

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO RIO GRANDE DO SUL - PUCRS
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - FAMECOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL - PPGCOM

GABRIELA BIRNFELD KURTZ

O DESPERTAR DE CTHULHU NA CIBERCULTURA:

As ressignificações do personagem de H.P. Lovecraft
realizadas por fãs no Facebook

Porto Alegre

2015

GABRIELA BIRNFELD KURTZ

O DESPERTAR DE CTHULHU NA CIBERCULTURA:

As ressignificações do personagem de H.P. Lovecraft
realizadas por fãs no Facebook

Dissertação apresentada como requisito para
obtenção do grau de Mestre pelo Programa de
Pós-Graduação da Faculdade de
Comunicação Social da Pontifícia
Universidade Católica do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Prof^a Dra. Cristiane Freitas Gutfreind

Porto Alegre

2015

Catálogo na Publicação

K96d Kurtz, Gabriela Birnfeld
O despertar de Cthulhu na cibercultura : as
ressignificações do personagem de H. P. Lovecraft
realizadas por fãs no facebook / Gabriela Birnfeld Kurtz.
– Porto Alegre, 2015.
199 f.

Dissertação (Mestrado) – Faculdade de
Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica
do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Cristiane Freitas Gutfreind

1. Comunicação Social. 2. Cibercultura. 3. Redes
Sociais. 4. Lovecraft, Howard Philips – Crítica e
Interpretação. I. Gutfreind, Cristiane Freitas. II. Título.

CDD 301.243

Bibliotecária Responsável: Salete Maria Sartori, CRB 10/1363

GABRIELA BIRNFELD KURTZ

O DESPERTAR DE CTHULHU NA CIBERCULTURA:

As ressignificações do personagem de H.P. Lovecraft
realizadas por fãs no Facebook

Dissertação apresentada como requisito
para obtenção do grau de Mestre pelo
Programa de Pós-Graduação da
Faculdade de Comunicação Social da
Pontifícia Universidade Católica do Rio
Grande do Sul.

Aprovado em ____ de _____ de _____.

BANCA EXAMINADORA:

Profª Dra. Cristiane Freitas Gutfreind – PUCRS

Profª Dra. Helena Maria Antonine Stigger – PUCRS

Profª Dra. Raquel da Cunha Recuero – UFPel

Porto Alegre

2015

AGRADECIMENTOS

Quando iniciei minha trajetória no mestrado, não imaginei o quanto eu cresceria, tanto profissionalmente quanto como pessoa. Recém formada, não fazia ideia do que a pós-graduação me reservaria. A surpresa, contudo, foi muito positiva. Conheci uma realidade completamente nova, e agora sei que não há mais volta: encontrei meu lugar no mundo. No entanto, não conseguiria traçar esse caminho se não fossem as pessoas tão especiais que me acompanharam nessa jornada.

Gostaria de agradecer a toda minha família, em especial meus pais, Sandra e Alexandre, que fizeram o possível e o impossível para que esse sonho, que não é apenas meu, mas também deles, se realizasse. Também ao meu irmão, Leonardo, meu tio César, meu primo Ricardo, que me acompanham nessa jornada sempre com o maior apoio. A minha avó Sara (in memoriam), por me motivar a sempre seguir em frente.

Sou muito grata também ao meu namorado, Vinícius, que me acompanhou sempre muito dedicado e com muito carinho. As minhas amigas de infância, Anelise e Jéssica, a minha companheira desde a faculdade, Renata, e as minhas parceiras da pós, Karina e Larissa, meu mais sincero agradecimento, vocês não fazem ideia como me ajudaram, das mais diversas formas.

As minhas queridas orientadoras, Cristiane Freitas e Helena Stigger, sempre pacientes e atenciosas, obrigada por todo o aprendizado que me proporcionaram. Quero sempre seguir o exemplo de vocês. Também à professora Juliana Tonin, líder do GIM (Grupo de Estudos Imagem e Imaginários), por permitir que eu participasse do grupo e crescesse mais ainda como pesquisadora.

A todos os envolvidos nesta conquista: ela não é apenas minha, mas também de vocês. Muito obrigada.

“Ph’nglui mglw’ nafh Cthulhu R’lyeh wgah’nagl fhtagn.”
(Howard Phillips Lovecraft, 192

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo compreender as apropriações e ressignificações de fãs (Jenkins, Hills, Jenson) acerca do personagem Cthulhu, criação de Howard Phillips Lovecraft, no contexto da cibercultura (Lévy, Manovich, Castells, Santaella). Lovecraft, nascido em Providence, Estados Unidos, viveu entre 1890 e 1937, e escreveu contos e poemas do gênero da literatura fantástica. Suas criações sobreviveram ao tempo, sendo modificadas e reinterpretadas em diversas esferas do entretenimento e, na cibercultura, apropriadas pelos fãs em grande escala ao redor do mundo. Por meio da análise de postagens e conversações dentro da página “Cthulhu”, no Facebook, objetivou-se compreender quem é o Cthulhu dos fãs. Também, desejou-se investigar quais seriam as diferenças entre essas ressignificações para o conto de Lovecraft, “O Chamado de Cthulhu”, em um contexto onde as novas mídias e os Sites de Redes Sociais amplificam e facilitam as formas de produção e difusão de conteúdo entre o *fandom*. As metodologias escolhidas foram a análise documental e a análise de conversação em redes sociais, sendo realizadas em conjunto e relacionadas posteriormente com os aportes teóricos escolhidos. Por meio da pesquisa constatou-se que o personagem, antes um monstro temível e irracional, ganhou dos fãs personalidade, traços humanos, fundiu-se a *memes* e transcendeu seu propósito além do conto original – o de destruir a humanidade –, tornando-se uma criatura socializante.

Palavras-chave: Comunicação; Cibercultura; Fãs; Sites de Redes Sociais; Howard Phillips Lovecraft.

ABSTRACT

The present work has as objective to comprehend fans' appropriations and reframing (Jenkins, Hills, Jenson) of the character Cthulhu, Howard Phillips Lovecraft's creation, in the context of cyberculture (Lévy, Manovich, Castells, Santaella). Lovecraft, born in Providence, United States, lived between 1890 and 1937, and wrote short stories and poems on the fantastic genre of literature. His creations survived time, being modified and reinterpreted in different entertainment spheres and, in cyberculture, appropriated by fans in large scale around the world. By the analysis of posts and conversations in the page "Cthulhu", on Facebook, it was objectified to comprehend who is the fans' Cthulhu. In addition, it was aimed to investigate what would the differences be between these reframings and Lovecraft's short story, "The Call of Cthulhu", in a context where the new media and the Social Network Websites amplify and facilitate content's production methods and its propagation among the fandom. The methodologies chosen were the documental analysis and the conversation analysis in social media, being done together and later on related with the theoretical approaches chosen. Through the research, the character, before a terrible and irrational monster, gained from the fans personality, human traits, merged with memes and transcended its purpose beyond the original short story – destroying humanity -, becoming a socializing creature.

Keywords: Communication; Cyberculture; Fans; Social Network Websites; Howard Phillips Lovecraft.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Obras acadêmicas sobre Lovecraft no Portal CAPES.	19
Figura 2 - Comentário no grupo Lovecraft Brasil, no Facebook.	83
Figura 3 - Postagem no Facebook com referência ao DeviantART.....	90
Figura 4 - Atores e Conexões.....	91
Figura 5 - Elementos da análise.....	98
Figura 6 - Personagens de H.P. Lovecraft e sua presença nas páginas do Facebook.....	99
Figura 7 - Texto da administradora da página Cthulhu, no Facebook.	104
Figura 8 - Categorias de análise das imagens.	105
Figura 9 - Formas de conversação dentro de postagens	108
Figura 10 - Estrutura de análise	110
Figura 11 - Postagem 1	112
Figura 12 - Sailor Moon Original.....	113
Figura 13 - Conversação da postagem 1	116
Figura 14 - Animação “Cutethulhu”.....	119
Figura 15 - Postagem 2	120
Figura 16 - Suéteres de Natal tradicionais	122
Figura 17 – Conversação da postagem 2.....	123
Figura 18 - Exemplos de suéteres da loja	124
Figura 19 - Postagem 3	127
Figura 20 - Objetos relacionados ao steampunk	128
Figura 21 - Conversação da postagem 3	130
Figura 22 - Postagem 4	132
Figura 23 - Boton da campanha dos Republicanos.....	134
Figura 24 - Boton da campanha dos Democratas	134
Figura 25 - Conversação da postagem 4	136
Figura 26 - Cartaz da campanha de Barack Obama	137
Figura 27 - Postagem 5	139
Figura 28 - Imagem isolada postagem 1	140
Figura 29 - Conversação da postagem 5	142
Figura 30 - Comentário isolado postagem 5.....	1
Figura 31 - Postagem 6	146
Figura 32 - Conversação da postagem 6	148

Figura 33 - Postagem 7	151
Figura 34 - Agradeça ao cachorro, é sexta-feira!	152
Figura 35 - Origem do meme Zoidberg	153
Figura 36 - Meme Zoidberg e Cthulhu	154
Figura 37 - Conversação da postagem 7	156
Figura 38 - Postagem 8	159
Figura 39 - Conversação da postagem 8	161
Figura 40 - Exemplo de meme Sad Batman.....	162
Figura 41 - Resumo: categorias e postagens	164
Figura 42 - Teor de todos os comentários	167
Figura 43 - Como é o monstro Cthulhu da cibercultura?	182

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	12
2	VIDA, OBRA E INFLUÊNCIAS SOBRE H.P. LOVECRAFT	17
2.1	BREVE BIOGRAFIA	20
2.2	CONTEXTO SÓCIO-HISTÓRICO	23
2.3	ALGUMAS INFLUÊNCIAS LITERÁRIAS NA OBRA DE LOVECRAFT	27
2.4	OS MITOS DE LOVECRAFT	34
2.5	H.P. LOVECRAFT E SUA IMPORTÂNCIA NA CULTURA POP	42
3	QUEM SÃO OS FÃS?	49
3.1	COMO CONCEITUAR FÃ E <i>FANDOM</i> ?	50
3.2	A PESQUISA DE FÃS	54
4	A CIBERCULTURA E O FÃ	71
4.1	REDES, NOVAS MÍDIAS E CIBERCULTURA	71
4.2	PARTICIPAÇÃO DOS FÃS NAS COMUNIDADES VIRTUAIS	79
5	ANÁLISE	97
5.1	METODOLOGIA	98
5.2	ANÁLISE NA PÁGINA CTHULHU	111
5.2.1	Análise das imagens e diálogos	111
5.2.2	Cruzamento de todas as imagens e diálogos	164
5.2.3	Organização e compreensão dos dados	170
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	183
	REFERÊNCIAS	189

1 INTRODUÇÃO

Howard Phillips Lovecraft tornou-se conhecido por seus contos de horror cósmico ainda em vida, mas seu legado sobreviveu e ainda sobrevive, ganhando força a cada ano que passa. Nascido em Providence, Rhode Island, viveu entre 1890 e 1937. O escritor passou a maior parte de sua vida em sua cidade natal, raramente saindo de casa por conta de sua personalidade e também por problemas de saúde. Destacou-se por seus contos de outros planetas, de criaturas antigas com nomes impronunciáveis, aterrorizantes, que faziam a humanidade ser pequena e indefesa. Criou, além de um panteão de seres antigos e alienígenas, coleções de livros fictícios amaldiçoados, e uma geografia única. Transitou pelo gênero da literatura fantástica, influenciado por autores como Edgar Allan Poe, Nathaniel Hawthorne, Arthur Machen, Lord Dunsany e Robert Chambers, e escreveu mais de 100 contos e poemas em toda a sua carreira. Suas criações marcam escritores até hoje, e estão presentes em diversas esferas do entretenimento, desde filmes de terror como “Uma Noite Alucinante” (Sam Raimi, 1981) e “Alien” (Ridley Scott, 1979), passando por desenhos animados – Scooby-Doo e South Park, e chegando na música, atraindo a predileção de bandas como Black Sabbath e Iron Maiden. Também serviu como base para muitos jogos, tanto físicos quanto virtuais, especialmente dentro do gênero de *RPG*. No Brasil, Lovecraft passa por um momento de popularização, e editoras estão lançando versões com novas traduções, e o público leitor aumenta a cada ano.

Observando esse movimento, obteve-se a motivação para este trabalho. Vale ressaltar que esse é realizado dentro da ideia de que é possível ser ao mesmo tempo um pesquisador e fã do tema analisado, o que traz contribuições por conta de uma vivência dentro do contexto do *fandom* que se aborda. Foi dessa maneira, com a fã-pesquisadora dentro de comunidades virtuais relacionadas à obra lovecraftiana, que foi possível perceber não apenas a presença dos Mitos de Lovecraft em outras esferas além da literária, mas também na internet, e em grande escala – e, ainda por cima, muito diferentes da forma idealizada por Lovecraft.

Os monstros lovecraftianos não são mais os mesmos criados nos anos 20. Eles passam por uma nova fase, de reapropriação, impulsionada pelos ambientes virtuais socializantes – os Sites de Redes Sociais. No contexto da cibercultura, as estruturas de produção encontram-se diluídas, e grupos de pessoas que compartilham dos mesmos gostos – os fãs – se reúnem em Sites de Redes Sociais e apropriam-se de conteúdos previamente produzidos, criando novas maneiras de manifestar suas identidades e opiniões, negociando espaços e capital social. É o caso dos fãs de H.P. Lovecraft, mais especificamente do monstro mais famoso do autor: o Cthulhu. Publicado na revista *Weird Tales*, em 1926, “O Chamado de Cthulhu” inaugura o estilo consagrado de horror cósmico atribuído à Lovecraft.

A história da descoberta e da investigação de uma criatura antiga e gigantesca, com sua cabeça repleta de tentáculos, corpo escamoso e prodigiosas asas nas costas, capaz de aniquilar toda a humanidade, chamada Cthulhu, cativou o público, que passou a reinterpretar o personagem, dando significados totalmente novos a ele. Ao mesmo tempo, elementos da narrativa original, como os personagens humanos principais que se deparam com o grande mistério, ou a forma com a qual a sociedade foi retratada por Lovecraft (em que apenas os intelectuais teriam contato com as mensagens do monstro, enquanto os adoradores e cultistas seriam mestiços de origem humilde), não têm espaço nessas novas interpretações de fãs. Esse movimento, protagonizado por fãs, de metamorfose do monstro a partir da história original e de adaptações posteriores, nesta pesquisa se denomina ressignificação. Ou seja: os indivíduos, a partir de pulsões individuais e coletivas, dão um outro significado ao personagem.

Dentro do contexto apresentado, surgem algumas perguntas: de que maneira os fãs, nesses ambientes de redes sociais online, ressignificam e interpretam o monstro Cthulhu? Quais são as semelhanças existentes entre as criações do *fandom* atual e o conto original de Lovecraft? E quais são as diferenças? Por fim, como é e quem é o Cthulhu dos fãs na cibercultura da atualidade? Para buscar a compreensão desses problemas, optou-se por analisar não apenas produções de fãs, mas também o que o *fandom* pensa sobre o que é produzido. Desse modo, criou-se uma forma de análise dialética, que relaciona as imagens às conversas relacionadas a elas.

O ambiente escolhido para a realização da análise foi o Site de Rede Social Facebook¹, especificamente uma página de fã chamada “Cthulhu”, por conter postagens com produções de fãs (considerando-se apenas imagens) e a possibilidade de os seguidores da página comentarem sobre elas. O motivo da escolha do monstro específico e da página residem no critério de popularidade. Enquanto há mais de 100 páginas relacionadas ao personagem no Facebook, os outros monstros criados por Lovecraft não têm tanta difusão entre os fãs – Os personagens Nyarlathotep, Shub-Niggurath, Yog-Sothoth e Shoggoth contam com uma média de 10 a 30 páginas cada. Por conta disso, percebeu-se a relevância de Cthulhu nos Sites de Redes Sociais, e buscou-se a página com o maior número de fãs entre os resultados encontrados: a página “Cthulhu” conta com mais de 300 mil². A metodologia de pesquisa baseia-se na análise documental de 8 imagens postadas nessa página, e na análise das conversações provenientes dessas (sendo retirados até 15 comentários, totalizando 99 falas), entre os dias 12 de novembro e 1º de dezembro de 2014, buscando aleatoriedade nas postagens, de forma a minimizar a interferência na obtenção dos dados.

Separando-se em etapas, a primeira consiste em descrever e analisar separadamente cada uma das postagens e respectivas conversações. A segunda trata do cruzamento entre os dados obtidos, buscando semelhanças e diferenças. Por fim, a última etapa consiste na costura teórica, separada em blocos temáticos. Todas as postagens estão em inglês, bem como a maioria dos comentários, que foram traduzidos para o português.

A presente dissertação está dividida em seis capítulos. O segundo capítulo, “Vida, obra e influências sobre H.P.Lovecraft”, que segue após esta introdução, visa ambientar o leitor acerca da esfera do autor e de sua obra. Por haver escrito milhares de cartas a correspondentes do meio literário, muito se sabe sobre o autor por ele mesmo, e são esses relatos pessoais que são levados em conta. Inicia-se com uma breve biografia de Lovecraft, descrevendo sua trajetória de vida, tanto pessoal quanto profissional. Em seguida, trata-se do contexto sócio-histórico em que o escritor viveu, destacando os acontecimentos mundiais da forma como repercutiram nos Estados Unidos, como Lovecraft

¹ Disponível em: <<https://www.facebook.com/>>. Acesso em: 14 jan. 2015.

² Dado obtido em 18 de novembro de 2014.

percebia os mesmos e de que maneira isso se refletiu em sua obra, destacando sua posição política e social. No próximo subcapítulo, descrevem-se as influências literárias na obra de Lovecraft, tanto anteriores quanto contemporâneas a ele, bem como a rede de comunicação existente entre os escritores do gênero. A seguir, aborda-se uma classificação idealizada pelo estudioso em Lovecraft, Sunand T. Joshi, que enquadra os contos do escritor com o nome de “Mitos de Lovecraft”, atribuindo às obras pertencentes a esse grupo um conjunto de características úteis às reflexões da análise posterior. Como última parte desse capítulo, atenta-se para a importância de Lovecraft dentro da cultura pop, descrevendo brevemente a influência de sua obra em diversas esferas do entretenimento, como televisão, cinema, música, jogos e quadrinhos.

O terceiro capítulo, “Quem são os fãs?”, busca conceituar *fã* e *fandom*, utilizando-se de autores como Henry Jenkins, Matt Hills, John Fiske e Joli Jenson, de forma a definir a visão dos sujeitos pesquisados neste trabalho – os fãs do monstro Cthulhu. Ainda dentro desse capítulo, faz-se uma contextualização da pesquisa de fãs. Os autores supracitados são inicialmente retratados como indivíduos patológicos por pesquisadores, como uma massa influenciável pela mídia, sem direito de escolha, mas esse capítulo teórico retrata as mudanças ao longo dos anos, com sua maior virada ocorrendo nos anos 90, com as pesquisas de Jenkins, que ressalta a importância da participação dos fãs, a partir do conceito de “textual poaching”, de Michel De Certeau. É realizada uma costura entre os tópicos teóricos apresentados e as atividades dos fãs de Lovecraft ao longo dos anos. Assim, parte-se da ideia de *fandom* como uma atividade performativa e de fãs como indivíduos que compartilham de um gosto em comum e que podem produzir conteúdo e não apenas consumi-los.

O quarto capítulo, “A cibercultura e o fã”, traz a conceituação de alguns termos importantes dentro da cibercultura, sempre relacionados à atividade dos fãs de Lovecraft. Inicia-se explicitando os conceitos de redes, novas mídias, ciberespaço e interação, para que se possa relacionar com a atividade dos fãs. Os principais autores escolhidos são Pierre Lévy, Manuel Castells, Lev Manovich, Howard Rheingold, Lúcia Santaella e Alex Primo. Busca-se tratar sobre as novas tecnologias e sobre o que elas propiciam à sociedade, de forma a compreendê-las como meios para os seres humanos se comunicarem e interagirem, cabendo

às pessoas definirem os usos dentro das possibilidades existentes. Além disso, justifica-se que a cibercultura é um espaço diferente dos que existiam anteriormente, por conta de suas características, como a diluição de barreiras geográficas, rapidez na comunicação e facilidade na disseminação de conteúdo. Na segunda parte desse capítulo é realizada a relação entre esse contexto e a participação de fãs. Utilizam-se os conceitos de inteligência coletiva (Lévy) e de cultura participativa (Jenkins), existentes por conta do ciberespaço e das possibilidades que proporcionam aos indivíduos, no que tange o compartilhamento de conhecimento e de conteúdo. Ainda nesse mesmo subcapítulo, abordam-se os conceitos de comunidades virtuais (Rheingold) e de Redes Sociais da Internet (Santaella), de maneira a caracterizar o tipo de interação na qual os fãs estão envolvidos nesse caso. Detalha-se também o conceito de Raquel Recuero sobre Sites de Redes Sociais, que são as manifestações das redes dentro do espaço da internet. Ainda, utilizam-se alguns detalhamentos necessários para a etapa de análise, como a definição do termo “ator” como o agente dentro de uma interação, laços fortes e fracos e capital social.

O quinto capítulo, que antecede as considerações finais, integra a análise da dissertação, e se divide em dois subcapítulos. O primeiro descreve os passos metodológicos, bem como as justificativas para as escolhas. O segundo traz a análise das imagens e dos diálogos coletados na página “Cthulhu” no Facebook, o cruzamento dessas informações, e a organização e compreensão dos dados obtidos, baseados nos pressupostos teóricos dos três capítulos anteriores. Com essas três etapas, busca-se compreender e responder as perguntas da pesquisa e como e quem é o Cthulhu, criado pelos fãs no contexto da cibercultura.

2 VIDA, OBRA E INFLUÊNCIAS SOBRE H.P. LOVECRAFT

Este capítulo irá abordar a vida e a obra do escritor Howard Phillips Lovecraft, bem como as influências sobre os seus contos e poemas. O autor tem sua obra e notoriedade em processo de expansão no Brasil.

O jornalista e estudioso de contos fantásticos Marcelo Simão Branco realiza, desde 1996, um levantamento das obras lovecraftianas traduzidas para o português. Suas pesquisas são constantemente atualizadas, de forma que se possa perceber a evolução da disseminação da obra do autor em países de falantes da língua portuguesa – principalmente no Brasil.

Os contos de Lovecraft, apesar de terem sido escritos e publicados nos Estados Unidos entre os anos 20 e 40, só contaram com a primeira tradução em língua portuguesa em 1956, sendo lançado o romance “The Case of Dexter Ward”, traduzido como “Os Mortos Podem Voltar” pela editora portuguesa Vampiro. No Brasil, o primeiro título somente surgiu em 1966, pela editora GRD, com uma coletânea de três contos traduzida da edição original “The Dunwich Horror and Others”, traduzido para “O Que Sussurrava nas Trevas” (BRANCO, 2011, *online*). Branco (2011, *online*) ainda observa que contos esparsos foram publicados anteriormente no Brasil, como o conto “Cool Air”, traduzido para “O Terrível Caso do Doutor Munhoz”, em 1948, pela revista X-9, da editora Globo Juvenil e Gibi.

No levantamento publicado na *fanzine* Megalon³, em 1996, Branco observa que, das 108 obras de Lovecraft, apenas 20 haviam sido publicados em língua portuguesa (BRANCO, 1996). Em sua pesquisa mais recente, porém, nota que houve um aumento significativo de traduções e produções, tanto oficiais quanto por fãs. Desde os anos 2000, algumas editoras brasileiras publicaram coletâneas dos contos de Lovecraft, totalizando 20 livros - contendo contos repetidos - até o ano de 2011 (BRANCO, 2011, *online*). O motivo do aumento do número de publicações se deu por conta de as obras de Lovecraft terem

³ A *fanzine* Megalon é uma das publicações amadoras brasileiras mais antigas do campo da ficção científica, horror e fantasia. O principal objetivo da revista, publicada trimestralmente, era divulgar as produções do Brasil nesse campo. Contudo, também divulgava informações sobre escritores internacionais, publicava entrevistas e ilustrações de todo o mundo (BRANCO, 2003, *online*). A *fanzine* foi publicada entre 1988 e 2004, e hoje em dia é possível acessar as edições digitalizadas gratuitamente (CASTRO, 2012, *online*).

entrado em domínio público, o que diminuiu o custo de publicação das editoras, conforme observa Branco (2011, *online*). Até o ano de 2011, de acordo com a pesquisa do jornalista, das 103 histórias criadas por Lovecraft, 86 foram traduzidos para o português. Isso revela a difusão da obra de Lovecraft entre os falantes da língua portuguesa – e também dos brasileiros. Contudo, é importante observar que, antes dos anos 2000, o autor não possuía tantas obras traduzidas e, por isso, está se tornando popular no país recentemente.

Em relação às pesquisas acadêmicas sobre o autor e sua obra no Brasil e em outros países de língua portuguesa, é importante perceber que ainda são escassas. De acordo com o portal de periódicos da CAPES⁴, no total há 1.293 trabalhos relacionados a H.P. Lovecraft em inglês, e apenas 8 em português. Dentre esses, 7 são de autores brasileiros. Relacionado ao campo da comunicação, há somente um trabalho. Esse possui o título: “Construção do Imaginário Ciborgue: o pós-humano na ficção científica, de Frankenstein ao século XXI”, do autor Fábio Fernandes da Silva (2008), da PUC/SP. Essa dissertação, todavia, trata do tema do “ciborgue” ou “pós-humano”, e utiliza Lovecraft como uma das fontes para sustentar os seus argumentos. Dessa forma, nesse trabalho Lovecraft e seus contos não são o objeto de estudo (diferentemente da presente dissertação). Há trabalhos relacionados diretamente ao estudo do autor, mas na área da Filosofia, da Literatura e da Linguística. Além disso, desses 7 trabalhos relacionados a Lovecraft escritos no Brasil, somente 4 têm como objeto de pesquisa a obra lovecraftiana – sendo 6 deles dissertações de Mestrado e um deles artigo. A seguir, apresenta-se uma tabela das obras acadêmicas identificadas no portal da CAPES de acordo com título, área do conhecimento e se possui relação direta com a temática em ordem cronológica:

⁴ Ver PORTAL DE PERIÓDICOS CAPES/MEC, 2014, *online*.

Título, ano e tipo de trabalho.	Área(s) do Conhecimento	O objeto é H.P. Lovecraft e/ou sua obra?
Da literatura fantástica (teorias e contos) (2003). Dissertação de Mestrado.	Teoria Literária e Literatura Comparada.	Sim.
Traduzindo horrores com H. P. Lovecraft (1890-1937): aspectos afetivos e relação tradutória (2005). Dissertação de Mestrado.	Linguística Aplicada.	Sim.
A morfologia do horror : construção e percepção na obra lovecraftiana (2006). Dissertação de Mestrado.	Linguística.	Sim.
Funções do mito na obra de Howard Phillips Lovecraft (2006). Dissertação de Mestrado.	Estudos linguísticos e Literários em Inglês.	Sim.
A construção do imaginário ciborgue: o pós-humano na ficção científica, de Frankenstein ao século XXI (2008). Dissertação de Mestrado.	Comunicação.	Não.
As faces do medo nos contos de Clarice Lispector (2009). Dissertação de Mestrado.	Teoria e Crítica Literária.	Não.

Figura 1 - Obras acadêmicas sobre Lovecraft no Portal CAPES.
 Fonte: PORTAL DE PERIÓDICOS CAPES/MEC, 2014, online.

Como pode ser observado na tabela anterior, conforme o diretório de periódicos da CAPES, foi possível encontrar trabalhos em que Lovecraft e sua obra fossem objeto até 2006. Dentro dessa mesma busca há um artigo em uma revista de Estudos Judaicos, intitulado “A teratologia múltipla: Robert Bloch e o seu bestiário”, do ano de 2012. Esse artigo cita Lovecraft, mas não é o objeto de estudo diretamente. Por conta disso, considera-se que um estudo que contemple essa temática e na área da comunicação é relevante, de maneira a estimular pesquisas futuras e aumentar a notoriedade de Lovecraft e de seus contos no campo da comunicação. Logo, de acordo com as informações levantadas nesta introdução ao capítulo, H.P. Lovecraft é um autor que está ganhando popularidade entre os brasileiros, mas que ainda não é uma figura consagrada como outros autores ligados à literatura fantástica ou de horror, como Edgar Allan Poe, por exemplo.

A obra do escritor possui uma ligação intrínseca com sua vida pessoal e influências literárias e, como não é muito conhecido no Brasil, haja vista a quantidade de publicações acadêmicas existentes sobre o autor, o primeiro capítulo desta dissertação objetiva uma descrição destes fatores, de forma que

o desenvolvimento teórico e a análise serão abordados nos capítulos seguintes. A literatura relacionada à vida e à obra de Lovecraft se encontra principalmente em inglês, e não há uma grande quantidade de teóricos que abordam com precisão esses assuntos, sendo isso um obstáculo para esta etapa. Por conta disso, utilizou-se como autor base Sunand Tryambak Joshi⁵, uma das maiores autoridades em H.P. Lovecraft da atualidade, e também outros dois estudiosos, L. Sprague De Camp e Donald Tyson. Os primeiros subcapítulos abordam a biografia, o contexto sócio-histórico em que Lovecraft vivia e as influências literárias. A seguir, discutir-se-á a classificação dos contos criados por Lovecraft, conhecidos como Mitos de Lovecraft, um levantamento de Joshi. Por fim, no último item, será demonstrada, por meio de referências diversas da internet, a relevância da obra do escritor na cultura pop.

2.1 BREVE BIOGRAFIA

Lovecraft foi um escritor americano, nascido em Providence, cidade situada no estado de Rhode Island, que viveu entre 1890 e 1937. Sua obra, do gênero da literatura fantástica, aproxima-se de autores como Nathaniel Hawthorne, Arthur Machen, Lord Dunsany, Robert Chambers e, por vezes, o autor é classificado como discípulo de Edgar Allan Poe. Sua produção é vasta, contendo mais de cem narrativas, poemas e ensaios, e cerca de cem mil cartas⁶. Seu conto mais famoso é “O Chamado de Cthulhu”, mas há muitos outros que constituem sua obra, como “O Horror de Dunwich”, “Sussurros na Escuridão”, “O Assombrador das Trevas” e “A Sombra Vinda do Tempo”. De maneira a compreender melhor a obra lovecraftiana e contextualizar a mesma em relação às apropriações dos fãs do autor na era da cibercultura, faz-se necessário descrever brevemente a sua biografia.

Descendente de duas famílias aristocratas anglo-saxãs, os parentes mais próximos de Lovecraft afirmavam conhecer a sua árvore genealógica desde os colonizadores dos Estados Unidos, que vieram no barco Mayflower. O Mayflower,

⁵ O estudioso já escreveu 10 livros sobre o assunto e editou mais de 30 trabalhos escritos por Lovecraft ou sobre ele (S. T. JOSHI.ORG, 2013, *online*).

⁶ Joshi estima que apenas 20.000 delas ainda existam na forma física (LOVECRAFT'S LETTERS, 2014, *online*), e foram escritas para diversos autores, como seu discípulo August Derleth e outros escritores que foram influenciados por Lovecraft, como Donald Wandrei, Robert Bloch e Clark Ashton Smith (JOSHI, 2008).

que desembarcou nos EUA em 1620, trazia 102 passageiros, sendo metade deles protestantes separatistas, que se consideravam “santos”, destinados a colonizar o Novo Mundo, construindo nele uma nova igreja. Atualmente são referidos como peregrinos, e são personagens principais no Dia de Ação de Graças⁷. O fato de fazerem parte de um evento tão tradicional justifica o apreço por valores aristocráticos por parte da família do escritor. Mesmo sendo um racionalista e ateu convicto, Lovecraft também partilhava os princípios de nobreza que sua família carregava (JOSHI, 1996). No entanto, com a morte de seu avô materno, em 1904, que mantinha os negócios familiares e também era a figura masculina que o autor possuía como referência em casa (seu pai havia falecido em 1898), ele, sua mãe e suas duas tias foram forçados a abandonar o palacete onde viviam para sobreviver em modestos apartamentos. Lovecraft nunca se recuperou da perda sofrida: levou-o quase ao suicídio no primeiro momento e, a longo prazo, proporcionou a ele um sentimento de perda e deslocamento do mundo (TYSON, 2010).

Por conta das dificuldades tanto financeiras quanto de saúde do escritor, sua educação formal foi sempre esporádica, e ele não obteve diploma algum. Lovecraft declarou que sofria de ataques nervosos em sua juventude, incluindo um muito sério em 1908, que culminou no abandono da escola e levou-o a passar longos períodos dentro de casa (DE CAMP, 2011). Ele destruiu muitos de seus escritos iniciais e viveu recluso por cerca de cinco anos. O que o retirou desse estado de completa solidão foi um convite para participar da United Amateur Press Association (UAPA), em 1914. Isso ocorreu por que, havido adquirido o hábito de ler revistas populares da época, em certa ocasião ficou tão aborrecido com as contribuições de um romancista, que escreveu uma carta em verso para o periódico (JOSHI, 1991). Essa, segundo Joshi(1996), provavelmente intrigou o editor, que a publicou. Logo, instalou-se uma discussão ferrenha entre Lovecraft e os defensores do autor criticado, o que chamou a atenção de Edward F. Daas, presidente da UAPA, que contatou Lovecraft, que prontamente aceitou o convite.

A United Amateur Press Association, assim como sua rival National Amateur Press Association (que Lovecraft se associaria anos mais tarde), reunia

⁷ Ver THE MAYFLOWER, [201-], *online*.

escritores amadores que produziam e publicavam seus próprios jornais. Durante a década que participou da mesma, contribuiu largamente com produções e conhecimento em edição, o que fez com que ganhasse destaque na área. Editou, inclusive, a revista oficial da associação, a *The United Amateur*, e foi presidente do Department of Public Criticism (TYSON, 2010).

As associações amadoras também foram as principais fontes de publicações do autor. Lovecraft teve diversos poemas publicados pela *National Magazine* de Boston e também escreveu séries de contos para uma revista humorística chamada *Home Brew*. Contudo, a revista mais famosa em que seus trabalhos apareceram e se popularizaram foi a *Weird Tales*, a partir de 1923. No entanto, ele nunca vendeu ficção suficiente para ser um escritor profissional: sua renda era oriunda de uma herança familiar, de revisões literárias e de *ghost-writing*⁸(JOSHI,1991). Ao longo da vida, escreveu para diversos autores nessa modalidade, como Zealia Bishop, Adolphe de Castro, e Harry Houdini, por exemplo (LOVECRAFT, 2011).

Em 1921, dois importantes acontecimentos ocorreram: o falecimento da mãe de Lovecraft e o início do romance entre ele e Sonia Haft Greene. Sonia era Judia, ucraniana, sete anos mais velha que ele, divorciada e com uma filha. De família abastada, era executiva em uma loja de roupas de um bairro conceituado de Nova York (TYSON, 2010). Após três anos, decidiram se casar, e o autor se mudou para a metrópole. No entanto, diversos problemas entre o casal (a falência da loja de Sonia, a saúde debilitada dela e o medo crescente que Lovecraft possuía da cidade grande), forçaram ambos a morarem separados. Quando voltaram a viver juntos em Providence, a pressão das tias do autor – que não aprovavam o casamento por Sonia ser judia e não se encaixar nos padrões das esposas da época - culminou no divórcio, em 1929 (JOSHI, 1991).

Após esse período, Lovecraft voltou à sua vida reclusa, mas foi nessa época (entre 1926 e 1929) que escreveu o famoso conto “O Chamado de Cthulhu” (1926), e seu ensaio mais importante: “Supernatural Horror in Literature” (1927), sobre ficção de horror. Nos últimos dez anos de sua vida, Lovecraft tornou-se o ícone do horror cósmico e o centro de uma vasta rede de figuras literárias nesse campo – como August Derleth, Donald Wandrei, Vincent Starret, entre muitos

⁸ *Ghost-writer*. Aquele que escreve, anonimamente e por encomenda, obra ou texto cuja autoria será assumida por outra pessoa (GHOST-WRITER, [201-], *online*).

outros (JOSHI, 1991). Em 1937, o autor faleceu, por conta de um câncer intestinal. Foi enterrado no jazigo da família, em Providence, cidade onde nasceu e viveu grande parte dos seus dias. Não havia uma marcação de seu túmulo, apenas a indicação de ser de sua família (DE CAMP, 2011). Recentemente, recebeu um túmulo separado – fruto da iniciativa de muitos admiradores – com o seguinte enunciado na lápide: “Eu sou Providence” (JOSHI, 1991).

2.2 CONTEXTO SÓCIO-HISTÓRICO

A época em que Lovecraft viveu também é crucial para entendermos sua obra. O ponto de vista que o autor assumiu diante da modernidade, a tensão entre o capitalismo e o socialismo que emergia, as novas descobertas científicas, e a religião explica muito acerca das temáticas de seus escritos. Por conta dos numerosos registros por carta, feitos pelo próprio escritor, é possível entender o pensamento desse. Seguir-se-á, dessa maneira, com uma contextualização tanto do momento sócio-histórico em que Lovecraft se encontrava quanto da posição que o autor tomava perante essas questões.

Joshi⁹ afirma que, mesmo Lovecraft sendo visto como um nostálgico, amante das coisas antigas e com uma postura de homem antiquado, suas obras e escritos negam que ele fosse um “estrangeiro” nos tempos em que vivia. Muito pelo contrário, sempre acompanhava questões políticas e científicas. Um exemplo disso é o conto “O Assombrador das Trevas” (1930), em que o escritor cita a descoberta de Plutão. Retrata também a teoria da deriva continental em “Nas Montanhas da Loucura” (1931), e utiliza em diversas histórias as teorias de Einstein, Planck e Heisenberg.

Lovecraft se definiu muito tempo como agnóstico, no entanto, ao fim de sua vida, se considerou ateu. Acreditava nas teorias científicas darwinistas, bem como na equivalência fundamental entre energia e matéria, proposta por Einstein, e na teoria quântica de Planck (TYSON, 2010). Tyson (2010) escreve que, por mais que a sua visão de mundo fosse baseada no ateísmo, isso não diminuiu a sua imaginação. Certamente, conforme escreve o autor, o fato de Lovecraft acreditar apenas no mundo físico deu uma visão inovadora aos contos de horror

⁹ Ver JOSHI, S. T, [201-], *online*.

– a noção de que há mistérios maiores no universo do que a mente humana seria capaz de compreender.

Suas crenças políticas modificaram-se radicalmente no curso de sua vida. De acordo com De Camp (2011), por muito tempo a ideologia de Lovecraft se aproximou do fascismo, tendo inclusive defendido ditadores como Hitler, Mussolini e Stalin, por conta de seus preconceitos raciais – escreveu cartas em que elogiava a conduta dos ditadores na “limpeza” da sociedade. O escritor, no entanto, não apoiava a conduta nazista no que tangia à queima de livros e ao cerceamento da liberdade de imprensa e de pensamento (o que culminou, futuramente, na sua visão contrária aos regimes totalitários). Lovecraft também passou a apreciar a política de Roosevelt, o New Deal, e apoiou o candidato (DE CAMP, 2011). De Camp (2011) ainda observa que a posição política do escritor era muito volátil e superficial, pois ele se considerava liberal democrata, apoiava Roosevelt, e por muito tempo elogiou o fascismo. Com o tempo, de acordo com De Camp (2011), Lovecraft passou a ter maior afinidade com o socialismo, ainda que às avessas, pois imaginava que um bom governo precisaria ser liderado por um ditador e por uma comissão selecionada e inteligente – e sem nenhuma censura à liberdade de expressão.

Em sua visão, a aristocracia não seria mais possível de ser mantida na época em que se encontrava, por isso acreditava que o socialismo poderia trazer o nivelamento cultural mais refinado novamente. No final de sua vida, Lovecraft parecia genuinamente convencido de que as reformas de Roosevelt resolveriam tal questão. Joshi (1991) observa que sua visão era ingênua, por esperar que o socialismo viesse prontamente a seu país, ou que o cidadão comum, se fosse mais e melhor educado, utilizaria isso para elevar-se em uma maneira mais edificante. Mesmo com visões contraditórias em relação à política, há algumas constantes no pensamento do escritor. Lovecraft nunca deixou de ter uma postura aristocrata e sempre suspeitou da democracia. O período decisivo para a adoção de uma postura favorável ao socialismo culminou na época chamada de Grande Depressão, que atingiu os EUA e se espalhou para o resto do mundo na década de 30 (JOSHI, 1991).

Após a Primeira Guerra Mundial, em 1918, os Estados Unidos se tornaram a nação mais rica do mundo. Com fábricas de automóveis, larga produção de aço, comida enlatada, máquinas, petróleo, carvão, o país aqueceu sua economia,

o que causou euforia entre os empresários. O “American Way of Life” foi cobiçado pelo mundo. Os anos 20 foram marcados pelo consumo acelerado e pela expansão da indústria do entretenimento, como boates, clubes e cinemas. Como esse crescimento econômico foi muito rápido e baseado em especulações, logo teve um fim drástico. A superprodução agrícola, a diminuição no consumo (a indústria americana crescia, mas o poder aquisitivo da população não acompanhava essa curva), a política de livre mercado e a Quebra da Bolsa de Nova York, em 1929, culminaram na derrocada econômica estadunidense, que se estendeu para o mundo.

O período de depressão colocou em cheque o modelo de consumo vigente, e logo o capitalismo começou a ser questionado. Em 1933, Roosevelt foi eleito presidente dos Estados Unidos e elaborou um plano de recuperação denominado New Deal. Dentre as diversas medidas, algumas abrangiam direitos dos trabalhadores e desempregados, a criação de empresas estatais e construção de estradas, praças, canais de irrigação, escolas, aeroportos, portos e habitações populares. O New Deal foi uma das maneiras eficientes de administrar a crise, que somente alcançou seu fim com a Segunda Guerra Mundial (GOMES, [200-], *online*).

Os acontecimentos dos anos 30 explicam muito a desconfiança de Lovecraft em relação ao progresso acelerado da economia, e seu medo da modernidade. Nova York, cidade onde morou por alguns anos, inclusive, lhe causava pesadelos e crises de ansiedade, por conta de sua atmosfera. Contudo, foram essas visões que propiciaram a criação de “O Chamado de Cthulhu” (HADEN, 2010). No coração de toda a filosofia política do escritor residia a noção de cultura, neste caso, da alta cultura. Para ele, a civilização deveria ser capaz de evoluir para um estado de desenvolvimento e organização capaz de atender as necessidades mentais, emocionais, e estéticas de homens sensíveis e altamente evoluídos – podendo-se supor que ele estivesse falando dele mesmo, nesse caso. Logo, tudo o que estivesse no caminho disso, banalizando a cultura, deveria ser eliminado: como a democracia e o capitalismo. Esses dois fatores, no começo do século 19, na verdade levaram a alta cultura que era mantida pela aristocracia às demais classes, o que ilustra o descontentamento de Lovecraft (JOSHI, 1991).

Outro ponto importante a se ressaltar era a visão de Lovecraft acerca da questão racial. Por mais que o escritor fosse ateu, acreditasse em teorias científicas inovadoras e estivesse sempre em busca de clareza, expansão e revisão de seu ponto de vista, tomava um partido hostil quanto a raças “não-Arianas”. Negros, índios, e judeus eram retratados em seus contos claramente como pessoas inferiores. Até o fim de sua vida, ele considerou negros e aborígenes australianos como biologicamente inferiores a todas as raças humanas, e insistiu em uma linha intransponível quanto à cor. Com relação às outras etnias, mesmo não atribuindo a elas inferioridade, Lovecraft simplesmente sentia que a miscigenação iria produzir uma heterogenia cultural, com efeitos danosos para o mundo (TYSON, 2010). Tyson (2010) observa que, apesar de possuir uma posição clara quanto às etnias diferentes, Lovecraft mantinha amizades com judeus e inclusive sua esposa, Sonia, era judia. O que o estudioso argumenta é que, ao conhecer as pessoas e quando elas entravam em seu círculo social, ele não discriminava abertamente.

Sua atitude, porém, não era incomum em seu tempo, e não pode ser desconsiderada, haja vista que seu posicionamento em relação às etnias pode ser encontrado em muitos de seus contos. Joshi (1991) pondera que não há dúvidas de que os monstros de “A Sombra Sobre Innsmouth” são projeções de seus medos racistas de uma invasão da cultura Nórdica por meio de excessiva imigração e miscigenação. Logo, quando o narrador do conto ouve alguns habitantes de Innsmouth trocando algumas fracas palavras guturais, em uma linguagem que ele poderia jurar que não era inglês, é evidente que há esta inquietação quanto a estrangeiros. Já no conto “O Chamado de Cthulhu”, Lovecraft evidencia o preconceito contra pardos e negros, quando escreve que eram essas pessoas que faziam os cultos aos Deuses Antigos, o que sugere uma manifestação primitiva de adoração, enquanto os intelectuais conseguiam receber comunicados dessas criaturas por meio de sonhos e visões.

Pode-se perceber que, ao unir tanto a história de vida do escritor com o contexto sócio histórico, é possível compreender muitos traços de seus contos que são únicos. Lovecraft raramente saía de casa, era atormentado por ataques nervosos, além de ser muito orgulhoso de suas origens e de ter medo de mudanças sociais que pudessem afetá-lo. Procurava ser muito esclarecido quanto à ciência, sempre incorporando as teorias da época as suas histórias,

mas, do ponto de vista social, defendia o que manteria a heterogeneia racial e a alta cultura. Ainda, mantinha uma visão utópica e um tanto confusa em relação à política, com a ideia de que o socialismo salvaria o cidadão comum da “ignorância” e que todos os homens seriam esclarecidos – como ele mesmo se considerava. Conforme Joshi (1991), o medo do progresso também era uma insegurança quanto à própria posição social, com a disseminação da cultura para as massas, e a ideia de dissolução da aristocracia. Isso demonstrava uma visão contraditória, pois desejava que o socialismo tivesse o potencial de tornar as massas eruditas, mas, ao mesmo tempo, não abria mão dos privilégios de pertencer a sua classe social. De acordo com o pensamento de Lovecraft, o progresso nivelaria essa noção hierárquica e também simplificaria o consumo cultural. Seus contos traduzem essa insegurança e têm uma aura de contradição, como era a própria mente do autor. No próximo item, com vistas a compreender ainda mais o autor, abordar-se-á a literatura da época e as influências literárias nas obras de Lovecraft.

2.3 ALGUMAS INFLUÊNCIAS LITERÁRIAS NA OBRA DE LOVECRAFT

Utilizando os estudos do próprio Lovecraft em seu livro: “Supernatural Horror In Literature” (2012) e também impressões dos estudiosos dos subcapítulos anteriores, objetiva-se fornecer um apanhado da literatura fantástica da época, especialmente no que diz respeito ao horror sobrenatural. Um ponto interessante é o fato de Lovecraft ter realizado um panorama desde os tempos antigos até o momento em que viveu, abordando não apenas o gótico, mas também outras formas de horror. Além disso, as influências literárias do escritor têm direta relação com os escritos desse livro. Com a visão do próprio Lovecraft acerca da literatura de seu tempo, poder-se-á compreender melhor quais foram os autores que influenciaram o escritor em sua jornada.

Em novembro de 1925, tempo em que residia em Nova York, Lovecraft recebeu uma oferta de um amigo, W. Paul Cook, para escrever um artigo sobre o elemento do terror e o bizarro na literatura para publicar em seu jornal chamado “Recluse” (TYSON, 2010). Esse convite, aparentemente inocente, gerou o maior e o mais profundo ensaio de Lovecraft acerca do tema. É importante ressaltar também a intenção de Lovecraft em analisar o que ele chama de *weird*

*literature*¹⁰. O autor explica que o verdadeiro conto estranho possui algo mais do que ossos ensanguentados e assassinatos secretos: ultrapassa o mundanamente repugnante e o possível, ou seja, o medo físico. Contos com o medo cósmico sugerem certa atmosfera de pavor do desconhecido, em que forças estranhas necessitam estar presentes. Precisa haver, para o escritor, uma maligna e particular suspensão ou derrota das leis pré-definidas da natureza. Ou seja: o que não poderia ocorrer em nosso mundo (LOVECRAFT, 2012).

Lovecraft (2012) disserta sobre a origem dos contos estranhos, que vem da literatura gótica. Comenta que muitos autores escreveram aos moldes desse estilo, mas foi Edgar Allan Poe que de fato o inaugurou. Ele fala sobre a parafernália que existe em uma produção gótica, servido como uma espécie de definição deste estilo: um castelo gótico, com suas incríveis antiguidades, vastas distâncias e cômodos, desertos e arruinados e úmidos corredores, pútridas catacumbas escondidas, e uma galáxia de fantasmas e terríveis lendas, como núcleo do suspense e do pavor demoníaco. Em adição a isso, incluíam também o tirano e malevolente nobre como o vilão; a santa, perseguida e geralmente insípida heroína que passa por terrores incríveis que serve para atrair a simpatia do leitor; e o valoroso e imaculado herói, sempre de origem nobre, mas normalmente em um disfarce humilde. Esses personagens, segundo o autor, normalmente possuíam nomes que sugerem ser estrangeiros, com frequência de origem italiana.

O escritor defende que esse estilo não estava extinto na atualidade (que, neste caso, se referia aos anos 30), mas que os autores haviam encontrado maneiras mais sutis de inseri-las em suas obras. Admite que a forma de escrever de Poe já existia, mas que foi ele quem percebeu as possibilidades existentes e deu uma forma suprema e uma expressão sistemática. Mesmo concordando que outros autores produziram contos de horror melhores e mais elaborados, Lovecraft atribui à Poe os créditos de iniciar esse processo (LOVECRAFT, 2012).

Neste capítulo pode-se perceber que muitas das características atribuídas aos contos de Poe encaixam-se nos contos lovecraftianos. O autor começou a ler as obras de Poe ainda criança, e, sobre essa experiência, escreveu: “Então eu esbarrei em Edgar Allan Poe! Foi a minha ruína, e com oito anos de idade eu

¹⁰ Algo como “literatura estranha”, tradução nossa.

vi os firmamentos azuis de Argolis e Sicília escurecidos pelas exalações miasmáticas da tumba” (Lovecraft, cit Joshi 1996, p. 27, tradução nossa¹¹)! Ambos partilham uma incerteza quanto à visão positivista do século XIX, demonstrando uma incerteza quanto à ciência, típica do século XX. Uma das mais diretas correspondências se encontram nas caracterizações psicológicas dos personagens:

[...] Poe se sobressai mais em incidentes e em efeitos amplos da narrativa do que no desenho dos personagens. Seu protagonista típico é geralmente um cavalheiro de uma família antiga e opulenta, sombrio, belo, orgulhoso, melancólico, intelectual, altamente sensível, caprichoso, introspectivo, isolado e às vezes levemente louco; normalmente muito versado em conhecimentos estranhos, e sombriamente ambicioso por penetrar os segredos proibidos do universo. (LOVECRAFT, 2012, tradução nossa)¹².

Nas histórias de Lovecraft apenas pessoas com uma sensibilidade apurada, como artistas, pintores e escritores têm a chance de vislumbrar a existência das criaturas de outros planetas, dimensões e tempos. Conforme Claret (2011), seus personagens não variam muito quanto à posição social, e são sempre curiosos quanto aos mundos que existem além do nosso. Além disso, é importante observar que nos contos de Lovecraft raramente há uma personagem feminina e, quando existe, engravidou de alguma criatura, como no caso do conto “O Horror em Dunwich”, ou é a esposa de alguém que morreu por ter testemunhado a existência de um monstro – e serve apenas para relatar as descobertas aos investigadores, como em “O Chamado de Cthulhu”. Assim, os homens sempre foram os protagonistas, e em muitos contos lembram muito a própria personalidade de Lovecraft.

