

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE ARTES
CURSO DE BACHARELADO EM ARTES VISUAIS

Johnny Tsuk Maduro Hagen

EVIL CHILDREN:
O processo como experiência multimídia

Porto Alegre, 2019

Johnny Tsuk Maduro Hagen

EVIL CHILDREN:

O processo como experiência multimídia

Trabalho de Conclusão apresentado à Comissão de Graduação do Curso de Artes Visuais para
postulação do Bacharelado em Artes Visuais junto ao Instituto de Artes da Universidade Federal do
Rio Grande do Sul.

Orientador: Prof. Dr. Alberto Marinho Ribas Semeler

Porto Alegre, 2019

Johnny Tsuk Maduro Hagen

EVIL CHILDREN:
O processo como experiência multimídia

Trabalho de Conclusão apresentado à Comissão de Graduação do Curso de Artes Visuais para
postulação do Bacharelado em Artes Visuais junto ao Instituto de Artes da Universidade Federal do
Rio Grande do Sul.

Porto Alegre, dezembro de 2019

Prof. Dr. Alberto Marinho Ribas Semeler – Orientador

Prof^a. Dr^a. Teresinha Barachini – Membro da Banca examinadora

Prof. Dr. Adolfo Bittencourt – Membro da Banca examinadora

AGRADECIMENTOS

A quem me encheu de veneno e me presenteou com sua beleza e fúria, sem o qual esta estória teria um capítulo final demasiado sombrio.

A Matt e meus outros consultores culturais. *Thank you very much.*

Ao pequeno *fandom* de Evil Children, que com sua arte e seu carinho me lembrou inúmeras vezes o porquê de eu ter iniciado este projeto, e para quem ele será útil.

A meu orientador e todos dentro da Universidade que confiaram em meu potencial, e negaram-se a aceitar meu fracasso.

A todos aqueles em meus vinte e seis anos que o desejaram ardentemente, e hoje o vêem desfazer-se à sua frente.

RESUMO

Inicialmente concebido como um projeto de romance gráfico, “Evil Children” se expandirá para múltiplos veículos de mídia durante seu desenvolvimento, fundamentando-se como exemplo de narrativa transmidiática. Por meio de imagens e textos organizados em bancos de dados e espalhados pela *web*, incentivará o surgimento de um pequeno grupo de espectadores participativos, que irá interagir com a obra nos moldes de uma cultura de fãs. Este trabalho busca documentar essa trajetória e oferecer explicações para o fenômeno, apoiando-se no pensamento de teóricos de mídia.

Palavras-Chave: Multimídia / Narrativa gráfica / Compartilhamento / *Imaginary world* / Processo / Fragmentação / Transmídia

ABSTRACT

Initially conceived as a graphic novel project, “Evil Children” will expand to several media vehicles during its development, grounding itself as an example of transmedia narrative. Through images and text organised in databases and spread across the web, it will encourage the building of a small group of participative spectators, who will interact with the artwork in a fashion similar to fandom cultures. This paper aims to document the trajectory of the process and offer explanations for the phenomena, basing its research on the work of media theory scholars.

Keywords: Multimedia / Graphic narrative / Sharing / Imaginary world / Process / Fragmentation / Transmedia

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	8
2. HISTÓRICO DO PROJETO	10
2.1. PRIMEIRA ETAPA: CONSTATAÇÕES INICIAIS	10
2.2. SEGUNDA ETAPA: IMAGINARY WORLD, RETROALIMENTAÇÃO E COMPARTILHAMENTO	14
2.3. TERCEIRA ETAPA: BANCO DE DADOS E DESAFIOS SOCIOCULTURAIS	19
2.4. QUARTA ETAPA: REPENSANDO A POÉTICA	25
3. CONCLUSÃO	31
REFERÊNCIAS	32

1. INTRODUÇÃO

Durante séculos, a humanidade tem mantido a tradição de contar histórias, utilizando-se de todas as tecnologias disponíveis em cada período para este fim. Imagens, palavras, suas interações e justaposições serviram como meios para que essas mensagens fossem passadas nas mais diversas sociedades, até os dias de hoje.

Ao chegar na era digital, aquele que se candidata a se tornar um contador de histórias possui um amplo leque de opções para atingir o seu objetivo, muito maior do que qualquer um de seus antepassados. Perdido em meio a múltiplas mídias, algumas ainda pouquíssimo estudadas, caberá a este criador filtrá-las, estudá-las e por fim, dominá-las, partindo de uma questão primordial: Como se conta uma história?

Desta problematização, nasce o projeto EVIL CHILDREN. Como objeto de arte das novas mídias, é digital e multimídia desde sua concepção, e transmuta-se para se adequar a exigências práticas e culturais com o passar do tempo, enriquecendo-se como fazer artístico. Encontra sua poética visual em sua própria pluralidade e fragmentação enquanto pesquisa, convidando o espectador a uma experiência imersiva na linguagem da cultura participativa, tão vital e onipresente na contemporaneidade.

Partindo da relativa linearidade do romance gráfico, o projeto multiplica-se ao dividir-se em um complexo sistema de banco de dados. Personagens, acontecimentos, narrativas e uma miríade de informações são estocados e catalogados em um arquivo virtual, acessível a qualquer um que possuir seu endereço eletrônico.

Como sugerido por Kennedy (2003) no seu artigo sobre a narrativa Matrix, “Esqueça os começos, meios e fins. A nova forma de contar histórias é encontrar seu próprio caminho em um mundo imaginário e fragmentado.” Cabe ao espectador

desenvolver sua experiência artística pessoal utilizando-se da informação fragmentada. O conceito de *imaginary world* deixa a objetividade do universo do cinema e da literatura, e empresta aqui sua pluralidade ao campo de estudos subjetivo das artes visuais.

Visando um acesso ainda mais universal, o projeto expande-se para o ambiente das redes sociais, fundamentando-se como narrativa transmídia. Por meio de páginas na língua inglesa e portuguesa, a informação alcança o espectador de forma direta e simplificada, dialogando com a sinteticidade destes meios de comunicação. Com uma rapidez formidável, “Evil Children”, nascido de uma cultura de fã, vê-se como catalisador de uma nova comunidade on-line, desta vez voltada para si. O intercâmbio com o público torna-se imediato, dadas as possibilidades de retroalimentação oferecidas pelas plataformas sociais, intensificando o sentimento de experimentar uma narrativa não-linear e compartilhada. O *imaginary world* assume o papel principal na construção do projeto, ao invés de ser mero coadjuvante, servindo de base para a exploração de uma autêntica poética visual das novas mídias.

