

'So far away': Uma reflexão em quadrinhos sobre a criatividade e vivências da graduação



CAROLINE AUGUSTA DE OLIVEIRA FERREIRA

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES

CAROLINE AUGUSTA DE OLIVEIRA FERREIRA

'So far away': Uma reflexão em quadrinhos sobre a criatividade e vivências da graduação

Trabalho de conclusão de curso apresentado na Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia como requisito à obtenção do título de Licenciada e Bacharel em Artes Visuais.

UBERLÂNDIA - MG

2019

CAROLINE AUGUSTA DE OLIVEIRA FERREIRA

'So far away': Uma reflexão em quadrinhos sobre a criatividade e vivências da graduação

Trabalho de conclusão de curso apresentado na Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia como requisito à obtenção do título de Licenciada e Bacharel em Artes Visuais.

BANCA EXAMINADORA

Orientação: Prof. Dr. Fábio Purper Machado

Prof. Dr. Fabio Fonseca

Prof. Me. Felipe Menegheti

Universidade Federal de Uberlândia

UBERLÂNDIA - MG

2019

DEDICATÓRIA

Agradeço à minha família, em especial meus pais e irmão, que me proporcionaram a chance de estar aqui, ensinaram o essencial para minha vida, e me apoiaram nesses anos de graduação.

À Universidade Federal de Uberlândia, e aos professores de Artes Visuais que foram fundamentais nessa fase da minha vida e na construção da pessoa que sou hoje e profissional que serei amanhã.

Ao Professor Fábio Purper, que me orientou, apoiou e incentivou esse trabalho a ir adiante e tomar o rumo que tomou, fazendo juz ao seu título merecido.

Aos meus amigos Amanda Tagliaro, Humberto Torres, Joyce Brandão, Larissa Cavaton, Letícia Ferrucci, Mariane Machado, Milene Franco, Nathalia Rotta, Rafael Rattis, e Thaynã Benício, por fazer essa época tão especial e cheia de memórias, me dar apoio nos momentos difíceis não só na faculdade mas também vida, e especialmente à Milene que, como também fã, me ajudou na criação e desenvolvimento deste trabalho.

E por último, à banda BTS, Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung e Jeon Jungkook, que mesmo morando do outro lado do mundo e com nossa barreira de linguagem, fez de suas palavras um ombro amigo e uma nova perspectiva de se pensar a vida, criando e inspirando esse trabalho que foi tão importante para o meu crescimento pessoal.

“Sonhe, tenha esperança, siga em frente, siga em frente.”

Young Forever, BTS, 2016.

RESUMO

Esta pesquisa teve como objetivo criar uma História em Quadrinhos, tendo como tema os conflitos da graduação e criatividade em arte. Tal produção ocorre em consonância com o contexto da arte feita por fãs para fãs, a *fanart*, e conta com uma apropriação da imagem dos membros da banda sul-coreana BTS. O processo da criação do HQ é acompanhado de argumentos teóricos sobre o *fandom* - o universo dos fãs - e as criações desenvolvidas dentro desse grupo de indivíduos.

Palavras chaves: História em quadrinhos. Criatividade. *Fandom*. *Fanart*. BTS.

ABSTRACT

This research aimed to create a comic, having as its theme the conflicts of graduation and creativity in art. Such a production takes place with the fan-made fanart, and has an appropriation of the image of the South Korean band members BTS. The process of creating the comic is accompanied by theoretical arguments about fandom - the fan universe - and the creations developed within this group of individuals.

Keywords: Comics. Creativity. Fandom. Fanart. BTS.

LISTA DE IMAGENS

Figuras 1- Caroline Augusta. HQ <i>So far away</i> . Páginas do quadrinho , 2019.....	9
Figura 2- <i>Fanart</i> de Viria da série <i>Percy Jackson e os Olimpianos</i> , 2018.....	20
Figura 3- Captura de tela do site oficial de <i>Rick Riordan</i> , com ilustrações de Viria.....	20
Figura 4- BTS na cerimônia de premiação do Grammy Awards, em Los Angeles, em 10 de fevereiro de 2019.....	24
Figura 5- Foto do vídeo ' <i>BTS (방탄소년단) 화양연화 on stage : prologue</i> ', de 1 de outubro de 2015.....	27
Figura 6- Imagens dos mini filmes do conceito do álbum ' <i>Wings</i> ', de outubro de 2016.....	29
Figura 7- Pôsteres feitos a partir do enredo do vídeo ' <i>LOVE YOURSELF Highlight Reel '起承轉結</i> ', em agosto de 2017.....	2
Figura 8- Capa da <i>webcomic</i> ' <i>Save me</i> ', publicada no início de 2019.....	28
Figuras 9- Caroline Augusta, HQ <i>So far away</i> , Esboços do <i>storyboard</i> e roteiro.....	31
Figuras 10- Caroline Augusta, HQ <i>So far away</i> , Transcrição do <i>storyboard</i> para a página.....	35
Figuras 11- Capturas de tela do site <i>Pinterest</i> , com algumas pastas de imagens coletadas pela autora.....	35
Figuras 12- Imagens retiradas do vídeo ' <i>LOVE YOURSELF Highlight Reel '起承轉結</i> '.....	36
Figura 13- Páginas 213 e 222 da <i>webcomic</i> <i>Always Raining here</i> , das artistas e autora Hazel e Bell.....	38
Figuras 14- Página do primeiro e segundo capítulo do quadrinhos <i>Fence</i> , da artista Johanna-the-mad e escritora C.S. Pacat.....	39
Figuras 15- Páginas dos capítulos 29 e 39 da <i>webcomic</i> <i>Our Omega leadernim</i> , da artista MIJIN.....	40
Figuras 16- Caroline Augusta. História em quadrinhos <i>So far away Prólogo</i> , 2019.....	43
Figuras 17- HQ <i>So far away</i> , 2019.....	44
Figuras 18- Caroline Augusta. HQ <i>So far away</i> . Processo de finalização , 2019.....	45
Figura 19- Caroline Augusta. Capa <i>So far away</i> , 2019.....	47
Figuras 20- Caroline Augusta. HQ <i>So far away</i> . Páginas do quadrinho , 2019.....	48

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
2. CULTURA E CRIAÇÕES DENTRO DO FANDOM.....	13
2.1 O FÃ.....	15
2.2 O FANDOM.....	17
2.3 FANART E FANFIC.....	18
3. BANGTAN SONYEONDAN.....	23
3.1 BTS, HYYH STORYLINE E TRANSMÍDIA.....	25
4. CRIAÇÃO DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS (O PROCESSO).....	29
4.1 TEMA E IDEIA DA HISTÓRIA.....	29
4.2 PROCESSO DA CONSTRUÇÃO DO ROTEIRO E IMAGENS.....	31
4.3 REFERÊNCIAS DE OUTROS ARTISTAS.....	37
5. DESFECHOS DO TRABALHO.....	42
5.1 TÉCNICAS ARTÍSTICAS.....	42
5.2 O NOME DA HQ.....	46
5.3 <i>SO FAR AWAY</i> : O QUADRINHO.....	47
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	51
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	53
8. ANEXOS.....	54

1. INTRODUÇÃO

Figuras 1- Caroline Augusta. HQ So far away. Páginas do quadrinho, 2019.



Este trabalho de conclusão de curso foi desenvolvido juntamente com uma história em quadrinhos, em que procuro relatar algumas das dificuldades encontradas pela juventude e estudantes dentro de áreas da criação tais como Artes visuais, Música, Teatro e outros. Por meio de minhas experiências, de amigos e inspirados no universo transmidiático da banda Sul-coreana BTS, criei essa história que abrange um pouco de minhas vivências, homenageando meus interesses e me apropriando desses membros da banda como personagens.

Mídias da cultura popular tais como livros, filmes, programas de televisão e música são muito presentes na nossa cultura, e fazem parte dos nossos dia-a-dia, gostos e entretenimento. Muitos desses espectadores acabam indo além de ser um espectador casual, se tornando fãs, e decidem dedicar parte de suas vidas a esse objeto de adoração. Quando se tornam fãs, a maioria procura por seus iguais em redes sociais e tais, para terem a chance de falarem sobre esse amor por esse artefato em comum. Disso nasce o *fandom*, termo designado para descrever essa comunidade de fã.

Levando em conta o grande contato que esses indivíduos têm com um produto da cultura, nasce vontades de não apenas fazer parte daquilo, mas também de homenagear, aprofundar e se expressar criativamente nesse *fandom*. Dois tipos de criações nessas comunidades amplamente apoiados e amados, são a *fanart* e *fanfic*, que respectivamente significam arte e escrita fictícia feita por fãs que utilizam de elementos de alguma produção que eles admiram para a sua invenção.

Ser fã de algum tipo de objeto ou pessoa, acompanhar e fazer parte desses espaços, é algo que está presente em minha vida desde a pré-adolescência. Participar desses espaços tomou grande parte da minha vida, e foi essencial na construção da minha personalidade e pessoa. Também nessa mesma época descobri sobre a *fanart*, e comecei a associar ela a um *hobby* que tinha na infância, mas já não praticava a um tempo, o desenho. Por causa dessa, meu interesse por arte nasceu, e o de cursar uma faculdade como Artes visuais vir a tona no final do ensino médio considerando o tamanho desse interesse. Mesmo durante a faculdade, produzir *fanart* foi algo que adaptei a várias disciplinas que tive durante o curso, e continuou sendo a minha maior fonte de inspiração e poética durante o curso. Por isto, foi inevitável que este trabalho de conclusão também abordasse esse tema e linguagem que amo.

Em vista disso, desenvolvi esse TCC utilizando do meu *fandom* atual, a banda BTS. Esta que contém sete membros, todos na casa dos vinte anos, e é conhecida por

abordar diversos temas relacionados à juventude e suas particularidades, e ter uma vasta comunidade de fãs, onde a música transcende barreiras de linguagem e comunicação. Atualmente é a banda com mais prestígio no seu estilo musical, o *K-pop*, e vem quebrando recordes e conquistando o continente ocidental.

Utilizando desses elementos do universo dos fãs, também faço uso de outro produto da cultura popular para desenvolver esse TCC: As Histórias em Quadrinhos possibilitam contar diversas histórias e narrativas. Por meio da sequência de imagens e também na maioria dos casos texto, elas constroem uma narrativa que pode ser desenvolvida de várias maneiras e estilos, com liberdade para se contar e explorar uma história de uma forma muito especial.

No ocidente, essa linguagem artística surgiu e ganhou relevância no século XX, quando começou a ser publicada em diversos jornais e revistas, se tornando um grande meio de comunicação na cultura popular. A sua facilidade de contar uma estória, e seus tipos de enredos que atingem todos os públicos, fizeram com que ela crescesse cada vez mais e se tornasse uma das mídias mais consumidas pela cultura popular, tendo uma vastidão de fãs, e ultrapassando apenas suas páginas, ganhando nova vida em filmes, séries, animações e outros. No ocidente, principalmente nos Estados Unidos, esses quadrinhos em maioria abordam temas de super-heróis e tem grandes nomes na indústrias e cultura, tais como *Marvel* e *DC Comics*.

Além dessas HQs ocidentais, originaram-se na Ásia pelo menos dois tipos de quadrinhos que também são muito famosos por aqui. O primeiro, o *Mangá*, palavra designada para se falar de quadrinhos no Japão, contém todo um estilo próprio de desenho e leitura diferentes do ocidente. E similar a ele, mas menos famoso, o *Manhwa*, que é o termo usado de quadrinhos originados da Coreia. Ao contrário dos *mangás*, os *manhwas* tem o tipo de leitura de maneira ocidental, da esquerda para a direita, por causa da forma de escrita do *hangul*, alfabeto coreano.