Ainda, quanto ao tamanho dos contos, Lovecraft (2012) afirma que Poe inventou o tipo de *short story*¹³ na forma que era conhecida em seu tempo. Inclusive, esse traço também foi adotado pelo autor, haja vista que a maioria de suas produções eram poemas e contos curtos. Além disso, Lovecraft também aproxima as próprias perturbações que sofreu durante a vida e que lhe serviam

¹¹ “Then I struck with Edgar Allan Poe! It was my downfall, and at the age of eight I saw the blue firmament of Argos and Sicily darkened by the miasmal exhalations of the tomb!”

¹² “Poe excels in incidents and broad narrative effects rather than in character drawing. His typical protagonist is generally a dark, handsome, proud, melancholy, intellectual, highly sensitive, capricious, introspective, isolated, and sometimes slightly mad gentleman of ancient family and opulent circumstances; usually deeply learned in strange lore, and darkly ambitious of penetrating to forbidden secrets of the universe”.

¹³ “História curta”, tradução nossa.

de inspiração aos contos, às possíveis calamidades pessoais de Poe. Lovecraft ainda escreve que muitas das qualidades dos contos de Edgar Allan Poe provinham de aspectos psicológicos do próprio autor, que Lovecraft supunha sofrer de depressão e ser uma pessoa extravagante e solitária (LOVECRAFT, 2012). Características essas que também foram observadas na própria vida de Lovecraft, conforme dissertado anteriormente.

Lovecraft (2012) também comenta sobre a tradição desse tipo de conto de horror nos Estados Unidos. Escreve que os contos de Poe não eram novidade para os apreciadores dessa arte, pois os EUA tinham, como pano de fundo, muitas tradições anteriores. Além de herdar o folclore europeu, contava com alguns autores que consagraram lendas, como Charles Brockden Brown (1771-1810), com seus romances de terror radcliffianos, e Washington Irving (1783-1859), que deu um tratamento mais leve às temáticas de assombração. Os mitos e interesses teológicos dos primeiros colonizadores dos EUA também contribuíram para a formação de lendas, pois viviam em terras estranhas e de natureza proibitiva, com vastas florestas virgens e índios com tradições estranhas e violentas – atribuídas a origens satânicas pelos peregrinos. A própria tradição puritana também inspirava histórias: de um Deus vingativo e poderoso, com seu adversário sulfuroso; a entediante e repetitiva vida dos colonos, sem alternativas de entretenimento, perseguida pelo autorregulação moral e repressão das emoções naturais; tudo isso sob a implacável luta pela sobrevivência em terras inexploradas. Esses fatores, de acordo com Lovecraft, conspiraram para a produção de um ambiente propício para a propagação de lendas de bruxaria e monstruosidades secretas, que perduraram até os tempos do escritor – e até hoje.

O escritor ainda destaca outra escola de ficção de terror, distinta da de Poe. Enquanto este não atentava para valores e bons costumes, Nathaniel Hawthorne¹⁴ mantinha uma tradição protestante, de valores morais. Suas histórias continham traços de contenção gentil e suave, de fantasia tingida com

¹⁴ Nathaniel Hawthorne, escritor americano, viveu entre os anos de 1804 e 1864. Criado em uma família de forte tradição protestante puritana, o autor transparecia isso em seus contos. Seu conto considerado mais famoso é “A Letra Escarlate” (1850). Em comum com Lovecraft, Hawthorne também vivia recluso, em companhia de sua esposa. Suas obras demonstravam também laços com o transcendentalismo, movimento religioso e filosófico que estava em voga entre os intelectuais da época (NATHANIEL HAWTHORNE, [200-], *online*).

certa extravagância, sem a violência e a dramaticidade maligna de Poe. O mal, para ele, estava em cada tentativa de transcender as tradições divinas no universo que considerava imoral (LOVECRAFT, 2012). As histórias de Hawthorne contavam com um fundo didático, tendo escrito, inclusive, contos infantis. Tinha, como pano de fundo, as florestas do leste americano e as ambiências europeias, como vilas italianas. Os contos de Lovecraft possuem pontos em comum com os de Hawthorne, no que diz respeito aos cenários, ideologias protestantes e críticas à revolução industrial do século XIX (GIL, 2010). Outro ponto interessante a destacar é que, assim como Lovecraft (2012) escreveu sobre a personalidade de Poe, também dissertou sobre Hawthorne, considerando-o tímido, incompreendido, solitário e sensível, muito semelhante à própria personalidade de Lovecraft.

Robert Chambers¹⁵ também foi uma importante fonte de influências. Lovecraft cita a série de contos “The King in Yellow”, que é vagamente interconectada, tendo como pano de fundo um monstruoso livro que trazia medo, loucura e tragédias. Pode-se dizer, inclusive, que “The Yellow Sign”, um dos contos dessa coletânea, foi uma das inspirações de Lovecraft para criar o “Necronomicon”, livro maldito que traria a perdição a quem o portasse, e também a ideia de itens portadores de maldições, oriundos de tempos antigos. Também, em comum com as obras de Lovecraft, em muitos contos de Chambers as visões eram obtidas por meio de sonhos e delírios (LOVECRAFT, 2012).

Não foram apenas de tradições norte-americanas que se fizeram os contos do autor em questão. Lovecraft (2012) dedica um capítulo para os escritores das Ilhas Britânicas. Dentre muitos autores, cita Oscar Wilde, com “O Retrato de Dorian Gray”, e outros contos de fadas; Bram Stoker, que apesar de ser considerado por Lovecraft um autor de pouca qualidade na execução escreveu o famoso “Drácula”, que moldou a forma como se viam os vampiros modernos e iniciou uma cadeia de contos semelhantes. Disserta também sobre a tradição irlandesa, um tanto deslocada das Britânicas, que trazia mais do elemento fantástico do que do horror.

¹⁵ Robert Chambers (1865-1933), escritor americano, escreveu mais de 80 contos, e poucos deles foram voltados para o horror, no entanto, estes se tornaram mais conhecidos. A coleção de contos “The King In Yellow” foi a mais conhecida e que influenciou mais diretamente a literatura tematizada acerca do sobrenatural (ROBERT W. CHAMBERS, 2002, online).

Outro autor que influenciou largamente as obras de Lovecraft foi Arthur Machen (1863-1947). Diferentemente dos autores anteriores, que perpassaram as obras lovecraftianas desde o início, esse aparece nos contos após 1929. Machen era um escritor galês, e foi referido por Lovecraft (2012) como um dos *Modern Masters* em seu ensaio. As temáticas de suas histórias cerceavam mundos ocultos e seres antigos que influíam no mundo atual. Esse foi um ponto em comum com Lovecraft em contos como “O Chamado de Cthulhu” e também com “A sombra vinda do tempo” – o primeiro, tratando de uma criatura antiga que acorda nos dias atuais e ataca uma embarcação; e o segundo trata de uma raça antiga, a Grande Raça, que realizava transferências de mentes do passado para o futuro. Nas histórias do autor galês, estranhos artefatos eram encontrados em diferentes partes do mundo, temática amplamente explorada por Lovecraft. As figuras antigas esculpidas do monstro Cthulhu, por exemplo, seguem essa ideia. Machen utilizava seu conhecimento histórico, principalmente das eras medieval e greco-romana, para garantir riqueza nos detalhes tanto dos cenários quanto dos fatos. Lovecraft (2012) cita em seu ensaio um dos contos mais famosos de Machen, “The Great God Pan”, em que uma mulher é vítima de um experimento cerebral que a faz enxergar monstruosidades. Nesse, após a morte da mulher, vários incidentes estranhos ocorrem por diversas partes do mundo. E isso ocorre por muitos anos, até que se encontra a protagonista, que é filha da vítima com um grande Deus. Lovecraft elogia o escritor quando diz que o charme da história é a forma como ela é contada e como sua atmosfera é formada, o que também era uma preocupação em seus últimos contos. O maior ponto de diferença entre os dois autores encontra-se no posicionamento religioso, já que Machen partilhava de uma crença na espiritualidade, ao passo que Lovecraft era ateu (GIL, 2010).

Lord Dunsany¹⁶, outro *Modern Master*, também influenciou largamente as obras lovecraftianas. Dunsany forneceu ao autor um teor mais fantasioso aos contos, e também o inspirou a criar o panteão de criaturas míticas, denominado “Cthulhu Mythos”. S.T. Joshi (2004) atribui às obras dunsanianas: “The Gods of

¹⁶ Edward John Moreton Drax Plunkett, sob o nome de Lord Dunsany (1878-1957), foi o 18º barão de Dunsany. O escritor irlandês, juntamente com Edgar Allan Poe, é considerado por críticos e especialistas uma das bases da literatura fantástica, influenciando grandes autores, como J.R.R. Tolkien e o próprio H.P. Lovecraft (LORD DUNSANY, 200, *online*).

Pegãna” e “Time of the Gods”, essa criação, pois ambas envolvem conjuntos de histórias interligadas com base em um panteão inventado. Lovecraft escreve que Dunsany criou uma nova mitologia, aglutinando quase todos os mitos e lendas da cultura europeia com traços da cultura oriental, da helênica, da teutônica e da celta, mesclando-os em harmonia. Destaca também traços de humor e ironia, bem como o medo cósmico que aparece em muitos contos de Dunsany e em praticamente todas as histórias de Lovecraft.

Além das influências perceptíveis por meio de seu ensaio sobre a literatura de horror, é importante também trazer à luz algumas obras que marcaram o estilo de escrita do autor. As primeiras leituras realizadas por Lovecraft, oriundas da biblioteca que herdou do pai (TYSON, 2010), eram das áreas de “antiquarianismo”¹⁷, fantasia e horror, e ciência. O primeiro refere-se aos clássicos da poesia e da literatura do século dezoito, e também a “Ilíada” e a “Odisséia”. Com doze anos, escrevia poemas inspirados no classicismo romano de Virgílio, Horácio, Ovídio e Juvenal. Além disso, o autor acreditava que o helenismo e a astronomia eram as duas influências centrais nos seus primeiros anos de escritor, o que é demonstrado em suas produções: mantinha uma dualidade entre ciência e literatura pura (JOSHI, 1991). Ele ainda se aventurou nos campos da química, escrevendo ensaios e periódicos amadores por volta dos anos de 1899 e 1909 (DE CAMP, 2011). Mais tarde, iria harmonizar essas influências em seus contos, especialmente em “Nas Montanhas da Loucura” e em “A Sombra Vinda do Tempo”, contos que têm um viés de ficção científica, com aparatos tecnológicos avançados e menções a planetas distantes.

De acordo com Tyson (2010), Lovecraft começou a ler fantasia desde os três anos de idade, entrando em contato com os contos dos Irmãos Grimm e um ano mais tarde com as “Mil e Uma Noites”, tendo inclusive desenvolvido um gosto especial por coisas árabes, chegando a se fantasiar de árabe em certas oportunidades e chamando a si mesmo de Abdul Alhazred (que seria futuramente o autor do livro “Necronomicon”, criação fictícia do escritor que figurou em muitos de seus contos). Lovecraft ainda tinha apreço por Julio Verne e sua história “Viagem ao Centro da Terra” (DE CAMP, 2011). Grande parte de seus contos e produções apresentavam uma visão elitista do mundo. Por conta

¹⁷ Tradução livre do original *antiquarianism*.

de sua posição na sociedade e da cidade onde morava (com forte influência protestante), suas obras transpareciam conceitos como desconfiança em relação ao outro, fascinação, e medo do macabro, pensamentos oriundos do protestantismo puritano (JOSHI, 1991).

2.4 OS MITOS DE LOVECRAFT

Lovecraft sempre se correspondeu com outros escritores e trabalhou em conjunto, muitas vezes aconselhando jovens que entravam no ramo, outras vezes realizando trabalhos de *ghost-writing*. Os escritores do círculo de Lovecraft inclusive aproveitavam nomes de personagens criados pelo autor, e vice-versa. Dessa maneira, muitos dos seres que são apropriados pela cultura pop atualmente não necessariamente são de autoria de Lovecraft. Ou, então, algumas criaturas, que eram meramente mencionadas em seus contos, passaram a ganhar contornos e histórias, por conta dos escritores da época e de posteriores. Este subcapítulo irá discutir algumas nomenclaturas e separações existentes nos contos de Lovecraft, de forma a definir o recorte do objeto de estudo.

Devido à vasta produção de Lovecraft - que totaliza 105 contos publicados¹⁸ -, optou-se, neste trabalho, por utilizar como base apenas o conto considerado principal dentro de um conjunto denominado por S.T. Joshi (2008) como Mitos de Lovecraft: “O Chamado de Cthulhu”. Faz-se necessário, porém, expor outras formas de classificação das obras lovecraftianas, que foram atribuídas ao longo dos anos. De acordo com Tyson (2010), o próprio Lovecraft jocosamente classificou suas histórias tematizadas com os mitos como seu *Yog-Sothothery*, remetendo a Yog-Sothoth, que em seus contos era o guardião do portal que permitia que os outros seres de mundos longínquos chegassem a terra. Joshi (2008) observa ainda que, em uma ocasião, Lovecraft se referiu a sua série de contos conectados como Ciclo de Arkham.

Uma das versões mais difundidas é a de August Derleth que, após a morte de Lovecraft, por meio de muitos acordos e manobras, conseguiu controle sobre os trabalhos do escritor e passou a denominar a mitologia lovecraftiana como os

¹⁸ Ver LOVECRAFT'S FICTION, 2014, *online*.

Mitos de Cthulhu (TYSON, 2010). Essa nomenclatura é criticada por teóricos em Lovecraft, como no caso de Tyson (2010), que considera que Cthulhu não é o foco central das histórias dentro desse conjunto. O estudioso, porém, observa que, mesmo que Cthulhu não seja o monstro mais importante do conjunto de mitos, ele é o mais popular entre o grande público. Para ele, o seu tamanho imenso, a aparência estranha, e a sua entrada dramática nos mitos conspiraram para esse favoritismo.

Já Joshi (2008) considera a classificação de Derleth uma imprecisão. Primeiramente, porque Lovecraft nunca se referiu em suas cartas a uma coletânea de contos. Ainda que a denominação de Derleth tenha sido criticada por não fazer jus à obra de Lovecraft, os mitos de Cthulhu, como classificação, são utilizados por Joshi (2008), mas atribuindo as criações de outros escritores em cima do que existe nos contos originais. Assim, não será utilizada a classificação de mitos de Cthulhu para definir a obra lovecraftiana.

Tyson (2010) observa que na fase inicial da escrita de Lovecraft não havia uma unidade ou uma pretensão de criar uma mitologia sólida. Ele costumava incorporar sonhos que tinha e transformá-los em histórias e, em algum ponto, passou a perceber que estava de fato criando uma mitologia. Joshi (2008) disserta sobre algumas classificações que foram feitas para os contos de Lovecraft, incluindo o fato de alguns autores nem considerarem que o escritor possuiu uma fase relacionada aos mitos. De acordo com David E. Schultz, os mitos nunca foram o assunto principal da história, mas meros recursos utilizados como “fundo” das narrativas. As criaturas seriam apenas um meio para o qual Lovecraft se valia para ilustrar o fato de o ser humano ocupar um lugar muito pequeno no cosmos – tema que Schultz considerava ser o cerne dos contos de Lovecraft. Joshi (2008), porém, discorda quando aponta que há, de fato, algo diferente entre os contos do escritor no início e no fim de sua carreira.

Assim, tanto Tyson quanto Joshi concordam com a ideia de que as criaturas tinham um papel crucial nas histórias de horror, e que Lovecraft tinha consciência da evolução de seu trabalho. Dessa forma, tratar os contos lovecraftianos sob o viés dos mitos é uma forma plausível, pois sem eles o escritor não poderia ter estabelecido seu legado (e inspirado outros a se apropriarem de seus personagens mitológicos) e criado atmosferas de horror cósmico.

Há uma classificação dos contos de acordo com as publicações do escritor nos Estados Unidos, onde os contos eram reunidos em antologias. Essa, criada de forma a ser mais organizacional e cronológica do que de acordo com os temas em si, se divide em: “Dagon and Other Macabre Tales”, “The Dunwich Horror and Others”, “The Horror in the Museum”, “At the Mountains of Madness and Other Novels”, “Miscellaneous Writings” e “Non-fiction” (BRANCO, 1996). Contudo, o que interessa neste trabalho é observar o conteúdo do conto, de forma que essa classificação não contempla o objetivo.

Tyson (2010) considera que os mitos criados por Lovecraft podem ser agrupados não como os mitos de Cthulhu, mas como os mitos do “Necronomicon”, pois em sua visão o livro proibido tem um papel mais importante que os seres em si, incluindo Yog-Sothoth. Para ele, as histórias que fariam parte dos mitos do “Necronomicon” seriam várias, desde que citassem algum elemento dos mitos, como o próprio livro em questão ou alguma criatura que tenha características endeusadas e que tenha vindo das estrelas. Essa visão é plausível e bem aberta, e aumenta muito o leque de contos que compõem essa fase mais organizada das obras lovecraftianas. No entanto, não oferece características mais detalhadas sobre outros pontos que comporiam esse grupo de contos.

Joshi (2008), ao buscar uma classificação para os contos em questão, separa as produções de Lovecraft e dos outros autores, dissociando-as. Denomina as primeiras como mitos de Lovecraft, e as segundas como mitos de Cthulhu (conforme já exposto anteriormente nesse capítulo). Dessa forma, o autor considera ser possível compreender os propósitos estéticos e filosóficos das criações de Lovecraft como uma unidade, que é diferente das narrativas que o sucederam ou que lhe foram contemporâneas. Assim, os mitos de Lovecraft não são listados explicitamente no livro de forma proposital – o autor justifica que escolheu citar os contos decisivos para análise. Joshi, no entanto, considera que as obras que se encaixam nessa denominação caem em quatro categorias abrangentes.

É por conta da ideia de categorização das histórias com base em algumas características definidas que se considera que o trabalho de Joshi(2008) entra em maior sintonia com a presente dissertação (em vez da visão mais abrangente de Tyson). Essas categorias são importantes na realização da análise das

ressignificações e interpretações dos fãs, pois destacam pontos-chave nos contos clássicos. Desse modo, será possível avaliar como essas categorias se encaixam nas criações dos fãs e se ainda persistem.

Dentre as categorias, a primeira diz respeito a uma topografia ficcional da Nova Inglaterra. No início de sua carreira, Lovecraft escreveu contos ambientados nesse local, mas de forma generalizada. Foi a partir do conto “The Terrible Old Man”, em 1920, que o escritor iniciou a criação de toda uma geografia ficcional. Criou cidades como Arkham, Kingsport, Dunwich, Innsmouth e também outras marcas topográficas, como o Rio Miskatonic (JOSHI, 2008). O autor ainda explica que, embora esses locais sejam pano de fundo de muitas histórias, eles se modificam quanto à localização e características, pois Lovecraft nunca teve a intenção de se apegar às descrições de histórias anteriores.

A segunda categoria abrange uma crescente biblioteca de livros imaginários “proibidos”. Joshi (2008) destaca o “Necronomicon” como sendo o mais famoso, e também que o seu uso e dos outros livros tornaram-se frequentes não só nos contos lovecraftianos, mas também de autores do gênero na época.

Já o terceiro critério é sobre a diversa coleção de “deuses” extraterrestres ou entidades. Esse é o cerne dos Mitos de Cthulhu (que são diferentes dos Mitos de Lovecraft). Na visão do estudioso, no entanto, para Lovecraft essas criaturas são símbolos, por vezes representando o desconhecido infinito do cosmo, ou as forças inexoráveis do caos e entropia, ou outras características de sua complexa filosofia.

A quarta última categoria destacada por Joshi (2008) é a do senso de “cosmicismo¹⁹”. O autor destaca que não é um tema em si, mas sim uma espécie de termo guarda-chuva, que serve para encapsular ou agrupar todos os outros recursos de enredo. Por exemplo, a criação do mundo ficcional dentro da Nova Inglaterra não era um elemento cósmico em si, mas corroborava para a criação de uma atmosfera mais convincente – ou pelo menos era o que Lovecraft acreditava.

Há ainda um quinto elemento, que Joshi (2008) não considera fazer parte dos quatro critérios – e tampouco é restrito aos mitos de Lovecraft, mas abrange muitas obras de Lovecraft -, que é da figura do protagonista culto. Tornando-se

¹⁹ Tradução nossa para o termo *cosmicism* (JOSHI, 2008, p.17).

uma constante nos mitos de Lovecraft, personagens que são muito semelhantes ao próprio autor narram ou vivem as histórias. Como Lovecraft, a maioria dos protagonistas são homens sem filiação com meios ortodoxos de aprendizado, que pesquisam fenômenos de seus próprios interesses. Então, no meio de suas buscas, percebem que há um elemento cósmico envolvido.

Logo, pode-se perceber que os mitos de Lovecraft são delimitados por Joshi (2008) com base em alguns elementos-chave, que, em confluência, geram um padrão. O ponto de partida dos mitos de Lovecraft se deu com a criação, no verão de 1926, de seu conto mais famoso: “O Chamado de Cthulhu”. Esse foi o início de uma fase criativa com muitas produções tematizadas ao redor dos critérios estabelecidos por S.T. Joshi (2008). As categorias propostas por Joshi estão quase em sua totalidade presente nesse conto, com a exceção da topografia da Nova Inglaterra. Para exemplificar como seria o conto classificado como mito de Lovecraft, segue um breve resumo do conto, que faz parte do objeto de pesquisa deste trabalho.

“O Chamado de Cthulhu” - Publicada na revista *Weird Tales* em 1928, a história tem roteiro fragmentado, e trata das descobertas que Francis Wayland Thurston, de Boston, faz a partir de manuscritos de seu tio-avô (assassinado misteriosamente por um marinheiro) sobre uma criatura chamada Cthulhu. Thurston entra em contato com um estudante de design de Rhode Island, Henry Anthony Wilcox, que havia criado uma escultura que remetia ao monstro, a partir de sonhos delirantes. Este tinha feições vagamente antropóides, uma cabeça com tentáculos, um grotesco corpo escamoso e asas rudimentares. Ao mesmo tempo, ao redor do mundo são reportados casos de loucura relacionados a Cthulhu. Na segunda parte da história, Lovecraft narra o contato que o inspetor Legrasse tem com o monstro, ao encontrar um ídolo de pedra muito semelhante à escultura de Wilcox. Ao procurar mulheres e crianças desaparecidas de uma comunidade, Legrasse descobre que estas pessoas estão fazendo parte de um ritual *voodoo*, do qual cerca de 100 homens de aparência mestiça participam. Após captura-los e interroga-los, o inspetor descobre que o ritual é para o monstro Cthulhu, que, segundo os homens, retornaria de seu sono profundo quando as estrelas estivessem prontas e iria destruir a humanidade. Castro, um dos cultistas, colabora com a investigação, traduzindo a frase de encantamento proferida por eles: “Em sua morada em R’lyeh, o extinto Cthulhu aguarda sonhando (LOVECRAFT, 2011, p. 36)”. A frase original contava com sílabas distintas de qualquer linguagem conhecida: “*Ph’nglui mglw’nafh Cthulhu R’lyeh wgah’nagl fhtagn* (LOVECRAFT, 2011, p. 34)”. Os eventos do arco de Legrasse ocorrem antes da investigação de Thurston, que segue na terceira parte do conto. Esta trata do naufrágio do navio Emma, na Nova Zelândia. Um artigo em um jornal australiano chama a atenção de Thurston, por conta de um naufrágio que deixou apenas um sobrevivente, e que ocorreu sob circunstâncias suspeitas. Ele tenta entrar em contato com o homem que sobreviveu, Gustaf Johansen, mas descobre que ele foi morto por dois marinheiros. Contudo, consegue com a mulher de Johansen manuscritos que narram o fato

ocorrido no Emma. O barco repentinamente atracou em uma ilha aterrorizante – a cidade-cemitério de R'lyeh. Então, o que muitos cultistas não conseguiram fazer, alguns marinheiros fazem por acidente: libertam Cthulhu de seu sono profundo. A maioria da tripulação morre na tentativa de fugir, e o homem que volta com Johansen morre de insanidade logo depois. O conto se encerra com o final da leitura do manuscrito e com a reflexão de Thurston, que se dá conta que é o próximo alvo: “Eu sei demais, e o culto ainda vive (LOVECRAFT, 2011, p. 51)”. “O Chamado de Cthulhu” constitui-se em uma obra emblemática do horror cósmico, e transparece a filosofia que Lovecraft passou a perseguir: quão pequenos são os seres humanos em relação aos horrores do universo. Desenvolveu, além disso, um tipo de horror psicológico, de caráter intimista, mantendo a noção do caos que impera sobre a humanidade.

Como citado anteriormente, Joshi não pretende, em sua obra, categorizar os contos em itens estanques, mas destaca títulos que se encaixam nos critérios para serem considerados como mitos de Lovecraft e que foram decisivos para inspirar os mitos de Cthulhu. Joshi (2008) também divide os mitos de Lovecraft em duas fases. A primeira é composta por contos como: “The Case of Charles Dexter Ward” (1927), “The Colour out of Space” (1927), “The Dunwich Horror (1928)”, “The Whisperer in Darkness (1930)” e “The Shadow Over Innsmouth (1931)”. Lovecraft também adicionou seus mitos em diversos trabalhos de *ghost-writing*, como em “The Mound” (1930), escrito para Zealia Bishop. O especialista em Lovecraft destaca que essa fase contempla a criação dos “deuses” chefes, Cthulhu, Yog-Sothoth e Nyarlathotep (JOSHI, 2008). Nessas histórias, porém, as criaturas raramente aparecem de maneira física. Nesse momento, conforme já citado anteriormente por Tyson (2010), o escritor começa a tomar conhecimento de que seus contos se interligavam, de modo que cada história subsequente era escrita com a expectativa de que o leitor se familiarizasse com as referências anteriores. Ainda na mesma época, outros autores contemporâneos adicionaram as suas histórias personagens de Lovecraft, e o mesmo também usufruiu da criação de colegas. Iniciava-se, assim, uma rede de mitos.

A segunda fase revela um Lovecraft mais consciente de suas criações e de sua filosofia. Uma das principais características é o fato de o escritor retirar o fator “mítico” de suas criaturas, reduzindo-os a meros extraterrestres. Essa tendência se mostrou forte em contos anteriores, como em “The Colour out of Space” e “The Whisperer in Darkness”, em que Lovecraft não sugere que as criaturas não-humanas tenham qualquer origem divina. Em seu conto “At the Mountains of Madness (1931)” Lovecraft constata, inclusive, que os livros

proibidos como o “Necronomicon” estavam enganados quanto à natureza dos seres sobrenaturais – de que não seriam deuses, e sim alienígenas que encontraram a terra muito antes dos seres humanos existirem (JOSHI, 2008).

Joshi (2008) comenta que Lovecraft não escreveu muitos trabalhos de sua autoria nesse período, mas que realizou muitas revisões e *ghost-writings*. Nessas, inseriu largamente os mitos e elementos periféricos. Fora esses trabalhos, Lovecraft ainda escreveu três histórias originais: “The Thing on the Doorstep (1933)”, “The Shadow out of Time (1934)” e “The Haunter of the Dark(1935)”. No entanto, o teórico observa que apenas os dois últimos contos são de relevância real para os mitos de Lovecraft.

Essas histórias, de acordo com Joshi (2008), raramente são sobre os mitos. Dessa forma, os nomes e aparições das criaturas são recursos utilizados pelo autor para ilustrar o verdadeiro cerne dos contos de Lovecraft: a insignificância da humanidade em relação ao cosmos; a fragilidade de nosso controle mesmo nos menores locais da terra; os efeitos psicológicos do medo sobre mentes sensíveis; o isolamento físico produzido pelo conhecimento da verdadeira natureza do universo; a sucessiva ascensão e queda de civilizações.

Como citado anteriormente, o termo “Mitos de Cthulhu” foi trazido por August Derleth. Na versão de 1972 da capa do livro “The Rim of the Unknown”, de Frank Belknap Long, Donald Wandrei constata que Long teria sido um dos seis escritores designados pelo próprio Lovecraft para utilizar seus mitos de maneira exclusiva. Contudo, Joshi (2008) destaca que essa constatação é falsa, haja vista que o escritor nunca fez esse tipo de designação. Em um ensaio posterior, August Derleth observa que oito autores adicionaram contribuições consideráveis para os mitos, mas não especificou quem eram. De acordo com os estudos de Joshi (2008), presumivelmente estes autores foram: Frank Belknap Long, August Derleth, Clark Ashton Smith, Robert E. Howard, Donald Wandrei, Robert Bloch, e talvez Henry Kuttner e Fritz Leiber.

Compreender os mitos de Lovecraft, portanto, é também partir da percepção de que o escritor foi influenciado largamente por outros autores do passado ou contemporâneos. Por conta disso, esse panorama foi traçado, para que se compreenda mais claramente a obra lovecraftiana. Além disso, durante e após as produções de Lovecraft, muitos escritores contribuíram com os mitos. Essas adições, ainda que com menor expressão, trouxeram novas visões para

as criações lovecraftianas, algo que influenciou nas manifestações dos mitos em outros âmbitos e mídias. É importante observar que, durante o tempo que Lovecraft viveu e se correspondeu com outros autores, havia uma rede de referências e os escritores eram incentivados a utilizar criações uns dos outros – e muitas delas nasceram com Lovecraft (TYSON, 2010).

Um exemplo disso é a criação de Frank Long: “The Space Eaters”, que foi publicado na *Weird Tales*, em 1928, e que contou com a participação de Lovecraft como um personagem da história. Joshi (2008) comenta que ele deve ter contado isso ao escritor, pois Lovecraft respondeu de forma bem-humorada na ocasião, recomendando que Long não o retratasse fazendo nada alegre ou saudável, e que tivesse extrema cautela ao retratar o “digno e velho Vovô”. Além disso, destacou que Long não deveria se esquecer de que ele era prodigiosamente esguio. Tyson (2010) observa que, na época da escrita da carta, Lovecraft pesava cerca de 91 quilos, por conta das habilidades culinárias de sua esposa – mas antes disso sempre foi muito magro. Conhecendo esse fato, pode-se perceber que Lovecraft encarou de forma positiva e bem humorada a homenagem de Long.

Clark Ashton Smith foi um dos autores que contribuiu com monstros e livros proibidos, utilizados por Lovecraft em suas obras e revisões. Suas invenções como o deus peludo em forma de sapo Tsathoggua e o “Book of Eibon” foram rapidamente adotados por diversos escritores (TYSON, 2010).

Outro ponto crucial para entendermos os mitos é a relação entre Lovecraft e August Derleth. Os escritores corresponderam-se por 11 anos, e puderam ser resgatadas cerca de 400 cartas, demonstrando uma extensa relação de amizade entre eles. Possuíam personalidades muito distintas, mas, com respeito mútuo, trocavam experiências. Após a morte de Lovecraft, Derleth se dedicou a estudar as obras do escritor e também a criar novos mitos – muitos deles atualmente confundidos com as criações do próprio Lovecraft, como Hastur e Cthugha. O que Tyson (2010) observa ao analisar os contos de Derleth é uma interpretação completamente diferente da intenção de Lovecraft ao criar os mitos – enquanto o segundo preocupou-se em retirar o peso mitológico dos monstros e transformá-los em extraterrestres, o primeiro reforçou a divindade das criaturas e adicionou conceitos de “bem” e “mal” a elas. Essa antítese não existiu nas histórias

lovecraftianas, haja vista que sua filosofia trazia temas que são tidos como mais complexos que isso.

No entanto, é importante ter em mente que as apropriações dos fãs também tiveram influência de criações literárias paralelas e subsequentes às de Lovecraft. Não se pode isolar o fato de que as obras de outros escritores também têm papel dentro da análise, ainda que um pouco mais difícil de serem detectadas. Logo, é preciso compreender a diferença entre os mitos criados diretamente por Lovecraft e por autores contemporâneos, e não desconsiderar a influência destes últimos sobre os fãs e também sobre a cultura pop. O próximo subcapítulo abordará justamente algumas produções originárias dos mitos (tanto de Lovecraft quanto de Cthulhu), com o objetivo de ressaltar a relevância de Lovecraft na esfera do entretenimento contemporâneo.

2.5 H.P. LOVECRAFT E SUA IMPORTÂNCIA NA CULTURA POP

Lovecraft criou, por meio de sua série de contos interconectados, denominada Mitos de Lovecraft, um território fértil para a produção de narrativas posteriores. S.T. Joshi (2008) afirma que os mitos sobrepujaram o próprio trabalho de Lovecraft, tornando-se algo maior. Ainda hoje, os mitos se proliferam em uma enorme variedade de mídias, tanto em outras produções como os próprios contos, que aparecem em muitas versões, tanto impressas quanto digitais. E não foi apenas no campo da literatura que eles ganharam espaço: foi em toda a cultura pop, desde o cinema, passando pela música, desenhos animados, *games*, séries de televisão, brinquedos, acessórios, roupas, tatuagens, entre outros.

É importante fazer um panorama geral dessas produções, sem a pretensão de esgotar o assunto e abranger todas as manifestações, mas para compreender a relevância do autor na atualidade, mesmo que não seja o foco desta dissertação abordar a influência de Lovecraft na cultura pop como um todo. Na dissertação de José Carlos Guerreiro Gil (2010), da Universidade de Évora, em Portugal, há essa abordagem, que deseja trazer à luz a obra lovecraftiana para os leitores portugueses e salientar sua importância como um ícone pop contemporâneo. No presente trabalho, conforme será visto mais adiante na análise, os fãs não apenas se apropriam do monstro Cthulhu como também o

associam, muitas vezes, à cultura pop e às transformações que a mesma teve sobre o personagem em questão. Por conta disso, o objetivo deste subcapítulo também é oferecer um pano de fundo de como o monstro foi e é retratado nessa esfera do entretenimento específica e também destacar sua importância nesses cenários.

É crucial observar também que tal disseminação da obra, escrita nos outros meios de comunicação, propiciou maior abrangência dos contos lovecraftianos para o público em geral. Uma das principais fontes que catalogam as produções de Lovecraft é o site The H.P. Lovecraft Archive²⁰. Embora se reconheça que esse acervo cresce todos os dias, sendo um trabalho árduo catalogar todas as produções dessa natureza, esse site é atualizado com frequência, e será a principal referência utilizada nesta seção.

a) Filmes e programas de televisão

Os contos de Lovecraft geraram muitas adaptações diretas para as telas do cinema. De acordo com o site IMDB, 125 filmes ou curtas foram produzidos diretamente ou inspirados nas histórias até o presente momento - Janeiro de 2014²¹. A maioria deles conta com uma produção amadora ou semiprofissional, como os longas da H.P. Lovecraft Historical Society²². Com orçamentos baixos, o grupo criou adaptações de sucesso para “O Chamado de Cthulhu” e “Sussurros na Escuridão”. Outro exemplo inspirado no “Chamado de Cthulhu” é o filme “Call Girl of Cthulhu”, viabilizado por meio de uma campanha em um site de *crowdfunding*²³ chamado Kickstarter²⁴.

Além dos filmes diretamente adaptados ou com referências específicas, podem-se traçar outros longas muito populares que têm uma aura lovecraftiana. Andrew Migliore e John Stryzik escreveram o livro: “Lurker in the Lobby: The Guide to the Cinema of H. P. Lovecraft” (2006), que traz um apanhado geral das influências lovecraftianas no

²⁰ Ver POPULAR CULTURE, 2014, *online*.

²¹ Ver IMDB, 2014, *online*.

²² Ver CTHULHU LIVES!, 2014, *online*.

²³ *Crowdfunding* é a prática de obter fundos para um projeto, arrecadando pequenas quantias em dinheiro, doadas por muitas pessoas, tipicamente via internet (PRIVE, 2012).

²⁴ Ver CALL GIRL OF CTHULHU, 2012, *online*.

cinema, incluindo entrevistas com diretores. A trilogia de “Uma Noite Alucinante” (1981, 1987 e 1992)²⁵, dirigido por Sam Raimi, conta com inúmeras referências, mas a principal é a aparição do livro maligno “Necronomicon”. “Alien” (1979), de H.R. Giger, conta com monstros e aparições tipicamente lovecraftianas, e o próprio diretor afirma ter sido influenciado pelo autor (MIGLIORE; STRYSIK, 2006). O clássico cult “A Hora dos Mortos Vivos” (1985)²⁶, com direção de Stuart Gordon, foi baseado no conto “Herbert West–Reanimator”, de Lovecraft. Na lista de Migliore e Stryzik (2006) também aparece o filme “Hellboy” (2004), dirigido por Guillermo del Toro, e tem como maiores influências os contos de Lovecraft e “Drácula”, de Bram Stoker.

Entre os programas de televisão, há muitas referências, tanto em seriados quanto em desenhos animados. A animação “Os Verdadeiros Caça-Fantasmas²⁷” (1986-1991) é um exemplo: conta com dois episódios que utilizam diretamente os mitos criados por Lovecraft. Em “Collect Call of Cathulhu”, os Caça-Fantasmas pedem ajuda a um doutor em Arkham, cidade ficcional idealizada por Lovecraft, para reaver o “Necronomicon”, roubado por uma criatura tentacular²⁸. Na décima primeira temporada de Scooby-Doo (“Scooby-Doo! Mystery Incorporated”, 2010), animação produzida pela Warner Bros²⁹, há a aparição, em dois episódios, de um personagem chamado H.P. Hatecraft. Muito semelhante a Lovecraft, tanto fisicamente quanto psicologicamente, esse professor ajuda a turma de Scooby-Doo a resolver mistérios³⁰. Na animação voltada para o público adulto, South Park, três episódios interconectados contam a aventura de Cartman e seus amigos para enfrentar o próprio Cthulhu, que acordou de seu sono eterno³¹.

No seriado de televisão Supernatural (2005), um episódio inteiro da sexta temporada é dedicado a Lovecraft. Nesse, o autor aparece como

²⁵ Título original: Evil Dead.

²⁶ Título original: Re-Animator

²⁷ Título original: The Real Ghostbusters

²⁸ Ver LOVECRAFTIAN TELEVISION SHOWS, 2014, *online*.

²⁹ Ver SCOOBY-DOO! MISTERY INCORPORATED, [201-], *online*.

³⁰ Ver H.P.HATECRAFT, [201-], *online*.

³¹ Ver CTHULHU, [201-] *online*.

um dos primeiros a abrir um portal chamado “Purgatory”, lar de seres sobrenaturais, onde encontra criaturas que denomina “Old Ones”. Os personagens que investigam o caso consideram que o fato de ele ter aberto esse portal e visto os monstros foi crucial para que criasse suas histórias. Segundo eles, assim teriam nascido os Mitos de Cthulhu³².

b) Música

Na música, muitas bandas aproveitaram as histórias de Lovecraft como inspiração, tanto para seus nomes quanto para as letras de suas músicas. Capas de CDs e temáticas inteiras de álbuns também entram nessa classificação. Por conter temas ligados ao horror e ao ocultismo, grande parte das bandas que se valeram dos contos lovecraftianos pertence ao gênero de rock denominado metal. Mais de 100 bandas estão catalogadas no site The H.P. Lovecraft Archive³³, por conterem algum tipo de menção. Por isso, optou-se por utilizar como exemplo bandas mais famosas da cena.

Black Sabbath, banda do vocalista Ozzy Osbourne, possui uma música em seu álbum de 1970, denominada “Behind the Wall of Sleep”, inspirada no conto de Lovecraft “Beyond the Wall of Sleep”, escrito em 1919. Blue Oyster Cult, banda de Hard Rock de sucesso entre os anos 70 e 80, conta com músicas inspiradas nos contos em três álbuns. A frase “*when the stars are right*”, presente em “O Chamado de Cthulhu”, aparece na música “In the Presence of Another World”, do álbum “Imaginos” (1988), por exemplo.

Outra banda de metal, chamada Cradle of Filth conta com uma música chamada “Cthulhu Dawn” (no álbum “Midian”, 2000) e um CD denominado “Lovecraft & Witch Hearts” (2002). Outro grupo do mesmo gênero, Halloween, inclusive utilizou um dos poemas de Lovecraft para compor “The Wood”. Iron Maiden também utilizou frases do autor. Na capa de seu álbum “Life After Death” está escrito em uma tumba: “*That is not dead which can eternal lie, and with strange aeons even death may*

³² Ver H.P. LOVECRAFT, [201-], *online*.

³³ Ver LOVECRAFTIAN MUSIC, 2014, *online*.

die”, sentença presente no livro “Necronomicon”, no conto “O Chamado de Cthulhu”. Metallica também possui uma música instrumental com o nome do conto de Lovecraft: “The Call of Ktulu” está presente no álbum “Ride the Lightning”, de 1984. No CD seguinte, Master of Puppets (1986), há a música “The Thing That Should Not Be”, baseada no conto: “A Sombra Sobre Innsmouth”.

c) **Games**

Por mais que Lovecraft não gostasse de jogos e esportes, como ele mesmo escreveu em algumas de suas cartas³⁴, ele, sem intenção direta, criou um panteão de deuses antigos, territórios ficcionais, itens, objetos e artefatos ideais para a criação de muitos *games*, especialmente no gênero de *RPG*³⁵, seja por meio de tabuleiros quanto em métodos computacionais.

Um dos mais famosos jogos desse tipo, chamado Dungeons & Dragons (1971), conta com um livro de referências chamado Deities & Demigods. Nesse volume, jogadores podem adicionar mais criaturas e monstros aos jogos. Um dos capítulos inclui os seres criados por Lovecraft, pertencentes aos Mitos de Cthulhu: Cthulhu, Azathoth, Byakhee, Cthuga, Mi-Go, Nyarlathotep, Shoggoth, Shub-Niggurath, Yog-Sothoth, e o “Necronomicon” são alguns exemplos. Outro jogo da mesma natureza, especificamente voltado para o universo lovecraftiano, também foi criado: Call of Cthulhu é apreciado até hoje por entusiastas do gênero. Foi idealizado por Sandy Petersen, que se envolveu posteriormente em projetos de jogos virtuais famosos, como Doom e Quake, que também possuem uma inspiração no horror cósmico, incluindo criaturas como os Shub-Niggurath³⁶.

³⁴ “...Me sinto bem inclinado a acreditar que jogos e esportes não devem ser ranqueados entre os maiores fenômenos da vida”. H.P. Lovecraft para Robert E. Howard, outubro de 1932 (LOVECRAFTIAN GAMES, 2014, *online*). Tradução nossa para: “...I feel quite justified in believing that games and sports ought not be ranked among the major phenomena of life.”

³⁵ *RPG* é uma sigla que corresponde à expressão em inglês *Role Playing Game*, e classifica um estilo de jogo onde as pessoas assumem papéis, interpretando seus personagens, criando narrativas e enredos complexos (FONSECA, 2008, *online*).

³⁶ Ver LOVECRAFTIAN GAMES, 2014, *online*.

Referências podem ser encontradas em outras modalidades de *RPG*. No jogo de cartas *Magic: The Gathering* é possível encontrar elementos claramente lovecraftianos, como a carta chamada “Grimoire of the Dead”³⁷, um livro semelhante ao “*Necronomicon*”, as criaturas “*Cosmic Horror*”³⁸ e “*Wrexial, the Risen Deep*”³⁹, a primeira com aparência tentacular e a segunda muito semelhante ao monstro Cthulhu.

Como já citado anteriormente, jogos computacionais como *Quake* e *Doom* tiveram sua dose de horror cósmico. Contudo, são inúmeros que podem ser considerados direta ou indiretamente influenciados por Lovecraft. Na influente franquia japonesa *Megami Tensei*, da Atlus, o principal antagonista dos jogos *Persona 1* e *2* é Nyarlathotep, criatura do panteão do autor⁴⁰. Em todos os jogos da franquia é possível encontrar as criaturas dos Mitos de Cthulhu, como o próprio Cthulhu, Yog Sothoth, Shoggoth, e até um dos personagens semi-humano, Whateley - são demônios “jogáveis”. No *MMORPG*⁴¹ mundialmente famoso, *World of Warcraft*, também é possível encontrar fortes influências, o mundo de Azeroth, nome modificado de uma criatura e conto de Lovecraft: “Azathoth”. O próprio nome do jogo é uma modificação do sobrenome do autor, trocando a palavra “love” (amor) por “war” (guerra). Um dos monstros que pode ser derrotado nesse mundo se chama C’Thun, e lembra o monstro tentacular⁴².

d) Quadrinhos

O mundo dos quadrinhos também foi influenciado por Lovecraft. Muitos trabalhos de adaptação dos contos do autor foram realizados, mas o que interessa nesta parte do trabalho é o quanto Lovecraft

³⁷ Ver GRIMOIRE OF THE DEAD, [201-], *online*.

³⁸ Ver COSMIC HORROR, [201-], *online*.

³⁹ Ver WREXIAL, THE RISEN DEEP, [201-], *online*.

⁴⁰ Ver NYARLATHOTEP, [201-], *online*.

⁴¹ Com fundamentos semelhantes ao *RPG*, o *MMORPG* (*Massive Multiplayer Online RPG*) ocorre no meio online, e há a possibilidade da inserção de milhares de jogadores em um único mundo, todos participando da mesma história (FONSECA, 2008).

⁴² Ver LIST OF POP CULTURE REFERENCES IN WARCRAFT/WOW, [201-], *online*.

contribuiu para inspirar autores de grandes títulos. Um exemplo é o Arkham Asylum, uma prisão para loucos fortemente vigiada, localizada nos entornos de Gotham City, cidade do herói Batman, da DC Comics. Arkham, cidade fictícia de Lovecraft, citada anteriormente, é onde muitos acontecimentos de seus contos se desdobram, e está relacionada com a descoberta de muitos mitos enlouquecedores para os personagens⁴³.

O criador do personagem “Hellboy” – que se transformou em filme, conforme citado no item a) desta seção -, Mike Mignola, cita Lovecraft como principal influência para a criação dos quadrinhos. Em uma entrevista na West Hollywood Book Fair, em 2010, Mignola comenta que a atmosfera de horror cósmico foi crucial para sua criação. Além disso, comenta sobre a influência geral do autor para o mundo dos quadrinhos: “Se tornou referência direta para qualquer coisa com tentáculos. Marvel, DC, todos eles têm personagens inspirados em Lovecraft” (CAMPBELL, 2010, *online*).

Como pode ser percebido, Lovecraft deixou sua marca na cultura pop de diversas formas, em muitos meios de comunicação. Do cinema à televisão, passando por música, *games* e quadrinhos, o horror cósmico segue presente na atualidade. Por esse motivo, ressalta-se a relevância dos estudos em relação a esse autor, pois sua literatura não se perdeu no tempo, mas renovou-se, e seus personagens assumiram papéis diferentes nas histórias por onde passou e ainda passa. Esse território fértil para ideias, partindo de um conjunto de histórias interligadas, imaginadas por Lovecraft, também se estendeu para a cibercultura, e adaptou-se nesse meio. Logo, o objetivo desta dissertação é imergir nesse meio, e nas diversas manifestações dos fãs de Cthulhu, e compreender como os leitores do contexto da cibercultura ressignificam, interpretam e dialogam entre si dentro da temática do conto “O Chamado de Cthulhu”. O próximo capítulo irá abordar a questão dos fãs e do *fandom*, definições e trajetórias, de modo a compreender melhor essa temática.

⁴³ Ver ARKHAM ASYLUM, [201-], *online*.

3 QUEM SÃO OS FÃS?

Como visto no capítulo anterior, a obra de Lovecraft atravessou a barreira do próprio tempo e seguiu uma forte influência nas diversas áreas do entretenimento e da arte. Desde seriados até bandas famosas, os contos de Lovecraft não foram apenas utilizados como referência – foram apropriados, resignificados, modificados e incorporados a outros mundos. O monstro Cthulhu, personagem emblemático em seu conto mais famoso “O Chamado de Cthulhu”, não conquistou somente os grandes produtores. Umberto Eco (1993) reflete sobre o que faz um livro ou um filme se tornar um objeto de culto. Escreve que o mesmo precisa ser amado, mas que não é o suficiente. O objeto de culto, para o autor, precisa fornecer um mundo completo, para que os fãs possam utilizar os personagens e os episódios como se esses fossem parte do mundo deles. Mais ainda, para transformar um trabalho em algo a ser cultuado, o indivíduo precisa conseguir romper, deslocar, embaralhar o mesmo a ponto de ser possível lembrar apenas partes dele, apesar de sua ligação com o todo. Essa é uma relação que pode ser feita com o conto “O Chamado de Cthulhu”.

O conto, com sua história complexa, repleta de fluxos temporais, vai-e-vem de acontecimentos, forma um quebra-cabeça, à medida que as trajetórias de Thurston e de Legrasse se misturam e as evidências da existência do monstro Cthulhu se encaixam – o que culmina na notícia de que alguns marinheiros conseguiram acordar o monstro e no pavor de Thurston, que termina enlouquecido pela “verdade cósmica”. Alguns pontos são chave na história escrita por Lovecraft: o fato de todos os que entram em contato com o monstro direta ou indiretamente acabam fadados a enlouquecer e morrer; a existência do monstro e de suas recorrentes características ao longo do conto; a descrição da morada R’lyeh, onde Cthulhu dorme; a noção de que os seres humanos não são nada comparados com a vastidão do universo. Assim, a história, que é contada em tempos fragmentados, traz o retorno dessas peças-chave, que se fixam na mente do leitor. Logo, conforme Eco (1993) comenta, a trama pode ser facilmente rompida pelo leitor e embaralhada, a ponto de que se lembre apenas dos pontos nodais da história – até que reste pouco da história em si e muito do

monstro e da atmosfera que ele traz consigo, conforme será explorado mais adiante na análise.

É importante explicitar que o estudo dos fãs do monstro Cthulhu não está centrado em uma única fonte de disseminação do personagem (como somente o conto, ou filmes e séries específicas). Isso se dá porque a criação do conto e do personagem foi realizada por um escritor nos anos 20, e não é uma produção que atualmente é detida por uma grande multinacional, emissora, gráfica, ou qualquer empresa de grande porte. A popularidade do monstro se deu pela leitura do conto, inicialmente, e pelas inúmeras referências da cultura pop – ou seja, é um processo altamente descentralizado, sendo fácil encontrar o ponto de partida (o conto de Lovecraft), mas não uma manifestação comum pela qual todos os fãs conheceram o personagem. Como foi demonstrado anteriormente, a obra de Lovecraft, como um todo, foi apropriada por diversas esferas do entretenimento, como televisão, *games*, música, quadrinhos, literatura, entre outras. Antecipando algumas ideias da análise, os fãs do monstro Cthulhu nem sempre são aqueles leitores ávidos, mas podem ser também assíduos jogadores de Magic, ou fãs da banda Metallica – e foi por esse meio que conheceram o personagem e o legado lovecraftiano. Pode-se dizer, inclusive, que alguns fãs terminam sua admiração nessas esferas, e não buscam a leitura do conto ou qualquer aprofundamento posterior. De qualquer forma, é importante assinalar a diferença desse tipo de prática descentralizada, que não se concentra em práticas comuns como assistir a um seriado, escutar uma banda, assistir a uma série de filmes – e a partir deles realizar as diversas atividades de fãs. Contudo, o que são fãs e o que os estudos dessa área nos dizem sobre eles? O próximo subcapítulo irá explorar essa questão.