2. HISTÓRICO DO PROJETO

2.1 PRIMEIRA ETAPA: CONSTATAÇÕES INICIAIS

Durante as últimas décadas, há um interesse crescente da Academia em manifestações culturais conhecidas como “culturas de fã”, ou “*fandom*”. Elas serão definidas por Henry Jenkins em sua seminal obra “Cultura da Convergência” (2015, p. 436) como culturas produzidas por fãs de determinado produto de mídia, visando uma circulação interna e extraído da mídia original boa parte de seu conteúdo. Estas comunidades tornam-se com frequência ricas em produções poéticas. Artistas visuais, ilustradores, escritores e ensaístas de múltiplos níveis e formações juntam-se por meio de redes sociais para criar releituras e expansões de obras muitas vezes pertencentes a massivas franquias de mídia, como animações e filmes de super heróis. Esta ficção de fã surge como uma forma de preencher lacunas na fruição do material comercial, como Jenkins observa:

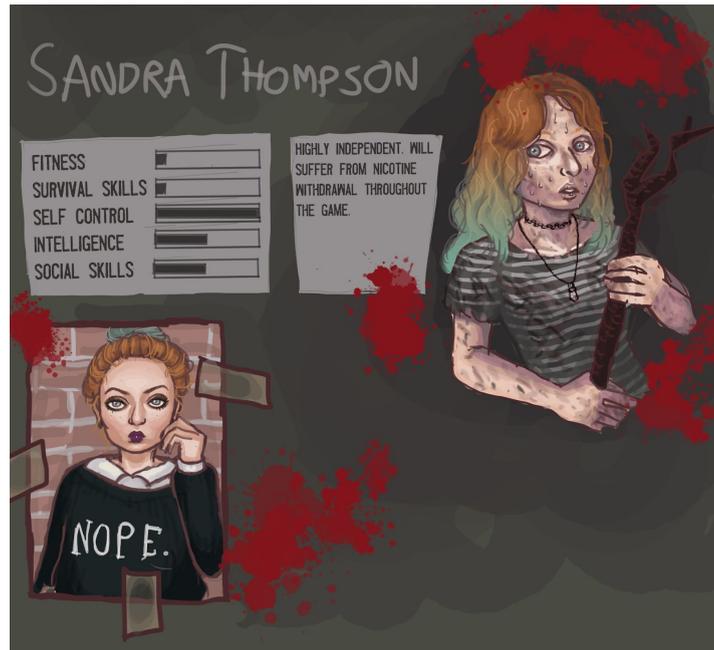
As ambições enciclopédicas de textos transmídia muitas vezes resultam no que pode ser considerado como lacunas ou excessos no desenvolvimento da história[...] Os leitores sentem-se então fortemente estimulados a continuar a elaboração destes elementos, baseados em suas especulações, até que tomem vida própria. A ficção dos fãs pode ser vista como uma expansão não-autorizada das franquias de mídia em novas direções. (JENKINS, 2007)

Em meados de Abril de 2017, dá-se um passo além da trajetória usual de um destes trabalhos. Apoiado num vocabulário visual pessoal construído durante anos, o artista irá gradativamente substituindo e adaptando os elementos da obra original, tendo como objetivo a reapropriação completa das bases estéticas e conceituais na qual a ficção de fã surge.

São produzidos os rascunhos de uma narrativa, por ora delineando características de alguns personagens e possíveis acontecimentos. Segue-se brevemente a publicação na rede social Facebook de um conjunto de ilustrações, representando

um elenco de 24 personagens autorais e estabelecendo um nome para o projeto: Evil Children (Crianças Cruéis, em inglês).

FIGURA 1 – PRIMEIROS RASCUNHOS



FONTE: ARQUIVO PESSOAL, 2017

Nesta etapa inicial, grande parte dos elementos é incerta ou desconhecida. Os personagens existem como entidades avulsas. São conectados entre si não por uma narrativa linear, mas por pequenas narrativas pessoais que acompanham cada ilustração, compondo um mosaico de informação gráfica e escrita ainda a ser desenvolvida. É o princípio de um *imaginary world* (mundo imaginário), conceito utilizado por Mark J. P. Wolf:

Todos as ambientações e lugares experienciados por um personagem fictício (ou que poderiam ser experienciados por um), que juntos constituem um senso unificado de um lugar ontologicamente diferente do mundo material, palpável e assim chamado “real”. Um “mundo” nesse sentido se refere a um domínio experiencial, um *imaginary world* pode ser tão grande quanto um universo, ou tão pequeno como a cidade em que um personagem vive. (WOLF, 2012, p. 493)

Estabelece-se então uma meta para o projeto: transformá-lo em um romance gráfico. Will Eisner (2008, p. 142) define o romance gráfico como “uma combinação de texto, seja ele narrativo ou diálogo (balões), integrado com a arte disposta de forma sequencial.”. Ele seria uma evolução das revistas em quadrinhos do começo do século 20, culturalmente superior por sua maior “sofisticação literária”. Uma mídia apropriada para tramas de temas adultos, como “Evil Children” parece estar se tornando.

Com este objetivo em vista, a estruturação da poética passa a dividir espaço com a estruturação logística de um projeto visual de grandes dimensões. É necessário solidificar os fragmentos de conteúdo em um esquema tradicional de arte sequencial, com suas etapas pré-estabelecidas: roteiro, storyboard e fichas de personagem devem ser elaborados, e uma plataforma de publicação paga deve ser considerada. Impõe-se ao projeto o desafio de adequar-se a um formato já categorizado de arte sequencial que é o do romance gráfico, e suas desafiadoras exigências.

Para o sucesso deste projeto, é de incontestável importância que haja um espectador para o produto final, sem o qual o livro físico perde o sentido de sua existência como objeto. Mas como assegurar-se de que ele estará presente, visto que uma campanha de marketing está fora dos recursos de um artista independente? Uma estratégia precisa ser elaborada.

Estudando as possibilidades do artista e observando a linguagem da cultura participativa contemporânea, é feita a opção por abrir-se uma página no Facebook em Maio de 2017.

Esta página contém não mais do que as informações incompletas anteriormente publicadas. A mudança está na nova organização do material: ao invés de centradas em si, as informações estarão contextualizadas como parte de um todo, sugerindo a existência de um universo autoral a ser destrinchado.

Inicia-se aí a conversão de um punhado de ideias e imagens soltas em um *imaginary world*, já contendo em si a carga cultural e as expectativas associadas ao conceito.

A opção pela fidelização precoce de um possível espectador não é gratuita. Segundo Wolf (2012, p. 288), “audiências que fruem de *imaginary worlds* usualmente estarão interessadas na narrativa extra-diegética da sua produção”. O espectador deverá ser seduzido pelo apelo de testemunhar os primeiros estágios de desenvolvimento de uma produção poética e seu *imaginary world*, usualmente restritos ao artista.

Este sentimento de intimidade e exclusividade com a pesquisa o levará a uma ligação emocional com o projeto inacabado, que porventura poderá torná-lo inclinado a oferecer suporte financeiro em troca, como visto no sucesso das campanhas de *crowdfunding*.

