

4

***Adventure Time* e o caso Natasha Allegri: apropriação de bens culturais, fan art e o novo ciclo produtivo televisão/internet**

and the case Natasha Allegri: appropriation of cultural goods, fan art and new productive cycle television/internet

Pedro Henrique Baptista Reis¹

ABSTRACT Este artigo busca identificar as relações narrativas e artísticas contidas no caso de Natasha Allegri e sua *fan art* com sexos trocados ou gender swap dos personagens do desenho animado de sucesso, da rede americana de televisão a cabo Cartoon Network, *Adventure Time*. O trabalho enfoca o circuito de produção de fan art e apropriação da narrativa e personagens dos desenho em blogs e comunidades virtuais a partir da influência da criação de Allegri e de sua apropriação oficial pelos produtores e veiculadores de *Adventure Time*.

KEYWORDS televisão; cibercultura; desenhos animados; *fan art*; *fandom*.

RESUMO This article endeavours in identifying the narrative and artistic relationships contained in the Natasha Allegri's case and her gender swapped fan art version of the characters of the animated cartoon, of the north american cable network Cartoon Network, *Adventure Time*. The work focuses on the production circuit of fan art and appropriation of the narrative and characters of the animated cartoon by blogs and virtual communities through the influence of Allegri's creation and the official appropriation by the producers and broadcasters of *Adventure Time*.

PALAVRAS-CHAVE Espaço urbano; arquitetura; cidades sencientes; biopolítica; conectividade; heterotopia

¹ Mestre e Doutorando em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul - FAMECOS - pedro.reis.hb@gmail.com.



Introdução

Em meados de 2010, uma jovem artista gráfica e designer americana chamada Natasha Allegri, que dedicava seus dias a trabalhos freelance em diversos segmentos de animação e ilustrações, decidiu fazer em seu próprio tempo e a seu próprio custo uma versão diferente em algumas ilustrações e histórias em quadrinhos do desenho animado no qual trabalhava modestamente como revisora e designer de personagens e cenários. Allegri, sem comissão ou nenhuma grande ambição, desenhou uma pequena história em quadrinhos (quatro quadrinhos, na verdade) imaginando os personagens do desenho animado de *Pendleton Ward Adventure Time*, veiculado desde 2009 pela rede norte-americana de TV a cabo Cartoon Network, Finn, o garoto humano, e Jake, o cachorro mágico, que percorrem a Terra de Oo (Land of Oo), com seus gêneros trocados. Um *gender swap*².

Finn tornara-se Fionna e Jake um gato chamado Cake. Essa brincadeira, postada por Allegri primeiramente em seu blog hospedado na rede social de blogs Tumblr³, e posteriormente publicizado pelo blog oficial da produtora Frederator⁴, causou um furor entre os fãs dessa já popular série animada trazendo, em muito, à tona a apropriação dos fãs. Allegri, ainda que empregada

intermitente da produtora de Pendleton (que afirma tê-la encontrada na internet através das publicações dela) e do canal Cartoon Network, aparece como a via de duas mãos do fã, que se apropria do produto cultural e o re-interpreta, lançando mão de outras ferramentas e conteúdos para, de fato, re-criar aquele produto.

Nesse trabalho objetivaremos perceber esse circuito produtivo (e reprodutivo) originado no produto cultural e que singra a rede formando (e formatando) redes de contato, troca, interpretação e apropriação pelos fãs através da fan art, focando no caso de Natasha Allegri e a repercussão tão bem sucedida de sua “brincadeira” que acabou por fomentar até mesmo um episódio formal do desenho animado, o nono episódio da terceira temporada, estrelado por esse panteão de personagens *gender swapped* (gêneros trocados, portanto) e nesta “culturalização da mercadoria” onde a “arte segue [...] as regras do mundo mercantil e mediático” e “as tecnologias da informação, as indústrias culturais, as marcas e o próprio capitalismo constroem uma cultura [...] um sistema de valores, de objetivos e mitos” (LIPOVETSKY, 2010, p.15).

Parece ser, portanto, necessário identificarmos as questões prementes relativas ao produto cultural original, ou seja, *Adventure Time*, em sua formatação original, para assim podermos melhor descobrir as relações (de gênero, apropriação, re-interpretação) que estão propostas no circuito de reapropriação (e hibridação) contido nessa transmidialidade TV-Internet. Para tanto, se faz necessária uma pequena preleção a respeito da história, enredo e trama do desenho.

