

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

A CULTURA DA CONVERGÊNCIA E O UNIVERSO TRANSMIDIÁTICO DE H. P. LOVECRAFT

Autor: Carlos Augusto Falcão Filho¹ (ULBRA)
Orientador: Edgar Roberto Kirchof² (ULBRA)

INTRODUÇÃO

Meu objetivo, neste trabalho, é analisar como a cultura da convergência contribui para a expansão de conteúdos transmídia do universo de H. P. Lovecraft. Desta forma, importa investigar como corporações e artistas alternativos se apropriam da obra do autor.

Na primeira secção, dissertarei brevemente sobre a origem dos mitos de cthulhu. No item dois farei uma exposição rápida da biografia de H. P. Lovecraft e os intertextos relacionados a sua obra. Observarei, no terceiro segmento, como se propaga o universo dos mitos de Cthulhu e para finalizar, na parte quatro, construirei uma breve análise de dois jogos lançados no Brasil (*Elder Sign* e *Eldritch Horror*) comentando suas semelhanças e diferenças com o intuito de investigar como a cultura da convergência modifica as relações entre produtores e consumidores de conteúdos transmídia.

1. QUANDO AS ESTRELAS ESTIVEREM ALINHADAS...

Na segunda variante do filme *Blade Runner*, lançada em 1992, do diretor Ridley Scott, ocorre a inserção de diversas cenas. Uma, em especial, transforma a narrativa possibilitando novas interpretações sobre a obra. A cena incluída mostra um unicórnio de origami sendo descoberto pelo protagonista, que acaba por trazer à tona uma dúvida

¹ (Mestre em Educação, ULBRA, Brasil). e-mail: dudawfalcao@gmail.com

² (Pós-Doutorado, Universidade de Kassel, Alemanha). e-mail: ekirchof@hotmail.com

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

**09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.**

avassaladora sobre a verdadeira identidade de Rick Deckard, interpretado por Harrison Ford. Deckard, o implacável caçador de andróides, é um representante da espécie humana ou um replicante?

Essa nova questão permite, ao espectador, olhar de forma diferente para o filme e se posicionar diante da dúvida, construindo suas próprias respostas. O efeito do unicórnio de origami instiga uma “compreensão adicional” da obra, conforme Neil Young (JENKINS, 2009).

O efeito dessa estratégia, de uma pergunta fundamental que coloca em suspensão as certezas do espectador, permite não só discutir a obra e valorizar a produção do seu conteúdo, mas também expandir a narrativa. A expansão de uma narrativa amplia os horizontes dos universos ficcionais e pode se tornar transmídia quando invade novos terrenos. Ou seja, quando um filme pode se tornar um livro, uma HQ, representações nas artes plásticas, um jogo de tabuleiro ou digital, entre muitas outras possibilidades.

Blade Runner é uma obra transmídia. Antes de ser filme, sua origem está no livro *Será que andróides contam carneiros elétricos?*, do escritor Philip K. Dick, de 1968. A história original guarda elementos próprios. Já o filme, que não deixa de ser uma compreensão adicional ou estendida do livro, traz informações novas, rearticula personagens, adiciona e corta cenas. O unicórnio de origami, da versão do diretor, pode ser entendido como um novo elemento de interesse, discussão e valorização da obra, pois permite a sua exploração em novas narrativas e até mesmo em múltiplos suportes. Com isso, um universo expandido está posto. A partir de um autor, novos autores escrevem, criam e rearticulam histórias, promovendo a expansão de dados universos.

Atualmente, diversas franquias utilizam a estratégia de transmídia para expandir os universos de seus produtos. Podemos citar como modelos bem sucedidos de negócio as franquias *Star Wars*, *Star Trek* e *O Senhor dos Anéis*. Tais universos estão preservados pelos direitos autorais e pela lógica capitalista de mercado. Apenas o detentor da marca pode autorizar a criação de novas histórias, utilizando seus personagens e cenários.

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

No entanto, nem todos os universos narrativos e seus personagens estão em domínio privado. Outros universos estão em domínio público, o que permite que corporações e artistas alternativos desenvolvam histórias sem a necessidade de uma autorização prévia. Um exemplo significativo desse fenômeno é a utilização da obra do escritor Howard Philips Lovecraft. Os seus Mitos de Cthulhu, nomeação dada por August Derleth, estão por todos os lados, semeados na literatura, no cinema, nos quadrinhos, nos jogos e na cultura digital.

