatendo sobre as ilustrações, pedindo determinado conteúdo e em alguns casos fazendo ilustrações próprias inspiradas no trabalho da administradora. Esse sistema está presente na maioria das páginas geradoras de conteúdo no *Facebook* e em outras redes sociais.

Por conta disso, a relevância desse trabalho se dá por mostrar as interações encontradas nas comunidades virtuais, especificamente a dessa crescente tendência que são os *fandoms* e pode gerar estudos sobre o processo de virtualização em cima das *fanarts*, já que a internet intensificou as possibilidades de produção de conteúdo a partir dos gostos pessoais dos internautas, fazendo diversas releituras desses produtos até chegar na plena satisfação dos seus desejos.

#### REFERÊNCIAS

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/Ciencias.Linguagem/L3JenkinsConvergencia.pdf>>. Acesso em: 20 nov. 2017.

KEY, Kelly. **Cachorrinho**. Rio de Janeiro: Warner Music, 2001.

LEMONS, André. **Arte Eletrônica e Cibercultura**. *Revista Famecos*, Porto Alegre, v. 4, n. 6, p.21-31, jun. 1997. Semestral.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999. Tradução de: Carlos Irineu da Costa.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996. 160 p. Tradução de: Paulo Neves.

MIRANDA, Fabiana Mões. **Fandom: um novo sistema literário digital**. 2009. Disponível em:  
<<http://hipertextus.net/volume3/Fabiana-Moes-MIRANDA.pdf>>. Acesso em: 16 set. 2017.