2 Tradução literal seria ‘troca de sexos’.

3 Disponível em: <http://natazilla.tumblr.com/>, acesso setembro/2012.

4 A história em quadrinhos ainda pode ser encontrada no blog da Frederator - <http://adventuretimeart.frederator.com/post/903596011/pms-time-with-fionna-and-cake-adventure-time> (acessado em setembro/2012)

Finn e Jake

Adventure Time nasce da iniciativa dos estúdios Frederator, associados primeiramente a outro canal de TV a cabo norte-americano, o Nickelodeon, e sua incubadora de novos projetos, Random! Cartoons no início de 2006. O projeto, que se tratava de um curta de pouco menos de 8 minutos lançado na internet de forma gratuita através de múltiplas plataformas, como Vimeo e YouTube⁵, rapidamente se tornou viral após seu lançamento em final de 2006⁶. Apenas dois anos depois, em 2008, a série seria comprada pelo Cartoon Network e 26 episódios de 11 minutos seriam encomendados para uma primeira temporada.

O enredo é, a princípio, bastante simples: Finn, um garoto de 14 anos (provavelmente o último ser humano), junto com seu cachorro mágico Jake, que tem o poder de esticar seus membros ou aumentar ou diminuir muito de tamanho, saem em aventuras, brincadeiras, perseguindo vilões e salvando princesas através dos mais variados cenários da Terra de Oo (Land of Oo), uma versão pós-apocalíptica do planeta Terra num futuro indeterminado no qual restou apenas um continente e animais e seres inanimados

5 O vídeo original ainda está disponível no site Vimeo, através do endereço <http://vimeo.com/18048476>, e está hospedado na conta de Fred Silbert, hoje produtor executivo da série.

6 O site adventuretime.wiki.com, gerenciado por fãs em conjunto com a equipe criadora e produtora da série, marca que muitos colocam o lançamento desse curta em dezembro de 2008. Entretanto, ele teria sido produzido durante 2006 e lançado antes do final do ano, atingindo grande popularidade na rede já em 2007.

ganham consciência e constroem uma imensa variedade de civilizações. As tramas, na verdade, geralmente envolvem que a dupla salve ou preste ajuda, auxílio ou serviços a um grande número de princesas, não raro e, especialmente, a Princesa Bubblegum (Chiclete) que reina sobre o Reino dos Doces (Candy Kingdom), um dos muitos reinos da Terra de Oo.

Em muito a série se associa ao moderno conto de aventura (CSICSERY-RONAY, Jr, 2008, p.226) e suas hibridações contemporâneas (especialmente com a ficção científica). A série apresenta um “homem hábil” (p.227) na figura tanto de Finn, o garoto heróico, quanto no sem-número de personagens que assumem essa posição, como a Princesa Bubblegum, Marceline, a rainha vampira, entre muitos outros. Baseia sua ação no “cadáver fértil” que é a “cena da performance do herói hábil” (p.227-228), essa terra que seja já originalmente fértil ou desolada que só pode ser viabilizada (neste caso, tornada pacífica, civilizada, produtiva, etc.) através da ação do herói e da mediação do “escravo disposto” (p.229), encarnado na figura do cachorro Jake. O Sexta-Feira de Robinson Crusóé (1719) é encarnado pelo cachorro que como o nativo dessa terra de maravilhas e horrores concede ao garoto Jake acesso à fantástica coleção de criaturas, mitos e magias da Terra de Oo. Jake, de fato, é uma espécie de irmão adotivo de Finn: o garoto teria sido encontrado, abandonado, pelos pais de Jake que o criaram como seu próprio filho. Com seu conhecimento (e coragem) Finn é capaz de enfrentar seu antagonista, também encarando em diversos personagens, como o Licht, o Ice King (Rei do Gelo), etc., o “mago das sombras” (p.230). Não raro, tanto o herói hábil quando o mago das



sombras se utilizam de um “texto ferramenta” (ou Tool Text) (p.232), um livro, armazém ou coleção de objetos, como um livro de feitiços ou os restos do barco de Crusoé, para acionar o cadáver fértil e assim objetivar seus motivos, sejam eles racionais (do herói) ou contrarracionais (do mago das sombras). Como citado antes, muitas das aventuras tem como motivo salvar, auxiliar ou servir alguma das princesas do praticamente infinito panteão de personagens que aparecem em cada episódio. E elas, não raro, servem ao papel da Penélope de Ulisses, a “esposa em casa” (p.233), que aguarda o herói e pela qual ele demonstra um carinho ou amor muito grande.