O seguinte excerto, presente no conto *O chamado de Cthulhu*, publicado em 1928 pela primeira vez, na revista *Weird Tales*, é explorado constantemente em diversos produtos que utilizam o universo do autor:

Durante muitas eras, outras Criaturas governaram a Terra, e Elas tinham construído grandes cidades. Restos delas, segundo lhe disseram os chineses imortais, ainda poderiam ser encontrados como pedras ciclópicas em ilhas do Pacífico. Elas todas tinham desaparecido vastas eras antes dos homens chegarem, mas certas artes poderiam revivê-las quando as estrelas girassem novamente para as posições certas no ciclo da eternidade. (...) Quando as estrelas estivessem posicionadas, Eles podiam saltar de mundo para mundo céu afora, mas quando as estrelas estavam na posição errada, não podiam viver. Mas embora não vivessem mais, Eles jamais podiam realmente morrer. Jaziam em casas de pedra em Sua grande cidade de R'yleh, preservados pelos feitiços do poderoso Cthulhu para uma gloriosa ressurreição quando as estrelas e a terra estivessem prontas para Eles". (LOVECRAFT, 2000, p. 121).

Segundo T. S. Joshi (201, p.279), importante biógrafo do autor, em *O chamado de Cthulhu*, estão presentes “praticamente todos os elementos que seriam subsequentemente utilizados na ficção do mito de Cthulhu por Lovecraft e outros”. Quando as estrelas estiverem alinhadas, Cthulhu acordará de seu sono. Com base nessa premissa básica, muitos dos produtos e das novas narrativas criadas em torno dos mitos lovecraftianos são gerados e sustentados por produtores de conteúdo intertextual e transmidiático.

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

2. O AUTOR E O INTERTEXTO

Howard Philips Lovecraft foi um escritor americano conhecido por ser o criador dos Mitos de Cthulhu. Escreveu principalmente contos de horror e ficção científica. Nasceu em 1890, em Providence, Rhode Island, Estados Unidos – faleceu em 1937.

Foi fiel seguidor da tradição literária do horror. Além de escrever ficção, redigiu um dos mais famosos ensaios sobre a literatura vinculada a este gênero: *O horror sobrenatural em literatura*, obra em que analisou e revelou seus mestres literários, entre os quais se encontravam Edgar Allan Poe, Arthur Machen, Lord Dunsany e Algernon Blackwood. Afirmava que:

A história fantástica genuína tem algo mais que um assassinato secreto, ossos ensanguentados, ou algum vulto coberto com um lençol arrastando correntes, conforme a regra. Uma certa atmosfera inexplicável e empolgante precisa estar presente; e deve haver um indício, expresso com seriedade e dignidade condizentes com o tema, daquela mais terrível concepção do cérebro humano – uma suspensão ou derrota maligna e particular daquelas leis fixas da Natureza que são nossa única salvaguarda contra os assaltos do caos e dos demônios dos espaços insondáveis (LOVECRAFT, 2007, P.17).

Percebe-se a ideia de espaços insondáveis que persegue Lovecraft. Não por acaso, seus deuses antigos provêm do espaço profundo. E a grandiosidade das criaturas inomináveis reside na revelação do quanto a humanidade é pequena em relação ao cosmos. Para ocorrer o horror, é necessária a criação de uma atmosfera.

A revista *Weird Tales*, a partir da década de vinte, tornou-se uma das publicações *pulp* que Lovecraft frequentava com os seus contos. O escritor fez amizade com outros escritores e redigiu mais de cem mil cartas, sendo que se estimam em torno de vinte mil as que foram preservadas.

Lovecraft permitiu, aos colegas de profissão, que escrevessem dentro de seu universo recheado de entidades cósmicas. Entre os seus amigos mais estimados, estava outro autor de narrativas *pulp*: Robert E. Howard. Howard produziu alguns contos explorando o universo dos mitos de Cthulhu, como, por exemplo, *A Pedra Negra*

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

(1931) e *Os Vermes da Terra* (1936). Coube a Augusth Derleth, após a morte de Lovecraft, fundar uma editora, em conjunto com Donald Wandrei, a *Arkham House*, em 1939, para propagar o trabalho do amigo. Também foi criador da denominação *Mitos de Cthulhu*.

