



Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Centro de Educação e Humanidades

Faculdade de Comunicação Social

Yuri Garcia

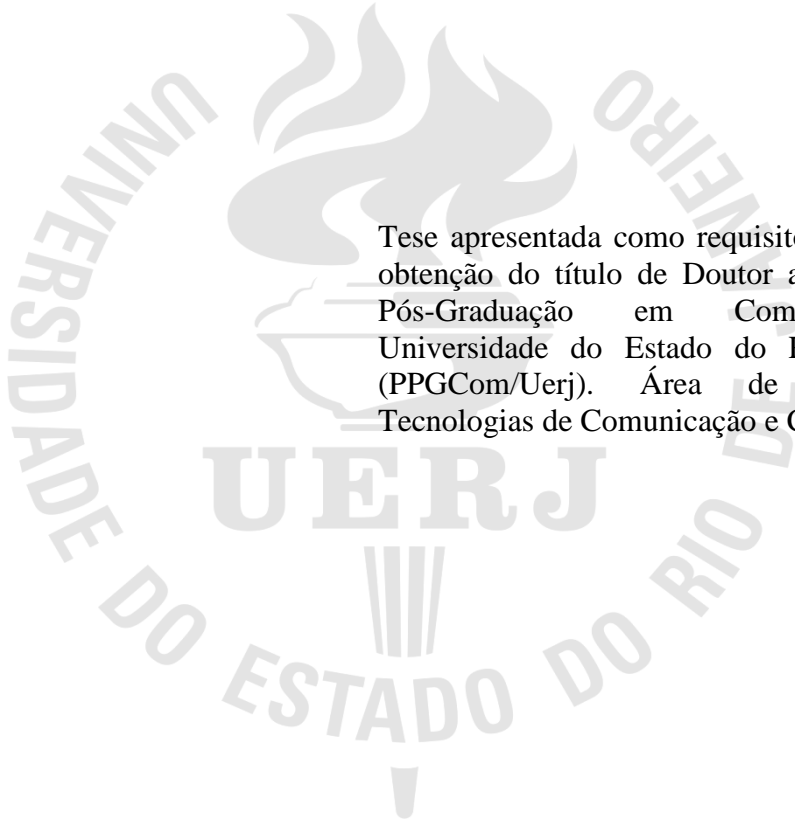
Strange Aeons in Dark Rooms: a mitologia de Lovecraft na cultura contemporânea e suas apropriações cinematográficas

Rio de Janeiro

2019

Yuri Garcia

Strange Aeons in Dark Rooms: a mitologia de Lovecraft na cultura contemporânea e suas apropriações cinematográficas



Tese apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCom/Uerj). Área de concentração: Tecnologias de Comunicação e Cultura

Orientador: Prof. Dr. Erick Felinto de Oliveira

Rio de Janeiro

2019

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ / REDE SIRIUS / BIBLIOTECA CEH/A

G216	<p>Garcia, Yuri. Strange Aeons in Dark Rooms: a mitologia de Lovecraft na cultura contemporânea e suas apropriações cinematográficas / Yuri Garcia. – 2019. 223 f.</p> <p>Orientador: Erick Felinto de Oliveira. Tese (Doutorado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Faculdade de Comunicação Social.</p> <p>1. Comunicação Social – Teses. 2. Lovecraft, H. P. (Howard Phillips), 1890-1937 – Teses. 3. Literatura – Teses. 4. Cinema – Teses. 5. Universidade do Estado do Rio de Janeiro – Teses. I. Oliveira, Erick Felinto de. II. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Faculdade de Comunicação Social. III. Título.</p> <p>es</p> <p>CDU 316.77</p>
------	--

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta dissertação, desde que citada a fonte.

Assinatura

Data

Yuri Garcia

Strange Aeons in Dark Rooms: a mitologia de Lovecraft na cultura contemporânea e suas apropriações cinematográficas

Tese de Doutorado apresentada, como requisito parcial para obtenção do título de Doutor, ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCom/Uerj). Área de concentração: Tecnologias de Comunicação e Cultura.

Aprovada em 26 de Março de 2019.

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Erick Felinto de Oliveira (orientador)
Faculdade de Comunicação – UERJ

Prof.^a Dra. Patrícia Rebello da Silva
Faculdade de Comunicação – UERJ

Prof. Dr. Diego Paleólogo Assunção
Faculdade de Comunicação – UERJ

Prof.^a Dra. Laura Loguercio Cánepa
Faculdade de Comunicação – Universidade Anhembi Morumbi

Prof. Dr. José Carlos Messias Santos Franco
Faculdade de Comunicação – UFF

Rio de Janeiro
2019

DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho ao meu avô, Kydelmir Piedade, que teve seu merecido descanso em
Julho de 2018. Sem ele, nada disso teria sido possível.

AGRADECIMENTOS

Agradeço imensamente a todos que acompanharam esse processo e que, de alguma forma, contribuíram para que eu pudesse me dedicar e me empolgar com meu trabalho.

À minha mulher, Matilde Wrublevski, por ter acompanhado minhas loucas variações de humor, com momentos de extrema empolgação e momentos de total cansaço. Muita raiva, alegria e tristeza. E as minhas mais exóticas formas de trabalhar, ora com imensa tranquilidade, ora com imensa preocupação. Apesar de até agora não ter conseguido compreender meu ritmo e a forma como produzo (até porque eu mesmo não compreendi), esteve sempre ao meu lado, me apoiando e me confortando sempre que eu precisava.

Ao meu orientador Erick Felinto, por ser um grande amigo e pela eterna parceria que, após um gratificante processo no mestrado, resolvemos repetir a dose em um doutorado. E espero poder continuar em futuras trocas acadêmicas e manter para sempre essa importante amizade.

Aos membros da banca que, além de aceitarem fazer parte desse momento, são todos queridos amigos e pessoas as quais possuo uma grande admiração. Patricia Rebello, depois do meu orientador, foi a professora que mais acompanhou etapas do meu processo desde o mestrado e sempre acreditou bastante em minha capacidade. Diego Paleólogo é um querido amigo que conheci através de interesses de pesquisa em comum e acabou por se tornar uma figura de extrema importância em minha vida. Laura Cánepa, uma pesquisadora que sempre admirei e que, quando tive a oportunidade de conhecer, descobri que também se trata de uma pessoa das mais amáveis com quem me deparei nesse percurso. E por fim, José Messias, meu caro amigo Zé. Com uma forte amizade de já alguns anos, nunca se cansou de tirar minhas dúvidas e oferecer qualquer ajuda que precisasse ao longo de todo esse tempo. Amigo é pra essas coisas!

Aos meus amigos que também estão nessa árdua batalha do meio acadêmico: Ivan Mussa, Márcio Andrade, Rodolfo Vianna, Rafael “Pimp” Barbosa, Flávia Junqueira, João Guilherme Bastos, Soriany “Shoyuken” Neves, Daniel Vianna, Fábio Grotz, Ana Camila Garcia e outros que eu possa ter esquecido.

Ao meu grupo de pesquisa Culturas Tecnológicas que acabou se tornando uma pequena família: Gabriel Malinowski, Juracy Oliveira, Paula Gorini, Thaís Inácio e Ruy Figueiredo.

Ao grande parceiro Filipe Feijó por estar sempre interessado em minha pesquisa e em minha companhia! Ao Michael Cachaça, o companheiro mais excepcional que há. Seja na Amazônia, seja na Romênia, posso sempre contar com esse amigo.

Ao meu querido amigo Carlos. Colado em mim desde que me lembro e me apoiando sempre. Faz parte da minha vida e dificilmente passo uma semana sem alugar seus ouvidos. E sua mulher Mayara, uma pessoa incrível que não desiste nunca. Sobretudo, ao seu filho Rafael cujo sorriso enche o coração de qualquer um de alegria.

À minha família, que apesar se não compreender muito o que pesquiso, estão sempre apoiando. Minha mãe Alcyette Cristina é um exemplo de paciência para aguentar uma família como a nossa. Minha avó, uma eterna apaixonada pelo seu neto preferido. Meus irmãos Nikita, Danillo e Joe por sempre me fazerem rir. E minha irmã querida Catarina que, por morar em outro estado, me deixa sempre com saudades.

À minha outra família, Volnei e Clarice, sogros que me adotaram e sempre me apoiam.

E à todos os funcionários da Universidade do Estado do Rio de Janeiro que ajudam a manter a mais maravilhosa instituição de ensino sempre funcionando. Mesmo em tempos difíceis, somos resistência.

#uerjresiste

RESUMO

GARCIA, Yuri. *Strange aeons in Dark Rooms: A Mitologia de Lovecraft na Cultura Contemporânea e suas Apropriações Cinematográficas*. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCom/Uerj), Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

Esse trabalho procura fazer um mapeamento das criações de H. P. Lovecraft na cultura contemporânea, dando maior ênfase a suas apropriações cinematográficas. Para isso, é necessário uma compreensão maior da obra do escritor e do conceito filosófico do Pessimismo Cósmico que perpassa todas suas histórias. Dessa forma, uma breve biografia e uma procura por compreender alguns elementos básicos de seus contos se faz necessário para conseguir perceber de forma mais minuciosa sua marcante presença em diversos outros meios na atualidade. Algumas inspirações essenciais para o desenvolvimento dos contos do autor tornam-se relevantes para essa pesquisa e assim, ganham um espaço para serem melhor trabalhadas, como Edgar Allan Poe e o filme *Berkeley Square* (1933). Em seguida, partimos para uma análise de alguns elementos marcantes da mitologia lovecraftiana em nossa cultura tanto em âmbitos mais acadêmicos quanto em mais populares. Assim, chegando ao cinema, propomos uma investigação do Pessimismo Cósmico em alguns filmes, enquanto mapeamos variadas obras que possuem alguma relação com o universo do escritor. Sabendo que possuía uma forte carga racista em sua escrita, procuramos problematizar esse aspecto sem desculpar ou redimir os inúmeros equívocos de seu pensamento. Em um último momento, propomos uma articulação de algumas propostas teóricas com a perspectiva filosófica cósmica e pós-humana encontrada nas obras lovecraftianas. A apropriação de Lovecraft acaba se mostrando não só massiva, como revelando curiosos paradoxos ao longo da pesquisa.

Palavras-chave: Lovecraft. Pessimismo Cósmico. Cinema. Literatura.

ABSTRACT

GARCIA, Yuri. *Strange aeons in Dark Rooms: The Mythology of Lovecraft in Contemporary Culture and its Cinematographic Appropriations*. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCom/Uerj), Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

This work seeks to map H. P. Lovecraft's creations in contemporary culture, giving a bigger emphasis to his cinematographic appropriations. For this, it is necessary a greater understanding of the writer's work and of the philosophical concept of the Cosmic Pessimism that pervades all his stories. In this way, a brief biography and a search to understand some basic elements of his stories is necessary to be able to perceive in a more detailed form his strong presence in several other mediums nowadays. Some essential inspirations for the development of the author's short stories become relevant to this research and thus gain a space for better development, such as Edgar Allan Poe and the film *Berkeley Square* (1933). Then, we start with an analysis of some remarkable elements of Lovecraftian mythology in our culture in both more academic and more popular spheres. In this way, arriving at cinema, we propose an investigation of Cosmic Pessimism in some films, while mapping various works that have some relation with the universe of the writer. Knowing that he had a strong racist burden on his writing, we sought to problematize this aspect without excusing or redeeming the many problems of his thinking. In a last moment, we propose an articulation of some theoretical proposals with the cosmic and post-human philosophical perspective found in the lovecraftian works. The appropriation of Lovecraft ends up proving not only massive, but revealing curious paradoxes throughout the research.

Key-words: Lovecraft. Cosmic Pessimism. Cinema. Literature.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Lovecraft em 3 etapas da vida	24
Figura 2 - Túmulo de H. P. Lovecraft em Providence	25
Figura 3 - Poe e Lovecraft por Phlegias T. Redback.....	58
Figura 4 - Entrada do filme <i>Berkeley Square</i> (1933)	69
Figura 5 - Capa de <i>Berkeley Square</i> (1933)	70
Figura 6 - <i>The Case of Charles Dexter Ward</i> (1943)	72
Figura 7 - <i>The Shadow Out of Time</i> (1936).....	76
Figura 8- Imagem de JayZ no curta <i>Jay-Z Feat. Beyoncé: Part II - On the Run</i> (2014) com o livro de Thacker ao lado para comparação com a frase da jaqueta.	98
Figura 9 - <i>The Evil Dead</i> (1981).....	125
Figura 10 - <i>Evil Dead II</i> (1987).....	126
Figura 11 - <i>Army of Darkness</i> (1992).....	127
Figura 12 - <i>The Fog</i> (1980)	129
Figura 13 - <i>The Thing</i> (1982)	131
Figura 14 - <i>Prince of Darkness</i> (1987).....	132
Figura 15 - <i>In The Mouth of Madness</i> (1994).....	133
Figura 16- <i>The Void</i> (2017).....	134
Figura 17 - <i>Gravity</i> (2013)	138
Figura 18 - <i>Arrival</i> (2016)	140
Figura 19 - <i>The Endless</i> (2017).....	141
Figura 20 - <i>The Call of Cthulhu</i> (2005) e <i>The Whisperer in Darkness</i> (2011)	147
Figura 21 - <i>Re-Animator</i> (1985).....	148
Figura 22 - <i>From Beyond</i> (1986).....	149
Figura 23 - <i>The Haunted Palace</i> (1963).....	155
Figura 24 - <i>World Fantasy Award</i> 2005.....	178
Figura 25 - <i>World Fantasy Award</i> 2016.....	178

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1 THE CALL	22
1.1 Lovecraft, o autor e suas criações	22
1.2 Fundamentos básicos lovecraftianos	35
1.2.1 <u>Mitologia e Horror</u>	36
1.2.2 <u>Monstros Sagrados</u>	44
1.2.3 <u>Sci-Fi e Fantasia</u>	50
2 AT THE MOUNTAINS: ALGUMAS INSPIRAÇÕES	56
2.1 Poe	57
2.2 Berkeley Square	67
3 LOVECRAFT RISES: RETOMADA DO AUTOR NA CULTURA	82
3.1 Lovecraft e a “Cultura Erudita”	86
3.2 Monstros Divinos: Cibercultura e Cultura Pop	98
4 DARK ROOMS	112
4.1 Lovecraft no Cinema	114
4.2 Listas de filmes lovecraftianos	158
4.2.1 <u>The Lurker in the Lobby (2006) de Andrew Migliore e John Strysik</u>	159
4.2.2 <u>The Complete H. P. Lovecraft Filmography (2001) de Charles P. Mitchell</u>	161
4.2.3 <u>Lista de filmes da Wikipédia</u>	164
4.2.4 <u>Lista de filmes do IMDB</u>	166
4.2.5 <u>Minha Lista (ELT)</u>	168
5 STRANGE AEONS: LOUCURAS, FRONTEIRAS E PARADOXOS	173
5.1 Dissecando o monstro	174
5.2 Teoria lovecraftiana ou delírios de uma tese?	193
(IN)CONCLUSÕES	206
CONSIDERAÇÕES FINAIS	211
REFERÊNCIAS	214

INTRODUÇÃO

That is not dead which can eternal lie, and with strange aeons even death may die.

Abdul Alhazred

A frase acima é proferida pelo árabe louco Abdul Alhazred, no conto *The Nameless City* (1921) de H. P. Lovecraft. Existem diversos motivos pelos quais escolhi essa frase como epígrafe, mas antes de listá-los, preciso apresentar a forma como decidi escrever essa tese. Mais do que uma tese, escrevo sobre um período da minha vida. Não foram apenas quatro anos de doutorado dedicados a esse assunto, muitas coisas que perpassam esse trabalho já eram parte de minhas pesquisas acadêmicas anteriores. Lovecraft ainda era um interesse tímido em minha vida, mas o horror já era uma paixão acadêmica antiga. A minha própria relação com o escritor não ocorreu apenas no doutorado pois há um período de preparação de projeto e interesse por um objeto que surge bem antes.

São pelo menos cinco anos pesquisando Lovecraft e muito mais tempo pesquisando horror. Mais tempo ainda pesquisando a relação entre literatura e cinema. De certa forma, o tempo dedicado a esse projeto não pode ser medido em números, apenas em esforço e, acima de tudo, sensações. Tenho a sensação de que estou imerso em um mundo lovecraftiano com seu estranho imaginário faz séculos. Meu interesse é a apropriação do escritor em nossa cultura, e essa apropriação se mostra cada vez mais extensa.

Lovecraft parece estar em todo lugar. Seus seres tentaculares, seus objetos estranhos, seus livros arcanos, seus monstros indescritíveis, suas deidades alienígenas, sua mitologia anti-humanista e seu Pessimismo Cósmico povoam o nosso imaginário de diversas formas. Embora meu foco inicial seja o cinema, também analiso essa apropriação em outros meios, o que acaba sendo um portal para perceber o quanto consumimos esse escritor de diferentes formas, muitas vezes sem saber.