3.1 COMO CONCEITUAR FÃ E *FANDOM*?

Montar uma definição do que é de fato um fã e o que é *fandom* pode ser complexo. Por conta de essas palavras se encontrarem no uso cotidiano, elas podem gerar confusão na hora de realizar uma pesquisa acadêmica, por isso a necessidade de buscar uma conceituação. Hills (2002) disserta sobre essa dificuldade por conta da falta de definições únicas. O autor comenta o trabalho de Abercrombie e de Longhurst (1998), que fazem uma separação entre fãs,

cultistas e entusiastas. Hills (2002) explica que, para os autores, essas três definições são uma forma evolutiva, distinguida por meio de um aumento de especialização de interesses, organização social de interesse, e produtividade de materiais, começando pelo fã, passando a ser cultista e, por fim, entusiasta. Essa visão busca uma forma de quantificar o gosto dos fãs, e trata da questão de forma pouco complexa, pois essa classificação é subjetiva, e quase não contribui de fato para explicar as relações existentes entre o fã e as mídias.

Outro ponto de vista apontado por Hills (2002) é o de Tulloch e Jenkins (1995), que separa os fãs e os seguidores, diferenciando os dois pelo fato de que o fã busca uma identidade, enquanto o seguidor não o faz – no entanto, destaca que essa distinção é fluida e de certa forma arbitrária. Comenta também o trabalho de Brooker e Brooker (1996), que fazem a diferenciação entre o fã e o *cult fan*, sendo o segundo classificado como mais comprometido, com mais conhecimento do que o primeiro.

Considera-se essas visões separadoras e por vezes dicotômicas, como se fosse possível separar os indivíduos e graduar seus interesses em determinado objeto. Para Hills (2002) essas tentativas de separação nunca foram completamente convincentes, e ele não acredita que as definições rigorosas são a única forma de proceder. De fato, muitos fãs podem se interessar mais ou menos por um assunto, dependendo das experiências, fases da vida, outros interesses, entre muitos outros fatores. Podem também migrar de um objeto de adoração para outro, e depois retornar ao anterior. Enfim, as práticas dos fãs e a forma com a qual se interessam é complexa, e definir em formas estruturalistas pode ser limitador.

Isso pode ser aplicado ao objeto de estudo em questão. A forma com a qual os fãs ressignificam e interpretam o monstro é variada. Também não é possível separar os fãs da página Cthulhu (ambiente da análise) em fãs mais ou menos dedicados. Alguns se manifestam ativamente na página, compartilhando conteúdos, comentando e curtindo, mas isso não significa que são mais conhecedores do que os usuários que nunca se manifestaram na página. Pode significar que são mais ativos na internet, que se sentem mais à vontade para se expor dentro da comunidade, mas não é um indicativo direto do conhecimento do indivíduo dentro do *fandom*.

Mesmo assim, Hills (2002) também faz sua distinção, utilizando o termo *cult fan* para determinar e sugerir um tipo de fã que segue adorando o objeto mesmo depois de ele ser descontinuado pela indústria tradicional – como Star Trek, por exemplo. Os exemplos que o autor fornece são contemporâneos, e não fazem uma real justiça para os fãs do Lovecraft. Os contos foram escritos em 1926. Logo, é de se pensar que a maioria dos fãs tenha nascido depois disso – muitas vezes, várias décadas depois. Além disso, Lovecraft e seus Mitos foram apropriados pela cultura pop, o que fez com que muitos fãs conhecessem o monstro Cthulhu por outros meios (e não necessariamente leram o livro). Por isso, a ideia de Caughney (1984) é importante: o termo fã, quando utilizado de maneira ordinária em conversas ou mesmo pela academia, não faz justiça a todas as formas de agrupamento e de práticas realizadas pelos fãs.

Assim, para o presente trabalho, o termo fã será utilizado sem fazer distinção ou separação entre o fã completamente dedicado ao que gosta, o fã que casualmente consome, o fã que produz, o fã que compartilha, entre outros. Inclusive, essa questão será aprofundada ainda neste capítulo. Considera-se, então, adequado falar na definição de Jenkins, em “Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture” (1992). Segundo o autor, para se falar como um fã é necessário que se aceite uma identidade constantemente subestimada ou criticada por autoridades institucionais. No entanto, é também preciso se comunicar a partir de uma posição de identidade coletiva, forjar uma aliança com uma comunidade de outras pessoas em defesa de preferências em comum. Jenkins (1992) ainda observa que um dos comentários mais constantes de novos fãs é a surpresa deles em descobrir que muitos outros compartilham da mesma fascinação por algo em particular e perceber que não estão sozinhos. Basicamente, o fã existe na medida em que há um gosto em comum e uma necessidade de possuir uma identidade coletiva, e essa é a forma com a qual se perceberão esses indivíduos no presente trabalho.

Quanto ao *fandom*, Fiske (1992) explica que é uma característica comum na cultura popular nas sociedades industriais. A palavra é originada pelo jogo de palavras entre a palavra *fan* (fã) e *kingdom* (reino), transmitindo a ideia de que o *fandom* é um território povoado e que pertence aos fãs (DUITS et al., 2014). O *fandom* elege, do repertório do entretenimento de massa, algumas figuras, narrativas ou gêneros e leva a um grupo de pessoas auto selecionadas. Desse

repertório surge uma cultura popular um tanto diferente da audiência em geral, por ser intensamente prazerosa e significativa para o grupo. Além disso, o autor pontua que o *fandom* é normalmente associado às formas culturais não aceitas pela estrutura dominante - música pop, romances, quadrinhos, estrelas de Hollywood, entre outros. Vale atentar que os esportes, por conta de seu apelo à masculinidade, são exceção. “É, portanto, associada com os gostos culturais de formações subordinadas das pessoas, particularmente àqueles que foram desapoderados por conta de qualquer combinação de gênero, idade, classe e raça” (FISKE, 1992, p.30, tradução nossa⁴⁴).

Hills (2002) comenta que o *fandom* não é simplesmente algo que pode ser selecionado analiticamente. Para o autor, ele é sempre algo performativo, uma identidade que é reivindicada e executa um trabalho cultural. As pesquisas iniciais sobre fãs preocupavam-se com uma dicotomia entre o que é “bom” e o que é “ruim” dentro da manifestação e das práticas do *fandom*, conforme será dissertado mais adiante. Rheingold (2000) questiona esse tipo de julgamento, perguntando quais seriam os critérios para alguém julgar que a cultura dos fãs é enriquecedora e formadora de comunidades ou de escapismo patológico, e quem seria essa pessoa a fazer tal exame. O objetivo deste trabalho é observar o *fandom* como um fenômeno cultural e analisar o que é realizado culturalmente dentro de um determinado grupo (fãs da página Cthulhu, no Facebook), a fim de buscar compreender as modificações e as interpretações realizadas pelos fãs acerca de um personagem (o monstro Cthulhu).

O próximo subcapítulo irá abordar a pesquisa de fãs, que passou por muitas mudanças conceituais. Será traçado um panorama do histórico das pesquisas, desde a época em que se realizava uma dicotomia entre o pesquisador e o fã - sendo o primeiro mais culto e correto e o segundo a manifestação da irracionalidade humana – até os dias de hoje, em que se passou por uma época de extremo otimismo quanto à participação de fãs, a uma visão mais ponderada, que busca o equilíbrio.

⁴⁴ “It is thus associated with the cultural tastes of subordinated formations of the people, particularly with those disempowered by any combination of gender, age, class and race”.

3.2 A PESQUISA DE FÃS

As pesquisas de fãs têm uma relação direta com os estudos realizados na sociologia, na antropologia e na comunicação, de acordo com a época em que se encontravam. O modo com o qual os fãs eram retratados nos anos 60 – como uma audiência passiva, de pessoas mentalmente desequilibradas -, foi se modificando ao longo dos anos. Os pesquisadores passaram, pouco a pouco, a assumir seu estatuto de pesquisador-fã, não mais tratando o estudo desse grupo como a fronteira entre “eu” e “eles”. Além disso, visões redutoras dos motivos pelos quais os *fandoms* se formam, como necessidade de oposição ao consumo, por exemplo, foram se tornando mais complexas. É dessa trajetória que esse subcapítulo trata, também lançando mão a exemplos relacionados aos contos de Lovecraft e aos fãs.

Jenson (1992) realizou um trabalho sobre como os fãs eram retratados nas pesquisas – principalmente estadunidenses -, e explica que há uma relação intrínseca entre os estudos de fãs e os estudos da sociologia, da antropologia e da comunicação. No começo do século XX, alguns termos da sociedade de massa se tornaram muito populares, como a alienação e a atomização. Esses ganharam força com o movimento de urbanização e industrialização dos Estados Unidos, em que o inevitável benefício do progresso estava sendo altamente questionado por intelectuais e por críticos. Para eles, dois aspectos precisavam de atenção: o declínio da comunidade e o aumento do poder da mídia de massa (JENSON, 1992).

De acordo com Jenson (1992), a literatura que existia até a época em que realizou a pesquisa era repleta de imagens de desvio. O fã era caracterizado como um fanático em potencial. *Fandom* era visto como algo excessivo, beirando a um comportamento demente. Jenkins (1992) comenta que muitos dos estereótipos ligados ao termo “fã” vêm da origem da palavra. Sua raiz se encontra na palavra em latim *fanaticus*, que significa, em sua forma literal, “de ou pertencente ao templo, um servo do tempo, um devoto” (1992, p.12, tradução nossa)⁴⁵, mas rapidamente assumiu conotações negativas, como “de pessoas inspiradas por ritos orgiásticos e frenesi entusiástico” (1992, p.12, tradução

⁴⁵ “Of or belonging to the temple, a temple servant, a devotee”

nossa)⁴⁶. Conforme foi evoluindo, o termo “fanático” se modificou de uma referência a algumas práticas religiosas, adorações e crenças excessivas para qualquer entusiasmo fora do normal, algumas vezes também evocando a oposições políticas, mas geralmente remetendo à loucura, como a própria definição do Oxford English Dictionary, de um resultado de uma possessão por uma divindade ou por um demônio.

Jenkins (1992) ainda observa que a forma abreviada de “fanático” para “fã” apareceu inicialmente no final do século XIX como um termo jornalístico, para descrever os seguidores de times profissionais de esportes, especialmente no baseball. Nessa época, o esporte passou de uma atividade apenas de participantes para um evento de espectadores, mas logo foi se expandindo, de maneira a incorporar qualquer devoto de esportes ou entretenimento ligado a algo comercial. E, mesmo que o termo “fã” tivesse uma conotação positiva para os jornalistas de esportes, o estudioso afirma que a palavra nunca escapou dos seus significados anteriores. Assim, ainda que houvesse a ideia daquele espectador que acompanhava com paixão algum produto midiático, ser fã continuava remetendo principalmente à ideia de fanatismo político ou religioso, credos falsos, excesso orgiástico, possessão e loucura (JENKINS, 1992).

Assim, a ideia negativa da palavra fã tornou-se o foco e o cerne das primeiras pesquisas sobre o assunto. Sua origem semântica foi de grande influência, mas havia também a problemática da separação entre o pesquisador e o objeto de estudo. Jenson (1992) destaca que os fãs eram constantemente caracterizados como “eles”, e que poderiam ser distinguidos de “pessoas como nós”, que seriam os estudantes, professores e críticos, e também seriam diferentes dos aficionados ou colecionadores. Esse afastamento denota a ideia de que o pesquisador é sempre o erudito, que não se envolve nas frivolidades dos fãs e em seus comportamentos, considerados inadequados. De acordo com Jenson (1992), os fãs eram vistos como os “outros”, que viviam em um mundo diferente:

Fandom, ao contrário, é o que ‘eles’ fazem; ‘nós’, por outro lado, temos gostos e preferências, e selecionamos pessoas valiosas, crenças e atividades de nossa admiração e estima. Além disso, o que ‘eles’ fazem é desviante e,

⁴⁶ “Of persons inspired by orgiastic rites and enthusiastic frenzy”

portanto, perigoso, enquanto o que 'nós' fazemos é normal, portanto, seguro (JENSON, 1992, p. 19, tradução nossa⁴⁷).

Jenson (1992) ainda pondera que a base para a diferenciação entre “eles”, os fãs, e “nós”, os pesquisadores, se apoia em dois pilares: os objetos de desejo e os modos de engajamento. Assim, os objetos de desejo dos aficionados são normalmente da alta cultura, popular entre os ricos e bem educados, e as práticas são classificadas como preferência, interesse ou expertise. Mas, se os objetos forem populares para a classe média ou baixa, relativamente baratas e muito disponíveis, é *fandom*.

Esse tipo de diferenciação causa problemas de julgamento, pois, se um fã é alguém pertencente a uma classe que o pesquisador considera inferior, então suas ações serão consideradas negativas, o que é o caso do começo das pesquisas sobre fãs e *fandom*. Ademais, a ideia de possuir ou não valor, também está ligada diretamente à dicotomia entre a razão e a emoção. Quem é dominado pela emoção, frequentemente é visto como pouco educado e de classe mais baixa. Já quem é regido pela razão, é o oposto, culto e de classe privilegiada (JENSON, 1992). Percebe-se, ainda, uma racionalidade nas pesquisas, que se alia a valores positivistas, de uma cientificidade dos estudos e da racionalidade versus subjetividade. O que é racional é digno respeito. O que é fruto do emocional é patológico, descontrolado, logo não deve ser retratado de forma positiva.

Dessa forma, pode-se pensar que a literatura aos moldes que Lovecraft escrevia encaixava-se na erudição e, por isso, era uma forma respeitada, digna de admiração. De acordo com o que aponta Joshi (2012), todavia, o gênero de horror sempre contou com um mercado menor do que outros gêneros, como a ficção científica e a policial. O estudioso comenta que críticos do passado pensavam no horror como apenas algo para assustar, repleto de sangue e vísceras, mas não pensavam na mensagem por trás de toda a ambiência. Para ele, as histórias são símbolos de preocupações sobre o lugar da humanidade no universo. A realidade do gênero de horror, contudo, tem mudado ao longo dos anos pelo fato de mais pessoas considerarem que a ficção de horror tem mais a

⁴⁷ “*Fandom, instead, is what ‘they’ do; ‘we,’ on the other hand, have tastes and preferences, and select worthy people, beliefs and activities for our admiration and esteem. Furthermore, what ‘they’ do is deviant, and therefore dangerous, while what ‘we’ do is normal, and therefore safe.*”

oferecer do que apenas sustos e sobressaltos. Isso se relaciona diretamente com a ideia de algo que é oriundo da razão - como a ficção científica e policial - e, portanto, mais respeitável do ponto de vista da educação formal. Robôs, supercomputadores, e deduções de crimes pareciam mais sérios do que as grotescas figuras do gênero de horror – este movido muito pela sensação de medo que causa no leitor/espectador/ouvinte.

Mesmo que as histórias de Lovecraft de certa forma tangenciem outros estilos, essas sempre foram caracterizadas como parte do gênero horror, e isso pode explicar muito do motivo pelo qual o autor não foi famoso em vida – e tornou-se um fenômeno da cultura pop apenas recentemente. Outra justificativa parece contraditória a essa exposição, mas é igualmente plausível. Ainda que Joshi tenha apontado o gênero de horror como sendo considerado “menor” entre outros semelhantes, as obras de Lovecraft contavam com uma linguagem rebuscada e tramas complexas, repletas de lacunas e descrições vagas dos monstros, conforme observa Aaron Vanek, produtor e diretor de filmes relacionados à obra lovecraftiana (AUSTEN, 2013, *online*). Logo, mesmo que o horror fosse corriqueiramente diminuído no círculo literário, paradoxalmente, os contos de Lovecraft são muitas vezes apontados como muito elaborados para atingir o patamar de obras mais populares do fantástico, como a trilogia “O Senhor dos Anéis”, ou a série de livros do Sherlock Holmes, por exemplo.

Essa analogia com o objeto de estudo traz justamente essa postura do pesquisador separado do fã, pois assuntos considerados mais complexos, ligados à erudição, possuíam prestígio e, portanto, eram dignos de serem admirados pelos pesquisadores. Já os fãs buscavam formas que eram consideradas pela academia como populares e, portanto, menos dignas de respeito e com mais potencial para gerar indivíduos desviantes. O gênero de horror, por se encaixar nessa categoria, por muito tempo foi escondido à sombra da ficção científica e da policial, por ser considerada menos erudita. Na pesquisa, os fãs muitas vezes eram colocados à sombra da sociedade, por conta de sua suposta “falta de erudição”. Há, porém, outros motivos que se adicionam para justificar a maneira como esses grupos eram retratados.

De acordo com Jenson (1992), na época em que escreveu seu estudo, a literatura sobre *fandom* como um fenômeno social e cultural era relativamente esparsa – e o que estava sendo escrito era normalmente ligado a discussões de

celebridades e à fama. O fã era entendido como o resultado da celebridade, como uma resposta ao sistema do estrelato. Dessa maneira, a passividade é a principal característica - o fã era originado pelo sistema de celebridades, oriundo da mídia de massa.

Jenson (1992) aponta que, antes dos estudos de Jenkins, nos anos 90, havia muito pouca literatura que explorasse o *fandom* como uma atividade normal, cotidiana, ou um fenômeno social. Ao invés disso, o fã era caracterizado, ainda que potencialmente, como um solitário obsessivo, alguém que estivesse sofrendo de uma doença de isolamento ou por contágio, ou que fosse membro de uma multidão ensandecida. O fã era visto como alguém fora do controle, presa fácil para forças externas e, acima de tudo, irracional. Já foi observado que a polarização entre o pesquisador e o fã maximizou a ideia da irracionalidade pelo fã, mas é inegável a influência dos estudos em comunicação da época nessa visão. Assim, de acordo com Jenson (1992), frequentemente eram evocadas ideias de influência da mídia de massa, uma sociedade narcísica, do rock hipnótico e do contágio pela multidão, de forma a justificar que os fãs eram vítimas de seu *fandom* e que, conseqüentemente, agiam de maneiras negativas, insanas, e de forma destrutiva.

Jenkins (1992) reforça essa ideia apontando que as reportagens jornalísticas daquele momento frequentemente reforçavam esses estereótipos, demonstrando que a visão acadêmica de que os fãs eram passivos de doenças patológicas também era partilhada pela mídia popular. Logo, fazendo uma ligação entre loucura e possessão demoníaca, as notícias caracterizavam os fãs como psicopatas que, por conta de suas fantasias frustradas de terem relações íntimas com as estrelas, ou por encontrarem-se insatisfeitos com seus próprios desejos de conseguir fama, tomavam formas violentas e antisociais. As pesquisas datadas até antes dos anos 90 contavam com o predomínio do fã como indivíduo fragilizado, altamente influenciável pela mídia e propenso a patologias. Jenson (1992) classifica as patologias recorrentes como dois grandes grupos: o tipo solitário e o membro histérico de uma multidão.

O tipo solitário se justificou e ganhou força por conta de casos como o assassinado de John Lennon pelo declarado fã Mark David Chapman, e pela tentativa de assassinato do presidente Reagan por John Hinckley, com o objetivo de ganhar a atenção da atriz Jodie Foster. Os estudos realizados apoiaram-se

na teoria hipodérmica, em que os estímulos de violência da mídia de massa teriam efeito direto no comportamento violento dos indivíduos, um culto extremo à imagem e à sociedade espetacular que alienaria os fãs, e casos de assassinato apenas reforçaram tais teorias. Logo, conforme Jenson(1992) explicita, o modelo do solitário obsessivo tem suas bases na ideia da influência da mídia. Esse indivíduo se isola da sociedade e entra em uma fantasia intensa com uma celebridade, o que o leva a ter comportamentos violentos que poderiam levar a crimes.

Já o membro histérico de uma multidão explica as imagens de fãs adolescentes gritando em aeroportos ao verem uma estrela de rock, e os fãs maníacos gritando e criando tumulto em um jogo de futebol. Esse se caracterizaria por alguém que, mesmo sozinho, age de acordo com o grupo e com a atmosfera do momento, tomando atitudes patológicas por meio de um contágio (JENSON, 1992). A força do coletivo só ocorre, de acordo com as pesquisas da época, para manifestar uma atitude negativa, beirando o animalesco e o instintivo – novamente, há a exacerbação do conceito de que o fã é um indivíduo irracional.

O que é assumido como verdadeiro dos fãs – que eles são potencialmente desviantes, como solitários ou como membros de uma máfia – pode ser ligado a suposições mais profundas e mais difusas sobre a vida moderna. Cada tipo de fã mobiliza suposições relacionadas aos indivíduos modernos: o solitário obsessivo evoca a imagem do alienado, atomizado ‘homem de massa’; o membro da multidão frenética evoca a imagem da vítima vulnerável e irracional da persuasão de massa. Essas suposições – sobre alienação, atomização, vulnerabilidade e irracionalidade – são os aspectos centrais das crenças do século vinte sobre a modernidade (JENSON, 1992, p. 14, tradução nossa⁴⁸).

O fato de os estudos relacionados à mídia de massa e dos efeitos do mesmo nos indivíduos refletirem o medo da modernidade e a aversão a uma estrutura econômica capitalista, baseada nos bens de consumo e na industrialização, explicita a imagem negativa como a mídia e a academia via os

⁴⁸ *“What is assumed to be true of fans – that they are potentially deviant, as loners or as members of a mob – can be connected with deeper, and more diffuse, assumptions about modern life. Each fan type mobilizes related assumptions about modern individuals: the obsessed loner invokes the image of the alienated, atomized ‘mass man’; the frenzied crowd member invokes the image of the vulnerable, irrational victim of mass persuasion. These assumptions – about alienation, atomization, vulnerability and irrationality – are central aspects of twentieth-century beliefs about modernity”.*

fãs e o *fandom*. Nesse ponto, é interessante fazer uma relação com os próprios medos que Lovecraft possuía em seu tempo. Receoso com as mudanças relacionava os monstros e os seres sobrenaturais à loucura e à chegada de novos tempos. A atmosfera apocalíptica de seus contos de horror cósmico em muito se assemelham aos estudos de fãs antes dos anos 90, bem como à separação que fazia entre os protagonistas cultos e iluminados dos outros – mestiços, com nenhuma educação formal, e sempre atribuindo a esses indivíduos a realização de cultos e sacrifícios fervorosos a deuses do passado. O mesmo não se pode dizer das interpretações dos fãs atualmente, que mais se aproximam da visão que existe hoje, mais conciliadora e consciente do fato de que o *fandom* é um movimento cultural, acima de julgamentos do puro ou impuro.

De início, os fãs da literatura de Lovecraft normalmente se reuniam, em pequenos círculos, como no caso dos fãs que formam o The H.P. Lovecraft Historical Society, que criaram o jogo Cthulhu Lives, em 1984. Nesse jogo, os participantes eram convidados a resolverem mistérios, como se esses fossem reais, algo comum no gênero de *live-action RPG*⁴⁹. Esse é um exemplo claro de pessoas se reunindo em torno de um gosto, mas não como indivíduos obsessivos ou como uma massa descontrolada. Esses grupos de fãs também passaram a organizar convenções, como o H.P. Lovecraft Film Festival, criado em 1995, e que conta com edições anuais⁵⁰, a CthulhuCon – também em edições anuais, mas desde 2009⁵¹ -, e a maior e mais antiga convenção, a “Necronomicon”, que foi criada em 1981⁵² e que contou com mais de 1.200 pessoas na última convenção, em 2013 (AUSTEN, 2013, *online*).

Esses eventos são importantes para evidenciar o fato de que há organização no *fandom* desde o início, e que a noção dos fãs desviantes e atomizados contava com fatores como preconceito e tradição dos acadêmicos ao retratar essas pessoas. O *fandom*, de fato, não mudou – as pessoas não passaram de fãs obsessivos ou massa histérica para grupos “civilizados”. O que mudou foi a ótica nas pesquisas, a partir do ponto em que os pesquisadores começaram a admitir seu status de fãs e romper preconceitos, e também por

⁴⁹ O *live-action RPG* consiste em um jogo em que as pessoas se vestem de forma a parecer um personagem, e inclusive agem como tal. É como uma contação de histórias interativa, na qual os jogadores, dentro de certas regras, vivem uma ou mais aventuras (THE RISE..., 2013)

⁵⁰ Ver PORTLAND, OR, 2014, *online*.

⁵¹ Ver LOS ANGELES, CA, 2014, *online*.

⁵² Ver ABOUT, 2014, *online*.

meio das mudanças ocorridas nos estudos em comunicação, que passaram a considerar a audiência como participante ativa. Essas transições mudaram o foco das pesquisas, tornando-as mais complexas e compreensivas.

Matt Hills (2002) comenta sobre essas mudanças, criticando os procedimentos de pesquisa de fãs que se baseiam em narrativas que buscam atacar ou defender seções de *fandom*. Essas se apoiam em fazer decisões políticas através do que é bom ou ruim das culturas de fã, em uma abordagem que exalta ou denigre gostos e práticas, de acordo com uma racionalidade teórica. Tal procedimento acadêmico cria um julgamento de quais elementos são bons ou ruins em uma cultura, e provem da ideia de separação entre pesquisador e objeto. Para Hills (2002), a questão central não é tentar encaixar o *fandom* dentro de estruturas acadêmicas, e sim o que o *fandom* faz culturalmente, na esfera da descrição e da compreensão. Logo, no trabalho em questão, a ideia é justamente explorar as formas de interpretação e de comunicação dos fãs de maneira compreensiva.

Conforme os estudos em comunicação começaram a receber críticas quanto à passividade dos consumidores e do poder onipotente da mídia, o preconceito com o *fandom* passou por uma fase de diluição, principalmente com o estudo de Jenkins, em seu livro “Textual Poachers” (1992). Jenkins(1992), considera que é possível ser um fã-pesquisador e compreender os fãs de maneira mais positiva. Para isso, utiliza como base a teoria de Michel De Certeau, dos leitores viajantes⁵³, para conceber a ideia de que os fãs não apenas interpretam os textos que consomem, mas também produzem a partir deles. Essa ideia vem acompanhada de toda a questão da motivação: por que os fãs produzem? É para opor-se às grandes estruturas de produção? Para gerar laços entre os indivíduos? Por conta desses questionamentos, é necessário explorar mais esse viés da participação dos fãs.

De Certeau (1998) segue a ideia de que os consumidores não são mais passivos, fruto de uma sociedade e submissos à ideologia e à cultura de massa. Ele acredita que não se pode limitar os usuários à condição de dominados, ocultando-os por trás da denominação de consumidores. Para o autor, “o

⁵³ O termo utilizado na versão lida por Jenkins (1992) é *poachers*, que significa “alguém que caça clandestinamente” (tradução nossa). No entanto, a versão traduzida para o português possui um significado diferente, o de “viajantes”.

cotidiano se inventa com mil maneiras de *caça não autorizada*” (DE CERTEAU, 1998, p. 38). De Certeau (1995) considera que há um trabalho interno realizado pelo receptor, e isso seria o que ele “fabrica” enquanto assiste à televisão ou a algum outro meio de comunicação. Por isso, ao analisar as representações difundidas pelos meios de comunicação, é necessário completar com a interpretação do indivíduo.

É importante, no entanto, observar que as produções dessas pessoas não são, conforme De Certeau (1998), visíveis. Para ele, a produção “é astuciosa, é dispersa, mas ao mesmo tempo ela se insinua ubiquamente, silenciosa e quase invisível, pois não se faz notar com produtos próprios, mas nas maneiras de empregar os produtos impostos por uma ordem econômica dominante” (DE CERTEAU, 1998, p.39). O autor rompe com a ideia de consumo passivo, mas também não traz a noção de que o consumidor produz coisas tangíveis. Ele fica apenas no âmbito da interpretação individual, o que é uma das formas que o fã se apresenta, mas não abrange toda a complexidade, conforme Jenkins (1992) irá observar em sua obra. Contudo, há de se dar importância à ruptura que De Certeau (1998) realiza ao ir de uma leitura passiva e voyeurística, dentro de uma sociedade do espetáculo, para uma leitura ativa, mas silenciosa. Mesmo assim, o autor ainda atribui a essa atividade um papel secundário às estruturas dominantes, o que torna o estudo das leituras desses fãs ainda como algo complementar ao entendimento dos estudos dos meios de comunicação.

Outro ponto interessante apresentado por De Certeau (1998) é a noção de que a atividade leitora, mesmo possuindo características de uma produção silenciosa, com suas particularidades – como “flutuação através da página, metamorfose do texto pelo olho que viaja, improvisação e expectativa de significados induzidos de certas palavras, intersecções de espaços escritos, dança efêmera” (DE CERTEAU, 1998, p.49) -, o que ocorre é que o mundo do autor é substituído por aquele que é do leitor. Dessa maneira, o autor argumenta que a leitura traz uma arte que não é passiva, e que o consumo contemporâneo apresenta procedimentos que se assemelham ao de “locatários” e inquilinos, sendo que os primeiros são as estruturas de produção e os segundos os consumidores-leitores, que realizam sua viagem pelo texto.

E foi com essa base, de uma leitura ativa, mas silenciosa, realizada apenas por indivíduos, que rompe com a ideia de passividade acerca dos

grandes meios de comunicação, que Jenkins (1992) trouxe à tona um conceito que revisa aquele criado por De Certeau: o dos “*textual poachers*”. Para Jenkins (1992), os fãs operam de uma posição de marginalização cultural e fragilidade social. Assim como outros leitores, os fãs têm poucos recursos para influenciar as decisões das indústrias de entretenimento, e tampouco possuem acesso para a produção cultural comercial. Assim, os fãs precisam implorar para que as emissoras mantenham os programas que eles gostam no ar. Jenkins (1992) compara os fãs a camponeses, não a proprietários (uma visão que se assemelha àquela de De Certeau (1998), que comparava os leitores a inquilinos de um apartamento) – por conta disso, a postura desses fãs é de criar estratégias de resistência popular.

Outra contrapartida importante realizada por Jenkins (1992) é a diferença entre a visão de que os indivíduos interpretariam o texto e os reorganizariam sozinhos (De Certeau) e de que essa construção é um processo social. Para o autor, a leitura realizada pelos fãs é coletiva e é a partir das interpretações individuais discutidas entre outros fãs que essa construção ganha forma e é reforçada. Assim, a experiência do texto é expandida para além daquela prevista em seu consumo inicial. Os significados produzidos, então, estão mais bem integrados às vidas desses leitores, o que é diferente de uma leitura casual, de algum texto que não foi previamente discutido. Dessa maneira, para o fã esses significados que já foram “caçados” dão uma base para encontros futuros com a ficção, de modo a conduzir e dar forma ao que será compreendido, e também definirão a forma com a qual serão utilizados (JENKINS, 1992).

Jenkins (1992) vai além da ideia do consumo silencioso e ativo, dissertando que o *fandom* faz uma separação entre os leitores e os escritores, e que os fãs não consomem simplesmente histórias já produzidas, mas que também são capazes de produzir arte tangível, em uma cultura que ele denomina como participativa. Ao criarem suas próprias histórias, novelas, ilustrações, músicas, vídeos, etc., os fãs transformam a experiência do consumo, criando uma nova cultura e uma nova comunidade. O que o autor defende, portanto, é que há uma lógica, normas, e pressupostos estéticos a serem seguidos dentro dessa nova comunidade, que nem sempre é igual àquela da cultura comercial. Ou seja, há uma noção de organização entre os fãs. Além disso, muito mais do que produzir objetos tangíveis os fãs também têm a capacidade de criar redes e

comercializar o que produzem (JENKINS, 1992), sejam os produtos expostos em convenções de fãs, feiras temáticas, ou na internet, em sites próprios para isso.

Nesse ponto é que é importante compreender o porquê de Jenkins associar as motivações dos fãs à resistência contra as grandes estruturas de produção. Hills (2002), ao criticar a posição dos acadêmicos que classificam os fãs e suas atividades entre o bem e o mal, também faz uma ressalva ao trabalho de Jenkins. Disserta que, apesar de ter sido uma ruptura significativa nos estudos anteriores, ele ainda percebe uma visão otimista de que há um fim para a oposição entre o fã e as grandes estruturas de produção. Essa visão, conforme Hills (2002) explica, parte da ideia de Jenkins de que o consumo intenso dos fãs está aliado a uma produção dos mesmos, sendo consumidores que também produzem. Contudo, o autor realiza um contraponto com o questionamento de que foi deixado de fora aqueles fãs que podem não estar interessados em produzir, generalizando todos os fãs como ativos produtores de conteúdo. Onde tudo se torna produção? Onde estaria o espaço em que o fã realmente assiste ou consome certo programa ou produto? Assim, para Hills(2002), esse tipo de estudo tendeu a remover a mancha do consumo e do consumismo do *fandom*, tratando-o como algo relacionado a uma simples oposição às culturas dominantes.

Portanto, se os estudos iniciais sobre fãs reduziam os mesmos a simples massas vulneráveis e indivíduos patológicos, essa fase de ruptura dá poder excessivo ao fã. Isso porque ocorre, entre os pesquisadores, um otimismo acerca do fã como oposição aos meios tradicionais de mídia. De fato, as mudanças que ocorreram nas pesquisas conferiram uma complexidade aos indivíduos que não existia antes, mas, por outro lado, houve também uma exacerbação do poder do *fandom*. O trabalho dos fãs, no entanto, é justamente oriundo da mídia de massa, e nem sempre se trata de uma oposição, podendo ser também um trabalho complementar e colaborativo às estruturas tradicionais de produção.

Grossberg (1992) comenta que as audiências estão sempre criando seu próprio ambiente cultural com o que está disponível para elas. Afirma que as pessoas não são manipuladas pela indústria, como se pensava. De fato, os indivíduos possuem uma percepção de suas próprias implicações nas estruturas de poder e dominação, e das maneiras com que as mensagens da mídia podem

manipulá-los. Em dissonância com o que disse Jenkins (1992), Grossberg (1992) aponta que a audiência da cultura popular não pode ser vista como uma entidade homogênea, assumindo que todos os fãs produzem, por exemplo. O autor ainda afirma que é verdadeiro que as audiências são sempre ativas, mas não é verdadeiro que elas estão sempre no controle. Assim, mesmo que se possa assumir que os fãs têm a capacidade de produzir a partir de algo que lhes foi dado, também pode ser uma escolha deles não fazer isso – e o fato de o fã criar algo tangível não significa que ele esteja tomando o controle das estruturas de produção.

Dessa forma, é possível compreender que os fãs, apesar de atualmente serem compreendidos não como uma massa homogênea e passiva, não assumiram definitivamente o controle da mídia. Esse é um local de negociações, em que ora os fãs escutam, ora falam, ora reagem, ora reduzem-se a espectadores. O poder do *fandom* perante a mídia é relativo, e passa por uma série de fatores, conforme observado. Logo, é crucial compreender os fãs como grupos que atuam de maneiras distintas, e que nem sempre têm como principal objetivo se opor às estruturas tradicionais de produção. Neste trabalho, essa disputa não tem espaço, já que as páginas do Facebook são criadas de fãs para fãs. O que se pode observar, no entanto, é a existência da troca de conhecimentos e experiências e também da existência do capital cultural.

O conceito de capital cultural tem diversas vertentes, uma delas é aquela de Bourdieu, e serve para contextualizar a origem do mesmo. Bourdieu (1989) traz os conceitos de capital econômico e capital cultural. O primeiro se refere à acumulação de riquezas (e às estratégias realizadas para esse acúmulo), sejam elas patrimônio, dinheiro, bens materiais que se dão sob as diferentes formas de produção – trabalho, terras, fábricas (BOURDIEU, 1989). Já o segundo, também um mecanismo de diferenciação poderoso, é adquirido principalmente por meio da educação, relacionado ao conhecimento voltado à cultura da burguesia dominante. Bourdieu (1989) aponta que o sistema de educação contribui para a manutenção do capital cultural e para a segregação daqueles que são desprovidos dele. Vale atentar aqui que os estudos de Bourdieu são oriundos do contexto francês, sendo a burguesia originária diretamente de famílias muito antigas e ricas, de valores aristocráticos, em uma sociedade altamente classicista. Contudo, é importante compreender a existência desse conceito

(capital cultural) como forma de diferenciação entre classes, ainda que essas sejam configuradas de maneiras muito distintas ao redor do mundo. A introdução desse fator de diferenciação por meio da quantidade e da natureza do conhecimento deu origem a outras formas de enxergar o capital cultural, inclusive trazendo a ideia para o estudo de fãs.

O pensamento apresentado por Fiske (1992), da existência de um capital cultural de fã, que é justamente o conhecimento que o indivíduo possui acerca do assunto em questão, podendo funcionar como legitimação de si perante o grupo no qual o fã está inserido, é incluído a isso. De acordo com Fiske (1992), o capital cultural oficial, bem como o capital econômico, é frequentemente negado às pessoas de forma a distinguir esses indivíduos daqueles que os possuem. Nas sociedades capitalistas, a cultura popular é um resultado dos produtos do capitalismo, gerando, dessa maneira, uma relação entre essa cultura e a das indústrias. O autor ressalta que essa relação é muito complexa e ao mesmo tempo fascinante, por ser algumas vezes conflitante e outras complacente e também cooperativa. O ponto principal de Fiske (1992) é a afirmação de que essas pessoas nunca estão à mercê das indústrias, por que:

[...] eles escolhem transformar algumas de suas commodities em cultura popular, mas rejeitam muito mais do que adotam. Fãs estão entre os mais discriminadores e seletivos entre todas as formações de pessoas e o capital cultural que eles produzem é o mais altamente desenvolvido de todos. (FISKE, 1992, p. 48, tradução nossa⁵⁴)

Apesar de a posição de Fiske (1992) ser otimista, traz uma visão importante sobre a seletividade dos fãs. O poder de decisão desse público é maior por conta de seu interesse no assunto e acúmulo de conhecimento acerca do mesmo. Logo, o capital cultural dentro da cultura de fãs pode ser visto como algo positivo, que aumenta o poder de decisão dos mesmos. Contudo, é preciso ter sempre em mente a noção da diversidade dos indivíduos que dividem um gosto em comum. Nem todos os fãs produzem o capital cultural de fato, mas a força dos que produzem traz essa mudança na forma com a qual as audiências se relacionam com o mercado e com a mídia. O capital cultural, visto dessa forma, se distancia do conceito de Bourdieu, no sentido de transformá-lo de caráter desagregador para agregador. A relação da competição entre fãs – entre os que

⁵⁴ “[...] they choose to make some of their commodities into popular culture, but reject many more than they adopt. Fans are among the most discriminating and selective of all formations of the people and the cultural capital they produce is the most highly developed and visible of all.”

possuem mais ou menos conhecimento sobre um assunto – também se mostra complexa, mas existente e relevante para essa pesquisa, haja vista que, em algumas conversações analisadas, existe a negociação do capital cultural.

Outro ponto importante a se abordar é a noção do surgimento dos fãs enquanto indivíduos que partilham um interesse em comum. Alguns teóricos buscam classificar os fãs em mais ou menos conhecedores, ou no nível de atenção que possuem acerca de determinado tema. Fiske (1992) realiza uma diferenciação entre a audiência em geral e o fã. O segundo é classificado como um “leitor excessivo”, enquanto o membro mais “normal” da audiência não tem o mesmo grau de interesse. Assim, o autor define que um fã é diferente do membro “comum” de uma audiência pela intensidade com a qual se relaciona com o objeto, e não por tipo de pessoa. Contudo, isso não revela todas as nuances de ser um fã, como se fosse possível definir isso de forma matemática, rebate Hills (2002). O autor ainda argumenta que o conceito de Fiske não contempla aqueles que estão se tornando fãs, assumindo que essas pessoas mudam da noite para o dia, como se fossem sequestrados para dentro do *fandom*. Para Hills (2002), existe também esse processo de conversão do fã, quando ele começa a se interessar por um *fandom* específico. É preciso, portanto, atentar para o fato de que esse processo em que uma pessoa passa a gostar de um determinado tema e se interessar em fazer parte de um *fandom* é complexo. O mesmo fã que acompanhava uma série de televisão assiduamente, produzia novas narrativas partindo da mesma, e coordenava um fã clube pode perder o interesse e buscar outro programa, ou mesmo conservar a atenção que tem pela série e também passar a realizar as mesmas atividades relacionadas ao outro seriado.

Isso faz com que se pense também na ideia de que, conforme Grossberg (1992), todos são constantemente fãs de várias coisas, haja vista que uma pessoa não pode existir em um mundo onde nada importa. Hills(2002) aponta que as culturas de fãs são tipicamente abordadas como objetos isolados: os fãs de Star Trek, os fãs do Elvis, etc. Para o autor, essa visão ignora o fato de que o fã de um texto ou ícone pode ser também fã de outros temas aparentemente sem relação. Atomizar os fãs nos “feudos” nos limita a visão de que as culturas de fãs são interligadas.

Grossberg (1992) ainda salienta que a categoria de fã não existe da mesma forma em toda a história e, por isso, pode apenas ser compreendida historicamente, dentro de um contexto. Isso porque a maneira com a qual as pessoas se comportam e as relações entre elas também se modificam de acordo com as inovações tecnológicas, com o advento de novas maneiras de consumir, produzir e difundir informação, e inclusive com a própria configuração da sociedade:

De fato, eu penso que o que nós descrevemos hoje como um “fã” é a articulação contemporânea de um relacionamento necessário que foi historicamente constituído o popular, envolvendo relacionamentos entre coisas diversas como trabalho, religião, moralidade e política. Logo, não há razão necessária sobre o porquê da relação de fãs estar localizada primariamente no terreno da cultura popular comercial. Mas é certamente o caso de que, para a vasta maioria das pessoas em sociedades capitalistas avançadas, esse é cada vez mais o único espaço em que a relação de fã pode tomar forma (GROSSBERG, 1992, p. 63, tradução nossa⁵⁵).

De fato, a existência da cultura de fãs como se conhece atualmente perpassa a cultura e o sistema econômico em vigor. E é por conta disso que se observam as manifestações e as produções de fãs dentro da cultura dita como popular, pois esse é o modelo social em que os indivíduos se encontram. Para Grossberg (1992), um texto apenas pode significar algo no contexto daquela audiência em particular. Ou seja, os textos não definem a priori como eles serão apropriados e para quais funções servirão. Assim, os fãs não são uma massa que produz, mas uma comunidade existente por conta dos indivíduos que a compõe e, por isso, os textos podem ter diferentes usos, dependendo da pessoa que lê. Por exemplo, eles podem ser a fonte de um romance, de uma fantasia sexual, prazer estético, identidade ou rebelião da família. Logo, de acordo com Grossberg (1992), a forma com a qual o texto é utilizado está intrinsecamente ligada à luta da audiência, para dar sentido a si mesma e ao mundo onde vive.

⁵⁵ *“In fact, I think that what we today describe as a ‘fan’ is the contemporary articulation of a necessary relationship which has historically constituted the popular, involving relationships to such diverse things as labor, religion, morality and politics. Thus, there is no necessary reason why the fan relationship is located primarily on the terrain of commercial popular culture. But it is certainly the case that for the vast majority of people in advanced capitalist societies, this is increasingly the only space where the fan relationship can take shape. It is in consumer culture that the transition from consumer to fan is accomplished. It is here, increasingly, that we seek actively to construct our own identities, partly because there seems to be no other space available, no other terrain on which we can construct and anchor our mattering maps”.*

Assim, conforme explicitado neste capítulo, a trajetória das pesquisas em comunicação tem relação direta com a forma com a qual o fã é visto academicamente e também pela mídia. Ainda longe de se escapar da visão dicotômica, o *fandom* passou por fases, em que era classificado como uma atividade doentia, praticada por indivíduos com carências e patologias, para uma visão otimista, na qual a luta do fã oprimido gerou uma forma de resistência às estruturas de produção. A busca por uma visão mais compreensiva, que observe o que o *fandom* realiza e como os fãs fazem as trocas e produzem novos conteúdos, torna-se pouco a pouco a mais visada pelos pesquisadores. E essa é a forma com a qual esta pesquisa está posicionada.

Ainda na introdução, foi explicado o porquê de os fãs do monstro Cthulhu serem um grupo que difere daqueles normalmente observados. Não é possível centralizar esse *fandom* em algum programa produzido pela mídia, por exemplo. Sabe-se sua origem – na obra de H.P. Lovecraft -, mas nem todos os fãs se reúnem em torno da obra literária. É também em torno da figura do monstro Cthulhu que formam suas comunidades e criam novas narrativas, como será demonstrado na análise. Isso reforça a ideia de que o indivíduo é sempre fã de mais de uma coisa ao mesmo tempo, pois muitos adoradores do personagem esbarraram com ele por outros *fandoms*, como algum personagem dos quadrinhos, um desenho animado, um jogo, um seriado, entre outras manifestações da cultura e de produções da mídia. Por conta disso, esses indivíduos algumas vezes podem disputar entre si a detenção do conhecimento “legítimo” acerca do personagem, pois, ao alegarem que conhecem Cthulhu pelo conto de Lovecraft, consideram-se mais sábios que os outros, ainda de acordo com o que será exposto na análise.

Além disso, é importante atentar para a definição de fã que será abordada neste trabalho. Entende-se que o fã é aquele que possui um gosto especial por algum assunto, seja ele um livro, um filme (ou uma série de filmes), um seriado, um jogo, um desenho animado, uma série de histórias em quadrinhos, uma banda, entre muitas outras manifestações que podem ocorrer, oriundas da mídia tradicional ou não. Esse fã retratado na pesquisa não é classificado pela intensidade que gosta de algo ou pela quantidade de conhecimento que detêm. O mais importante para essa definição é o sentimento de pertencer a um grupo que compartilha dos mesmos ou semelhantes gostos, independentemente se

produzem conteúdo além do oferecido ou se apenas estão dentro de uma comunidade. Isso quer dizer, no caso do trabalho em questão, que todos os indivíduos que curtem a página do Facebook Cthulhu são fãs, sem distinções. Os fãs, na condição de indivíduos, podem ora serem produtores de conteúdo, ora apenas disseminadores, ora observadores, mas não são classificados imutavelmente como tais, sem que possam mudar os seus papéis.

Esses fãs estão dentro de um contexto cultural, e muitas de suas práticas são amplificadas ou até moldadas por conta dele. O fato de alguns fãs produzirem novas interpretações do monstro sempre existiu. No entanto, o que chama a atenção da pesquisadora neste trabalho é a existência dessas práticas dentro do meio *online*. É por conta disso que se faz crucial situar o fã dentro do contexto da cibercultura, para compreender as relações que se dão entre os indivíduos e a natureza de suas produções acerca da criação de H.P. Lovecraft.

4 A CIBERCULTURA E O FÃ

Neste capítulo, pretende-se contextualizar o fã na cibercultura, expondo conceitos como o da sociedade em rede, ciberespaço, inteligência coletiva, cultura participativa, e comunidades virtuais, bem como aliando exemplos existentes de manifestações dos fãs na internet dentro da temática lovecraftiana. Como foi demonstrado no capítulo anterior, o fã possui diversos níveis de interesse e formas de interagir com o objeto de predileção. Algumas formas incluem produções, e são essas que interessam neste trabalho. Tais produções podem ser motivadas por muitos fatores, não somente pela resistência contra um modelo de produção, mas também pela necessidade do protagonismo, vontade de criar histórias que vão além daquilo já apresentado, buscando por atenção entre os outros fãs. Enfim, as possibilidades não se limitam e se entrecruzam. Essa prática não provém da cibercultura. Interpretar e produzir são atividades de fãs desde antes da internet. É crucial se ter em mente que o protagonismo do fã não iniciou com as redes mundiais de computadores, mas esta trouxe novas formas de interação, diluição de fronteiras geográficas, potencialização e rapidez na comunicação. Para iniciar essa exposição, se faz necessário compreender alguns conceitos atrelados ao objeto empírico.

4.1 REDES, NOVAS MÍDIAS E CIBERCULTURA

A sociedade passa por um momento em que a identidade e a globalização são tendências presentes, mas em conflito entre si. (CASTELLS, 2001, p. 17). Castells (2001, p. 17) escreve que o novo capitalismo e as inovações na tecnologia da informação originaram uma configuração social diferente: a sociedade em rede. Essa ocorre no mundo todo, e é caracterizada por uma cultura de “virtualidade real construída a partir de um sistema de mídia onipresente, interligado e altamente diversificado” (CASTELLS, 2001, p17), em que o padrão de vida está em processo de transformação. Existe mais flexibilidade e instabilidade nas estruturas de produção, expandindo o relacionamento entre o consumidor e o produtor.

Exemplo disso é o site Etsy⁵⁶, que reúne, entre muitos objetos, diversos feitos de forma artesanal, produtos relacionados à obra Lovecraftiana. O Etsy é uma plataforma de vendas em que pessoas podem vender mercadorias únicas e exclusivas. Feita para usuários que desejam uma forma de comercializar produtos exclusivos e feitos manualmente, o Etsy se diferencia de outros e-commerces por ser um centralizador desse tipo de venda. Com mais de 30 milhões de vendedores e compradores em todo o mundo, a visão da empresa é produzir uma economia justa, sustentável e movida por pessoas, e não por grandes companhias (HUNT-MORR, 2013, *online*). De fato, é semelhante ao que Castells explica ao afirmar que a sociedade em rede oferece uma maior flexibilidade nas estruturas de produção. As pessoas sempre praticaram essa forma de comércio artesanal, mas dificilmente seria possível agregar tantas produções em um só lugar, e ainda com a possibilidade de comercializar para qualquer comprador ao redor do mundo. Antes reduzido a feiras ou itinerantes, o artesanato se redimensiona com plataformas como o Etsy.

Os fãs de Lovecraft também aproveitaram o Etsy para divulgar os seus produtos. Em uma pesquisa pela palavra-chave “Lovecraft”⁵⁷, encontraram-se 2.566 itens relacionados à temática. Já pela palavra “Cthulhu”, foram obtidos 3.450 resultados. Entre as produções à venda encontram-se pinturas, impressões personalizadas, artigos de vestuário customizados, fantasias, bijuterias, bordados, adesivos, objetos de decoração, bonecos (como relógios e estátuas), máscaras, canecas, etc. É possível, portanto, dentro desse site, encontrar todo tipo de produto relacionado à temática. Ainda que o usuário que comercializa não precise dar a opção de entregar para o mundo todo, muitos o fazem. A facilidade de encontrar essas peças de artesanato, transcendendo barreiras geográficas, traz essa caracterização da rede como modificadora das estruturas tradicionais de produção e comércio. Não é apenas o elemento da rede, porém, que possibilitou tal realização – o fato de ele ocorrer no ciberespaço também é decisivo.

A palavra ciberespaço é um termo originário do livro de ficção científica “Neuromancer”, de William Gibson, em 1984 (RHEINGOLD, 2000). Segundo Lévy, o ciberespaço é “o espaço de comunicação aberto pela interconexão

⁵⁶ Disponível em: <<https://www.etsy.com/>>. Acesso em: 14 jan. 2015.

⁵⁷ Dados obtidos dia 1 dez. 2014. Ver LOVECRAFT, 2014a, *online*.

mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (LÉVY, 1999, p. 92). Além disso, segundo o autor, esse espaço é mutante e fluido, uma característica do espaço digital. De forma que se pode perceber que a rede, dentro do ciberespaço, faz florescer manifestações dos indivíduos que não seriam possíveis anteriormente – e no contexto da cibercultura multiplicam-se. Contudo, de que maneira essa conjuntura se configurou tal como é hoje?

Santaella (2003), em sua divisão de eras culturais, destaca que a cibercultura não se originou da cultura de massas, mas na cultura de mídias. A cultura de massas, conforme já detalhado anteriormente, estabelece uma evidência da “onipotência (dos *mass media* e da sociedade) de um lado, e da vulnerabilidade (do indivíduo, do público) de outro” (FERREIRA, 2001, p. 107). Santaella (2003) descreve a cultura de mídias como a do “disponível e transitório” (p. 17): os videocassetes, as fotocopiadoras, os walkmans, a indústria de videoclipes e videogames, e a TV a cabo propiciaram a escolha e o consumo individualizados, em oposição ao consumo massivo. Na visão da autora, a cultura de mídias é intermediária, e a cultura digital “foi sendo semeada por processos de produção, distribuição e consumo comunicacionais” (SANTAELLA, 2003, p. 13).