É o conceito de “economia da dádiva” de Mauss (2002) aplicado na produção digital independente, como observado por Jenkins, Ford e Green no capítulo “Courting Supporters for Independent Media” do livro “Spreadable Media” (2013, p. 229).

O *imaginary world* atua aqui como principal catalisador dessa interação: é por meio de personagens, lugares, e situações codificados em um esquema familiar ao espectador que gera-se a empatia. Os signos da cultura pop estadunidense presentes na linguagem visual e escrita do projeto remetem a memórias coletivas, facilitando a identificação e conseqüente apego ao universo autoral ali apresentado.

Cria-se um rústico protótipo do que Jenkins (2015, p. 438) chama de “economia afetiva”: alimenta-se o público compartilhando-se informação privilegiada sobre uma mídia com a qual ele sente-se conectado; em troca, ele irá envolver-se afetivamente com o processo e compartilhá-la com outros, fazendo-a circular pela rede e atraindo mais espectadores.

Estabelece-se, assim, a promessa de uma base de apoio financeiro para a elaboração do produto final, sem a qual o trabalho artístico tem a sua sobrevivência posta em xeque.

A partir deste momento, Evil Children seguirá simultaneamente por dois caminhos. Enquanto o romance gráfico é desenvolvido pelo artista em privado, as redes sociais são palco de uma interessante demonstração do potencial criativo de um *imaginary world*.

2.2 SEGUNDA ETAPA: *IMAGINARY WORLD*, RETROALIMENTAÇÃO E COMPARTILHAMENTO

Seguindo a linha de raciocínio apresentada anteriormente e o conceito de Manovich (2001, p. 200) sobre a pluralidade de interfaces da arte das novas mídias, o projeto avança rumo a outras redes sociais.

Ainda em Abril de 2017, a primeira publicação com a hashtag “#evilchildren” é feita na conta pessoal do artista na rede social Instagram. Em Outubro do mesmo ano, é aberta uma página no portfólio virtual deviantArt para fins de divulgação e uma outra página, para imagens de teor erótico e graficamente chocante, é criada na rede social Tumblr nos primeiros meses de 2017.

Todos estes endereços virtuais serão alimentados com as mesmas informações e imagens, salvo uma ou outra interferência causada pelas políticas de conteúdo de cada *website* ou pela natureza de seu público-alvo.

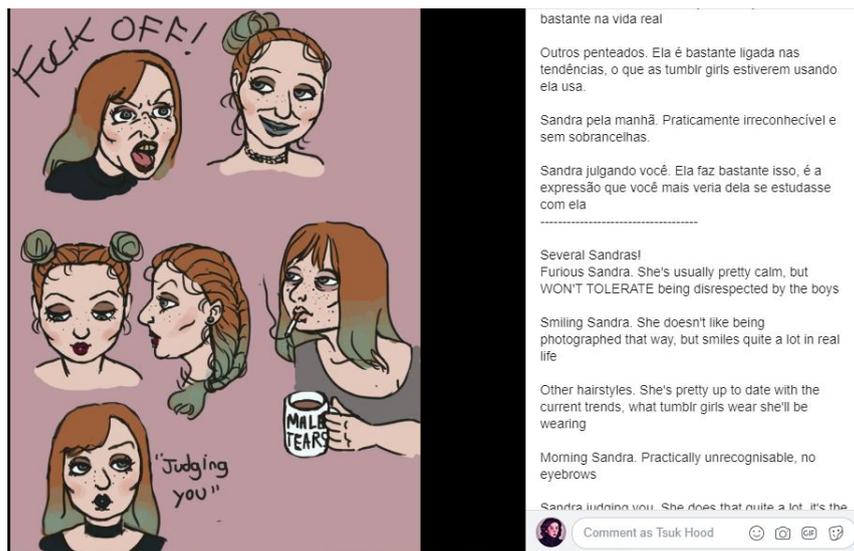
Para Instagram e deviantArt, textos curtos em língua inglesa e imagens em profusão. Para Facebook, textos bilíngues, contextualizando imagens de personagens e ações no universo autoral. Para Tumblr, apenas imagens que estariam sujeitas a censura nos endereços citados anteriormente, de orientação mais conservadora.

FIGURA 2 - DIVULGAÇÃO NO INSTAGRAM



FONTE: INSTAGRAM, 2017

FIGURA 3 - DIVULGAÇÃO NO FACEBOOK



FONTE: FACEBOOK, 2017

É uma prática comum de narrativas transmídia para expandir seu mercado e tornar seu produto atraente a diferentes públicos. (JENKINS, 2007).

O projeto torna-se uma complexa rede dentro da rede. Porém, a narrativa mantém o *imaginary world* unificado no que tange à sua integridade conceitual. (WOLF, 2012).

Descobre-se um perfil definido de espectador: jovem, americano ou brasileiro, pertencente a minorias sociais, consumidor de mídia voltada para o público geek e participante de uma ou mais culturas de fã. Não por coincidência, um perfil similar ao dos personagens do projeto, o que espera-se que vá gerar empatia nesta audiência de nicho. (JENKINS e FORD e GREEN, 2013, p. 230)

É pertinente citar que, apesar de o projeto reter suas características principais em todos os lugares onde for publicado, a audiência irá sofrer leves divergências de acordo com os *websites* utilizados. No entanto, devido ao “comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação” (Jenkins, 2015, p. 28), a maior porcentagem será de espectadores fidelizados, que escolherão acompanhá-lo em mais de um endereço, “em busca das experiências de entretenimento que desejam”.

Em pouco tempo, percebe-se que há uma mudança fundamental no comportamento do público. Não mais meros espectadores, eles decidem interagir com o projeto nas mesmas qualidades em que se apropriam de *imaginary world* presentes em grandes franquias de mídia tradicional.

Trazem de forma independente para o projeto suas experiências em culturas de fã, transformando, reapropriando, reproduzindo, reimaginando, e até intervindo no conteúdo original.

Este comportamento é explicado por Shefrin: (2004, p. 274) “Dentro do mundo dos fã-clubes on-line, produtos são facilmente tratados como partículas abstratas de informação digital. Mais concretamente, como material bruto para a reinterpretação criativa dos fãs.”

Arrojados e dinâmicos, estes espectadores muitas vezes nativos digitais não se contentam em fruir do trabalho artístico em um ambiente controlado.

Emocionalmente afetados pelo universo autoral, eles desenharão os personagens, aplicando a eles seu próprio olhar e linguagem visual. Reinventarão seus

relacionamentos dentro do contexto da narrativa, definindo novos significados de forma muitas vezes arbitrária.