Especialmente no *mangá* é muito comum histórias que não têm elementos fantasiosos ou enredos de muita ação. Esse tipo de narrativa é conhecido como *slice of life*¹, e lida com elementos do cotidiano, onde o enredo se desenvolve principalmente nos conflitos internos dos personagens. Como exemplo, um que tenho

¹ *Slice of life* (*fatia de vida*, traduzindo literalmente) é um nome que se dá a narrativas que fazem uso de uma história que tratam e usam o realismo mundano, fatos do cotidiano.

bem vivo na minha memória, pois foi um dos meus primeiros contatos com essa cultura, e é famoso dentro deste estilo de narrativa, é o *Toradora*, escrito por Yuyuko Takemiya e ilustrado por Zekkyō (2006-2009). A história se desenvolve em dois personagens que são vizinhos e estudam juntos, e aborda seus conflitos internos comuns a essa fase da vida.

Decidi por desenvolver uma história em quadrinhos utilizando os membros da banda BTS, e esses conceitos do universo de fã, como base para contar uma narrativa. Essa narrativa se desenrola em alguns questionamentos que tive durante a faculdade, e pensei que seria interessante fazer um trabalho e uma reflexão sobre essas experiências e sentimentos relativos à criatividade e às dificuldades encontradas em cursos de graduação que dependem dela.

Usando estes dados acima, pesquisas teóricas acerca destes assuntos, e o conhecimento que adquiri ao longo dos anos como fã, os capítulos dois e três se focam em discutir mais a fundo o universo dos fãs e suas criações, e o quatro e o cinco falam um pouco mais sobre o meu processo de criação da história em quadrinhos.

Com isso nasceu, durante esse TCC, a história em quadrinhos *So far away*, que se encontra disponível para acesso no link abaixo:

<http://docs.google.com/document/d/16aoUykb2NfQKmEK3VAvz-VPCEz-KydgEPzoUQ9OGdDo>

Ou



2. CULTURA E CRIAÇÕES DENTRO DO FANDOM

Mídias tais como televisão, literatura e música são essenciais na nossa sociedade, e acabam sendo mais do que apenas uma forma de entretenimento. Muitas delas ditam nossa cultura, educam várias gerações, expressam nossas histórias e vivências.

Fiske (2011), afirma que a televisão é uma das mídias que têm mais influência sobre nossa sociedade atual. Gamson, em 1992, chegava a dizer que a TV, naquele momento, era a mais importante fonte da qual as pessoas tiram suas informações, opiniões e expectativas acerca do mundo.

As formas com que consumimos produtos culturais têm passado por transformações. Com a era tecnológica nos envolvendo, tudo fica a um “clique” de distância de todos e de fácil acesso a parcelas cada vez maiores da população. No livro “Cultura da Convergência” (2008), Jenkins descreve uma “cultura da convergência, onde as velhas e as novas mídias colidem, onde mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor de mídia e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis” (p. 30). O autor analisa vários aspectos da cultura atual, e os indivíduos que se encontram nela.

Assim sendo, produtos culturais não são consumidos da mesma maneira que algumas décadas atrás. Com o avanço da tecnologia e a disponibilidade de internet e meios de acessá-la sendo amplamente disseminados à população, esta virou um veículo de diversas ações como fim de solucionar problemas, opinião pública e criatividade alternativa. Por meio dela, torna se possível os indivíduos participarem mais ainda na cultura acerca destes produtos, o que muda o modo como eles se relacionam com diversos meios de comunicação, e faz com que a relação entre produtores e consumidores se altere.

Com essa participação, os consumidores interagem intensamente com o produto, e suas criações de diversos conteúdos a partir dele têm elevadas suas chances de atingir o público pelo poder da internet como instrumento de comunicação. Nesse cenário, fica maior a troca de comunicação entre consumidores e produtores, que era mais difícil antes.

Embora isso permita que muitas informações interessantes adicionem a forma com que esse artefato é consumido, alguns casos geram conflitos entre fãs e criadores,

tornando essa relação intensa e frágil. Framke (2016) diz que mesmo que os criadores dependam desses fãs para manter seus trabalhos ativos e com relevância, há casos que estes preferem manter uma distância entre seus fãs a fim de manter sua liberdade criativa, o que é dificultado para estes já que a internet representa um meio de comunicação entre essas vias. Muitas pessoas comentam e publicam virtualmente sobre algo que elas amam ou odeiam sobre a tal produção, causando um tipo de *feedback* que nem sempre é bem-vindo por seus criadores.

Assim, com a participação desse público se dá uma nova função que ganha poder, pois essas tecnologias de comunicação lhe dão a possibilidade de passar a participar neste modo de fazer cultura, e seu engajamento perante o artefato cultural em questão passa a ser fundamental para seu apoio e desenvolvimento.

Chega um momento que essa vontade de observar algo cresce, um momento em que você quer discutir sobre o objeto, saber mais sobre ele, pesquisar e se envolver com ele. Nesses momentos muitas vezes nascem os fãs, aqueles que decidem dedicar parte de sua vida a algum objeto que eles consideram de adoração, e disso nascem vontades não de apenas fazer parte daquilo, mas também de homenagear, aprofundar e se expressar sobre e a partir desse assunto midiático. Jenkins (1992, p.45) afirma que “os fãs atuais não consomem apenas histórias pré-produzidas, eles constroem seus próprias *fanzines*² e novelas, músicas, vídeos, performances, etc”³.

Com o interesse de contextualizar meus processos de criação artística, dedico este capítulo a um estudo sobre essas pessoas que deixam de consumir de uma forma casual um produto da cultura. O que esses conjuntos de pessoas são? E o que elas criam a partir de sua adoração sobre algo?

² *Fanzine* é uma publicação não oficial e amadora de uma produção gráfica independente. O nome, que vem de “revista de fã”, foi dado a esta mídia nos anos 1940, um momento em que se iniciava a tendência de grande parte dessas publicações ser criada por fãs de algum tipo de criação da cultura popular.

³ Tradução minha para “Fans do not simply consume pre produced stories; they manufacture their own fanzine stories and novels, art prints, songs, videos, performances, etc.” (JENKINS, 1992, p.45)

2.1 O FÃ

O nome “fã” é uma abreviação da palavra “fanático”, e, de acordo com o dicionário Dicio (Dicionário Online de Português), são pessoas que têm uma grande admiração por algo: pode ser de artistas e figuras públicas, esportes, e objetos que fazem parte da cultura, tais como obras literárias filmes, séries, quadrinhos e outros.

Jenkins (2008) diz que “Os fãs são o segmento mais ativo do público das mídias, aquele que se recusa a simplesmente aceitar o que se recebe, insistindo no direito de se tornar um participante pleno” (p.181). O que faz com que levar a palavra para sua origem do “fanático”, que pode vir a trazer uma conotação negativa de fãs como algo de ruim ou extremo, não seja verdade em todos os casos.

Esses fãs, que por muitos são definidos apenas como pessoas com um comportamento divergente, aos poucos, deixam de ser vistos apenas como vítimas da cultura de massa, e passam a atuar como alguém que decide ser fã. Eles passam a ser os membros mais ativos, conscientes e com controle na cultura de massa, produzindo suas próprias obras com base nas mídias originais, e um universo totalmente novo para eles próprios. Assim, o fã tem uma importância crucial para o objeto que ele adora, e vice e versa, numa relação mútua para ambos existirem e crescerem.

Um assunto recorrente e válido de se discutir no meio do universo dos fãs, é como as comunidades de fãs que envolvem um grupo maior de mulheres são vistos de um modo diferente dos masculinos na nossa sociedade. No artigo de Constance Grady, “Por que temos medos de ficção de fã”⁴, escrito para o site de notícias VOX, a autora discute como a misoginia prevalece nesses espaços do *fandom*, e a desvalorização desses objetos e do conteúdo que as mulheres criam a partir dele.

Um exemplo de como isso acontece na história do mundo dos fãs, é como vários tipos de produtos culturais que têm um grande público feminino são desvalorizadas até se tornarem tão populares e alcançarem a homens, para então ser validadas. A

⁴ Tradução minha de “*Why we're terrified of fanfiction*”

banda inglesa The Beatles por exemplo, que no começo de sua carreira tinha em massa fãs mulheres e jovens, era muito desvalorizada e mal vista perante a algumas pessoas e meios de comunicação, mas quando essa banda começou a chamar tanta atenção pela mídia e homens começaram a prestar atenção à banda, eles viraram um dos atos mais aclamados e vistos como “alta cultura” da história da música.

Além de mulheres jovens serem constantemente atacadas por demonstrarem seu amor por um produto cultural, suas criações, tais como *fanarts* e *fanfics*, são em maioria abominadas por esses homens, que, segundo a pesquisa de Grady, são geralmente mais “conservadores” e colecionistas em seus hábitos de fã. Essa desvalorização caminha junto à ignorância sobre o quanto esses espaços de *fandom* permitem para mulheres poderem desenvolver seus interesses tais como arte e escrita. Bacon-Smith (1986), em um estudo sobre criações de fãs do seriado norte-americano *Jornada Nas Estrelas (Star Trek)* apura que:

Os fãs masculinos do programa geralmente se recusam (a criar *fanfics*) dada sua restrição (de direito ao lucro), e preferem se envolver em atividades como criações de fantasias ou outros artesanatos, pelas quais o pagamento não é uma recompensa tradicional. As mulheres, que tradicionalmente passam grande parte de suas vidas trabalhando em relativo isolamento por pouco ou nenhum salário, trazem um conjunto diferente de motivações para a escrita e a arte. Elas querem conversar com outras mulheres, se expressar numa forma de ficção científica que até há pouco tempo as excluía. As escritoras não têm os direitos para vender seu trabalho, mas também não precisam atender aos critérios comerciais de sucesso: devem agradar apenas à comunidade de fãs predominantemente feminina de *Star Trek*.⁵ (BACON-SMITH, 1986.)

Assim sendo, essas comunidades de fãs acabam sendo um lugar onde muitos conseguem expressar sua criatividade, e desenvolver interesses paralelos ao *fandom*, criando suas próprias produções de consumo baseadas nesse objeto que tanto adoram.

⁵ Tradução minha de “Male fans of the show generally balk at the restriction and prefer to engage in activities such as costuming or crafts, for which payment is not a traditional reward. Women, who traditionally spend large portions of their lives working in relative isolation for little or no pay, bring a different set of motivations to their writing and art. They want to talk to other women, to express themselves in the science fiction form that until recently has all but excluded them. The writers cannot sell their work, but they don't have to meet commercial criteria for success either: they must please only the predominantly female *Star Trek* fan community.”

2.2 O FANDOM

O *fandom* foi um nome designado para um conjunto de fãs que tem como interesse um mesmo tipo de produto cultural, formando uma comunidade acerca desse meio, onde se discutem e criam conteúdos acerca desse assunto. O nome vem da língua inglesa, um conjunto da palavra *fan* (fã) com o sufixo *dom* (um coletivo de pessoas), e pode ser usado desde comunidades dedicadas a filmes, séries, videogames, literatura e outros. Jenkins conceitua *fandom* como

... um termo utilizado para se referir à subcultura dos fãs em geral, caracterizada por um sentimento de camaradagem e solidariedade com outros que compartilham os mesmos interesses(2009, p.39).

A internet fez com que os meios de comunicação ficassem mais acessíveis, e encontrar pessoas que compartilham de um mesmo interesse seu é bem mais fácil através dessa rede. Nela, encontramos sites e redes sociais totalmente voltadas para se discutir e compartilhar conteúdos, opiniões e até criações que nascem desse interesse em certo assunto.

Fazer parte dessas comunidades pode ser muito importante para algumas pessoas, tais como eu, já que isso nos traz uma sensação de pertencimento a algo maior e importante, principalmente adolescentes que lidam com o fato de se sentirem excluídos da sociedade e procuram uma forma de se encaixarem e se relacionarem com algo. Esse tipo de escape emocional ajuda muitos de nós, como fãs, na lida com conflitos internos, na busca de uma forma de expressão em um espaço que muitas vezes é o único onde nos sentimos seguros.

Dentro dessas comunidades, cria-se um tipo de cultura própria e particular desse movimento, e até de um *fandom* único. Várias gírias, expressões e até nomes designados por *fandoms* são criados. Por exemplo, o nome dado a fãs da franquia *Harry Potter*, *Potterhead*, que traduzindo seria 'cabeça de Potter', é usado nessa comunidade para indicar que essas pessoas são pertencentes do *fandom* e apoiam a franquia.