As pesquisas iniciais sobre os fãs surgiram ainda na época em que se acreditava na onipotência dos meios, mas, conforme os estudos em comunicação se modificavam e caminhavam para um maior protagonismo do indivíduo, houve uma mudança em como se viam os fãs. Isso ocorreu também por influência dessa cultura de mídias da qual Santaella (2003) descreve, pois foi possível para os fãs não apenas gravar suas músicas e programas favoritos, mas também comercializá-los ilegalmente e criar novas interpretações, gravando vídeos e canções, por exemplo.

Jenkins (1992) cita que os videocassetes, tornando-se mais acessíveis, fizeram com que as pessoas pudessem gravar e possuir cópias de seus programas prediletos – e assisti-los sempre que quisessem. Os fãs, então, tiveram a oportunidade de rever os seus programas favoritos e alguns, com isso, puderam gravar o áudio em videocassetes e escrever o roteiro com exatidão – que poderia ser diretamente publicado em revistas de fãs ou utilizado como base para a escrita de *fanfics*.

Santaella descreve que a partir dessa cultura de mídias foi possível uma revolução tecnológica por parte dos computadores e das redes – propiciando a insurgência da cibercultura. As máquinas que antes eram gigantescas e se limitavam a deduzir números, passaram a invadir os domicílios, menores e mais acessíveis – e com inúmeras funções. Santaella (2003) ainda pontua que a aliança entre computadores e redes originou um sistema que permite criar, distribuir, receber e consumir conteúdos audiovisuais em uma máquina apenas. O que era uma calculadora forçada a tornar-se máquina de escrever há algumas décadas, “agora combina as funções de criação, de distribuição e de recepção de uma vasta variedade de outras mídias dentro de uma mesma caixa” (SANTAELLA, 2003, p. 20). Ainda, segundo a autora (2003), a introdução de microcomputadores pessoais no mercado doméstico na década de 80 transformou os espectadores em usuários, alterando a relação unidirecional entre emissor e receptor existente, para um modo interativo e bidirecional.

Assim, se antes os fãs precisavam ir até uma locadora alugar filmes, ou gravar no videocassete os programas que preferiam, esses processos foram centralizados e facilitados. As *fanfics*, que Jenkins se referia como originárias da cultura de mídias, agora de proliferaram no ciberespaço. O site Fanfiction.net⁵⁸, um dos maiores repositórios de *fanfictions* na internet, lançado em 1998, conta com mais de 2 milhões de usuários, e mais de 8 milhões de histórias e poemas escritos por fãs em cerca de 30 línguas (KOWALCZYK, 2014, *online*). Em uma busca pela palavra “Lovecraft⁵⁹”, foram encontradas 205 produções, e, por “Cthulhu”, 178⁶⁰. A maioria dos contos e poemas são escritos em inglês, na temática de horror. Contudo, os fãs diversificaram o conteúdo e se valeram das referências lovecraftianas, para também produzirem textos de humor, drama, e até romance. Assim, o Fantfiction.net, criado há 16 anos em plena era de popularização dos microcomputadores, ilustra a forma com a qual os fãs podem criar histórias, distribuí-las, e consumir produções de outros usuários dentro de um só lugar físico (o computador) e virtual (o site em questão). O fato de os fãs de Lovecraft poderem consumir e também escrever sobre os contos, ainda mais de temáticas tão variadas, ilustra a forma com a qual eles podem manipular

⁵⁸ Disponível em: <<https://www.fanfiction.net/>>. Acesso em: 1 dez. 2014.

⁵⁹ Ver LOVECRAFT, 2014b, *online*. Dados obtidos em 1 dez. 2014.

⁶⁰ Ver CTHULHU, 2014a, *online*. Dados obtidos em 1 dez. 2014

o conteúdo que leem e divulgar suas criações dentro do ciberespaço. Essa forma de manifestação dos fãs é extremamente customizada e pode ser classificada a partir do termo *new media*, de Lev Manovich (2001).

Para Manovich (2001), o *new media* é uma forma de definir as novas mídias. Segundo o autor, são objetos que podem ser descritos matematicamente. Assim, essas mídias são programáveis. As formas anteriores se encaixavam em um pensamento industrial: no momento em que um “modelo” (podendo ser uma fotografia, um filme, entre outros) é criado, numerosas cópias podem ser produzidas a partir de sua matriz. As novas formas midiáticas correm então, à contramão da sociedade pós-industrial, trazendo customização individual juntamente à padronização massificada (MANOVICH, 2001). De acordo com Alex Primo (2011), enquanto na comunicação massificada era o produtor quem decidia o que iria ser transmitido à audiência, nesse novo contexto a mensagem é mais fluida, tornando-se também manipulável por parte do receptor. É importante ressaltar que o *new media* não impede a existência da mídia de massa, e muito menos a extingue. A diferença dos momentos anteriores é uma maior diversificação nas possibilidades de se produzir conteúdo e, de certa forma, uma democratização maior no sentido de quem pode criar novas manifestações criativas, como é o caso dos fãs.

Ainda de acordo com Manovich (2001), as novas mídias são interativas: em contraste com a mídia antiga, em que a ordem da apresentação é fixa, o usuário atual pode interagir com o objeto. Nesse processo, o indivíduo pode escolher quais elementos serão mostrados, ou quais caminhos serão seguidos, gerando, assim, uma peça única. Seguindo essa linha de raciocínio, o usuário torna-se coautor de uma peça. No entanto, é preciso tomar cuidado com as generalizações. Manovich (2001) ressalta que nem todo o objeto de mídia obedece aos princípios estabelecidos por ele em seu livro. Esses objetos não podem ser considerados como leis absolutas, e sim tendências gerais de uma cultura passando por mudanças tecnológicas.

Assim, na cibercultura, as possibilidades de interação são muitas. É preciso atentar, no entanto, para o otimismo na palavra interação. Há de se possuir um equilíbrio entre a euforia das novas possibilidades que surgem todos os dias com a noção da existência de seres humanos por trás das tecnologias, principalmente se tratando de comunidades virtuais, em que há o diálogo e a

troca entre pessoas. De acordo com Primo (2005), a palavra interatividade passou a representar um argumento de venda de produtos ou serviços e, além disso, ser utilizada de maneira indiscriminada, sem reflexão. Por conta disso, se faz necessária uma breve conceituação.

A comunicação mediada por computador, ou CMC (PRIMO, 1997), é a forma de classificar uma tecnologia utilizada para a comunicação. De acordo com Rheingold (2000), a própria internet é uma forma de utilização da tecnologia CMC, e as maneiras com as quais as pessoas a utilizam são manifestadas no ciberespaço. Para o autor, a CMC permite que as pessoas realizem atividades umas com as outras e criem novas alternativas para tal. Uma discussão a partir do uso da CMC, então, é a da interatividade⁶¹. De acordo com Fragoso (2001), a origem dessa palavra é derivada de um neologismo da língua inglesa: *interactivity*. Essa servia justamente para definir uma qualidade específica da computação interativa, ou *interactive computing*. Contudo, ao longo do tempo, a utilização das palavras “interação” e “interatividade” passou a abranger uma ampla gama de sentidos. O fato é que chegou um ponto em que toda a tecnologia passou a ser interativa – e a diferenciação se faz necessária entre interação reativa e interação mútua (PRIMO, 2011).

A interação reativa parte do princípio de estímulo-resposta, e essa é a forma mais comum de interatividade desenvolvida nos aparelhos tecnológicos (WILLIAMS, 1975). Primo (2005) propõe uma diferenciação entre as duas formas: a reativa é aquela que é desenvolvida dentro das condições e limitações iniciais de um sistema. Já a mútua exige a participação ativa de quem interage, em um processo que tem impacto recursivo sobre a relação com os outros interagentes. Ou seja, existe um complexo de relações que ocorrem entre os que interagem entre si, e não depende apenas de simples trocas. A interação mútua leva em conta muitos fatores, como os comportamentais, os contextuais, os de espaço-tempo e os culturais. Logo, é um movimento complexo, imprevisível, e que pode trazer diversos resultados.

O conceito de interação mútua é muito importante para este trabalho, pois as interações entre os fãs dentro da página do Facebook Cthulhu são complexas, e oferecem a profundidade que se busca para a compreensão do ponto central

⁶¹ Neste trabalho, as expressões “interatividade” e “interação” serão utilizadas de forma sinônima.

da pesquisa: as formas como os fãs do monstro apropriam e reinterpretam o personagem. Assim, por meio das interações mútuas, que são as postagens na página e as conversações que se dão dentro delas, há uma forma pouco mecânica de interação, pois é necessário que o fã comente e realize uma ação que é imprevisível. Além disso, o próprio ato de postar no Facebook já exige do administrador da página uma forma de curadoria de conteúdo, de forma a filtrar as diversas manifestações e criações de fãs sobre o assunto, haja vista que a cibercultura propiciou às pessoas inúmeras opções para criar o que desejarem.

As novas mídias e as diversas formas de interatividade trouxeram uma gama de opções, para que fãs no geral pudessem se manifestar e criar conteúdos novos. Jenkins (2009) comenta esse tipo de atividade entre os fãs de *Star Wars*: “filmando em estúdios de garagem, reproduzindo efeitos especiais em computadores domésticos e pegando músicas de CDs e de arquivos MP3, os fãs criaram novas versões da mitologia de Guerra nas Estrelas” (JENKINS, 2009, p. 187). De acordo com o autor, a circulação de bens relacionados à saga disponibilizou aos fãs o material, para se tornarem escritores, cineastas e produtores. Jenkins ainda citou as práticas proibicionistas das grandes produtoras. Essas, por muito tempo, não compreendiam o valor das produções dos fãs, e sim encaravam como concorrência – o que na realidade era uma prática complementar, que não existia sem o produto da mídia. Contudo, traz também novas maneiras idealizadas para a convivência entre os fãs e os produtores:

Ao mesmo tempo, aos poucos, novas empresas de mídia (Internet, *games* e, em menor grau, as empresas de telefone celular) estão experimentando novas abordagens que consideram os fãs colaboradores importantes na produção de conteúdos, e intermediários alternativos, ajudando a promover a franquia. Vamos chamar essas empresas de cooperativistas. (JENKINS, 2009, p.191)

Assim, ainda que as grandes produtoras utilizassem de métodos para coibir as produções dos fãs, a conjuntura tecnológica contribuiu largamente para a disseminação das mesmas, tornando cada vez mais difícil extinguir essas práticas. É importante, porém, salientar que as novas mídias e a cibercultura não transformaram o consumidor – e o fã – em produtor no mesmo nível que as grandes estruturas. A prática de *textual poaching*, definida por Jenkins (1992), não fez com que os fãs tomassem o lugar dos estúdios, por exemplo.

Provavelmente, o que mais se pode pensar, no que tange a produção do fã, é na criação de um elo social entre eles, que se juntam por um gosto em comum, e tais práticas tendem a unir ainda mais as pessoas – ou então separá-las verdadeiramente.

Um exemplo dessa união de fãs, no caso do monstro Cthulhu, são as diversas campanhas no site Kickstarter⁶². A plataforma, idealizada nos moldes do *crowdfunding*⁶³, traz a possibilidade de os fãs criarem algum projeto e buscarem ajuda financeira entre a comunidade, que contribui e recebe alguma recompensa, de acordo com a quantia paga. De acordo com o site, mais de 7.5 milhões de pessoas já financiaram pelo menos um projeto⁶⁴. O mais interessante das campanhas do Kickstarter é o potencial de criar uma comunidade em torno de um trabalho original, uma invenção, um serviço, um filme, um seriado, ou qualquer outro tipo de produto. Assim, diferentemente das grandes estruturas de produção, que se baseiam em conceitos de audiência e de pesquisas de aceitação de um novo produto, o Kickstarter conta com o apoio da comunidade: se o valor estipulado pelo criador for arrecadado, ele recebe a quantia, se não, o projeto é inviabilizado.

Foi realizada uma pesquisa pela palavra “Lovecraft”, e dentro da plataforma foram encontrados 97 projetos⁶⁵, enquanto para “Cthulhu” foram encontrados 147⁶⁶. Entre os projetos estão: jogos de tabuleiro e cartas, bonecos, livros (inclusive infantis), figurinhas, artigos de decoração e vestuário, *games*, etc. Pode-se observar que a aceitação dos fãs em relação aos projetos é grande, pois a maioria recebe a quantia necessária para financiar seus projetos – e, muitas vezes, ultrapassa em muito a estimativa inicial. Um exemplo disso é o jogo de tabuleiro “Cthulhu Wars”, que possuía como meta 40 mil dólares, mas arrecadou quase um milhão e meio (PETERSEN, 2013, *online*). Isso demonstra a força dos fãs dentro da comunidade e o interesse que possuem em apoiar projetos autônomos, nesse caso, relacionado à temática lovecraftiana.

As formas dos usuários apropriarem e utilizarem as novas mídias dentro do contexto da cibercultura tem, então, relação direta com a maneira com a qual

⁶² Disponível em: <<https://www.kickstarter.com/>>. Acesso em: 1 dez. 2014.

⁶³ Crowdfunding é a prática de financiar um projeto arrecadando pequenas quantias de dinheiro de um grande número de pessoas, normalmente pela internet (PRIVE, 2012, *online*).

⁶⁴ Ver KICKSTARTER, 2014, *online*.

⁶⁵ Ver LOVECRAFT, 2014c, *online*. Dados obtidos em 1 dez. 2014.

⁶⁶ Ver CTHULHU, 2014b, *online*. Dados obtidos em 1 dez. 2014.

se se estuda a participação dos fãs atualmente. Convenções de fãs como as tematizadas acerca dos contos do Lovecraft, por exemplo, existiam antes da popularização da internet. Elas, porém, tomaram proporções maiores, por conta do acesso à informação facilitado, bem como com as novas possibilidades de divulgação. Além disso, elas não ficam delimitadas ao espaço geográfico. Os fãs podem se comunicar online, criar grupos, e comunidades em diversos ambientes da internet. Neste capítulo, alguns exemplos foram citados, como o site Etsy, que permite a comercialização de produtos artesanais, tematizados acerca de Lovecraft e do personagem Cthulhu para o mundo todo. Foi citada também a criação de *fanfics*, relacionadas ao tema, que demonstram essas novas possibilidades de divulgação de criações de fãs, por meio de um site que centraliza as produções e cria comunidades. Ainda na temática da comunidade, as campanhas do Kickstarter funcionam à base da cooperação entre os fãs, e podem exceder expectativas, como no caso do jogo “Cthulhu Wars”, que arrecadou quase 40 vezes a mais do que o planejado.

Essas atividades de fãs também perpassam, além dos conceitos da cibercultura, do ciberespaço e da *new media*, aqueles oriundos da participação dentro desse contexto. O próximo subcapítulo irá tratar dos conceitos de inteligência coletiva e da cultura participativa, de modo a apresentar essas ideias de participação dentro das comunidades virtuais propriamente ditas. Também serão abordados os conceitos de Redes Sociais na Internet (RSIs) e Sites de Redes Sociais (SRSs), de forma a melhor conceituar o espaço em que será realizada a análise: a página Cthulhu, no Facebook.

4.2 PARTICIPAÇÃO DOS FÃS NAS COMUNIDADES VIRTUAIS

Antes de entrar diretamente nas comunidades virtuais e nas suas manifestações, é imperativo salientar dois conceitos base: o da inteligência coletiva (Lévy) e o da cultura participativa (Jenkins). Uma ordem entre as duas ideias é necessária, pois foi também a partir da ideia de Lévy que Jenkins cunhou o seu conceito. A importância desses dois autores para os estudos de fãs reside justamente no fato de que ser fã é se integrar ao outro e manifestar-se dentro de um grupo. E, nesse caso, dentro da cibercultura, há um contexto

novo acerca disso que molda muitas dessas manifestações, conforme já explicitado.

Lévy (2010) disserta que a consciência humana é um dos aspectos importantes para o desenvolvimento da inteligência, pois é uma das interfaces entre o corpo, o ambiente, e o funcionamento do sistema cognitivo. A consciência é capaz de realizar a fixação de uma parte da memória a curto prazo e também de controlar processos – que são mais lentos que os reflexos ou os processos automáticos, mas mais flexíveis. Assim, conforme o autor, essa forma de interface humana permite que haja uma sensibilidade a respeito do que se deve fazer, e as tomadas de decisões perante dados existentes perpassam conexões e experiências passadas. Contudo, Lévy (2010) observa que, nos grupos, essa forma de pensar pode ser realizada de outras maneiras, não necessariamente ligada à consciência:

A deliberação coletiva, a existência de contrapoderes, os mecanismos institucionalizados de temporização poderiam, por exemplo, ocupar o seu lugar. Haveria, então, outros dispositivos que não a consciência para atingir a flexibilidade e as capacidades de negociação com a novidade que caracterizam a inteligência. (LÉVY, 2010, p. 173)

Dessa forma, o autor deixa claro que há a importância da coletividade na inteligência humana, destacando que não é apenas a consciência individual que tem a capacidade de resolução de problemas. Por conta disso, Lévy(2010) observa que os coletivos cosmopolitas, ainda que inconscientes, têm pensamento. O autor resume esse pensamento logo no início, quando escreve que “a consciência é individual, mas o pensamento é coletivo” (LÉVY, 2010, p.172). Lévy disserta sobre a importância da capacidade de “navegar no espaço do saber” (LÉVY, 2003, p.19) para o crescimento de nações, regiões, empresas, e até pessoas. Para ele, quanto melhor as pessoas consigam se organizar em coletivos inteligentes, melhor é essa navegação e, conseqüentemente, a evolução.

Em relação ao “Espaço do saber” (LÉVY, 2003, p. 24), denominação do autor para esse horizonte que caracteriza a contemporaneidade em forma de projeto para o pensamento futuro (ou seja, não é algo que ocorre plenamente na prática, mas que as novas tecnologias trazem como tendência e possibilidade), tem três características principais: a velocidade com a qual os saberes evoluem, a massa de indivíduos que aprendem e produzem novos conhecimentos, e o surgimento das ferramentas do ciberespaço. Essas

ferramentas precisam ser apropriadas pelas pessoas, de forma a democratizar a informação e facilitar que todos possam navegar nesse espaço e reconhecer os outros em competências e interesses. Para Lévy (2003), nesse processo, a informática não seria como um substituto do homem, mas como uma forma de promover os coletivos inteligentes. Para o autor, essa ideia visa melhorar a comunicação entre as pessoas, convidando todos a pensarem juntos.

Aqui é importante fazer uma ressalva, pois a visão de Lévy traz à tona um pensamento que tende a ser otimista perante nossa realidade, quando se faz inevitável tentar buscar um equilíbrio. Wolton (2004) observa que a qualidade da interação não é sempre como esperada. Para o autor, é possível se comunicar sem interagir, pois a tecnologia não melhora a qualidade do que é dito. Ele realiza uma reflexão acerca do quanto a revolução tecnológica resulta em uma revolução do conteúdo que é comunicado. Para Wolton (2004), a técnica suplantou o que se chama de dimensão humana e social, o que é problemático, pois se deixa de pensar nas relações humanas e passa-se a exacerbar a técnica:

[...] é necessária uma teoria da comunicação que não a reduza à análise das performances técnicas. [...] Por que essa ideia ingênua segundo a qual a onipresença do computador e da televisão mudaria radicalmente as relações humanas e as relações sociais se impôs com tanta força e sedução? Por que presenciamos uma tal tecnologização da comunicação e da sociedade? (WOLTON, 2004, p. 12)

Rheingold (2000) disserta que a tecnologia não dita a forma como as relações sociais se modificam, mas apenas se pode influenciar essa mudança se for compreendido como as pessoas usam as tecnologias. O autor realiza um contraponto entre o otimismo de que a ciência e a tecnologia trariam um mundo cada vez melhor no futuro; e o realismo de que todo esse poder detido pela civilização reside apenas no fato de sermos humanos.

Logo, ao mesmo tempo em que a cibercultura reduz as barreiras geográficas, aumenta a rapidez e o volume da comunicação. Há de se pensar sempre na esfera humana e nas imprevisibilidades do ser. Assim, trazendo esse contraponto, a autora deste trabalho traz sua posição, que não desconsidera o ser humano como parte motora desse desenvolvimento e, por isso, é passível de erros de comunicação e de falhas. Mesmo assim, ao observar o movimento de fãs e constatar a evolução na comunicação entre eles e nas facilidades que o ciberespaço oferece, é inevitável considerar o mesmo como um potencializador de conhecimentos e de geração do laço social.

Um importante exemplo acerca dessa formação do “Espaço do Saber” e da formação dos laços sociais são os grupos dentro da rede social Facebook. Fechados ou abertos, a entrada de usuários normalmente depende da permissão de um ou mais moderadores, e servem a diferentes finalidades – como o anúncio de empregos, união de colegas de uma determinada escola, brechós virtuais, ações de caridade, ou apenas trocas de conhecimento - estando presente o sentimento de ajuda mútua. Muitos fãs utilizam esses grupos para dividir informações, divulgar eventos relacionados ao tema, e discutir tópicos.

No caso de Lovecraft não é diferente, a exemplo de um grupo brasileiro chamado Lovecraft Brasil⁶⁷, em que há atualmente 1.150 membros⁶⁸. Para citar um caso de compartilhamento de conhecimento, um dos membros fez a seguinte pergunta: "Galera, qual o melhor livro pra eu me iniciar neste universo Lovecraftiano?". Em seguida, cerca de 10 outros membros respondem com suas dicas de livros, justificando por que começar por determinada obra, ou explicando particularidades dos contos. Nesse caso, ao invés de procurar nas redes de busca, o usuário fez a pergunta aos outros fãs, pois pressupôs que ali seria um ambiente onde haveria pessoas com mais conhecimento acerca do tema, o que de fato ocorreu, e o usuário pôde receber diversas opiniões. Outra manifestação de compartilhamento de informações foi, por exemplo, o de um usuário que divulgou a promoção da editora Hedra, atual responsável pelo lançamento dos títulos de Lovecraft.

Ainda dentro desse grupo, pode-se perceber a existência do medo entre os membros de parecerem pouco conhecedores sobre o tema. Ainda que grande parte dos indivíduos contribua pacificamente, há uma insegurança. Um dos membros publicou um áudio drama (narração de histórias) de sua autoria na página e outro usuário respondeu, sugerindo que fizesse um sobre outro conto. A resposta do primeiro membro exemplifica essa insegurança:

⁶⁷ Disponível em: <<https://www.facebook.com/groups/Lovecraftbr/>>. Acesso em: 1 dez. 2014.

⁶⁸ Dados obtidos em 1 dez. 2014.

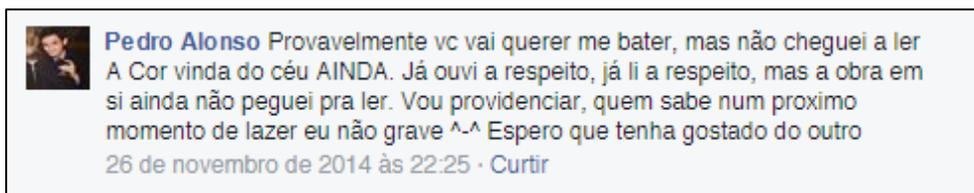


Figura 2 - Comentário no grupo Lovecraft Brasil, no Facebook.

Fonte: Facebook. Disponível em: <<https://www.facebook.com/groups/Lovecraftbr/>>; Acesso em: 1 dez. 2014.

Assim, o membro do grupo, com medo de represálias, já adianta que não tem conhecimento acerca do tema. O fato é que muitas vezes os membros de grupos na internet podem assumir posturas agressivas, e esse comentário demonstra a insegurança do indivíduo. De fato, ele não recebeu nenhuma resposta, tampouco comentários agressivos. Contudo, é importante atentar para essa problemática, de modo a não assumir uma postura totalmente positiva em relação à inteligência coletiva.

Assim, no que tange o laço social, Lévy (2003) comenta que o projeto do Espaço do Saber visa à reconstrução desse laço em torno de uma reciprocidade no aprendizado, uma sinergia de competências, da imaginação, e também das inteligências coletivas⁶⁹. Lévy (2003) busca a ideia de renovação do laço social por meio do saber, desterritorializando-o. Assim, como o exemplo do grupo Lovecraft Brasil demonstra, é possível reunir diversos indivíduos de todo o país, sem hierarquias de conhecimento. Os membros que são mais versados nas obras de Lovecraft auxiliam os outros, gerando um laço que se faz em torno desse entendimento coletivo.

Para Lévy (2003), todos possuem diferentes competências e saberes – teoria que ele busca a partir de Howard Gardner -, e, dentro desse plano futuro que o autor traça, o intercâmbio desses é essencial. Assim, por meio desse circuito social de troca de competências, se faz possível a existência da inteligência coletiva, que ele descreve como “[...] uma inteligência distribuída por toda a parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências” (LÉVY, 2003, p. 28). Também ressalta que o objetivo da inteligência coletiva é promover o reconhecimento e o entendimento entre os indivíduos – o oposto que ocorre em

⁶⁹ Nesse caso, a inteligência não é apenas do ponto de vista cognitivo, e sim como uma visão de acordo, compreensão, entendimento coletivos (LÉVY, 2003).

sociedades totalitárias, por exemplo. Assim, o cerne se encontra justamente em perceber a importância da individualidade, da capacidade de mudança do ser humano dentro de uma comunidade, de uma constante reprogramação dos padrões sociais.

A máxima de Lévy que é capaz de se aproximar muito da cultura de fãs é: “Ninguém sabe tudo, todos sabem alguma coisa, todo o saber está na humanidade. Não existe nenhum reservatório de conhecimento transcendente, e o saber não é nada além do que o que as pessoas sabem” (LÉVY, 2003, p.29). Assim, partindo do pressuposto de que existe uma inteligência a partir da coletividade, e que as ferramentas do ciberespaço são capazes de propiciar uma melhor navegação pelo Espaço do saber, constituindo coletivos inteligentes, pode-se notar essa tendência entre os fãs também, pois são um grupo social.

Para Jenkins (2009), a inteligência coletiva é como uma fonte alternativa de poder midiático. Para o autor, o fato de ser possível que os indivíduos juntem saberes, associem recursos, e unam habilidades cria uma força perante o poder midiático. Observa também que esse processo ainda está em aprendizado, mas que é possível, por conta da cultura da convergência. Esse conceito se refere às “transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais” (JENKINS, 2009, p. 29) dentro de um ambiente em que os conteúdos trafegam por meio de múltiplas plataformas de mídia, como rádio, televisão, internet, telefone, meio impresso, etc. Nesse contexto, há uma cooperação entre esses mercados midiáticos, e também um comportamento migratório por parte do público, que, em sua busca pelo entretenimento, vai a qualquer lugar.

O ambiente de estudo, a página Cthulhu no Facebook, é um exemplo de ambiente de convergência. Dentro da página podem ser encontradas postagens (tanto de quem administra a página quanto de fãs) de diversas naturezas, como imagens, textos, vídeos e músicas. É um ambiente voltado para o entretenimento, criado de fã para fã, sendo, conforme dito por Jenkins, uma fonte alternativa ao poder da mídia, em que as pessoas podem interagir com os conteúdos postados, e também contribuir com sugestões. De fato, para uma página como essa com mais de 300 mil fãs se manter, é necessário que os usuários participem não somente dentro, mas também fora dela. Dentro da página, curtindo, compartilhando, comentando, e contribuindo com conteúdo, e, fora dela, na vastidão do meio online, realizando novas interpretações do

monstro e criando materiais diversos. Quanto a essa atividade de criação, destaca-se o conceito de cultura participativa.

A cultura participativa, então, provém tanto da cultura da convergência quanto da inteligência coletiva. Contudo, não se pode esquecer também do conceito de *Textual Poachers*, que foi explicado anteriormente, cuja principal ideia é o protagonismo dos fãs e a capacidade que eles têm de produzir novos conteúdos a partir de produtos da mídia de massa. Para Jenkins (2008), a cultura participativa traz um contraste às noções de que a audiência é passiva e que há uma separação entre a mídia de massa e o espectador. O autor disserta que tal cultura considera que todos sejam participantes de um novo conjunto de regras, ao qual não se possui uma completa compreensão. Assim, as corporações e os indivíduos dentro dessas não são os únicos atores (ainda que exerçam mais influência). O consumidor, ou o conjunto de consumidores, também participa dessa cultura. Nesse ponto, vale ressaltar a observação de Jenkins: “alguns consumidores têm mais habilidades para participar dessa cultura emergente do que outros” (JENKINS, 2008, p. 30).

Assim, a exemplo da página Cthulhu, não são todos os fãs que interagem – até porque há mecanismos do próprio Facebook que limitam a exposição de postagens quando elas não são pagas -, e são apenas alguns que enviam sugestões à página. Os indivíduos que participam, porém, demonstram que há um protagonismo e uma necessidade de pertencer a essa cultura. Logo, conforme já discutido no capítulo de fãs, nem todo o indivíduo realiza produções ativas, ou até mesmo participa ativamente dentro de alguma comunidade. É justamente pela habilidade de vários indivíduos dentro do *fandom*, no entanto, que nascem novas interpretações e produções. Alguns membros do grupo irão seguir e interagir minimamente, outros irão se inspirar e entrar no jogo da produção. O que é importante é que estão participando e, de certa forma, negociando com as estruturas tradicionais de produção. O contexto da cibercultura, de acordo com o que foi abordado neste capítulo, traz a possibilidade de um reforço do laço social a partir dos saberes e dos gostos.

Na cibercultura, a construção do laço social muitas vezes se dá por meio das comunidades virtuais, conforme os exemplos relacionados ao Facebook, demonstrados neste subcapítulo – e também daqueles expostos anteriormente, como o Etsy, o Fanfiction.Net e o Kickstarter. O conceito de comunidades virtuais,

cunhado por Rheingold no início dos anos 90, trouxe à tona diversos estudos. Ainda que atualmente se utilize mais conceitos ligados às redes sociais online ou à internet, é importante buscar as origens desses pensamentos, tanto porque, na fala do teórico, há diversas contribuições que continuam sendo atuais e, portanto, relevantes. Rheingold (2000) define que quando um número de pessoas realiza discussões – que estão disponíveis para todos na rede, públicas -, por certo período de tempo, envolvendo emoção, formam-se teias de relações entre essas pessoas no ciberespaço - e essas teias são as comunidades virtuais. Assim, são grupos de pessoas conectadas em escala global com base em seus interesses e afinidades.

Logo, os fãs, ao se unirem em torno de um compartilhamento de gosto, formam comunidades, gerando um laço social. Dentro do contexto da cibercultura, com o uso da internet e dos locais existentes nela que propiciam a formação de grupos, são criadas as comunidades virtuais. Em relação às inúmeras discussões acerca da dicotomia entre o real e o virtual, Primo (1997) expõe o temor de teóricos como Baudrillard, de que o virtual torne-se um local mecânico, asséptico, e pouco espontâneo, culminando no fim da sociabilidade. Para Lemos (1996), não significa que o virtual seja menos vivo do que o real, e demonstra que o interesse dos sociólogos e dos antropólogos em relação ao ciberespaço está no vitalismo social existente nessas formas. O autor ainda ressalta que esse espaço não é puramente regido por números exatos, e sim por uma entidade que é caótica, abstrata, e em plena efervescência. Sendo assim, o interesse está não nessa dicotomia, como se o virtual não fosse real, e sim na forma com a qual as pessoas - que existem no mundo real - utilizam a tecnologia como um instrumento para se conectarem e potencializarem a comunicação por meio do dito virtual.

Por conta disso é que se considera que as ações realizadas no ambiente de análise deste trabalho são legítimas, e configuram em atividades reais, por usuários que existem materialmente. Para que a página Cthulhu tivesse o sucesso atual, foi necessário que pessoas se interessassem por ela. Assim, sem uma atividade de curadoria constante por parte da administração da página, não seria possível cativar tantos seguidores. Além disso, a página conta com esse vitalismo social, pois é um local para os fãs compartilharem experiências, comentarem sobre elas, e darem sugestões. Assim, é nessas redes que se

formam nos espaços ditos virtuais que se pode observar mais uma forma de entrosamento entre os fãs. É sobre esses espaços que se vai dissertar a seguir.

De acordo com Rheingold (2000), em sua revisão do livro “Virtual Communities”, o conceito de redes sociais online, de Barry Wellman, trouxe grandes contribuições para os estudos da área. O conceito de redes sociais, no entanto, é antigo, e não se limita apenas aos usos das tecnologias do ciberespaço. De acordo com Santaella (2010), o próprio conceito de redes não se limita às interações sociais. Comenta que ele perpassa por todos os campos do saber humano. De um modo geral, pode-se dizer que a consolidação de uma rede social só é visualizada de fato quando os indivíduos estão envolvidos na construção de um objetivo maior, compartilhando valores e normas que superpõem os objetivos particulares (MACAMBIRA, 2009, p. 48). Dessa forma, mesmo que as redes sociais online facilitem a formação de uma rede entre as pessoas, para que ela se mantenha é necessário um propósito coletivo, como se pode observar na página Cthulhu, que tem como objetivo unir os fãs em torno do tema e compartilhar informações interessantes a essa comunidade, ao mesmo tempo em que é uma fonte de entretenimento.

A origem do termo redes sociais surgiu por volta dos anos 50, e teve como uma de suas raízes a Sociometria, uma ciência que buscava o levantamento de dados de comportamentos sociais e sua análise (FACCIONI FILHO, [201-]). Santaella (2010) cita também o surgimento de trabalhos empíricos em redes sociais nos anos 70, ligados a investigações de fenômenos coletivos, e também sobre ações individuais. As redes sociais, então, se constituem em uma “metáfora estrutural” (FRAGOSO, RECUERO e AMARAL, 2011). Essas são “[...] as estruturas dos agrupamentos humanos, constituídas pelas interações, que constroem os grupos sociais” (RECUERO, 2012, p. 17). Assim, os limites das redes não são de separação, e sim de identidade. No lugar de fronteiras físicas, se tem fronteiras de expectativas, confiança, e lealdade, as quais sempre precisam de manutenção e renegociação por meio da rede comunicacional (DUARTE, et al, 2008).

Sobre a emergência das redes sociais em geral, Rheingold (2000) disserta que elas surgem quando as pessoas interagem entre si continuamente, e elas precisam ser úteis, ou não existiriam. Para o autor, antes das cartas tornarem-se rotineiras, as redes sociais eram confinadas às relações presenciais.

Com o tempo, as tecnologias – sistema postal, telégrafo, telefone, e posteriormente a internet – trouxeram novos meios de estender a rede de cada indivíduo. Sobre as críticas de que, quanto mais mediadas são as relações mais superficiais se tornam, Rheingold (2000) observa os dois lados. Ao mesmo tempo em que tende a concordar, também traz o conceito de laços fortes e fracos. Para o estudioso, é essa mistura entre os diferentes tipos de laços que enriquece e torna a vida interessante. Além disso, os laços fracos têm a capacidade de trazer a possibilidade de dividir conhecimento entre as pessoas. Essa questão será abordada com mais profundidade nos segmentos à frente.

Assim, existe uma importância também nessa outra forma de se ligar às pessoas, e isso influencia diretamente a cultura de fãs. Um grupo como um todo, dependendo da quantidade de pessoas dentro dele, vai implicar em diversos tipos de relações sociais, mas isso não significa que esses não estejam ligados entre si – e, o mais importante, produzindo conteúdos e interagindo. Essa característica é bem evidente na página Cthulhu, pois os participantes não necessariamente precisam ser amigos para que possam dialogar. É uma porta para conhecer as opiniões e as contribuições dos outros, fora do círculo de amigos de cada um, e isso pode enriquecer a experiência do fã.

No caso do presente trabalho, serão abordadas especificamente as redes sociais que se encontram dentro do ciberespaço. As denominações de redes com essas características são muitas, mas optou-se por utilizar o termo da Santaella (2010), de redes sociais da internet (RSIs). Essas têm ligação direta com as teorias de redes, já citadas anteriormente. De acordo com a autora:

As RSIs são plataformas-rebentos da Web 2.0, que inaugurou a era das redes colaborativas, tais como wikipédias, *blogs*, *podcasts*, o Youtube, o Second Life, o uso de *tags* (etiquetas) para compartilhamento e intercâmbio de arquivos como no Del.icio.us e fotos como no Flickr e as RSIs, entre elas o Orkut, My Space, Goowy, Hi5, Facebook e Twitter [...] (SANTAELLA, 2010, p.8).

A evolução das RSIs tem relação direta com a própria evolução da internet. Santaella (2010) separa as redes em 1.0, 2.0 e 3.0, sem que uma tenha sobrepujado a outra. Na realidade, com as mudanças nas plataformas, as maneiras de interação foram se adicionando. Nas redes 1.0, caracterizadas como monomodais (serviços de chat como o ICQ e MSN, por exemplo), havia uma coordenação dos usuários em tempo real. Com as redes 2.0, caracterizadas por serem monomodais múltiplas, surge a ideia de entretenimento, realização de

contratos profissionais, e até *marketing* social (como o Orkut e o Myspace). Já na situação atual, com as redes 3.0 (Facebook e Twitter, por exemplo), há todas as características anteriores, e mais a implementação dos aplicativos e da mobilidade. Logo, com as redes 3.0, os espaços se tornaram mais fluidos e ubíquos. O acesso *wireless* e os dispositivos móveis trouxeram essa noção de que tudo e todos estão sempre conectados (SANTAELLA, 2010).

Assim, esse conjunto de RSIs passou por muitas evoluções em um espaço curto de tempo, e também começou a se entrelaçar. No presente trabalho, como um conjunto, será utilizado o termo de redes sociais da internet. Contudo, ao tratarmos da unidade, o conceito passa a ser o de sites de redes sociais (SRSs). De acordo com Recuero, “os sites de redes sociais são os espaços utilizados para a expressão das redes sociais na Internet (RECUERO, 2009, p. 102)”. Boyd e Ellison (2007) categorizam como site de rede social o serviço que é baseado na Web e permite ao usuário construir um perfil público ou semipúblico em um sistema fechado e liga a ele uma lista de outros perfis com os quais ele possui uma conexão. Esse sistema articula também a lista de conexões com outras realizadas no serviço.

Recuero (2009) aponta que os SRSs não são redes sociais por si só, e sim atuam como suporte para o que as pessoas se conectarem e, assim, constituírem os laços. Logo, são sistemas, e quem realmente dá vida a ele são os atores dentro desses sites. Além disso, a autora realiza uma separação útil para o presente trabalho: há SRSs, propriamente ditos, e os apropriados. Aqueles que são propriamente ditos têm como objetivo principal realizar a exposição e a publicação dos atores. Isso é o caso do Facebook, por exemplo. Nele é necessário que se construa um perfil e há formas de se ligar a outras pessoas nas redes. Há também os SRSs apropriados, que não eram em sua essência configurados para serem redes sociais, mas, por meio da apropriação dos usuários, passam a serem utilizados para essa finalidade. Isso é o caso do *fotolog*, conforme exemplifica a autora. Não há um espaço claro para a construção de perfil, mas os usuários apropriaram-no de forma a moldar o site para que servisse para a formação de redes sociais (RECUERO, 2010).

Outro ponto importante destacado pela autora (2010) é a noção de que os SRSs nem sempre são independentes entre si. Um usuário do Facebook pode

também utilizar o Twitter⁷⁰, por exemplo. E não apenas isso, pode realizar publicações simultâneas em ambas as redes. Outro caso é o do Instagram⁷¹, plataforma voltada para fotos, que é disponível exclusivamente em dispositivos móveis, mas que é possível postar as fotografias ao mesmo tempo nessa rede e também no Facebook. Um exemplo aplicado ao objeto em questão é o compartilhamento de criações de fãs postadas em um SRS voltado para produções artísticas, o DeviantART⁷², dentro da página Cthulhu. O deviantART é a maior comunidade online para artistas e amantes da arte. Com mais de 282 milhões de artes criadas por fãs, o site conta com 30 milhões de membros. Nele é possível criar um perfil e divulgar gratuitamente criações artísticas de qualquer forma: ilustrações, fotos, esculturas, entre outros⁷³. Também há a possibilidade de compartilhar as produções em outras redes, e isso é utilizado na página Cthulhu, configurando em uma relação mais complexa, em que o Facebook não é a única fonte de busca para a curadoria de conteúdo – há outros locais, incluindo SRS propriamente ditas e apropriadas.



Figura 3 - Postagem no Facebook com referência ao DeviantART.

Fonte: Facebook. Disponível em: <<https://www.facebook.com/iaiacthulhufhtagn/photos/a.10151302912462035.1073741825.10252302034/10152292171837035/?type=1&theater>>; Acesso em: 2 dez. 2014.

⁷⁰ Disponível em: <<https://twitter.com>>. Acesso em: 1 dez. 2014.

⁷¹ Disponível em: <<http://instagram.com/>>. Acesso em: 1 dez. 2014.

⁷² Disponível em: <<http://www.deviantart.com/>>. Acesso em: 1 dez. 2014.

⁷³ Ver WHAT IS DEVIANTART?, 2014, *online*.

Na imagem acima é possível perceber que a postagem traz a referência, que é o *Deviantartist*, nome dado para aquelas pessoas que utilizam o DeviantART e publicam sua arte por essa plataforma. Nesse caso, o artista se identifica como Silberius, e é por esse nome que se faz possível localizá-lo na rede. Assim, os fãs que desejarem segui-lo no DeviantART podem fazê-lo, e dentro do site há a possibilidade de enviar mensagens e classificar e comentar os trabalhos do artista. Logo, além de ter sido dado o devido crédito à arte postada, a interação pode continuar para além da página, em outra plataforma. Esse é apenas um exemplo. A página Cthulhu utiliza muito desse recurso de buscar novidades para os fãs em outros sites, e normalmente há a referência externa. Já foi observado também o compartilhamento de diversas campanhas do Kickstarter, de lojas virtuais com artigos relacionados ao tema e de sites diversos com criações de fãs.

Antes de passar para a conclusão deste capítulo e seguir para a análise do objeto de pesquisa, se faz necessário delimitar o que Recuero (2010) denomina elementos das redes sociais na internet. O uso de conceitos e palavras com a definição clara é crucial para o andamento da análise. Para isso, será utilizado o estudo da pesquisadora como base e, portanto, as definições serão expostas de maneira esquemática neste trabalho, através da tabela a seguir:

Elemento	Definição
Atores	Primeiro elemento de uma rede social: as pessoas que constituem os pontos nodais das redes e moldam as estruturas por meio da interação e da construção de laços sociais. São as construções de um sujeito (plural), representações das pessoas em forma de atores e em como desejam ser percebidos pelos outros.
Conexões	São constituídas dos laços sociais entre os atores, formadas por conta de suas interações. Elas podem ser de diversas naturezas, como comentários em blogs, ser amigo de alguém em uma rede social, conversar em algum serviço de chat, etc.

Figura 4 - Atores e Conexões.

Fonte: RECUERO, 2010.

As conexões, de acordo com Recuero (2010), são o principal objeto de estudo quando se pesquisa SRSs, e a partir delas é que se fez possível perceber quais foram as trocas sociais realizadas. E esse é o ponto central do trabalho, pois é a partir das imagens postadas pelos fãs e das discussões (trocas) realizadas entre elas que será realizada a análise. Além disso, Recuero (2010) ainda destaca algumas particularidades das conexões que também serão brevemente abordadas aqui. As particularidades ressaltadas pela autora que merecem destaque são a da interação e a dos laços sociais. O conceito de interação, já discutido anteriormente nesta parte teórica, é considerado pela pesquisadora como a matéria-prima das relações e dos laços sociais. Dentre as diversas variações de interação, serão estudadas as interações mútuas, como também já foi citado.

O laço social também é uma demonstração da conexão entre os atores no ciberespaço, que, nesta pesquisa, mesmo não sendo o foco principal, ainda tem sua relevância. Isso porque a existência de um espaço para os fãs se reunirem em torno de um gosto, manifestarem suas opiniões, e postarem suas criações gera um laço, ainda que não tenha uma ligação tão forte. Recuero(2010) explica o conceito de Granovetter de laços fortes e fracos: “laços fortes são aqueles que se caracterizam pela intimidade, pela proximidade e pela intencionalidade em criar e manter uma conexão entre duas pessoas. Os laços fracos, por outro lado, caracterizam-se por relações esparsas, que não traduzem proximidade e intimidade (RECUERO, 2010, p.41)”.

No caso da presente pesquisa, os laços explorados são predominantemente fracos, pois o ambiente a ser estudado representa um espaço que propicia interações esparsas, eventuais, e não fomenta a criação de laços fortes dentro da página em si – ainda que possa haver a possibilidade de atores que estão dentro dessa comunidade serem amigos ou se tornarem amigos.

Conforme já citado anteriormente, na visão de Rheingold (2000), são os laços fracos que têm importância no ciberespaço, justamente por trabalhar na negociação do capital social. Nesse ponto, vale fazer uma distinção entre o capital cultural e o capital social. Para este trabalho, não são sinônimos. O capital cultural, conforme abordado anteriormente, refere-se principalmente à ideia de uma cultura vigente, oficial. Ou, então, conforme apresentado por Fiske,

relacionado ao conhecimento de um fã dentro de um *fandom* – possuir mais informações sobre o assunto define sua importância no grupo, por exemplo. Já o capital social relaciona-se às redes sociais na internet:

[...] o capital social é pensado como constituído de recursos coletivamente construídos e relacionados ao pertencimento da rede, valores esses que podem ser individualmente apropriados. Assim, fazer parte de uma rede social é relevante para um determinado ator porque este tem acesso a normas que regem o grupo e as interações. Todos esses recursos são constituídos através dos laços sociais e, em última análise, das práticas conversacionais. Por conta disso, o capital social é um valor coletivo, de que os atores podem se apropriar e transformar (RECUERO, 2012, p. 136).

O contexto da cibercultura auxilia na ideia da facilidade na geração do capital social. Conforme Recuero (2012), algumas formas, como a popularidade (e em alguns casos consequentemente transformando-se em fama), por exemplo, são facilitadas pelo espaço online. Ainda conforme a autora, para que uma conversação aconteça, faz-se necessário o capital social. Neste trabalho, o foco será no conteúdo do que é escrito pelos fãs, sem focar em um ou dois indivíduos de forma a avaliar suas construções de capital social. Contudo, quanto a isso, é importante frisar que o capital social é uma construção coletiva, e as conversações em rede são importantes espaços de negociação do mesmo. Recuero (2012) observa que essas trocas podem trazer novos valores para os participantes. Assim, tendo em mente que os fãs do monstro Cthulhu realizam trocas enquanto conversam dentro do site de rede social, se torna importante reconhecer a existência do capital social como elemento dentro da conversação.

Para explicar de maneira clara o uso desses conceitos dentro da análise, será apresentada a página a ser analisada. O SRS Facebook possui diversos mecanismos característicos de um site de rede social propriamente dito. O Facebook conta atualmente com 1,35 bilhões de membros, sendo o maior site desse tipo no mundo. A “população” dentro do site quase se iguala a da China, e a tendência é expansão (DÂMASO, 2014, *online*). Por conta de sua importância no contexto atual, foi o SRS escolhido, já que agrupa muitos atores, e representa o principal ambiente de encontro dos indivíduos.

Para melhor compreender o funcionamento do Facebook e a sua relação com os conceitos adotados, se faz necessário um breve resumo dos mecanismos existentes. Todas as informações a seguir foram retiradas da

central de ajuda do próprio Facebook⁷⁴. Para estarem na rede, os usuários do site necessitam de um perfil, onde constam algumas informações pessoais e fotos. Há também uma linha do tempo, uma espécie de coleção de fotos, histórias e experiências que contam a história do usuário. Com esse perfil, é possível adicionar amigos e compartilhar, por meio da linha do tempo, tais conteúdos. As opções de interação são basicamente: comentar nos conteúdos postados, curtir - uma forma se manifestar positivamente sobre algo - e compartilhar - com os amigos e seguidores que o usuário possui em sua rede (pode ser visualizado por todos ou apenas por atores determinados, dependendo das configurações do usuário).

A página é uma forma com a qual empresas, organizações, e celebridades podem se conectar com os seus fãs, sendo diferente de um perfil. Uma página pode ser administrada por mais de um usuário. Além disso, possui uma linha do tempo onde apenas os administradores podem postar conteúdo, para que os fãs curtam, comentem, compartilhem, mandem mensagens privadas, e um mural, onde podem inserir conteúdos e praticar as mesmas interações citadas anteriormente. Em relação à definição de página dada pelo site Facebook, pode-se perceber que não são apenas empresas, organizações e celebridades que estão presentes. Os próprios atores remodelaram a ferramenta para os seus próprios interesses (RECUERO, 2012) e criaram páginas de humor, variedades, protestos, entre muitos outros fins.

Os critérios de escolha da página que serve de ambiente para a análise é a quantidade de usuários e se há uma periodicidade regular de postagens na mesma. Realizando uma pesquisa por páginas no Facebook, utilizando a palavra-chave Cthulhu, foi possível encontrar 100 resultados. A página homônima é a que possui mais seguidores: totaliza 327.521 curtidas⁷⁵. As postagens do(s) dono(s) da página ocorrem com uma boa frequência, de em média uma a cada dois dias. Já as publicações de fãs dentro da página são diárias. A participação dos atores também é constante, principalmente nas interações com as postagens dos administradores, o que interessa ao estudo, pois é um território fértil para buscar as informações necessárias para a análise.

⁷⁴ Ver CENTRAL DE AJUDA DO FACEBOOK, 2013, *online*.

⁷⁵ Disponível em: <<https://www.facebook.com/iaiacthulhufhtagn?fref=ts>> Acesso em: 14 nov. 2014. Dados obtidos em 14 nov. de 2014.

Ao mesmo tempo, a página é um ambiente democrático, que tem espaço tanto para fãs que conhecem a fundo a obra Lovecraftiana quanto para aqueles que apenas admiram o personagem Cthulhu, e isso torna o estudo mais diverso, como é o foco do trabalho – tratar da comunidade de fãs do monstro como um todo, sem realizar distinções a priori. E é por conta disso que serão exploradas as conexões que se constituem em interações mútuas, mas formadas principalmente por laços fracos, em que nem sempre os fãs são amigos entre si, ou muito menos se conhecem. Nesse ambiente ocorrem trocas e negociações do capital social, conforme observado por Rheingold e Jenson. Essas negociações interessam à pesquisadora, pois também são indicativos das formas com as quais os fãs apropriam o monstro Cthulhu e o conteúdo do conto original.

Dentro da ideia dos fãs, pode-se pensar que, ao mesmo tempo em que há a possibilidade de pessoas se encontrarem e celebrarem um gosto em comum, há disputas de poder dentro das comunidades, rivalidades por motivos diversos, assim como existem fora do espaço *online*. Embates entre *fandoms* diferentes, como *Star Wars* e *Star Trek* são constantes. Muitas vezes, rejeitar uma das séries é uma forma de afirmar o pertencimento ao outro grupo. A análise deste trabalho também leva em conta essas nuances sociais, e direciona o olhar às relações entre as pessoas com uma busca lúcida, procurando sempre levar em conta que a revolução tecnológica não revolucionou a comunicação em si. A existência das redes, das tecnologias, e dos SRSs propiciaram novas formas de realização do laço social. Os fãs do monstro Cthulhu há muito já se reuniam, conforme demonstrado anteriormente, em grupos de *RPG*, em convenções, etc. Contudo, com configurações tão diversas no ciberespaço, esses fãs têm a possibilidade de ocupar espaços e utilizá-los para discutir seus interesses, postar conteúdos, dialogar, e negociar o capital social.