Utilizarão, por fim, a oportunidade de contato direto com o artista por meio das redes sociais para registrar suas sugestões, críticas e elogios, criando uma colorida colcha de retalhos virtual de vivências artísticas com o material, continuamente atualizada e complementada. Afinal, como Jenkins constata:

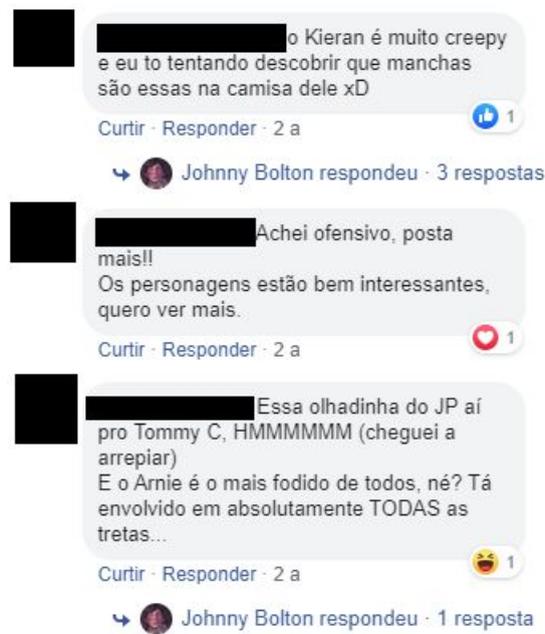
Os fãs rejeitam a ideia de uma versão definitiva produzida, autorizada e regulada por algum conglomerado. Em vez disso, idealizam um mundo onde todos nós podemos participar da criação e circulação de mitos culturais fundamentais. (JENKINS, 2015, p. 396)

FIGURA 4 - ARTE DE FÃ



FONTE: BETINADALUA, INSTAGRAM, 2018

FIGURA 5 - EXEMPLO DE RETROALIMENTAÇÃO GERADA NO FACEBOOK



FONTE: FACEBOOK, 2017

É de praxe imaginar que no instante em que é decidida uma abordagem focada em mídia social para uma poética, o artista deixa de ser o dono em termos absolutos da obra. Se a autoria e os direitos legais permanecem exclusivos a ele, cópias, reproduções, intervenções e reimaginações do material original certamente existirão, desejadas ou não, como exemplificam Shefrin em seu artigo (2004) e Jenkins no capítulo “Por que Heather Pode Escrever” de sua obra “Cultura da Convergência” (2015, p. 280).

A presença de um *imaginary world* identificado pelos seus três elementos básicos de acordo com Wolf (2012, p. 202) (“um espaço onde coisas podem existir e eventos podem acontecer; uma linha do tempo onde eventos podem acontecer; e um personagem ou mais habitando o mundo”) por si só convida o espectador familiarizado com esta linguagem a interagir com a obra.

Adicione a isto o estímulo à customização da experiência próprio da era digital e o dado de que um grande número de espectadores está envolvido com a cultura de fã, e estará explicada a impressionante resposta da audiência.

2.3 TERCEIRA ETAPA: BANCO DE DADOS E DESAFIOS SOCIOCULTURAIS

Paralelamente a esta animada troca ocorrendo nas plataformas digitais, as questões fundamentais do romance gráfico continuam a ser desenvolvidas no âmbito particular do artista.

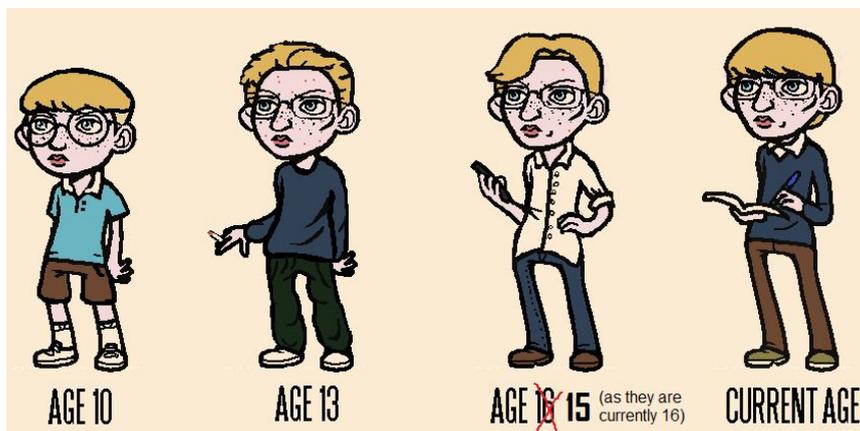
Antes da primeira linha ser desenhada, a prioridade é resolver os problemas estruturais causados pela complexidade do projeto, tanto no seu roteiro quanto nas minúcias de seu *imaginary world*. Para isto, temos que entender com exatidão o que será o produto final.

A trama principal de “Evil Children” gira em torno de 24 estudantes em uma localidade fictícia no Meio-Oeste estadunidense. Suas vivências se intercalam durante todo o período coberto pelo roteiro, que transcorre do ano de 2012 até o fim de 2018, e são destrinchadas por um narrador-personagem, que conta a história de dentro de um presídio anos após o último capítulo.

Ao contrário de romances interativos da década de 90, como “No Dead Trees” (Benson, 1998), em que cada personagem é responsável por apresentar sua história, aqui um único agente se encarrega de oferecer seu ponto de vista sobre diversos estudantes, não sem aplicar julgamentos pessoais às suas trajetórias. É uma narrativa linear clássica, sob medida para o formato de livro impresso.

No que tange à sua arte sequencial, o roteiro e os rascunhos da arte estipulam que “Evil Children” focará em uma miríade de detalhes visuais para revelar reviravoltas do enredo: o corte de cabelo de um personagem poderá significar uma mudança no estado de espírito deste, não contextualizada pela informação textual; um personagem representado no plano de fundo de uma cena dará uma conotação diferente a um momento anterior na cronologia da história, e assim por diante. Será notável, por vezes, a incongruência das situações apresentadas nos painéis com as descrições textuais do narrador, revelando ao leitor sua incorrigível parcialidade e adicionando camadas psicológicas ao romance. Estes “detalhes desnecessários” serão, de acordo com Tom Shippey, o que tornará uma obra de ficção “mais realista” aos olhos do espectador. (SHIPPEY, 2003).

FIGURA 6 - INFORMAÇÃO VISUAL NÃO CONTEXTUALIZADA PELO ROTEIRO



FONTE: ARQUIVO PESSOAL, 2017

Para que se obtenha a coerência necessária ao se fazer a conversão da informação deste intrincado *imaginary world* em arte sequencial, é imprescindível que haja um banco de dados à disposição do artista.