Adventure Time, em muito como o próprio título indica, busca se associar diretamente com o gênero literário da ficção de aventura e temos como hipótese aqui que é exatamente essa conexão, essa intermediação, que dá vazão às expressões artísticas através da internet. Pois,

Aventura sempre foi gênero popular, de fato plebeíco, e isso o fez maduro para a adoção como conto folclórico de facto do colonialismo empreendedor e, depois, pelo imperialismo tecnocientífico. Sua forma corporifica a colisão dialética de interesses entre as várias forças envolvidas na modernização expansionista (CSICSERY-RONAY, Jr., 2008, p.226)

Fionna e Cake

Em linhas gerais, pode-se definir a história das artes americanas no séc. XIX como a mistura, a adaptação e a fusão de tradições populares extraídas de várias produções

nativas e imigrantes. A produção cultural ocorreu, majoritariamente, no nível popular: habilidades criativas e tradições artísticas eram passada de mãe para filha, de pai para filho. Histórias e canções tinham ampla circulação, muito além de seus pontos de origem, com pouca ou nenhuma expectativa de compensação econômica (JENKINS, 2009, p.191-192).

O caso de Natasha Allegri é representativo de uma onda, a qual Jenkins refere como cultura da convergência, onde a cultura tradicional, construída por referências de diversos países (isso especialmente nos EUA), é engolida pela cultura moderna de massa e, faz surgir, no seio do afastamento completo daquela primeira, uma nova cultura, uma que é “construída sobre referências de vários conglomerados de mídia” (JENKINS, 2008, p.194). Essa onda, que retira o fã e sua produção independente e derivativa do porão ou das agremiações ou encontros casuais de amigos e conhecidos, colocando-os na baila de uma rede intercontinental de trocas de valores simbólicos e culturais, acaba com o “controle absoluto” que esses mesmos conglomerados tinham, especialmente durante do séc. XX, sobre seu patrimônio cultural que, deve-se notar, raramente era original e, quase sempre, necessariamente derivativo do tradicionalismo. Isto foi, portanto, o que procuramos mostrar, com a ajuda das categorias utilizadas por Csicsery-Ronay, Jr., a respeito do objeto em questão. Questão, aliás, muito bem esclarecida por Lawrence Lessig⁷

7 Disponível em: <http://www.oreillynet.com/pub/a/policy/2002/08/15/lessig.html>, acesso em setembro/2012.

(2002, apud JENKINS, 2008, p.195) ao referenciar as novas (isso em 1998) e ainda válidas para as novíssimas investidas (como SOPA, PIPA e ACTA, durante os anos de 2011 e 2012) da indústria cultural de conteúdo contra o que se convencionou chamar de pirataria: essas iniciativas teriam sido perpetradas no intuito de que “ninguém possa fazer com a Corporação Disney”, ou o que Hollywood fez em seus primeiros anos, fugindo para o Oeste norte-americano para fugir das leis que os proibiam de cooptar histórias tradicionais, “o que Walt Disney fez com os Irmãos Grimm”.

Com *Adventure Time* e seu criador Pendleton Ward (e até mesmo com Fred Seibert, diretor, criador e dono da Frederator, produtora que detém os direitos do desenho animado) a história é diferente. É, poderíamos afirmar, a própria multiplicidade.

Por um lado, temos, é certo, os blockbusters hollywoodianos, formatados e padronizados, mas, por outro, não teremos também o jogo com as formas canônicas, a multiplicação dos gêneros híbridos, a heterogeneização dos estilos e o jogo irônico com os códigos? (LIPOVETSKY, 2008, p.173)

Enredo e produção se entrelaçam nesse jogo. O enredo, como dito, busca e remaneja essas referências do séc. XVI, XVII e, principalmente, XVIII do moderno conto de aventura, remodelando-o com índices e caracteres modernos, retrabalhando essa forma de narrativa ao associar diretamente ficção científica e ficção fantástica, fazendo colidir “mitologia de bem e mal” (JAMESON, 2002, p.274) da ficção fantástica

e o “papel de mediação cultural” o qual a ficção científica gradualmente apropria, especialmente a respeito das tensões tecno-científicas, “similar ao contido no realismo social burguês e a ficção de aventura” (CSICSERY-RONAY, Jr., 2008, p.243). Assim, a própria narrativa, o storytelling, amalgama o que é “essencialmente medieval” ou “pré-moderno” com a “inclusão da modernidade em sua perspectiva temporal” (JAMESON, 2002, 274)⁸.

Na produção e recepção, vemos uma hibridação que pode muito, através das considerações mencionadas anteriormente, tanto de Jenkins quanto de Lipovetsky, ser vista como igualmente híbrida. Diferentemente do caso Disney, contido no exemplo de Jenkins e Lassig, a produtora Frederator se apresenta como aberta a contribuição da re e co-criação de seus conteúdos.

Natasha Allegri reinventou o universo diegético de *Adventure Time* (de forma, aliás, não muito diferente do que outros produtos televisivos - como *Star Trek*, *Buffy*, *Sliders*, entre outros) aos moldes de uma realidade paralela ou “um experimento-pensamento” (um “*thought-experiment*”) (CSICSERY-RONAY, Jr., 2008, p.124).