Alguns desses termos linguísticos que surgem na comunidade do *fandom* estão deixando seu espaço de criação e aderindo à linguagem do dia-a-dia. Um exemplo atual em como essa cultura do fã está ultrapassando barreiras é o termo *shipping*.

Ships, *shipping* e outros derivados é um termo que vem de uma abreviação da palavra inglês '*relationship*', e no universo do *fandom* se refere a quando você considera a possibilidade de personagens estarem em um relacionamento romântico que não faz parte da narrativa original de dada ficção. Além dessas pessoas discutirem e criarem conteúdos acerca desses *ships*, algo bem comum é criar nomes em que se juntam sílabas do nome desses dois indivíduos, resultando em um apelido ao casal.

O termo, que nasceu desse universo de fãs, foi ganhando reconhecimento na cultura *mainstream*⁶, e hoje em dia não é mais usado apenas nesse universo de fãs: várias pessoas com contato com a internet o usam quando querem falar sobre algum casal de famosos, e até mesmo entre amigos e conhecidos quando querem dizer que torcem por um possível relacionamento desses. A palavra já é até usada dentro das próprias mídias de cultura que deram sua origem, sendo citada em várias séries de TV, filmes e etc.

2.3 FANART E FANFIC

Neste tópico, desenvolvo um pouco mais sobre o tipo de conteúdo criado por esses fãs. Com todo esse engajamento no universo de um tipo de produto cultural, o envolvimento com o *fandom*, e a vontade de se expressar e se aprofundar sobre o assunto, nasce um tipo de material criado por fãs para os outros fãs.

Nessas comunidades é amplamente apoiada e amada a *fanart*, que vem da tradução de fã e arte, ou seja, uma arte produzida por fãs. Muitos desses artistas recriam imagens que de algum modo já existem naquele artefato cultural, um retrato, uma cena em particular, mas há aqueles que veem na arte uma oportunidade de explorar outras cenas e universos alternativos.

A possibilidade de criar e visualizar imagens e personagens que não existem, no caso de *fandoms* voltado ao universo de livros, ou situações de imaginação do público que não poderiam ocorrer nesses produtos, cativam os fãs a buscarem e apoiarem esses *fanartistas* que usam de suas imaginações e habilidades para produzir algo novo

⁶ *Mainstream* é um termo que define ideias, atividades consideradas normais e convencionais, assim como as produções culturais mais conhecidas pelo público.

inspirado no que já existe. Por meio desses desenhos, pinturas, etc, esses fãs se veem diante de um tipo de conteúdo que a sua mídia original não oferece, e que estimula seu engajamento e sua comunicação entre si.

Em muitos *fandoms*, existem aqueles que já tinham o interesse em um fazer artístico, e utilizam esse conhecimento já adquirido para fazer homenagens para esses objetos amados. Porém, muitos jovens e participantes dessas comunidades rodeados desse tipo de conteúdo no *fandom* podem até resolver começar uma jornada artística por si próprios para poderem também contribuir em suas respectivas comunidades. O interesse em não apenas consumir, mas juntamente participar de tudo aquilo, faz com que eles aprendam a desenhar por si mesmos, com tutoriais e aulas na internet, e com seus personagens em mente na hora da criação.

Há casos que esse interesse e amor por esses desenhos cresce tanto que passa para também outras áreas da arte, e até faz com que esses jovens busquem uma academia e carreira artística para o seu futuro. Indo além de algo que começou apenas para homenagear algum tipo de conteúdo que eles consumiam, virando algo mais presente em suas vidas, como um *hobby* ou até uma perspectiva de futuro profissional.

Em muitos casos, esses artistas também ganham os seus próprios fãs, chegando a ter milhares de pessoas seguindo e apoiando suas artes e redes de comunicação. Além desse apoio em seguidores, muitos ganham um suporte também financeiro, chegando a ser comissionados e pagos por desenhos, e vender a sua arte como mercadoria de um *fandom*, em camisetas, canecas e outros objetos de coleção. Muitos desses artistas já aderiram a uma plataforma de financiamento chamada *Patreon*, um site onde se pode pagar um tipo de mesada para artistas de sua preferência, para incentivá-los a produzir mais artes destinados aos seus *fandoms* favoritos.

Alguns desses artistas podem ficar tão famosos que se tornam de conhecimento até do próprio criador das obras nas quais se inspiram. Um exemplo desses é Viktoria Ridzel, conhecida como Viria na internet, uma *fanartista* ucraniana que produz desenhos para diversos *fandoms* e é amplamente conhecida na internet. Os desenhos de Viria percorreram tanto as redes que suas *fanarts* destinadas a série literária *Percy Jackson e os Olimpianos*, de Rick Riordan, chegaram a ele por meio da internet. A

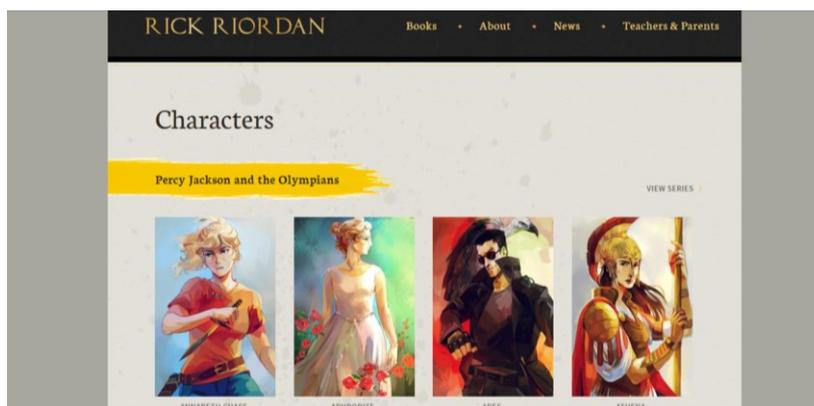
sintonia do criador com a artista foi tanta que ela foi contratada como artista oficial da série e de outros trabalhos dele.

Figura 2- Fanart de Viria da série *Percy Jackson e os Olimpianos*, 2018.



Fonte: <http://viria.tumblr.com/> (acesso em 01/07/2019)

Figura 3- Captura de tela do site oficial de *Rick Riordan*, com ilustrações de Viria.



Fonte: <http://rickriordan.com/characters/> (acesso em 01/07/2019)

Mas não é apenas no ramo das artes visuais que são criados conteúdos com base em uma artefato cultural popular. Um dos modos mais famosos e disseminados de fandom são as *Fanfics*, forma de expressão que nasce da escrita, e são criadas de todos os tamanhos, qualidades e línguas. “*Fanfic*”, abreviado de “*fan fiction*”, se traduz para ficção de fãs, e embora tenha sido mais reconhecida depois da internet, esse

tipo de literatura já existe bem antes dela, quando nas décadas de 60/70, fãs de ficção científica, principalmente dos filmes e série *Star Wars* e *Star Trek*, começaram a publicar fanzines, revistas produzidas artesanalmente, para publicarem suas histórias, com base nesses tipos de ficção, e utilizando alguns personagens pertencentes a elas.

Desde o final dos anos 90, com a ascensão da internet e os computadores de casa, plataformas voltadas a esse tipo de conteúdo começaram a crescer, já que ficou bem mais acessível e de fácil circulação para todos. Um desses sites mais utilizados e famosos perante os *fandoms* é o *Archive Of Our Own*, mais conhecido como *ao3*, plataforma criada em 2007 por fãs, que atualmente contém quase 5 milhões⁷ de trabalhos, e vive de dinheiro de doações, contando até com uma equipe legal para defender e proteger os trabalhos postados.

A possibilidade que esse conteúdo fictício dá aos fãs é enorme e faz com que vários fãs não fiquem presos somente ao conteúdo original, seguir apenas o enredo e os fatos *canon*⁸ destes. Deste nascem vários fãs que exploram diferentes narrativas dentro do universo ficcional, universos alternativos e relacionamentos entre diferentes personagens, que talvez nunca irão vir a ser realidade na mídia original.

Algo muito influente que esse tipo de criação proporciona aos fãs, é quando estes usam desse para buscar uma inclusão nesses espaços que geralmente não se encontra em muitos produtos culturais. É o que acontece com o grupo LGBT QI+, que como visto no texto de Grady (2016), toma esses espaços onde a maioria de produções se volta para a demografia branca e heterossexual (não deixando espaço para '*outsiders*'), e os alteram para poderem se ver nelas e serem representado.

Minha explicação preferida é a ideia de que a grande maioria do que assistimos é da perspectiva masculina - de autoria, dirigida e filmada por homens, e principalmente homens brancos heterossexuais. A ficção de fãs dá às mulheres e outros grupos marginalizados a chance de subverter essa perspectiva, fraturar uma história e reformulá-la à sua maneira. ... Muitas vezes parece que não há muito espaço para diferenças nas narrativas

⁷ Dados tirados da página <http://archiveofourown.org/>, acesso em 19/06/2019.

⁸ *Canon* é um termo usado para descrever o que é oficial e original em dado universo ficcional, seu cânone.

culturais dominantes; no *fandom*, por sua configuração, há espaço para todos.⁹ (MINKEL, 2014).

Assim sendo, os fãs não se prendem mais totalmente aos seus criadores e universos originais, e se apropriam desses personagens para criar suas próprias narrativas, desenvolvendo estas da maneira que quiserem e com total liberdade de expressão.

Existem casos que as *fanfics* ficam tão famosas no *fandom* que editoras de livros propõem aos escritores mudarem seus personagens e alguns pontos do enredo, para publicá-las como livros. É caso famoso a série *Cinquenta Tons de Cinza*, de E.L. James, uma das obras mais famosas da literatura erótica, que originalmente era uma *fanfic* da Saga *Crepúsculo* de Stephenie Meyer. Recentemente um outro livro que também teve adaptação cinematográfica, e foi originada de uma ficção de fã destinada ao *fandom* da *boyband* inglesa *One Direction*, é a série *After* da autora Anna Todd.

⁹Tradução minha de “My preferred explanation is the idea that the vast majority of what we watch is from the male perspective – authored, directed, and filmed by men, and mostly straight white men at that. Fan fiction gives women and other marginalised groups the chance to subvert that perspective, to fracture a story and recast it in her own way. ... It often feels as if there isn’t much space for difference in the dominant cultural narratives; in fandom, by design, there’s space for all.”

3. BANGTAN SONYEONDAN

Com o auxílio dos meios de comunicação, nos tempos atuais a sociedade tem acesso a vários produtos da cultura, e de todos os cantos do mundo. Um exemplo de como esses meios auxiliam na disseminação de conteúdos de países e línguas diferentes, é o *K-pop*, uma abreviação da expressão *Korean pop*, ou seja, música *pop* produzida na Coreia do Sul. O gênero musical foi criado na década de 90, com o grupo *Seo Taiji and Boys*¹⁰, que no país foi considerado uma inovação, já que se diferenciava dos estilos musicais presentes ali, e trazia inspirações da música pop e hip hop internacional.

O K-pop também se diferencia do estilo de música ocidental, quando eles trazem influências visuais e coreografias complexas, deixando suas performances e clipes musicais com uma aparência única e esteticamente diferente do que se vê no ocidente. Choi e Maliangkay (2015, p. 5) definem o K-pop como “um mosaico de mistura narrativa, música, dança em grupo, performance com o corpo e desfile de moda”¹¹. Com a internet, o estilo musical começou a se popularizar também no ocidente, e algumas músicas ficaram amplamente conhecidas, como *Gangnam Style* de Psy, lançada em 2012, que se tornou e permaneceu por alguns anos o vídeo mais assistido no *Youtube*¹². O grupo desse estilo musical usado como inspiração nesta pesquisa, e atualmente o mais famoso no mundo do K-pop, é o BTS, também conhecido como *Bangtan Sonyeondan*, tradução para ‘os garotos a prova de balas’.