Minuciosamente organizado e de fácil navegabilidade, listando personagens, acontecimentos, lugares, relacionamentos e o que mais mostrar-se relevante para a solidificação do romance gráfico, ele deverá trazer para a construção do *imaginary world* o que Manovich compreende que seja a forma de organização do mundo contemporâneo. (MANOVICH, 2001, p. 194-195)

A primeira tentativa de montar este compêndio autoral data de Abril de 2017. É criado um arquivo no software OneNote, onde a informação será organizada em abas e desenvolvida com hyperlinks, emulando um sistema de enciclopédia. Ele não será, no entanto, suficientemente dinâmico para abarcar a variedade de material contido no *imaginary world*. Apresentará problemas majoritariamente no que tange à manipulação e inserção de imagens, sendo assim incompatível com um projeto multimídia.

FIGURA 7- PRIMEIRO BANCO DE DADOS

Sandra
domingo, 30 de abril de 2017 18:56



Full name: Sandra Maisie Thompson
Build: Tall, with broad shoulders, broad hips and large breasts. Has the classic Plus Size Model build
Family background: Lives on a middle-class house with her mother Cate and younger sister Anna. She's always fighting with them, arguing loudly with the mother and sometimes hitting the sister. She spends most of her time locked on her room or at friends houses, often staying out for days.
Behaviour/attitude (daily): Looks cool, mysterious and detached to people outside her circle, is actually sweet and caring.
Behaviour/attitude (crisis): Self-destructive. Will alternate between partying and doing drugs until exhaustion and long days on her bed, doing nothing.
Style: Soft grunge and nu goth. Black and white clothing, with snarky phrases or striped. Mixes between loose and tight shapes, trousers always high waisted. Will never be seen without dark coloured lipstick.
Secrets/tears: Her friends/BF leave her. Her lies are discovered.
Social group/friends: The cool weird kids. She's not actually fond of any of them, and some of them even ~~irk~~ the hell out of her. Will develop a strong bond with JP and the meanest boys later in the story.
Sex life: Straight, slightly busy. Many people want to fuck her but she's quite selective. Later in the story will start dating JP.
Activities/hobbies: Hanging out with friends, going to parties, watching series/movies, diy her clothes, running an aesthetics tumblr blog
Good/likeable/reliable traits: Gorgeous/feminist/independent/is truly infatuated with JP/Dies tragically (likely by suicide)
Bad/unlikeable traits: Doesn't care about Willa when she's being bullied/Rude to people/Attention-seeking/irresponsible, exchanges her friends for drugs and the cute dealer
Further info:
-Smokes and drinks a lot
-Earns a bit of money selling custom pastel goth jewelry at school and piercing people
-Likes to tell heartbreaking stories about past relationships, sexual and domestic abuse. Nobody knows if it's true or she's just making it up to draw attention to her.
-Feminist, very into social justice, owns a Male Tears mug
-Is diagnosed with depression and takes medicine for it. The medicines have made her fat

Rules of the Game
RULES OF THE GAME (digit
Forest High Cast
Social Groups
OUTDATED Social Stats
Character stats
Wills
John
Ryan
Bidget
Darson
Sandra
Kic'Lynn
JP
Kyle
Donald
Amanda
Nille
Sharon
Annie
Kieran
[DELETED]Tommy
Jenna

FONTE: ARQUIVO PESSOAL, 2017

Em Junho de 2018, uma nova tentativa será feita em uma versão atualizada do software, encontrando os mesmos desafios.

Concomitantemente a estes empecilhos, o projeto sofrerá contratempos em outras áreas.

No decorrer dos anos de 2017-2018, diversas mudanças socioculturais ocorrem em todas plataformas da rede.

Nas comunidades de fãs, há um aumento da politização e envolvimento com práticas e conceitos de justiça social, como observa Winterwood em seu ensaio “Discourse is the New Wank”:

Discordâncias em comunidades de fãs também adquiriram um tom mais político e acadêmico. [...] Essas discussões no Tumblr e no Twitter diferenciam-se no fato de que podem rapidamente tornar-se virais, com um grande número de pessoas dando suas opiniões e nem todas enxergando a discussão completa, ou vendo apenas uma certa versão de uma publicação e reagindo a ela. [...] É extremamente fácil para uma discussão ou ideia se radicalizar no Tumblr. (WINTERWOOD, 2008).

Esta nova forma de ativismo, embora louvável, irá intensificar o abuso das estratégias de “call-out”, como exemplificado por Rachel Wayne em seu artigo “The Problem with Call-out Culture” (Wayne, 2019). Tais estratégias, de repercussão variável quando direcionadas a nomes da mídia mainstream, podem ter efeitos

devastadores em criadores independentes, como visto no incidente da tentativa de suicídio da artista zami070 (NGUYEN, 2015).

Na outra extremidade ideológica, a censura a artistas eróticos e criadores de material julgado como obsceno em redes sociais seguirá seu curso, intensificando-se exponencialmente (Shaw, 2019). Em Dezembro de 2018, numa clara tentativa de apaziguar ânimos conservadores, a plataforma Tumblr altera sua política de conteúdo. É declarada inapropriada a publicação de imagens de teor sexual ou nudez, marcando assim a morte do endereço virtual do projeto neste *website*. (LIAO, 2018).

“Evil Children” vê-se na mira de uma dupla “caça às bruxas” contemporânea, encontrando sua sobrevivência ameaçada.

Como mídia visual voltada para o público adulto, perderá a única rede social que outrora permitiria a divulgação de seu conteúdo livre de censura.

Como uma obra que lida com questões polêmicas como bullying, violência sexual, transfobia e psicofobia, o projeto (e conseqüentemente seu autor) se encontrará em uma posição delicada enquanto objeto de arte inserido em uma cultura de fã.

São grandes as chances da problematização artística e sociológica do material sair do nível teórico e conceitual e incorrer em estratégias de “call-out”. Uma mácula particularmente perversa e indelével na obra de um artista que se dispõe a dialogar com esta cultura hiperconectada, hiperveloz e hiper-engajada socialmente e, como exemplifica Lopez em seu ensaio “Fan activists and the politics of race in The Last Airbender”, capaz de causar ondas de reação de proporções imprevisíveis. (LOPEZ, 2012).

Sacrifícios deverão ser feitos para garantir a continuidade do projeto. Ao final de 2018, grande parte da divulgação de “Evil Children” nas redes sociais estará suspensa, como estratégia temporária de autopreservação. A retroalimentação será deixada de lado por ora, priorizando os desafios impostos pelo romance gráfico.

Ao prosseguir na escrita do roteiro, chega-se a um ponto em que os dados disponíveis sobre o local onde a história é ambientada não mais serão suficientes para garantir a verossimilhança.

Singularidades essenciais da cultura e sociedade estadunidense, com ênfase nas pequenas comunidades semi-urbanizadas do Meio-Oeste, deverão estar presentes, sob o risco de se incorrer de forma involuntária em uma constrangedora insensibilidade cultural.