8 Os exemplos dessa hibridação são numerosos, e vão desde a existência de magos, feiticeiros, bruxas e monstros mitológicos num cenário onde Finn e Jake jogam videogames, falam ao celular, assistem filmes em DVD ou trafegam por estradas e horizontes urbanos abandonados. O cenário da Terra de Oo, e seus criadores confirmam (http://adventuretime.wikia.com/wiki/Land_of_Ooo, acesso em setembro/2012), se trata do único continente restante de uma guerra apocalíptica, chamada de Guerra dos Cogumelos (ou Mushroom War). Colocando, assim, essa hibridação de temporalidades pré, modernas e pós-modernas num cenário catastrófico além do mundo real, histórico, mas ainda em contato com esse.



Finn, o menino aventureiro de 14 anos, se tornaria Fionna, uma adolescente 'menina moleque', voluptuosa e relativamente acima do peso, sem paciência para superficialidades femininas, como roupas bonitas, maquiagem ou a pompa de papéis sociais geralmente determinados a mulheres. Ela continua sendo tão (se não mais) heróica e guerreira quanto Finn, preferindo uma boa briga do que qualquer discussão (ou mesmo um encontro romântico com o príncipe pelo qual ela se apaixona) e encontra maneiras, aos moldes do "homem hábil", de usar sua inteligência e perspicácia para enfrentar os desafios mágicos. Jake, o cão mágico capaz de alterar seu corpo, torna-se um gato fêmea chamado Cake. Detentor das mesmas capacidades mágicas do que Jake (ainda que não seja explícito se ele conseguiu seus poderes da mesma forma, idiossincriticamente canina na qual Jake conseguiu seus poderes - rolando na lama que viria a ser uma lama mágica). Cake é inteligente e perspicaz, mas como Jake, geralmente está mais interessado em se divertir e namorar do que qualquer outra coisa.

Finn, originalmente, teria um apego afetivo romântico pela Princesa Bubblegum e Jake namoraria uma princesa alienígena chamada Princesa Rainicorn (uma mistura de unicórnio com arco-íris, uma espécie de cavalo com o corpo tão longo e colorido quanto a representação de um arco-íris). Na versão de Allegri o interesse romântico se mantém e a gender swapped Princesa Bubblegum se transforma no Príncipe Gumball (Bola de Chicle), enquanto a gender swapped Princesa Rainicorn se torna Lorde Monochromicorn (basicamente a mesma criatura, entretanto masculina e com apenas duas cores,

branco e preto). A cientificista (que muitas vezes assume o papel de "homem hábil") princesa Bubblegum se torna um doce (e até mesmo um tanto afeminado) príncipe mais preocupado com achar uma esposa e com pompas superficiais da realeza, como bailes e vestimentas e a gentil princesa Rainicorn se torna um personagem sombrio (beirando o estereótipo de *bad boy* ou mal garoto) que ao invés de se comunicar numa língua alienígena (que na verdade é coreano) se comunica através de batidas assustadoras de seus cascos no chão e código Morse.

O rei do Gelo, antagonista principal na narrativa de Adventure Time, se torna a rainha do Gelo. Muito mais jovem (ou pelo menos com aparência mais jovem) do que sua contraparte masculina, ela é mais essencialmente cruel, malvada, inteligente e impiedosa. Enquanto, em muito, o rei do Gelo é apresentado como um bonachão com problemas de personalidade e auto-estima, que busca resolver esse problema inocentemente sequestrando e aprisionando princesas sem nunca, realmente, lhes fazer qualquer mal físico, a rainha do Gelo é fria e calculista, quase estúpida no uso de seus poderes mágicos. Violenta e objetiva, ele aparece preferindo destruir o alvo de sua ambição, o príncipe Gumball, do que deixá-lo livre. Toda aquela maldade estereotipicamente imputada à personagens como bruxas e feiticeiras nos contos modernos de aventura transparece sobrepondo, portanto, a percepção quase infantil projetada pelo tolo rei do Gelo.