É nesses espaços, em que não é preciso ter uma “carteirinha de fã” para entrar, que se percebe uma efervescência. Muitos estudos de fãs focam naqueles que conhecem a fundo o tema, mas nesse caso não há uma separação entre os que sabem muito e os que sabem pouco. Sem precisar provar que conhece a obra lovecraftiana a fundo, muitos fãs do monstro Cthulhu podem postar conteúdos e discutir acerca deles. As negociações do capital social e a troca de conhecimento também enriquecem o estudo. E é a partir desses

indivíduos que se busca compreender as modificações e as interpretações dos fãs acerca do monstro Cthulhu em relação ao conto original.

5 ANÁLISE

H.P. Lovecraft, ao escrever o conto “O Chamado de Cthulhu”, buscou a criação de um horror cósmico, em que Cthulhu seria a chave principal para uma série de acontecimentos bizarros. O monstro, conforme dito anteriormente, era reverenciado por tribos e por marinheiros mestiços (como o personagem Castro, um cultista), e apresentava uma forma específica. Com uma cabeça que lembrava um polvo, corpo escamoso, asas, e proporções enormes, Cthulhu dormia em sua morada, R’lyeh, aguardando o momento em que as estrelas “estivessem certas”, para que ressurgisse. Trata também da trajetória de um intelectual, Francis Thurston, que investiga manuscritos de seu tio-avô. Entra em contato com um estudante de design chamado Henry Wilcox. Paralelamente, conta as descobertas de um inspetor, Legrasse, que investiga casos ligados a Cthulhu. Os personagens são sempre homens, ligados a alguma área do conhecimento. O desenvolvimento da personalidade dos mesmos não é muito detalhado; o destaque fica mesmo para as investigações e para os fenômenos, que corroboram para a criação da atmosfera de horror cósmico.

Os fãs de H.P. Lovecraft ressignificaram essa narrativa das mais diversas formas, criando e compartilhando imagens no ciberespaço. Nos sites de redes sociais, trocam informações e discutem acerca do tema, muitas vezes em torno de imagens. Como já pontuado na introdução, a ressignificação é tida como uma atividade de atribuir um novo significado a algo já existente, a partir de motivações tanto individuais quanto coletivas. Ou seja, é uma atividade de textual poaching, que nesta dissertação é performatizada por fãs do monstro Cthulhu, que atribuíram ao monstro novos significados a partir tanto do conto quanto de outras apropriações anteriores, tanto da mídia quanto de outros fãs. Na presente pesquisa, o enfoque é justamente este: compreender essas ressignificações e qual é a relação das mesmas com o conto original, criado nos anos 20. Para alcançar um entendimento mais detalhado, optou-se por analisar não apenas as imagens postadas na página intitulada “Cthulhu” no Facebook, mas também o que os fãs falam dessas imagens dentro da seção de comentários da postagem em questão, como é demonstrado na imagem a seguir:



Figura 5 - Elementos da análise.

Fonte: Facebook. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/iaiacthulhufhtagn/photos/a.10151302912462035.1073741825.10252302034/10152372247197035/?type=1&theater>>; Acesso em: 2 dez. 2014.

Estudar os diálogos que ocorrem acerca de uma imagem vem para complementar o significado da mesma e compreender melhor os fãs, que emitem suas opiniões e interagem uns com os outros, ainda que por meio de laços fracos. O subcapítulo a seguir tratará de explicar a metodologia da pesquisa e da análise em si.

5.1 METODOLOGIA

Conforme já justificado anteriormente, o ambiente de observação escolhido é o Facebook e o seu recurso de página. De acordo com o levantamento realizado pela pesquisadora em 18 de novembro de 2014, existem mais de 100 páginas ligadas à palavra-chave Cthulhu - na mais curtida, que também é o ambiente sobre o qual será realizada a análise, a página homônima possui 327.639 fãs, e a mais relevante dentre as criaturas criadas por Lovecraft, é, conforme a tabela a seguir demonstra:

Personagem	Número de páginas no Facebook	Página com mais curtidas	Número de curtidas
Nyarlahotep	36	"Nyarlahotep" ⁷⁶	6.294
Shub-Niggurath	10	"Shub-Niggurath" ⁷⁷	3.108
Yog-Sothoth	21	"Yog-Sothoth" ⁷⁸	7.367
Shoggoth	31	"The Shoggoth Assembly" ⁷⁹	1.268

Figura 6 - Personagens de H.P. Lovecraft e sua presença nas páginas do Facebook.

Fonte: Tabela confeccionada pela autora a partir de referências na internet.

Ainda, pesquisando pela palavra-chave "Lovecraft", também foram encontradas mais de 100 páginas, e a que possui mais fãs, denominada "H.P.Lovecraft"⁸⁰, conta com 801.654 usuários. De fato, a página "H.P. Lovecraft" conta com um número maior de fãs do que a página do monstro Cthulhu, o que poderia configurar em um objeto de observação mais relevante. Contudo, por meio da análise do conteúdo dessa página, percebe-se que ela é voltada para a divulgação de obras literárias ligadas à literatura fantástica e a curiosidades sobre a vida do autor. Logo, não se configura em um espaço de criação de fãs, mas em um dos locais onde eles podem se encontrar e buscar informações sobre o fantástico e sobre Lovecraft. Assim, diverge do objetivo principal da pesquisa, que é compreender as modificações que os fãs fazem acerca do conto "O Chamado de Cthulhu" e o personagem em si.

O estudo empírico na internet contém diversos desafios, entre eles a escolha da abordagem metodológica. A sociedade atual se liga por redes, conforme descrito por Castells, e muitas das atividades realizadas pela mesma passam pela Internet. De acordo com Miranda (2000), a característica mais importante desse fenômeno é a convergência, que fluidifica as estruturas de produção, dissolvendo as fronteiras entre produtores e usuários. Miranda classifica como conteúdo todas as atividades produzidas na internet – essa que permite "que qualquer usuário, em caráter individual ou institucional, possa vir a ser produtor, intermediário, e usuário de conteúdos (MIRANDA, 2000, p.81)". Essa é de fato uma das características do *new media* proposto por Manovich, conforme já dissertado anteriormente. Por conta disso, a pesquisa na internet

⁷⁶ Disponível em: <<https://www.facebook.com/NyarlahotepCometh>>. Acesso em: 18 nov. 2014.

⁷⁷ Disponível em: <<https://www.facebook.com/pages/Shub-Niggurath/34084202157>>. Acesso em: 18 nov. 2014.

⁷⁸ Disponível em: <<https://www.facebook.com/CoolYogsothoth>>. Acesso em: 18 nov. 2014.

⁷⁹ Disponível em: <<https://www.facebook.com/pages/The-Shoggoth-Assembly/108860862470296>>. Acesso em: 18 nov. 2014.

⁸⁰ Disponível em: <<https://www.facebook.com/HPLovecraftAuthor>>. Acesso em: 18 nov. 2014.

passa por algumas particularidades, como a rapidez na disseminação dos conteúdos e a incontabilidade dos mesmos (MIRANDA, 2000). Como já explicado no capítulo sobre a cibercultura, o usuário diversifica as estruturas de produção, de forma que o conteúdo também conta com a contribuição de indivíduos conectados na sociedade em rede, e não fica apenas ao encargo das grandes estruturas de produção.

Sendo então a internet um meio tão fluido, e com uma diversidade muito grande de participantes que atuam e falam sobre qualquer tema imaginado, de que maneira é possível analisar o objeto escolhido? Para compreender as ressignificações dos fãs, bem como a interpretação e os seus diálogos, se fez necessário escolher um site com disseminação de imagens relacionadas ao tema, com uma audiência considerável e um espaço dentro de cada postagem em que ela estivesse sendo discutida. Por conta desses critérios, o Facebook e as suas páginas encaixam-se. Além disso, o foco não é classificar os fãs mais dedicados ou menos dedicados. As páginas são ambientes democráticos, em que nem sempre o fã mais assíduo é aquele que curte a página – há uma heterogeneidade. Essa mistura de fãs com diferentes graus de imersão no mundo de Lovecraft também interessa. A criação de laços fracos, que é uma característica recorrente nos tempos da cibercultura, não deixa de ser relevante para análise. Decidido onde seria feita a coleta de dados, foi realizada a definição de qual tipo de análise seria ideal para o estudo – a análise documental.

Holsti (1969) disserta que há três situações em que o uso da análise documental é apropriado. A primeira se refere a pesquisas em que o acesso aos dados é difícil, ou que é crucial a não-obstrução no ambiente ou sujeito estudado. A segunda engloba casos em que se deseja combinar a outras técnicas de coleta, de maneira a validar ou ratificar informações. Já a terceira, que cabe na presente dissertação, diz respeito ao interesse em estudar o problema, partindo da própria expressão dos sujeitos – quando a linguagem dos indivíduos é decisiva para a compreensão do problema de pesquisa. Ou seja, para que se pretenda estudar as ressignificações e as interpretações dos fãs por meio de imagens e diálogos, é crucial que se obtenha a produção desses sujeitos, exatamente da forma como foi concebida. Por isso, a análise documental se encaixa como metodologia de maneira adequada.

Quando se pensava em análise documental, muitas pesquisas iniciais sobre o tema consideravam apenas documentos escritos, oficiais ou não oficiais, sem citar os conteúdos digitais – haja vista que ou não existiam ou não possuíam relevância na época. Na visão de Phillips (1974), por exemplo, são considerados documentos “quaisquer materiais escritos que possam ser usados como fonte de informação sobre o comportamento humano (PHILLIPS, 1974, p.187)”. Contudo, em sua lista de fontes de informação constam jornais, revistas, discursos, cartas, pareceres, memorandos, diários pessoais, roteiros de programa de rádio e televisão, entre outros – e não estão previstos documentos digitais. Com o avanço das pesquisas e a necessidade de contemplar os conteúdos produzidos na internet, teóricos começaram a considerar o meio online como fonte de documentos. May (2004) considera que, além de textos, há uma gama maior de materiais: “o conteúdo da mídia de massa, os romances, as peças, os mapas, os desenhos, os livros, a internet, os documentos pessoais, [...] (MAY, 2004, p. 209)”, e inclusive adiciona as fotografias – que, mesmo tangenciando a fronteira entre a estética e o documental, podem, também, serem registros de eventos.

Logo, aliando a visão de Phillips e de May, pode-se compreender que os conteúdos produzidos na internet são documentos passíveis de análise, constituindo-se de texto ou de imagem, podendo ser vistos como fonte de informação sobre o comportamento das pessoas. Quando se realiza uma análise documental na internet, é preciso também atentar para o local de onde se extraem as imagens e os textos. De acordo com D’Andréa (2006), as mudanças estruturais que ocorreram no processo informacional trouxeram alguns impactos na forma como os documentos e os conteúdos são estudados, inclusive no que tange sua estrutura e funcionamento. Pédaque (2003) considera que é redutor analisar o conteúdo sem levar em consideração o fato de que ele é produzido em um suporte que tem uma série de recursos que possibilita ou age como limitador da forma como esses conteúdos existem e estão dispostos. Ainda de acordo com o autor, forma e conteúdo estão intrinsecamente ligados, sendo crucial considerar ambos na análise. Isso foi demonstrado anteriormente na justificativa do uso do Facebook, justamente por esse SRS contar com recursos que permitem manifestações dos fãs tanto no sentido de postarem imagens quanto de comentarem sobre elas.

Logo, no que diz respeito ao tipo dos documentos utilizados, pode-se dizer que eles se encaixam na categoria pessoal, pois não são informações de veículos oficiais, tampouco técnicos (LÜDKE E MENGA, 1986), e sim produções individuais. A análise documental também precisa levar em conta questões éticas, no que tange a natureza das informações – se são privadas ou públicas (MAY, 2004). As imagens e os diálogos existentes na página Cthulhu são públicas, de forma que os usuários consentem nisso ao acessarem o ambiente, por conta da presença da política de privacidade existente no site. De maneira a proteger a identidade dos usuários, porém, optou-se, nesta pesquisa, por ocultar os nomes e as fotos das pessoas que interagiram tanto criando as postagens quanto nas discussões. Quanto à maneira como as imagens e os diálogos foram coletados, os arquivos foram salvos, bem como as mensagens, utilizando-se de *printscreens* e *downloads* de materiais.

Outros pontos a serem considerados são a autenticidade e a credibilidade das informações. John Scott (2004) cita essas questões como essenciais para a condução deste tipo de pesquisa. De acordo com Kotamraju(1999) e Lee (2000), todavia, a utilização de documentos oriundos da internet pode levantar questões sobre a autenticidade e a confiabilidade das informações. Nesse caso, muitas das observações levantadas são exclusivas de documentos oficiais e também aqueles com referências a fatos históricos, e tornam-se inadequadas para a internet – principalmente na presente pesquisa, em que se estudam comportamentos sociais e ressignificações dos fãs. No entanto, há alguns aspectos que precisam ser atentados acerca da veracidade das informações que foram coletadas.

Scott (2004) pondera que é preciso ter cuidado ao lidar com documentos, para que se tenha consciência que são autênticos ou não. Além disso, o autor ainda cita o fator da credibilidade: as pessoas que escreveram os documentos fornecem informações livres de erros? Há distorções nos fatos? Contudo, no presente estudo não há a necessidade de comprovar fatos históricos, já que se trata de conteúdos fictícios produzidos por fãs. O Facebook conta com um sistema de criação de perfis em que as pessoas devem fornecer alguns dados pessoais e endereço de e-mail a ser verificado. Logo, trata-se de pessoas interagindo, e não “robôs” programados para postar imagens aleatórias. O segundo aspecto diz respeito às discussões nas imagens postadas. No

Facebook, apenas usuários com perfis no site de rede social podem interagir – não há garantia de que são perfis verdadeiros, mas o que realmente interessa não é se essas pessoas se retratam como são realmente nas redes sociais, e sim o que dizem sobre o objeto de estudo. Logo, tendo em mente que são pessoas em uma comunidade postando as imagens e escrevendo o que pensam – não levando em conta se estão como pseudônimos ou com perfis falsos -, os conteúdos são reais e verdadeiros, criados por seres humanos, o que garante autenticidade e credibilidade suficientes para esse caso.

De acordo com May, “os documentos fornecem uma fonte de dados importante para entender os eventos, processos e transformações nas relações sociais (MAY, 2004, p. 221)”. A forma como esses dados vão ser interpretados depende muito da posição do pesquisador, de seus objetivos, e do referencial teórico. As abordagens são inúmeras, “desde o positivismo dominante, passando pela interpretação em termos de raciocínios de senso comum, até abordagens semióticas, hermenêuticas, feministas e críticas (MAY, 2004, p.221)”. No presente trabalho, existe a noção de compreensão de um fenômeno. Por conta disso, a análise das imagens e dos diálogos levará a um entendimento da forma como os fãs interpretam o monstro Cthulhu e o conto original. Assim, a forma como os conteúdos serão analisados se dividirão em duas partes que são interdependentes: a análise das imagens postadas, e a análise das conversações referentes às imagens em questão.

Nesse ponto, vale salientar que as postagens da página existem em duas formas: uma em que o(s) administrador(es) da página realiza(m) as postagens, e outra em que os fãs podem postar. A primeira forma, por ser a principal e por ter maior alcance entre os fãs que curtiram a página, conta com mais interação, curtidas, compartilhamentos, e comentários. A segunda tem um número significativamente menor de diálogos. Além disso, por meio de uma análise prévia, verificou-se que a natureza das postagens dos fãs e do administrador não difere de maneira significativa, considerando-se, então, mais proveitoso analisar apenas as postagens “oficiais” e os diálogos que se desdobram a partir delas. Outro ponto importante é ter em mente que as postagens dos administradores não são criações deles, e sim imagens buscadas de outros meios da Internet. Por vezes, eles inserem a fonte (que será documentada na pesquisa), contudo há casos em que elas não constam. No caso desta página,

na seção “sobre”, é possível conhecer um pouco da pessoa que realiza as postagens, conforme o texto da imagem a seguir, traduzido para o português em nota de rodapé⁸¹:

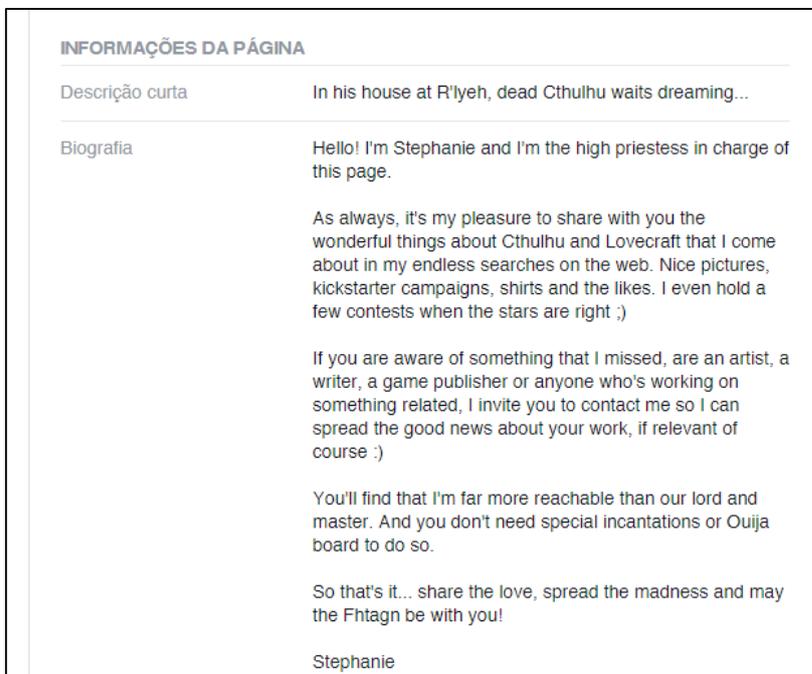


Figura 7 - Texto da administradora da página Cthulhu, no Facebook.

Fonte: Facebook. Disponível em:

<https://www.facebook.com/iaiacthulhufhtagn/info?tab=page_infoFacebook, 2014, tradução nossa>; Acesso em: 18 nov. 2014.

Logo, conforme Stephanie mesma afirma, essa página trata-se de um apanhado de criações de fãs e, dentro delas, há imagens e outras apropriações. A administradora aparentemente cuida sozinha da página, e se mostra solícita para atender aos fãs e também busca ideias a partir do que eles enviam a ela. O foco deste trabalho é a análise de postagens que contêm imagens produzidas pelos fãs e que de alguma forma dialogam a partir delas. Por conta disso, postagens de outras naturezas, como campanhas de crowdfunding e

⁸¹ “Olá! Sou Stephanie e eu sou a alta sacerdotisa responsável por essa página. Como sempre, é um prazer compartilhar com vocês coisas incríveis sobre Cthulhu e Lovecraft que eu encontro em minhas infinitas buscas na web. Fotos legais, campanhas no kickstarter, camisetas e afins. Eu até faço alguns concursos quando as estrelas estão certas ;). Se você está ciente de algo que eu deixei escapar, é um artista, um escritor, um editor de games, ou alguém que esteja trabalhando com algo relacionado, eu convido você a me contatar para que eu possa espalhar as boas notícias sobre seu trabalho, se for relevante, claro :). Você verá que sou bem mais acessível que nosso lorde e mestre. E você não precisa de encantamentos especiais ou uma tábua Ouija para isso. É isso, compartilhe o amor, espalhe a loucura e que o Fhtagn esteja com você!”

divulgações de outras páginas da internet dentro do Facebook, não serão consideradas.

A análise das imagens dirá quais foram as mudanças que ocorreram a partir do conto original, e quais são as ressignificações que surgiram. Para essa etapa, utilizar-se-ão algumas categorias definidas a priori, com base tanto nas classificações de Joshi em relação às características de um conto dentro dos mitos de Lovecraft quanto nas observações da pesquisadora.

Categoria/Elemento	Explicação
1) Presença da narrativa original como peça central da imagem.	As imagens dos fãs contam com elementos da narrativa original como peça central, como a topografia ficcional, os livros proibidos, as criaturas míticas, além do monstro Cthulhu em si?
2) Imagem do monstro Cthulhu como no conto original	O personagem conta com suas características físicas originais, e realiza atividades ligadas ao conto original, ou está em outro contexto?
3) Atmosfera de cosmicismo	Existe a atmosfera de horror cósmico nas imagens?
4) Personagens humanos do conto original.	Há personagens humanos do conto original nas imagens?
5) Presença de termos utilizados por Lovecraft no conto “O Chamado de Cthulhu”	Há a utilização dos termos utilizados no conto escrito no século XIX?
6) Referências contemporâneas	Há, nestas imagens, referências externas ao conto de Lovecraft?

Figura 8 - Categorias de análise das imagens.

Fonte: Tabela confeccionada pela autora.

Partindo, então, dessas categorias, as imagens serão analisadas. Concluída essa etapa, o próximo passo será compreender o que os fãs dizem dentro de cada postagem - como interpretam essas novas ressignificações. Para isso, utilizar-se-á a metodologia proposta por Raquel Recuero: a análise de conversação em rede. Em sua definição, uma conversação em rede é:

Mais do que meras interações, essas milhares de trocas entre pessoas que se conhecem, que não se conhecem ou se conhecerão representam conversações que permeiam, estabelecem e constroem as redes sociais na Internet. As características dos sites de rede social, nesse contexto, acabam gerando uma nova “forma” conversacional, mais pública, mais coletiva, que chamaremos de conversação em rede (RECUERO, 2012, p. 17).

Para Recuero (2012), há alguns sites mais propícios para uma análise da conversação em rede do que outros. Os diálogos no Twitter, no Orkut, no

Facebook, e em outras ferramentas com características parecidas são mais públicas, permanentes, e rastreáveis do que outras. A autora destaca que, a partir dessas interações, é possível coletarmos informações sobre “sentimentos coletivos, tendências, interesses e intenções de grandes grupos de pessoas (RECUERO, 2012, p.17)”. No campo da influência cultural, Recuero (2012) considera que essas conversas são capazes de construir fenômenos, espalhar informações e *memes*⁸², bem como debater e organizar protestos, e criticar e acompanhar questões políticas. “É nessa conversação em rede que nossa cultura está sendo interpretada e reconstruída (RECUERO, 2012, p. 18)”.

Por conta disso, o presente estudo irá utilizar, para a segunda etapa em que se observam os diálogos dos fãs a respeito das imagens resignificadas, a análise de conversação em redes sociais proposta por Recuero. As imagens em si já trazem uma carga muito grande de significados e material para compreendermos os fãs, mas é a partir dos diálogos que se pode ir mais além - compreender o que os atores pensam acerca das imagens postadas (que são ressignificações do personagem Cthulhu e do conto original). Esses fãs aparentemente leram a obra? Que tipos de comentários são tecidos? Existe um desenvolvimento em seus argumentos ou há o uso de frases soltas com ou sem sentido? Essas são algumas questões que precisam ser exploradas. Assim, aliando a análise documental à análise das conversações, pretende-se aprofundar o entendimento acerca dos fãs do monstro Cthulhu dentro da página homônima no Facebook.

Para a autora (2012), uma conversação em rede não precisa necessariamente ser legitimada com base na grande quantidade de pessoas envolvidas. A característica mais importante nesse diálogo é a forma como a conversação se espalha entre grupos sociais por meio das conexões de cada indivíduo. Segundo Recuero (2012), essas conexões são os pontos nodais que unem os atores em grupos sociais. “Grosso modo, um laço social representa uma conexão que é estabelecida entre dois indivíduos e da qual decorrem determinados valores e deveres sociais” (RECUERO, 2012, p. 129). Assim, para

⁸² De acordo com Recuero (2007), o termo *meme* foi cunhado por Richard Dawkins, em 1976, sendo ele o “gene” de uma cultura, com a capacidade de se perpetuar por meio da ação das pessoas. Ainda conforme a autora, o *meme* é “um replicador, que se propaga através das pessoas, por imitação”. Assim, ele pode ser uma imagem, ou um texto, ou qualquer material que seja difundido e modificado pelas pessoas, e isso pode ser observado largamente na internet.

se estudar conversações em sites de redes sociais é necessário entender que os sites são ferramentas, e que são os usuários e as suas conexões que constituem essas redes, utilizando os recursos tecnológicos disponíveis em tal site - assim como já observado anteriormente por Pédaque (2003) na análise documental.

No que tange os procedimentos metodológicos, Recuero (2009) aponta dois aspectos que constituem uma conversação em rede e que devem ser observados: o estudo da estrutura e o estudo semântico dos diálogos. A estrutura diz respeito a elementos da conversação que dependem da composição da rede social e dos turnos estabelecidos entre os atores – no caso desta pesquisa, é possível comentar na postagem e responder o comentário, o que gera uma discussão dentro do quadro geral dos comentários. O aspecto semântico traz, então, a compreensão do significado do que é dito (RECUERO, 2009), e não somente a análise da estrutura das falas, mas o que elas querem dizer, e de que forma contribuem para responder o problema de pesquisa.

Tomando como base os aspectos semânticos e estruturais presentes em uma conversação em rede, mapeados por Recuero (2009), foram analisados os diálogos presentes na página Cthulhu. O conteúdo e o sequenciamento das ações (semântico e estrutural, respectivamente) irão auxiliar na compreensão de como as conversas se relacionam entre si. Assim, na estrutura de comentários da página há como comentar diretamente sobre a postagem, e também responder cada um dos comentários. É possível responder um comentário mesmo não pertencendo ao círculo de amigos do ator que comentou. Para isso, se faz importante identificar e estruturar os pares conversacionais (RECUERO, 2009) – ou seja, quem está falando com quem e quais podem estar falando sozinhos. Por exemplo, alguns atores podem comentar algo relacionado à imagem (ou até desconexo), outros podem responder diretamente, ou responder de forma geral.

Nesse ponto, é importante esmiuçar a diferença entre dois tipos de laços sociais diferentes: os laços associativos e os relacionais. De acordo com Recuero (2012), os primeiros referem-se ao fato de um ator pertencer a um SRS, enquanto os segundos são do âmbito das interações. O fã, ao curtir uma página, pertence àquela comunidade, constituindo laços associativos. Contudo, ele

somente irá construir laços relacionais se interagir com outros atores e com a página, comentando, curtindo, e compartilhando postagens.

Outro ponto importante a se destacar é a possibilidade de publicar imagens dentro de comentários e também de “marcar” amigos, para que eles sejam notificados disso e vejam a postagem (funciona, de certa forma, como uma recomendação). Essas estruturas também serão levadas em conta, e se distanciam um pouco da análise de conversação baseada somente em texto, o que é relevante para o estudo atual. Na imagem a seguir, pode-se ver um exemplo das formas de conversação dentro de uma postagem.



Figura 9 - Formas de conversação dentro de postagens

Fonte: Facebook. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/iaiactulhufhtagn/photos/a.10151302912462035.1073741825.10252302034/10152372247197035/?type=1&theater>>; Acesso em: 2 dez. 2014.

A negociação e a organização dos turnos de fala dizem respeito às estruturas do próprio site ou pela apropriação do usuário. Ela irá indicar o uso de hiperlinks que direcionam para outras conversas (RECUERO, 2009). No Facebook, conforme já explicado, é preciso possuir um perfil no site para comentar, e também há a possibilidade de responder algo que foi dito por outro ator. Outro ponto relevante no sistema de comentários é a possibilidade de “curtir” o que foi dito – o que pode ser um indicador de concordância por parte de outros

fãs que estão ou não dentro do diálogo. O próprio recurso de marcar um amigo nos comentários também é um indicativo, pois de certa forma convida o ator a interagir a respeito - como é o caso da imagem anterior, que aparece como exemplo. No segundo comentário, o ator marca um amigo e ele, por sua vez, responde. Já no quinto comentário, o ator realiza a mesma ação, mas não obtém resposta do amigo. Isso é importante, por exemplo, para avaliar a força dos laços nos comentários, pois, quando ocorre a ação de marcar um amigo e esse responde, há uma força maior no laço do que quando um desconhecido é que fornece a resposta ao comentário.

Recuero (2009) também salienta a avaliação da reciprocidade e da persistência. Isso é, quais são as conexões entre os usuários? Qual é o laço social estabelecido? Para este trabalho, identificou-se que as conversas têm reciprocidade, mas são perenes, o que se deve aos fracos laços sociais entre os usuários dentro da página Cthulhu, por tratarem-se, em sua maioria, de interações entre desconhecidos. O aspecto de multiplexidade e migração – que pode ser mapeado pela quantidade de conversas em outras plataformas (ou em outros espaços da mesma plataforma) entre os mesmos atores (RECUERO, 2009) -, não será considerado nessa pesquisa, pois se busca compreender as interpretações dos fãs dentro da página Cthulhu nas postagens analisadas – retirar as conversas do contexto não constitui o foco da pesquisa.

No que tange a amostragem da análise, vale salientar que a página Cthulhu existe desde 16 de fevereiro de 2008, por isso conta com um número elevado de postagens. Por conta disso, se fez necessário criar um critério para definir a quantidade de imagens e conversas a serem analisadas. De forma a buscar a menor interferência na escolha das postagens, obedecendo a um método aleatório, foram escolhidas as últimas 8 imagens, diretamente relacionadas ao monstro Cthulhu, postadas até o dia 1º de dezembro de 2014 (data do início da realização da análise). Serão descartadas as imagens que vêm de links relacionados a artigos ou notícias. Imagens que não contiverem um mínimo de três comentários não serão consideradas, pois não haverá material suficiente para realizar a análise da conversação.

Outro ponto importante é o fato de que muitas conversas se estendem por muitos comentários – algumas passam de 100. Ciente da limitação que é

analisar todas as falas dos atores, limita-se nos 15 principais comentários⁸³ de cada postagem (incluindo respostas), também obedecendo ao critério de menor interferência na escolha, obtendo resultados aleatórios. O critério de uso de principais comentários tem suas vantagens e desvantagens. Essa classificação prioriza os comentários mais populares e, portanto, retira a conversação da ordem e exclui interações. Contudo, foi observado que classificar por atividade recente reduz o número de comentários com texto, haja vista que muitos fãs apenas marcam os amigos e não há respostas. Isso reduziria em muito a profundidade da análise, retirando importantes falas dos fãs em relação às postagens. De forma a manter a conversa contextualizada, será inserida também a data e a hora de cada comentário, mas a ordem dos mesmos será mantida conforme o *printscreen* correspondente – localizado na seção de anexos -, para que seja possível localizar rapidamente os comentários originais em inglês.

Para a realização da análise de maneira organizada, essa foi estruturada em etapas: primeiramente, uma análise das imagens e das conversações que ocorrem dentro de cada postagem. Após isso, um cruzamento de todas as imagens e diálogos coletados, de modo a criar uma estrutura descritiva, e traçar relações entre os dados. O último procedimento, então, reside na organização e na compreensão desses dados, baseando-se nos pressupostos teóricos presentes nos primeiros dois capítulos da dissertação. O esquema a seguir define a estrutura da análise nas etapas supracitadas:

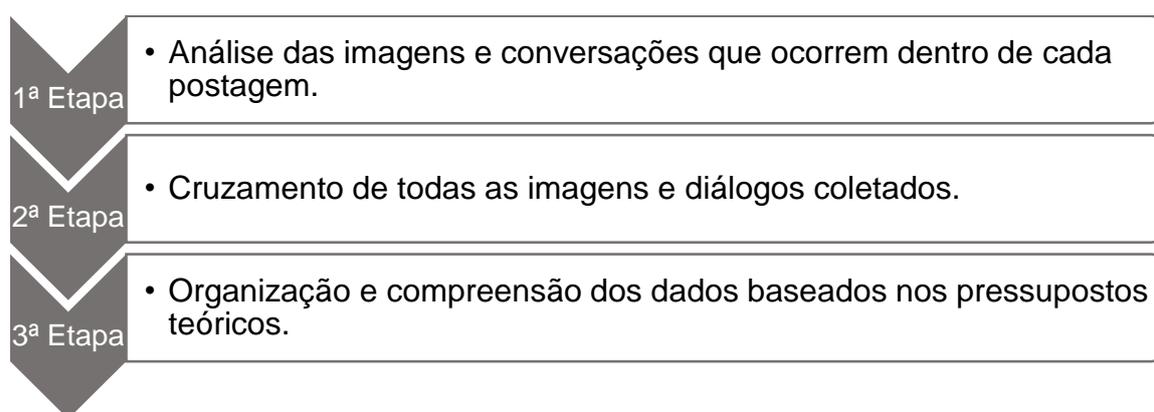


Figura 10 - Estrutura de análise

Fonte: Esquema confeccionado pela autora.

⁸³ Há duas formas que o Facebook classifica os comentários: por atividade recente e por principais comentários. Os principais comentários são classificados pela quantidade de curtidas que têm entre os fãs da página, o que denota sua popularidade.

5.2 ANÁLISE NA PÁGINA CTHULHU

Antes que se parta para a descrição e análise das imagens, é crucial apontar a data de coleta dos dados. Isso porque, no contexto da cibercultura, novas criações surgem a cada dia. Todas as produções foram coletadas no dia 1º de dezembro de 2014. Foi utilizado o recurso de cópia da tela da imagem (*print screen*) de um computador, para que as imagens não fossem retiradas de seu contexto, e não se perdessem as interações de outros fãs. Além disso, as imagens em si também foram salvas. A página Cthulhu conta com a presença de fãs de todo o mundo. Por conta disso, a linguagem principal utilizada é o inglês. Todas as análises, porém, contarão com traduções para o português, realizadas pela pesquisadora.

5.2.1 Análise das imagens e diálogos

A primeira etapa consiste na análise das imagens postadas e das conversações que ocorreram dentro dessas postagens. Cada imagem escolhida passará pelo processo de descrição e classificação dentro das categorias escolhidas pela pesquisadora, e os comentários pela análise da conversação em rede. Serão 8 postagens, e a ordem é da mais recente para a mais antiga.

Postagem 1

A seguinte postagem foi publicada no dia 1º de dezembro de 2014. A administradora escreve: “*Lembram-se daquela Sailor Cthulhu que compartilhei há alguns meses? Acabei de encontrar uma camiseta sobre a mesma ideia. Mas dessa vez é assustadoramente fofa*”. Também insere no texto o link para a loja virtual que vende a peça.



Figura 11 - Postagem 1

Fonte: Facebook. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/iaiacthulhufhtagn/photos/a.10151302912462035.1073741825.10252302034/10152397889262035/?type=1&theater>>; Acesso em: 1 dez. 2014.

Postagem 1 - Análise da Imagem

A imagem compartilhada trata-se de uma ilustração que une a figura do monstro Cthulhu a da personagem do animê Sailor Moon, que possui o mesmo nome. Na parte escrita, na primeira linha, lê-se: “Bela Deusa Antiga”, o que é uma paródia direta ao nome dado à personagem do animê, que é “Bela Guardiã Sailor Moon”, e à classificação dada ao monstro Cthulhu, de Deus Antigo. No título central, encontra-se a expressão “Cute’t hulhu”, um jogo de palavras entre *cute* (do inglês, fofo, adorável) e Cthulhu. Na terceira linha está escrito: “*Causing evil by Moonlight. Being Lovable by Daylight*”⁸⁴. Esse trecho é uma paródia direta da música de abertura⁸⁵ do desenho animado: “*Fighting evil by moonlight/ Winning love by daylight*”⁸⁶. A personagem ilustrada também lembra muito a original, principalmente os cabelos e o estilo de desenho, mas com elementos do monstro Cthulhu, como a cor verde, os tentáculos faciais, asas, rabo e garras.

⁸⁴ “Causando o mal sob a luz da lua. Sendo amável à luz do dia”. Tradução nossa.

⁸⁵ Ver: SAILOR MOON THEME LYRICS, [201-], *online*.

⁸⁶ “Lutando contra o mal sob a luz da lua. Ganhando amor à luz do dia”. Tradução nossa.



Figura 12 - Sailor Moon Original

Fonte: Wikia. Disponível em:

<http://playstationallstarsfanfictionroyale.wikia.com/wiki/Sailor_Moon>; Acesso em: 04 dez. 2014.

Assim, a imagem postada traz uma referência direta à personagem do animê Sailor Moon, que fez sucesso no mundo inteiro. Lançada em março de 1992 no Japão, a história foi originada no mangá criado pela artista Naoko Takeuchi (lançado em 1991). Contou com cinco temporadas e encerrou-se no país de origem em fevereiro de 1997⁸⁷. De acordo com Paul Gravett (2006), foi com o mangá e o animê de Sailor Moon que revitalizou o termo *magical girl*, uma vertente voltada para o público feminino que consistia em retratar meninas jovens que se transformam em heroínas com poderes mágicos. A estética de Sailor Moon remete a traços suaves e com uma caracterização “fofa”, oriunda desse gênero.

A ilustração postada na página Cthulhu realiza uma fusão entre o monstro e a personagem Sailor Moon, unindo características de cada um, mas tornando toda a imagem mais “adorável”. Logo, de acordo com as categorias, percebe-se que: 1) A narrativa não é o foco da ilustração, pois trata de uma fusão entre personagens, não havendo elementos diretamente relacionados à história. 2) A imagem do monstro, ainda que contenha elementos originais, de forma que seja reconhecível como o tal, é muito modificada, já que traz elementos do mangá e

⁸⁷ Ver SAILOR MOON: A SÉRIE CLÁSSICA, [201-], *online*.

do animê. Os olhos grandes, as cores vibrantes, a presença de brilho, e a definição do gênero feminino para o personagem (os contos de Lovecraft Cthulhu não têm gênero definido, ainda que os fãs em geral tenham convencido o monstro como masculino) explicitam as características que tiram a aura de medo do monstro e passam a ter um tom de paródia, e traços de “fofura”. 3) A atmosfera de horror cósmico se subtrai completamente, por conta do tom da ilustração, conforme descrito no item anterior. 4) Não há presença dos personagens humanos do conto original. 5) Quanto ao uso do vocabulário presente no conto, há as referências às palavras “Elder God”, mas de forma parodiada, transformando-se em “Pretty Elder Goddess” - novamente atribuindo-se o gênero feminino, e adicionando a palavra “Pretty”, oriunda do desenho animado. 6) Em relação ao uso de elementos contemporâneos externos, percebe-se a importância da personagem Sailor Moon, haja vista que toda a paródia é relacionada à ela e ao animê – são utilizados elementos exclusivos do desenho animado, como a música de abertura.

Logo, o monstro Cthulhu, nesse caso, foi completamente resignificado e fundido à imagem da personagem de animê. É provável que o fã do monstro Cthulhu também seja fã de Sailor Moon, ou pelo menos conheça o desenho animado com certa profundidade. Um ponto importante é o fato de o personagem, antes retratado no conto como ameaçador, como a promessa do caos na terra, torna-se uma figura feminina e “adorável”, sem nenhum traço do horror de Lovecraft. No entanto, ao invés de ser uma heroína, é quase como uma vilã, o que é evidenciado pela frase “Causando o mal sob a luz da lua. Sendo amável à luz do dia”, o que remete à falsidade da criatura, que durante o dia aparenta ser boa, mas à noite causa o mal. Percebe-se também o uso do humor como elemento principal, retirando completamente a atmosfera de horror cósmico proposta no conto original.

Além disso, essa imagem é de uma camiseta que está sendo comercializada em uma loja online que não pertence às grandes cadeias do comércio. Como no próprio site já está descrito, a Neato Shop⁸⁸ é uma loja destinada a vender produtos ilustrados por artistas independentes. Todas as relações presentes aqui são de fã para fã, pois esses artistas se inspiram em

⁸⁸ Disponível em: <<http://www.neatoshop.com/>>. Acesso em: 4 dez. 2014.

seus gostos, e vendem a outros que compartilham de semelhantes preferências. Além disso, aparentemente a divulgação do site e da arte da camiseta não é paga para a administradora da página, pois ela diz que “encontrou” na internet. Essa forma de divulgação assemelha-se ao “boca-a-boca” tradicional, em que as pessoas recomendam produtos umas às outras.

Postagem 1 – Análise da conversação

A conversação a seguir foi traduzida, e o nome dos atores foi preservado. Buscou-se manter as pontuações, letras maiúsculas e minúsculas, como foram apresentados originalmente. Também se procurou traduzir da maneira mais fidedigna possível, de forma a minimizar a perda de sentido que pode ocorrer com a mudança de idioma. As imagens originais encontram-se na seção de anexos. Os comentários nessa postagem, na data da coleta, totalizam em 43, sendo selecionados 15 comentários classificados pelo Facebook como mais relevantes, de acordo com o que foi explicitado na metodologia. Todos os comentários foram escritos no dia 1º de dezembro de 2014. É importante ressaltar que os nomes de atores sublinhados em azul são as marcações de amigos. Os atores marcados serão considerados mesmo que não respondam aos amigos que os marcaram. Para identificar melhor comentários respondidos, as células dos atores que se engajaram em uma interação comentário-resposta serão da mesma cor.

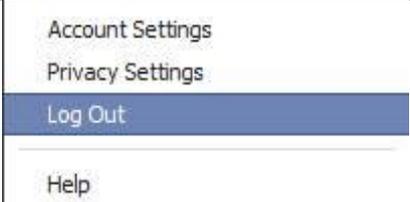
Ator A: 1 dez. 12:02	
Ator B: 1 dez. 11:37	Que merda estou vendo
Ator A: 1 dez. 12:03	Eu pensei o mesmo... então eu vi sua foto e pensei o mesmo novamente
Ator B: 1 dez. 12:13	é isso que ela deveria fazer. vejo que está funcionando
Ator C: 1 dez. 12:37	eu amo Cthulhu! não acredito que não muito há senso de humor entre os <i>fanboys</i> eu sou muito fanboy de HPL e tenho um ótimo senso de humor sobre tudo isso..... é por isso que a maioria das pessoas odeia <i>fandoms</i> . a maioria das pessoas envolvidas não têm senso de humor. *suspira*
Ator D: 1 dez. 12:22	la ia <i>kawaii</i> f'taghn
Ator E: 1 dez. 15:07	Eu preciso urgentemente de uma versão dessa foto em alta qualidade...
Ator F: 1 dez. 14:54	O irrevogável perigo nunca se pareceu tão bonito
Ator G: 1 dez. 13:37	http://en.m.wikipedia.org/wiki/Tentacle_erotica
Ator H: 1 dez. 11:22	Meus olhos acabaram de sangrar...
Ator I: 1 dez. 11:19	Ator J
Ator K: 1 dez. 17:27	Ator L
Ator M: 1 dez. 14:50	Ator N
Ator O: 1 dez. 12:35	http://www.newgrounds.com/portal/view/81337
Ator P: 1 dez. 12:33	blasfêmia!!

Figura 13 - Conversação da postagem 1

Fonte: Facebook. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/iaiacthulhufhtagn/photos/a.10151302912462035.1073741825.10252302034/10152397889262035/?type=1&theater>>; Acesso em: 1 dez. 2014.

Essa conversação é caracterizada basicamente por laços fracos, e também por algumas manifestações de laços fortes (marcações de amigos). Além disso, conta com reciprocidade entre os atores e entre ator e postagem. O

Ator A comenta a postagem com uma imagem que é uma captura de tela das opções de *log out* do Facebook. Realizar essa ação no site significa sair dele temporariamente, sendo necessário inserir o nome do usuário e a senha para entrar novamente. Isso demonstra que ele não gostou da imagem, ou que está fazendo uma brincadeira. O fato é que se torna difícil especificar, pois não há nenhum texto explicando, e apenas a imagem é insuficiente para que se tenha exatidão do que o Ator A quis expressar. Contudo, o que é certo é que esse fã não se identificou com a imagem.

O Ator B inicia sua fala com uma expressão de incredulidade e reprovação, demonstrando que a postagem não lhe agrada. Já o Ator A, o mesmo que postou a imagem anteriormente, responde ao comentário concordando com ele. Além disso, também diz que, ao ver a foto de perfil do Ator B, teve a mesma reação – trata-se da foto da barriga do ator⁸⁹ com olhos falsos colados nos mamilos. Em resposta, o Ator B responde que essa era sua intenção. Assim, mesmo que os atores não se conheçam, foi estabelecido um diálogo amistoso, de modo que se trata de um laço fraco formado entre eles, que divergiu um pouco da postagem nas respostas. O que pode ser percebido, porém, é a concordância entre os dois de que a postagem não agradou.

O Ator C escreve um parágrafo criticando a falta de senso de humor dos chamados *fanboys*. De acordo com a definição do Oxford Dictionary, *fanboy* é aquele homem que é um fã obcecado por algo, especialmente quando se trata de quadrinhos, música, filme, ou ficção científica⁹⁰. O ator, que também se define como um, diz que é fã de H.P. Lovecraft (HPL), e que tem muito senso de humor acerca desse tipo de postagem. Também reflete sobre o porquê de as pessoas não gostarem dos *fandoms*, pois acredita que a maioria das pessoas não tem senso de humor. No final de sua fala, utiliza um recurso popular na internet para se expressar: inserir uma ação entre asteriscos, indicando que foi ele quem a realizou, sendo essa um suspiro, provavelmente demonstrando cansaço. O Ator C gosta da postagem e ri com ela, e ao mesmo tempo se mostra incomodado com a forma como outros fãs lidam com imagens humorísticas acerca das criações de Lovecraft.

⁸⁹ Foi verificado no perfil do Ator B se a imagem do perfil tratava-se dele mesmo, e concluiu-se que sim, pois ele comenta em sua foto que tirou uma “*selfie*”, que significa uma foto de si mesmo.

⁹⁰ Ver FANBOY, [201-], *online*.

O Ator D brinca com uma expressão existente no conto “O Chamado de Cthulhu”, inserindo uma palavra japonesa: “*kawaii*” (bonitinho, adorável, fofo). Esse fã está familiarizado com o vocabulário utilizado frequentemente em animês, haja vista que essa palavra aparece muitas vezes, principalmente naqueles desenhos ou mangás cujo público-alvo é feminino. Logo, é evidente que esse ator também é fã desse gênero – não necessariamente de Sailor Moon, mas sabe do que se trata. O que o ator realiza com as palavras é semelhante ao que foi feito na imagem: unir elementos do conto à cultura japonesa, especialmente um elemento relacionado a animês.

Já o ator E comenta que precisa daquela imagem em alta qualidade, o que demonstra que o fã realmente gostou do que viu, querendo inclusive que ela esteja em uma resolução melhor (para, provavelmente, utilizar como papel de parede do computador ou imprimir). Ainda demonstrando que apreciou a imagem, o Ator F comenta que o monstro nunca pareceu tão bonito. O Ator G posta um link para a Wikipédia, sobre “Tentacle Erotica”, que, de acordo com a página, é o nome dado à pornografia que envolve mulheres e tentáculos, cuja origem é associada ao Japão⁹¹. Sua contribuição ao postar o link traz a ligação entre a imagem da Sailor Moon, personagem japonesa, aos tentáculos do monstro Cthulhu. O Ator H demonstra seu descontentamento com a imagem, dizendo que seus olhos sangraram, o que significa que a visão que teve foi muito ruim. Os Atores I, K e M marcam amigos, que curtem reciprocamente os comentários, mas não respondem.

Já o Ator O posta um link de um vídeo feito por fãs, chamado “Cutethulhu”, muito semelhante ao nome escrito na imagem postada. O vídeo encontra-se na plataforma Newgrounds⁹², um site cujo objetivo é permitir que fãs de diversos assuntos publiquem vídeos, ilustrações, músicas, e jogos. A animação curta, realizada por um fã, conta a história de duas meninas que estão brincando de “festa do chá” com um boneco de pelúcia chamado Mr. Cthulhu. Ao final da animação, aparece o túmulo de Lovecraft – e ele está se debatendo no caixão. O estilo da animação é inspirado nos mangás e animês, e relaciona-se diretamente com a postagem, conforme a imagem a seguir, retirada da animação em questão.

⁹¹ Ver TENTACLE EROTICA, 2014, *online*.

⁹² Disponível em: <<http://www.newgrounds.com/>>. Acesso em: 4 dez. 2014.



Figura 14 - Animação “Cutethulhu”

Fonte: Newgrounds. Disponível em: <<http://www.newgrounds.com/portal/view/81337>>; Acesso em: 4 dez. 2014.

Já o Ator P demonstra sua indignação em relação à postagem, ao dizer que é uma blasfêmia. Assim como os Atores A, B e H, esse fã também não apreciou a imagem. Percebe-se, então, que não é consenso entre todos os atores presentes nessa seção de comentários que a postagem é interessante, ou que os agrada. Ainda que muitos tenham apreciado a imagem, inclusive desejando utilizá-la para outros fins (vide Ator E), outros não viram a postagem de forma positiva. Isso demonstra que o *fandom* não é uma massa que segue sem reagir, e que as percepções podem ser diferentes, de acordo com o gosto de cada fã, e com as referências que possui. Alguns fãs também contribuíram para enriquecer a postagem, comentando com links que continham referências relacionadas, de diversos sites. Isso demonstra a característica complexa da internet, pois é possível aglutinar inúmeras contribuições de sites diversos em uma sessão de comentários como essa.

Postagem 2

A seguinte postagem também é um compartilhamento de uma loja de camisetas, mas, neste caso, com a temática de natal. Compartilhada no dia 30 de Novembro, trata-se de uma estampa semelhante àquelas tradicionais, bordadas em suéteres no Natal, mas com a imagem do monstro Cthulhu. A administradora convida os fãs a votarem na camiseta pelo site, para que ela se torne comercializável: “Tenha você mesmo um feliz pequeno Nathulhu⁹³ – VOTE se você quer ver isso impresso em uma camiseta antes dos feriados!”. É provável que o criador da estampa ou alguém que gostaria da camiseta tenha pedido para a administradora divulgar, mas não há como ter certeza se não foi a própria administradora quem encontrou.



Figura 15 - Postagem 2

Fonte: Facebook. Disponível em

<<https://www.facebook.com/iaiaacthulhufhtagn/photos/a.10151302912462035.1073741825.10252302034/10152397672572035/?type=1&theater>>; Acesso em: 1 dez.. 2014.

⁹³ Adaptação do original “merry little Cthulhumas”.

Postagem 2 - Análise da Imagem

A administradora compartilha uma imagem que é também uma criação de fã, pois está em um site de venda de camisetas que baseia seu serviço em produções de artistas tanto profissionais quanto amadores. O Qwertee⁹⁴ conta com um sistema diferenciado, no qual o artista envia sua criação para o site, e a mesma é submetida a votos de usuários e, se a estampa obtiver votos suficientes, as camisetas são comercializadas dentro de um período limitado de 24 horas. Assim, a administradora da página comenta que é preciso votar na imagem, para que esteja disponível para venda antes do feriado de Natal.

Quanto à imagem em si e sua relação com as categorias, percebe-se que:

- 1) A narrativa do conto não é o ponto central da imagem, ainda que se utilize uma frase presente no conto.
- 2) O monstro Cthulhu preserva suas características do conto, mas também está mesclado à temática de Natal, emulando o bordado de um suéter tradicional dessa data, haja vista o uso de cores natalinas e de pinheiros. Além disso, é possível dizer que a imagem do personagem se tornou menos ameaçadora do que aquela descrita no conto de Lovecraft, assemelhando-se a algo “fofo”, ainda que em um estilo diferente da primeira postagem.
- 3) A atmosfera de horror cósmico não se encontra na imagem, remetendo ao Natal.
- 4) Não há a presença de personagens humanos do conto original. Ainda que sejam retratadas figuras humanoides, não existe referência suficiente, para que se diga que são personagens dos contos.
- 5) Em relação aos termos do conto original, é possível ver uma parte da frase “*ph’nglui mglw’nafh cthulhu R’lyeh wgah’nagl fhtagn*”, presente na história. Em “O Chamado de Cthulhu”, essa frase era pronunciada por cultistas, encontrados ao redor do mundo, conforme investigação do Inspetor Legrasse, e significava “Na casa dele, em R’lyeh, repousa em sonhos o Cthulhu adormecido”. Essa frase, emblemática no conto, tornou-se também muito representativa no que diz respeito ao uso que os fãs fazem dela, transformando-a praticamente em um mantra. Por conta disso, é comum que essa passagem se encontre nas manifestações criadas pelos fãs.
- 6) Em relação ao uso de outros elementos fora das criações de Lovecraft, há a

⁹⁴ Disponível em: <<https://www.qwertee.com/>>. Acesso em: 5 dez. 2014.

utilização de elementos natalinos. O fã que criou a arte também se inspirou em suéteres de natal, conforme a imagem a seguir.