Assim, percebendo sua presença em quase tudo, o escritor acabou se tornando não só um objeto de pesquisa, mas também uma forma de escrever as minhas opiniões, frustrações e medos. Não há volta, minha tese está entranhada em meu corpo e não há uma bela dicotomia ocidental que permita que eu me separe do meu objeto e apresente análises perfeitamente científicas. Estou escrevendo não sobre Lovecraft, mas sobre a minha experiência pesquisando Lovecraft.

Minha tese é bem pessoal. Na verdade, acredito que todas as teses são bem pessoais. Contudo, um academicismo instaurado por um padrão científico procura mascarar esse aspecto de outras produções. Eu procuro abordá-la, desde o início, abraçando essa característica abertamente. Com um orientador que respeita e encoraja que eu procure me colocar mais em minha escrita (ou pelo menos é o que eu acho), encontrei a forma que acredito ser a melhor para descrever esse percurso.

E através dessa opção inicio minha tese. Uma narração do meu percurso, um relato da minha pesquisa. Minhas opiniões e frustrações, minhas escolhas de recorte, assuntos que decidi abordar e assuntos que decidi não abordar. Autores com os quais concordei, autores com os quais concordei em parte, autores com os quais discordei. Teóricos que me marcaram em um período e outros que apenas me serviram para determinadas articulações. Epistemologias que cercam minha escrita e acabam penetrando mais no meu texto do que talvez devessem. Tentarei justificar ao máximo minhas decisões ao longo do trabalho, mas algumas são justificáveis apenas por minhas sensações, pelo que acabei achando melhor fazer.

Minha decisão pela epígrafe acima pode ser um caso diferente. Apesar de gostar da frase, a opção por iniciar minha tese com ela é totalmente pragmática. Com o nebuloso nome do conto *The Nameless City* faço uma referência inicial a minha pesquisa que ficou alguns anos sem título. Era a tese sem nome que pedia um título que a permitisse expressar sua estranheza. *Strange Aeons in Dark Rooms* foi o resultado dessa espera. Assim, a frase se relaciona com *A Tese sem Nome (The Nameless Thesis)* como foi durante muito tempo em minha cabeça, antes de chegar nesse título final.

Acima de tudo, pela utilização do termo *Strange Aeons* que uso no meu título. A frase do conto é o local de onde meu imaginário puxou esse título. Meu inconsciente ficou com esse termo adormecido até que, em algum momento, decidi usá-lo em meu título. Lembrava que Lovecraft usava esse termo, mas não fazia a menor ideia de onde tinha ouvido, de qual texto possuía essa menção. Depois de muito esforço lembrei de *The Nameless City* e tudo parecia se encaixar. *Strange Aeons in Dark Rooms* acabou virando o título da *Nameless Thesis*.

Em outro viés e por motivos totalmente diferentes, existe uma grande importância pelo personagem lovecraftiano que cita essa frase. Abdul Alhazred é um personagem fictício que Lovecraft, supostamente, criou em sua infância. O que confere uma relevância biográfica incrível à minha pesquisa. Mas, acima de tudo, por acabar sendo o personagem que Lovecraft creditou como o criador do livro *Necronomicon*, um de seus mais populares inventos.

Um certo conteúdo racista em sua descrição não é mera coincidência. O árabe louco Abdul Alhazred é o escritor do *Necronomicon*, um grimório que possui segredos assustadores. Mas antes de nos atermos ao livro profano, gostaria de pensar nessa forma específica que o autor utiliza para se referir ao seu personagem. Inicialmente, pode parecer que as utilizações dos adjetivos “árabe” e “louco” estão apenas a serviço de uma descrição de alguém que descobriu verdades sobre o universo e foi levado à eterna loucura. Todavia, acredito que exista uma complexidade um pouco maior por trás dessa escolha.

O árabe louco também é o indicativo de uma perspectiva de Lovecraft sobre diferentes raças, nesse caso, os árabes. A ideia não é apontar que todo árabe é louco ou que Abdul Alhazred é louco porque é árabe. De forma mais sutil, o escritor aponta que os povos não-europeus estão atrelados a práticas arcanas e condenáveis. A utilização do adjetivo louco é apenas uma forma curiosa de realçar uma característica de um personagem árabe. Seria mera coincidência todos os narradores de seus contos (todos homens brancos americanos e/ou europeus) não serem adjetificados de loucos em suas descrições mesmo sendo levados a uma inevitável loucura no final das histórias?

A vida de Lovecraft é cercada de pensamentos conservadores e xenófobos. Nesse quesito, seu racismo tem sido uma questão de grande importância, sendo encontrado das mais diversas formas em suas criações. Embora o intuito inicial da minha tese não seja abordar esse aspecto ou suas mais variadas opiniões absurdas e equivocadas, me encontrei, por diversas vezes, em crise com esse aspecto. Não falar do racismo de Lovecraft seria dar as costas para um fator de extrema urgência e fingir não perceber esse impacto em sua literatura.

Uma base central que permeia toda a minha tese é sua apropriação na cultura contemporânea. Dessa forma, muitos desses aspectos mais polêmicos de sua obra não são reproduzidos em suas reelaborações. A xenofobia, conservadorismo e elitismo lovecraftiano acabam se tornando um segredo obscuro que só é percebido por quem adentra sua vida e seus contos de forma mais dedicada. A cultura contemporânea apresenta um artista inovador e responsável pelo desenvolvimento de uma perspectiva filosófica pessimista e anti-humanista e um rico panteão teratológico, mitológico e cósmico. Minha proposta é justamente a investigação desse fenômeno. Observar suas criações por essa perspectiva. Para isso, preciso falar de Lovecraft para poder destacar suas apropriações. E não apontar esse seu lado e mantê-lo obscuro seria uma negligência da minha parte. E, acima de tudo, não pretendo escrever sobre suas criações sem responsabilizar todo viés negativo que essas criações tiveram. Também não posso apresentar um escritor e toda sua genialidade e conturbada vida pessoal

sem mencionar as claras falhas que ele possuía e a exacerbada manifestação dessas opiniões que, melhor seriam, se ele mantivesse para si mesmo.

Durante minhas pesquisas, li muitas coisas sobre o autor que não apontavam esse seu lado, ou, apontavam e o justificavam, quase aceitando suas opiniões como um “pequeno equívoco” e sem o responsabilizar devidamente pela disseminação de uma obra que deve ser lida com mais atenção e cuidado. Não estou a condenar os trabalhos que não abordam esse tema e, embora não concorde com algumas opiniões sobre a forma como seu racismo é descrito em outros trabalhos, vejo essa pluralidade de opiniões como algo que apenas reforça o paradoxo que é esse escritor. Contudo, desde o início, minha tese tem possuído um caráter muito pessoal. Em alguns momentos tomando contornos quase de um diário de pesquisa. Minhas análises não são apenas científicas mas são minhas em todas as instâncias. Não procurei uma observação distante de meu objeto, e sim vivenciei ele ao longo de meus anos de pesquisa. Então, o que seria da minha escrita tão pessoal se não colocasse minhas próprias questões particulares? Como não mencionar uma parte que me causa tanto incômodo (e já me fez até pensar em mudar de objeto algumas vezes) em um relato tão particular dessa minha experiência de pesquisa?

Dessa forma, não relatar essa parte seria negar a mim mesmo ou mentir para meu leitor. Procuro trazer minha perspectiva como homem, branco, heterossexual, cis a respeito de uma complexidade a qual não consigo dar conta por completo. Entretanto, possuo uma visão latino-americana de uma supremacia branca eurocêntrica de um homem estadunidense com uma herança sanguínea anglicana que acreditava em uma raça pura e superior advinda da alta classe européia. Apesar da importância de tal tema, não o desenvolvo com a exaustão que, por vezes, gostaria. Os motivos que me fizeram não adentrar com maior força nesse assunto como gostaria são dois: Primeiro porque seria uma dissociação muito grande (maior do que talvez já seja) com o resto do texto, visto que o objetivo é analisar o impacto do autor na cultura contemporânea, sobretudo no cinema. Em segundo lugar, não me vejo em uma posição de conseguir desenvolver mais a fundo um assunto que não é meu foco inicial sem ter que refazer todo o trabalho e focar especificamente nisso. Talvez fique para uma próxima pesquisa, pois o tema ainda pulsa em mim.

Em uma tese sobre as apropriações lovecraftianas na cultura contemporânea, com um foco maior no cinema, procurei um espaço para abordar esse tema tão delicado de forma que não ficasse tão distante do objetivo inicial. Sendo assim, o espaço que esse assunto ocupa em meu trabalho, é o espaço possível para que tal tema seja abordado de forma responsável e sem sair muito do foco central. Então, o que seria o foco central dessa tese? E como isso poderia

se relacionar com o racismo de Lovecraft sem que seja uma tese exclusivamente sobre o racismo de Lovecraft? A ideia principal seria escrever sobre questões a respeito desse universo lovecraftiano que me intrigam. E assim, poder abordar em uma parte, a paradoxal atração por uma mitologia que condena o humano e aponta sua insignificância no cosmos, carregada de um pesado arcabouço xenofóbico.

Criador de diferentes universos ficcionais, Lovecraft foi e ainda é um escritor paradoxal: inventivo ao ponto de criar novos povos em mundos, ele acreditava na supremacia de uma raça sobre as outras; conservador, explorou com entusiasmo inovações científicas e tecnológicas em sua ficção; criador de toda sorte de monstruosidades alienígenas e sobrenaturais, Lovecraft descreveu como poucos sensações fundamentalmente humanas, tais como o medo, a angústia existencial e a ambição por conhecimento. (ZANINI, FRANÇA, 2017, p.6)

Assim, como apontei anteriormente, a minha análise é sua apropriação. Ideias ingênuas chegaram a me levar a crer que poderia investigar a cultura contemporânea de uma forma geral. Me enganei, Lovecraft está em tudo! Suas apropriações são vistas nas mais variadas possibilidades e quanto mais eu pesquisava, mais percebia que tal tarefa homérica teria que ser melhor recortada. Assim fui para o cinema, meu lugar de maior conforto e, confesso, maior interesse.

Dessa forma, retomo a epígrafe com a qual iniciei a introdução. A famosa frase é do conto não tão conhecido *The Nameless City*. Mais um paradoxo envolvendo Lovecraft. Entretanto, arrisco a hipótese da frase ter ficado mais famosa do que o conto devido a alguns fatores. Em primeiro lugar, por ser uma frase proferida por um célebre personagem lovecraftiano, o poeta árabe Abdul Alhazred que teria ficado louco no deserto e escrito o grimório Necronomicon, tão citado na cultura contemporânea. Não fica claro se a frase pertence ao livro ou é apenas proferida por Abdul em uma espécie de transe. No conto, é citado como “[...] ele cantou seu dístico inexplicável”¹. Isso remeteria a um segundo motivo para a popularização da frase: a possibilidade de ser um trecho do Necronomicon, um objeto fictício criado por Lovecraft que acabou por ser uma criação que se popularizou massivamente em nossa cultura (desenvolverei e explicarei melhor essa popularização ao longo da tese). Um terceiro motivo seria exatamente esse mistério de poder ou não ser um trecho do Necronomicon, quanto mais obscuras algumas informações contidas em seus contos, mais interessantes e atrativas elas se tornam (principalmente nos E. U. A. que possuem uma famosa tradição em se interessar por fenômenos inexplicáveis e associá-los a complexas teorias conspiratórias). Um quarto motivo é a frase em si. “O que não está morto,

¹ Todas as traduções, quando não apontadas o contrário, são de minha autoria. “[...] he sang his unexplainable couplet”

que pode eternamente fazer (ou mentir, dependendo da tradução e interpretação), e com *strange aeons* até a morte pode morrer.” Com significações díspares e introduzindo uma nota interessante sobre a mitologia que o escritor apresenta, traz a ideia da morte e do desconhecido de forma potente, e apresenta uma noção temporal importante para Lovecraft, o termo *aeon*.

A tradução para *aeons* seria *aion*, termo essencial na obra de Deleuze abordando noções de temporalidade diferentes da cronológica. Sua oposição entre o tempo de *Cronos* e o tempo de *Aion* faz uma referência direta às deidades gregas, fundando o desenvolvimento epistêmico da proposta do filósofo em uma ancoragem mitológica, algo que é permeado em toda obra de Lovecraft. Segundo o filósofo:

Cronos é o presente que só existe, que faz do passado e do futuro suas duas dimensões dirigidas, tais que vamos sempre do passado ao futuro, mas na medida em que os presentes se sucedem nos mundos ou sistemas parciais. Aion é o passado-futuro em uma subdivisão infinita do momento abstrato, que não cessa de se decompor nos dois sentidos ao mesmo tempo, esquivando para sempre todo presente. Pois nenhum presente é fixável no Universo como sistema de todos os sistemas ou conjunto anormal. À linha orientada do presente, que “regulariza” em um sistema individual cada ponto singular que recebe, opõe-se a linha de Aion, que salta de uma singularidade pré-individual a outra e as retoma todas uma nas outras, retoma todos os sistemas segundo as figuras da distribuição nômade em que cada acontecimento é já passado e ainda futuro, mais e menos ao mesmo tempo, sempre véspera e amanhã na subdivisão que os faz comunicar. (DELEUZE, 1974, p.80)

A citação acima é de *Lógica do Sentido* (1974), tratado filosófico de Deleuze que desenvolve a ideia do sentido, perpassando noções como acontecimento, paradoxos, falando sobre o estruturalismo e apresentando o *aion* como uma perspectiva epistêmica e artística sobre uma noção de tempo. Embora o conceito seja muito mais complexo do que Lovecraft parece pretender em sua obra ao utilizar a palavra *aeons*, me interessa desenvolvê-lo um pouco mais pela sua noção de uma temporalidade não-cronológica para fins metodológicos em minha escrita. Além disso, a ideia de paradoxo é muito importante em meu trabalho e a noção sobre o tempo aiônico acaba se articulando com a proposta dos paradoxos deleuzianos.

Os paradoxos só são recreações quando os consideramos como iniciativas do pensamento; não quando os consideramos como “a Paixão do pensamento”, descobrindo o que não pode ser senão pensado, o que não pode ser senão falado, que é também o inefável e o impensável, Vazio mental, Aion. Não invocaremos, enfim, o caráter contraditório das entidades insufladas, não diremos que o barbeiro não pode pertencer ao regimento etc. A força dos paradoxos reside em que eles não são contraditórios, mas nos fazem assistir à gênese da contradição. O princípio de contradição se aplica ao real e ao possível, mas não ao impossível do qual deriva, isto é, aos paradoxos ou antes ao que representam os paradoxos. (p.77)

A ideia de paradoxo de Deleuze é bem mais complexa do que o que pretendo me utilizar ao longo da tese. O próprio filósofo dedica uma massiva parte do livro explicando e exemplificando sua proposta. Em um labirinto hermético que se auxilia de literatura, filosofia

e todo arcabouço que o teórico consegue articular, o conceito parece ter uma dificuldade de utilização de forma mais operacional. No entanto, algumas observações parecem úteis. “Da mesma forma, o paradoxo é a subversão simultânea do bom senso e do senso comum: ele aparece de um lado como os dois sentidos ao mesmo tempo do devir-louco, imprevisível; de outro lado, com o não-senso da identidade perdida, irreconhecível.” (p.81)

Ao longo do texto, irei falar dos paradoxos contidos na obra, nas apropriações, no consumo e na própria vida de Lovecraft. A noção de paradoxo da qual farei uso é simples e bem literal, todavia acho válida essa rápida passagem pelo conceito deleuziano para acrescentar uma pluralidade interpretativa às possibilidades de entendimento. A complexidade por trás de um paradoxo é algo comum a Deleuze, Lovecraft e a própria noção literal de paradoxo. Uma interessante camada deleuziana a essa noção é o aspecto não-natural do paradoxo, ou melhor, algo que apresenta uma dificuldade à naturalidade, ou suposta naturalidade das coisas.

Portanto, nesta perspectiva que é a de Deleuze, enquanto, pelo bom senso e pelo senso comum, o pensamento fica reduzido à operação tautológica do mesmo, na qual um sujeito se refestela ao se reconhecer e ao reconhecer objetos, sem que haja margem para a criação e a novidade, os paradoxos, de outro lado, são “a paixão do pensamento” (*ibidem*, p.77) e referem aquilo que o agita, que o provoca, que justamente o faz sair de uma condição supostamente natural. (SALES, 2009, p.74)

A imprevisibilidade do paradoxo deleuziano é uma característica interessante para se pensar nos paradoxos lovecraftianos. A ideia de contradição também é essencial nessa perspectiva. Um paradoxo contraria uma lógica definida, apresentando duas proposições contrárias em uma relação ambivalente. A apropriação de Lovecraft na cultura contemporânea é paradoxal em diversas instâncias, apresentando constantemente sensações como atração/repulsa, inovação/conservadorismo etc.