A ideia de Allegri viria a ser, finalmente, reabsorvida dentro do próprio desenho animado e Ward e Siebert engendrariam um episódio, como

dito, o nono da terceira temporada, estrelado por essa espécie de 'universo paralelo' em que os gêneros de todos os personagens são trocados. Na história, Fionna é convidada por Gumball para um baile formal no castelo do reino dos doces. Ela deve primeiro se preocupar e correr atrás de um vestido e maquiagem adequados e acompanhar o príncipe nas festividades, mas, ao chegarem ao baile, tudo não passa de uma terrível armadilha da Rainha do Gelo para destruir Fionna e sequestrar o príncipe Gumball. Fionna usa sua perspicácia para vencê-la e o príncipe, que não havia percebido que algo estava errado pois estava enfeitado, acaba convidando-a para um encontro. No final do episódio, no que só pode ser considerado um redemoinho de transmidialidade e referências, vemos que a história toda na verdade se passa apenas na imaginação do Rei do Gelo e tudo não passa de uma *fan fiction* (uma ficção composta por fãs, extremamente popular na internet em fóruns e na rede social Tumblr, na qual pessoas comuns se apropriam dos universos imaginários de produtos culturais como filmes, livros, histórias em quadrinhos e jogos de videogame para comporem outras histórias estreladas por aqueles cenários, personagens e lógicas diegéticas) escrita pelo próprio Rei do Gelo. É ele quem a lê para seus súditos penguins, deitado na cama de pijama e chinelos.

Allegri mais do que apenas trocar os sexos, reforça a mobilidade que a troca de papéis ocasionaria. A troca se efetua não apenas como brincadeira inocente: os sexos são diametralmente trocados, mas os estereótipos sexuais é que criam uma problemática rica e que, parece, encantou os fãs em sua pulsão em recriarem, aumentarem e

questionarem as escolhas feitas pela desenhista e pela produção do desenho animado. Ela apresenta Fionna como capaz de todos os feitos de Finn, de todas as suas qualidades e defeitos (certa falta de higiene, propensão ao ócio e ao lazer em detrimento de atividades produtivas, heroísmo quase sacrificial, etc.) mas deixa bem claro que ela ainda mantém interesses quintessencialmente ligada ao estereótipo feminino. Ela se deixa vestir e maquiagem adequadamente para o baile para o qual o príncipe a convida, mas, quando são atacados pela Rainha do Gelo e seu vestido branco⁹ rasga, podemos ver que ela está com sua roupa e apetrechos (mochila, espada, etc.) normais por baixo. Ainda assim, quando ela vence vai com seu príncipe encantado em seu encontro dos sonhos. O príncipe Gumball é caridoso e justo com seus súditos, com uma tendência à ciência e experimentação, mas diferentemente de sua contraparte feminina, ele é tímido e facilmente enganado. A Rainha do Gelo tem os mesmos poderes que o Rei do Gelo, provindos da mesma fonte (neste caso uma tiara mágica em vez de uma coroa mágica), mas ela é cruel, séria e terrível. O Rei do Gelo era brincalhão, bobo, até um tanto inocente em sua compulsão por sequestrar princesas, mas ela é terrivelmente maldosa e violenta. Cria um monstro terrível, feito de gelo e neve para atacar Fionna, enquanto o Rei do Gelo geralmente apenas lança quase inócuos raios congelantes e

9 O vestido em si já é um momento intertextual: ele imita propositalmente o vestido da personagem Serena do antigo e clássico desenho animado japonês Sailor Moon, que contava a história de uma menina que ganha os poderes e título de princesa da lua e deve vencer sua timidez e covardia estereotipicamente femininas para enfrentar forças mágicas maléficas que ameaçam destruir a humanidade.



cria bonecos animados de neve. Cake, a gatinha de Fionna, reproduz aquele estereótipo de menina namoradeira, sempre atenta ao comportamento dos homens e sempre objetiva em conquistá-los com estratégias de sedução estereotípicas da representação da mulher nos meios audiovisuais do séc. XX. É ela quem maquia e veste Fionna para o baile, sempre insistindo em que a menina deixe sua feminilidade mais a mostra com a finalidade de seduzir o príncipe Gumball, casar-se com ele e finalmente as duas poderem ir morar no castelo luxuoso dele.

São essas transformações que elencarão os perfis de redes sociais como DeviantArt e Tumblr com histórias, ilustrações, hibridações e estratégias transmidiáticas de apropriação dos conteúdos, tanto oficiais quanto estes inventados por Allegri. E a despeito do que críticos como James Twitchell (apud BOOKER, 2002, p.8) indicariam, de que o acesso democrático aos meios de produção engendraria uma cultura necessariamente mais vulgar, o que vemos nessas manifestações é uma complexa rede de referências e hibridações, que vão desde essa experiência bem sucedida de Natasha Allegri até centenas (se não milhares) de objetos culturais, fan arts, ligando a já intertextual gama de personagens de *Adventure Time* a todo o cenário produtivo da cultura da mídia do final do séc. XX e início do XXI. Fazendo, em certos termos, o mesmo trabalho de miscigenação que Allegri engendra: transformando este produto cultural e evidenciando no que ele já contém as suas origens que datam ao romance moderno de aventura, à narrativa épica e a mediação nas sociedades ocidentais burguesas das ansiedades e anseios

das populações esclarecidas e urbanas através da ficção.