Figura 16 - Suéteres de Natal tradicionais

Fonte: The Sweater Store. Disponível em: <<http://thesweaterstore.com/>>; Acesso em: 5 dez.. 2014.

O “ugly Christmas sweater”, ou “suéter feio de Natal”, foi popularizado nos anos 80 pelo seriado *The Cosby Show*, no qual os atores sempre utilizavam suéteres com estampas chamativas e inusitadas, e também por Chevy Chase, no filme *Férias Frustradas*, do diretor Harold Ramis, lançado em 1983. Nos anos 90, sua popularidade decaiu, mas na última década ele se tornou um artigo de moda retrô, utilizado por pessoas interessadas na moda e por celebridades (BERRY, 2001, *online*). Logo, a imagem postada demonstra essa sintonia do monstro Cthulhu com a moda, pois ele é transformado em uma estampa de camiseta inspirada nesse tipo específico de suéter. Também se pode perceber uma mistura entre o personagem e a data de Natal, originalmente uma data religiosa, associada a uma criatura retratada por Lovecraft como profana.

Postagem 2 – Análise da conversação

Essa postagem contou com 21 comentários, dos quais os 15 principais foram selecionados. Foi considerado como comentário também um feito pela

administradora da página, pois faz parte da conversação. As interações se dão entre os dias 30 de novembro e 2 de dezembro.

Ator A: (Adm.) 30 nov. 18:13	Talvez eu deva entrar em contato com Middle of Beyond e ver se eles estão interessados em tornar isso realidade. O que vocês acham?
Ator B: 1 dez.. 08:51	MARÉS FHTAGN!!
Ator C: 30 nov. 17:57	sim mas isso seria melhor como um suéter
Ator D: 30 nov. 17:42	Faça um suéter real, bem feito por menos de \$100 e eu comprarei um :D
Ator E: 30 nov. 17:39	Eu compraria se fosse um suéter de tricô.
Ator F: 2 dez. 08:43	Ator G na verdade eu acabei de achar um na internet que é ainda melhor que esse :D... eu te mandarei a foto por mp.
Ator G: 2 dez. 08:43	É preciso amar a internet
Ator G: 2 dez. 07:18	Ator F melhor moletom de Natal
Ator H: 30 nov. 23:08	Suéter de Natal
Ator I: 30 nov. 19:18	Ator J vista isso para patinar no gelo
Ator K: 30 nov. 18:05	Ator L , Ator M , Ator N
Ator O: 30 nov. 18:03	https://www.youtube.com/watch?v=LwHJjtTp3wl&feature=youtu.be
Ator E: 30 nov. 21:59	Isso é parte do meu feriado todo o ano!
Ator P: 30 nov. 17:56	Seria um ótimo suéter feio também
Ator Q: 2 dez. 00:53	Eu quero um(a)! Elas (eles) parecem legais.

Figura 17 – Conversação da postagem 2

Fonte: Facebook. Disponível em

<<https://www.facebook.com/iaiacthulhufhtagn/photos/a.10151302912462035.1073741825.10252302034/10152397672572035/?type=1&theater>>; Acesso em: 1 dez. 2014.

Essa conversação conta com três interações recíprocas entre si, e todos os comentários têm relação direta com a postagem. O Ator A, sinalizado como a

administradora da página, dá uma sugestão aos fãs: contatar a página “Middle of Beyond”⁹⁵, para tentar conseguir que seja uma realidade. Essa é a página de um site especializado em fazer e comercializar suéteres e casacos de tricô no estilo de “suéter feio de Natal”, mas com temáticas de horror, *games* e ficção científica.



Figura 18 - Exemplos de suéteres da loja

Fonte: Facebook. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/640297229340825/photos/a.675663405804207.1073741831.640297229340825/782853458418534/?type=1&theater>>; Acesso em: 5 dez. 2014.

Essa loja possui, inclusive, modelos relacionados ao monstro Cthulhu, sendo mais uma demonstração de criação dos fãs. O fã que responde, Ator B, escreve um comentário com pouco sentido, mas aparentemente demonstra entusiasmo com a sugestão. Utiliza também a expressão “*fhtagh*”, a última palavra da frase que está incompleta na ilustração, conforme explicado anteriormente. É um indício de que essa passagem do conto é muito popular entre os fãs, sendo utilizada com frequência por eles, ainda que muitas vezes com variações.

⁹⁵ Disponível em: <<https://www.facebook.com/pages/Middle-of-Beyond/640297229340825>>. Acesso em: 5 dez. 2014.

A administradora - conforme pode ser visto na tabela - após vários fãs comentarem que preferiam que a estampa fosse um suéter, responde, assim, à exigência desses com uma sugestão. Pode-se perceber isso pelo horário do comentário: 18h13min. Os comentários dos Atores C, D, E, e P ocorrem antes, e todos eles expressam a ideia de que gostaram da estampa, mas preferiam que fosse um suéter em vez de uma camiseta. Os Atores D e E inclusive expressam o desejo em comprar se fosse um suéter. Já o Ator P comenta que seria um bom suéter feio de Natal, fazendo referência direta ao tipo de vestuário explicitado anteriormente na análise da imagem.

Os Atores F e G se engajam em uma conversa entre si. De acordo com o horário de postagem, o Ator G marca o Ator F, dizendo que aquele é o melhor moletom de Natal. O Ator F não responde diretamente usando o recurso do Facebook, mas é possível verificar que esse responde em seguida, comentando que encontrou um melhor, e que iria enviar ao amigo por “mp”, ou por mensagem privada. Assim, percebe-se que a interação entre os dois passa a migrar para as mensagens privadas. O que é relevante aqui é o fato de uma marcação ter iniciado um assunto entre os dois amigos, que continuaria em outro ambiente dentro do Facebook.

O Ator H faz um comentário que relaciona a estampa ao suéter de Natal, de modo que demonstra reconhecer a referência na imagem. O Ator I marca um amigo, e recomenda que utilize essa roupa para patinar no gelo, o que denota que o mesmo não relacionou a imagem à camiseta a ser votada, mas a um suéter também. O Ator O posta um vídeo do Youtube, que é uma música de Natal de um CD criado pela H.P. Lovecraft Historical Society, e paródia de uma clássica canção natalina: “Santa Claus Is Coming to Town”. A música, interpretada inicialmente por Eddie Cantor, em 1934, já foi regravada por milhares de artistas e bandas, como Frank Sinatra, The Beach Boys, Jackson 5, Chicago, e Justin Bieber, por exemplo, tornando-se um hino de Natal⁹⁶. A HPL Historical Society é o mesmo grupo de fãs que criou o jogo de *live-action RPG* Cthulhu Lives, citado no subcapítulo 2.2. A resposta ao vídeo vem do Ator E, o mesmo que comentou que compraria o item compartilhado pela administradora se fosse um suéter de tricô. Esse ator comenta que aquela música faz parte de suas festividades todo

⁹⁶ Ver SANTA CLAUS IS COMING TO TOWN BY EDDIE CANTOR, 2014, *online*.

o ano, demonstrando uma identificação de um fã com o outro, ao gostarem da mesma canção. Já o Ator Q também demonstra querer o item compartilhado, mas não é possível saber se está se referindo à camiseta ou ao suéter, pois o mesmo escreve em inglês, não sendo possível identificar pronomes femininos ou masculinos.

Assim, pode-se perceber que todos os fãs analisados concordam e apreciam a imagem, situação diferente daquela da postagem 1, em que as opiniões divergiam. Mesmo que o monstro Cthulhu esteja retratado de forma diferente daquela descrita no conto original, e tenha uma aparência mais inofensiva, a imagem denota certa ironia, ao ser inspirada pelos “suéteres feios de Natal”, que voltaram à moda nesta década. Os fãs também demonstram ter muito interesse no produto em si, mesmo que não seja exatamente aquele do link postado pela administradora. Ao comentarem que preferiam que fosse um suéter de verdade, a mesma responde que vai pedir a uma loja especializada, para atender aos pedidos dos fãs. Isso é uma evidência da cooperação entre fãs, pois não era necessária uma resposta. Contudo, ela se prontificou a ajudar, e tornar o suéter com a estampa da postagem uma realidade.

Postagem 3

Esta postagem foi publicada no dia 29 de novembro de 2014. A administradora compartilha uma foto de um fã fantasiado na temática do monstro Cthulhu, unindo isso ao estilo *steampunk*. Escreve: “Cthulhu Steampunk Elegante, alguém?”. Também posta o link com a referência de onde encontrou a foto, no site DeviantArt⁹⁷.

⁹⁷ Disponível em: <<http://cthulhupillar.deviantart.com/art/my-full-outfit-as-Professor-Wheatley-496709355>>. Acesso em: 6 dez. 2014.



Figura 19 - Postagem 3

Fonte: Facebook. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/iaiacthulhufhtagn/photos/a.10151302912462035.1073741825.10252302034/10152394955812035/?type=1&theater>>; Acesso em: 1 dez. 2014.

Postagem 3 - Análise da Imagem

A postagem em questão também é uma criação de fã, dessa vez publicada originalmente no site DeviantART. Essa plataforma, conforme já apresentada no subcapítulo 3.2, tem como objetivo principal permitir que as pessoas publiquem os seus trabalhos em um local comum, em que os usuários possam interagir uns com os outros, tratando-se então de um SRS apropriado. Isso porque cada um cria um perfil e publica as suas produções artísticas, e pode se conectar com outros indivíduos, mas esse não é o objetivo principal do site. Assim, a administradora compartilha esse trabalho com os fãs da página, uma confecção de fantasia do monstro Cthulhu com influência direta do estilo *steampunk*.

O *steampunk*, que pode ser classificado como um estilo, um subgênero, ou uma subcultura oriunda da ficção científica, tem origens em escritores como Julio Verne e o próprio Lovecraft. Contudo, foi apenas nos anos 80 que o estilo foi finalmente consagrado como tal, por escritores como Jim Powers, K.W. Jeter (com o crédito de cunhar o termo *steampunk*), e James Blaylock, cujos livros

imaginavam um mundo alternativo, inspirado na era vitoriana. Já nos anos 90, o livro *The Difference Engine*, de William Gibson e Bruce Sterling, consagra o gênero ao retratar o século 19 e a criação dos computadores mecânicos. O conceito evoluiu para além da literatura quando aficionados em artesanato, designers de moda, e escultores passaram a criar elementos relacionados, como relógios de bolso, chapéus, e outros artigos de vestuário e decoração repletos de engrenagens e elementos da engenharia mecânica. Também se espalhou pela cultura pop, inclusive em filmes como *Sherlock Holmes* (versão de 2009) e videoclipes, como em “*Santa Claus Is Coming to Town*”, de Justin Bieber, um exemplo que coincidentemente tem relação com a análise da postagem anterior (WREN, 2013, *online*).



Figura 20 - Objetos relacionados ao steampunk

Fonte: Stories to Wear. Disponível em: <<http://www.stories2wear.com/2011/12/steampunk-inspiration/>>; Acesso em: 6 dez. 2014.

Logo, relacionando a imagem às categorias definidas, pode-se perceber algumas diferenças dessa para as duas postagens anteriores. 1) A narrativa não é o foco central dessa criação, haja vista que se utilizam apenas os elementos visuais relacionados ao monstro, e não há menção à história. 2) A imagem do monstro é modificada, mas diferentemente das postagens anteriores, não existem aspectos “fofinhos”. O que há é a mistura com o estilo *steampunk*, no qual o artista utiliza elementos para compor uma fantasia original, adicionando os tentáculos faciais do personagem Cthulhu a um braço mecânico, uma cartola

estilizada com engrenagens, óculos, e alguns relógios, bem como uma vestimenta inspirada na era vitoriana. 3) Não há mais a atmosfera de horror cósmico, haja vista que as próprias criações ligadas ao *steampunk* relacionam-se mais diretamente ao gênero de ficção científica. 4) Em relação à presença de personagens humanos do conto original, não existe nenhuma menção. Pode-se perceber que a figura criada pelo fã é de um humano com algumas deformidades, mas não é possível dizer que se trata de uma criação diretamente oriunda do conto original, pois não há correspondências diretas e essa imagem. 5) Como não há nada escrito na imagem, conclui-se que não há uso do vocabulário do conto. 6) Em relação aos elementos contemporâneos, é possível perceber o uso do estilo *steampunk*, popularizado entre os anos 80 e 90. Lovecraft previu esse estilo ao aproximar a ficção científica de seus trabalhos, como em “Sussurros na escuridão”, em que o autor fala de uma raça antiga que desenvolveu uma tecnologia para manter o cérebro ativo em um jarro, sendo capaz de viajar entre os planetas no além-túmulo. Contudo, em O Chamado de Cthulhu, o elemento de ficção científica não aparece de forma proeminente, sendo possível dizer que essa postagem também se relaciona a outras obras lovecraftianas como um todo.

Postagem 3 – Análise da conversação

Esta postagem conta com 35 comentários, sendo retirados os 15 principais. As interações se dão entre os dias 29 e 30 de novembro. Diferentemente das conversas anteriores, nesta não foi detectada nenhuma resposta a outros comentários, e há um número maior de marcações de amigos.

Ator A: 29 nov. 12:22	Nah, eu terei esse 
Ator B: 1 dez. 19:00	Ator C , Ator D !!!!
Ator E: 1 dez. 01:31	Ator F Ator G
Ator H: 30 nov. 12:47	Ator I
Ator J: 29 nov. 21:32	Ator K
Ator L: 29 nov. 21:10	Ator M
Ator N: 29 nov. 18:16	Steampunk arruína tudo.
Ator O: 29 nov. 14:50	Ator P , essas são duas coisas que eu gosto.
Ator Q: 29 nov. 13:32	Tosco, coisas steam punk fedem.
Ator R: 29 nov. 13:23	Ator S
Ator T: 29 nov. 12:14	Ator U
Ator V: 1 dez. 15:56	Santo Cthulhu! Um deus entre os homens!
Ator W: 1 dez. 02:41	Ator X
Ator Y: 30 nov. 20:22	Incrível ;)
Ator Z: 30 nov. 13:45	Isso é maravilhoso!

Figura 21 - Conversação da postagem 3

Fonte: Facebook. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/iaiacthulhufhtagn/photos/a.10151302912462035.1073741825.10252302034/10152394955812035/?type=1&theater>>; Acesso em: 1 dez. 2014.

Como pode ser observado, há uma quantidade grande de marcações de amigos nessa postagem. Dos 15 comentários, 9 são marcações, sendo que apenas uma tem algo escrito além do nome do amigo. Não se pode afirmar o porquê da natureza dos comentários se configurarem dessa forma, mas talvez seja pela popularidade do steampunk, e pela quantidade de fãs em torno dessa subcultura, o que faz com que muitos atores se lembrem de amigos e queiram dividir essa postagem. Contudo, não há nenhuma resposta, apenas curtidas nos comentários de marcação. Assim, há uma reciprocidade muito superficial em todas as interações desse tipo. O Ator O, ao marcar seu amigo, o Ator P, comenta que aquelas são duas coisas das quais gosta: Cthulhu e *steampunk*, o que leva a outro ponto interessante nesta análise. Assim como na primeira postagem, nem todos os fãs apreciam esta. Ainda que as marcações de amigos indiquem que existe certo grau de apreciação, há alguns comentários que demonstram descontentamento.

O Ator A, ainda que não diga explicitamente que não gosta da imagem, posta uma fotografia de uma máscara com tentáculos, de aparência assustadora, e comenta que terá a mesma. O que pode ser percebido é o uso da expressão “Nah” (A mesma em inglês), que demonstra certo desdém em relação à foto postada. Já o Ator N se mostra mais enfático ao afirmar que considera o “*steampunk* arruína tudo” um estilo que “estraga” qualquer coisa. O Ator Q também compartilha dessa opinião, por dizer que coisas relacionadas ao *steampunk* não são legais. Assim, bem como na primeira postagem, não são todos os fãs que concordam com a administradora. Há, porém, as manifestações positivas, que vão além das marcações de amigos.

O Ator V comenta que o personagem retratado na imagem é um “deus entre os homens”, o que pouco tem a ver com a postagem em si, mas ao mesmo tempo não é uma manifestação negativa, e sim uma exclamação de que o que está retratado ali é interessante e agrada o fã. Os Atores Y e Z elogiam o trabalho realizado pelo fã da fotografia, utilizando palavras muito positivas, como “incrível” e “maravilhoso”. Logo, ainda que o *steampunk* não seja ponto pacífico entre os fãs da página, ainda se mostra muito popular e também aceito por uma grande parte dos admiradores do monstro Cthulhu e das obras lovecraftianas.

Postagem 4

A postagem a seguir foi compartilhada no dia 20 de novembro de 2014, e trata de um link direcionado a uma loja virtual, e o produto é um botom, no qual se vê escrito “Vote Cthulhu. Por que escolher o menos perverso?” A administradora também adiciona uma pergunta na postagem: “Prontos para 2016?”. Assim, esta postagem relaciona-se às eleições presidenciais nos Estados Unidos, que irão ocorrer no ano ao qual ela se refere (<http://oglobo.globo.com/mundo/eleicao-nos-estados-unidos-termometro-para-disputa-presidencial-de-2016-14444757>). Assim, sem se mostrar partidária, faz uma brincadeira entre um assunto atual: as eleições presidenciais e o monstro Cthulhu.



Figura 22- Postagem 4

Fonte: Facebook. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/iaiacthulhufhtagn/posts/10152379745917035>>; Acesso em: 1 dez. 2014.

Postagem 4 - Análise da Imagem

A ideia de incitar os fãs do monstro a votarem nele nas eleições não é nova. De fato, em uma sociedade democrática em que se criticam os líderes, esse tipo de manifestação é corriqueiro. Isso será mais evidente na análise de conversação, em que alguns fãs comentam ter um pacote da campanha do

Cthulhu para Presidente nos anos 90. Logo, pode-se notar que não é algo novo, mas sim que ressurgiu principalmente nas épocas eleitorais. Em novembro deste ano ocorreram eleições legislativas e para governador nos EUA, e essas impulsionaram as discussões acerca dos presidenciáveis em 2016. Assim, a postagem da administradora tem relação direta com esse acontecimento, pois se dá logo após o fim das eleições deste ano (BARBOSA, 2014, *online*). O botom em questão é comercializado na loja online Game Master Dice, e traz uma descrição que comenta essa ideia das eleições, e como as pessoas veem os candidatos:

Você está cansado de ter que se comprometer com suas convicções? Você quer um político que segue até o fim com sua campanha, para variar? Você está farto com essa farsa de duas caras inerente às eleições democráticas? Não procure mais – você pode finalmente mostrar seu apoio a um candidato que não muda de ideia nos problemas. Cthulhu é “... um polvo, um dragão, e uma caricatura humana... Uma mole, tentacular cabeça em cima de um grotesco corpo escamoso com asas rudimentares.” Não somente isso, mas ele é consistentemente perverso em todos os problemas. Com Cthulhu, o que você vê é o que você recebe! (tradução nossa⁹⁸)

Logo, pode-se notar que há uma forma satírica de lidar com as eleições, também trazendo um tom de crítica aos candidatos e ao sistema democrático. O uso da figura do monstro Cthulhu como um candidato que é perversamente honesto funciona tanto como uma manifestação de humor quanto de uma crítica. Assim, referindo-se às categorias, percebe-se que, mesmo não sendo um desenho ou uma fotografia, traz algumas observações interessantes. 1) Em relação à narrativa, não há menção sobre ela no botom, e apenas o nome do monstro Cthulhu é utilizado. Pode-se perceber, no entanto, que há o uso da palavra “perverso”, dando a entender que o personagem é mau, o que não é exatamente o que aponta Lovecraft em seu conto, pois define Cthulhu como uma criatura que não conhece o bem e o mal, apenas o caos, e sua insurgência no mundo atual traria justamente isso. Logo, essa expressão demonstra uma simplificação do papel do monstro em relação ao conto original. 2) Como o botom é uma paródia dos produtos distribuídos nas eleições, ele não traz a imagem do

⁹⁸ “*Are you tired of having to compromise on your convictions? Do you want a politician who follows through with his campaign promises for once? Are you fed up with the two-faced trickery inherent in democratic elections? Look no further—you can finally show your support for a candidate who doesn't flip-flop on the issues. Cthulhu is "...an octopus, a dragon, and a human caricature.... A pulpy, tentacled head surmounted a grotesque scaly body with rudimentary wings." Not only that, but he's consistently evil on all the issues. With Cthulhu, what you see is what you get!*” (VOTE CTHULHU BUTTON, 2014, *online*)

monstro, muito menos a cor verde que tradicionalmente é utilizada pelos fãs em suas criações. As referências de cores relacionam-se diretamente àquelas utilizadas pelos dois partidos dos EUA, vermelho, branco e azul, as mesmas da bandeira do país. 3) Há a diluição da atmosfera de horror cósmico, que não é evidente nesse botom. 4) Bem como as outras imagens analisadas, não há presença de personagens humanos do conto original. A menção que é feita é apenas ao monstro Cthulhu. 5) Não são utilizados termos do conto original. 6) Em relação aos elementos contemporâneos, pode-se perceber a sátira realizada acerca das eleições, colocando o personagem como candidato plausível para o governo dos Estados Unidos, e utilizando uma comunicação visual semelhante àquela usada nas campanhas eleitorais, como pode ser visto nas imagens a seguir:



Figura 23 - Botom da campanha dos Republicanos

Fonte: Pinmart. Disponível em: <<http://www.pinmart.com/political-pins/Vote-Republican-Pin.aspx>>; Acesso em: 6 dez. 2014.



Figura 24 - Botom da campanha dos Democratas

Fonte: Zazzle. Disponível em: <<http://www.zazzle.com.br/democrat+bot%C3%B5es>>; Acesso em: 6 dez. 2014.

Percebe-se a semelhança muito próxima entre os dois partidos, haja vista que as cores são parecidas, e se faz uso da bandeira dos Estados Unidos. Comparando com a imagem da postagem original, nota-se que há uma

apropriação direta desse estilo. Há outras manifestações relacionadas ao monstro Cthulhu e eleições, que será detalhada na análise da conversação.

Postagem 4 – Análise da conversação

A conversação a seguir conta com 17 comentários no total, e os 15 coletados se deram entre os dias 20 e 27 de novembro. Diferente da conversação anterior, não há marcações de amigos. O que pode ser visto é uma marcação de página, recurso semelhante àquele relacionado aos amigos, mas nesse caso marca uma página. Há também mais opiniões sendo emitidas que na conversa anterior, o que enriquece a análise.

Ator A: 20 nov. 23:21	Eu tenho um pacote da campanha Cthulhu para Presidente dos anos 90.
Ator B: 21 nov. 03:17	Eu também! :-D
Ator C: 27 nov. 15:31	Ainda tenho o meu que eu fiz como parte de uma campanha do Cthulhu para presidente em um concurso para mago em... 1996?
Ator D: 20 nov. 23:38	Sem mais anos! Sem mais anos!
Ator E: 21 nov. 00:52	
Ator F: 21 nov. 03:19	Não sei. Dadas as opções humanas, Cthulhu pode muito bem ser o Menos Perverso.
Ator G: 21 nov. 09:24	Não importa o que aconteça, Cthulhu SEMPRE ganha.
Ator H: 21 nov. 01:19	“Por que votar no menos perverso?”
Ator I: 21 nov. 01:08	Você tem o meu voto!
Ator J: 22 nov. 17:38	Agora apenas pegue óculos 3D...
Ator K: 22 nov. 17:38	Ele tem o meu voto...!
Ator L: 21 nov. 18:30	“ Páginas slogan får kamp til stregen her”
Ator M: 21 nov. 09:41	Por que escolher o menos “chili ⁹⁹ ”?
Ator N: 21 nov. 03:39	Nesses dias não tenho certeza se você pode chamá-los (<i>dem, gop¹⁰⁰</i> etc) de “menos” perversos...
Ator O: 20 nov. 23:35	Fato

Figura 25 - Conversação da postagem 4

Fonte: Facebook. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/iaiacthulhufhtagn/posts/10152379745917035>>; Acesso em: 1 dez. 2014.

⁹⁹ A palavra “chili”, no inglês, pode ter significados diferentes, como a pimenta do tipo Chili, representando algo apimentado, ou então uma expressão relacionada à palavra “chill”, do inglês, que significa frio, insensível, ou até tranquilo demais. Por conta dessas variações, optou-se por manter o original.

¹⁰⁰ Nesse caso, o Ator N se refere aos partidos Democrata e Republicano - comumente chamado de GOP, “Grand Old Party” (GRACE, 2002, *online*).

O primeiro comentário, do Ator A, relaciona-se ao que foi falado no início da análise dessa postagem: que as sátiras de fãs, relacionando eleições ao monstro Cthulhu, não são novas. Segundo esse fã, ele possui um pacote da campanha “Cthulhu para Presidente” dos anos 90, ou seja, é algo que foi idealizado há mais de duas décadas. O Ator B responde ao comentário, dizendo que também possui, e o Ator C que tem um conjunto que fez para um concurso, aproximadamente em 1996. Logo, o uso do personagem como candidato veio antes da popularização das SRSs.

O Ator D comenta com a expressão em inglês “No more years”, utilizada pelos democratas, partido de oposição ao presidente Obama. Contudo, também pode ser remetida à ideia de que, se Cthulhu for eleito, a humanidade sucumbirá, o que traria o mundo de volta à era dos éons, citada por Lovecraft em seu conto. Não há, porém, como definir se o Ator D de fato se refere aos éons ou se apoia o partido dos democratas.

Já o Ator E responde com uma imagem que diz: “Não me culpe, eu votei no Cthulhu”. Esta é uma das criações de fãs acerca da temática das eleições, e paródia do cartaz de Obama:



Figura 26 - Cartaz da campanha de Barack Obama
Fonte: Obey. Disponível em: <<http://www.obeygiant.com/headlines/obama-ebay-disappointment>>; Acesso em: 6 dez. 2014.

Há muitas variações dessas manifestações de fãs, mas geralmente têm o mesmo objetivo: satirizar as campanhas eleitorais, questionando por que votar no menos perverso. O Ator E responde à postagem de forma recíproca,

relacionando a imagem ao que a administradora postou, e também compartilhando uma nova referência com os outros fãs. Já o Ator F discorda da postagem de forma irônica, dizendo que, dadas as opções, Cthulhu pode não ser o menos perverso. No mesmo tom da postagem, o Ator F satiriza a situação eleitoral ao comentar que os candidatos que existem podem ser mais perversos que o personagem. É o mesmo que comenta o Ator N, que cita os partidos existentes nos EUA e duvida que atualmente seja possível dizer que são menos perversos. Já o Ator G demonstra seu descrédito nas eleições quando diz que o monstro sempre ganha, não importa o resultado das mesmas. Pode-se perceber nesse comentário também a consciência da narrativa original, quando o ator diz que Cthulhu venceria, não importando o que a humanidade desejasse.

O Ator H repete a frase existente no boton, com a mudança na palavra “votar” em vez de “escolher”. Contudo, é uma demonstração de que apreciou a postagem, pois não comentou nada negativo. O Ator J faz um comentário que aparentemente não tem muito sentido relacionado à postagem e, portanto, não será levado em consideração. Já os Atores I e K comentam algo semelhante, que o monstro Cthulhu tem o voto deles. Nesse caso, ambos concordam com a imagem e manifestam o seu apoio ao candidato fictício.

Já o Ator L comenta em dinamarquês e, por conta disso, sua tradução encontra-se dificultada. Ele marca, porém, não um amigo, mas uma página, provavelmente relacionada à política. É interessante observar que não é apenas o grupo de fãs estadunidenses que concordam com a postagem e que interagem com a mesma. Há usuários de diversas nacionalidades interagindo na página, mas normalmente o fazem em inglês, para que a conversa seja facilitada. Esse, no entanto, aparentemente se refere à página e, por isso, não viu necessidade de utilizar o inglês.

O Ator M faz uma piada com a frase do boton, perguntando por que escolher o menos “chili” - foi explicado em nota que possui mais de um sentido. De qualquer forma, é uma demonstração de concordância com a situação de humor da postagem. O Ator O comenta que a postagem é um fato, concordando com o que foi postado pela administradora. Assim, no que tange às conversações dessa postagem, pode-se perceber que os fãs concordam e apreciam a mesma. Além disso, já estão familiarizados com essa forma de satirizar as eleições, e inclusive já tiveram pacotes dessa campanha em outras

votações. Outros fãs, como o Ator E, trazem contribuições no que diz respeito a outras imagens relacionadas à postagem.

Postagem 5

A postagem em questão foi publicada no dia 17 de novembro de 2014, e trata-se de um compartilhamento realizado pela administradora a partir de um site de tirinhas, Optipess¹⁰¹. Por se tratar de um compartilhamento de link, a imagem fica cortada nessa forma de exibição, sendo necessário que ela seja mostrada com mais detalhes. Na descrição: “Será que eles poderiam fazer um telefone do tamanho de uma tela IMAX? Ou duas, para que se esteja do lado seguro”. Nesse caso, a administradora fala como se fosse o monstro Cthulhu:



Figura 27 - Postagem 5

Fonte: Facebook. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/iaiacthulhufhtagn/posts/10152372928032035>>; Acesso em: 1 dez. 2014.

¹⁰¹ Disponível em: <www.optipess.com>. Acesso em: 6 dez. 2014.

Postagem 5 - Análise da Imagem



Figura 28 - Imagem isolada postagem 1

Fonte: Optipess. Disponível em <<http://www.optipess.com/2014/11/17/cthulhu%E2%80%99s-call/>>; Acesso em: 1 dez. 2014.

A tirinha apresenta o monstro Cthulhu prestes a atacar humanos em uma cidade contemporânea. No primeiro quadro, ele diz: “Tremam diante de mim, humanos insignificantes! Preparem-se para o eterno tormento...”. No segundo, o personagem olha para os humanos e todos estão olhando para os seus smartphones. No terceiro, Cthulhu aparece, refletindo sobre isso, e no último pergunta a uma das pessoas: “Isso é... o novo iDroid Lumia?”. Pode-se perceber que a aparência do personagem, que nos primeiros quadros parece ser semelhante à descrita por Lovecraft no conto, abrandando-se nos últimos dois quadros, em que é retirada de seu semblante a maldade, demonstrando que ele não representaria mais perigo algum.

Assim, relacionando a imagem às categorias, observa-se que: 1) A narrativa original não é o foco central da tirinha, pois se trata de uma continuação, em que Cthulhu acorda nos tempos atuais, se depara com as tecnologias existentes, e se interessa por elas; 2) A imagem do monstro inicialmente corresponde ao descrito no conto, mas sua expressão se modifica no meio da tirinha, tornando-se mais amena. Cthulhu é retratado realizando uma atividade do conto, ao acordar de seu sono eterno e tentar destruir a cidade, mas isso logo é desconstruído quando ele se interessa pelo smartphone; 3) A atmosfera de horror cósmico se dilui, haja vista que o tema da imagem é humorístico, e busca justamente trazer a inversão dos estilos; 4) Não há a presença de personagens humanos do conto original; 5) Não são utilizados termos do conto original, tendo em vista que o personagem Cthulhu não fala nenhuma língua humana, e que a linguagem é transportada para os dias atuais; 6) Em relação às referências a

elementos contemporâneos, é possível perceber a referência aos smartphones mais populares no mercado, como o iPhone, o Nokia Lumia, e ao sistema operacional mobile Android – Cthulhu pergunta ao humano se o modelo é “iDroid Lumia”.

Assim, o personagem se encontra descontextualizado, transportado aos dias atuais em plena era da informação. O intuito é modificar a imagem do mesmo ao focar no humor e na humanização do personagem, pois ele, tal como os mortais, também se interessa por smartphones e tecnologia, a ponto de desistir de seu propósito (destruir a humanidade) por um instante. A própria mudança no olhar, nos últimos quadrinhos, traz a noção de que há uma tentativa de tornar o monstro inofensivo e engraçado – aspecto que é muito diferente daquele apresentado no conto original.

Postagem 5 - Análise da conversação

A conversação a seguir foi traduzida, e o nome dos atores foi preservado. As imagens originais encontram-se na seção de anexos. As conversas nessa postagem, na data da coleta, totalizam em 6, e se deram entre os dias 17 e 18 de novembro. Há menos comentários do que nas postagens anteriores. O que se pode inferir, nesse caso, é que a forma com a qual a exibição automática do Facebook mostrou a história em quadrinhos, cortando-a, tornou a postagem menos atrativa para as pessoas, ocasionando uma diminuição no número de comentários.

Ator A: 18 nov. 11:00	Lololol
Ator B: 17 nov. 21:20	Ator C
Ator D: 17 nov. 23:22	<p>"...and from some undetermined point... had come a voice that was not a voice a chaotic sensation which only fancy could transmute into sound, but which he attempted to render by the almost unpronounceable jumble of letters..."</p> 
Ator E: 17 nov. 17:49	Até os deuses antigos não querem Apple :-)
Ator F: 17 nov. 17:23	Ator G
Ator G: 17 nov. 17:38	(Resposta à marcação) Eu sempre pensei que a continuação para aquela história deveria ser Cthulhu liga de volta.

Figura 29 - Conversação da postagem 5

Fonte: Facebook. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/iaiacthulhufhtagn/posts/10152372928032035>>; Acesso em: 1 dez. 2014.

Essa conversação é caracterizada basicamente por laços fracos, e conta com reciprocidade, principalmente em relação à autora da postagem, pois se relaciona à tirinha. Há também duas marcações de amigos, sendo que uma delas é respondida. Dentro da conversa também foi postada uma imagem, que se relaciona ao conteúdo da postagem. O Ator A comenta com “Lololol”, que em inglês simboliza uma risada, de forma que demonstra apreciar a tirinha e, conseqüentemente, concordar com ela. Já o Ator B marca um amigo, mas ele não responde. Isso pode ocorrer dentro da conversação por muitos motivos, inclusive pelo fato de que o amigo ainda não pôde acessar o Facebook e interagir. O Ator D, em vez de escrever algo, posta uma imagem:



Figura 30 - Comentário isolado postagem 5

Fonte: Facebook. Disponível em:

<https://www.facebook.com/iaiacthulhufhtagn/posts/10152372928032035>; Acesso em: 1 dez. 2014.

A imagem conta com um trecho original do conto de Lovecraft, do qual a pesquisadora optou por extrair a mesma passagem da versão traduzida para o português:

“[...] e de algum ponto abaixo indeterminado veio uma voz que não era uma voz; uma sensação caótica que somente a imaginação poderia ter transmutado em som, mas que ele se empenhou em interpretar como uma confusão quase impronunciável de letras [...] (LOVECRAFT, 2011, p. 34)”.

Abaixo, aparecem Cthulhu e o personagem de filmes de terror Jason, em uma ligação. Cthulhu utiliza uma gíria em inglês muito informal para cumprimentar Jason, algo como a expressão “e aí”, do português. Embaixo, há uma assinatura “Choptoberfest 3”, um festival country que conta com competições de serrar troncos, música, e comida, realizado no outono na cidade de Spring Arbor, nos Estados Unidos¹⁰². Logo, trata-se de um cartaz promocional desse festival. O Ator D postou essa imagem, que se relaciona com a tirinha, por

¹⁰² Ver FALL ACTIVITIES: CHOPTOBERFEST, 2011, *online*.

conter elementos cômicos e semelhantes a quadrinhos, bem como uma mudança na forma com a qual o monstro Cthulhu é visto e contextualizado.

Já o Ator E manifesta sua opinião em relação à marca Apple, ao dizer que até os deuses antigos não querem o produto. Em seguida, insere um *emoticon* de um rosto feliz, deixando claro que é uma brincadeira. Esse ator responde diretamente à postagem, pois expressa uma posição relacionada a uma forma de repúdio a uma marca e, ao mesmo tempo, se relaciona com a tira, pois o monstro Cthulhu se mostrou interessado por um modelo fictício que não era da marca Apple. É interessante observar que é o único comentário que conta com 4 curtidas. Essa também é uma forma importante de interação, pois demonstra que os outros fãs concordam ou gostam do que o ator diz. As demais postagens anteriores não contam com nenhum curtir.

O Ator F marca um amigo, que responde. Nesse caso, ele realiza um exercício criativo ao pensar em continuações para a história – não fica claro, porém, se é com relação ao conto original ou à tirinha. O importante a ser observado é que o conto está em movimento, o que é expresso por esse fã na forma de pensar em novas narrativas a partir de uma existente. Outra questão interessante é a reciprocidade e o indicativo de um laço um pouco mais forte que os anteriores, já que não há apenas a resposta, mas também ambos os amigos curtem o comentário um do outro. Não se pode inferir, por meio de dois comentários, qual é a relação entre os dois atores, mas o que é interessante aqui é a noção de que a página é um ponto de encontro não apenas para pessoas que não se conhecem, mas também é uma forma de interagir com os amigos na rede. O Ator F, ao marcar o amigo, deixa claro que gostaria de dividir essa informação, e isso se torna muito fácil de ser realizado graças aos mecanismos do SRS. O Ator G, ao responder, também realiza um trabalho interpretativo acerca da imagem que viu, expressando sua opinião ao amigo.

No geral, as conversações nessa postagem se mostraram diversas, mas se pode compreender que há alguns pontos de atenção. Os fãs não criticam a postagem e concordam com ela, manifestando opiniões. O monstro Cthulhu é reconhecido pelos fãs dentro desse contexto como algo aceitável, e esses não relacionaram o que estava escrito com aspectos do conto original, destacando o personagem do contexto inicial, e trabalhando em concordância com a tirinha. Também buscaram, como no caso da imagem postada nos comentários pelo

ator D, referências externas ao Facebook, para compartilhar com os outros fãs. A motivação é difícil de ser detectada, mas infere-se que o ator realizou essa interação com o intuito de divulgar algo que considerou pertinente aos outros que curtem a página. Ao mesmo tempo, o ator D também traz uma referência muito semelhante àquela da tirinha, com um início plausível no nível do conto original, mas com uma virada humorística, fazendo-se valer de outras referências, como o personagem Jason. Percebe-se que aqui Cthulhu interage com outras esferas do entretenimento e do consumo, sendo transportado à era contemporânea. Há também o exercício dos fãs de criar novas histórias, inspirando-se na imagem postada, como foi o caso do ator G.

Postagem 6

A seguinte postagem foi compartilhada pela administradora no dia 16 de novembro de 2014, e se trata do compartilhamento de uma fotografia tirada por um fã e postada no site DeviantART. A Administradora escreve: “Eu acho que a Polônia precisa de mim! Vote nos Deuses Antigos pelo *deviantartist* KingOvRats”. Nesse caso, ela escreve como se fosse o monstro Cthulhu. Também há a sátira em relação às eleições, assim como na Postagem 4, mas é relacionada às eleições na Polônia.

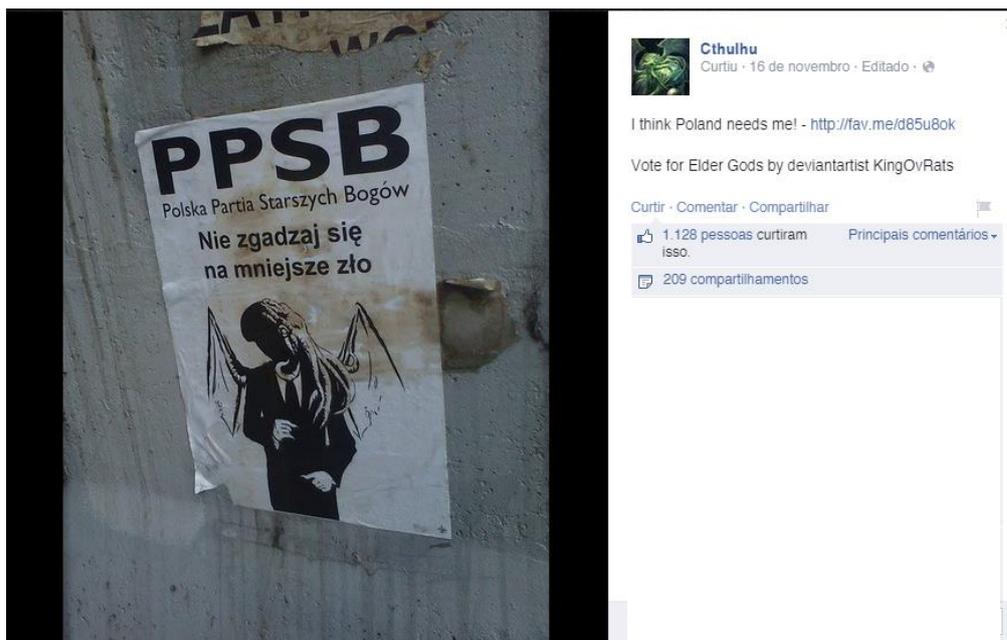


Figura 31 - Postagem 6

Fonte: Facebook. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/iaiacthulhufhtagn/photos/a.10151302912462035.1073741825.10252302034/10152372247197035/?type=1&theater>>; Acesso em: 1 dez. 2014.

Postagem 6 – Análise da Imagem

A fotografia em questão foi tirada por um fã, que postou no DeviantART, por conta das eleições na Polônia, que, segundo o autor da postagem, estavam chegando¹⁰³. Logo, não foi esse fã quem fez o cartaz, sendo ele o autor apenas da fotografia. A ideia dessa imagem assemelha-se muito àquela da postagem 4, mas, dessa vez, com uma identidade visual diferente, por tratar-se de uma sátira em um contexto diferente do estadunidense. Na conversação da postagem há uma tradução do que está escrito no cartaz: “Partido Polonês dos Deuses Antigos. Não se contente com o menos perverso”. Logo, ainda que a língua e o país sejam diferentes, a ideia transmitida nessa imagem é a mesma da postagem 4, demonstrando que o pensamento em relação à democracia não é muito diferente entre os dois países.

Sobre as categorias, percebem-se algumas diferenças em relação à forma com a qual a imagem da postagem 4 é composta. 1) Em relação à narrativa original, mantêm-se a mesma ideia da imagem 4, em que há essa ideia de que o monstro Cthulhu é mau, perverso. 2) A imagem do personagem Cthulhu

¹⁰³ Disponível em: <<http://kingovrats.deviantart.com/art/Vote-for-Elder-Gods-493538420>>. Acesso em: 6 dez. 2014.

aparece, mas com algumas modificações. Ainda que não traga traços “focos”, como nas análises anteriores, o monstro aparenta bastante antropomorfizado, com mãos humanas, e, inclusive, vestindo terno. Contudo, seu rosto e suas asas evidenciam as características mais marcantes do monstro, havendo ainda um pouco da descrição do conto original. 3) A atmosfera de horror cósmico dá lugar ao tom satírico em relação às eleições, sendo diluída. 4) Apesar de o monstro Cthulhu ser retratado como um ser metade humano metade polvo com asas, não há menção alguma aos personagens humanos do conto lovecraftiano. 5) Quanto ao uso de expressões vindas do conto original, percebe-se a presença do uso da expressão “Deuses Antigos”, que é utilizada por Lovecraft. Isso já demonstra certo conhecimento acerca da obra, ainda que o uso da palavra perverso seja um tanto impreciso. 6) Quanto ao uso de elementos contemporâneos, pode-se perceber a forma com a qual o monstro é retratado - com um terno -, demonstrando que a imagem é bem atual. Além disso, a própria temática das eleições traz uma ideia atual, assim como aquela retratada na postagem 4.

Postagem 6 – Análise da Conversação

A conversação a seguir conta com 31 comentários. Os 15 extraídos da mesma foram escritos entre os dias 16 e 18 de novembro de 2014. Um ponto interessante a se observar nessa análise é a grande presença de fãs da Polônia. Ainda que suas identidades tenham sido ocultadas, a pesquisadora realizou uma pesquisa entre os perfis e chegou a esta constatação, que será mais bem detalhada a seguir.

Ator A: 16 nov. 13:13	“Partido Polonês dos Deuses Antigos. Não se contente com menos perversão”
Ator B: 17 nov. 12:07	“com o menos perverso” <i>jeszcze lepiej</i> ¹⁰⁴
Ator C: 16 nov. 13:09	Saudações da Polônia! (Varsóvia – Polónia)
Ator D: 16 nov. 13:24	Você tem o meu voto
Ator E: 16 nov. 13:33	Cthulhu come “1d4 pierogis” por round.
Ator F: 16 nov. 14:27	Nós precisamos apenas da Igreja Polonesa dos Deuses Antigos agora...
Ator G: 23 nov. 09:02	Ator H (ambas da polônia)
Ator I 18 nov. 13:03	
Ator J 17 nov. 09:49	Ator K :DDD (ambos da polônia)
Ator L 16 nov. 21:40	
Ator M 16 nov. 17:48	Ator N :0
Ator O 16 nov. 17:35	Saudações aos Mitos
Ator P 16 nov. 15:01	Polônia realmente precisa do Cthulhu! (Nascida na Polônia)
Ator Q 16 nov. 14:30	Ator R
Ator S 16 nov. 13:37	Ator T , certifique-se de votar nele! (Polonês)

Figura 32 - Conversação da postagem 6

Fonte: Facebook. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/iaiacthulhufhtagn/photos/a.10151302912462035.1073741825.10252302034/10152372247197035/?type=1&theater>>; Acesso em: 1 dez. 2014.

¹⁰⁴ De acordo com o tradutor do Google, essa expressão, oriunda do polonês, significa “melhor”.

Os Atores A e B, nessa conversa, atuam como os tradutores da postagem, para que outros fãs, que não são poloneses, compreendam o que está escrito no cartaz. O Ator A, de nacionalidade brasileira, faz uma tentativa de tradução, enquanto o Ator B, polonês, corrige uma imprecisão. Ambos não foram solicitados a transcrever para o inglês, mas sentiram essa necessidade de contribuir com os demais fãs da página. Além disso, o segundo ator não responde de forma rude ao comentário do Ator A, apenas complementa de forma a passar a informação correta aos colegas de página.

Dentre os 15 comentários, foi constatado, por meio de uma busca em seus perfis, que 7 pessoas são nascidas ou residentes da Polônia. Isso demonstra a variedade de fãs ao redor do mundo, em que, basta uma postagem ser mais localizada, para que as pessoas do país em questão comentem. Assim, falando especificamente desses indivíduos e do que eles comentaram, observa-se que o Ator C envia “saudações” do país de onde está escrevendo. Os Atores G, H, J, e K são poloneses também, e realizam as marcações de amigos. O ator J ainda insere *emoticons* com sorriso, para demonstrar que é algo que lhe agrada. Em ambas as marcações, os dois atores marcados curtem o comentário original. O Ator P comenta que a Polônia precisa do monstro Cthulhu, demonstrando que a postagem foi positiva. Já o Ator S, que não é polonês, marca um amigo que é, e orienta-o a votar no personagem nas eleições de seu país. Logo, pode-se perceber que todos os fãs da Polônia analisados apreciaram a postagem e concordaram com a imagem, manifestando, inclusive, o contentamento em ver que seu país está incluído na página. Há também o Ator F, que não é da Polônia, mas aparentemente fala como se fosse desse país, dizendo que precisam da “Igreja Polonesa dos Deuses Antigos”.

Em relação aos outros fãs, de nacionalidades distintas, pode-se notar algumas semelhanças nos comentários com aqueles da postagem 4. Como o Ator D, que diz que o monstro tem o voto dele, bem como os Atores I e K da postagem 4. Há também dois comentários de imagem que se assemelham, como o do Ator I - em que está escrito: “Todos vocês filhos da p*ta precisam do Cthulhu”, o que traz uma ideia de que não importa o governo ou o país envolvido, toda a humanidade precisa do monstro – e o do Ator G da postagem 4 - que diz que Cthulhu sempre ganha, independente do que aconteça. Já o Ator L posta a mesma imagem que o Ator E da postagem 4. Isso demonstra que essa é bem

difundida entre os fãs, e, quando é postada fazendo relação à política, alguns indivíduos se lembram da mesma e inserem nos comentários.

Há também mais duas marcações de amigos - dos Atores M e N – em que o ator M marca e ainda insere um *emoticon* de surpresa. E também entre os Atores Q e R. Ambos os amigos marcados curtem o comentário. É interessante observar que esses pares não são poloneses, mas realizaram a ação mesmo assim. Isso significa que, mesmo que a língua escrita no cartaz não seja acessível para todos, a mensagem principal, de ironizar a situação política utilizando o personagem Cthulhu, é universal.

Em relação ao comentário do Ator E, não foi possível para a pesquisadora que o mesmo fizesse sentido, de modo que ele será ignorado. Já o Ator O faz um comentário enviando saudações aos Mitos, o que demonstra que o mesmo conhece a obra de Lovecraft, mesmo que não seja possível saber qual é o grau desse conhecimento. Ainda assim, a utilização dessa expressão demonstra que esse fã sabe mais sobre a obra lovecraftiana, além do monstro Cthulhu somente.

Logo, nessa conversação foi possível perceber a universalidade do tema “Cthulhu e política”, bem como a existência de fãs em diferentes localidades do mundo, todos compreendendo e interagindo com a postagem. Além disso, foram vistas algumas semelhanças nos comentários da postagem 4, que trata do mesmo tema, mas em outro país, o que ilustra essa capacidade universal da criação a partir dessa temática. Também foi possível notar o contentamento entre os fãs poloneses ao perceber que a administradora contemplou-os, postando uma imagem relacionada a esse país. E, em adição, foi possível ver que os outros fãs não se sentiram excluídos, e participaram ativamente nos comentários, gerando uma atmosfera amigável.

Postagem 7

A seguinte postagem foi realizada no dia 14 de novembro de 2014, e trata-se de um compartilhamento de uma imagem postada pela própria administradora em 29 de março de 2013. Assim, trata-se de uma “repostagem”. Contudo, isso aparentemente não se mostrou um problema para os fãs, haja vista que não há comentários que acusem a postagem de ser repetida. Não há nenhum enunciado

escrito pela dona da página. Na imagem, lê-se, em branco: “Agradeça Cthulhu, é sexta-feira!” e, abaixo, no balão: “Por que não Zoidberg?”.



Figura 33 - Postagem 7

Fonte: Facebook. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/iaiacthulhufhtagn/posts/10152369219252035>>; Acesso em: 6 dez. 2014.

Postagem 7 – Análise da imagem

Essa imagem é a união de dois *memes* diferentes. O primeiro é relacionado à sexta-feira. A expressão, “Thank God it’s Friday”, comumente utilizada na língua inglesa, popularizou-se com o filme homônimo, lançado em 1978, e contava com Donna Summer e Jeff Goldblum¹⁰⁵. Também abreviada para TGIF, expressão que demonstra alívio por que a semana está acabando, e que a sexta chegou, para que a pessoa possa descansar ou se divertir. A partir disso, na era da cibercultura e dos SRSs, começaram a surgir variações, inserindo não apenas Deus, mas qualquer personagem, criatura, pessoa famosa

¹⁰⁵ Ver ATÉ QUE ENFIM É SEXTA-FEIRA, [201-], *online*.

que se possa imaginar. A seguir, um exemplo desse *meme*, relacionado a cachorros.



Figura 34 - Agradeça ao cachorro, é sexta-feira!