Pode-se perceber que a obra de H. P. Lovecraft começa a se expandir em forma de intertexto antes mesmo de seu falecimento. Hoje, é possível encontrar um número considerável de produções de seu universo na literatura, nas histórias em quadrinhos, no cinema, na música, no design, em tratados de ocultismo e nos *games*. A produção de artistas brasileiros também é relevante na expansão dos cenários e dos personagens lovecraftianos.

Realizando um breve mapeamento, são exemplos de intertextos que dialogam com o universo lovecraftiano as antologias nacionais *Ascensão de Cthulhu* (2014) e *Herdeiros de Dagon* (2015), da Argonautas Editora. As histórias em quadrinhos *Lovenomicon* (2015) e o *Despertar de Cthulhu* (2016) também de autores brasileiros.

No cinema internacional, apenas para citar dois exemplos, temos filmes como o *cult* do horror *Re-Animator* (1985) e o preciso *O Chamado de Cthulhu* (2005), produção engajada em representar fielmente o conto de mesmo nome publicado em 1928.

Na música, em 1967, foi fundada uma banda de rock psicodélico em Chicago, que adotou o nome do autor e gravou, em 1968, um vinil “ao vivo” contendo uma das faixas com o título *At The Mountains of Madness* – mesmo título de um dos contos de Lovecraft. A famosa banda de *heavy metal* *Metallica* produziu, em 1984, uma música intitulada *Call of Kthulhu*, instrumental em homenagem à divindade que permanece adormecida no Oceano Pacífico, de acordo com o conto fundador do mito.

Existem também exemplos inusitados, como no design de sapatos e no de um bar em Nova York, que representam as características do universo do autor. Escritores que exploram caminhos na vertente do ocultismo também se valeram do universo lovecraftiano. Entre eles, podem-se citar Simon (1977) e Donald Tyson (2007). Os

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

livros fazem referência direta ao fictício Necronomicon, inventado por H. P. Lovecraft – que foi escrito pelo não menos fictício Abdul Alhazred, o árabe louco.

Nos *games*, o universo do autor atinge diversas modalidades. Ou seja, temos o universo à nossa disposição em *Role Play Games*, em jogos digitais, em jogos de tabuleiro, em *card games* e, também, em um híbrido de tabuleiro com aplicativo digital *Mansion of Madness – Second Edition*, da editora *Fantasy Flight Games*. Atualmente, alguns destes jogos estão sendo traduzidos para o Brasil pela *Galápagos Jogos*.



3. O UNIVERSO TENTACULAR E TRANSMIDIÁTICO DE H. P. LOVECRAFT

É possível perceber, diante da quantidade de exemplos de intertextos, o quanto o universo de Lovecraft cresceu desde que foi criado na década de vinte pelo autor. Os tentáculos de suas divindades invasoras, com origem no espaço profundo, se expandiram com uma produção intensa em diversas áreas do entretenimento e da cultura. Pode-se observar que algumas das produções foram realizadas por artistas independentes e outras, encabeçadas por corporações, como é o caso da *Fantasy Flight Games*, criadora do universo *Arkham Horror Files* – totalmente inspirado nos escritos de Lovecraft.

Antes de continuar, é importante destacar que o que conhecemos como transmídia, utilizando o conceito de acordo com Henry Jenkins, é posterior à obra criada

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

**09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.**

por Lovecraft. Neste sentido, o autor, em sua época, não realizava uma ação transmídia, mesmo desejando propagar o seu universo literário. Transmídia é uma estratégia que está relacionada com processos mercadológicos, de produção em diversas plataformas midiáticas para aumentar a propagabilidade de um determinado universo ficcional. A internet, neste contexto, se mostra fundamental para propagar informações, as quais são divulgadas pelos fãs, em atos individuais e coletivos que permitem maior fluxo de conteúdo, gerando valor e significado.

Outro detalhe que importa para compreender a ação transmídia é seu caráter de expansão. Não basta produzir um filme e depois simplesmente passar a mesma história tal e qual para outra mídia. É necessário expandir o universo contando novas histórias em mídias diferentes da original. Desta forma, a intenção é cooptar o fã para permanecer o maior tempo possível consumindo o seu mundo preferido, em diferentes plataformas.

Para tornar o consumo desse universo narrativo mais eficaz, é necessário que o fã esteja sempre em contato com novas informações, novas histórias, novas experiências, que anteriormente, representadas por um único personagem, poderiam se esgotar mais rapidamente. Agora, com a expansão de mundos ficcionais através de muitas plataformas sendo explorada, incentivada e patrocinada por corporações e suas respectivas franquias, a experiência do fã se prolonga, até que se esgote a vitalidade do universo criado.