A arte disponibilizada na rede e influenciada pelo trabalho de Allegri e pelo próprio *Adventure Time* abrange variações do estilo do traço, respeitando a diegese proposta neste episódio que consolida o gender swap, como nos perfis de 'chupachup'¹⁰, 'uixela'¹¹ ou 'ladyburara'¹² onde os fãs disponibilizam desenhos, rascunhos e apropriações dos personagens em traços próprios, imitando o design do desenho animado ou incorporando outros estilos (marcadamente de outros desenhos animados famosos e, especialmente, de animações e histórias em quadrinhos japonesas, os mangás e animês) em representações que acentuam as questões de gênero levantadas pela proposta de Allegri como romance entre os personagens e especialmente o possível triângulo amoroso entre Fionna, o príncipe Gumball e Marshal Lee, a versão gender swapped de Marceline, a prince vampira. Blogs na rede Tumblr como 'Randomistics'¹³ e 'IndianMoose'¹⁴, entre muitas dezenas de outros, também auxiliam na publicização de conteúdos do mesmo gênero, inclusive reproduzindo postagens

10 Disponível em: <http://chupachup.deviantart.com/art/adventure-time-211068882?q=boost%3Apopular%20adventure%20time&qo=0> (acesso em setembro/2012)

11 Disponível em: <http://uixela.deviantart.com/art/Adventure-Time-252874367?q=boost%3Apopular%20adventure%20time&qo=25> (acesso em setembro/2012)

12 Disponível em: <http://ladyburara.deviantart.com/art/Adventure-Time-Fionna-208421340?q=boost%3Apopular%20adventure%20time&qo=17> (acesso em setembro/2012)

13 Disponível em: <http://randomistics.tumblr.com/> (acesso em setembro/2012).

14 Disponível em: <http://indianmoose.tumblr.com/> (acesso em setembro/2012)

feitas no site DeviantArt de diversos outros autores amadores. Outros perfis, como do de 'Windnstorm'¹⁵ e o 'CourtoonXIII'¹⁶, disponibilizam fantasias e fotografias de eventos e pessoas dedicadas a fazerem 'cosplay'¹⁷, um seguindo a série oficial e outro abordando o *gender swap* de Natasha Allegri, respectivamente.

Essa incorporação desses conteúdos passa também pela hibridação tanto da versão de Allegri como da versão oficial do desenho com uma infinidade de outros produtos da cultura da mídia, como histórias em quadrinhos, videogames, cinema e programas de televisão. O blog 'Simpaticonebula'¹⁸ disponibiliza versões de Harry Potter, famosa série de livros infanto-juvenis da autora britânica J.K. Rowling, em ilustrações de misturam este universo com o de *Adventure Time*¹⁹, reproduzindo o estilo e clima do desenho animado. O perfil de 'Sin-nombre'²⁰, no site DeviantArt, comercializa camisetas e outros acessórios

com impressões de ilustrações que misturam o universo de *Adventure Time* com a série de jogos de videogame *Katamari Damacy*²¹. O perfil de 'Rubu-rii'²² traz ilustrações que amalgamam a versão *gender swap* de Natasha Allegri com a popular série britânica de ficção científica da BBC *Doctor Who* e o perfil de 'BazNet'²³ disponibiliza ilustrações gratuitas e a venda de camisetas que fazem dos personagens da série *Breaking Bad*, da rede de TV a cabo norte-americana AMC, personagens do universo de *Adventure Time*. O perfil 'zombiexblodd'²⁴ comercializa sapatos e outros acessórios de vestimenta amadoramente alterados para ter em suas estampas e cores as características e personagens do desenho animado. O coletivo de artistas latino americano FYLD (fuckyeahletsdraw.blogspot.com.br) criou versões do desenho misturando-o com o filme cult de Quentin Tarantino *Pulp Fiction* (1994), nos quais Finn é Vincent Vega (personagem interpretado por John Travolta) e Jake é Jules Winnfield (personagem interpretado por Samuel L. Jackson).

15 Disponível em: <http://windnstorm.deviantart.com/art/Adventure-Time-Cosplay-213004202?q=boost%3Apopular%20adventure%20time&qo=36> (acesso em setembro/2012).

16 Disponível em: <http://courtoonxiii.deviantart.com/art/Twilight-Adventure-Time-300232707?q=boost%3Apopular%20adventure%20time&qo=58> (acesso em setembro/2012)

17 Atividade de vestir roupas e imitar personagens ficticiais de livros, histórias em quadrinhos, jogos de Role Playing Game, cinema e videogames muito popular em convenções e eventos dedicados a celebrar esses gêneros e seus produtos

18 Disponível em: <http://simpaticonebula.tumblr.com> (acesso em setembro/2012).

19 Ilustração disponível no blog, em: <http://simpaticonebula.tumblr.com/post/31829593779/pranking-time-come-on-grab-your-friends-well> (acesso em setembro/2012).