Fonte: Imgarcade. Disponível em: <<http://imgarcade.com/1/its-friday-dog-pictures/>>; Acesso em: 7 dez. 2014.

A imagem postada pela administradora da página Cthulhu tem como uma das referências essa expressão, em que se substitui a palavra Deus por Cthulhu. Ao fundo, o monstro em si aparece em uma forma bem fiel à descrição de Lovecraft, mas a imagem conta com outro personagem sobreposto. Trata-se de Zoidberg, um alienígena semelhante a um crustáceo, e com o rosto tentacular, um dos personagens do desenho animado voltado para o público adulto “Futurama”, criado por Matt Groening, o mesmo que idealizou “Os Simpsons”. Futurama conta a história de Fry, um entregador de pizza que acorda no século 31, após um acidente criogênico em um laboratório. Ele viaja com criaturas alienígenas a bordo de uma nave de entregas, e Zoidberg é um dos seus companheiros¹⁰⁶. Esse é um alien da raça dos Decapodians, e é o médico desastrado da equipe, sempre buscando ser aceito no grupo¹⁰⁷.

A origem do *meme* “Why not Zoidberg” (Por que não Zoidberg) surgiu em 2011, no site Quickmeme¹⁰⁸, quando um usuário postou a imagem do personagem e a frase: “You call that an ink defense? Blughidihlgidgldgdd...”

¹⁰⁶ Ver FUTURAMA, 2014, *online*.

¹⁰⁷ Ver DR. JOHN A. ZOIDBERG, 2014, *online*.

¹⁰⁸ Disponível em: <<http://www.quickmeme.com/>>. Acesso em: 7 dez. 2014.

(Você chama isso de defesa de tinta? Blughidihlgidgldgdd...). No mesmo dia, uma pessoa criou uma postagem no Reddit com a seguinte imagem, postada por outro usuário na página Quickmeme:



Figura 35 - Origem do meme Zoidberg

Fonte: Know Your Meme. Disponível em: <<http://knowyourmeme.com/memes/futurama-zoidberg-why-not-zoidberg#fn3>>; Acesso em: 7 dez. 2014.

A imagem mostra o personagem e um fundo colorido, e ele diz a seguinte frase: “Precisando de um novo *meme*? Por que não Zoidberg?”. Assim, a imagem e as suas variações foram se espalhando na internet até tornarem-se tão populares que a própria FOX, emissora que possibilitou a criação de Futurama, utilizou, em 2013, a expressão em uma propaganda relacionada à venda do DVD com a sétima temporada do desenho animado. Nessa, Zoidberg canta: “Então se você vai gastar dinheiro com alguma coisa, por que não Zoidberg?”¹⁰⁹. Assim, a lógica desse meme é sempre adicionar o personagem de forma a sugerir que ele participe de algo. Por conta de suas características semelhantes ao monstro Cthulhu, ele é utilizado em *memes* relacionados à criação de Lovecraft, a exemplo da imagem a seguir:

¹⁰⁹Ver INTL FUTURAMA WHY NOT ZOIDBERG?, 2013, *online*.

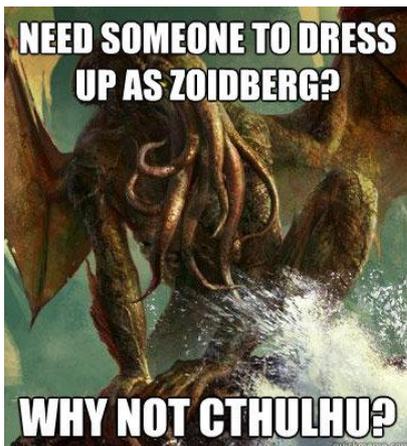


Figura 36 - Meme Zoidberg e Cthulhu

Fonte: Quickmeme. Disponível em: <<http://www.quickmeme.com/meme/356134>>; Acesso em: 7 dez. 2014.

Nessa imagem, que se lê: “Precisa de alguém para se vestir como Zoidberg? Por que não Cthulhu?”, inverte-se a ordem do meme, mas a relação entre o monstro e o personagem do desenho animado Futurama existe. Logo, pode-se notar o uso corriqueiro dessa relação. Na imagem postada pela administradora, Zoidberg está inserido na imagem, com a intenção de que seja o nome dele aparecendo no texto maior, e não o de Cthulhu.

De acordo com as categorias, é possível perceber algumas características únicas nessa imagem. 1) Em relação ao uso da narrativa como ponto central da imagem, ela não é evidente, haja vista que a situação demonstrada utiliza o nome e a figura do monstro Cthulhu como uma variação da expressão “Thank God it’s Friday”. Há, no entanto, a presença de R’lyeh na imagem, a cidade submersa onde Cthulhu dorme, e também um barco, referências claras à narrativa original. 2) A imagem do personagem aparece muito semelhante àquela descrita por Lovecraft, com o mesmo aparentando ser assustador. O uso das cores também remete a essa atmosfera. Contudo, o mesmo deixa de ser ameaçador com a inserção da legenda, agradecendo ao monstro por ser sexta-feira, e também pela sobreposição de Zoidberg, tornando a imagem cômica. 3) O clima de horror cósmico torna-se completamente inexistente, dando lugar ao humor. 4) Também não há menções a nenhum personagem humano idealizado por Lovecraft em seu conto. 5) Quanto ao uso de expressões oriundas do conto original, não foi possível detectar a existência das mesmas, pois o enunciado na imagem e a fala de Zoidberg são atuais, e referenciam outros *memes*. 6) Em relação ao uso de elementos contemporâneos, esse é um dos exemplos mais

ricos, pois a imagem não apenas referencia um *meme*, mas dois ao mesmo tempo. O uso desses elementos demonstra principalmente o potencial de modificação existente na figura do monstro Cthulhu, sendo possível misturá-lo com manifestações extremamente diversas da Internet.

Não se sabe se a imagem postada pela administradora da página foi criada por ela, ou se foi retirada de outros sites. Diferentemente das postagens anteriores, a mesma não insere nenhum link. Por conta disso, não é possível inferir de onde a imagem se originou. É ponto pacífico, porém, dizer que é uma criação de um fã que também se interessa por *memes* e pelo desenho animado Futurama.

Postagem 7 – Análise da conversação

A postagem conta com 10 comentários no total, sendo todos extraídos e analisados. Os comentários se deram entre os dias 14 e 15 de novembro de 2014. Essa conversa tem, em sua maior parte, respostas a um comentário com imagem de um fã, o que a torna um tanto diferente daquelas já analisadas.

Ator A: 14 nov. 12:57	
Ator B: 14 nov. 12:59	Muito maneiro!
Ator C: 14 nov. 13:10	Não tão vendável....
Ator D: 14 nov. 13:46	Patrick Estrela?
Ator A: 14 nov. 13:58	Zoidberg no alvoroço do acasalamento
Ator E: 14 nov. 22:04	É aterrorizante... Eu amei!
Ator F: 15 nov. 22:28	Ator G agradecido
Ator H: 14 nov. 13:12	Agradeça a Azatoth é sexta-feira
Ator I: 14 nov. 16:49	lol
Ator J: 15 nov. 04:35	Ator K

Figura 37 - Conversação da postagem 7

Fonte: Facebook. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/iaiacthulhufhtagn/posts/10152369219252035>>; Acesso em: 6 dez. 2014.

O Ator A inicia a conversa, postando uma imagem do personagem Zoidberg, mas com uma aparência mais realista e esteticamente assustadora. A criatura, no desenho animado, usa bermudas, chinelos, e um jaleco, que aparecem rasgados na figura. É uma criação de fã, e pode-se ver que foi retirada

do site 9gag.com, conforme a marca logo abaixo da ilustração. O site 9gag¹¹⁰ foi criado por um estudante de Hong Kong em 2008, e se tornou um local popular, para usuários de todo o mundo compartilharem *memes*, imagens de humor, e curiosidades (REN, 2012, *online*). Por um sistema de votos, as postagens submetidas podem ir para a página principal. Para enviar algo ao site, o usuário precisa criar um perfil. No entanto, não é necessário ser um membro do portal para visualizá-lo, o que atrai milhões de visitantes ao redor do mundo todo o mês. Logo, esse ator provavelmente encontrou a imagem no site e, por conta da postagem em questão, postou a ilustração de forma a contribuir com a temática.

O que se sucede, então, é uma longa conversação em relação a essa imagem, e não à postagem da administradora. O Ator B comenta que gosta da ilustração, enquanto o Ator C diz que não é tão vendável quanto o personagem original. O Ator D confunde Zoidberg com um personagem de outro desenho animado, Patrick Estrela, de Bob Esponja Calça Quadrada. Isso provavelmente ocorreu pela semelhança de cores. Patrick é uma estrela do mar cor-de-rosa, com calções verdes. O Ator A, então, responde a esse fã que é Zoidberg no acasalamento, respondendo à pergunta de maneira bem-humorada e sem criticar a falta de conhecimento do outro. O Ator E comenta que é aterrorizante e que, por isso, gostou muito. Vários fãs do monstro Cthulhu apreciam a temática de horror e, por isso, essa imagem realista do personagem Zoidberg agradou. É interessante se observar que essa conversa não tem diretamente a ver com a postagem da administradora, mas demonstra que os fãs prestam atenção nas referências postadas por outros atores, participam, e comentam sobre.

Fora dessa conversa, e para os comentários em geral, veem-se duas marcações de amigos, ambas com curtidas dessas pessoas, mas sem resposta. O Ator H modifica a frase da postagem original de Cthulhu por outra criação de Lovecraft. Ao mesmo tempo em que demonstra conhecimento em relação a outros elementos dos Mitos lovecraftianos, o mesmo ainda escreve errado, omitindo uma das letras – escreve Azatoth, enquanto o correto é Azathoth. Essa criatura aparece em diversos contos de Lovecraft, como em “A Busca Onírica por Kadath”, “Sussurros na escuridão”, “A Casa das Bruxas” e “O Assombrador das trevas”, mas não há menção à criatura no conto “O Chamado de Cthulhu”.

¹¹⁰ Disponível em: <<http://9gag.com/>>. Acesso em: 7 dez. 2014.

Azathoth é o deus supremo de todas as outras criaturas, cego, representando o caos. Isso evidencia que o fã conhece pelo menos mais um personagem dos mitos, mas não é garantia que tenha lido as obras de Lovecraft. É uma hipótese plausível, mas também é possível que tenha conhecido por outras fontes. Já o Ator I comenta com a expressão “lol”, que em inglês significa “*laughing out loud*” (em português, rindo alto). Isso demonstra que o fã gostou da postagem e achou graça nela.

Assim, mesmo que com poucos comentários diretamente relacionados à postagem, pode-se perceber que os fãs apreciam a mesma, e interagem, considerando divertido. Há também a questão de que os atores também podem contribuir com a postagem com imagens novas, como foi o caso do Ator A, havido essa se tornado mais relevante para as pessoas que decidiram comentar do que a própria imagem original em si.

Postagem 8

A última postagem a ser analisada foi publicada no dia 12 de novembro de 2014, e trata-se de um compartilhamento a partir da página H.P. Lovecraft, também no Facebook. A página, já citada anteriormente pela pesquisadora, conta com mais de 800 mil fãs, mas foi descartada como ambiente de análise por abranger toda a obra lovecraftiana e focar mais nos contos e não em transformações do monstro Cthulhu. De fato, essa postagem se difere das demais apresentadas na análise justamente por não contar com outros elementos além do monstro. Além disso, na descrição da foto original, consta o primeiro e uma parte do segundo capítulo do conto “O Chamado de Cthulhu”.

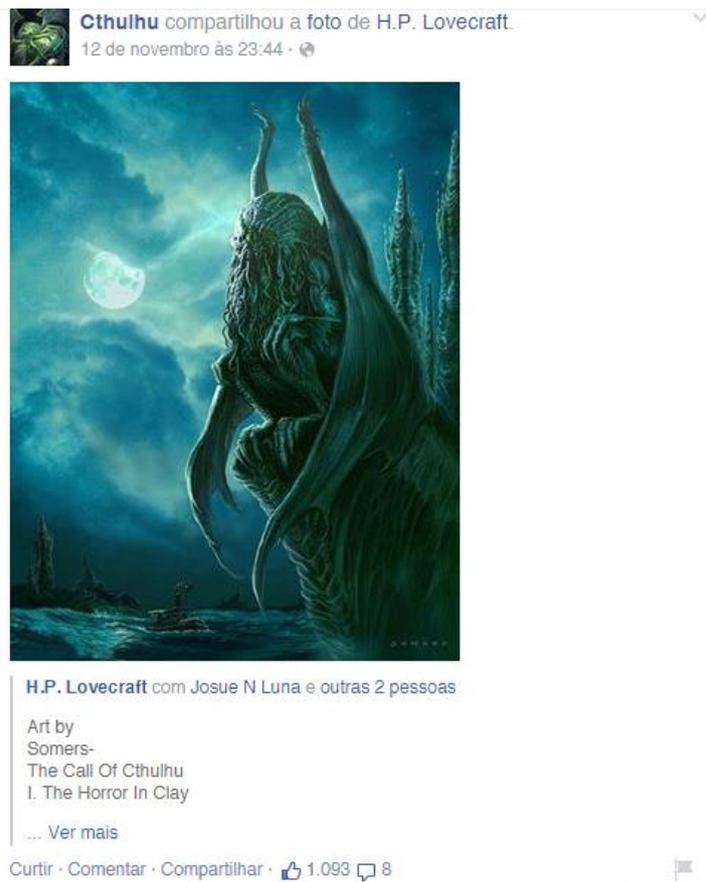


Figura 38 - Postagem 8

Fonte: Facebook. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/iaiaacthulhufhtagn/posts/10152366677277035>>; Acesso em: 1 dez. 2014.

Postagem 8 – Análise da imagem

Essa postagem, diferente das outras postadas, conta com um trecho extenso do conto original, e com uma imagem que em muito se assemelha às descrições existentes no conto de Lovecraft. Essa, aliás, é a que mais se aproxima da obra original, e, também, diferentemente das postagens anteriores, não conta com nenhuma referência externa à história. A ilustração, devidamente creditada na postagem original, conta com o monstro Cthulhu sentado em uma pedra com ângulos estranhos, semelhante à cidade de R'lyeh. Há também um céu com lua cheia, para conferir o ar sombrio, os mares agitados, e um barco.

Em relação às categorias, essa é a imagem que mais contém elementos originais. 1) Pode-se perceber que o monstro Cthulhu é o foco principal da imagem, mas há muitos elementos presentes na narrativa original, como a cidade de R'lyeh, o navio Emma, o mar revolto - semelhante à noite em que os marinheiros acordaram Cthulhu - e a atmosfera sombria. Logo, a imagem

corresponde à narrativa e tem a mesma como foco central. 2) A imagem do personagem é muito semelhante àquela descrita por Lovecraft, e não há menções de humor ou traços caricatos. Cthulhu também se apresenta sentado na pedra quase da mesma forma como foi descrito no conto, ao ser encontrada a estatueta antiga:

Representava um monstro de contornos vagamente antropoides, mas com uma cabeça semelhante à de um polvo, cuja cara era uma massa de tentáculos; tinha um corpo de aspecto borrachoso, coberto de escamas, prodigiosas garras nas patas traseiras e dianteiras e longas e estreitas asas nas costas. Essa coisa, que parecia instilada com uma malignidade temível e inatural, tinha o tronco meio intumescido e se acocorava sobre um bloco ou pedestal retangular coberto com letras indecifráveis. As pontas das asas tocavam a extremidade traseira do bloco, o monstro estava acomodado no centro dele, e as longas e curvadas garras das pernas traseiras dobradas atingiam a extremidade anterior e caíam na direção da base do pedestal. A cabeça cefalópode se inclinava para frente, de modo que as extremidades dos tentáculos faciais tocavam a parte de trás das enormes patas dianteiras, que descansavam sobre os joelhos da criatura. (LOVECRAFT, p.30, 2011)

Por meio desse trecho, podem-se perceber muitas semelhanças entre a ilustração e a estatueta descrita no conto original, sendo essa a imagem mais próxima àquela imaginada por Lovecraft dentre as analisadas neste trabalho.

3) Há uma evidente atmosfera de horror dentro da imagem, por conta de elementos como a lua cheia, a névoa, e o uso das cores frias, entre o azul, o verde, e o preto. Não se pode dizer que é o horror cósmico descrito por Lovecraft, no qual se baseia principalmente no “não-mostrar” os monstros, e criar a atmosfera de desconhecimento da humanidade perante criaturas poderosas, mas essa é a que mais se aproxima do que pode ser chamado de horror em si.

4) Apesar de existir a figura do barco na imagem, não há menção alguma aos personagens humanos, apenas na descrição da mesma, por ser um trecho do conto. 5) Quanto ao uso de palavras existentes no conto, não há nada escrito na ilustração e, por conta disso, essa característica é inexistente. 6) Diferentemente de todas as imagens analisadas, não há referências a elementos contemporâneos e externos ao conto. Todos os elementos presentes na ilustração são inerentes ao mesmo.

Assim, essa postagem se mostra extremamente relevante no sentido de demonstrar que, mesmo que o monstro Cthulhu esteja sendo modificado ativamente pela comunidade de fãs em diversos sentidos e de formas muito distintas, ainda há espaço para as produções que são de fato fiéis ao conto. O fã que criou essa ilustração demonstra um conhecimento aprofundado do conto,

algo que não é tão fácil de inferir nas outras imagens apresentadas. Logo, não se pode dizer que o personagem foi completamente metamorfoseado pelos fãs, justamente por conta da existência de ilustrações como essa.

Postagem 8 – Análise da conversação

A conversação a seguir conta com 8 comentários no total, os quais foram extraídos na íntegra. Todos os comentários foram escritos entre os dias 13 e 14 de novembro de 2014. Não há na conversa nenhuma resposta a outro comentário.

Ator A: 13 nov. 13:40	♪ No one knows what it's like to Fthagn ¹¹¹ ♪
Ator B: 13 nov. 10:16	Às vezes é difícil ser um Deus Antigo.
Ator C: 14 nov. 17:24	Incrível!
Ator D: 14 nov. 11:55	muito legal !
Ator E: 13 nov. 07:33	Ator F xx
Ator G: 13 nov. 05:32	Incrível!
Ator H: 13 nov. 04:21	Ator I Ator J
Ator K: 13 nov. 01:33	Estou apaixonado!!!

Figura 39 - Conversação da postagem 8

Fonte: Facebook. Disponível em:

<<https://www.facebook.com/iaiacthulhufhtagn/posts/10152366677277035>>; Acesso em: 1 dez. 2014.

O primeiro comentário pode ter algumas interpretações. Não está evidente que possui alguma relação com a imagem, mas, pesquisando-se a fundo, encontram-se alguns pontos que fazem acreditar que o ator teve a intenção de escrever algo relacionado à postagem. O Ator A utiliza símbolos

¹¹¹ Optou-se por não traduzir esse trecho por ser uma paródia de uma música. A tradução (próxima) é: “Ninguém sabe como é Fthagnar”.

ligados à música, para indicar que é um trecho de uma canção, que, no entanto, trata-se de uma paródia. A música original pertence à banda The Who, e se chama “Behind Blue Eyes”, e contém o seguinte trecho: “No one knows what it's like/To be the bad man/To be the sad man”¹¹². Logo, a frase escrita pelo Ator A refere-se a essa música. Contudo, o ator não necessariamente utilizou a letra da banda The Who como referência principal. Há um *meme* popular que mistura essa música com o personagem Batman (que também foi muito influenciado pelas obras de Lovecraft). A frase, modificada por fãs, tornou-se: “Nobody knows what it's like to be the Batman”. Existe um jogo de sons em que “bad man” soa muito parecido com “Batman”, no inglês. Originou-se inicialmente de outro *meme*, o “Sad Batman” (ou Batman triste), no qual o super-herói se encontra em cenas em que parece triste¹¹³. A música do The Who demonstra justamente a sensação de uma pessoa ao se sentir injustiçada e deprimida, e foi por isso, e pela semelhança entre as palavras, que foi realizada essa associação. A imagem a seguir ilustra o *meme*:



Figura 40 - Exemplo de meme Sad Batman

Fonte: WeKnowMemes. Disponível em: <<http://weknowmemes.com/2012/07/no-one-knows-what-its-like-to-be-the-batman/>>; Acesso em: 7 dez. 2014.

¹¹² Ver BEHIND BLUE EYES, 2014, *online*.

¹¹³ Ver SAD BATMAN, 2014, *online*.

Assim, conhecendo as relações entre o meme e o comentário do Ator A e olhando para a imagem postada, pode-se notar que há sentido no que foi dito. O monstro está em um cenário sombrio, e pode-se interpretar que ele está sozinho, se sentindo incompreendido. O que o ator faz é uma brincadeira entre a música, o *meme* do Batman, e a imagem, inserindo uma expressão famosa e oriunda do conto, já utilizada por outros fãs em postagens aqui analisadas. Logo, ele retrata o monstro da ilustração com uma visão humorística e irônica, diferente daquela que está exposta na imagem, dando a entender que Cthulhu tem sentimentos, e esses são de solidão e incompreensão. É por conta disso que se presume que o comentário do Ator B, que, cronologicamente foi escrito antes do Ator A, tenha relação com isso, que a imagem que o monstro passa também pode ser de uma criatura deprimida. O comentário do Ator B pode inclusive ter inspirado o Ator A, mas se trata apenas de uma hipótese, difícil de ser confirmada.

Os Atores C, D, G e K demonstram que realmente gostaram da ilustração, pois usam expressões como “incrível” e “muito legal”. O Ator K inclusive diz estar apaixonado, o que é bem emblemático, pois ilustra essa relação de amor que existe entre o fã e o objeto de admiração. Os atores que marcam os amigos não recebem nenhuma curtida em seus comentários, e a interação termina em si mesma.

Assim, por meio desse diálogo foi possível perceber que nem sempre os fãs interpretam a imagem de acordo com a intenção da administradora. Enquanto a ilustração não demonstra qualquer mudança na imagem do monstro Cthulhu em relação ao conto original, essa ressignificação é feita nos comentários, em que dois fãs interpretam a figura do personagem como deprimida e incompreendida. Um deles comenta que não é fácil ser um Deus Antigo, e outro, além de reforçar a ideia, adiciona referências externas, relacionadas à música e aos *memes*. Os fãs, portanto, de acordo com essa análise, sempre buscam modificar a imagem do monstro de alguma maneira, mesmo que não seja essa a intenção da administradora da página.

5.2.2 Cruzamento de todas as imagens e diálogos

Após a análise individual de cada uma das postagens, há diversos pontos em comum, e outros divergentes. Por conta disso, na segunda etapa de análise se faz necessário: encontrar os pontos nodais da análise e, após isso, realizar a relação entre a análise e os pressupostos teóricos.

Iniciando pelas imagens e pelas categorias de mudança, foi confeccionada uma tabela, de forma a tornar mais visível o processo de ressignificação do monstro Cthulhu - lembrando que todas as imagens postadas pela administradora são criações de fãs, e não de grandes estruturas de produção. Para tornar a visualização mais fácil, foram escolhidas as cores vermelho para “não”, amarelo para “em parte”, e verde para “sim”.

Categoria/Postagem	1	2	3	4	5	6	7	8
1) Presença da narrativa original como peça central da imagem	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Yellow	Green
2) Imagem do monstro Cthulhu como no conto original	Yellow	Yellow	Yellow	Red	Yellow	Yellow	Yellow	Green
3) Atmosfera de cosmicismo	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Green
4) Personagens humanos do conto original	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
5) Presença de termos utilizados por Lovecraft no conto “O Chamado de Cthulhu”	Yellow	Green	Red	Red	Red	Green	Red	Red
6) Referências contemporâneas	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green	Red

Figura 41 - Resumo: categorias e postagens
Fonte: Tabela confeccionada pela autora.

De acordo com essa tabela resumida, é possível perceber pontos em comum e pontos diferentes em todas as postagens. Em relação ao item 1, que corresponde à presença da narrativa original como peça central da imagem, pode-se observar que a maioria das postagens contam com temáticas centrais diferentes da narrativa. Seja retratando o monstro Cthulhu como uma personagem feminina de animê (postagem 1), transformando a imagem do mesmo em uma estampa de suéter feio de Natal (postagem 2), em personagem steampunk (postagem 3), em candidato político (postagens 4 e 6), ou em um aficionado por tecnologias (postagem 5), há sempre uma recriação narrativa por parte dos fãs. O monstro encontra-se em situações muito diferentes daquela prevista por Lovecraft no conto. Na postagem 7, classificou-se como uma presença em parte, pois na imagem de fundo há diversos elementos da narrativa. Contudo, são inseridos *memes* junto com a ilustração, considerando que a

história original coexiste com novos elementos. Já na postagem 8, os elementos narrativos são o foco central, de modo que essa é a imagem menos alterada pelo fã que a criou. Ainda assim, como será visto mais adiante neste subcapítulo, os atores que comentaram realizaram uma mudança importante na forma de ver a imagem.

Em relação à imagem do monstro Cthulhu, na maior parte dos casos ela se encontra muito modificada, mas não se pode dizer que está completamente diferente, pois, se estivesse, não seria possível reconhecer a criatura. Logo, é necessário que apareçam alguns elementos-chave para que os fãs reconheçam que é o personagem. Assim, a cabeça cefalópode, as asas, as garras, a figura levemente humanoide, são marcas recorrentes nessas ressignificações. Em alguns casos, a figura do monstro é de um ser inofensivo, “fofo”, como no caso da postagem 1, por exemplo. Em todos esses casos, o caráter ameaçador e aterrorizante é diluído, tornando o monstro mais carismático e próximo das pessoas. Isso é ilustrado na postagem 5, quando ele muda de ideia e, ao invés de destruir os humanos, ele se interessa por um telefone celular. Em suas feições, surgem expressões humanas, demonstrando que ele não apresenta perigo algum. Ele também é retratado como “mal”, mas sua figura se torna muito modificada, como na postagem 3, ao apresentar influências do *steampunk*, ou na postagem 6, em que ele tem um corpo humano e veste terno. As exceções encontram-se na postagem 4, principalmente porque não há nenhuma ilustração do monstro de fato; e na postagem 8, na qual o monstro é retratado de forma muito fidedigna à descrição existente no conto original.

Sobre a atmosfera de cosmicismo que existe nos contos, essa noção de que a humanidade é muito pequena em relação aos mistérios e à vastidão do universo, essa se encontra inexistente nas postagens de 1 a 7. Isso porque o monstro encontra-se em contextos diferentes, em que muitas vezes se explora o humor, a ironia, e inclusive uma visão crítica acerca de temas políticos. Logo, pode-se notar que esse clima apenas aparece na imagem 8, com o uso de cores e da fidelidade à narrativa original. É também possível notar que em todas as imagens não há a presença dos personagens humanos do conto de Lovecraft. Conforme citado anteriormente, no primeiro capítulo, os homens lovecraftianos são personagens com os quais as pessoas dificilmente podem se identificar, e suas personalidades não são muito exploradas. São estereotipados, sempre

sábios, pesquisadores, membros da polícia, que se deparam com um mistério e buscam investigá-lo. Ainda que eles sejam protagonistas, e muito mais citados que o monstro no conto original, não são relevantes para os fãs e suas criações. O fato é que representam fortemente a marca de uma época e de uma ideologia elitista, o que se tornou defasado na época atual. Contudo, os elementos que ficaram foram justamente os que são atemporais, como a figura de um monstro que representa o caos e o fim da humanidade.

No que diz respeito aos termos do conto original sendo utilizados nas criações de fãs, há uma variedade. A primeira postagem brinca com os termos da história, se adaptando e se misturando com aqueles existentes no animê *Sailor Moon*. Já as postagens 2 e 6 contam com termos oriundos das histórias como eram escritos, mas em outros contextos. O primeiro como estampa de uma camiseta no estilo de suéter de natal, e o segundo dentro de um contexto político, no qual é criado o “Partido Polonês dos Deuses Antigos”. Em outras imagens, ou por não haver texto ou pela linguagem ser muito atual, não há esse uso.

A questão das referências contemporâneas é quase unânime nas postagens. Como dissertado no primeiro capítulo, as obras de Lovecraft influenciaram largamente autores de sua época, e continuam a influenciar escritores contemporâneos. Essas também foram decisivas na criação de músicas, seriados, histórias em quadrinhos, desenhos animados, e outros produtos da cultura pop. Por conta disso, é tradicional esse uso dos Deuses Antigos, também se misturando com os elementos atuais. Os fãs realizam essa atividade com tranquilidade, inserindo o monstro Cthulhu nos contextos mais variados. Basta perceber que o monstro pode ser uma heroína mágica, uma estampa de suéter de Natal, uma fantasia no estilo *steampunk*, um símbolo político, e um aficionado por tecnologia. Sua imagem, nesses casos, foi completamente dissociada daquele Deus Antigo, aterrorizante, e passou a ser um personagem carismático, divertido, ou um símbolo político. Ou seja: ele se tornou uma figura capaz de ser moldada pelos fãs de acordo com o que eles desejam e gostam.

Outro ponto interessante é o fato de a administradora da página postar constantemente produções de fãs – e algumas à venda em sites voltados para produtos exclusivamente feitos por fãs. Seja por pesquisa própria ou por meio de envio de sugestões, há esta preocupação: ao mesmo tempo trazer novidades

e auxiliar os outros fãs a tornarem suas criações mais conhecidas e, por vezes, fazer com que essas sejam vendidas. É uma forma de cooperação entre os indivíduos de um mesmo *fandom*, na qual a administradora busca fontes externas ao SRS e centraliza em sua página, para que atinja o grupo que segue a mesma.

Pode-se notar, entretanto, que nem sempre as escolhas agradaram todos os fãs. Por meio da análise das conversas em cada postagem, foi possível perceber que certas temáticas eram controversas, enquanto outras eram aparentemente unânimes. Para se ter uma visão geral, confeccionou-se uma tabela, ilustrando quantitativamente o número de comentários positivos, negativos, e neutros (no caso de o fã apenas exprimir uma opinião sobre a postagem). Além disso, foram relacionados à postagem contribuições - que são imagens ou links postados pelos fãs - marcação de amigos, dividindo entre simples (só a marcação), com comentário (dividindo entre positivo, negativo e neutro); e outros (quando o comentário não tem relação com a postagem, está em outra língua que não seja o inglês, ou não foi compreendido na análise).

Conversa	Pos	Neg	Neutro	Contrib.	Marc. de amigo			Outros	
					Simples	Comentário			
						Pos.	Neg.		Neutro
1	4	5	0	2	3	0	0	0	1
2	7	0	2	1	1	2	0	1	1
3	3	2	1	0	8	1	0	0	0
4	8	0	4	1	0	0	0	0	2
5	2	0	1	1	2	0	0	0	0
6	4	0	3	2	2	3	0	0	1
7	2	0	0	1	1	1	0	0	5
8	4	0	2	0	1	0	0	1	0

Figura 42 - Teor de todos os comentários
Fonte: Tabela confeccionada pela autora.

Por meio da tabela apresentada, é possível perceber como os comentários dos fãs estão distribuídos. No geral, nota-se que há sempre falas positivas, demonstrando que os atores apreciaram o que a administradora postou. As postagens mais aceitas são a 2 (estampa de camiseta no estilo suéter feio de Natal do monstro Cthulhu), e a 4 (boton da campanha Vote Cthulhu). Em

contrapartida, há os comentários negativos, que não aparecem em todas as postagens. As únicas imagens que ocasionaram manifestações nesse sentido são a postagem 1, referente à mistura do monstro Cthulhu com a personagem Sailor Moon, e a postagem 3, que o fã relacionou o personagem com o estilo *steampunk*. Em ambos os casos, alguns atores comentaram de maneira a demonstrar que não gostaram da imagem apresentada. O fato de o monstro Cthulhu estar apresentado como uma figura feminina, delicada, com traços “fofos” pode ter contribuído para a insatisfação de alguns fãs que não consideram essa uma maneira “digna” de apresentar o monstro. De fato, alguns fãs apresentam um perfil mais “purista”, e não apreciaram a união de mundos tão diferentes, como o asiático e o lovecraftiano, da mesma forma como os atores comentaram sua insatisfação da junção do estilo *steampunk* ao monstro Cthulhu. Contudo, há fãs que defendem essas mudanças, como o Ator C da Postagem 1 (Sailor Moon):

*eu amo Cthulhu! não acredito que não muito há senso de humor entre os fanboys..... eu sou muito fanboy de HPL e tenho um ótimo senso de humor sobre tudo isso..... é por isso que a maioria das pessoas odeia fandoms. a maioria das pessoas envolvidas não têm senso de humor. *suspira**

Esse ator critica o fato de os fanboys não terem senso de humor em relação a esse tipo de imagem, o que reforça a ideia do caráter de segregação de estilos assumido por alguns fãs. Porém, essas são exceções, pois, como pode ser visto na tabela, a maioria das postagens é muito bem recebida pelos fãs. Sobre os comentários neutros, eles normalmente expressam opiniões que não podem ser classificadas como positivas ou negativas, sendo elas piadas, constatações, ou qualquer outro tipo de comentário diretamente relacionado à postagem.

Em relação às contribuições, pode-se perceber que, à exceção das postagens 3 e 8, todas as outras contam com interações que visam adicionar algo a outros fãs. As imagens e os links postados pelos fãs sempre entram em concordância com a postagem, e são referências adicionais que os atores buscaram em suas memórias – relacionando a algo que já tinham visto – e compartilharam entre os outros fãs. Nas duas postagens que se relacionam com política, a 4 e a 6, há inclusive dois comentários com imagens iguais – paródia da foto de campanha do presidente Obama -, de fãs diferentes. O

compartilhamento de referências externas pode ser visto tanto como uma maneira de contribuir com o que se sabe além da postagem e realizar a manutenção do capital cultural, quanto para demonstrar que é um fã que conhece muito sobre o assunto. Sobre o conteúdo dessas referências, são sempre modificações do monstro Cthulhu, ou relacionadas a isso, e ele nunca aparece de forma a corresponder diretamente à descrição de Lovecraft. Na exceção, há a postagem 7, em que o Ator A posta uma imagem do personagem Zoidberg, que não é o personagem Cthulhu, mas que se relaciona com a postagem. O que ocorre nesse caso é uma mudança de foco, na qual os fãs, ao invés de comentarem algo relacionado à imagem original, escrevem sobre a imagem que o fã postou. Para esses atores, essa contribuição se tornou mais relevante que a própria postagem (essas interações foram, portanto, classificadas como “outros” na tabela).

Sobre as marcações de amigos, pode-se perceber que há mais interações do tipo simples, e não há nenhuma marcação negativa. Logo, sempre que os fãs chamam a atenção de um amigo para a postagem, trata-se de algo positivo ou neutro. Esse tipo de interação constitui-se de laços fortes, diferentemente de um comentário simples ou de uma resposta entre desconhecidos. Isso porque o ator se lembrou de um amigo e desejou compartilhar o que viu com essa pessoa, revelando um laço que ultrapassa a comunidade de fãs apresentada, composta de pessoas que se uniram em torno de um gosto em comum, mas não necessariamente por laços de amizade.

Assim, pode ser notado que os comentários são cruciais para que se compreenda de que maneira os fãs interpretam e reinterpretem o monstro Cthulhu. Apenas com as postagens poder-se-ia inferir como um fã pensou no personagem e modificou ou não sua imagem e propósito. Por meio dessa análise completa, é possível perceber como essas ressignificações são vistas pelos fãs dentro de um grupo, que no caso encontra-se no SRS Facebook, em uma página destinada às pessoas que apreciam o monstro Cthulhu. Logo, muitos fãs concordam, outros discordam, enviam sugestões, marcam amigos, formam laços, e tornam a análise mais complexa. Inclusive, na imagem da postagem 8, em que aparentemente o monstro não foi modificado em relação ao conto original, os fãs dão conta de interpretar a ilustração de forma que o personagem pareça ter sentimentos (de tristeza, no caso). Logo, mesmo que a imagem não

tenha sido modificada pelo fã que a criou nem pela administradora, essa transformação ainda pôde ocorrer nos comentários – algo que não seria percebido sem essa forma de análise. Na terceira e última etapa de análise, será realizado o cruzamento entre o que foi observado até este momento e os pressupostos teóricos.

5.2.3 Organização e compreensão dos dados

Para a última etapa da análise, serão utilizados os dados e as interpretações obtidos até o momento, para relacionar com a teoria apresentada no presente trabalho. Sobre a estrutura deste subcapítulo, optou-se por separar por blocos temáticos, de acordo tanto com a teoria quanto com as questões observadas. Esses blocos serão resumidos em frases breves, que serão comentadas logo em seguida. O objetivo desta etapa é responder à questão central deste trabalho: como os fãs do monstro Cthulhu interpretam e ressignificam o personagem na página homônima do Facebook? Assim, serão abordadas tanto questões de comportamento dos fãs quanto da forma como o monstro foi retratado a partir das observações.

O monstro Cthulhu e o conto original não são mais os mesmos de 1926.

Para o primeiro tópico, foi observada a questão da imagem e da forma como os fãs interpretam e ressignificam o monstro Cthulhu e o conto original. A frase que separa o bloco é o ponto de partida: houve uma mudança significativa entre o personagem e o conto de Lovecraft desde que foi lançado, em 1926, até os dias de hoje. É importante ter em mente que essa mudança não ocorreu a partir da cibercultura, e sim foi ocorrendo gradualmente desde a primeira publicação do conto. Lovecraft mantinha um círculo de escritores que passaram a utilizar o personagem e que foram influenciados por suas obras. Após a morte do autor, sua obra continuou a ser importante referência para a literatura fantástica. Essas manifestações também foram observadas em outras esferas do entretenimento, como televisão, quadrinhos, jogos, músicas, e filmes. Logo, o monstro e sua história foram apropriados pelos fãs da literatura lovecraftiana muito antes da internet. Afirma-se, assim, que o personagem e o conto não são mais os mesmos desde a publicação de Lovecraft.

A cibercultura, no entanto, com suas características de fluidez e rapidez nas comunicações e diluição das barreiras geográficas, trouxe um movimento novo a essas ressignificações realizadas por fãs. Sendo assim, todas as características dos fãs em relação ao potencial que têm de produzir novos conteúdos a partir de um objeto de adoração em comum se aplicam ao contexto da internet e das redes, mas de forma aumentada, e com rapidez muito maior. As redes sociais, antes formadas de maneira atomizada e geograficamente delimitadas, passaram a ser muito maiores, com a introdução dos Sites de Redes Sociais.

Um exemplo disso é a postagem 4, na qual é apresentado um botão de uma campanha fictícia em que o monstro Cthulhu apresenta-se como candidato à presidência – no caso, dos EUA. Nos comentários, fãs comentam que já tinham pacotes da mesma campanha nos anos 90 – ou seja, muito antes do Facebook surgir. Contudo, dentro da página Cthulhu, foi possível disseminar o produto, comercializado em escala mundial, e sua interpretação pôde ser feita não apenas dentro do contexto estadunidense, mas em qualquer sociedade democrática. Isso foi mais evidente na postagem 6, que se refere às eleições na Polônia, mas fãs de outros países responderam, compreendendo a intenção da imagem postada. Assim, com as redes é possível disseminar as criações muito facilmente, e compreendidas em escala global, e isso pôde ser observado na análise – e isso tem relação direta com a sociedade em rede proposta por Castells, em que identidade e globalização são tendências presentes.

Assim, a velocidade da informação compartilhada entre os fãs é muito maior, possibilitando inúmeras possibilidades de criação e de reinterpretação acerca do monstro Cthulhu, como no caso desta pesquisa. Dentro dessas possibilidades, puderam ser observadas diversas criações que provam que o personagem de fato é muito diferente daquele imaginado por Lovecraft. Os fãs realizam a prática do *textual poaching*, descrita por Jenkins, de forma muito democrática: não precisam ser grandes conhecedores para criar produtos, ilustrações, imagens, e vídeos acerca do monstro. Assim como foi apropriado pela indústria do entretenimento – como no desenho animado South Park, no qual o monstro Cthulhu é retratado de forma extremamente caricata -, ele também é pelos fãs da página do Facebook. As misturas contemporâneas são muito presentes nas imagens coletadas. Além de o personagem apresentar

características mais humanas, menos malignas, e menos ameaçadoras, ele também passa por uma “mixagem”, entre várias outras influências, como o animê, o *steampunk*, a moda, a política, e os quadrinhos. É interessante observar também que o monstro normalmente não está no contexto original do conto, mas sim em situações humorísticas, irônicas, ou então representado como algo que não oferece perigo.

A união do monstro Cthulhu com os *memes*, tanto nas imagens quanto nos comentários dos fãs, também é uma tendência forte. Um dos exemplos mais contundentes é o que apresenta dois *memes* juntos, na postagem 7. Um, oriundo de um filme dos anos 80 (“Thank God it’s Friday”), e outro de um desenho animado dos anos 2000, Futurama. Mesmo quando Cthulhu não é apresentado de forma modificada, os fãs tratam de fazer a reinterpretação, e utilizam os *memes* para isso, como no caso da postagem 8, em que o ator atribui ao monstro sentimentos de solidão e depressão, associando ao *meme* do “Sad Batman”. A cibercultura e as redes propiciam essa disseminação de memes e a sua popularidade, de acordo com o que a comunidade considera relevante. A partir daí, as modificações são inúmeras, chegando, inclusive, ao Cthulhu. Isso também é uma característica forte da cultura participativa, na qual o fã expressa ser muito ativo dentro de uma sociedade antes marcada por uma dicotomia entre audiência e produção. Há um conjunto de atores envolvidos muito maior, cooperando entre si para criar novas ideias.

Outro ponto relevante quanto à imagem do monstro Cthulhu é a utilização recorrente de vocabulários do conto original, mas de forma descontextualizada. A frase: “*ph’nglui mglw’nafh cthulhu R’lyeh wgah’nagl fhtagn*” é muito popular entre os fãs, tornando-se uma espécie de mantra entre eles. A palavra inventada por Lovecraft, “*fhtagn*”, tem presença constante, tanto nas imagens quanto nos comentários. Contudo, há elementos narrativos, como a presença dos personagens humanos e de traços de preconceito racial, que foram completamente “esquecidos” nas criações dos fãs. É uma relação que pode ser feita com a reflexão de Umberto Eco (capítulo 2), ao definir o que faz um objeto se tornar cultuado. Ele não precisa apenas ser amado - precisa fornecer um mundo completo, com potencial para ser desmembrado, fracionado, e embaralhado pelo fã. Assim, o indivíduo pode utilizar o conto e o personagem Cthulhu de forma deslocada de seu contexto original, trazendo-o para seu mundo,

mediante suas referências. E foi isso que ocorreu com o personagem dentro da análise, pois, além da imagem do mesmo ser modificada e misturada com outras referências contemporâneas, o mesmo foi realizado com o vocabulário existente no conto.

Conforme visto nas etapas anteriores da análise, essas mudanças no monstro são, em geral, bem aceitas pelos fãs, que comentaram na página, à exceção de duas postagens (postagens 1 e 3), em que há críticas. Contudo, mesmo essas contam com elogios às imagens. O monstro Cthulhu, afastado de sua origem, humanizado, fofo, inofensivo, irônico, e com traços de humor foi considerado pelos fãs uma forma aceitável de se lidar com o personagem e de interpretá-lo. Além disso, foi natural também o uso de referências contemporâneas, o que diz muito sobre os fãs e sobre a forma com a qual eles lidam com o monstro e com suas outras preferências, assunto que será tratado no próximo bloco temático.

O fã de Cthulhu também pode ser fã de Sailor Moon, de Futurama, e de suéteres feios de Natal.

Conforme apresentado no bloco anterior, a utilização de referências contemporâneas é constante, e tem muito a ver com as influências que cada fã possui. Cada indivíduo pode fazer parte de vários *fandoms* ao longo de sua vida – pode inclusive perder interesse por alguns, e interessar-se por outros. Essa relação é complexa, pois se tratam de seres humanos, com desejos e vontades, histórias de vida e contextos diferentes. Uma pessoa pode ser fã de mais de uma coisa ao mesmo tempo, conforme foi apresentado por Grossberg, no subcapítulo 2.2. O autor ainda afirma que é no terreno da cultura popular comercial que as relações de fãs são mais evidentes e ganham força, muito por conta de nossa sociedade atual, capitalista, na era da cibercultura. Assim, buscando uma visão geral, conforme Hills define, sem atomizar o *fandom* do monstro Cthulhu e das obras de Lovecraft, foi constatado, na presente análise, o que se sustentou no capítulo teórico – todo mundo é fã de mais de uma coisa ao mesmo tempo.

No caso do monstro Cthulhu, e nas postagens analisadas, foi possível perceber a variedade de *fandoms* que se interligam, tanto por conta das imagens produzidas quanto pelos comentários. Assim, o fã do personagem também pode

gostar de animê, de desenhos animados, de quadrinhos, e de moda. O mesmo fã que criou o Cthulhu Sailor Moon provavelmente é ou já foi fã do animê, bem como um dos atores que comentou na postagem, utilizando a palavra “*kawaii*” - palavra muito utilizada entre os fãs de desenhos japoneses -, e “*fhtagh*”. Ambos realizam o mesmo trabalho de misturar os *fandoms*, isso é, um tipo de prática que vai além de uma reinterpretação por parte do fã: é também uma complexificação dos “feudos”, que existem entre os *fandoms*, interligando diversas referências.

Contudo, ao mesmo tempo em que os fãs misturam a imagem do monstro Cthulhu, isso nem sempre é aceito, conforme foi explicitado no item anterior. Fiske comenta sobre essa questão no subcapítulo 2.2, quando aborda o capital cultural e a capacidade dos fãs de escolher o que gostar – e de rejeitar muito mais do que aceitar. Para o autor, eles estão entre o grupo mais discriminador e seletivo que existe. O fato de alguns fãs rejeitarem certas mudanças no monstro Cthulhu tem relação com essa questão e também com o que cita Grossberg, sobre o fato de textos serem utilizados de diversas formas, dependendo do indivíduo. O autor considera que a forma como eles são utilizados está ligada à luta dessas pessoas para darem sentido a si mesmas e ao mundo em que vivem. Logo, para muitos fãs, uma mistura entre o *steampunk* e o personagem de Lovecraft pareceu uma boa ideia, e foi elogiada. Todavia, outros rejeitaram a imagem e explicitaram que não se agradaram por que o fã da foto utilizou referências desse estilo específico. Assim, para esses indivíduos, não é viável que o monstro Cthulhu seja associado ao *steampunk*, por conta da alta rejeição existente, e por não fazer sentido na construção de suas identidades e mundos. Logo, ao mesmo tempo em que esses fãs da página têm muita força quando demonstram gostar de alguma imagem, há também essa oposição ferrenha, em que o ator faz questão de comentar que não gostou do que viu.

O espaço desses fãs, portanto, é democrático. A administradora da página busca trazer diversas manifestações de outros fãs, de diferentes sites, com influências das mais variadas. O monstro Cthulhu, então, ainda que possa ser uma garota feiticeira mágica de um desenho animado, não necessariamente vai ser aceita por todos. Ela vai ter seu lugar, porém, entre as pessoas que consideram que isso faz sentido em suas vidas, e para as que são fãs desse tipo de gênero de desenho animado. O mesmo vale para o *steampunk*, que mesmo

sendo controverso de acordo com a análise, também tem seu espaço dentro do *fandom*. Logo, é crucial, para compreender as modificações ocorridas no personagem Cthulhu, levar em consideração essa pluralidade nos gostos e na força dos fãs, que pode ser tanto separatista quanto agregadora. O fato é que as pessoas, mesmo dentro de um *fandom*, podem não concordar, mas convivem, por compartilharem esse gosto específico – e por conta dele se unem e compartilham ideias e informações. Por conta disso, é preciso explorar o potencial da inteligência coletiva que existe entre os fãs dentro da página, que será explicado no próximo bloco temático.

Fãs do monstro Cthulhu gostam de trazer novas referências.

Essa frase foi construída a partir da observação das conversas nas postagens. À exceção dos comentários das postagens 3 e 8, todas as outras conversas contam com contribuições de fãs, no sentido de trazerem novas imagens e links relacionados às criações escolhidas pela administradora da página. A ideia de inteligência coletiva proposta por Lévy, em que há um espaço de cooperação entre os indivíduos em uma distribuição de saber e compartilhamento de competências, liga-se diretamente a essa afirmação do bloco temático. O fã, ao ver uma postagem, se lembra de outra criação que viu e comenta, compartilhando o seu conhecimento com os outros integrantes do grupo. Ele não o faz, entretanto, para receber alguma compensação financeira, e sim por vontade de dividir um saber, e, muitas vezes, para afirmar seu capital cultural de fã entre os demais. Ainda que seja uma forma embrionária daquela descrita por Lévy, há uma tendência de desejo de mostrar aos outros fãs novidades, ou algo que estivesse relacionado à postagem. Isso é, de certa forma um tipo de cooperação entre fãs.

As referências apresentadas pelos fãs nos comentários retratam o monstro Cthulhu geralmente de forma semelhante àquela que foi postada. Nas postagens 4 e 6, por exemplo, em que as imagens têm tom satírico e político, fãs diferentes postam a mesma figura. Essa é uma ilustração inspirada na imagem de campanha do presidente Barack Obama. Assim, há uma consonância nos temas da postagem e do que é comentado, bem como na forma como o monstro é visto pelos fãs.

O compartilhamento de outras referências com os fãs, além de demonstrar um capital cultural por parte do ator que posta, por evidenciar um conhecimento além da postagem em si, também corrobora para o desenvolvimento do capital social dentro da página Cthulhu. Por conta dos comentários constituírem-se em espaços de negociação, ao mostrar que conhece mais sobre aquele determinado tema, por um curto espaço de tempo e para algumas pessoas, o fã é visto com admiração. Isso pode ser observado na postagem 7, em que o Ator A comenta com uma ilustração do personagem Zoidberg, e toma muito da atenção dos outros fãs, que, ao invés de comentarem sobre a postagem, elogiam o que o Ator A comentou. O capital social, portanto, é negociado constantemente entre esses fãs dentro do espaço conversacional. Mesmo que seja por um curto espaço de tempo, esses fãs que compartilharam referências têm a possibilidade de se mostrarem influentes na página.

Outro ponto a se observar dentro desse tema é a própria questão da identificação entre fãs por meio de gostos em comum. Jenkins comenta que essa é uma das principais características de ser um fã, e exemplifica ao dizer que é uma surpresa para muitos fãs descobrir que outras pessoas gostam da mesma coisa que eles. Isso foi observado na análise, como na postagem 2, em que um ator posta um link para o Youtube com uma paródia de música natalina, envolvendo o personagem Cthulhu, e outra pessoa comenta que essa canção faz parte de sua tradição de Natal. O comentário do fã que responde tem um tom entusiasmado, como pode ser evidenciado pelo uso da exclamação ao final da frase. Logo, ao ver um comentário com algo que lhe era familiar e de seu gosto, o ator respondeu com alegria o link. Na postagem 4, isso também ocorre, quando um ator comenta possuir um pacote de campanha “Vote Cthulhu” dos anos 90, e recebe duas respostas de outros fãs, que comentam que também possuem. O Ator B é particularmente entusiasmado, pois adiciona não apenas a exclamação, mas também um *emoticon*, representando um rosto sorrindo. Dessa forma, as contribuições de fãs também auxiliam tanto no entrosamento entre os atores dentro da postagem quanto para esse sentimento de pertencimento ao grupo. Assim, a inteligência coletiva não serve apenas para a disseminação de conhecimentos, mas também para a comprovação do capital cultural, para a negociação do capital social, e para a criação de laços entre os fãs, como foi constatado na análise.