Como um vetor principal nesse paradoxo há a estranha atração por uma filosofia que insere o humano em uma insignificância cósmica em constante ameaça por deidades monstruosas e alienígenas. Lovecraft nos apresenta seu Pessimismo Cósmico como uma estranha possibilidade, abrindo caminho para novas subjetividades e alteridades, e apresentando uma nova temporalidade.

Nesse sentido, a ideia do tempo aiônico é essencial tanto para Deleuze quanto para Lovecraft. Entretanto, o escritor de Providence apenas apresenta como uma ideia de outras temporalidades e de seres que possuem noções espaço-tempo diferentes, de forma bem mais simples. Como alguns aspectos comuns em ambos, a noção de simultaneidade contida no conceito de Aion deleuziano é similar à proposta lovecraftiana de pensar na possibilidade de

várias ocorrências no passado, presente e futuro estarem ocorrendo ao mesmo tempo em dimensões ou espacialidades diferentes.

Todavia, Deleuze vai além, utilizando o Aion em um complexo ensaio articulando seus conceitos de sentido, acontecimento e devir. Embora não possua a pretensão em fazer uma tese deleuziana e/ou detalhar as possibilidades de seu pensamento, sua noção de temporalidade me é útil como um possível auxílio em apontar a forma como minha escrita se dá. Em alguns momentos, meu texto respeita uma ordem cronológica, em outros uma ordem mais caótica, mais intuitiva. Talvez em uma ordem mais aiônica, com presente e passado dialogando em simultaneidade? Ou apenas em uma ordem que me pareceu mais coerente no meu fluxo narrativo.

Segundo Aion, somente o passado e o futuro insistem ou subsistem no tempo. Em lugar de um presente que absorve o passado e o futuro, um futuro e um passado que dividem a cada instante o presente, que o subdividem ao infinito em passado e futuro, nos dois sentidos ao mesmo tempo. Ou antes, é o instante sem espessura e sem extensão que subdivide cada presente em passado e futuro, em lugar de presentes vastos e espessos que compreendem uns com relação aos outros o futuro e o passado. (1974, p.169)

Deleuze vê o Aion como uma linha reta, onde há uma simultaneidade entre presente e futuro. Os acontecimentos se estendem por essa linha. Assim gosto de pensar na produção de minha tese. Possuindo a linearidade inevitável de um texto acadêmico com seus sumários e capítulos e com acontecimentos surgindo em suas linhas, mostrando diferentes temporalidades sobre Lovecraft simultaneamente. Abandonando um registro histórico cronológico e abraçando um caos teórico embasado no conceito de Pessimismo Cósmico, o qual irei desenvolver exhaustivamente no primeiro capítulo.

O Aion é a linha reta traçada pelo deslocamento vertiginoso do ponto aleatório. Ao mesmo tempo em que a linha reta sem começo nem fim vai sendo tracejada, as singularidades relativas aos acontecimentos, à medida de sua contínua repartição, são distribuídas ao longo do percurso. Cada acontecimento dispõe-se sobre o Aion e se estende por toda a linha, sempre relativamente ao ponto aleatório que o encaminha. Assim, todos os acontecimentos se comunicam entre si e formam um só e mesmo Acontecimento, o Acontecimento do Aion. (SALES, p.2015, p.43)

O Aion deleuziano se apresenta como um conceito teórico mais denso do que a utilização de Lovecraft. *Strange aeons* seria algo como “épocas estranhas”, mas podendo até ser compreendido de forma mais simplificada como “tempos estranhos” no conto do escritor. Minha utilização do termo no título teria uma proposta similar a princípio, apresentando uma noção dos tempos estranhos lovecraftianos visto no cinema. A ideia de tempo seria uma forma de abordar as criações do escritor de uma forma geral e realçar essa época estranha em que abraçamos seu pessimismo.

No entanto, um arcabouço deleuziano na concepção temporal acrescenta uma complexidade que perpassa o trabalho e ascentua a relação paradoxal da apropriação da obra do escritor e de determinados aspectos de sua vida. Uma temporalidade estranha em que as criações lovecraftianas invadem nossa cultura, nos revelando nosso passado e apontando o nosso futuro apocalíptico de uma forma confusa e simultânea. Nosso passado e futuro se misturando em uma nova noção espaço-temporal monstruosa.

A contraposição a uma temporalidade cronológica também me interessa em um viés metodológico com uma escrita que não se institui em apresentações de informações em uma ordem cronológica. “É o tempo fluante em relação ao tempo formal de *cronos*. Duas maneiras distintas de temporalidade, dois modos distintos de individuação.” (MALDONADO, 2015, p.218)

Aion é uma temporalidade que também é monstruosa. Desafia os padrões da normatividade, bagunçando as noções de uma cronologia que nos é comum, ou melhor, a única forma como nos relacionamos com o tempo. O documentário *Quanto Tempo o Tempo Tem* (2015) de Adriana L. Dutra traz uma reflexão sobre a noção de tempo e a nossa percepção do mesmo. Com entrevistas de Arnaldo Jabor, Raymond Kurzweil, Erick Felinto e outros, pensamos na noção de tempo sob várias perspectivas. O tempo sentido, o tempo marcado e as diferentes configurações e apropriações da noção de tempo através de perspectivas físicas, filosóficas, ciberculturais, teológicas etc.

Para Lovecraft, o tempo também era um grande tema. Apontando a relação do humano com o tempo como pessoal ao apresentar seres que possuem noções espaço-tempo diferentes, o escritor desenvolve novas possibilidades temporais em seus contos. Seus seres percebem o tempo de outra forma, percebem o espaço de outra forma. Em sua mitologia, o tempo é cronológico pelo viés narrativo e investigativo, mas a verdade obscura que se esconde e é revelada em seus finais nos mostra um tempo aiônico, um mundo novo e assustador. Caem todas as nossas noções humanistas do universo.

O título *Strange Aeons in Dark Rooms* aponta para todas essas possibilidades. De forma mais literal seria “Épocas Estranhas em Quartos Escuros”, uma referência ao Pessimismo Cósmico lovecraftiano e suas apropriações cinematográficas. Contudo, gosto de pensar nas possibilidades polissêmicas do título para poder explorar vários caminhos e versar com diferentes possibilidades.

Apesar de poder divagar nessas outras possibilidades do título e articular outras questões que o sombrio universo lovecraftiano permite, a tese se organiza em torno das apropriações do autor em nossa cultura. Como foco principal, porém não único, faço um

levantamento de sua relação com o cinema em diversas instâncias e sob muitas formas. Embora uma certa dimensão caótica me seja importante, apresentarei algumas listas mais sistematizadas da relação de Lovecraft no cinema ao final do capítulo no qual procuro me aprofundar melhor nesse tema. Um importante conceito, como venho destacando, para compreender algumas obras, é o de Pessimismo Cósmico. Assim, haverá uma exaustão de esforço para conceituá-lo inicialmente, afim de conseguir propor algumas de minhas articulações.

A tese é dividida em cinco capítulos, dessa forma, procuro desenvolver cinco aspectos lovecraftianos ao longo do texto. De forma inicial, posso nomeá-los como: (1) o autor e suas criações; (2) algumas influências mais relevantes; (3) Lovecraft na cultura contemporânea; (4) apropriação do escritor no cinema; (5) minha relação com o universo lovecraftiano.

De forma um pouco mais explicativa, posso dizer que estruturo meu texto de um modo em que ele inicia no autor, vai para algumas coisas que o influenciaram, depois para suas apropriações, chega no cinema e termina em algumas de minhas questões. Minha tese está sendo escrita de forma muito pessoal com o intuito de fazer um mapeamento da apropriação dos escritos de H. P. Lovecraft na cultura contemporânea, enfatizando mais sua relação com o cinema e passando por curiosos paradoxos que tal pesquisa tem me apresentado.

No primeiro capítulo irei falar um pouco sobre o escritor, sua mitologia e o conceito de Pessimismo Cósmico. Também menciono horror, mitologia, monstros e Ficção Científica por serem importantes para compreender as criações de Lovecraft, mas não adentro muito em tais assuntos (até pela complexidade de cada um). É necessário destacar que também não desenvolvo muito esses temas mencionados acima em suas respectivas seções, pois eles perpassam toda a tese. Assim, nessa parte, apenas sugiro algumas observações iniciais sobre tais princípios que julgo como fundamentos básicos da narrativa lovecraftiana, me preocupando mais em desenvolver com calma uma breve biografia do autor e do universo filosófico, conceitual e literário que ele cria.

A seguir, no segundo capítulo trabalho algumas influências que foram importantes para o autor, e julgo serem essenciais em meu trabalho. A primeira é Edgar Allan Poe, que, obviamente, não é o único escritor a ser decisivo ou importante em sua formação literária. Todavia, além de ser um dos principais nomes do horror, era um dos favoritos de Lovecraft e acaba sendo um nome recorrente em toda minha pesquisa das mais diversas e curiosas formas. A segunda, seria o longa-metragem *Berkeley Square*, de 1933, que é apontado como o filme favorito do escritor e uma importante fonte de material para o desenvolvimento de algumas de suas criações. Além de tudo, em uma pesquisa em que o cinema aparece como o meio a ser

mais detalhadamente analisado, uma obra que teria esse impacto tão grande em Lovecraft acaba sendo um objeto fundamental.

No terceiro capítulo mostro alguns casos de elementos lovecraftianos na nossa cultura popular e “erudita” e tento articular seu pensamento com a cibercultura. Como essa parte é dedicada às apropriações do escritor em nossa cultura, aproveito um breve momento para destacar dois casos que considero bem interessantes e importantes para uma pesquisa brasileira sobre esse tema. Assim, identifico o conto intitulado *There Are More Things* (2009) de Jorge Luis Borges e o livro *Borges e os Orangotangos Eternos* (2000) de Luís Fernando Verissimo como obras que versam com o universo lovecraftiano de alguma maneira. Os escritores citados não são todos ou os mais importantes a se relacionar com Lovecraft, mas são exemplos de como sua popularidade atinge diversas camadas. Ambos são autores consagrados e, enquanto Verissimo é brasileiro, Borges é argentino, um país bem próximo tanto em localização quanto em cultura.

O quarto capítulo é o mais focado em cinema. É o momento em que começo a falar de sua relação com esse meio mais detalhadamente. Não pretendo me ater apenas às transposições cinematográficas de histórias do autor, mas fazer um breve levantamento entre esses casos e outros em que apenas elementos de suas criações são apropriados de forma indireta. Dentre esse elementos, o Pessimismo Cósmico surge como essencial. A importância de uma calma conceituação dessa perspectiva filosófica no primeiro capítulo surge de forma mais impactante aqui, quando algumas obras terão apenas isso como ligação ao universo do escritor. Para uma sistematização mais organizada, irei apresentar algumas listas de produções ao final do capítulo, com a finalidade de oferecer alguns possíveis guias ao cinema lovecraftiano.

De forma geral, nesse capítulo procuro me ater mais ao cinema norte-americano. Ao tratar das adaptações de histórias de Lovecraft para o cinema, como meu intuito não é fazer um levantamento de todos os casos, procuro uma ênfase maior nos primeiros casos de transposições e as que julgo serem mais importantes para demonstrar como se inicia o processo de apropriação do universo lovecraftiano. Devido à grande facilidade de se produzir filmes atualmente, não julguei necessário passar por todas as obras que são feitas atualmente, apresentando mais as primeiras ou outras mais relevantes.

Ao procurar demonstrar o Pessimismo Cósmico no cinema, me utilizo de filmes que são mais famosos e consagrados no universo cinematográfico para demonstrar uma consolidação do fenômeno ao longo dos anos. Assim, a partir da década de 1990, aponto uma crescente utilização dessa perspectiva filosófica em filmes que, de resto, pouco ou nada

dialogam com Lovecraft. Além do Pessimismo Cósmico, não parecem ter outros elementos mais particulares do universo lovecraftiano.

Assim, a apropriação de alguns elementos lovecraftianos pode ser percebida de forma muito sutil, ou, em muitos casos, em uma influência que o escritor possui com a cultura contemporânea de forma mais indireta. O Pessimismo Cósmico deixa de ser um produto de Lovecraft para se tornar um sentimento que parece ganhar aderência em nossa sociedade e é visto em diversos filmes atualmente.

No último capítulo, tento falar um pouco mais do lado paradoxal de Lovecraft e em determinada altura começo a fazer articulações com o autor que surgem naquele momento em que estamos tão ligados ao nosso objeto que acabamos fazendo inúmeras conexões com ele. Esse é a parte da tese em que me coloco de forma mais pessoal, não apenas procurando relacionar sua perspectiva filosófica com algumas possibilidades epistêmicas, mas também abordando a parte do escritor que mais me incomoda, seu posicionamento político altamente extremista e xenófobo que traz uma caráter racista muito marcante para suas obras. Para mim, acaba sendo o verdadeiro horror encontrado em sua escrita, pois não dialoga com um universo desconhecido e sim com algo que vemos em nosso cotidiano. Não um segredo oculto do cosmos e sim atos que são vistos historicamente em nossa humanidade. Talvez esse lado seja tão verdadeiro que o Pessimismo Cósmico lovecraftiano seja, na verdade, uma forma de retribuição cósmica. Não seria melhor exterminar uma raça que procura se colocar como superior a outras, sendo que, é na verdade, apenas algo insignificante em um universo muito maior? Suas deidades seriam nosso carma? Infelizmente não, apenas uma criação racista que parece ser apropriada de forma muito mais interessante do que como foi realmente concebida originalmente.

Talvez discordar de Lovecraft seja o grande segredo para um maior aproveitamento de sua criação. Algo que farei sem medo, pois acredito que, apesar de todos os problemas de suas criações, elas podem ser apropriadas de formas interessantes como vêm sendo. Podemos até condenar o autor se quisermos, talvez seja até um movimento necessário atualmente. Mas o Pessimismo Cósmico possui diversas formas e está muito além do escritor. Assim como diversos elementos de seu universo literário. Não à toa suas criações são mais famosas do que o próprio criador.

1 THE CALL

Na manhã do dia 20 de agosto de 1890 – por volta das nove horas – na pacata cidade de Providence, em Rhode Island, nos Estados Unidos da América, nasce Howard Phillips Lovecraft. Embora não haja nenhum registro comprovando como o dia se encontrava naquele momento, acredito que era uma manhã chuvosa, com raios e trovões cortando um céu escuro. O sol escondido atrás de nuvens cinzentas e a rua Angell 194 (atualmente 454) onde a imensa casa de sua família se encontrava estaria vazia dando um tenebroso aspecto de solidão e pavor. Nesse cenário, em que entidades malignas ameaçavam seu despertar, o escritor chegaria ao mundo. Acredito nisso, pois aquele nascimento iria marcar permanentemente o campo da literatura de horror.

Não apenas da literatura, mas também de diversas mídias – cinema, jogos, histórias em quadrinhos entres outras. Não apenas do horror mas também da ficção científica. Na verdade, Lovecraft povoa mais do que os gêneros para os quais se inseriu. Suas criações estão em todos os lugares, sem fronteiras ou meras denominações que as prendam. Seus monstros estão soltos pelo mundo, e povoam todo espaço que encontram. Nossa cultura pop foi profundamente impactada por Lovecraft. Até a filosofia não resisitiu aos encantos de suas criações. O escritor deu vida a um mundo que se entranha nos mais diversos ambientes, criando novas formas, novas visões. Sua mitologia é rizomática e demonstra cada vez mais sua falta de limites, penetrando em todos os espaços que encontra.

Esse contágio, por assim de dizer, de Lovecraft é monstruoso. Monstruoso em tamanho, mas também em personificação. Uma deidade alienígena que se encontra no nosso imaginário, graças ao escritor que abriu suas portas e nos apresentou um novo mundo. Contudo, apesar de toda ramificação e diversidade de suas criações, a sua gênese é o horror.

Lovecraft é um marco do horror, um nome de extrema importância para o gênero. Apesar disso, continua sendo um nome ainda um pouco desconhecido em muitos círculos. Sua fama não condiz com sua relevância literária, principalmente para o horror. O escritor permanece sendo um artista de pouco impacto e conhecimento para muitos. Assim, uma breve biografia desse personagem enigmático se faz necessária para podermos tentar nos aprofundar em sua mente sombria e complexa.