20 Disponível em: <http://sin-nombre.deviantart.com/art/Adventure-Time-322645634?q=boost%3Apopular%20adventure%20time&qo=19> (acesso em setembro/2012)

21 Criado pela produtora Namco e pelo designer Keita Takahashi, esse jogo em terceira pessoa apresenta um pequeno personagem, que seria o príncipe do universo, na missão de juntar objetos variados para recriar as estrelas e os planetas da criação. Para isso o príncipe deve rolar um katamari, um brinquedo japonês esférico ao qual ficam colados todos os objetos que toca.

22 Disponível em: <http://rabu-rii.deviantart.com/art/An-Awful-Lot-of-Running-264724947?q=boost%3Apopular%20adventure%20time%20mashup&qo=0> (acesso em setembro/2012).

23 Disponível em: <http://baznet.deviantart.com/art/Adventure-Cook-313687401?q=boost%3Apopular%20adventure%20time%20mashup&qo=18> (acesso em setembro/2012)

24 Disponível em: <http://zombiexblood.deviantart.com/art/It-s-Adventure-Time-162871347?q=boost%3Apopular%20adventure%20time&qo=10> (acesso em setembro/2012)



A loja de roupas norte-americana Hot Topic (www.hottopic.com) se apropriou rapidamente dessas práticas e, em acordo com o canal Cartoon Network e a produtora Frederator, começou a comercializar o trabalho de diversos amadores e de produtos oficiais fornecidos pelos produtores do desenho animado que imitam ou oficializam essas hibridações em camisetas, bonés, abrigos e toda uma variedade de outros produtos²⁵.

Esses produtos, entretanto, não se limitam a essas comunidades. Sites como memecenter.com, redes sociais como Reddit, Facebook e Twitter, fóruns de imagens como 4chan e SomethingAwful.com também auxiliam na propagação

O caso Natasha Allegri é referencial e mais visível, visto que compila todo esse trajeto do produto da cultura da mídia, ao fã e de volta ao produto cultural, mas de forma alguma é exclusivo. Ele é indicativo de um fenômeno crescente de apropriação direta e objetiva dos bens culturais da indústria cultural e da cultura da mídia em geral por fãs, apreciadores e entusiastas com significativo acesso a ferramentas capazes de auxiliá-los na produção e distribuição de materiais alternativos. Um fenômeno no qual “velhas e novas mídias colidem, onde a mídia corporativa e a mídia alternativa se cruzam, onde o poder do produtor e o poder do consumidor interagem de maneiras imprevisíveis” (JENKINS, 2009, p.343), criando estratégias e, poderíamos dizer, um circuito que liberta os produtos de suas hierarquias criativas e o lança num jogo mediado pelas novas tecnologias e que muda essencialmente

a natureza da produção de entretenimento para todas as antigas mídias como televisão e cinema. Longe das questões consideradas perigosas (ou no mínimo pantanosa) em campos como jornalismo ou fóruns de informação técnico-acadêmica ligadas à legitimação e veracidade ou averiguação dessa veracidade dos conteúdos, em que a democratização das mídias, esse mundo “livre de editores onde videógrafos, podcasters e blogueiros podem postar suas criações amadoras à vontade” (KEEN, 2007, p.19), pode prejudicar o cidadão comum e a difusão de informações importantes para o corpo da sociedade civil, nos objetos aqui enfocados vemos, entretanto, o exato oposto.

Ward e Siebert e sua produtora Frederator souberam muito bem “encontrar e nutrir verdadeiro talento num mar de amadores” (KEEN, 2007, p.50) e não apenas talento profissional objetivo, mas verdadeiro talento criativo que encontrou eco nos anseios das audiências que responderam aumentando e desenvolvendo, seguindo o exemplo de Allegri, esse universo ficcional e as ligações que originalmente seus criadores objetivavam com o cenário atual da cultura da mídia. Essa produção amadorística menos procura tomar o lugar da produção oficial e profissional de produtos midiáticos do que é uma manifestação de uma “esfera mercantil [que] se tornou onipresente, tentacular e ilimitada” (LIPOVETSKY, 2010, p.71) onde “quase toda a nossa existência está colonizada pelas marcas e pelo mercado”, onde os “indivíduos são mais dependentes do mercado para a satisfação de seus desejos” (LIPOVETSKY, 2010, p.72) e para a articulação de seus anseios pessoais e a “cultura