A banda debutou em junho de 2013, com o álbum ‘*2 Kool 4 skool*’ e canção título ‘*No more dream*’. Contém 7 membros, 3 *rappers* e 4 vocais, RM (Kim Namjoon), Jin (Kim Seokjin), Suga (Min Yoongi), J-hope (Jung Hoseok), Jimin (Park Jimin), V (Kim

¹⁰ *The most influential Kpop artist in history*, Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=IYslazxoQ2w>, acesso em 20/06/2019.

¹¹ Tradução minha para “It is a mosaic that blends storytelling, music, group dance, body performance, and fashion show” (CHOI; MALIANGKAY, 2015, p. 5)

¹² WIKIPÉDIA. *List of most viewed youtube videos*, Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_most-viewed_YouTube_videos acesso em: 19/06/2019.

Taehyung) e Jungkook (Jeon Jungkook), que variam de idade entre 22 a 27 anos. BTS produz músicas com influência em vários gêneros musicais, e suas letras inspiram, ajudam e consolam muitos fãs, ao refletirem sobre nossa sociedade, sobre nós mesmos e os relacionamentos ao nosso redor.

Figura 4- BTS na cerimônia de premiação do Grammy Awards, em Los Angeles, em 10 de fevereiro de 2019. Da esquerda para direita, V, Suga, Jin, Jungkook, RM, Jimin e J-Hope.



Fonte: Chelsea Lauren / Rex / Shutterstock.

A banda tem várias conquistas no seu nome, e eles vêm quebrando recordes na *Billboard*, ganhando e concorrendo a prêmios nunca conquistados não somente por pessoas da Coreia do Sul, mas também na categoria de *boybands*. Além disso eles são atualmente embaixadores da UNICEF, e até fizeram um discurso da ONU em 2018, incentivando os jovens a amarem e falarem por si mesmos¹³, e estão fazendo história no mundo ocidental representando a cultura e a língua do seu país de nascença.

Mantendo uma transparência com seus fãs, denominados como *ARMY*, BTS têm a comunidade de fãs mais engajadas atualmente, utilizando principalmente da rede

¹³ Discurso completo disponível em: www.unicef.org/press-releases/we-have-learned-love-ourselves-so-now-i-urge-you-speak-yourself, acesso em 22/06/2019; Vídeo legendado disponível em: www.youtube.com/watch?v=LNUqqiB8n44, acesso em 27/11/2019.

social *Twitter*, onde eles discutem e se informam sobre os conteúdos da banda, e criam e interagem com conteúdo inspirados nos 7 membros.

Além de estarem frequentemente lançando conteúdos para o engajamento dos fãs, como programas de variedade, documentários e jogos, a banda mantém uma interação e proximidade entre ídolo e fã, por meio de redes sociais, *lives* (videoconferências ao vivo), sempre mantendo o contato e mostrando e discutindo sobre acontecimentos, vivências e experiências que passam.

3.1 BTS, HYYH STORYLINE E TRANSMÍDIA.

Em 2015, com o álbum *The most beautiful moment in life pt. 1*, a banda BTS começou uma história nos seus videoclipes que fazia parte da sua narrativa dali em frente e criaria um universo ficcional próprio. Esse universo, intitulado como *BTS universe* ou '*HYYH storyline*' pelos fãs, consta de álbuns, clipes musicais, trailers, história em quadrinhos, livro e outros, criando uma narrativa transmídia que utiliza de mais de um tipo de mídia para contar uma estória e desenvolver um universo.

A banda utiliza do conceito de transmídia, criando um universo intitulado como *BTS Universe*, composto por mídias tais como música, clipes musicais, livro e até uma *webcomic*¹⁴.

Figura 5- BTS. Foto do vídeo *BTS (방탄소년단) 화양연화 on stage: prologue*, de 1 de outubro de 2015.

¹⁴ *Webcomics* são quadrinhos on-line, histórias em quadrinhos cuja publicação é veiculada exclusivamente pela Internet.

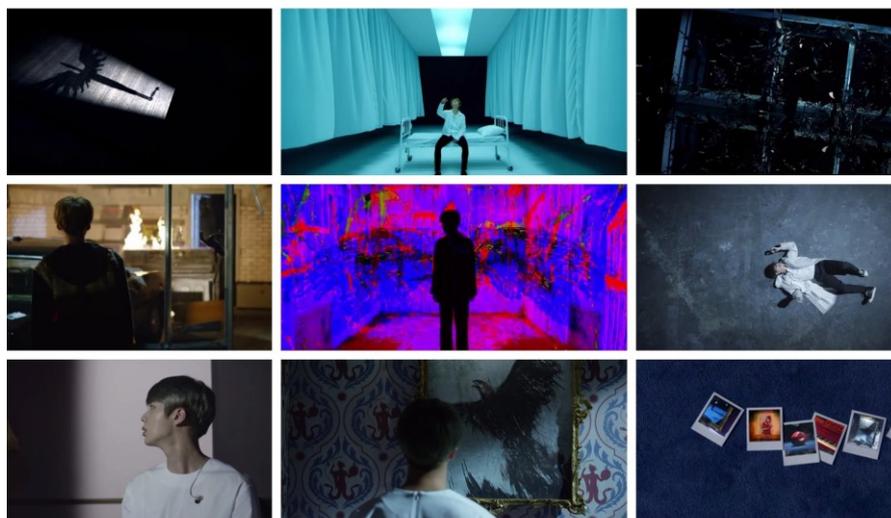


Fonte: BigHit Entertainment. Disponível em www.youtube.com/watch?v=Bt8648TNX1M, acesso em 05/07/2019.

A “transmídia” é um termo inventado no começo deste século para definir um tipo de narrativa que tem conteúdo em diversas mídias de uma forma que estas se complementam a fim de deixar a experiência mais interessante e engajante para o público. Jenkins (2008, p. 49) diz que narrativa transmídia é “uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento”.

Em 2016 e 2017 foram criados mini trailers para os próximos álbuns, *Wings* e *Love Yourself: HER*, minifilmes com fragmentos da história dos personagens além dos clipes musicais. Como visto nas imagens abaixo, esses mini filmes desenvolvem um pouco do enredo dos personagens, e da história do universo em geral.

Figura 6- BTS. Imagens dos minifilmes do conceito do álbum *Wings*, de outubro de 2016.



Fonte: BigHit Entertainment. Disponível em www.youtube.com/watch?v=yR73I0z5ms0&list=PLYSM3_Flqj3EnUFkXJETO7DeufozZkp-s, acesso em 05/07/2019.

Figura 7- BTS. Pôsteres feitos a partir do enredo do vídeo *LOVE YOURSELF Highlight Reel '起承轉結'*, em agosto de 2017.



Fonte: Bighit Entertainment.

No começo de 2019, foi lançada uma *webcomic* no site *webtoon*¹⁵, uma plataforma destinada a esse tipo de mídia. Dividida em 16 capítulos, ela aprofunda um pouco mais a história criada nos clipes musicais da banda.

Figura 8- BTS. Capa da *webcomic* *Save me*, publicada no início de 2019.



Fonte: BigHit Entertainment, NAVER. Disponível em www.webtoons.com/en/drama/bts-save-me/list?title_no=1514&page=1, acesso em 05/07/2019.

Também no ano de 2019, foi lançado um livro com uma espécie de narrativa de diário, onde os personagens baseados nos membros da banda contam algum acontecimento de suas vidas no universo da história. O Livro *花樣年華 THE NOTES 1*, publicado em março de 2019, é comercializado pela BigHit Shop nas línguas coreano, inglês e japonês.

Com todos esses tipos de narrativas ficam evidentes os modos com que a banda faz uso da transmídia para contar uma história e fazer várias relações com diversas mídias para o envolvimento e entretenimento dos fãs.

¹⁵ *Webtoon* é um termo que descreve *webcomics* ou *manhwas* sul-coreanos que são publicados online. Esta plataforma em particular foi criada em 2005, pela Naver Corporation.

4. CRIAÇÃO DA HISTÓRIA EM QUADRINHOS (O PROCESSO)

No período de pouco menos de um ano, com o auxílio de todo esse material teórico e da experiência própria participando de vários *fandoms* ao decorrer da minha vida, desenvolvi uma história em quadrinhos, com personagens inspirados nos integrantes do BTS, abordando minhas vivências e conflitos internos dos anos de faculdade de Artes Visuais.

Partindo da minha experiência desde a juventude com a *fanart*, e essa vontade de criar e me expressar nesses conteúdos de mídia que faz grande parte da minha vida, decidi fazer uma história em quadrinhos e nela, em vez de criar personagens originais, utilizar essas figuras que me inspiram e fazem parte do meu *fandom* atual.

Durante esse processo, houve vários desafios, teóricos e artísticos, onde me deparei com questões individuais e que me fizeram refletir bastante sobre tudo que passei nesses anos da graduação, e o vai-e-vem do processo criativo.

4.1 TEMA E IDEIAS DA HISTÓRIA

O período de graduação universitária pode ser os melhores ou piores anos da vida de qualquer um. Jovens que aos 16, 17 anos se viram diante de uma escolha que definiria o trajeto do resto de suas vidas, nesse momento podem se deparar com vários dilemas e questionamentos acerca de si mesmos, seu futuro e se realmente estão fazendo uma escolha que seguirão considerando correta. Dúvidas que podem piorar ao decorrer do curso, em que talvez esses estudantes começam a se deparar com vários quesitos que não consideraram antes, e se deparar com problemas da vida adulta que afetam muito seu estado mental.

Dentro do próprio curso de Artes Visuais na UFU, esse tema já foi abordado em um filme realizado por colegas do curso, “Dor Invisível”¹⁶ (Mexido Filmes, 2018), um filme que tem como personagens três amigos que moram juntos, de diferentes cursos, história e experiências. Durante o curta, vão se mostrando os conflitos de cada

¹⁶ Disponível em www.youtube.com/watch?v=EwfIE3Kh-MI.

personagem, e no final acontece algo que surpreende tanto estes quanto os espectadores.

O filme discute sobre como a pressão da sociedade, familiares, professores e faculdade afeta os estudantes, deixando estes bem mais expostos a sofrer de distúrbios tais como depressão, ansiedade e outros. É um ótimo exemplo de como essas questões podem ser abordadas nos cursos de artes, visto que são recorrentes para estudantes e jovens.

Desde um tempo atrás, quando comecei a me questionar se o fazer arte estava mais me frustrando do que me ajudando, lembrei-me de uma história de uma autora de *fanfic* de quem mantereí a privacidade nesta escrita, mas que admiro e acompanho nas mídias sociais. Um dia, ela contou sobre como no ensino médio ela gostava muito de desenho e outros tipos de fazeres artísticos, mas quando ela começou a fazer matérias extracurriculares sobre o assunto, o curso, professores e colegas começaram a desmotivar seu fazer, e ela começou a se sentir muito ineficaz e achando que não era boa o suficiente. Chegou a um ponto em que essa paixão por fazer arte começou a virar um peso na sua vida e mente, e ela decidiu parar. Depois de um tempo se sentindo muito frustrada por não ter uma forma de expressar sua criatividade, ela decidiu tentar a escrita, e disse que ali se encontrou totalmente.

Quando comecei a reparar que ao longo do curso de graduação eu também sentia ter perdido essa paixão por fazer arte, não sei bem ao certo se também pelos mesmos motivos que ela, comecei a considerar se talvez não era a hora de apenas parar de tentar e experimentar algo novo. Talvez eu pudesse voltar a ter um *hobby* e achar uma nova forma de expressar a minha criatividade e pensamentos que passam pela minha cabeça.

Com certo peso, mas de certa forma também um alívio, chegou a hora que eu tinha que começar a fazer o Trabalho de Conclusão de Curso, e eu me encontrava em um dilema enorme sobre o que fazer. Já havia decidido que iria trabalhar no universo da *fanart*, a principal razão por que desenho e entrei no curso, mas ainda não sabia o tema em específico.