A experiência do fã pode ser observada não somente no que ele investe em termos econômicos, mas também no tempo que ele investe ao discutir sobre o seu universo favorito, divulgar uma história, participar efetivamente na construção de um mundo, seja dando opinião, seja concordando ou discordando sobre determinadas ações das corporações e de seus autores.

4. ELDER SIGN E ELDRITCH HORROR

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

Os jogos *Elder Sign* (2011) e *Eldritch Horror* (2013), da *Fantasy Flight Games*, foram lançados no Brasil pela *Galápagos Jogos*. Antes mesmo de serem traduzidos pela empresa brasileira, nos anos de 2016/2015 respectivamente, jogadores importavam dos Estados Unidos estes e outros jogos do universo *Arkham Horror Files*. Comunidades no Facebook discutem as regras e conversam sobre elementos que remetem ao universo de Lovecraft. Nos dois jogos, cada jogador pode interpretar um ou mais personagens. O objetivo, para vencer a partida, é evitar que os grandes antigos acordem e, por consequência, acabem com a humanidade. São jogos difíceis de vencer, representando a atmosfera de medo e tensão que o próprio Lovecraft desejava criar em uma narrativa de horror.

A história, nos jogos, se passa na década de vinte do século passado, mesmo período em que viveu Lovecraft e quando escreveu o conto *O chamado de Cthulhu*. Os personagens são pessoas, geralmente comuns que enfrentam horrores indescritíveis representados por monstros “menores” que os Grandes Antigos. Diversas profissões daquele período são encarnadas pelos personagens. É interessante notar que muitos dos personagens são os mesmos nos dois jogos, no entanto, como em uma estratégia transmídia bem arquitetada, os cenários, em cada um dos jogos, são distintos.

Em *Elder Sign*, o cenário é um museu que dispõe de diversas salas para serem exploradas pelos jogadores. Já em *Eldritch Horror*, o cenário é o planeta Terra representado pelos seus continentes. Mesmo que as narrativas nos dois jogos evoquem o mesmo universo, não são iguais. São únicos em histórias, obstáculos, dificuldades e nas mecânicas de jogo, fatos que proporcionam experiências distintas de jogabilidade.

Por enquanto, não tenho respostas mais complexas para os meus questionamentos iniciais. Mas é possível notar que o impacto das novas mídias alterou a maneira como produtores e consumidores se relacionam, já que a própria produção de conteúdo das narrativas teve de se transformar, se reposicionando. Ou seja, se antes o foco das narrativas estava na construção de um personagem “imortal”, um herói que carrega o fã pela mão, agora é o universo ficcional em expansão que convida o fã para a aventura. Se

IV SIMPÓSIO INTERNACIONAL E VIII SIMPÓSIO NACIONAL DE LITERATURA E INFORMÁTICA

Literatura e internet: arte digital, escola experimental.

JORNADA EM AÇÃO

09 a 11 de novembro de 2016
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

o personagem principal morre, a história não desvanece mais, pois ainda persiste o mundo, o cenário e outros personagens que o habitam. As corporações, querendo se adaptar ao novo mercado transformado pela rede, pela inteligência coletiva, investem maciçamente na expansão de seus universos em diversas plataformas de entretenimento. Vale observar que estamos falando de franquias estrangeiras, principalmente, dos Estados Unidos. Aqui no Brasil, ainda estamos engatinhando nesse processo de produção transmídia. Não somos grandes produtores, mas acabamos sendo consumidores e também propagadores da cultura da convergência em nosso país.

Referências

DICK, Philip K. *Blade Runner: perigo iminente*. Portugal: Publicações Europa-América, 1968.

HOWARD, Robert E. *O mundo sombrio: histórias dos mitos de Cthulhu*. São Paulo: Editora Clock Tower, 2016.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JENKINS, Henry. *Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável*. São Paulo: Aleph, 2014.

JOSHI, S. T. *A vida de H. P. Lovecraft*. São Paulo: Hedra, 2014.

LOVECRAFT, H. P. *O horror sobrenatural em literatura*. São Paulo: Iluminuras, 2007.

LOVECRAFT, H. P. *O Chamado de Cthulhu*. In: *O horror em Red Hook*. São Paulo: Iluminuras, 2000.

Sites

<http://www.sitelovecraft.com/>

<http://mundotentacular.blogspot.com.br/>

<http://hplovecraft.com.br/>