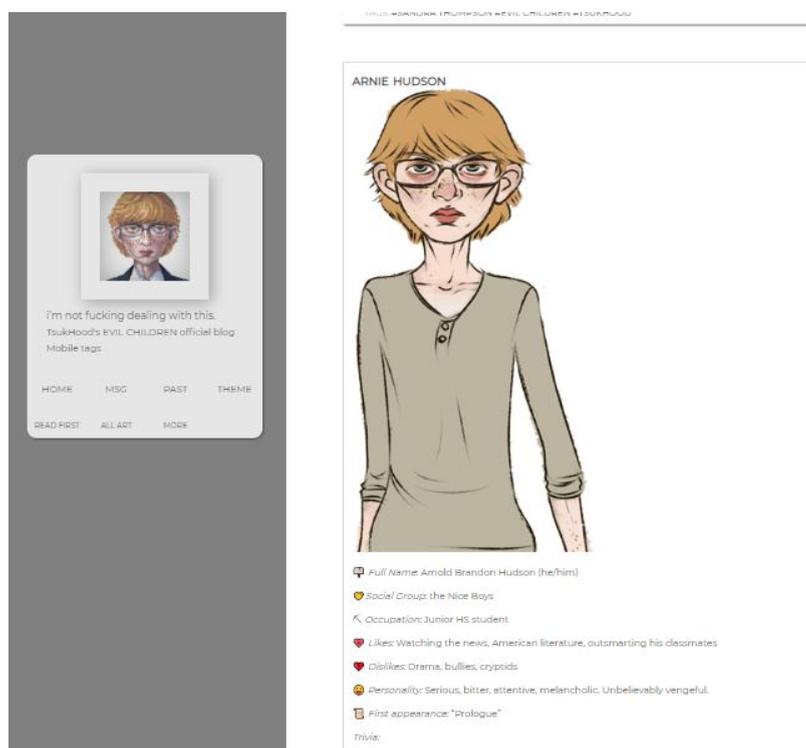
Afinal, como avisa Wolf (2012, p. 57), “a invenção precisa levar em consideração o conhecimento da audiência, para evitar criar algo implausível e destruir a verossimilhança do *imaginary world*.” Torna-se evidente a necessidade dos serviços de uma consultoria cultural especializada.

Tendo em vista o panorama geral, um novo plano de ação deve ser elaborado. Em Junho de 2019, a segunda página para “Evil Children” em Tumblr vai ao ar. Há uma mudança crucial no enfoque: visto que o material de cunho sexual não será mais aceito na plataforma, este endereço se concentrará em servir como um modesto banco de dados público, contendo informações simplificadas do *imaginary world* para espectadores de língua inglesa.

Utilizando um intuitivo sistema de *hyperlinks* e ricamente ilustrado, possibilitará à audiência a navegação pelo universo autoral como se folheasse uma enciclopédia. Personagens, acontecimentos e lugares estarão organizados por categorias de fácil identificação, trazendo para o projeto uma experiência de imersão similar aos romances interativos da década de 90, como o já citado “No Dead Trees”.

A interface do blog encarna com perfeição o conceito de Manovich (2001, p. 41) de que todo objeto na *web* tem a mesma importância, e que todos podem ser conectados.

FIGURA 8 - NOVO ENDEREÇO ELETRÔNICO DO PROJETO



FONTE: TUMBLR, 2019

Enquanto o caos fundamentalista domina as redes sociais e sabota a manutenção da cultura de fã associada ao projeto, o trabalho no romance gráfico segue sem interrupções.

Após exaustivas pesquisas em comunidades internacionais, nos primeiros meses de 2019 chega-se a um pequeno grupo disposto a prestar serviços de consultoria cultural. Estes consultores deverão ter acesso total ao material, de forma a poder avaliá-lo na íntegra.

A problemática apresentada nos estágios iniciais do projeto ressurgiu, com uma indagação adicional: como criar um banco de dados completo, organizado e de fácil acesso para a imensidão do *imaginary world* e, ao criá-lo, como disponibilizá-lo para o público.

Ao analisar as páginas do projeto já disponíveis na rede, concluiu-se que nenhuma terá as características necessárias para abrigar este banco de dados. Pela natureza das redes sociais, a informação contida ali será obrigatoriamente sintetizada,

demasiado sintetizada para permitir aos consultores a análise aprofundada competente a eles.

Surge no horizonte uma alternativa outrora ignorada: a nuvem. Em Abril de 2019, no serviço de armazenamento de dados na nuvem Google Drive, é criada a pasta “Evil Children”.

Ali, o banco de dados alcançará sua potência máxima. Imagens, textos e gráficos poderão ser estocados e categorizados utilizando-se deste sistema, simpático a projetos multimídia e desprovido das ferramentas de censura comuns a redes sociais. Torna-se possível aos consultores uma visão panorâmica e detalhada do conteúdo a ser avaliado.

Em Julho de 2019, a revisão cultural e o roteiro estarão finalizados. Assim, com o banco de dados do *imaginary world* em um nível de completude satisfatório, e informação visual em quantidade mais do que suficiente, é chegada a hora de passar para a última etapa de desenvolvimento antes do esboço das páginas: o storyboard.

Contudo, as problematizações do projeto estarão longe do fim, e terão papel fundamental no caminho a ser seguido a partir deste momento.

2.4 QUARTA ETAPA: REPENSANDO A POÉTICA

Ao iniciar um processo artístico, é infalível ser confrontado mais cedo ou mais tarde pela questão que assola qualquer criador: como definir quando um trabalho está acabado? Na contemporaneidade, esta definição consolida-se como um dos maiores desafios do artista.

Tendo-se em mente que os limites tradicionais entre “finalização” e “processo” tornaram-se anacrônicos, a fluidez das novas poéticas visuais pode ser de difícil manejo para um artista acostumado aos antigos métodos de organização da produção.

Apesar de ter o dinamismo e a versatilidade como características principais, “Evil Children” não estará imune a este problema.

Por volta dos primeiros meses de 2019, o projeto passa a contar com a orientação de um professor do Instituto de Artes da UFRGS. É estabelecida a meta de incorporar elementos de “Evil Children” a este Trabalho de Conclusão, aproveitando-se da solidez conceitual e riqueza de conteúdo desenvolvidas e aperfeiçoadas durante dois anos de pesquisa. Com o aprofundamento das bases teóricas, abrirá-se espaço para questionamentos acerca do objetivo inicial do projeto.

Um dos primeiros pontos a ser debatido é o protagonismo do romance gráfico. Tradicional e com a promessa de ser “finalizado” numa concepção clássica do termo, ele ocupa a posição de destaque na hierarquia da poética.