Depois de começar a cursar a disciplina de História em Quadrinhos juntamente com o TCC 1, comecei a perceber o quão esse universo é vasto para se contar todos os tipos de estórias. É possível variar estilos, roteiros, personagens e conflitos, contando

diferentes narrativas. Comecei a me lembrar desse questionamento todo que vinha tendo, e pensei que, em vez de desistir das artes visuais e começar a tentar com a escrita ou qualquer outra forma de me expressar, poderia tentar algo novo e que misturasse esses dois.

Todas essas questões, que já eram recorrentes na minha vida, ao decorrer dos anos de graduação foram apenas piorando, causando ansiedade e agonia de saber o que viria a seguir, não apenas no curso, mas também nessa vida “adulta” que somente começou, e me fazendo refletir quanto aos meus sentimentos sobre o fazer arte e cursar algo que depende muito do processo criativo. Surgiu então a ideia de desenvolver uma história em cima disso utilizando, como personagens e como inspiração de roteiro, pessoas que eu admiro e em função das quais passo boa parte do tempo.

Comecei a desejar que talvez com essa nova forma de começar de novo, eu conseguiria fazer uma autorreflexão de tudo que vivi nos últimos anos, e encontrar uma nova forma de me expressar, de ter algum tipo de *hobby* e me sentir especial com algo que produzo novamente. Por fim, essa história em quadrinhos e esse TCC nasceram de vários questionamentos que foram me tomando há algum tempo, e têm como ideia refletir sobre o quão cansativo o processo de criar pode se tornar, e alguns conflitos que fazem parte da juventude e faculdade.

4.2 PROCESSO DA CONSTRUÇÃO DE ROTEIRO E IMAGENS.

No primeiro período de 2019, juntamente com a disciplina de TCC 1, cursei a disciplina de História em Quadrinhos, ofertada como optativa no curso de Artes Visuais; esta foi de grande auxílio para o desenvolvimento do roteiro e desenho criados neste trabalho.

Em uma das aulas, sobre o processo de construção de roteiros, comecei a indagar como seria planejada minha estória e sequência de desenhos para contá-la. Pensando na visualização de uma cena como um pequeno filme, comecei com pequenos esboços para visualizar página por página o tipo de enquadramento mais adequado, e a sequência que deveria utilizar para deixar a estória mais fluida e com senso. Depois desses esboços, chegava a parte do roteiro escrito, onde descrevi com

mais detalhes o tipo de visualização que queria em cada quadro, alguns até se alterando depois de escrever em uma forma mais coerente e clara.

Figuras 9- Caroline Augusta, HQ *So far away*, Esboços do storyboard e roteiro.

TCC - HQ

~~1º~~ ~~capítulo~~ ~~Proólogo~~ - Insights dos personagens

1º capítulo = Hobi no Hospital

2º capítulo = Nambiseok bebendo

3º capítulo = vocal line no Han River

1º capítulo =

- SK acredita
- conversa com médico e alta
- SM e HS chegam em casa e discutindo

1º p 2º p 3º p 4º p

1º pág -

Quadro 1: Full shot de um corredor no Hospital

Quadro 2: Aproximando de um porta do corredor, dentro consegue-se ver as costas de dois dos meninos.

Quadro 3: Hiseok deitado de lado, c/a expressão catibaxia e frustrada

Quadro 4: O pé dele com Anachony e para cima.

2º pág -

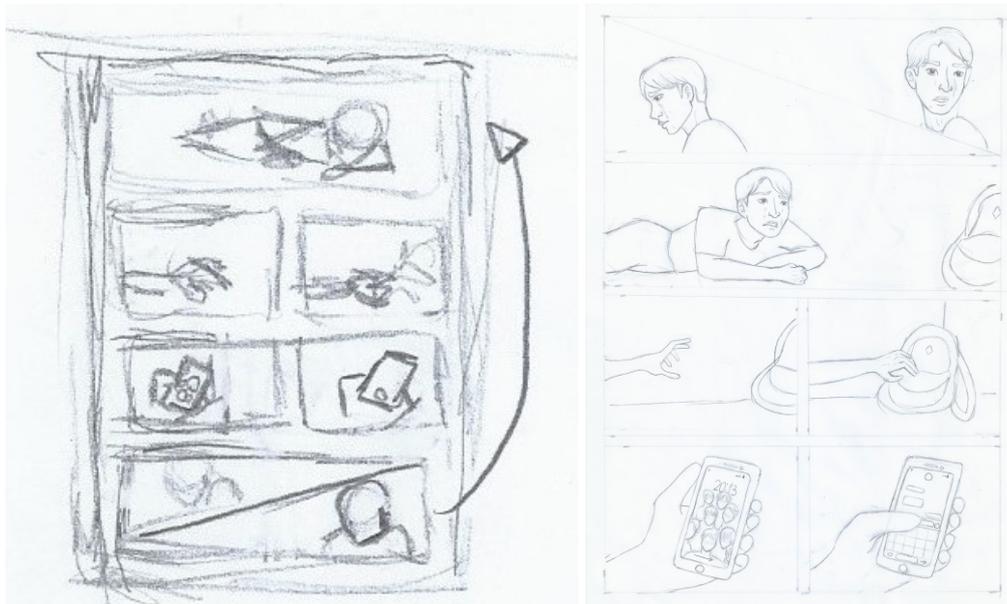
Quadro 1: Começa de cima, Hobi olhando para cima e os outros 5 meninos ao redor da cama

Quadro 2: Close no rosto do SK, copelento e arrepiado (concordância de voz)

Quadro 3: Close nos pés dele correndo, sensação de movimento ao redor.

Quadro 4: SK relaxado na cama, olhos e sorriso, como A não no barrente da porta, (Boca de boca Hyoung!!)

Quadro 5: Hobi olhando para cima e os outros 5 meninos olhando



Roteiro prólogo parte final:

Pág 1,

Quadro 1: Partido no meio, perfil dele chorando e c/ a cabeça p/ baixo

Quadro 2: Ele vira o rosto, e olha p/ frente em face de realização

Quadro 3: Ele se arrastando pelo chão, ângulo um pouco de cima

Quadro 4: A mão dele tentando se aproximar de algo, dramático

Quadro 5: A mão dele agarrando a mochila

Quadro 6: Com o celular na mão, o plano de fundo dele com seus amigos

Quadro 7: ele abre o groupchat e começa a digitar

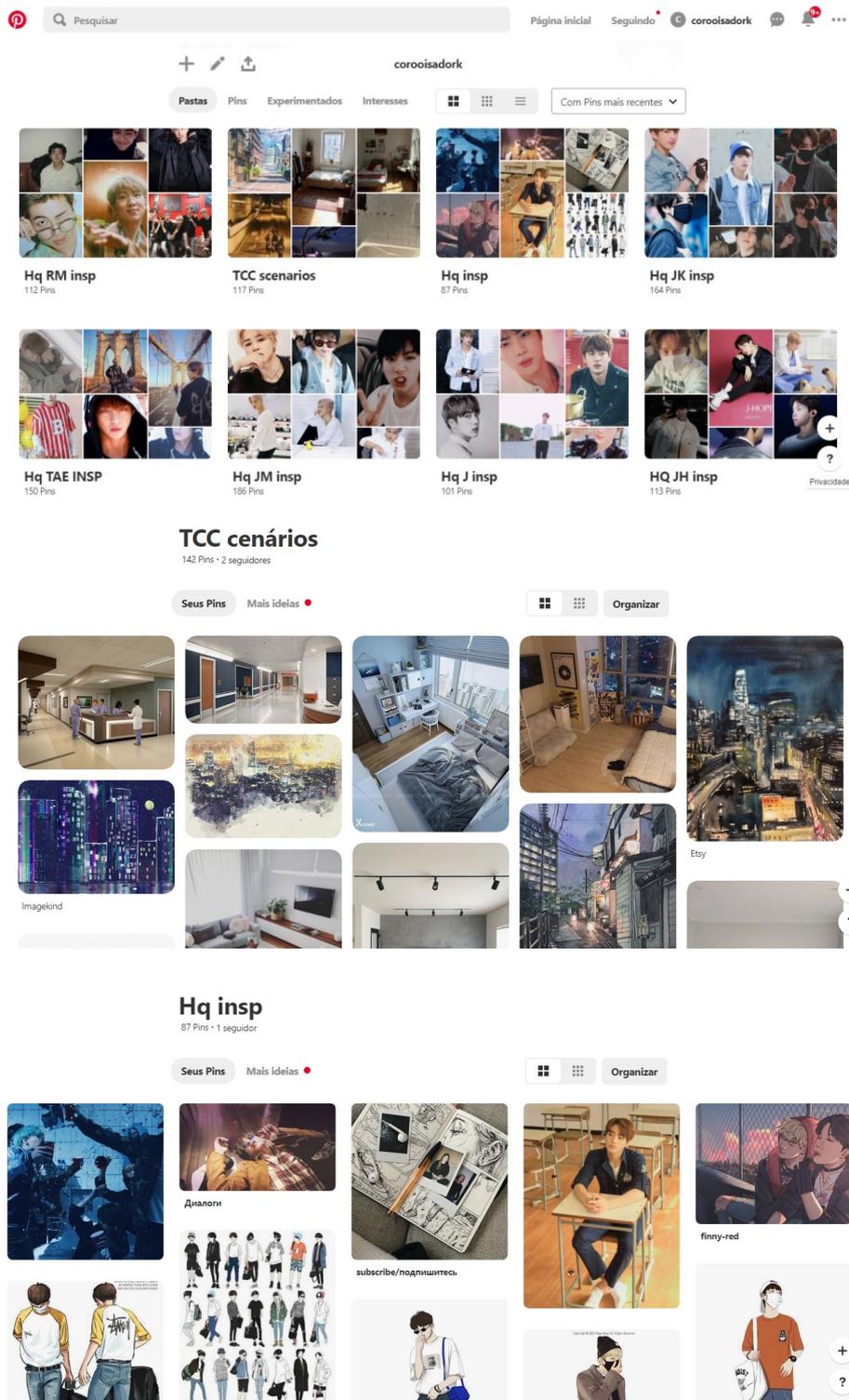
Optei por uma forma mais simples de enquadramento e ângulos de visão em alguns quadros para poder expressar essa sensação de monotonia, dado que esta não se coloca como uma história de ação, mas sim como um tipo de *slice of life*.

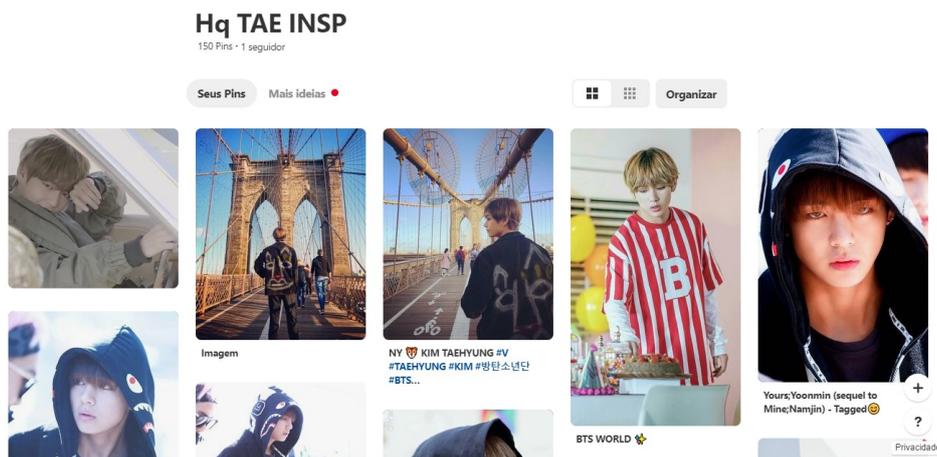
Para o auxílio da criação visual da história, foi criado várias pastas no aplicativo *Pinterest*, uma rede social para o compartilhamento de fotos agrupadas por assuntos, como referência e inspiração, desde os personagens, cenários, e cenas no decorrer do quadrinho.