1.1 Lovecraft, o autor e suas criações

Lovecraft é filho único do vendedor intinerante da Gorham & Co., Silversmiths, Winfield Scott Lovecraft com Sarah Susan Philips. Ambos seus pais eram de ascendência

inglesa, sendo sua mãe de uma família antiga ligada diretamente ao reverendo George Phillips que chegou no navio *Arabella* em 1630 e os primeiros colonizadores americanos que vieram para o país no navio *Mayflower*. Aos três anos, seu pai sofreu uma aguda crise nervosa e foi internado na Providence Psychiatric Institution do Butler Hospital, lugar em que ficou até sua morte em 1898.

Assim, acabou sendo criado por sua mãe, suas tias Annie Emeline Philips e Lillian Delora Philips e seu avô materno Whipple Van Buren Philips na casa da família. Seu avô sempre o incentivou muito a ler e o pequeno Lovecraft parecia ser dotado de grandes talentos literários desde muito novo, recitando poemas aos dois anos de idade, lendo aos três e escrevendo aos seis. Seu primeiro grande interesse foi *As Mil e Uma Noites*, aos cinco anos, quando criou o pseudônimo “Abdul Alhazred” que depois seria utilizado para nomear o célebre escritor no *Necronomicon*. No ano seguinte, as versões para crianças de a *Ilíada* e a *Odisséia*, o fazem escrever sua primeiro trabalho, *The Poem of Ulysses* (1897)², uma versão rimada de 88 versos da *Odisséia*. Seu avô, desde cedo, o entretia com contos góticos, que além de entrarem para a lista de leituras favotitas do autor, acabaram por despertar seu interesse pelo sobrenatural.

Durante a infância, era uma criança muito solitária e frágil. Se encontrava doente com certa frequência e sofria “várias doenças de fundo aparentemente psicológico” (JOSHI, 1996, p.8), o que fez com que acabasse abandonando a escola, após, aos oito de idade, quase passar uma ano sem conseguir atender às aulas. Mesmo assim, sempre leu bastante e acabou se apaixonando por Astronomia e Química (já com oito anos de idade). Começou a produzir, em 1899, *The Scientific Gazette* e, em 1903, *The Rhode Island Journal of Astronomy* (1903-07), periódicos caseiros que distribuía aos amigos. Encerrou as atividades com os periódicos em 1907.

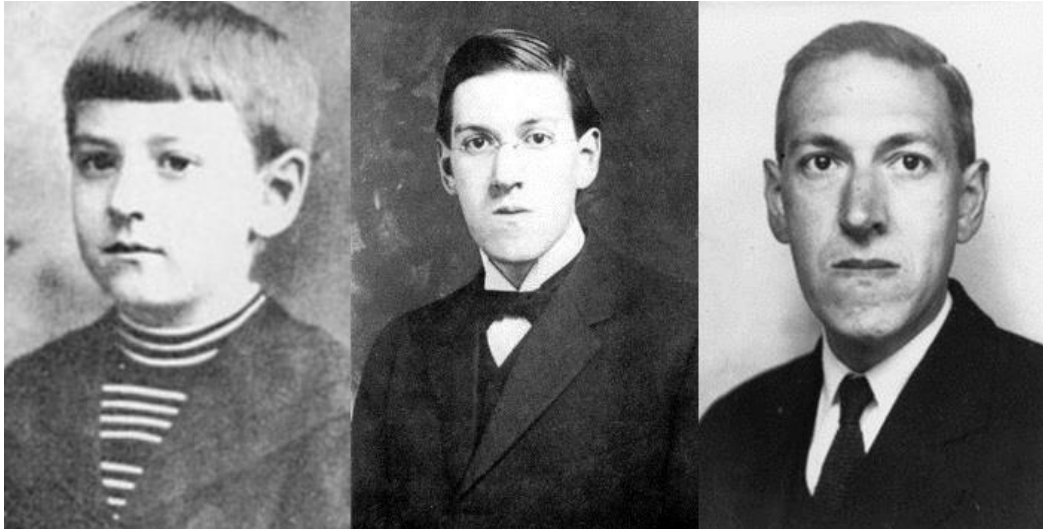
Em 1905, escreve seu primeiro conto, *The Beast in the Cave* que seria publicado somente em 1918 na revista amadora *The Vagrant*. Seu primeiro texto publicado foi uma carta sobre astronomia para o *The Providence Sunday Journal* em 1906. Assim, começou a escrever colunas para o *The Pawtuxet Valley Gleaner*, *The Providence Tribune*, *The Providence Evening News* e *The Asheville (N.C.) Gazette News*.

Com a morte do avô em 1904, a antes confortável situação financeira da família se modifica, dando lugar a um cenário de dificuldades e a mudança de sua casa com sua enorme biblioteca para uma casa bem menor no número 598 da mesma rua. Esse fato, aliado ao seu insucesso em concluir sua graduação na escola devido a um ataque de nervos e a não

² <http://www.hplovecraft.hu/print.php?type=etexts&id=206&lang=angol>

aprovação para entrar na Brown University, o fizeram viver isolado com sua mãe somente escrevendo poesia, sem procurar emprego ou fazer qualquer contato social. Em 1913, escreveu para a revista *pulp* chamada *Argosy* sobre uma publicação do escritor Fred Jackson, o que chamou a atenção do presidente da *United Amateur Press Association* (UAPA) Edward F. Daas, que o convidou para fazer parte da organização em 1914.

Figura 1 - Lovecraft em 3 etapas da vida



Fazendo parte da UAPA, Lovecraft começa a contribuir com diversos poemas e ensaios. Em 1916, publica sua primeira história, o conto *The Alchemist*, escrito em 1908. Em 1917, tenta entrar para a Guarda Nacional, mas não passa pelos exames físicos. Inicia nesse período uma vasta troca de correspondências com outros autores, amigos e fãs que perdura ao longo de toda sua vida.

Em 1919, a mãe de Lovecraft é internada no Butler Hospital, após um longo período de depressão e histeria e morre em 1921 por complicações em uma cirurgia de vesícula. No mesmo ano, comparece a um encontro de fãs em Boston e conhece a vendedora e também escritora amadora Sonia Haft Greene, uma viúva, judia, do leste Europeu, sete anos mais velha, mãe de uma filha de 9 anos. Se casam em 1924 e ele se muda para seu apartamento em Nova Iorque, no Brooklyn.

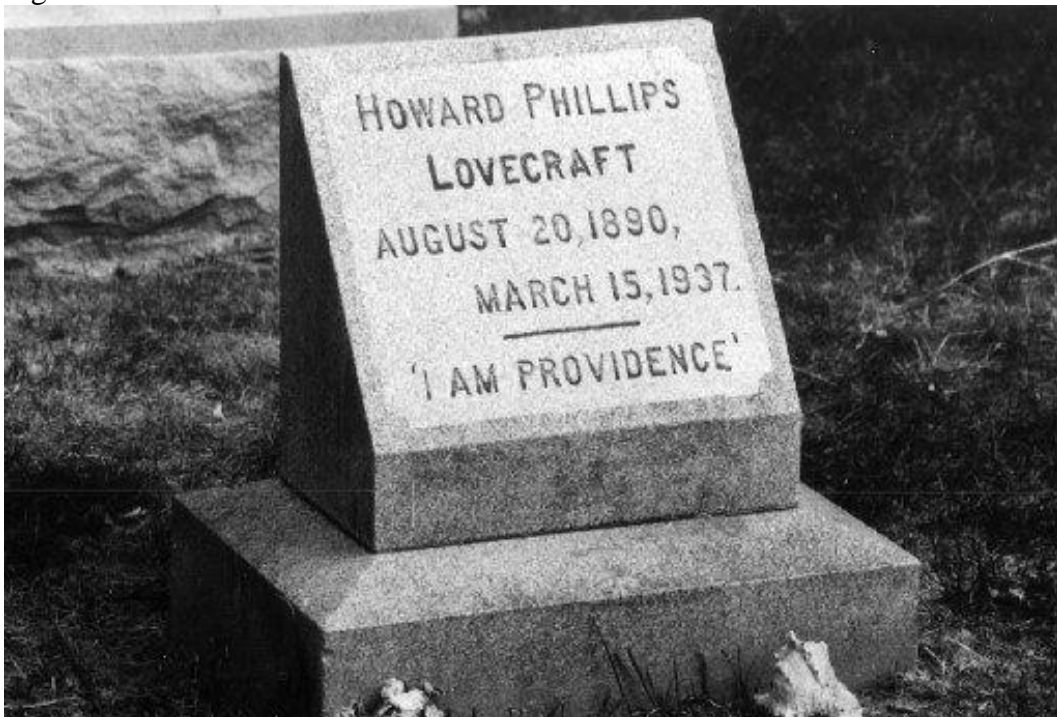
O início parecia promissor para o casal: Lovecraft vendeu várias histórias para a recém criada *Weird Tales* – a primeira revista dedicada ao gênero fantástico em todo mundo, em 1923 –, e Sônia abriu com sucesso uma loja de chapéus na Quinta Avenida em Nova York.

Mas as dificuldades não demoraram a suceder: a loja não resistiu a dívidas e faliu. Lovecraft perdeu uma oportunidade para assumir como editor-assistente de *Weird Tales* – pois ela tinha mudado seu endereço para Chicago. Além de perder a loja, a esposa de Lovecraft ficou muito doente, indo parar em um sanatório em Nova Jersey, gastando quase todo o dinheiro do casal em sua recuperação. (JOSHI, 1996, p.9)

Lovecraft, já com 34 anos, não consegue arrumar emprego pela falta de experiência e idade avançada (para os padrões da época). Em 1925, Sônia consegue um emprego em Cleveland e Lovecraft fica residindo em um pequeno apartamento no bairro de Red Hook, em Nova Iorque. Nesse período inicia um processo de maior maturidade em sua escrita com histórias mais longas e complexas que, por outro lado, tornam-se cada vez mais difíceis de serem vendidas em suas revistas amadoras. Volta sozinho para Providence em 1926 (seu casamento acaba em um divórcio inevitável em 1929) e vive com sua tia beirando a miséria em um pequeno apartamento. Em 1932, se muda para um dormitório na rua College 66, atrás da biblioteca John Hay, até ser diagnosticado de câncer e má nutrição no começo do ano de 1937. Morre em 15 de março do mesmo ano, no Jane Brown Memorial Hospital, precisamente num momento em que parecia atingir sua maturidade intelectual e literária, ensaiando um início de reconhecimento que apontava para seu ápice como escritor. “A manifestação de dor tanto da ficção fantástica quanto da imprensa amadora foi instantânea e irrestrita.” (JOSHI, 2014, p.441)

Foi enterrado em Providence, no Swan Point Cemetery no jazigo de sua família materna. Seu nome foi escrito apenas no eixo central do túmulo abaixo dos nomes de seu pai e sua mãe. Após quarenta anos, através da iniciativa de muitos admiradores, Lovecraft recebeu um túmulo separado com uma lápide que possui o seu nome e a frase “*I am Providence*”.

Figura 2 - Túmulo de H. P. Lovecraft em Providence



Em vida, não chegou a se tornar um artista de grande repercussão e sempre foi marcado por uma enorme dificuldade para conseguir arranjar emprego ou se sustentar por meio de sua escrita, tendo sido apenas um autor de contos e ensaios publicados em revistas amadoras (como as já citadas *Weird Tales*, *Amazing Stories* etc). Uma de suas maiores frustrações foi não ter conseguido publicar um livro de sua autoria enquanto vivo. Mesmo assim, possuía fiéis seguidores do seu trabalho, que contribuíram para fazer algumas de suas últimas obras chegarem às prensas. Em 1939, August Derleth e Donald Wandrey, dois de seus grandes amigos escritores e correspondentes de cartas, criam a editora Arkham House, para divulgar suas histórias. Assim surge *The Outsider and Others*, o primeiro livro de Lovecraft. A editora continuou publicando seus contos e de seus amigos organizados em coletâneas. Não muito tempo após sua morte, as histórias do autor começam a se firmar no cenário da literatura de horror, destacando-o como um dos principais nomes do gênero e conquistando legiões cada vez maiores de admiradores entre nichos de públicos específicos.

Lovecraft não é reconhecido por uma história em particular, mas pelo criativo e complexo desenvolvimento de uma mitologia que podemos encontrar permeando a maioria de suas narrações. Mesmo com contos mais famosos podendo ser destacados como *At the Mountains of Madness* (1936) ou *The Call of Cthulhu* (1928), o autor tem seu maior mérito em sua obra como um todo se complementando e referenciando a criação de um universo assustador. Seus contos são habitualmente descritos como *weird* e uma de suas principais fontes de publicação era a revista *Weird Tales*. Embora seja uma palavra bem específica em sua significação em inglês, não há apenas uma tradução pontual para sua definição em português. Sua etimologia remete a *wyrd* de origem germânica, significando destino. Antes de Lovecraft, outro célebre autor foi o responsável por sua consagração. Shakespeare descreve as três bruxas de *Macbeth* como *weird sisters*. Seriam bruxas que controlavam o destino, causando assim, a aproximação com a ideia de sobrenatural e bruxaria. O dicionário *Michaelis*³ aponta para “sobrenatural”, “misterioso”, “estranho”, “esquisito”, “fatídico”, “fantástico” e “extraordinário” que coincidentemente (ou não) são diversos adjetivos de ordem comum em um vocabulário utilizado para se referir ao universo lovecraftiano. Atualmente, é consolidado como um grande nome do horror e da ficção fantástica e sua mitologia e perspectivas foram incorporadas em nossa cultura e são continuamente reelaboradas.

³ <http://michaelis.uol.com.br/busca?r=1&f=1&t=0&palavra=weird>

O princípio central de sua escrita é sua perspectiva filosófica, pessimista e cósmica. Grande admirador de astronomia, o autor percebe a grandeza do universo e seu desconhecido como central, colocando o ser-humano como uma pequena poeira cósmica em um espaço de proporções infinitas.

O princípio literário de Lovecraft era o que ele chamava de “Cosmicismo” ou “Terror Cósmico”, que se resume à ideia de que a vida é incompreensível ao ser humano, e de que o universo é infinitamente hostil aos interesses do homem. Isto posto, as suas obras expressam uma profunda indiferença às crenças e atividades humanas. (Wikipédia)⁴

Não procuro apontar a wikipédia como um meio de pesquisa confiável ou uma base sólida para compreender a perspectiva filosófica lovecraftiana. O verbete acima oferece uma breve, porém eficiente descrição do princípio literário das obras de Lovecraft. Na realidade, embora sua mitologia seja bem mais complexa, é interessante perceber como podemos encontrar diversas explicações bem satisfatórias ao procuramos na internet em meios mais simples de pesquisa como a Wikipédia.

Suas criações, no entanto, são mais obscuras, nos apresentando seres indescritíveis e criando universos que ultrapassam os limites da racionalidade. Seu mundo imaginário representa o ser humano como criatura abandonada em um cosmos indiferente à sua existência, dando forma a uma peculiar mitologia não (ou mesmo anti) antropocêntrica. É importante destacar que Lovecraft não se considerava um pessimista, e sim um indiferentista, como pode ser visto em uma carta sua a James F. Morton em 1929, no livro *H. P. Lovecraft, a Life* de S. T. Joshi:

Ao contrário do que você deve presumir, eu *não sou um pessimista*, mas um *indiferentista* – isto é, eu não cometo o erro de pensar que o resultante das forças naturais que cercam e governam a vida orgânica tenham qualquer conexão com os desejos ou gostos de qualquer parte desse processo orgânico da vida. Os pessimistas são tão ilógicos quanto os otimistas; de tal modo que ambos visam os objetivos da humanidade como unificados, e como tendo uma relação direta (seja de frustração ou de realização) com o inevitável fluxo de motivação e eventos terrestres. Ou seja – ambas as escolas mantêm de maneira vestigial o conceito primitivo de uma teleologia consciente – de um cosmos que dá a mínima para um lado ou para o outro sobre as necessidades especiais e o bem-estar dos mosquitos, ratos, piolhos, cães, homens, cavalos, pterodáctilos, árvores, fungos, dodós ou outras formas de energia biológica. (p.483)⁵

⁴ https://pt.wikipedia.org/wiki/H._P._Lovecraft

⁵ “Contrary to what you may assume, I am *not a pessimist* but an *indifferentist*—that is, I don’t make the mistake of thinking that the resultant of the natural forces surrounding and governing organic life will have any connexion with the wishes or tastes of any part of that organic life-process. Pessimists are just as illogical as optimists; insomuch as both envisage the aims of mankind as unified, and as having a direct relationship (either of frustration or of fulfilment) to the inevitable flow of terrestrial motivation and events. That is—both schools retain in a vestigial way the primitive concept of a conscious teleology—of a cosmos which gives a damn one way or the other about the especial wants and ultimate welfare of mosquitos, rats, lice, dogs, men, horses, pterodactyls, trees, fungi, dodos, or other forms of biological energy.” (p.483)

A forma mais lovecraftiana, nesse caso, seria falar de um “Indiferentismo Cósmico” pois a visão que o escritor procurava passar seria exatamente essa. Em *Nietzschism and Realism*, escrito por Lovecraft em 1921, surge uma tentativa em atrelar a perspectiva niilista nietzschiana (de forma bem rasa, pois não demonstrava uma maior compreensão do pensamento do filósofo, assim como não parecia capaz de desenvolver melhor questões de ordem mais epistemológica em seu ensaio) com sua posição indiferentista em relação ao cosmos. Embora o escritor não efetue concretamente uma articulação com uma densidade filosófica mais séria entre as duas perspectivas no ensaio, é interessante perceber sua opinião sobre sua perspectiva indiferentista. “Não importa o que acontece com a raça – no cosmos, a existência ou não-existência ou a terra e seus míseros habitantes é uma coisa da mais completa indiferença.” (p.2)⁶

No entanto, apesar da opinião de Lovecraft sobre sua visão de mundo, suas justificativas de indiferentismo acabam levando-o, inevitavelmente a um Pessimismo Cósmico sob diferentes prismas. O arcabouço filosófico do escritor naufraga em muitos momentos e o grande destaque, é, na verdade, sua obra literária. Dentro desse complexo universo que ele cria, seu princípio filosófico cai em estruturas narrativas que o moldam com um irremediável final pessimista.