Todas as outras dimensões do projeto convergem para ele, como estradas levando a uma capital. No planejamento delineado ainda em 2017, o banco de dados, os domínios virtuais, e até a retroalimentação gerada nas redes sociais não deverão servir para mais do que fortalecer e facilitar a viabilização desta impressão física. Ora, se até então “Evil Children” existe no mundo primariamente como uma experiência transmidiática, expandida pela navegação em seu *imaginary world* em múltiplos endereços eletrônicos e com potencial para gerar sua própria cultura de fã, por que necessitaria de uma publicação impressa para se validar como pesquisa? Dentro da lógica da arte das novas mídias, este “material de divulgação” já não se caracterizaria como um trabalho artístico independente e “completo”, num sentido amplo da palavra?

Seria o projeto fragmentado, compartilhado em diversas plataformas multimídia e “inacabado” uma poética visual mais rica do que o objetivo inicial?

Partindo destes questionamentos, subverte-se a orientação que até então vigorava na realização da pesquisa.

De forma geral, há uma mudança do foco em aspectos práticos para o estudo da teoria. O interesse debruça-se sobre a obra de teóricos da arte da novas mídias,

como Manovich; pesquisadores dos meios de comunicação como Wolf e Jenkins, artistas de narrativas gráficas que investigam o próprio ofício, como McCloud e Eisner; e estudiosos da cultura de fã oriundos dela ou não, como Winterwood e Lopez.

O fetiche da “finalização” é pouco a pouco esvaziado de significado conforme aprofunda-se o conhecimento na linguagem das novas mídias, da qual “Evil Children” é produto inegável.

Manovich irá definir a impossibilidade de se completar um *website* como algo intrínseco à sua estrutura (2001, p. 196), citando como motivo a natureza aberta do *website* como mídia. Nesta perspectiva, a “falta de informação” e “acabamento” dos endereços eletrônicos do projeto serão nada mais que características do veículo de mídia em que estão inseridos. Podendo ser editados e expandidos por um período indefinido, afirmam-se como legítimos por sua existência na *web* como interfaces de uma poética visual, sem a obrigação de cumprirem determinada meta arbitrária.

O conceito de *imaginary world* também rejeita a noção engessada de completude. Como Doležel afirma em “Heterocosmica” (1998, p. 196), ser incompleto não apenas é aceitável para um universo autoral: é uma das principais qualidades que os torna distintos do mundo real.

Tal como a *internet* em si, têm potencial de crescimento incalculável. Personagens, cenários, acontecimentos e outros elementos do *imaginary world* podem ser aprofundados e enriquecidos com detalhes conforme mergulha-se na sua caracterização.

Em um caminho alternativo, parte-se de elementos criativos relativamente simples em sua concepção para destrinchá-los e contextualizá-los com base em parâmetros da vida real, numa espécie de *making of* da poética.

Nota-se que ambos os casos tomam o autor como agente único da manutenção do *imaginary world*; incluindo-se a cultura de fã gerada pela obra e todos os seus desdobramentos “não-oficiais”, as possibilidades são infinitas.

Analise-se o exemplo de “Evil Children” em si: criado por um fã de uma franquia transmídia, utilizando como base um universo alternativo desta franquia, igualmente criado por fãs. Como observado por Jenkins:

Uma parte maior dessas criações será boa o suficiente para atrair o interesse de um público modesto, para inspirar a criação de outros artistas, ou para fornecer novos conteúdos que, quando refinados por muitas mãos, talvez se transformem em algo mais valioso no futuro. É assim que o processo tradicional funciona, e a convergência alternativa representa a aceleração e a expansão do processo tradicional para a era digital. (JENKINS, 2015, p. 227)

Do fã veio, e ao fã voltará.

Ainda no tocante à problematização do romance gráfico, há outra questão a ser debatida: a comoditização da arte. Desde os primeiros estágios de desenvolvimento, o projeto organiza-se para ser um objeto físico, de valor atribuído, capaz de gerar lucro para o artista.

Neste esquema, “Evil Children” não será mais uma ideia, e sim uma ideia convertida em commodity, como teoriza Hyde (1983). Havendo o livro impresso, ficará estabelecido que esta ideia não é para ser circulada livremente, devendo ser paga uma taxa para fruí-la. O limite para a exploração do *imaginary world* e sua narrativa deixa de ser a dedicação do fã, e se transforma em um valor monetário fixo em reais (ou dólares).

Decide-se por uma mudança de estratégia. Pesando os prós e os contras, há um entendimento por parte do artista que este cenário não se encaixa na construção da poética do projeto.

De sua concepção como ficção de fã, passando pela apropriação do público e dependência da consultoria de voluntários, “Evil Children” firma sua base conceitual em ser não um produto, mas uma experiência artística participativa e completamente gratuita, feita para o compartilhamento numa lógica de economia de dádiva, contrastando com a intenção anterior de comodificá-la.

Seria justo com a audiência do projeto, composta de um grande número de pessoas de baixa renda e/ou em situação de vulnerabilidade social, privá-la de parte fundamental da fruição da obra como um todo pelo prazer de “assinar um contrato e seguir o modelo da indústria tradicional”, como questionado pelos pesquisadores do *Networked Publics?* (Russell et al., 2012) Valeria a pena romper o contrato da economia de dívida, falhando em compartilhar o material?(JENKINS et al., 2013, p. 63).

Outras formas de publicação devem ser elaboradas. A promessa original de um romance gráfico sofrerá ajustes para se adequar às novas diretrizes teóricas. Removendo da publicação impressa o protagonismo na poética, são estudados com mais afinco os desafios formais do material.

Apesar de já existir como narrativa linear em seu roteiro, “*Evil Children*” ainda carece de uma mídia em que possa explorar toda a sua carga de informação visual de forma não fragmentada. A definição clássica de “história em quadrinhos”, como formulada por McCloud (2005, p. 9) sobre o termo de Eisner “arte sequencial”, continua a satisfazer todos os pontos levantados.

Após uma análise de diversos meios de formalizar uma narrativa gráfica, chega-se ao formato da *webcomic*. Pouca diferença há deste veículo para o romance gráfico, sendo a mais notável o método de disseminação: enquanto o romance caracteriza-se como commodity da mesma forma que um livro de papel, a *webcomic* é distribuída gratuitamente em um endereço virtual.

A preocupação com a acessibilidade da audiência tem seu fim, da mesma forma que a ênfase na finalização. O artista volta ao seu trabalho na *webcomic*, sem a pressão de amarrar todas as pontas do projeto. O processo, aqui, torna-se o projeto.

Diante de uma pesquisa tão descentralizada, é difícil eleger um elemento de protagonismo. Se há um, entretanto, ele certamente será o banco de dados. Explicado por Manovich como “o centro do processo criativo na era do computador”

(2001, p. 200), em “Evil Children” ele se torna parte da poética visual. Mais do que um veículo, ele serve como cartão de visita do projeto, apresentando e familiarizando a audiência com seu *imaginary world*.