Categorizei cada pasta para um intuito, separando por membros da banda, cenário, e inspiração da história em geral. Essas pastas contêm conjuntos de imagens de poses, referências de roupa, cabelos e outros aspectos fundamentais na construção dos cenários, cenas e personagens.

Segue abaixo algumas capturas de tela do site e essas pastas que foram essenciais para referência e inspiração na construção das imagens.

Figuras 11- Capturas de tela do site *Pinterest*, com algumas pastas de imagens coletadas pela autora.





Várias referências de imagens também vieram do próprio BTS, tais como clipes de músicas, clipes extras que fazem parte da sua narrativa transmídia, entre outros. Por exemplo, em uma cena do prólogo em que um dos personagens está praticando em um estúdio de dança, o cenário foi tirado de um vídeo trailer de um álbum de 2017 da banda, chamado *LOVE YOURSELF Highlight Reel*¹⁷ '起承轉結'¹⁸, onde dois membros estão praticando alguns passos de dança.

Figuras 12- Imagens retiradas do vídeo '*LOVE YOURSELF Highlight Reel* '起承轉結'.



¹⁷ Um *Highlight Reel* é um clipe de vídeo ou áudio feito apenas com as partes consideradas interessantes de um evento.

¹⁸ Disponível em: www.youtube.com/watch?v=EHdK5U2hf4o&t=445s (Acesso em 03/07/2019)



Fonte: BigHit Entertainment.

4.3 REFERÊNCIAS DE OUTROS ARTISTAS

Algumas referências de artistas que pensei como essenciais para o meu trabalho foram encontrados dentro do próprio espaço do *fandom*, que vivencio há muitos anos. Um estilo de quadrinho que tive muito contato nos últimos anos são as denominadas *webcomics*, que são veiculadas pela internet, em diversos estilos, narrativas e conteúdo. Muitos artistas já veem nessa mídia uma forma de poder liberar seu potencial artístico e não se limitar aos quadrinhos convencionais, e a internet como a maior rede atual para se veicular qualquer tipo de conteúdo.

Um referencial artístico que lembrei muito no começo da construção do quadrinho, foi uma *webcomic* chamada *Always raining here*, das artistas denominadas como Hazel e Bell, que acompanhei ainda no ensino médio. A história consiste na vida de dois jovens ainda no ensino médio, e “suas desventuras como adolescentes desajeitados enquanto se deparam com romances não correspondidos” (HAZEL; BELL, 2012)¹⁹. Embora seja uma *webcomic*, ela ainda segue o formato tradicional de história em quadrinhos, sendo utilizada a estrutura de páginas, e quadros para se dar sequência no enredo.

A história também trata de um tipo de narrativa *slice of life*, tendo um ritmo mais pacato e com conflitos que envolvem o desenvolvimento dos personagens. Penso que foi uma das primeiras influências quando comecei a pensar sobre a questão de

¹⁹ Tradução minha de “*their misadventures as awkward teenagers as they fumble through unrequited romances.*”, trecho retirado da sinopse oficial da *webcomic*.

enquadramento do meu quadrinho, e como poderia continuar o enredo de quadro por quadro.

Figuras 13- Páginas 213 e 222 da webcomic *Always Raining Here*, de Hazel e Bell.

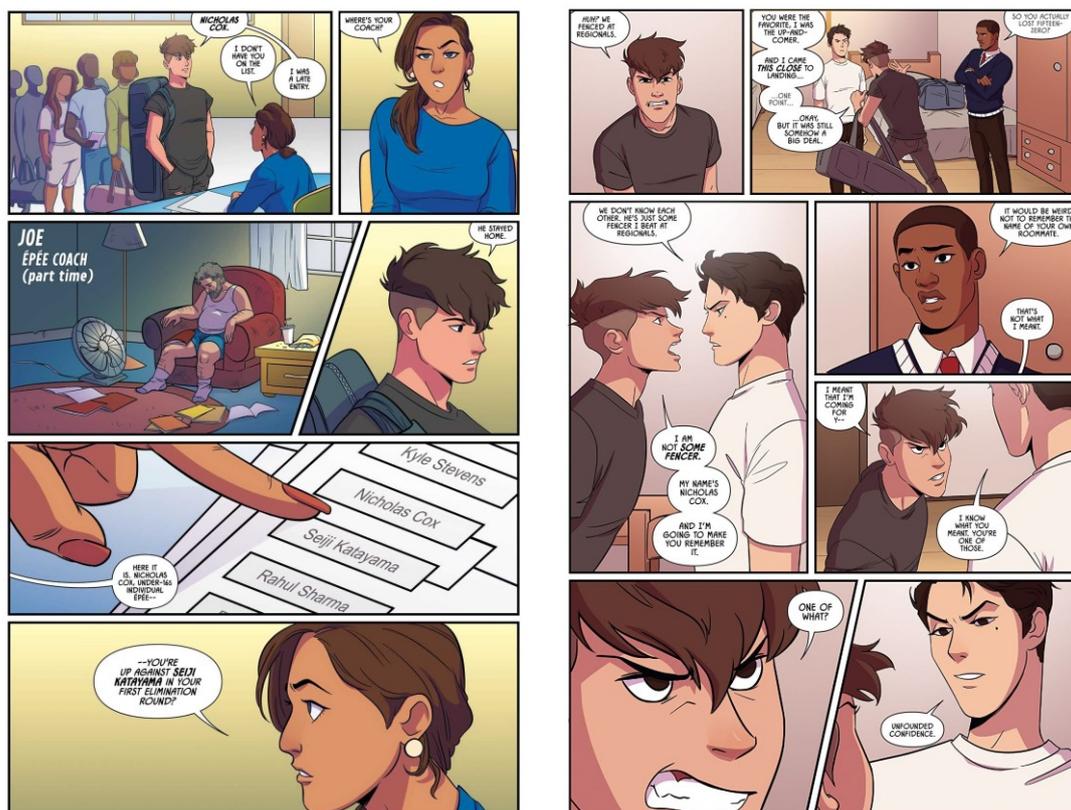


Fonte: <http://alwaysraininghere.com/index.php/arh/page-213/>,
<http://alwaysraininghere.com/index.php/arh/page-222/>, acesso em 04/07/2019.

Outra artista, conhecida como Johanna-the-mad na rede, que conheço e acompanho há alguns anos, desde 2017 vem criando a história em quadrinhos *Fence*, em coautoria com C.S. Pacat, que trata de uma escola e personagens envolvidos com o esporte da esgrima. A série está sendo publicada pela loja digital Amazon, e pode ser comprada digitalmente por diferentes capítulos pelo site.

Nas primeiras idealizações de meu processo do quadrinho, pensava que seguiria o caminho da arte digital na produção deste, e pretendia desenvolver um estilo de pintura similar dessa artista, pois penso que as cores do quadrinho são bem fluidas e tornam a leitura bem mais interessante, e a usaria como referência máxima no processo da pintura dele.

Figuras 14- Página do primeiro e segundo capítulo do quadrinhos *Fence*, de Johanna-the-mad e C.S. Pacat.



Fonte: Disponível em www.amazon.com/Fence-1-C-S-Pacat-ebook/dp/B0759DD7SP,
www.amazon.com/gp/product/B076QJDQ3C?ref=dbs_pwh_calw_1&storeType=ebooks acesso em
 04/07/2019.

Um referencial que encontrei no primeiro semestre deste TCC, e que de certa forma pertence ao mesmo *fandom* do qual o presente trabalho participa, foi uma *webcomic* publicada no site *webtoon*, *Our Omega Leadernim*, da autora MIJIN (Felicia Huang). Embora o design dos personagens tenha sido inspirado nos membros da banda BTS, ela adaptou seus nomes e personalidades, e mesmo que ainda existam algumas similaridades, principalmente físicas, os personagens tomaram seu próprio rumo e se tornaram da autoria da artista.

O enredo utiliza de uma *trope*²⁰ bem famosa e peculiar no universo do *fandom*, não se sabe bem ao certo de onde que ela surgiu, mas a história mais provável foi que ela nasceu na *fanbase* do seriado norte-americano '*Supernatural*', em meados de 2010.

²⁰ *Trope* é uma palavra usada no *fandom* para definir um tipo de tema, cliché que está presente no tipo de história.

Trata-se de um estilo de “*trope* fetichista, em que as pessoas definem papéis biológicos com base em um sistema hierárquico, com os termos originados da pesquisa de comportamento animal.”²¹ (*Fanlore*²², 2017). O nome dado a essa *trope*, *Alpha/Beta/Omega*, tem origem da hierarquia presente em alcateias de lobos, mas na maioria dessas histórias não há presença de narrativas como lobisomens e outros, e esta hierarquia é tratada mais como um segundo gênero que se desenvolve juntamente com a puberdade.

Embora a maioria dos casos que utilizam dessa narrativa não passe de histórias para se explorar um tipo de erotismo mais selvagem e tornar romances envolvendo duas pessoas do mesmo sexo mais próximos de um padrão heteronormativo, existem casos em que os enredos podem refletir e discutir sobre os papéis de gênero da nossa sociedade. É um tema que foi desenvolvido no universo do *fandom*, que penso que demonstra bem a capacidade deste de criar seus próprios universos e narrativas.

Our Omega Leadernim se desenvolve a partir de um personagem que é um *omega*, o ranking mais baixo e considerado frágil da hierarquia em questão, que se disfarça como um *alpha* para poder ter uma reputação e papéis na sociedade que o seu subgênero não permitiria. Porém com o passar dos anos esse disfarce começa a perder seu poder, e ele começa a sucumbir a seus instintos.

Penso que por essa *webcomic* mesmo que indiretamente fazer parte do mesmo *fandom* que desenvolvi nesta pesquisa, ela foi indispensável para referências de artistas e como poderia desenvolver meus personagens utilizando essas figuras reais. Além disso, gostei muito do tipo de desenho e pintura digital da artista, e a forma como ela explora a verticalidade possível e particular de *webcomics*.

Figuras 15- Páginas dos capítulos 29 e 39 da *webcomic Our Omega leadernim*, da artista MIJIN.

²¹ Tradução minha de “is a kinktrope wherein some or all people have defined biological roles based on a hierarchical system, with the terms originating from animal behaviour research.” Disponível em <https://fanlore.org/wiki/Alpha/Beta/Omega>, acesso em 05/07/2019.

²² *Fanlore* é uma enciclopédia digital criada em 2008, com o intuito de manter e explicar atividades e pessoas dentro do universo de fãs e *fandoms*.



Fonte: Disponível em https://www.webtoons.com/en/challenge/our-omega-leadernim/29-an-uncomfortable-confession/viewer?title_no=128581&episode_no=83,
https://www.webtoons.com/en/challenge/our-omega-leadernim/39-short-wings-fly-faster-full/viewer?title_no=128581&episode_no=100 acesso em 04/07/2019.

5. DESFECHOS DO TRABALHO

Juntamente com todo o processo de pesquisa, a idealização desse trabalho contou com a criação de uma história em quadrinhos, que foi ganhando vida a cada página que desenhava e pintava.

Os primeiros momentos da prática do quadrinho foram bastante difíceis já que justamente na história estou criticando o meu distanciamento com a prática de fazer arte, e decidi por fazer algo tão complexo e demandante de tempo e técnicas artísticas como a produção de uma HQ.

Porém, penso que com o tempo e prática, principalmente no segundo semestre, fui melhorando aos poucos, e me desapegando de pré noções que tinha feito acerca de mim mesma e minha arte.