Além disso, meu foco é analisar a obra lovecraftiana na cultura contemporânea, o que requer uma outra visão sobre sua proposta indiferentista. Por uma perspectiva de sua apropriação, questionando os paradoxos desse encanto por sua obra, o viés pessimista acaba se destacando. Mesmo procurando apontar para um cosmos indiferente e não, necessariamente, contrário a espécie humana, suas narrativas acabam se encaminhando para finais em que seus personagens sucumbem a loucura e suas vidas jamais serão as mesmas devido ao horror que presenciaram. O próprio Lovecraft parece compreender que sua proposta acaba produzindo um inevitável pessimismo:

Já que todas as motivações no fundo são egoístas e ignóbeis, nós podemos julgar atos e qualidades apenas por seus efeitos.

Pessimismo produz bondade. O filósofo desiludido é ainda mais tolerante do que o pedante burguês idealista com suas sentimentais e extravagantes noções de dignidade humana e destino. (LOVECRAFT, 1921, p.2-3)⁷

⁶ “It does not matter what happens to the race – in the cosmos the existence or nonexistence or the earth and its miserable inhabitants is a thing of the most complete indifference.” (LOVECRAFT, 1921, p.2)

⁷ “Since all motives at bottom are selfish and ignoble, we may judge acts and qualities only by their effects. Pessimism produces kindness. The disillusioned philosopher is even more tolerant than the priggish bourgeois idealist with his sentimental and extravagant notions of human dignity and destiny.” (LOVECRAFT, 1921, p.2-3)

A procura por indiferença de Lovecraft o leva a um inegável pessimismo filosófico que fica ainda mais evidente em seus contos. Nesse caso, o escritor parece se colocar em uma cilada ao procurar apresentar seu indiferentismo em contos de horror, que o trariam para uma inevitável situação de um certo otimismo, caso seus heróis conseguissem, apesar de toda dificuldade, superar seus obstáculos. Ou, no caso da clássica forma como opta por terminar seus contos, de forma pessimista, com seus narradores descobrindo uma verdade que muda totalmente a forma como compreendem o mundo e irão viver o resto de suas vidas apavorados com o pouco que sabem sobre um universo assustador.

Embora o recado de Lovecraft seja de uma indiferença da natureza e do cosmos com o homem, suas narrativas o inserem em um pessimismo que acaba contradizendo sua própria perspectiva. Vejo assim, uma dificuldade em conciliar seu pensamento filosófico com sua escrita de forma que essa indiferença prevaleça. Não pretendo negar a visão do escritor sobre o mundo, apenas apontar uma necessidade de adaptá-la para o gênero do horror para criar o impacto de desconforto e medo que pretendia alcançar em seus contos. Lovecraft enquanto filósofo poderia ser um indiferentista, como escritor, é um pessimista.

A visão do pessimismo cósmico é um estranho misticismo do mundo-sem-nós, um hermetismo do abismo, um ocultismo numênico. É o difícil pensamento do mundo como absolutamente não-humano e indiferente às esperanças, desejos e lutas dos indivíduos e grupos humanos. (THACKER, 2011, p.17)⁸

Assim, irei me utilizar do termo “Pessimismo Cósmico” ao longo do texto. Não por estar negando a mais valiosa opinião, a do próprio autor, mas sim pela abordagem que pretendo. Suas apropriações não são devido a um indiferentismo cósmico, e sim devido ao seu teor pessimista, ao seu horror. O foco central da obra lovecraftiana é o medo, seu alicerce é o apontamento de um desconhecido pavoroso, de deuses monstruosos que apontam para um futuro apocalíptico para o humano.

A despeito das duras críticas, e até mesmo da ausência delas, é inegavelmente um importante expoente do início do século XX, principalmente por ser mentor dos Mythos de Cthulhu, um panteão de deuses telúricos e ctônicos que expressam, em seus diversos contos, o niilismo existencial através do sentimento mais significativo da história da humanidade: o medo. (ALMEIDA, 2016, p.372)

A grande diferença entre sua filosofia e escrita reside em suas criações. Seu mundo imaginário nos apresenta espécies alienígenas muito superiores que teriam dominado a Terra em um passado remoto e aguardam adormecidas seu retorno em um futuro apocalíptico.

⁸ “The view of Cosmic Pessimism is a strange mysticism of the world-without-us, a hermeticism of the abyss, a noumenal occultism. It is the difficult thought of the world as absolutely unhuman, and indifferent to the hopes, desires, and struggles of human individuals and groups.” (THACKER, 2011, p.17)

Dessa forma, o autor apresenta um conceito de divindade que prescindem dos homens e habita outra(s) dimensão(ões), possuindo noções de tempo e espaço muito além da capacidade da compreensão humana. Tal mitologia evoca uma religiosidade monstruosa de alienígenas e uma visão do ser humano como um mero inseto insignificante diante de um cosmos que aponta para o imenso poder do desconhecido. Segundo Greg Conley (2017):

As criaturas na maioria das histórias de Lovecraft não são demoníacas, mas alienígenas, normalmente no sentido literal. Eles vêm de outros planetas ou dimensões. Apenas alguns desejam dominar a terra. Poucos querem subjugar a humanidade, visto que geralmente sequer notaram a presença dos humanos.⁹ (CONLEY, 2017, p.8)

O ensaio de Conley desenvolve a mitologia lovecraftiana articulando a imagem do alienígena com os valores morais e anseios do próprio escritor. Segundo o autor, a narração carregada e descritiva, repleta de adjetivos confusos e arcaicos de Lovecraft aponta não puramente para o horror desses seres mas também para a distância que possuem com o ser humano. A aparência é identificada como grotesca devido a sua diferença com o que conhecemos e sua ameaça não é uma ameaça maligna, pois a ideia de bom ou mal faz parte de uma escala moral da humanidade, onde esses seres não se encontram. A indiferença com a humanidade nos apresenta um perigo que não se difere em nada ao perigo que outras espécies sofrem de entrar em extinção. Não é bom ou mal e sim uma diferença da natureza.

A proposta de Conley parece dialogar com a filosofia indiferentista de Lovecraft propondo um olhar não pessimista sobre os seres lovecraftianos, mas apenas afastados da moral humana. Contudo, aponta para o impacto desse indiferentismo no humano como algo que causa pavor. O horror abissal que é proposto é um afastamento das formas e corpos (re)conhecidos. Assim, o pessimismo não estaria nos monstros e sim em nós.

Eles existem totalmente fora das concepções humanas de linguagem, incluindo moral e ética. Eles são totalmente inumanos, e servem para recordar os leitores, através de seu espectro grotesco, da natureza abstrata da moral humana. Os monstros de Lovecraft são monstruosos na medida em que lembram o leitor que toda ideia de decência humana e bondade é tão abstrata e ficcional como os próprios monstros.¹⁰ (ibid, p.9)

Assim, Conley procura focar não apenas nas explicações da mitologia em si, mas desenvolver uma interessante teoria sobre uma desmistificação da moral humana através de

⁹ “The creatures in the bulk of Lovecraft’s stories are not demoniac, but alien, usually literally. They come from other planets or dimensions. Only some wish to take over Earth. Few want to subjugate humanity, as they generally have not noticed humans at all.” (CONLEY, 2017, p.8)

¹⁰ “They exist totally outside human conceptions of language, including morality and ethics. They are totally unhuman, and serve to remind readers, through their grotesqueness, of the abstract nature of human morality. Lovecraft’s monsters are monstrous inasmuch as they remind the reader that every idea of human decency and goodness is as abstract and fictional as the monsters themselves.” (ibid, p.9)

contos de Lovecraft. O desenvolvimento de sua tese é centrado essencialmente na seguinte premissa:

O problema na crítica de Lovecraft, que este ensaio procura resolver, é que todos associam esses temas aos alienígenas do espaço. Várias histórias de Lovecraft retratam seres alienígenas que nascem ou se adaptam à própria Terra. Essas raças alienígenas ainda são totalmente estranhas à experiência humana, mas vêm da mesma ecologia. Elas se adaptam aos mesmos ambientes e, como consequência, espera-se que tenham visões morais similares, dado o gosto de Lovecraft por argumentos evolutivos sociais. Simplesmente, Lovecraft escreveu histórias sobre a moralidade alienígena e quão estranho seria para os seres humanos. Mas ele não estava satisfeito apenas com alienígenas do espaço. Seus alienígenas terrestres são quase tão estranhos à experiência humana quanto os alienígenas do espaço. Lovecraft afirma que a moralidade humana não é simplesmente um fenômeno local - é especificamente humano. Mesmo criaturas evoluídas no mesmo planeta, usando os mesmos recursos, têm pontos de vista totalmente diferentes.¹¹ (ibid, p.9-10)

Os seres lovecraftianos são de fato indiferentes e estão em total acordo com a filosofia do escritor. Contudo, sua apropriação é amplamente pessimista pois nos revela a verdade sobre o mundo e coloca em cheque nosso antropocentrismo, nosso narcisismo cósmico. Conley desenvolve sua tese e a detalha melhor em suas análises que faz a partir dos contos *The Shadow Over Innsmouth*, *The Call of Cthulhu* e *At the Mountains of Madness*.

A complexidade que o autor traz para os escritos de Lovecraft é interessante e digna de menção, e apresenta um maior desenvolvimento do indiferentismo e da minha escolha por abordar o assunto através do Pessimismo Cósmico. Minha escolha reside, como apontado anteriormente pela apropriação de sua mitologia. Enquanto filósofo, Lovecraft pode ser indiferentista (pelo menos em intenção) e, como Conley aponta brilhantemente, seus monstros também o são. No entanto, nós, em nossa eterna preocupação com nossa mortalidade e nossa importância no mundo, vemos essa nova porta que é aberta da forma mais pessimista possível. O mundo que nos é apresentado é assustador, pois nele, somos insignificantes e não conseguimos lidar com isso. De certa forma, o Pessimismo Cósmico é um reflexo de como conseguimos nos relacionar com nossa falta de controle.

S. T. Joshi, maior pesquisador sobre Lovecraft da atualidade, se coloca de forma mais neutra sobre a perspectiva filosófica lovecraftiana. Sua explicação é bem detalhada e explicativa. Sem abraçar o indiferentismo que Lovecraft propõe ou se posicionar sob um viés

¹¹ “The problem in Lovecraft criticism, which this essay seeks to solve, is that everyone associates these themes with the space aliens. Several Lovecraft stories portray alien beings who are born on, or adapt themselves to, Earth itself. These alien races are still totally foreign to human experience, but come from the same ecology. They adapt themselves to the same environments, and as a consequence might be expected to have similar moral views, given Lovecraft’s taste for social evolutionary arguments. Simply, Lovecraft wrote stories about alien morality and how foreign it would be to humans. But he was not satisfied only with space aliens. His terrestrial “aliens” are nearly as foreign to the human experience as the space aliens. Lovecraft drives home that human morality is not even simply a local phenomenon – it is a specifically human one. Even creatures evolved on the same planet, using the same resources, have totally different points of view.” (ibid, p.9-10)

mais pessimista, Joshi utiliza o termo “Cosmicismo” pra desenvolver o que acredita ser um pilar essencial para os contos lovecraftianos:

O cosmicismo é a um só tempo uma posição metafísica (uma consciência da vastidão do universo no espaço e no tempo), ética (uma consciência da insignificância dos seres humanos diante do universo), e estética (uma expressão literária dessa insignificância, a ser atingida pela minimização da personagem humana e a exposição de abissos titânicos de tempo e espaço). (2014, p.212)

Para evitar um foco totalmente norte-americano e eurocêntrico sobre a tese (embora seja uma tarefa complicada devido ao objeto), procurei algumas descrições de pesquisadores brasileiros sobre a perspectiva filosófica de Lovecraft. Embora mais escassos na Comunicação, alguns ainda podem ser encontrados nos estudos de Literatura. Rapidamente, cito João Pedro Bellas e Júlio França, que possuem pesquisas sobre H. P. Lovecraft e Horror e utilizam o termo “Medo Cósmico” no lugar de “Pessimismo Cósmico”. Segundo os autores:

A defesa lovecraftiana da ficção de horror apoia-se fundamentalmente na formulação do conceito de *medo cósmico* – em linhas gerais, o sentimento de terror que experimentaríamos quando confrontados por fenômenos que estivessem além de nossa capacidade de compreensão. Esse terror seria decorrente da percepção da insignificância do ser humano diante da grandiosidade e vastidão do universo.” (BELLAS; FRANÇA, 2017, p.239)

É necessário conceituar cuidadosamente o Pessimismo Cósmico aqui por ele ser uma estrutura essencial no desenvolvimento desse trabalho. A noção de horror lovecraftiano pode ser encontrada em diversos âmbitos na nossa cultura, mas para isso preciso cansar meu leitor com essas explicações para promover uma fixidez que facilite a compreensão mais a fundo. Para navegarmos nesse mar de apropriações e referências, precisamos antes mergulhar na tempestuosa e sombria mente de Lovecraft, e compreender seu Pessimismo Cósmico é o passo inicial para esse processo. “A literatura de medo cósmico legítima seria, portanto, aquela apta a produzir no leitor a emoção engendrada pelas forças desconhecidas do universo: um intenso horror capaz mesmo de solapar a razão.” (ibid, p.243)

Mas não podemos confundir o Pessimismo Cósmico com uma noção muito racional e científica de universo. Embora a proposta se ancore em uma vertente fortemente atrelada a Ficção Científica, seu processo se dá também através de uma rica proposta mitológica.

Lovecraft produziu uma profunda reformulação da noção tradicional de mito, elaborando um panteão de deuses monstruosos inteiramente indiferentes ao homem. Esse conjunto de mitos e narrativas, que, além de tudo, poderia ser qualificado como uma espécie de trabalho colaborativo nos moldes da atual cultura digital, recebeu de August Derleth (amigo já mencionado anteriormente que também desenvolvia contos a partir das criações

lovecraftianas) a designação de “Cthulhu Mythos”. O termo é contestado por muitos estudiosos de Lovecraft, sobretudo S. T. Joshi¹², maior especialista no autor na atualidade. Não pretendo entrar no debate sobre a validade ou não da estruturação da mitologia lovecraftiana em noções mais definidas do que o autor havia deixado ao longo de sua obra. Lovecraft, realmente, pareceu nunca dar uma organizada em suas criações a fim de compreender um panteão mitológico mais definido. Me parece que o intuito do autor sempre foi mais passar sua perspectiva filosófica em seus contos do que desenvolver uma mitologia nos moldes *Star Wars* de George Lucas. Ainda assim, há uma utilização contínua dos mesmos elementos e me parece, que apesar do intuito ou não de Lovecraft, uma certa coesão foi se formando. O fato de ter sempre incentivado uma colaboração dos elementos criativos de sua obra entre seus amigos escritores propiciou que essa mitologia acabasse sendo mais organizada e estruturada. A obra de Lovecraft ganhou vida. Sua vontade ou expectativa não conteve os caminhos que suas criações tomaram. Sua fluidez tomou proporções realmente mitológicas e hoje, possuímos uma vastidão de criações lovecraftianas permeando nossa cultura.

Assim, apesar de compreender como importante a opinião de Joshi e suas comprovações para justificarem sua hipótese e de muitos outros teóricos, vejo a utilização do termo “Cthulhu Mythos” como válida e útil. Embora, meu foco seja mais o Pessimismo Cósmico do que a mitologia em si, lançarei mão do termo quando necessário e utilizarei teóricos que também o fazem.