25 A lista completa pode ser encontrada no site da Hot Topic em: <http://tiny.cc/bf53kw> (acesso em setembro/2012)

[que] considerava ser sua finalidade a elevação do homem, elevar mais alto o gênero humano e modelá-lo com maior direitura, a cultura de massa vira radicalmente as costas a este ideal de aperfeiçoamento em nome do hedonismo individualista e do divertimento generalizado” (LIPOVETSKY, 2010, p.91). O papel de mediação das ansiedades se imiscui a do puro entretenimento e esse fenômeno traz consigo não a alteração, crítica ou expansão da crítica contida no produto cultural com o qual começa: Adventure Time não ganha verdadeiramente outras proporções além da estética - os personagens e histórias ganham outras versões, outros mundos nos quais trafegar, outras referências básicas, porém, desde às relações de gênero que parecem exacerbadas, mas são em muito mantidas estáticas, passando pelo moderno conto de aventura e a sua hibridação com a ficção científica e fantástica, nada se modifica com essas apropriações que parecem só servir para a crescente popularização do produto original que se apropria em retorno desse fenômeno oficializando as invenções e re-edições dos fãs e para ampliar ou articular as tensões básicas já contidas no desenho original em outros cenários culturais. Pendleton Ward recentemente afirmou na página oficial do desenho animado na rede social Facebook que em 2013 existirá um segundo episódio mostrando o gender swap de Natasha Allegri.

A multiplicidade crescente a cada dia de apropriações em fan art desse desenho animado, que circulam também crescentemente por redes sociais em clara expansão, como Reddit, Tumblr e Facebook (nesse último já encontramos páginas e perfis dedicados totalmente ao desenho e a re-

apropriação de seus conteúdos), exacerbam esse “novo espírito do capitalismo”, multifacetado e paradoxal, no qual “recusamos agir em consonância com nossa idade” (LIPOVETSKY, 2010, p.173) e nos deixamos, cada vez mais e por cada vez mais tempo, imergir em universos ficcionais, coloridos e entusiásticos onde personagens e narrativas assumem a lida dos problemas e vicissitudes, sendo cada vez mais acessíveis à apropriação dinâmica e direta dos públicos. Este “capitalismo avançado” que “oscila entre significado e não-significado, impelido do moralismo para o cinismo e afligido pela embaraçosa discrepância entre ambos” (EAGLETON, 1997, p.46) é o mesmo das “mídias corporativas [que] reconhecem cada vez mais o valor, e a ameaça, da participação dos fãs” em suas estratégias que incorporam cada e todos os objetos da cultura da mídia numa narrativa cada vez mais pessoal e que é pendular, entre o completo amadorismo e o reconhecimento, pelas mídias estabelecidas dos modelos antigos de indústria cultural e pela própria comunidade de pares do lado desses novos (se não novíssimos) “criadores alternativos” (JENKINS, 2009, p.235-236). O circuito é dinâmico, mas claramente pautado e influenciado por ações, como a desinteressada mas participante ação de Natasha Allegri, que com uma brincadeira não-remunerada afetou a criação desse objeto cultural e a participação e apropriação de seus fãs.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOOKER, M. Keith. Strange TV: innovative television series from The Twilight Zone to The X-Files. EUA: Greenwood Press, 2002.

CSICSERY-RONAY, Jr., Istvan. The seven beauties of science fiction. EUA: Wesleyan University Press, 2008.

EAGLETON, Terry. Ideologia. São Paulo: Editora da Universidade Estadual de São Paulo: Editora Boitempo, 1997.

JAMESON, Fredric. Radical Fantasy. In: Historical Materialism, volume 10:4 (pp.273-260). EUA: Brill, 2002. Disponível em: www.brill.nl.

JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. São Paulo: Aleph, 2009.

KEEN, Andrew. The cult of amateur: how today's internet is killing our culture. EUA: Doubleday, 2007.

LESSIG, Lawrence. Free Culture. In: Keynote from OSCON 2002. Disponível em: <http://www.oreilly-net.com/pub/a/policy/2002/08/15/lessig.html>, acesso em setembro/2012.

LIPOVETSKY, Gilles. A cultura-mundo: resposta a uma sociedade desorientada. Lisboa, Portugal: Edições 70, 2010.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

WARD, Pendleton (criador) e LEICHLITER, Larry (diretor). Adventure Time - Fionna e Cake - episódio 9, temporada 3. EUA: 2011.

Adventure Time e o caso Natasha Allegri: apropriação de bens culturais, fan art e o novo ciclo produtivo televisão/internet.

Pedro Henrique Baptista Reis

Data do Envio: 24 de setembro de 2012.

Data do aceite: 17 de dezembro de 2012.