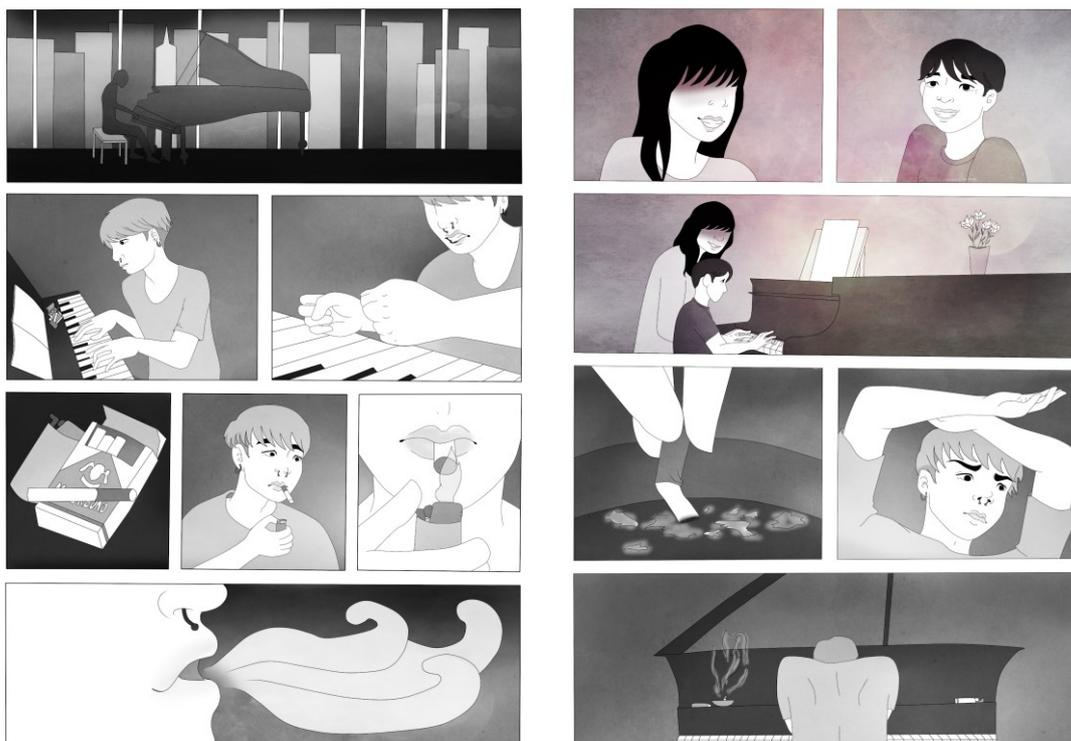
Assim sendo, a história em quadrinhos *So far away* fechou contendo um prólogo e duas partes.

5.1 TÉCNICA ARTÍSTICA

Desde o começo do primeiro semestre desenvolvendo esse projeto, tive muita dificuldade em pensar qual seria a técnica artística que utilizaria para finalizá-lo. Nas primeiras ideias, devido ao grande contato com *webcomics* e *fanarts* que tenho, em massa produzidos digitalmente, pensei em ir para esse lado. Porém, arte digital é algo que tive muito pouco contato, até por nem ter investido muito financeiramente, tendo apenas um tablet digitalizador cuja qualidade não ajudava muito.

Durante o primeiro semestre, com o auxílio técnico de uma amiga que entende mais sobre a linguagem, cheguei a pintar duas páginas do prólogo de um dos personagens. No entanto o tempo que foi gasto não era nem um pouco conveniente para o tanto de páginas que gostaria de fazer, e além de que iria precisar aprender muito mais com o programa digital e adquirir a prática de desenhar no tablet muito rápido.

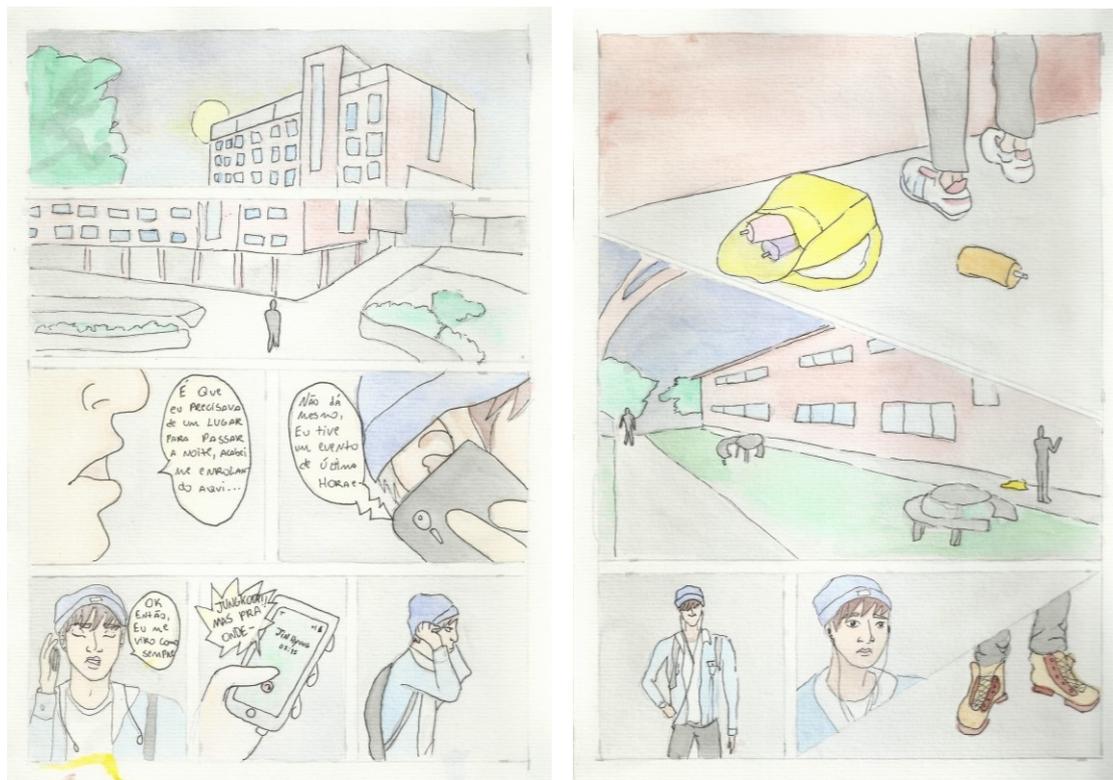
Figuras 16- Caroline Augusta. História em quadrinhos *So far away* - *Prólogo*, 2019.



Fonte: Acervo Pessoal.

Portanto segui para a minha segunda opção de técnica artística. Continuaría fazendo os desenhos no suporte papel, com o qual tenho mais costume, e finalizaria eles com alguma outra técnica. Por também ter um contato por meio de *fanartistas* que acompanho em mídias sociais que utilizam da aquarela, e já ter tido alguma experiência com seus tons de cores, decidi por fazer um teste usando ela. Aproveitando a disciplina de História em Quadrinhos que cursei durante o mesmo semestre que o TCC 1, desenvolvi o trabalho final de uma cena futura no enredo do quadrinho, e finalizei as páginas em aquarela e nanquim. O resultado final deste me agradou muito, já que as cores suaves que geraram a composição das páginas se harmonizaram muito bem com o estilo do desenho e quadrinho.

Figuras 17- Páginas da HQ *So far away*, 2019.



Fonte: Acervo pessoal.

Por fim, depois de tentar com as duas técnicas, resolvi ir para essa segunda possibilidade, e desenvolvi a história primeiramente no desenho, e finalizada com a técnica mista de aquarela, e traços e detalhes com caneta nanquim preta e em gel branca. Segue abaixo um exemplo seguindo os três processos para a finalização de uma página, e do quadrinho em geral.

Figuras 18- Caroline Augusta. HQ So far away. Processo de finalização, 2019.



Fonte: Acervo pessoal.

5.2.O NOME DA HQ

Depois de já estar indo para o processo final da HQ me deparei com algo que tinha evitado até então: o nome que daria a ela. Depois de ponderar muito, e ficar em dúvida em como definiria toda essa história em apenas um título, cheguei a uma conclusão.

Pensando que essa história teve grande inspiração na banda BTS e seus membros, seria mais que justo dar a ela o título de alguma música pertencente à banda.

Após ficar em dúvida entre algumas músicas da banda e membros, acabei escolhendo uma que tem um grande significado emocional para mim. Quando ainda havia alguns meses que tinha virado fã da banda, e estava no processo de aprender sobre ela e seus membros, me deparei com uma música que me tocou muito quando ouvi e vi sua tradução.

A música se chama ‘*So far away*’, e pertence ao álbum solo ‘*Agust D*’ do membro Suga (Min Yoongi). No álbum, Suga quebrou barreiras quando se referiu a problemas como depressão, fobia social e o custo da fama em suas letras, assuntos que são vistos como tabu na Coreia do Sul, e dificilmente falados em músicas e por artistas no meio do K-pop.

Tão longe... se eu tivesse um sonho, se eu tivesse um sonho que me levasse para longe

Não vá para longe... se você tiver um sonho, um sonho para voar

Sonho que toda a Criação esteja com você até o final de sua vida

Sonho que, onde quer que você esteja, Ela lhe dê boas vindas

Sonho que o caminho que sigas sempre floresça

*Sonho que mesmo que os seus inícios sejam humildes, os finais sempre sejam prósperos²³ (*So far away*, Suga, 2016).*

Se antes dessa música tinha alguma dúvida que viraria fã da banda, todas elas desapareceram no momento. Pensar que alguém que vive literalmente do outro lado do mundo, em uma cultura e língua diferente da minha, conseguiu descrever em uma música tudo aquilo que vinha sentindo durante esse momento de faculdade e um

²³ Tradução *fanmade* por The rise of Bangtan-Subs, disponível em: www.youtube.com/watch?v=-Olx6fkYn1k (acesso em 04/12/2019).

sentimento de fracasso que não conseguia descrever, fez com que meu carinho e respeito pela banda apenas aumentasse.

Por ter esse vínculo emocional com a música, e pensar o quanto sua letra se encaixa no enredo da HQ, decidi por fim dar a ela o seu nome, e homenagear essa obra que significou tanto para mim.

5.3. SO FAR AWAY: A HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Figura 19- Caroline Augusta. Capa da HQ *So far away*, 2019.

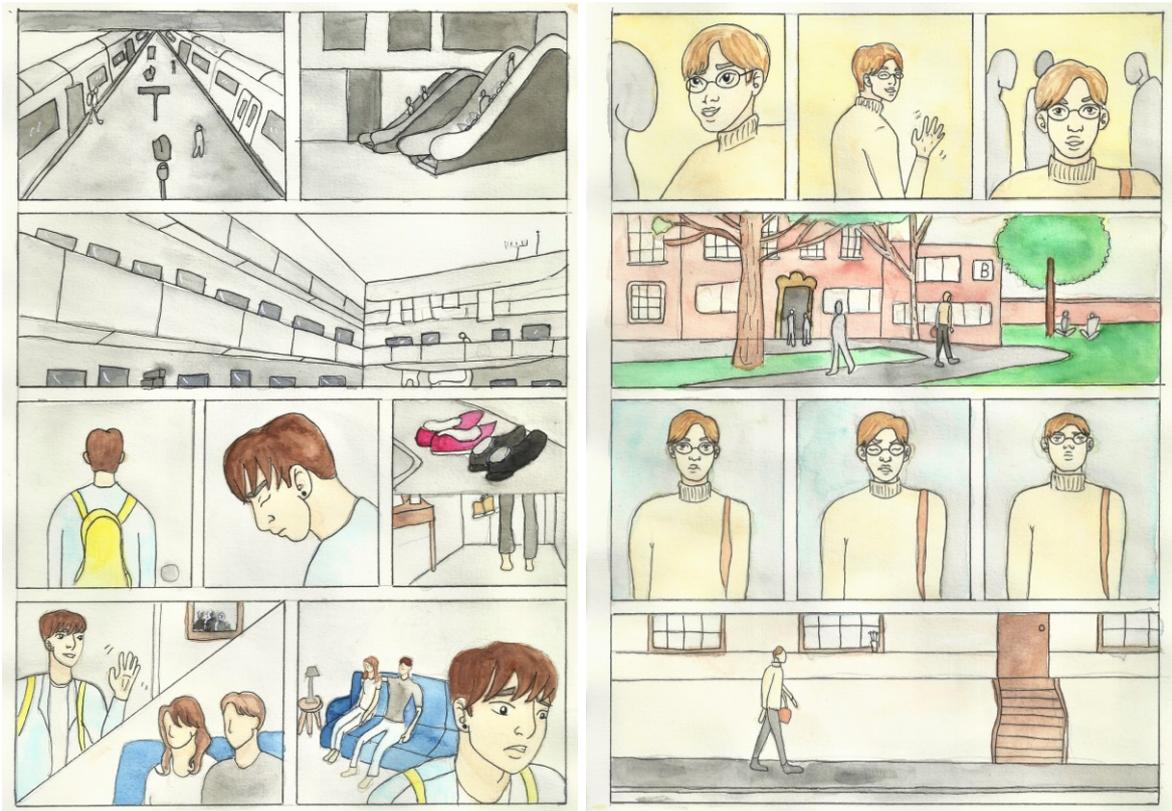


Sinopse:

Jung Hoseok é um estudante de dança que se encontra desesperançado com sua arte. Junto com um inusitado grupo de 6 amigos, eles vivem a vida de universitários que se veem diante de diversos conflitos que vêm com o início da vida adulta e graduação. Quando ele se depara com um empecilho que vai pôr à prova a sua paixão pela dança, será que ele irá se render aos seus medos e dificuldades?