No entanto, é necessário destacar uma profunda diferença entre a visão derlethiana de suas criações. Enquanto o autor de Providence – agnóstico durante boa parte de sua vida, tornando-se, mais tarde ateu – destaca suas criações divinas como metáforas para uma complexidade do universo e a imensidão do cosmos diante da pequenez humana, Derleth traz uma carga religiosa mais clássica e moralista retornando as clássicas visões dicotômicas de bem e mal.

Ao contrário de muitos de seus admiradores, Lovecraft era um materialista radical que via todas as religiões (incluindo o esoterismo ou o ocultismo de qualquer variedade) como ilusões auto-evidentes. Ele nunca parece ter sido tentado a abraçar qualquer tipo de crença religiosa ou espiritual. (HANEGRRAAFF, 2007, p.90)¹³

¹² Uma boa explicação da perspectiva de Joshi pode ser vista no verbete “Cthulhu Mythos” em sua *An H. P. Lovecraft Encyclopedia* (2001).

¹³ “Contrary to many of his admirers, Lovecraft was a radical materialist who saw all religions (including esotericism or occultism of any variety) as self-evident delusions. He does not ever seem to have been tempted to embrace any kind of religious or spiritual belief.” (HANEGRRAAFF, 2007, p.90)

Essa mitologia que Lovecraft teria criado é uma evocação de uma religiosidade não-religiosa, ou ao menos, não doutrinária e eclesiástica. A perspectiva do autor é quase científica ao apontar uma explicação mais racional para as figuras divinas como seres de outros planetas e/ou outras dimensões. Desde seu contato, mais novo com a ciência, sobretudo a astronomia foram essenciais para o desenvolvimento de seu Pessimismo Cósmico. Nesse sentido, retornarmos a algumas pontuações de Joshi serve para apontar uma perspectiva mais lovecraftiana a essa estruturação mitológica.

Tendo descartado qualquer crença na deidade por ser cientificamente injustificada, Lovecraft foi deixado com a ideia de que a humanidade estava (provavelmente) sozinha no universo – pelo menos não temos meios de estabelecer contato com quaisquer raças extraterrestres – e que a insignificância *quantitativa* do planeta e de todos os seus habitantes, espacial e temporal, traz consigo o corolário de uma insignificância *qualitativa*. (JOSHI, 2014, p.78)

Através de uma estruturação derlethiana, com um cunho mais lovecraftiano – trazido nesse caso, em boa parte por Joshi – procuro estabelecer dois pontos importantes e convergentes. Em primeiro lugar, a mitologia que se propaga baseada nas criações do autor, também chamada popularmente de Cthulhu Mythos. Em segundo lugar, e até mais central para o desenvolvimento dessa tese, sua perspectiva filosófica, a qual identifico como Pessimismo Cósmico, apesar das diversas variações que esse termo possui e que foram vistas ao longo do texto por outros autores.

A convergência entre esses pontos se dá quando percebemos o diálogo entre mitologia e uma perspectiva filosófica de cunho mais racional agregada a valores científicos. O Pessimismo Cósmico acaba propondo um casamento entre uma religiosidade e cientificidade, derrubando essa clássica dicotomia. Algo que irá interessar muito algumas áeras do pensamento e permitir uma interessante apropriação do autor nos âmbitos acadêmicos e populares.

Assim, Lovecraft, através de sua perspectiva cosmicista, populariza uma visão pessimista com bases mitológicas e científicas para o mundo. “Criando suas visões, então, Lovecraft estabeleceu as lendas de Cthulhu, uma de suas mais famosas e mais populares criações imaginárias.” (KUTRIEH, 1985, p.41)¹⁴ O autor traz a ideia de mitologia na modernidade com uma nova face, a do horror inumano. Seus mitos estão muito distantes das clássicas narrativas de esperança e salvação que Deus (ou os deuses do politeísmo) costumava prometer à humanidade. Em vez disso, a Lovecraft pode provavelmente ser creditada a

¹⁴ “In creating his visions, then, Lovecraft has established the Cthulhu legends, one of the best-known and most popular of his imaginative creations.” (KUTRIEH, 1985, p.41).

invenção da primeira mitologia legitimamente pós- ou anti-humanista (Cf. LUDUEÑA, 2013).

Como Lovecraft nunca teve uma grande preocupação em organizar ou explicar sua mitologia, outros autores se encarregaram de tal trabalho. Após August Derleth sistematizar suas criações em uma perspectiva extremamente calcada em um pensamento judaico-cristão, alguns outros autores procuraram apresentar a gênese da mitologia lovecraftiana de uma forma mais compatível ao pensamento do escritor. Entre eles, destaco rapidamente os escritores que continuaram se utilizando do Cthulhu Mythos, Fritz Leiber e Lin Carter – esse último ainda tendo contribuído com um estudo sobre o autor e sua mitologia *Lovecraft: A Look Behind the Cthulhu Mythos* (1992) –, o crítico literário e teórico Maurice Lévy com *Lovecraft, a Study in the Fantastic* (1988), S. T. Joshi em suas inúmeras e extensas pesquisas sobre o autor e Donald Tyson com *Necronomicon: as peregrinações de Alhazred* (2014). Lovecraft parecia procurar mais passar uma inexatidão a respeito de seu universo jogando com o ser-humano perdido em uma grandiosidade cósmica assustadora. Seus personagens sempre à beira de um abismo medonho que revela algumas pistas de uma complexidade sempre maior e nunca totalmente revelada.

“HPL exitosamente toma a noção da insignificância humana relacionada a um universo mecânico não consciente e o localiza na vida de um dado personagem ficcional.” (TAYLOR, 2004, p.54)¹⁵ Desse modo, o universo conceitual de Lovecraft nos apresenta uma visão pós-humanista, uma desconstrução de determinados fundamentos tradicionais do humanismo clássico. A seguir, investigarei noções com as quais Lovecraft dialogou para elaborar sua peculiar criação. Alguns fundamentos básicos lovecraftianos.

1.2 Fundamentos básicos lovecraftianos

A escrita de Lovecraft é baseada em diversas inspirações, como visto em sua pequena biografia. Ao longo do texto irei desenvolver melhor algumas inspirações lovecraftianas que influenciam sua obra. A tarefa em que terei de destacar aspectos que acredito servirem para fundamentar algumas bases de seu trabalho é apenas um passo para desenvolver algumas faces de sua perspectiva filosófica e sua mitologia sendo apropriados em nossa cultura. Para poder evidenciar melhor em algumas articulações ao longo desse processo, é necessário

¹⁵ “HPL succeeds in taking the notion of humanity’s insignificance relative to a nonconscious mechanic universe and localizing it in the life of a given fictional character.” (TAYLOR, 2004, p.54)

compreender alguns pilares básicos que compõem, não a sua narrativa ou estilo literário, mas a mitologia criada pelo autor.

O Cthulhu Mythos é baseado em uma ideia de monstrosidade cósmica que assume uma posição divina e superior à espécie humana. Assim, apresentarei brevemente alguns aspectos sobre horror, mitologia, monstros, ficção científica e fantasia para poder relacionar tais ideias com Lovecraft. Antes de entrar nesses territórios, é importante atentar para o fato de que são áreas complexas e que por si só, já exigiriam um estudo bem mais aprofundado e exaustivo. O intuito aqui não é o de apresentar visões aprofundadas dos temas e sim de destacar questões relevantes para melhorar a compreensão do trabalho e de como se constitui o mundo que o escritor elabora.

1.2.1 Mitologia e Horror

A escrita lovecraftiana era única. Sua construção narrativa e criações não se enquadravam em estruturas literárias da época. Sua forma rebuscada de escrever e seu excesso de adjetivos possuíam um efeito importante na sua passagem de sensações de desconforto e confusão em suas histórias. Além disso, propõe uma forma de se manifestar com o conto de horror que abandonava alguns padrões do gótico, propondo possibilidades de desfecho mais sombrias até que as de Edgar Allan Poe. Para isso, Lovecraft se apropria de diversas fontes para desenvolver seus contos.

Desde o início seguiu as regras do *conto do medo*, não as do gótico inglês, mas as do gótico vertido para a realidade do seu país, a Nova Inglaterra, que ele tanto amou. Na América, as ruínas não eram as de castelos medievais, mas de casarões, de palacetes no estilo georgiano, com suas colunas gastas pelo tempo e seus telhados e pórticos desabados como a dominação inglesa que ele nunca aceitou como independência, mas como cisma. Seu amor pelo passado colonial – principalmente o século XVIII – fez com que ele procurasse engrandecer aquele período que estava irremediavelmente perdido. (ZACHARIAS, 1996, p.19)

Atreiou uma ideia de uma mitologia inovadora ao seus contos de horror. Não propôs uma união nova, mas sim, uma nova forma de se apropriar dessa relação, visto que algumas das primeiras manifestações do horror surgem no horizonte da religião, bem como na mitologia, superstições e folclores.

Todavia, é por meio da literatura e não da religião ou mitologia, que o horror se estabelece e se normatiza como um gênero, através do gótico, em um período marcado pela dualidade entre iluminismo e religião (CARROLL, 1990, p.54-56). “O horror Gótico constrói

também sua compreensão de morte dentro da ampla visão humanista e as coordenadas judaico-cristãs pela qual sua visão surge.”¹⁶ (STONE, 2001)

O gótico formalizou e padronizou a expressão de emoções primais em um gênero literário, servindo como uma importante ferramenta de alteridade para as sensações de uma época. Com a dualidade entre Iluminismo e Religião, o horror se estabelece questionando o abandono da esfera religiosa dos domínios científicos e o controle da igreja. Apresentando novas figuras e novas possibilidades metafísicas (embora ainda bem centrado em uma normatividade judaico-cristã), apresenta um contraponto ao discurso anti-teológico do pensamento que ia surgindo.

Há um importante aspecto de poder e dominância surgindo em um momento em que o Iluminismo se apresenta contra uma hegemonia católica marcando uma forte dicotomia que iria se perpetuar até a atualidade com a relação antagônica entre ciência e religião. Paul Buhle, em seu ensaio *Dystopia as Utopia: Howard Phillips Lovecraft and the unknown content of american horror literature* (1976), destaca uma perspectiva mais política na obra de Lovecraft e no horror de forma geral:

O horror é que o romantismo, nas palavras de André Breton, nega o classicamente “bom” e “inegavelmente deseja nada além do mal”, porque apenas o Mal parece expressar a violenta e súbita liberação dos laços com os quais a lei moral cristã, a cultura afirmativa e a fé cada vez mais vazia no progresso sobrecarregou a sociedade. O horror revela o segredo do Iluminismo, que o que se afirma ser a Liberdade é, na prática, um individualismo bastante avarento, que a ciência e o conhecimento social foram implementados para extinguir antigas relações de humanidade e natureza, e que a crescente inquietação de toda a população na sociedade de classes avançada deve ser controlada pelos braços legais, teológicos e psiquiátricos do Estado, em vez de servir como a oportunidade para as massas confrontarem suas angústias e expectativas.”(BUHLE, 1976, p.120)¹⁷

O horror é uma clássica forma de manifestação de desejos e medos do ser-humano. No entanto, sua consolidação como gênero transforma-o como uma representação mais particular. Antes, na mitologia, suas representações eram sintomas de um povo e do que havia de mais obscuro no coração humano. Com o gótico, o horror se disfarça de perversões e pensamentos que cada uma trazia em sua individualidade. Mesmo assim, sua representação era sempre

¹⁶ “Gothic horror constructed also its understanding of death within this wider humanistic vision and the Judeo-Christian coordinates from which that vision arose.” (STONE, 2001) Disponível em: <https://www.unomaha.edu/jrf/sanctifi.htm>

¹⁷ “Horror is that Romanticism, in André Breton's words, which denies the classically "good" and "undeniably wishes naught but evil," because only Evil seems to express the violent, sudden unshackling of the bonds with which Christian moral law, affirmative culture, and the increasingly empty faith in Progress have saddled the society. Horror discloses the secret of the Enlightenment, that what is claimed to be Freedom is in practice largely avaricious individualism, that Science and social knowledge have been implemented to extinguish age-old relationships of humanity and nature, and that the growing restiveness of the entire population in advanced class society is to be controlled by the legal, theological, and psychiatric arms of the State rather than serving as the opportunity for masses to confront their anguish and expectations.” (BUHLE, 1976, p.120)

sintomática de sua era, de seus desejos proibidos e maiores temores. No gótico, o horror sai da sagrada imposição da mitologia para uma tênue leitura do ser humano. “Lutando contra a multidão de contradições sociais e psicológicas, o horror revela seu conteúdo imanente, o utopismo oculto de seu romantismo negativo” (BUHLE, 1976, p.121).¹⁸

Entretanto, não é apenas o aspecto político do horror que se reconfigura com a criação do gênero gótico. Essa formalização trazida pela literatura também faz com que o horror possua suas próprias características. Antes se apresentava como um aspecto percebido dentro da mitologia, um âmbito que representava o mal ou o desconhecido. Se transforma assim em uma estrutura narrativa literária cujo objetivo é alcançar determinadas sensações de espanto, medo ou aversão.

A religião passa a ser um aspecto explorado nos contos de horror, e não mais a sua origem. E quanto mais se é explorado do gênero, menos dependente do sobrenatural ele acaba sendo. A ciência se apresenta como um possível motor das tramas. A psiquê humana com suas mais variadas formas de maldades e perversões e outras possibilidades surgem em uma variada gama de motivos para as mais variadas histórias.

De certa forma, nesse momento é possível averiguar certa independência por parte do horror. Embora ainda possua uma ligação explícita com a religião (ou a dimensão do sobrenatural), agora passa a utilizá-la em suas histórias, não sendo mais unicamente um aspecto do pensamento mítico. “Oscilando entre os pólos da realidade e da fantasia, ele opera, na verdade, na fronteira entre as miudezas da vida cotidiana e o território nebuloso do mito.” (VASCONCELOS, 2002, p.133)

Essa ruptura inicial principia um afastamento que vai se acentuando com o tempo. O horror deixa de ser refém do domínio do sobrenatural. Passa a ser atribuído às máquinas que se rebelam contra seus criadores, aos fenômenos da natureza e aos assassinos que são tão humanos como nós e que podem estar ao nosso lado andando pela rua, nos prestando serviços, sendo nossos clientes ou nossos amigos e familiares. O horror passa a habitar nosso cotidiano disfarçado de normalidade.

Vamos ainda mais longe: a psicanálise substituiu (e por isso mesmo voltou inútil) a literatura fantástica. Na atualidade, não é necessário recorrer ao diabo para falar de um desejo sexual excessivo, nem aos vampiros para aludir à atração exercida pelos cadáveres: a psicanálise, e a literatura que direta ou indiretamente se inspira nela, tratam-nos com termos diretos. Os temas da literatura fantástica coincidem, literalmente, com os das investigações psicológicas dos últimos cinquenta anos. (TODOROV, 2012, p.84)

¹⁸ “In wrestling with the multitude of social and psychological contradictions, Horror reveals its immanent content, the hidden Utopianism of its negative Romanticism.” (p.121)

É possível analisar essa questão por uma perspectiva das representações dos diferentes imaginários culturais. O horror nasce (na mitologia, folclore e contos) em um homem dominado pela visão teocêntrica, utilizando explicações religiosas para todo mal que encontra. “Como se sabe, nas primeiras sociedades humanas vigorava o pensamento mítico que explica a origem do mundo e o funcionamento da natureza com base em uma ordem divina, misteriosa e sobrenatural.” (REGIS; MESSIAS *In*. REGIS *et al.* (org), 2012, p.26)

Com o passar do tempo, a ascensão do humanismo liberal e das ciências questionadoras da existência divina, passamos a recorrer mais a fundamentações biológicas e psicológicas nas tramas. A posição da religião como detentora de um conhecimento sobre a verdade é posta em cheque¹⁹. O processo que se inicia com o Iluminismo ganha forças e a teologia deixa de ter sua legitimidade de verdade universal. A racionalidade Ocidental desempenha um papel fundamental nesse processo.

A história da civilização no Ocidente é a história de um apagamento da figura de Deus, não apenas no sentido da interdição bíblica à produção de imagens, mas do desaparecimento progressivo do contato com o divino, dos laços e sinais que apontavam sua presença no mundo. (FELINTO, 2006, p.69).

Assim, a religião começou a fazer parte apenas de uma das quatro explicações mais comumente, utilizadas nas histórias de horror: religião, natureza, tecnologia e psicologia.

Essa relação entre horror e religião é explorada por meio da figura do monstro no livro *Religion and its Monsters* (2002) de Timothy K. Beal. Traça um percurso que se inicia na mitologia, passa pela literatura, e termina no cinema. Segundo o autor, o horror se encontra na religião, assim como a religião se encontra no horror. Seu intuito não é explorar os termos religião e horror ou se aprofundar em um debate filosófico. Também não procura motivos que expliquem essa ligação, e sim, propõe procurar pontos de convergência entre ambos. Faz um levantamento da representação do monstro na mitologia e em suas diversas manifestações eclesiais, procurando interpretar suas narrativas. Mais pra frente, destaca seus monstros migrando para livros e filmes e como a carga teológica surge atrelando essas figuras ao sobrenatural nas histórias.