Se Manovich usará a obra da pesquisadora de teoria narrativa Mieke Bal (2017) para diferenciar um banco de dados comum do que poderia se chamar de uma narrativa, “Evil Children” irá se encaixar em todos os seus critérios. Transmídia e contemporâneo, o projeto vai além da dicotomia entre narrativa e banco de dados quando incorpora os dois, simultaneamente e de forma justaposta, à sua poética visual, criando um dos “híbridos” teorizados por Manovich:

Competindo para dar sentido ao mundo, o banco de dados e a narrativa produzem incontáveis híbridos. É difícil achar uma enciclopédia sem traços de uma narrativa, e vice versa. [...] Ao mesmo tempo, muitas narrativas, como os romances de Cervantes e Swift, até mesmo os poemas épicos de Homero — as narrativas fundadoras da tradição ocidental — navegam por enciclopédias imaginárias. (MANOVICH, 2001).

3. CONCLUSÃO

Iniciar uma poética visual sempre será a maior aventura de todas. Não há um mapa indicando o caminho a ser percorrido e, mesmo partindo de uma base teórica forte, a vivência trata de alterar planos dados como imutáveis. A capacidade para desdobramentos inesperados multiplica-se exponencialmente em um projeto da complexidade prática e conceitual de “Evil Children”.

Partindo de uma abordagem demasiado tradicional, o projeto reinventa-se ao visitar sua origem como ficção de fã. Resiste a impulsos de encaixotar-se em definições pré-concebidas sobre objetos de arte, conservando assim sua potência como poética visual das novas mídias. Ao invés de rejeitar sua natureza transmidiática e fragmentada, abraça-a, agregando valor ao universo em que está inserido.

O estudo da teoria aqui revela-se um fator de realização social, mais do que a manutenção de um status quo elitista e autocentrado. Por meio da legitimação advinda da obra de outros pesquisadores, culturas e identidades marginais são trazidas para o debate como protagonistas, ao invés de meros objetos de estudo. Vozes transgênero, não-heteronormativas e neurodivergentes assumem o comando da própria narrativa, trazendo uma perspectiva mais diversa para os espaços de geração e disseminação de conhecimento. Comunidades negligenciadas e por vezes ridicularizadas demonstram seu potencial para tornar-se importantes produtores de conteúdo num panorama artístico cada vez mais saturado, anacrônico e repetitivo, tanto dentro como fora do *mainstream*.

“Evil Children” prossegue seu caminho como projeto-processo com pouquíssimas certezas. Porém, uma constatação se prova inegável: o futuro da arte contemporânea, com ênfase na arte das novas mídias, está do lado de fora da Academia. Se este trabalho puder adicionar ao menos alguns pedregulhos à ponte entre a formalidade das instituições do saber e a espontaneidade das expressões artísticas da era digital, sua existência como pesquisa já se faz justificada.

REFERÊNCIAS

BAL, Mieke. **Narratology**: Introduction to the Theory of Narrative. 4. ed. Toronto: University of Toronto Press, 2017.

BENSON, David. **No Dead Trees**, 1998. Disponível em: https://web.archive.org/web/20061119125044/http://www.nodeadtrees.com/NDT/novel_main.html. Acesso em: 2 dez. 2019.

DOLEŽEL, Lubomír. **Heterocosmica**: Fiction and Possible Worlds. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1998.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**: Princípios e Práticas da Lenda dos Quadrinhos. 2. ed. São Paulo: Devir Livraria, 2008.

HYDE, Lewis. **The Gift**: Imagination and the Erotic Life of Property. Nova York: Vintage Books, 1983.

JENKINS, Henry. Transmedia Storytelling 101. **Confessions of an Aca-Fan**, 21 mar. 2007. Disponível em: http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html. Acesso em: 2 dez. 2019.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2015.

JENKINS, Henry; FORD, Sam; GREEN, Joshua. **Spreadable Media**: Creating Value and Meaning in a Networked Culture. Nova York, Londres: New York University Press, 2013.

KENNEDY, Louis. Piece of Mind: Forget about beginnings, middles, and ends. The new storytelling is about making your way in a fragmented, imaginary world. **The Boston Globe**, 1 jun. 2003, p. 1.

LIAO, Shannon. Tumblr's adult content ban means the death of unique blogs that explore sexuality. **The Verge**, 6 dez. 2018. Disponível em: <https://www.theverge.com/2018/12/6/18124260/tumblr-porn-ban-sexuality-blogs-unique>. Acesso em: 2 dez. 2019.

LOPEZ, Lori Kido. Fan activists and the politics of race in *The Last Airbender*. **International Journal of Cultural Studies**, v. 15, n. 5, p. 431-445, set. 2012. Disponível em: <https://dx.doi.org/10.1177/1367877911422862>. Acesso em: 2. dez. 2019.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.

MAUSS, Marcel. **The Gift**. Nova York, Londres: Routledge, 2002.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 2005.

NGUYEN, Clinton. An Attempted Suicide Forced a Tumblr Community to Open Its Eyes About Bullying. **Vice**, 6 nov. 2015. Disponível em: https://www.vice.com/en_us/article/3da838/an-attempted-suicide-forced-a-tumblr-community-to-open-its-eyes-about-bullying. Acesso em: 2 dez. 2019.

RUSSELL, Adrienne; ITO, Mizuko; RICHMOND, Todd; TUTERS, Marc. Culture: Media Convergence and Networked Participation. *In*: Kazys Varnelis (ed.). **Networked Publics**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2012.

SHAW, Anny. Artists take stand against social media censorship. **The Art Newspaper**, 28 mai. 2019. Disponível em: <https://www.theartnewspaper.com/news/artists-take-stand-against-social-media-censorship>. Acesso em: 2 dez. 2019.

SHEFRIN, Elana. Lord of the Rings, Star Wars, and Participatory Fandom: Mapping New Congruencies between the Internet and Media Entertainment Culture. **Critical Studies in Media Communication**, v. 21, n. 3, p. 261–281, set. 2004. Disponível em: <http://civicpaths.net/groupblog/wp-content/uploads/2010/07/Lord-of-the-Rings-Star-Wars-and-Participatory-Fandom.pdf>. Acesso em: 2 dez. 2019.

SHIPPEY, Tom. **The Road to Middle-Earth: How J.R.R. Tolkien Created a New Mythology**. Boston: Mariner Books, 2003.

WAYNE, Rachel. The Problem with Call-out Culture. **Medium**, 13 jan. 2019. Disponível em: <https://medium.com/@rachelwayne/the-problem-with-call-out-culture-4edecb31e192>. Acesso em: 2 dez. 2019.

WINTERWOOD, Lily. Discourse is the new wank: A reflection on linguistic change in fandom. **Transformative Works and Cultures**, v. 27, jun. 2018. Disponível em: <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/1276/1724>. Acesso em: 2 dez. 2019.

WOLF, Mark J. P. **Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation**. 1. ed. Nova York, Londres: Routledge, 2012.