Durante esse período de um ano desenvolvendo a HQ, pensei que gostaria de desenvolver algo mais fechado na história, e não apenas uma parte solta do enredo. Por isso optei por desenvolver a história do início, começando com o prólogo, e depois as outras duas partes que iria desenrolar um pouco do conflito de um dos personagens.

Devido a isso acarretar um número grande de páginas, tive que pensar como iria produzi-las a tempo, e decidi aderir a um estilo de desenho mais simples para poder conseguir produzir essas páginas, e uma pintura também não tão elaborada. Por pensar em todo o processo do quadrinho manual, escolhi por também deixar os balões de fala manualmente, pois considerei que o digital não iria compor bem com a página e seu estilo.



Para essa parte do TCC, decidi deixar a história disponível por enquanto por meio do *Google drive*, e apenas pessoas com o link poderem acessá-la. Pretendo futuramente revisar alguns pontos do enredo, e desenvolver as histórias dos outros personagens que não tiveram muito espaço nessa. Com isso, gostaria de fazer a HQ virar um *webtoon*, porém teria que ver como funciona a questão dos direitos autorais, se poderia continuar usando o nome e imagem dos integrantes da banda, e se abriria mão disso para a publicação. Mesmo que o quadrinho seja uma mescla entre *fanfic* e *fanart* da banda BTS, penso que seu conteúdo vai bem além disso, não se limitando a se dirigir apenas a pessoas que são fãs deste, mas sim para qualquer um que tenha interesse por história em quadrinhos.

Depois de todo esse processo, *So far away* está disponível para acesso no link abaixo:

<http://docs.google.com/document/d/16aoUykb2NfQKmEK3VAvz-VPCEz-KydgEPzoUQ9OGdDo>

Ou



6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste ano pensar nesse material todo que adquiri conhecimento ao longo da minha jornada como fã de vários tipos de artefatos da cultura em uma maneira mais acadêmica, foi muito interessante, e me fez refletir em vários aspectos e particularidades sobre esse universo do *fandom*, e o quão incrível é a variedade de criações que surge deste.

Poder trabalhar com a *fanart* e o meu *fandom* atual ajudou muito no processo de desenvolvimento deste trabalho, fazendo com que o cansativo processo de pesquisa e produção artística se tornasse mais leve, e incentivar na conclusão deste trabalho, já que lidava com duas paixões da minha vida pessoal, que puderam se entrelaçar com o fazer acadêmico e dar criação a esse quadrinho.

Refletindo sobre este ano e TCC, tudo foi um processo complicado. Pensar em como voltar a fazer algo que ao passar dos anos me causava ansiedade, e um sentimento de não ser o suficiente, retomar todos aqueles conhecimentos que antes não tinha muita pretensão de continuar usando.

Foram muitas descobertas, frustrações, alegria e satisfação durante esse processo. Depois dessa jornada toda pensando minha relação com a criatividade e o fazer, cheguei a muitas conclusões próprias e importantes para minha própria jornada de autoconhecimento. E penso que neste ano conturbado esse projeto me fez chegar a muitas soluções sobre minha própria arte. Pretendo continuar desenhando minhas *fanarts*, mesmo que muitos talvez não o consideram interessante o suficiente ou algo de objeto de estudo, evoluir cada vez mais em traços e desenvolver mais minhas técnicas artísticas.

Aprender todo o processo do quadrinho, desde a roteirização, storyboards, enquadramentos e texto, adicionou muito à minha arte e construção pessoal de artista. Posso dizer que me encontrei e me identifiquei muito com a linguagem e que pretendo continuar aprendendo e utilizando ela em outros projetos artísticos e narrativos.

Sobre a história em quadrinhos *So Far Away*, futuramente pretendo retomar essa narrativa e talvez até a partir dela criar a minha própria *webcomic*. Penso que há

muitos outros enredos que podem ser desenvolvidos em cima dela, e que talvez até faça algumas alterações nessa parte que foi desenvolvida durante esse TCC.

De vários modos eu vinha sentindo falta disso, de passar horas sentada apenas com seus pensamentos, um lápis e uma folha em frente. Poder esquecer por alguns minutos qualquer mal que possa te perturbar naquele momento, apenas você e aquele pedaço em branco com possibilidades infinitas.

O trabalho foi de extrema importância para mim, no sentido de ajudar a fazer voltar a vontade de produzir e amar o fazer artístico novamente, e olhar algo e dizer a mim mesma com orgulho que fui eu que fiz aquilo. Lidar com todas as inseguranças próprias e que foram criadas ao longo do curso por objetos externos, me fez muitas vezes pensar que desistir seria a melhor opção, mas agora vejo que ainda é válido continuar tentando. E vejo também como é bom ter a arte como algo para se fazer nos momentos em que apenas pensar já não é mais suficiente, e se precisa de algo para extravasar e deixar as ideias voarem.

REFERÊNCIAS

ALPHA/BETA/OMEGA, disponível em: <http://fanlore.org/wiki/Alpha/Beta/Omega>, acesso 05/07/2019.

BACON-SMITH, Camille, 1986. *Spock Among the Women*. Disponível em: www.nytimes.com/1986/11/16/books/spock-among-the-women.html, acesso em 01/12/2019.

CHOI, JungBong; **MALIANGKAY**, *K-pop: The International Rise of the Korean Music Industry*. New York: Routledge, 2015.

DKDKTV, *The most influential Kpop artist in history*, Disponível em: www.youtube.com/watch?v=IYslazxoQ2w, acesso em 20/06/2019.

FISKE, John. *Television Culture*. London/New York: Routledge, 2011.

FRAMKE, Caroline, 2016. *Creators of popular media are becoming increasingly wary of their fans. That's a problem for everyone*. Disponível em: www.vox.com/2016/6/8/11885562/tv-fans-the-100-fandom, acesso 04/12/2019.

GAMSON, William, *Media Images and the Social Construction of Reality*, 1992.

GRADY, Constance, 2016. *Why we're terrified of fanfiction*. Disponível em www.vox.com/2016/6/2/11531406/why-were-terrified-fanfiction-teen-girls, acesso em 01/12/2019.

HAZEL,BELL, *Always raining here*, 2012. Disponível em <http://alwaysraininghere.com/>, acesso em 04/07/2019.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. 2. ed. New York: Aleph, 2008. Trad. Susana Alexandria. Disponível em: www.nucleodepesquisadosex-votos.org/uploads/4/4/8/9/4489229/cultura_da_convergencia_-_henry_jenkins.pdf. Acesso em: 04/07/ 2019.

JENKINS, Henry. *Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture*. Londres: Routledge, 1992.

JOHANNA-THE-MAD, C.S. PACAT, *Fence*, 2017. Disponível em: www.amazon.com/Fence-1-C-S-Pacat-ebook/dp/B0759DD7SP , acesso em 04/07/2019.

MEXIDO FILMES, *Dor invisível*, 2018. Disponível em www.youtube.com/watch?v=EwflE3Kh-MI, acesso 04/07/2019.

.MIJIN. (HUANG, Felicia), *Our Omega Leadernim*, 2017. Disponível em: www.webtoons.com/en/challenge/our-omega-leadernim/list?title_no=128581&page=1, acesso em 04/07/2019.

MINKEL, Elisabeth, *Why it doesn't matter what Benedict Cumberbatch thinks of Sherlock fan fiction*, 2014. Disponível em: www.newstatesman.com/culture/2014/10/why-it-doesn-t-matter-what-benedict-cumberbatch-thinks-sherlock-fan-fiction (acesso em 01/12/2019).

WIKIPÉDIA. *List of most viewed youtube videos*, Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_most-viewed_YouTube_videos acesso em: 19/06/2019.

ANEXOS

Apresento aqui trabalhos que desenvolvi em paralelo ao TCC, nas disciplinas de Ateliê de Pintura, Ateliê de Fotografia e História em Quadrinhos, projetos que adicionam muito ao trabalho principal e no desenvolvimento deste.





O trabalho desenvolvido em ateliê de fotografia visava estudar mais sobre dois personagens da história em quadrinhos desenvolvida neste TCC, e como seriam suas perspectivas de vida e o tipo de fotografia e arte que eles produziram no contexto da HQ. Realizei isso por meio da criação de perfis de redes sociais falsos e fotografias que foram tiradas por mim, pensando no tema da história em quadrinhos produzida.

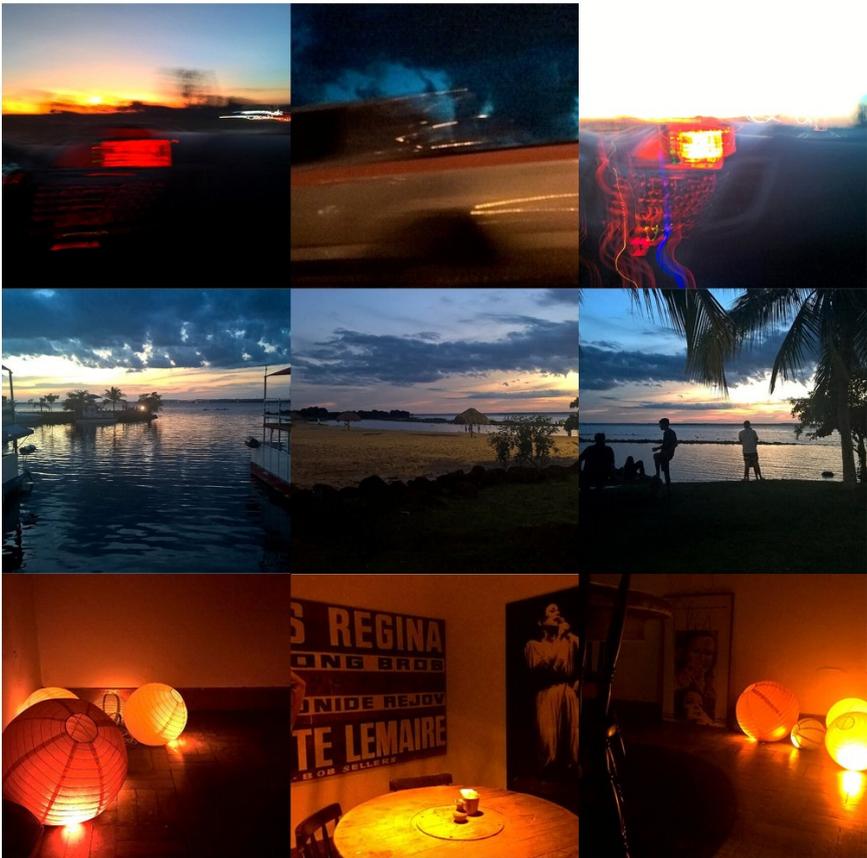
< gcf.97 ...

 **209** publicações **3.001** seguidores **872** seguindo

Mensagem  

Jeon Jungkook
GCF.
ARTES VISUAIS





341 publicações 2.128 seguidores 1.287 seguindo

Mensagem

KimTaehyung

Não tenho certeza de nada, mas a visão das estrelas me faz sonhar.