Lovecraft articula essas ideias como centrais em seus contos. O horror é manifestado através de uma constante sensação de medo e desconforto provocado por um desconhecido assustador e uma possibilidade de revelação de um universo sombrio. Seu Pessimismo Cósmico se apoia nessa fundamentação para se desenvolver em suas narrativas. A figura utilizada para tal é o monstro que possui uma presença quase divina. Em suas histórias,

¹⁹ Danilo Marcondes aponta para as noções de verdades construídas no discurso filosófico e no discurso mítico-religioso em seu livro *Iniciação à História da Filosofia: dos pré-socráticos a Wittgenstein* (2001).

nossos deuses não combatem os monstros, eles são os monstros. A noção de bem e mal é inexistente e é substituída por uma indiferença que tais deidades possuem com o humano. Nosso destino acaba sendo apocalíptico. Embora o mal não exista em sua mitologia, o resultado por trás dessa perspectiva filosófica é sempre ruim para nós, de forma que vemos seu panteão teratológico como maligno.

A religião lovecraftiana não se apresenta como salvação e sim como uma condenação, ou um esvaziamento da importância de nossa existência. Para o escritor, a relação entre horror e mitologia é intrínseca, sendo ambos parte de nossa forma de compreender o mundo. Em seu ensaio *Supernatural Horror in Literature* (1927) Lovecraft afirma que “o conto de horror é tão antigo quanto o próprio pensamento e fala humanos.”²⁰ Vale assinalar que sua noção de horror está totalmente vinculada à ideia de sobrenatural, como se pode depreender da seguinte passagem:

O verdadeiro conto de horror possui algo mais do que um assassinato secreto, ossos sangrentos, ou uma forma coberta de lençol tinindo correntes conforme a regra. Uma certa atmosfera de ofegante e inexplicável receio de externo, forças desconhecidas devem estar presentes; e deve haver uma dica, expressada com uma seriedade e mau agouro se tornando seu sujeito, das mais terríveis concepções do cérebro humano – uma suspensão particular e maligna ou derrota daquelas leis fixas da Natureza que são nossas únicas ressalvas contra os assaltos do caos e os demônios do insondável espaço.²¹

Pelas próprias palavras de Lovecraft, o horror seria, também, os limites do homem. A ideia atrela a uma noção que, segundo Lovecraft, apavora o humano desde seus primórdios. Não seria a imagem do mal, propriamente dita, mas a noção sobrenatural por trás de uma falta de conhecimento das forças ocultas por trás do universo. Não apenas o medo, mas também o medo do desconhecido.

Lovecraft entende, portanto, que a ficção pautada no desconhecido é esteticamente superior à literatura de medo físico, justamente por ser mais capaz de suscitar no leitor o medo cósmico em seu sentido puro. O escritor norte-americano considera que o critério final para o julgamento da qualidade de uma obra de horror não seria o desenlace de seu enredo, mas sim a produção de uma determinada sensação – aquele profundo pavor capaz de despojar o indivíduo de sua capacidade de raciocinar e agir. Dessa forma, no modelo poético de Lovecraft, os aspectos puramente formais de uma narrativa são relegados a segundo plano ante a produção de um profundo sentimento de terror a partir do contato com o desconhecido.” (BELLAS; FRANÇA, 2017, p.243)

²⁰ “the horror-tale is as old as human thought and speech themselves.” (LOVECRAFT, 1927)

²¹ “The true weird tale has something more than secret murder, bloody bones, or a sheeted form clanking chains according to rule. A certain atmosphere of breathless and unexplainable dread of outer, unknown forces must be present; and there must be a hint, expressed with a seriousness and portentousness becoming its subject, of that most terrible conception of the human brain -- a malign and particular suspension or defeat of those fixed laws of Nature which are our only safeguard against the assaults of chaos and the demons of unplumbed space.” (*ibid*) Optei por traduzir “weird” em algumas passagens do texto como “horror” e não “estranho” por acreditar que manteria um sentido mais fiel.

Lovecraft acredita em uma forma superior de provocar horror. Ao julgar o medo do desconhecido como superior ao medo físico, o escritor insere sua forma de escrita como a ideal. Ao colocar sua forma de narrativa como melhor, por um lado, revela sua notável fraqueza em descrever cenas de ação, portanto a hierarquização da forma de suscitar suas sensações através do desconhecido como mais pura. Por outro, também revela o seu gosto pessoal por essa forma como o indicativo de uma sensação de autoridade e ampla compreensão sobre o gênero literário em questão.

Apesar dos inúmeros ensaios e críticas literárias que Lovecraft havia escrito, seu domínio sobre literatura era praticamente auto-didata e marcado por sua forte personalidade aristocrática anglicana. Suas opiniões eram cercadas de um certo purismo e uma constante procura por uma excelência artística pautada em suas convicções que sempre remetem a práticas moralistas e um padrão construído baseado em suas noções de excelência vindas de uma alta classe européia.

No entanto, suas convicções o fizeram ser um purista a procura de sua excelência literária. Encontrou o seu norte em sua perspectiva filosófica e sua rica criação mitológica. Sua sensação mais pura seria o medo, e a forma mais pura de medo seria o medo do desconhecido. Partindo dessa proposta, Lovecraft ancora seu contos em fundamentos essenciais para o desenvolvimento de suas criações.

O Desconhecido é assim, um aspecto central de propagação de horror na literatura lovecraftiana. Seu Pessimismo Cósmico se ancora fortemente nessa premissa. Ao ser apontado como um forte perigo, esse universo vasto e perigoso que possui verdades terríveis demais para nossa mente aguentar, personifica o horror lovecraftiano com sua rica mitologia comportando múltiplas possibilidades assustadoras. Essa relação entre o humano e o desconhecido apresentando-se como horror, é, na opinião de Lovecraft uma predisposição biológica.

Lovecraft acredita que a predisposição ao horror seria um fator biológico no ser humano e remontaria a nossos primitivos antepassados, cujos instintos e emoções consistiam basicamente em respostas ao ambiente, condicionadas por estímulos de prazer ou de dor. Para o homem primitivo, o universo seria uma fonte inesgotável de experiências com o desconhecido. A imprevisibilidade da vida teria tornado os nossos antepassados reféns de uma natureza terrível e onipotente, tanto capaz de gerar graças quanto calamidades. Eram premiados ou punidos por razões que lhes eram misteriosas, pois pertenciam a esferas da existência sobre as quais nada sabiam. (FRANÇA, 2010, p.76)

O que o Pessimismo Cósmico propõe é se utilizar de um medo já encontrado dentro de nós, o medo do desconhecido. Assim, sua mitologia serve como um gatilho para nos voltarmos às nossas sensações primitivas de uma época em que o universo era um mistério.

Com o avanço de nossa cultura e ciência, o desconhecido vai se tornando cada vez menor. Lovecraft apresenta sua mitologia para nos lembrar nossa posição no universo. Apontando nossa insignificância e apresentando uma nova visão de mundo, voltamos ao nosso medo biológico só que agora, quanto mais descobrimos mais medo possuímos.

A sensação seria a de medo do que não conhecemos. A ideia de medo biológico está associada a uma predisposição humana com uma vivência primordial que nos remeteria aos perigos da noite e do escuro com suas possibilidades infinitas de ameaça. O desconhecido é perpassado fortemente com a ideia do perigo noturno, de um espaço que não vemos e que pode estar guardando as mais diversas mazelas.

O desconhecido apresenta o não visto, o sombrio. Abre portas para o sobrenatural, para as indagações sobre o que pode estar além do nosso alcance. A religião se apresenta como uma proposta para responder essas questões. Para explicar o desconhecido. As clássicas narrativas mitológicas politeístas e monoteístas apresentam explicações que confortam nossa mente. Lovecraft apresenta uma outra face mítica, com uma descoberta que nos traz a loucura e o desespero. Ao invés de nos acalmar com promessas de um mundo melhor, nos promete total aniquilação sem perspectiva alguma de vida após a morte, paraíso, reencarnação etc.

O medo biológico já estaria em nós, restaria a Lovecraft apenas canalizá-lo para um viés do horror. O medo do desconhecido acaba sendo o caminho pelo qual o escritor desenvolve suas criações. Através de nossos anseios e necessidades de dar significação a nossa existência, desenvolve seu Pessimismo Cósmico, abalando nosso narcisismo cósmico e nosso pensamento antropocêntrico.

O Pessimismo Cósmico se aproveita dessas ferramentas para criar seu complexo e terrorífico universo. De uma forma mais básica, por uma perspectiva mais estrutural e narrativa, o horror em Lovecraft pode ser visto fundado sobre três ideias iniciais: o sobrenatural, o desconhecido e uma criação de sensações e ambiências²² que provoquem o medo:

Eu escolho histórias de horror porque elas servem melhor minha inclinação - um dos meus mais fortes e mais persistentes desejos sendo alcançar, momentaneamente a ilusão de alguma estranha suspensão ou violação da irritante limitação do tempo, espaço e lei natural que eternamente nos aprisionam e frustram nossa curiosidade sobre o infinito espaço cósmico além do raio da nossa visão e análise. Essas histórias frequentemente enfatizam o elemento do horror porque o medo é a nossa mais profunda e forte emoção, e a que melhor se empresta a criação de ilusões definidas pela natureza.” (LOVECRAFT, 1933)²³

²² Já apontado anteriormente pela perspectiva de Hans Ulrich Gumbrecht.

²³ “I choose weird stories because they suit my inclination best - one of my strongest and most persistent wishes being to achieve, momentarily, the illusion of some strange suspension or violation of the galling limitations of

Mas o que é preciso para causar o medo? Embora essa pergunta seja extremamente genérica e possua uma vasta gama de respostas possíveis, procurei encontrar uma solução mais simples. De um modo mais formal e satisfatório (ao menos inicialmente) retornei ao estabelecimento do horror como gênero ocorrendo através da literatura gótica. No artigo *Manifestações e Configurações do Gótico nas Literaturas Inglesa e Norte-Americana: Um Panorama*, Aparecido Donizete Rossi apresenta a psicologia do medo, fundamentando o princípio por trás dos contos de horror. “A psicologia do medo do gênero gótico se assenta basicamente sobre três pilares fundamentais: o estranho, o terror e o horror.” (2008, p.66)

O estranho seria algo “reconhecido pelo inconsciente, mas desconhecido pelo consciente, colocaria um ponto de desequilíbrio na ordem de funcionamento do mundo real” (*ibid*, p.66). O conceito de *estranho* de Rossi, possui uma visível inspiração freudiana, apresentando uma relação intrínseca com o célebre ensaio “*Das Unheimlich*”. Segundo o pensador e psicólogo austríaco, opera na fronteira da nossa percepção, não podendo ser algo totalmente desconhecido, nem algo que nos seja comum, e sim algo que se encontre no limite. O termo em alemão, língua original em que é escrito possui uma amplitude maior de significações que são descritas ao longo do texto de Freud mais detalhadamente. O termo derivaria da palavra *heim* que significa “casa”. Assim, *unheimlich* que significa “estranho”, ou até “assustador” teria como uma tradução mais literal “que não pertence a casa”, ou “não familiar” em uma aproximação mais explicativa.²⁴ Ou seja, no contexto do conto de horror, normalmente representado por pessoas ou coisas comuns fazendo coisas incomuns, ou fora dos padrões de “normalidade”.

Em seguida, pela psicologia do medo, viria o terror, que nos apresenta um suspense de algo ruim que possa vir a acontecer, fazendo-nos temer pelo pior. Estaria mais ligado a ideia da criação de sensações e ambiências que o Gótico produz previamente, antes de explicitar suas mortes, sustos etc. Em Lovecraft, esse momento seria o processo mais importante de sua literatura, sendo a parte mais cuidadosamente trabalhada pelo escritor, assim como a parte que julgava ser mais essencial para seus contos de horror.

A psicologia do medo encerra sua última etapa com o horror. Finalizando depois da expectativa criada, com nossos temores se concretizando ou algo até pior ocorrendo. Seria o ato em si, o susto ocorrendo, a descrição de uma morte, de uma cena sangrenta, de um ser

time, space, and natural law which forever imprison us and frustrate our curiosity about the infinite cosmic spaces beyond the radius of our sight and analysis. These stories frequently emphasize the element of horror because fear is our deepest and strongest emotion, and the one which best lends itself to the creation of Nature-defying illusions.” (LOVECRAFT, 1933)

²⁴ Para mais detalhes ver: FREUD (1996).

apavorante ou de algo que nos passe sensações de repugnância, nojo, medo, ameaça ou nos impacte de forma similar.

[...] o terror resolve-se no horror, ou seja, ele desemboca na descrição estática, realisticamente sobrecarregada, de uma cena pavorosa que congela e aniquila a resposta ou a reação do leitor/espectador, ao mesmo tempo em que lhe causa a já mencionada catarse. (*ibid*, p. 68)

Em Lovecraft esse processo final seria o descobrimento de uma verdade oculta e pavorosa. Um momento em que seus personagens são levados à inevitável loucura. O momento em que seu Pessimismo Cósmico se consolida da forma mais pessimista possível. A aniquilação irremediável do humano em um futuro próximo fora do controle de nosso controle. Nosso destino selado por seres superiores e indiferentes a nossa existência.

Por meio dessa leitura da psicologia do medo²⁵, o gênero do horror pode ser compreendido como a catarse do medo. Em Lovecraft, encontramos essa sensação através de seu Pessimismo Cósmico atrelado a um viés mítico-religioso. A religião lovecraftiana apresenta sua face monstruosa e ensaia uma “pulsão” de morte, a aniquilação da raça humana. Erick Felinto destaca “as perversões do corpo e da mente” (*In REGIS et al. (org.)*, 2012, p.163) nas leituras psicanalíticas e culturalistas do gênero. “Como um inconsciente tenebroso da cultura, o horror constitui aquele território tenebroso de pulsões primitivas e caóticas que deveria ser mantido sob controle por um sujeito vigilante.” (*ibid*, p.163-164)

E nada mais tenebroso do que o território construído por Lovecraft com seu Pessimismo Cósmico colocando nossa humanidade em total insegurança em um cosmos complexo, perigoso e desconhecido. E nossas pulsões, inexplicavelmente se atraem por essa concepção quando deveriam querer se afastar. O horror é paradoxalmente atraente e Lovecraft realça essa sensação até nos levar a loucura.

1.2.2 Monstros Sagrados

Lovecraft evoca uma noção de religiosidade totalmente relacionada ao material, físico e corpóreo quando propõe divindades monstruosas, cujo carnalidade é altamente importante. Promove um horror com apelo para as materialidades através de arcabouço mitológico de

²⁵ A utilização dos três pilares para explicar a psicologia do medo se utiliza duas palavras que possuem também diversas outras definições e estudos. A diferença entre Horror e Terror é assunto para uma discussão maior em que podemos reconhecer “levianamente” ambos como similares, entretanto, o primeiro como o domínio do sobrenatural e o segundo como o domínio das perversões de ordem humana.

seres que, uma vez que retornam, são corpóreos e tangíveis, diferentes das clássicas noções de intangibilidade, incorporeidade e espiritualidade da narrativa religiosa.

Ao atrelar sua teratologia com o composto mítico e uma perspectiva cosmicista permite que suas deidades habitem o mesmo plano que nós do mundo físico. A metafísica divina é substituída por deuses que possuem uma visceralidade e um corpo presente, independente da formação desse corpo. Com monstros alienígenas como manifestação religiosa, Lovecraft evade um espaço teológico de espiritualidade para inserir uma mitologia do tangível, do acessível.

Vale notar que essa mitologia lovecraftiana, longe de criar um universo ficcional próprio que se destacaria do nosso universo observável, encontra-se mesmo dentro do mundo e daquilo que concebemos como o real. Na verdade, o *Cthulhu mythos* oferece uma espécie de complementação ficcional às brechas encontradas no nosso diminuto conhecimento do universo e, ao fazê-lo, perturba e problematiza a tênue relação entre o real e o imaginário. Nesse caso, essa ficção termina por criar uma camada da realidade, isto é, um real que é fatalmente ameaçado por seres malignos e monstruosos. (OLIVEIRA; SILVA, 2018, p.136)

Os deuses lovecraftianos habitam a mesma esfera que nós. Enquanto adormecidos ou perdidos em outras dimensões, seu retorno ao nosso planeta é o retorno de uma nova espécie para seu habitat. No entanto, Lovecraft apresenta essa corporeidade da forma mais distante possível. Se é possível tocar e sentir a pele de uma deidade de sua mitologia, o escritor faz questão que qualquer contato seja o mais indesejado possível.