Os usos de sites externos ao Facebook criam uma diversidade nas informações compartilhadas, que caracterizam a cibercultura e as redes - o SRS seria muito mais limitado se não aceitasse links externos. Logo, essa rede não é independente, e precisa das referências externas, para ser relevante aos fãs. A página Cthulhu funciona como um agregador de nós da rede, tanto por parte da administradora quanto pelos fãs que compartilham o que conhecem em outros sites. Isso também ajuda na divulgação de produções de fãs, na popularização das mesmas e, se for o caso, em vendas. Este será o assunto do próximo bloco temático: a presença massiva de produções desse *fandom* na internet, e a forma de consumo existente.

As produções dos fãs do monstro Cthulhu estão em todos os lugares na cibercultura – e à venda.

Como foi observado, a administradora da página Cthulhu, além de propagar imagens do monstro resignificado, também utiliza esse espaço para divulgar produções de fãs – e algumas são comercializadas. Os avanços tecnológicos no sentido da maior facilidade na manipulação dos programas computacionais e dos dados corroborou para que a produção de fãs chegasse a um novo patamar. Além da prática de textual poaching, proposta por Jenkins, o *new media* contribuiu para alavancar o número e a qualidade das produções – e a facilidade de realizá-las. De acordo com Castells e Miranda, a sociedade em rede e a cibercultura configuram em uma instabilidade nas estruturas de produção. Os fãs, que contam com essa característica inventiva por natureza, se beneficiam com os avanços nos meios técnicos, como o uso de softwares de manipulação de imagens, vídeos, e som, para produzirem criações que cada vez mais se assemelham àquelas produzidas profissionalmente. O mesmo vale para a criação de produtos, como camisetas, botons, bonecos, e outros.

Assim, conforme Grossberg escreve, as audiências estão sempre criando seu próprio ambiente cultural, e isso é evidenciado por meio da análise deste trabalho. Por conta de não haver uma grande estrutura dominante nesse caso (diferentemente de estudos de *fandoms* como Harry Potter, Star Wars, entre outros), esse espaço precisa ser criado exclusivamente pelos fãs. Não há produtos licenciados do monstro Cthulhu, pois ele não pertence a uma grande

organização - trata-se de domínio público. Isso colabora com a criação desses ambientes culturais e comerciais que são próprios dos fãs. Logo, esse modelo de cultura participativa transforma o fã que antes seria só o leitor e passa a ser também o produtor de conteúdo – muitas vezes comercializável. Entre as postagens analisadas, algumas imagens provinham justamente de algo que estivesse à venda.

As postagens 1 e 2, por exemplo, correspondem a imagens de estampas de camisetas, enquanto a postagem 4 trata-se de um botão de campanha eleitoral fictícia. A administradora da página compartilhou esses produtos com o intuito de mostrar aos fãs algo que considerava relevante, e não como propaganda paga. Essa forma de cooperação dentro do *fandom* é marca de uma cultura participativa, que se aproveita das convergências existentes e também consiste em uma forma de criar uma cultura comercial própria, por meio de recomendações entre fãs. Assim, quem consome pode ser também quem produz, conforme foi explicitado por Jenkins, em relação a essa diluição das fronteiras de produtor e consumidor.

O monstro Cthulhu é, portanto, não mais apenas um personagem literário. Além de todas as ressignificações já citadas, há uma mercantilização do personagem por parte dos fãs, tanto dos que produzem algo comercializável quanto dos que compram. Cthulhu, além de ser fofo, humanizado, amável, com sentimentos, e com potencial de crítica à política, também pode ser comprado “no site mais próximo”, na forma do que os fãs tiverem a capacidade de imaginar. Sejam bonecos, fantasias, livros de contos autorais, camisetas, acessórios ou músicas, o personagem passou a ser um produto, que pode muitas vezes ser encomendado e entregue em qualquer lugar do mundo. A popularização do monstro Cthulhu ao redor do globo demonstra um caráter universal do personagem, e isso será explicado no próximo bloco temático.

O personagem Cthulhu é multicultural e global.

A página Cthulhu, no Facebook, conta com fãs de diversas partes do mundo. Ainda que a língua predominante nos comentários seja o inglês, bastou uma breve pesquisa entre os atores analisados para encontrar pessoas não só dos Estados Unidos, mas também do Brasil, da Polônia, do México, da Alemanha, do Canadá, da Finlândia, do Reino Unido, da Colômbia, e do Chile. Isso demonstra que o personagem é popular não apenas no país onde se originou, mas também entre fãs de países muito diferentes e distantes. Essa configuração multicultural de fãs que existe nesse espaço é muito relevante para ilustrar o contexto da cibercultura e das redes, onde as pessoas podem se encontrar em um ponto nodal do Facebook – nesse caso a página Cthulhu-, para compartilhar e celebrar um interesse em comum.

A literatura de Lovecraft marcou não apenas sua geração de escritores, mas todas as que vieram posteriormente. Sua influência transpassou barreiras geográficas, e com a disseminação de sua obra houve a popularização de seu personagem mais famoso: Cthulhu. De fato, ele foi criado pelo autor para ser uma criatura reverenciada e temida em diversas culturas, se manifestando ao redor do mundo para pessoas sábias, e sendo adorada por aquelas que Lovecraft considerava como parte de sociedades primitivas. O fato é que, mesmo que seu conto se localize nos Estados Unidos, os relatos que aparecem no conto são de várias partes do mundo. Seu impacto ao acordar, por exemplo, seria de caos em escala global. Essa característica perdurou: Cthulhu não é um ser estadunidense, ele é do planeta inteiro. Foi apropriado por fãs de países muito diferentes, mas o que se pode notar na análise da conversação é que todos os atores entendem as referências e apropriações, apreciando-as ou não.

Um exemplo disso foi a postagem 6, direcionada especialmente para os fãs poloneses, mas que obteve respostas de pessoas de muitos países diferentes. Apesar do texto da imagem estar escrito em Polonês, a representação do monstro como figura política é uma referência que pôde ser compreendida por fãs de outros países. Aqueles sob a democracia passam por situações semelhantes, e as críticas são parecidas: os políticos são ruins, o sistema já está fadado ao fracasso, por que escolher o menos perverso, se há o Cthulhu como candidato? Assim, muitos fãs manifestaram, tanto na postagem 4 quanto na 6 (ambas sobre a mesma temática), apoio ao personagem, dizendo que votariam nele. Contudo, alguns que afirmaram isso não eram nem dos

Estados Unidos (postagem 4 claramente direcionada para esse país) nem da Polônia (como na postagem 6). A universalidade do personagem e das críticas corroboraram para que essas postagens não fossem comentadas apenas por fãs para os quais a imagem se direcionava, mas por outros.

Logo, dentro da ressignificação do personagem, ele não apenas se tornou popular entre os fãs como também tem essa capacidade de uni-los em torno de temas que vão além dele mesmo, como, nesse caso, a política. Também pode unir os fãs em torno de algo que não gostam, como, por exemplo, no caso dos Atores A e B da postagem 1 (Sailor Moon), que iniciaram uma conversa por conta de não gostarem da imagem. Além de Cthulhu ser um sucesso global, suas apropriações também trazem este potencial: de contribuir para os laços entre fãs. Esse será o tópico do último bloco temático.

O monstro Cthulhu e sua relação com os laços entre fãs

A criação de Lovecraft, resignificada na cibercultura, além de trazer todas as mudanças apresentadas anteriormente também tem um potencial grande de unir os fãs – o que pode ser observado na análise das postagens da página Cthulhu. Comunidades de fãs têm, como um dos objetivos, uma maior facilidade para fazer com que indivíduos que partilham de um gosto em comum se encontrem. Com a página em questão não é diferente. Essa é predominantemente composta por laços fracos, que conforme Rheingold propiciam o compartilhamento de conhecimento, e nela a administradora realiza uma curadoria de conteúdo, e seleciona o que pensa ser relevante aos fãs. A partir daí, eles podem interagir de diversas formas: curtindo, compartilhando, e comentando. Essas formas de interação compõem majoritariamente laços fracos, pois não há um aprofundamento da relação entre os fãs, que muitas vezes não se conhecem. Assim, entre as interações mais comuns na página estão os comentários diretamente relacionados às postagens e contribuições de fãs com imagens e links. Algumas vezes esses comentários recebem respostas de atores que não são conectados por laços de amizade, e isso configura em laços fracos. Isso não significa, porém, que sejam menos importantes, pois é nesse espaço que se torna frutífera a produção de novas significações do monstro.

Há também alguns laços fortes presentes. Esses se manifestam principalmente por conta do recurso oferecido pelo Facebook de marcação de amigos. Mesmo que nem sempre se possa inferir o grau de intimidade entre os atores que realizam essa ação, há a intenção de mostrar algo que o indivíduo considera que um ou mais amigos irão apreciar também e, para isso, é necessário que ele conheça o(s) amigo(s) marcado(s), para saber que é do gosto dele(s). Isso já configura uma proximidade. Em outras ocasiões, é possível notar que as pessoas se conhecem com mais profundidade. Mesmo que os nomes tenham sido ocultados por questões de privacidade, pode-se notar que muitas pessoas marcam familiares – irmãos, pais. Os comentários com marcação de amigos e com algo escrito podem trazer evidências desses laços fortes também. Como na postagem 2, em que o Ator F comenta com o Ator G que encontrou um suéter feio de Natal do monstro Cthulhu e irá enviar o link para o amigo por mensagem privada. Ou então, nessa mesma postagem, o Ator I, que fala para o Ator J vestir o suéter para patinar no gelo. Nesse caso, pode-se notar que o ator conhece os hábitos do amigo, o que configura em maior intimidade.

Assim, com laços fracos ou fortes, o papel dessa página é bem abrangente. O potencial que o personagem Cthulhu demonstra para unir as pessoas é evidente, servindo para as pessoas se encontrarem ou estreitarem laços de amizade já existentes. Cthulhu, além de ter sua imagem e significado muito modificado na era da cibercultura, também apresenta esse potencial socializante.

Afinal, como os fãs ressignificam o monstro Cthulhu na página homônima no Facebook?

Por meio dos blocos temáticos, foi possível perceber as diferentes dimensões pelas quais o personagem Cthulhu foi modificado - não apenas na esfera da imagem, mas também em seu significado para os fãs, e pela forma como foi apropriado na cibercultura, que traz semelhanças e diferenças entre os períodos anteriores. A partir das ideias apresentadas nas três etapas de análise, foi feito um resumo visual sobre as características do monstro Cthulhu, de acordo com os fãs da página do Facebook.

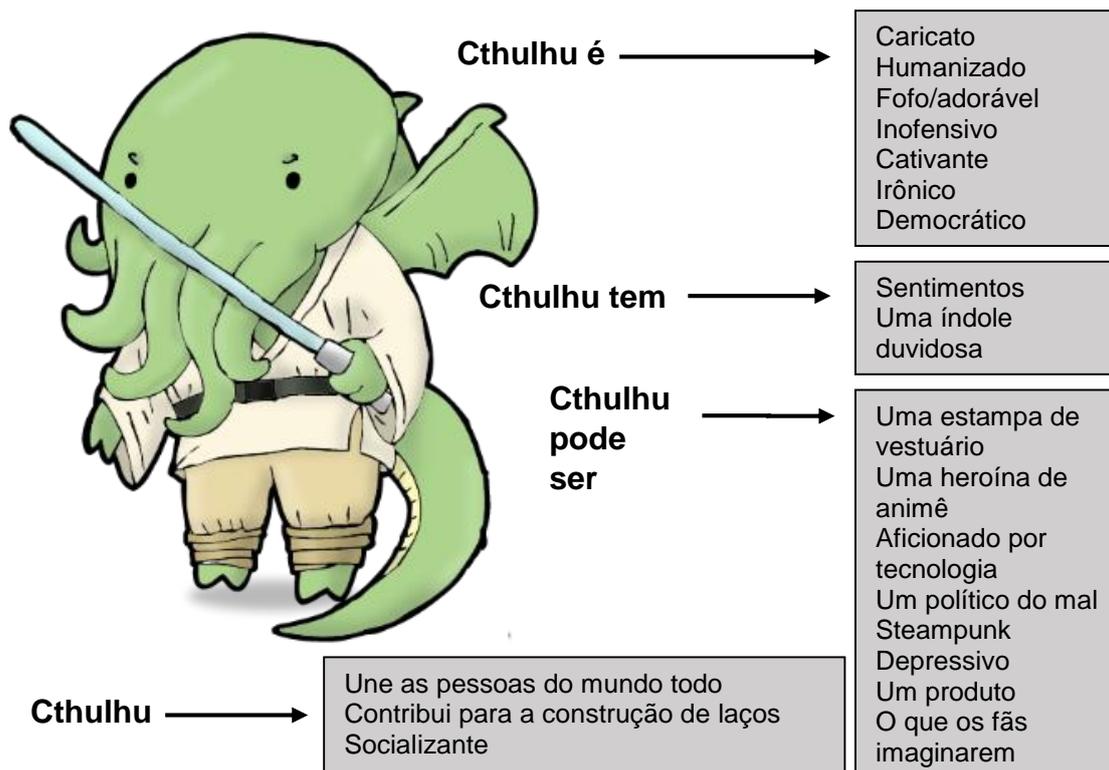


Figura 43 - Como é o monstro Cthulhu da cibercultura?

Fonte: Esquema confeccionado pela autora. Ilustração também da autora.

Com esse esquema ilustrado, pode-se perceber que o personagem foi modificado radicalmente desde que foi idealizado por Lovecraft. Antes um Deus Antigo representante do Caos, que aterrorizava a mente dos homens sábios e era adorado por grupos étnicos menos favorecidos, agora é praticamente o “melhor amigo do fã”. O monstro se distancia da imagem ameaçadora e enlouquecedora descrita pelo autor e passa a ser utilizado para os mais diferentes fins. Foram adicionadas também dimensões humanas ao personagem, que conta com sentimentos, preferências, e gostos. Além disso, une os fãs (tanto para o lado da aceitação quanto para a rejeição) do mundo todo, sendo socializante. Logo, Cthulhu foi e está sendo explorado pelo *fandom* em suas mais diversas dimensões, tornando-se cada vez mais complexo, dentro de um contexto cibercultural que propiciou a maior rapidez e um volume de informações compartilhadas sem precedentes.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base no estudo apresentado, estas considerações configuram-se em um resultado de uma busca pela compreensão de um determinado *fandom* e da forma com a qual os fãs ressignificam a imagem do monstro Cthulhu, criado por Lovecraft. Distanciando-se da ideia de que esse resultado é definitivo e que constam respostas exatas, deseja-se, portanto, apresentar o que foi encontrado e de que forma foi possível responder os questionamentos apresentados. Os estudos acadêmicos acerca de Lovecraft no Brasil são consideravelmente menos numerosos do que no país natal do autor, onde já foram escritos diversos livros sobre sua vida, obra, e filosofia. Entre os estudos brasileiros, a maioria encontra-se no campo da literatura e, estando esta dissertação dentro do campo da comunicação, encontraram-se dificuldades acerca de referenciais nacionais específicos. Contudo, com as novas edições das obras lovecraftianas se disseminando entre os leitores do país, percebe-se a relevância do assunto não apenas no âmbito internacional. A obra de Lovecraft transcendeu não apenas as barreiras da literatura, mas também aquelas delimitadas pela geografia, e muito disso ocorreu por conta da cibercultura.

Fãs ao redor do mundo puderam se encontrar em espaços como os dos Sites de Redes Sociais, e potencializaram a base que já existia. É seguro afirmar que os fãs do monstro Cthulhu ou da própria obra de Lovecraft já existiam muito antes do ciberespaço, basta perceber que festivais e convenções sobre o tema são organizados desde 1981, e grupos como a H.P. Lovecraft Historical Society já ressignificavam as histórias por meio de *live-action RPGs* muito antes da popularização da era digital. A maioria desses grupos, porém, encontravam-se atomizados, sendo a possibilidade de aproximar as pessoas um dos potenciais relevantes trazidos pela cibercultura. O próprio contexto do ciberespaço também permite que mais pessoas passem a conhecer a obra de Lovecraft ou, pelo menos, seu monstro mais famoso. Por meio da construção de laços (fortes ou fracos), os fãs puderam construir comunidades para centralizar seus interesses, compartilhar conhecimento e entretenimento, estabelecendo uma cultura participativa global.

A facilidade de produção de novos conteúdos, iniciada pela cultura de mídias e potencializada pelo *new media*, também é um ponto crucial para a determinação deste trabalho. Os fãs não iniciaram a produção a partir da cultura de mídias - essa atividade sempre ocorreu. O que muda no contexto atual é o fácil acesso às ferramentas de manipulação de dados, como softwares de edição de vídeos, imagens, músicas, entre outros. Não é mais necessário haver conhecimentos profundos sobre produção, ou o uso de equipamentos elaborados e de alto preço. Esse movimento provocou um aumento exponencial nas produções de fãs, e isso pode ser percebido neste trabalho. O contexto das redes garante a rapidez na disseminação dessas criações, e SRSs como o Facebook trazem o potencial de permitir uma curadoria de conteúdo que agrupe produções encontradas em sites variados.

Assim, percebendo as inúmeras possibilidades que o ciberespaço pode oferecer, e havendo ciência de que as criações de fãs encontram-se por toda a internet, se fez necessário delimitar o espaço de análise. Como foi exemplificado nos capítulos teóricos, as criações acerca de H.P. Lovecraft estão em sites de todas as naturezas, e em grande quantidade. Optou-se então, por encontrar um recorte que poderia representar toda essa diversidade. Partindo das representações sobre o personagem Cthulhu e sua narrativa – por ser o mais famoso entre os fãs -, optou-se, primeiramente, por encontrar um espaço socializante que fornecesse uma variedade de referências. O Facebook foi escolhido, especificamente a página “Cthulhu”. A seguir, foram delimitadas apenas aquelas postagens com imagens e um número suficiente de comentários, para ser possível inferir as impressões dos fãs acerca do que foi postado. Com o intuito de tornar a coleta de dados diversificada, optou-se por um número de 8 postagens em um período aleatório: entre o mês de novembro e dezembro de 2014. Dessa forma, foi possível encontrar resultados frutíferos para a análise, pois os temas encontrados na página foram os mais diversos.

H.P. Lovecraft foi um escritor de vida curta, mas com vasta produção literária. Viveu 46 anos, mas publicou mais de 100 contos e poemas, além de milhares de cartas enviadas a seus correspondentes. De natureza reclusa, viveu em Providence a maior parte de sua vida, havendo se mudado para Nova York apenas durante um curto período em seu casamento. Contudo, nessa época que ocorreu ao autor a inspiração do conto “O Chamado de Cthulhu”, que é até hoje

sua obra mais popular, e também a escolha como foco deste trabalho. A narrativa, por muito tempo considerada altamente rebuscada e complexa, mas também negligenciada por ser classificada como gênero de horror, conquistou os leitores por sua temática atemporal e filosófica: a pequenez do ser humano perante o desconhecido. E, mesmo contando com personagens humanos pouco carismáticos ou complexos, e com altas doses de preconceito racial e de classe, ainda é adorado por fãs na atualidade. Dentre as inúmeras hipóteses para o sucesso, a principal se encontra nas diversas possibilidades de imaginar dentro do tema, pois há muitos elementos atemporais, como o horror cósmico, os livros amaldiçoados, as criaturas do “panteão” lovecraftiano, e, principalmente, o personagem Cthulhu. Esse, descrito como uma criatura horrenda e capaz de trazer a loucura a todos que têm algum contato, dorme em um sono próximo ao coma, na iminência de acordar e trazer o caos à humanidade. Na internet, porém, o personagem assumiu um papel muito mais abrangente e complexo que esse, distanciando-se em muito de seu propósito originalmente planejado por Lovecraft.

Por meio não apenas da observação das produções de fãs selecionadas pela administradora da página “Cthulhu”, mas também do que a comunidade tinha a dizer sobre elas, os resultados se mostraram absolutamente plurais, mas com um ponto em comum: houve alteração no personagem em todos os casos. Logo, parte-se para uma busca na compreensão das perguntas iniciais desta dissertação.

De que maneira os fãs, nestes ambientes de redes sociais online, ressignificam e interpretam o monstro Cthulhu? Os fãs realizam essa tarefa de formas muito plurais. O personagem passou a ser um objeto de consumo – vestuário, decoração, acessórios, brinquedos, e tudo o mais que se possa imaginar assumira a forma do monstro -, sustentado pelo *fandom* e produzido por ele. Percebeu-se uma rede cooperativa de compartilhamento de informações e de conteúdo sobre o tema, na qual há a figura de uma administradora que divulga produções de fãs (comercializáveis ou não) para seus seguidores que, por sua vez, também contribuem com novas referências. O personagem também assumiu uma figura política, que tem como objetivo ser uma imagem de protesto. Passou a integrar paródias musicais, *memes*, animações satíricas, e mesclou-se com os mais diversos *fandoms*, como o dos animês, ou o steampunk, por

exemplo. Cthulhu transcendeu a barreira da literatura e alcançou o status de personagem multimídia, e é nesse espaço que ocorrem as diversas modificações dos fãs. Assim, não há como generalizar a forma como os fãs realizam essa reinterpretação, e sim demonstrar como ela é diversa e rica.

Ainda nessa questão, percebeu-se que a interação entre os atores na página é muito importante, tanto para a sobrevivência do *fandom* quanto para a construção da percepção do monstro entre o grupo. O que se percebeu, no geral, foi uma ênfase em laços fracos entre os fãs, mas, ao mesmo tempo, também uma manutenção de laços fortes, com o uso de marcação de amigos, por exemplo. Outro ponto importante reside no fato de nem todos os fãs concordarem com todas as postagens analisadas, sendo alguns temas mais aceitos que outros – no caso da mistura com o animê, por exemplo, houve comentários negativos, enquanto naqueles que abordavam a política, a aceitação foi unânime nos comentários. Contudo, mesmo havendo divergências, a página abriga de forma democrática esses fãs. As modificações em relação ao monstro não ocorrem apenas no âmbito das imagens e das postagens, mas também nos comentários, como se percebeu na última postagem, principalmente. Enquanto a ilustração não apresentava sinais de mudança aparente, os atores se encarregaram de fazê-lo nos comentários, atribuindo a Cthulhu sentimentos como a tristeza. Logo, ressalta-se o caráter democrático dessas modificações ocorridas, e também a existência de uma via de mão dupla - não é apenas quem produz a imagem que ressignifica o personagem, quem comenta também o faz.

Sabendo-se como os fãs modificam Cthulhu, parte-se para a elucidação da segunda pergunta: quais são as semelhanças existentes entre as criações do *fandom* atual e o conto original de Lovecraft? O que se pode perceber, por meio da análise, foi uma modificação drástica entre o que o escritor escreveu e o que os fãs mantiveram. Em relação a semelhanças, as únicas que puderam ser encontradas foram no âmbito da aparência do monstro, como forma de identificá-lo, e também no uso de frases oriundas do conto. Mesmo quando modificado e mesclado com outras referências, pode-se notar a presença dos tentáculos, por exemplo. Já nas frases, percebeu-se uma repetição daquelas consagradas no conto, quase como um mantra, ou hino, tanto pela parte das imagens quanto dos

comentários. De qualquer maneira, é seguro afirmar que, dentro das postagens analisadas, Cthulhu não é mais o mesmo da década de 20.

Isso traz a terceira pergunta: quais são as diferenças em relação ao conto original? Nesse ponto, as categorias definidas a priori foram utilizadas, e constataram-se várias diferenças. Em quase todas as imagens (à exceção da 8) a narrativa não foi a peça central. O personagem Cthulhu aparecia retratado em situações diferentes da história, podendo ser um candidato político ou uma guerreira mágica. Naquelas em que aparece inicialmente cumprindo seu papel de trazer a ruína ao mundo, essa expectativa logo é dissolvida, como nos quadrinhos, em que Cthulhu desiste de devastar a humanidade por ter se interessado por um *smartphone*. A aura de horror cósmico, por sua vez, também se mostrou diluída, e o personagem passou a ser retratado em situações humorísticas e irônicas. Uma diferença que vale atentar é a completa ausência dos personagens humanos do conto original, e também a exclusão de qualquer referência a preconceitos sociais. O que se manteve, o monstro Cthulhu, foi, então, muito modificado.

Além disso, mesmo que algumas características físicas do personagem tenham se mantido, no geral ele aparece resignificado e mesclado com outras referências. Isso revela também a natureza plural dos fãs, que podem gostar de vários temas ao mesmo tempo e, inclusive, uni-los. A quantidade de referências externas ao conto e à própria obra de Lovecraft geram uma diferença abissal entre o Cthulhu dos anos 20 e o da atualidade. O uso de *memes*, os cruzamentos entre programas de televisão, ou até entre a moda, por exemplo, conferem ao personagem características únicas, de acordo com o que o fã idealiza.

Como já foi dito, as formas como Cthulhu é modificado são muito diferentes e plurais, e há mais diferenças do que semelhanças nas ressignificações em relação ao conto original. Contudo, como é, e quem é, então, o Cthulhu dos fãs na cibercultura? Ele é, primeiramente, caricato. Na maior parte das imagens, o que se percebe é uma mudança na aparência e nas situações em que o monstro está inserido e, mesmo quando isso não ocorre na imagem, os atores, nos comentários, se encarregam disso. Ele se tornou também humanizado, com capacidade de falar a língua humana e, por muitas vezes, foi inofensivo e até “fofo”, sendo cativante para os fãs. Há também um grau de ironia, pois insere a criatura em situações por vezes ridículas, ou então em contextos

políticos. Mas, mais do que tudo isso, ele é democrático. O Cthulhu dos fãs também tem algo que Lovecraft não previa: sentimentos. A capacidade de ficar triste com algo, por exemplo. Também tem uma índole duvidosa, quase que perversa – ainda que o autor previsse que ele era a representação do caos, que não faz diferenciação entre o bem e o mal. E, ainda que os fãs possam discordar entre si de algumas dessas ressignificações, é seguro afirmar que Cthulhu une as pessoas no mundo todo, e contribui para a construção de laços entre os indivíduos, que compõem aquele determinado grupo, fornecendo-lhes assunto para conversa, ou dando oportunidade para contribuírem com novas referências. O papel do monstro, que antes era o de destruir os humanos, agora os aproxima, transfigurando-se em uma função socializante.

REFERÊNCIAS

- **Livros, artigos e trabalhos acadêmicos**

ABERCROMBIE, Nick; LONGHURST, Brian. **Audiences: A Sociological Theory of Performance and Imagination**. London: Sage, 1998.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. 3 Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

BOYD, Danah; ELLISON, Nicole. Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. **Journal of Computer-Mediated Communication**, Indiana, v.13, 2007. Disponível em: <<http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>>; Acesso em: 16 jun. 2013.

BRANCO, Marcelo Simão. A Obra de Lovecraft, In: **Revista Megalon: Ficção Científica & Horror**. São Paulo: nº 42, nov. 1996.

BROOKER, Peter; BROOKER, Will. Pulpmoernism: Tarantino's affirmative action. In: CARTMELL, Deborah et al. (Org). **Pulping Fictions: Consuming Culture across the Literature/Media Divide**. London: Pluto Press, 1996.

CASTELLS, Manuel. **O poder da identidade**. v.2, 3. Ed. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

CAUGHEY, John. L. **Imaginary Social Worlds: A Cultural Approach**. Lincoln: University of Nebraska Press, 1984.

CLARET, Martin. Palavras do Editor. In: LOVECRAFT, Howard P. **Histórias de Horror: O mito de Cthulhu**. Trad. ESTEVES, Lenita R. São Paulo: Martin Claret, 2011.

D'ANDRÉA, Carlos. Estratégias de produção e organização de informações na web: conceitos para a análise de documentos na internet. In: **Ciência da Informação, Brasília**, v. 35, n. 3, p. 39-44, set/dez. 2006. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ci/v35n3/v35n3a04>>; Acesso em: 10 nov. 2014.

DE CAMP, L. Sprague. **Lovecraft: a Biography**. 1 Ed. London: Gateway, 2011.

DE CERTEAU, Michel. **A invenção do cotidiano: Artes de fazer**. 3 Ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

DUIJS, Linda; ZWAAN, Koos; REIJNDERS, Stijn. **The Ashgate Research Companion to Fan Cultures**. Farnham: Ashgate, 2014. E-book.

ECO, Umberto. **Viagem na irrealidade cotidiana**. 9 Ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993.

FACCIONI FILHO, Mauro. Análise de Redes Sociais. **UNISUL Virtual**. [201-]. Disponível em: <<http://labspace.open.ac.uk/mod/resource/view.php?id=378262>>; Acesso em: 13 jun. 2013.

FRAGOSO, Suely. De interações e interatividade. In: **X Compós** – Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação. Brasília, 2001. Disponível em: <http://www.compos.org.br/data/biblioteca_1297.pdf>; Acesso em: 19 nov. 2014

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel e AMARAL, Adriana. **Métodos de Pesquisa para Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

GIL, José C. G. **H. P. Lovecraft: Um Ícone da Cultura Ocidental Contemporânea**. 2010. 205 f. Dissertação (Mestrado em Criações Literárias Contemporâneas). Évora: Universidade de Évora, 2010.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa**. 1. Ed. São Paulo: Editora Senac, 2003.

GRAVETT, Paul. Mangá: **Como o Japão reinventou os quadrinhos**. 1 Ed. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

GROSSBERG, Lawrence. Is there a Fan in the House?: The Affective Sensibility of Fandom. In: LEWIS, Lisa (org.) **The Adoring Audience: fan culture and popular media**. New York: Routledge, 1992.

HADEN, David. **Lovecraft in Historical Context: essays**. 2010. E-book.

HILLS, Matt. **Fan Cultures**. New York: Routledge, 2002.

HOLSTI, O.R. **Content Analysis for the Social Sciences and Humanities**. Reading: Addison-Wesley, 1969.

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

_____. **Cultura da Convergência**. 2. Ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JENSON, Joli. Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization. In: LEWIS, Lisa (org.) **The Adoring Audience: fan culture and popular media**. New York: Routledge, 1992.

JOHN, Fiske. The Cultural Economy of Fandom. In: LEWIS, Lisa (org.) **The Adoring Audience: fan culture and popular media**. New York: Routledge, 1992.

JOSHI, Sunand Tryambak. **An Epicure in the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honor of H. P. Lovecraft**. 1 Ed. Rutherford: Fairleigh Dickinson University Press, 1991.

_____. **H. P. Lovecraft: A Life.** West Warwick: Necronomicon Press, 1996.

_____. **In the Land of Time and Other Fantasy Tales by Lord Dunsany.** 1 Ed. New York: Penguin, 2004.

_____. **The Rise and Fall of the Cthulhu Mythos.** Poplar Bluff: Mythos Books LLC, 2008.

_____. **Unutterable Horror: A History of Supernatural Fiction.** 1 Ed. Hornsea: PS Publishing, 2012.

KOZINETS, Robert V. **Netnography: Doing Ethnographic Research Online.** London: Sage, 2010.

LEMOS, André. As estruturas antropológicas do ciberespaço. **Textos de Cultura e Comunicação**, Salvador, n. 35, p. 12-27, jul. 1996.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual.** 1 Ed. São Paulo: Editora 34, 1996.

_____. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço.** São Paulo: Loyola, 2003.

_____. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática.** 2 Ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

LOVECRAFT, Howard Phillips. **Histórias de Horror: O mito de Cthulhu.** Trad. ESTEVES, Lenita R. São Paulo: Martin Claret, 2011.

_____. **The Crawling Chaos and Others: The Annotated Revisions and Collaborations of H.P. Lovecraft, Volume 1.** Editado por S.T. Joshi. Welches: Arcane Wisdom, 2011.

_____. **Supernatural Horror in Literature.** Mineola: Dover Publications, 2012. E-book.

LÜDKE, M., ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas.** São Paulo: EPU, 1986.

MACAMBIRA, Magno Oliveira. **Comprometimento Organizacional e Redes Sociais Informais: a estrutura das relações interpessoais e o vínculo com a organização.** Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2009.

MANOVICH, Lev. **The language of the new media.** 1. Ed. Massachusetts, The MIT Press, 2001.

MAY, Tim. **Pesquisa Social: questões, métodos e processos.** 3 Ed. Porto Alegre: Artmed, 2004.

MIGLIORE, Andrew; STRYSIK, John. **Lurker in the Lobby: The Guide to the Cinema of H. P. Lovecraft.** 1 Ed. San Francisco: Night Shade Books, 2006.

MIRANDA, Antonio. Sociedade da informação: globalização, identidade cultural e conteúdos. In: **Ciência da Informação**, Brasília, v. 29, n. 2, p. 78-88, maio/ago. 2000.

PÉDAUQUE, Roger T. **Document**: forme, signe et médium, les re-formulations du numérique. 2003. Disponível em: <http://archivesic.ccsd.cnrs.fr/docs/00/06/21/99/PDF/sic_00000511.pdf>; Acesso em: 28 jul. 2014.

PHILLIPS, B. S. **Pesquisa Social**. Rio de Janeiro: Agir, 1974.

PRIMO, Alex Fernando Teixeira. A emergência das comunidades virtuais. In: **Intercom 1997** - XX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 1997, Santos. Anais... Santos, 1997. Disponível em:<http://www.pesquisando.atraves-da.net/comunidades_virtuais.pdf>; Acesso em: 16 out. 2014.

_____. Enfoques e desfoques no estudo da interação mediada por computador. In: **404NotFound**, n. 45, 2005. Disponível em:<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/404nOtF0und/404_45.htm>; Acesso em: 16 out. 2014.

_____. **Interação mediada por computador**: comunicação, cibercultura, cognição. Porto Alegre, Sulina, 2011.

RECUERO, Raquel. Memes em weblogs: proposta de uma taxonomia. In: **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, nº 32, abril de 2007. P. 23-31.

_____. Diga-me com quem falas e dir-te-ei quem és: a conversação mediada pelo computador e as redes sociais na internet. In: **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, nº38, abril 2009. P. 118-128.

_____. **Redes sociais na internet**. 1. Ed. Porto Alegre: Editora Meridional, 2009.

_____. **A Conversação em Rede**: Comunicação Mediada pelo Computador e Redes Sociais na Internet. 1.Ed. Porto Alegre: Sulina, 2012.

RHEINGOLD, Howard. **The virtual community**: homesteading on the Eletronic Frontier. Massachusetts: The MIT Press, 2000.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**: Da cultura das mídias à cibercultura. 1. Ed. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lucia; LEMOS, Renata. **Redes sociais digitais**: a cognição conectiva do Twitter. 1. Ed. São Paulo: Paulus, 2010.

TULLOCH, John; JENKINS, Henry. **Science Fiction Audiences**: Watching 'Doctor Who' and 'Star Trek'. London: Routledge, 1995.

TYSON, Donald. **The Dream World of H.P. Lovecraft**: his life, his demons, his universe. 1 Ed. Woodbury: Llewellyn Publications, 2010. E-book.

WILLIAMS, Raymond. **Television**: Technology and Cultural Form. New York: Schocken Books, 1975.

- **Outras Referências**

ABOUT **Necronomicon in the year 2014**. 2014. Disponível em: <<http://necronomicon2014.com/page.php?id=about>>; Acesso em: 10 nov. 2014.

AQUAMAN. **Dc Comics Database**. [201-]. Disponível em: <<http://dc.wikia.com/wiki/Aquaman>>; Acesso em: 20 maio 2014.

ARKHAM ASYLUM. **Villains Wikia**. [201-]. Disponível em: <[http://villains.wikia.com/wiki/Arkham_Asylum_\(Lovecraft\)](http://villains.wikia.com/wiki/Arkham_Asylum_(Lovecraft))>; Acesso em: 11 mar. 2014.

ASSEF, Claudia. Dubstep. Dub o que? Dubstep. Vale a Pena. **Estadão**. 30 out. 2010. Disponível em: <<http://cultura.estadao.com.br/noticias/geral,dubstep-dub-o-que-dubstep-vale-a-pena-imp-,631825>>; Acesso em: 20 maio 2014.

ATÉ QUE ENFIM É SEXTA-FEIRA. **IMDB**. [201-]. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0078382/>>; Acesso em: 7 dez. 2014.

AUSTEN, Jake. **Lovecraft slowly shedding cult status**. 2013. Disponível em: <http://articles.chicagotribune.com/2013-10-20/features/ct-prj-1020-hp-lovecraft-cult-20131020_1_lovecraft-ales-h-p-lovecraft-film-festival-necronomicon>; Acesso em: 10 nov. 2014.

BARBOSA, Flávia. **Eleição nos Estados Unidos é termômetro para disputa presidencial de 2016**. 2014. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/mundo/eleicao-nos-estados-unidos-termometro-para-disputa-presidencial-de-2016-14444757>>; Acesso em: 6 dez. 2014.

BEHIND BLUE EYES. **Vagalume**. 2014. Disponível em: <<http://www.vagalume.com.br/the-who/behind-blue-eyes.html>>; Acesso em: 7 dez. 2014.

BERRY, Allison. **A Brief History of the Ugly Christmas Sweater**. 2011. Disponível em: <<http://newsfeed.time.com/2011/12/22/a-brief-history-of-the-ugly-christmas-sweater/>>; Acesso em: 5 dez. 2014.

BRANCO, Marcelo Simão. **H.P. Lovecraft em Língua Portuguesa**. 2011. Disponível em: <<http://www.sitelovecraft.com/lovecraft2011final.htm>>; Acesso em: 23 jul. 2014.

BRANCO, Marcelo Simão. **Megalon**. 2003. Disponível em: <<http://www.scarium.com.br/artigos/sombras/megalon.html>>; Acesso em: 03 nov. 2014.

CALL GIRL OF CTHULHU – a Lovecraft-inspired horror feature. **Kickstarter**. New York: 2012. Disponível em: <<http://www.kickstarter.com/projects/1972109475/call-girl-of-cthulhu-a-lovecraft-inspired-horror-f?ref=live>>; Acesso em: 07 jan. 2014.

- CAMPBELL, Josie. **H.P. Lovecraft and the horror of comics**. North Hollywood: 2010. Disponível em: <<http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=28632>>; Acesso em: 08 jan. 2014.
- CASTRO, Tiago. **Fanzine Megalon digitalizado**. 2012. Disponível em: <<http://universoinsonia.com.br/fanzine-megalon-digitalizado/>>; Acesso em: 03 nov. 2014.
- CENTRAL DE AJUDA DO FACEBOOK. **Facebook**. 2013. Disponível em: <<https://www.facebook.com/help>>; Acesso em: 05 jun. 2013.
- CICARELLI, Catarina. Hipster, que diabo é isso? A tribo de moderninhos que os fashionistas adoram odiar. **Veja São Paulo**. 5 ago. 2013. Disponível em <<http://vejasp.abril.com.br/materia/moda-hipster>>; Acesso em: 20 maio 2014.
- COSMIC HORROR. **Tapped Out Deck Builder**. [201-]. Disponível em: <<http://tappedoutnet/mtg-card/cosmic-horror/>>; Acesso em: 08 jan. 2014.
- CTHULHU LIVES!. The H.P. **Lovecraft Historical Society**. 2014. Disponível em: <<http://www.cthulhulives.org/>>; Acesso em: 07 jan. 2014.
- CTHULHU. In: FANFICTION.NET. 2014a. Disponível em: <<https://www.fanfiction.net/search.php?keywords=Cthulhu&type=story&match=any&formatid=any&sor=0&genreid1=0&genreid2=0&characterid1=0&characterid2=0&characterid3=0&characterid4=0&words=0&ready=1&categoryid=0>>; Acesso em: 1 dez. 2014.
- CTHULHU. In: KICKSTARTER. 2014b. Disponível em: <<https://www.kickstarter.com/discover/advanced?term=Cthulhu>>; Acesso em: 1 dez. 2014.
- CTHULHU. **South Park Archives**. [201-]. Disponível em: <<http://southpark.wikia.com/wiki/Cthulhu>>; Acesso em: 08 jan. 2014.
- DÂMASO, Lívia. Facebook pode ficar 'maior que a China'; rede social chega a 1,35 bi de membros. **Techtudo**. 2014. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/10/facebook-pode-ficar-maior-que-china-rede-social-chega-135-bi-membros.html>>; Acesso em: 14 nov. 2014.
- DR. JOHN A. ZOIDBERG. **The infosphere**. 2014. Disponível em: <http://theinfosphere.org/Dr._John_A._Zoidberg>; Acesso em: 7 dez. 2014.
- FALL ACTIVITIES: CHOPTOBERFEST. **Sauspace.com**. 2011. Disponível em: <<http://www.sauspace.com/2011/10/17/fall-activities-choptoberfest/>>; Acesso em: 6 dez. 2014.
- FANBOY. In: OXFORD Dictionaries. [201-]. Disponível em: <<http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/fanboy>>; Acesso em: 4 dez. 2014.

FONSECA, William. **O que é RPG?** Curitiba: 2008. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/jogos/243-o-que-e-rpg-.htm>>; Acesso em: 09 jan. 2014.

FUTURAMA. **Comedy Central**. 2014. Disponível em: <<http://www.cc.com/shows/futurama>>; Acesso em: 7 dez. 2014.

GHOST-WRITER. In: IDICIONÁRIO Aulete. [201-]. Disponível em: <<http://aulete.uol.com.br/ghost-writer#ixzz2lb5M156N>>; Acesso em: 08 jan. 2014.

GOMES, Cristiana. **Crise de 1929 (Grande Depressão)**. São Paulo: [200-]. Disponível em: <<http://www.infoescola.com/historia/crise-de-1929-grande-depressao/>>; Acesso em: 02 jan. 2014.

GRACE, Francie. **What does 'GOP' stand for?** 2002. Disponível em: <<http://www.cbsnews.com/news/what-does-gop-stand-for/>>; Acesso em: 6 dez. 2014.

GRIMOIRE OF THE DEAD. **Tapped out. Deck Builder**. [201-] Disponível em: <<http://tappedoutnet/mtg-card/grimoire-of-the-dead/>>; Acesso em: 08 jan. 2014.

H.P. LOVECRAFT. **Supernatural Wikia**. [201-]. Disponível em: <http://supernatural.wikia.com/wiki/H.P._Lovecraft>; Acesso em: 08 jan. 2014.

H.P.HATECRAFT. **Scoobypedia**. [201-]. Disponível em: <http://scoobydoo.wikia.com/wiki/H.P._Hatecraft>; Acesso em: 08 jan. 2014.

HUNT-MORR, Katie. **Etsy Progress Report**. 2013. Disponível em: <http://extfiles.etsy.com/progress-report/2013-Etsy-Progress-Report.pdf?ref=progress_report_download>; Acesso em: 08 abr. 2014.

IMDB. **H.P. Lovecraft**. 2014. Disponível em: <<http://www.imdb.com/name/nm0522454/>>; Acesso em: 07 jan. 2014.

INTL FUTURAMA WHY NOT ZOIDBERG? **YouTube**. 2013. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=cSJ9liaEQ9g>>; Acesso em: 7 dez. 2014.

IT WILL Be Fun, They Said. **Know your meme**. 2013. Disponível em <<http://knowyourmeme.com/memes/it-will-be-fun-they-said>>; Acesso em: 20 maio 2014.

JOSHI, S. T. **H.P. Lovecraft**. New York: [199-]. Disponível em: <<http://www.themodernword.com/scriptorium/lovecraft.html#Anchor-II-11481>>; Acesso em: 02 jan. 2014.

JUSTICE League. **Dc Comics Database**. [201-]. Disponível em: <http://dc.wikia.com/wiki/Justice_League_of_America>; Acesso em: 20 maio 2014.

KICKSTARTER. **Kickstarter.com**. 2014. Disponível em: <<https://www.kickstarter.com/learn?ref=hero>>; Acesso em: 1 dez. 2014.

KOWALCZYK, Piotr. **15 most popular fanfiction websites**. 2014. Disponível em: <<http://ebookfriendly.com/fan-fiction-websites/>>; Acesso em: 1 dez. 2014.

LIST OF POP CULTURE REFERENCES IN WARCRAFT/WOW. **Wowwiki**. [201-]. Disponível em: <http://www.wowwiki.com/List_of_pop_culture_references_in_Warcraft/WoW>; Acesso em: 08 jan. 2014.

LORD DUNSANY (1878-1957), Edward John Moreton Drax Plunkett. Dunsany. 2003. Disponível em: <<http://www.dunsany.net/18th.htm>>; Acesso em: 02 jan. 2014

LOS ANGELES, CA. **The H.P. Lovecraft Festival & CthulhuCon**. 2014. Disponível em: <<http://hplfilmfestival.com/los-angeles-ca>>; Acesso em: 10 nov. 2014.

LOVECRAFT. In: ETSY. 2014a. Disponível em: <<https://www.etsy.com/pt/search?q=Lovecraft>>; Acesso em: 1 dez. 2014.

LOVECRAFT. In: FANFICTION.NET. 2014b. Disponível em: <<https://www.fanfiction.net/search.php?keywords=Lovecraft&type=story&match=any&formatid=any&sort=0&genreid1=0&genreid2=0&characterid1=0&characterid2=0&characterid3=0&characterid4=0&words=0&ready=1&categoryid=0>>; Acesso em: 1 dez. 2014.

LOVECRAFT. In: KICKSTARTER. 2014c. Disponível em: <<https://www.kickstarter.com/discover/advanced?term=Lovecraft>>; Acesso em: 1 dez. 2014.

LOVECRAFT'S FICTION. **The H.P. Lovecraft Archive**. 2014. Disponível em: <<http://www.hplovecraft.com/writings/fiction/publish.aspx>>; Acesso em: 07 jan. 2014.

LOVECRAFT'S LETTERS. **The H.P. Lovecraft Archive**. 2014. Disponível em: <<http://www.hplovecraft.com/writings/letters/>>; Acesso em: 10 mar. 2014.

LOVECRAFTIAN GAMES. **The H.P. Lovecraft Archive**. 2014. Disponível em: <<http://www.hplovecraft.com/popcult/games/>>; Acesso em: 08 jan. 2014.

LOVECRAFTIAN MUSIC. **The H.P. Lovecraft Archive**. 2014. Disponível em: <<http://www.hplovecraft.com/popcult/music.aspx>>; Acesso em: 08 jan. 2014.

LOVECRAFTIAN TELEVISION SHOWS. **The H.P. Lovecraft Archive**. 2014. Disponível em: <<http://www.hplovecraft.com/popcult/moviestv/tvshows.aspx>>; Acesso em: 07 jan. 2014.

NATHANIEL HAWTHORNE – Biography. **The European Graduate School**. Leuk-Stadt, [200-]. Disponível em: <<http://www.egs.edu/library/nathaniel-hawthorne/biography/>>; Acesso em: 02 jan. 2014.

NYARLATHOTEP. **Megami Tensei Wiki**. [201-]. Disponível em:
<<http://megamitensei.wikia.com/wiki/Nyarlathotep>>; Acesso em: 08 jan. 2014

PETERSEN, Sandy. **Cthulhu Wars**. 2013. Disponível em:
<<https://www.kickstarter.com/projects/1816687860/cthulhu-wars>>; Acesso em:
1 dez. 2014.

POPULAR CULTURE. **The H.P. Lovecraft Archive**. 2014. Disponível em:
<<http://www.hplovecraft.com/popcult/>>; Acesso em: 07 jan. 2014.

PORTAL DE PERIÓDICOS CAPES/MEC. **Periódicos Capes**. 2014. Disponível em:
<http://www.periodicos.capes.gov.br/?option=com_pmetabusca&mn=88&smn=88&type=m&metalib=aHR0cDovL21scGx1cy5ob3N0ZWQuZXhsaWJyaXNncm91cC5jb20vcHJpbW9fbGlicmFyeS9saWJ3ZWlvYWN0aW9uL3NIYXJjaC5kbz9kc2NudD0wJmZyYmc9JnNjcC5zY3BzPXByaW1vX2NlbnRyYWxfbXVsdGlwbGVfZmUmdGFIPWRIZmF1bHRfdGFiJmN0PXNIYXJjaCZtb2RlPUJhc2ljJmR1bT10cnVlJmluZHg9MSZmbj1zZWZyY2gmdmlkPUNBUEVT&buscaRapidaTermo=lovecraft>; Acesso em: 23 jul. 2014.

PORTLAND, OR. **The H.P. Lovecraft Festival & CthulhuCon**. 2014.
Disponível em: <<http://hplfilmfestival.com/portland-or>>; Acesso em: 10 nov. 2014.

PRIVE, Tanya. **What Is Crowdfunding And How Does It Benefit The Economy**. 2012. Disponível em:
<<http://www.forbes.com/sites/tanyaprive/2012/11/27/what-is-crowdfunding-and-how-does-it-benefit-the-economy/>>; Acesso em: 09 jan. 2014.

REN, Fiona. **How Ray Chan started 9GAG, and a career in fun**. 2012.
Disponível em: <<http://www.meldmagazine.com.au/2012/07/9-gag-ray-chan/>>;
Acesso em: 08 abr. 2014.

ROBERT W. CHAMBERS. **Miskatonic University Press**. Massachussets, 2002. Disponível em:
<<http://www.yankeeclassic.com/miskatonic/dliterature/authors/chambers/bio/rwcbio1.htm>>; Acesso em: 02 jan. 2014.

S.T. JOSHI.ORG. S. T. **Joshi's Web Site 2010**. 2013. Disponível em:
<<http://www.stjoshi.org/>>; Acesso em: 27 nov. 2013.

SAD BATMAN. **Know Your Meme**. 2014. Disponível em:
<<http://knowyourmeme.com/memes/sad-batman>>; Acesso em: 7 dez. 2014.

SAILOR MOON THEME LYRICS. **Metrolyrics**. [201-]. Disponível em:
<<http://www.metrolyrics.com/sailor-moon-theme-lyrics-sailor-moon.html>>;
Acesso em: 2 dez. 2014.

SAILOR MOON: A SERIE CLÁSSICA. **SOS Sailor Moon**. [201-]. Disponível em: <<http://www.sossailormoon.com.br/anime/sailor-moon/>>; Acesso em: 4 dez. 2014.

SANTA CLAUS IS COMING TO TOWN BY EDDIE CANTOR.

SecondHandSongs. 2014. Disponível em:

<<http://www.secondhandsongs.com/performance/2997>>; Acesso em: 6 dez. 2014.

SCOOBY-DOO! MISTERY INCORPORATED. **Scoobypedia**. [201-]. Disponível em: <http://scoobydoo.wikia.com/wiki/Scooby-Doo!_Mystery_Incorporated>; Acesso em: 08 jan. 2014.

TENTACLE EROTICA. In: WIKIPEDIA. 2014. Disponível em:

<http://en.m.wikipedia.org/wiki/Tentacle_erotica>; Acesso em: 4 dez. 2014.

THE MAYFLOWER. **History.com**. [201-]. Disponível em:

<<http://www.history.com/topics/mayflower>>; Acesso em: 10 mar. 2014.

THE RISE of live action role-playing. **BBC News Magazine**. 2013. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/news/magazine-23877430>>; Acesso em: 10 nov. 2014.

VOTE CTHULHU BUTTON. **Gmdice**. 2014. Disponível em:

<<http://www.gmdice.com/vote-cthulhu-button>>; Acesso em: 6 dez. 2014.

WHAT IS DEVIANTART? **DeviantART**. 2014. Disponível em:

<<http://welcome.deviantart.com/>>; Acesso em: 08 abr. 2014.

WREN, Celia. **You've Been Steampunked**. 2013. Disponível em:

<<http://www.tcg.org/publications/at/issue/featuredstory.cfm?story=2&indexID=2>>; Acesso em: 6 dez. 2014.

WREXIAL, THE RISEN DEEP. **Tapped Out Deck Builder**. [201-]. Disponível em:

<<http://tappedoutnet/mtg-card/wrexial-the-risen-deep/>>; Acesso em: 08 jan. 2014.