Seu primeiro artifício é encontrado dentro da própria lógica narrativa de sua proposta. Se o Pessimismo cósmico que propõe apresenta uma verdade tão terrível e que é responsável pela loucura de seus personagens, qualquer maior contato com essa verdade é assustador. O outro artifício lovecraftiano está na própria descrição de seus seres. Quanto mais complexa e indescritível é essa descrição, mais nos sentimos confusos e apavorados. Além disso, Lovecraft utiliza uma rica adjetivação para criar hibridismos impossíveis e características de extrema abjeção.

Se as misturas gregas respondiam a uma certa dinâmica e uma certa assimetria simétrica que compunha seu panteão de hibridismos – sempre apresentando características encontradas comumente na natureza, sobretudo na fauna –, as criações lovecraftianas respondem ao nojo, ao abjeto, ao asco e à repulsa com seres inimagináveis e indescritíveis em uma clara tentativa de se afastar de qualquer familiaridade com o humano ou com o conhecido pelo humano.

Não apenas Lovecraft joga sobre os vários “outros” do monoteísmo e do cristianismo (paganismo, magia, demonologia, feitiçaria e assim por diante), ele faz o mesmo com os da racionalidade e ciência modernas. A “alteridade” dos monstros

e o que eles representam é elevada a um grau extremo por uma ênfase sistemática em sua completa e absoluta incompatibilidade com qualquer coisa conhecida por meio dos sentidos ou da razão, compreensível pela lógica, ou expressável na linguagem discursiva. (HANEGRAAF, 2007, p.99)²⁶

Os recursos utilizados por Lovecraft para apresentar uma incompatibilidade de seus seres com qualquer noção que conhecemos é discursiva. Através de sua escrita, nos passa essa sensação de estranheza e falta de clareza na compreensão de como seriam seus seres. Os monstros lovecraftianos afrontam a normatividade humana e produzem uma abjeção não apenas pela fisicalidade, mas também pela ambiência de seus contos. Segundo o escritor, a produção de sensações de medo é um eixo central no conto de horror. Assim, através da procura dessa sensação por meio do desconhecido, ambienta seu leitor em uma profundo desconforto narrativo.

Com suas descrições complexas, hibridismos impossíveis, adjetivações confusas e um uso de palavras antigas que nos passam uma sensação arcana, Lovecraft localiza seu leitor em um constante desconforto literário. Essa ambiência reforça a sensação de estarmos lidando com o desconhecido através de uma constante dificuldade de assimilação de sua escrita.

No artigo *Notas sobre a escritura de contos fantásticos*, publicado pela primeira vez em 1937, o autor se debruça sobre aspectos do horror cósmico, um eixo teórico que dominou sua práxis literária e mesmo sua verve teórica, como já havia demonstrado *O horror sobrenatural em literatura*, obra teórica de 1927. Segundo o ponto de vista defendido (LOVECRAFT, 2011), a atmosfera deve ser o grande objeto de desejo da ficção fantástica, não propriamente a ação, pois seria impossível realçar os acontecimentos puros sem a atmosfera e a ambientação apropriadas. O espaço cósmico infinito, por sua singularidade, deveria obrigatoriamente produzir o horror cósmico (LOVECRAFT, 2008), sensação emocional cujo aporte é o desconhecido, o não familiar, o sinistro, o não domesticado, o intocado, o amedrontador, o exótico. O horror cósmico desconstruiria as convicções (científicas) e as leis naturais e/ou reconhecidas até o momento do portento, de modo a estimular emoções incontroláveis. (MARKENDORF, 2017, p.391)

A escrita lovecraftiana é, nesse caso, essencial para transmitir essa sensação de incômodo através de descrições confusas e uma cautelosa criação de uma ambiência do mal-estar. O uso de uma ancoragem científica e astronômica, mesmo que um pouco vaga, elabora seus monstros com uma possibilidade apocalíptica de revelação que foge dos padrões mais clássicos judaico-cristãos para um paradigma mais racional de extinção biológica.

²⁶ “Not only does Lovecraft play upon the various “others” of monotheism and Christianity (paganism, magic, demonology, witchcraft and so on), he does the same with those of modern rationality and science. The “alterity” of the monsters and what they stand for is raised to an extreme degree by a systematic emphasis on its complete and utter incompatibility with anything known by means of the senses or reason, understandable by logic, or expressible in discursive language.” (p.99)

O crítico literário Fausto Cunha dedicou um artigo publicado em 1963 no *Jornal do Brasil*²⁷ ao escritor de Providence, onde atrela sua perspectiva por um viés bem científico. De uma forma um pouco exagerada, destaca o interesse de Lovecraft por ciências na infância para desenvolver esse perfil científico como contribuição essencial para suas criações. Apesar dos exageros e da procura em comprovar um aspecto do escritor que não é de fato muito verídico, o artigo é interessante e é uma referência de um crítico brasileiro citando Lovecraft já na década de 60.

Começando a vida como cientista, continuou acreditando que a ciência podia encontrar explicação para tudo, inclusive para o sobrenatural, que não transcendia nunca das leis naturais. Os cultos e os seres monstruosos que um dia habitaram a Terra encartavam-se num quadro mitológico a refletir, longiquamente embora, os acontecimentos de um passado real. (CUNHA, 1996, p.42)

Embora a explicação de Cunha seja bem interessante e sirva para clarear algumas noções de como a mitologia lovecraftiana se seu pandemônio monstruosos se comportam, não acredito nesse predomínio científico em sua obra. Lovecraft procura, em minha visão, um entre, uma forma de atrelar ambas as noções sem enfatizar nenhuma. Seu cosmicismo é baseado em um deslocamento do antropocentrismo para a figura do monstro que possui, por sua vez, um caráter divino. O espantoso em Lovecraft é material, rompe a barreira entre o fantástico e o explicável com suas criações monstruosas de outras dimensões, vindas do espaço, que, embora sejam considerados deuses, possuem uma carnalidade tangível através de suas assombrosas descrições. O sobrenatural passa a habitar o mesmo plano que nós e a possibilidade de extermínio da raça humana está sempre a um passo. A dualidade entre *Logos* e *Mythos*, razão e crença, não existe em sua obra.

O termo *religio*, segundo uma etimologia ao mesmo tempo insípida e inexata, não deriva de *religare*, que indica (o que liga e une o humano e o divino), mas *relegre*, que indica a atitude de escrúpulo e de atenção que deve caracterizar as relações com os deuses, a inquieta hesitação (o “reler”) perante as formas – e as fórmulas – que se devem observar a fim de respeitar a separação entre o sagrado e o profano. *Religio* não é o que une os homens e deuses, mas aquilo que cuida para que se mantenham distintos. Por isso, à religião não se opõem a incredulidade e a indiferença com relação ao divino, mas a “negligência”, uma atitude livre e “distraída” – ou seja, desvinculada da *religio* das normas – diante das coisas e do seu uso, diante das formas da separação e do seu significado. Profanar significa abrir a possibilidade de uma forma especial de negligência, que ignora a separação, ou melhor, faz dela um uso particular.” (AGAMBEN, 2007, p.66)

²⁷ Publicado no *Jornal do Brasil* em 24 de março de 1963, a versão que utilizei foi encontrada na revista *Megalon* em 1996.

Lovecraft desafia as noções de sagrado e profano de Giorgio Agamben apresentando seres profanos e sagrados ao mesmo tempo, articulando ciência com religião e redimensionando todas as separações com seu Pessimismo Cósmico. A tangibilidade de suas deidades a deixariam como algo profano, enquanto sua distinção radical do humano e massiva potência orgânica atribuem seu caráter divino, sacro, mítico. A proposta lovecraftiana de deuses monstruosos alienígenas e superiores ao humano em um cosmos indiferente a nossa existência derruba a dicotomia proposta pelo filósofo italiano, apresentando um universo indiferente, em que tudo pertence ao mesmo plano cósmico.

Seus seres são próximos e distantes, sagrados e profanos e o indiferentismo que possuem torna-se um pessimismo para a humanidade. Seu Pessimismo Cósmico propõe uma quebra de dicotomias igualando tudo em um cosmos complexo. Dentro desse universo, a sobrevivência biológica de seus monstros implica em um extermínio do humano. Entretanto, essa relação de superioridade de seu pantão teratológico resulta em um complexo desenvolvimento de uma mitologia não-humanista.

O desenvolvimento de uma mitologia que perpassa aspectos científico, ancorando-se em uma visão com o humano não como o centro do universo, mas como apenas um participante em um universo mais complexo, posiciona as criações de Lovecraft em um âmbito inovador na literatura de horror. Além disso, auxilia o desenvolvimento de sua perspectiva filosófica baseada em um niilismo ou indiferentismo como o próprio escritor acreditava ser. Como já desenvolvido antes, a visão lovecraftiana acaba o levando a um inevitável pessimismo e sua estrutura literária auxilia nesse processo.

Um aspecto central das criações lovecraftianas são essa relação desenvolvida entre o rompimento da barreira entre *Logos* e *Mythos* através da sua literatura. Seus personagens, nesse caso, tornam-se essenciais para atrelar essa religiosidade a uma perspectiva mais científica, legitimando o aspecto mais racional e filosófico do Pessimismo Cósmico. Essa mitologia é explicada e comprovada em suas histórias que costumam centrar-se em uma narração em primeira pessoa de um indivíduo incrédulo ligado à razão (cientista, professor, historiador etc), descobrindo o horror sobrenatural por meio de investigações.

O que cada um dos protagonistas lovecraftianos faz é desbravar fronteiras. Inicialmente físicas, ao se deslocarem até lugares distantes e desabitados e explorarem e, em um segundo momento, culturais, ao se depararem com criaturas até então desconhecidas e que transgridem muito do que se conhece a respeito da natureza e seu funcionamento. Após tais descobertas, o que esses personagens fazem é retornar imediatamente à segurança de suas cidades e deixar esses locais que exploraram novamente abandonados. O choque causado pelas novidades que encontram causa o efeito imediato de necessidade de um retorno à ordem. Apesar

dessa tentativa, suas consciências já não são mais as mesmas, pois tornaram-se diversas pelo contato com a diferença. (SCOTUZZI; ROSSI, 2017, p.93-94)

Lovecraft não elabora uma religiosidade formal propriamente dita, e sim uma noção de sobrenatural centrada na figura do monstro. A etimologia da palavra reside no latim *monstrum* que pode ser inicialmente compreendido como “aberração”. Todavia, investigando mais a fundo, encontro o verbo “*monstrare*” que significaria “indicar”, “apontar”, ou procurando uma palavra mais simples, cotidiana e similar, “mostrar”. Então, o monstro seria o “que se mostra”, ou, “aberração que se mostra” talvez seja uma definição mais próxima, com um sentido mais específico.

A figura da monstruosidade exerceu uma função simbólica fundamental. Perturbando os sentidos, especificamente a visão, o monstro foi pensado como uma aberração, uma folia do corpo, introduzindo, como oposição lógica, a crença na necessidade da existência da “normalidade” humana, do corpo lógico.” (TUCHERMAN, 1999, p.79)

Partindo da gama de possibilidades encontradas na palavra monstro, reside o ato de se revelar presente nesse ser. No contexto do pensamento medieval, por exemplo, “os monstros são manifestações físicas, palpáveis, corpóreas de atos pecaminosos” (FELINTO; SANTAELLA, 2012, p.85) ou então materializações do poder ilimitado de Deus (*mirabilia*). Dessa forma, o aspecto material é altamente essencial: “O monstro funciona como monstro, em outras palavras, quando é capaz de condensar a maior quantidade possível de atributos produtores de medo para um corpo.” (HALBERSTAM, 1995, p.21)²⁸

Lovecraft complexifica essa noção ao trazer uma caráter religioso e científico ao seu panteão teratológico. Ao atribuir um caráter divino aos monstros, trazemos a crença e a fé, presentes na religião, para um plano do tangível. Não apenas o medo, mas também o desconhecido, que em Lovecraft, surge por intermédio de sua mitologia que traz uma religiosidade apresentando sua face monstruosa. Eugene Thacker (2011) evoca o pensamento do teólogo Rudolph Otto, que examina a experiência religiosa através do conceito de “numinoso”²⁹ como “experiência limite do humano confrontando o mundo como absolutamente não-humano”³⁰ (p.92), fazendo uma ligação com o horror.

Para Otto, o *numinoso* descreve uma experiência contraditória do horror e do espanto que está encapsulada em sua expressão, *mysterium tremendum*. Tanto o

²⁸ “The monster functions as monster, in other words, when it is able to condense as many fear-producing traits as possible into one body.” (HALBERSTAM, 1995, p.21)

²⁹ Divindade, espiritual.

³⁰ “limit-experience of the human confronting the world as absolutely non-human” (THACKER, 2011, p.92)

mistério quanto a “prevalência” dos tremores ou terror entram na teoria da experiência religiosa de Otto. (*ibid*, p.93)³¹

Desse modo, a ligação com a religião se daria através do monstruoso e do desconhecido, que é exatamente o que Lovecraft nos apresenta em seus contos.

1.2.3 Sci-Fi e Fantasia

Lovecraft não é um autor puramente do gênero do Horror. Obviamente, a ideia inicial de um gênero puro, que não dialoga, se articula ou confunde-se com outros gêneros é um assunto já superado em âmbito acadêmico e uma noção um tanto ingênua em um mundo em que as hibridizações são cada vez maiores. Não estou afirmando que não podemos classificar uma obra como pertencente exclusivamente a uma temática e referente a apenas um gênero em alguns casos. Apenas aponto que a noção de uma pureza de gênero com delimitações claras não é mais uma questão. Na escrita de Lovecraft não poderia ser diferente. Mesmo sendo considerado um dos mestres do horror, seus contos possuem aspectos muito referentes ao campo da ficção científica (também conhecida como *Sci-Fi* em inglês), sendo em alguns até sua estrutura predominante.

Lovecraft tem, de fato, sua gênese no horror. Seus contos privilegiam as sensações de medo e ambiências estranhas e de desconforto. Seu repertório de técnicas descritivas possuem o objetivo de nos mergulhar em seu Pessimismo Cósmico e nos assustar com suas revelações. Sua complexa criação mitológica procura um *oblivion* humano. Todavia, sua escrita também refletia angústias de seu tempo e articulava outros temas em sua proposta literária.

Nascido em 20 de agosto de 1890, o norte-americano Howard Phillips Lovecraft se tornou reconhecido por sua habilidade em transpor aos seus contos a angústia e as incertezas que nasciam diante o emergente ethos industrial da sociedade norte americana do século XX. Pessimista e crente que a humanidade caminha em direção a sua auto-degradação, Lovecraft elaborou uma metafísica sombria em reação a sua contemporaneidade, e acabou por inaugurar um novo gênero literário contrapondo os males da existência humana: o horror cósmico. (ALMEIDA, 2016, p.371)

Lovecraft viveu um período em que a ficção científica ganhava forças. Após a popularidade de Edgar Allan Poe, Robert Louis Stevenson e Júlio Verne, H. G. Wells surgia com suas inúmeras histórias de ficção científica intrigando o universo literário. Em meio a esse cenário, e com o surgimento das revistas amadoras que se dedicavam aos contos de

³¹ “For Otto, the numinous describes a contradictory experience of horror and wonder that is encapsulated in his phrase, *mysterium tremendum*. Both mystery and the “over poweringness” of tremors or terror play into Otto’s theory of religious experience.” (*ibid*, p.93)

horror, aventura, ficção científica, o escritor se insere em um ambiente marcado pelo surgimento de diversas inovações tecnológicas, encorajando as mais variadas produções.

Com um mundo cercado de novidades tecnológicas, novas noções da subjetividade humana, um novo cotidiano urbano com o modernismo se configurando, a atração pela ciência e suas possibilidades atinge um espectro amplamente popular. O próprio Pessimismo Cósmico, estrutura filosófica central nos escritos de Lovecraft que costuma criar a ambiência de seus contos e ser o cerne de suas narrativas, é ancorado em uma premissa cósmica que dialoga com a Ficção Científica. Além disso, o componente do fantástico, estudado por Tzvetan Todorov em seu clássico *Introdução a Literatura Fantástica* (2012) é essencial nos contos de Lovecraft. Embora tanto a Ficção Científica como a Literatura Fantástica não sejam o foco da pesquisa, é necessário passar rapidamente por tais questões por serem importantes no desenvolvimento da obra do escritor de Providence.

A obra de Todorov, da forma mais simplificada possível – por ser um livro sobre Teoria Literária prefiro aproveitá-lo dessa forma, sem me ater a alguns detalhes densos que não são necessários aqui –, destaca o fantástico como: “[...] a vacilação experimentada por um ser que não conhece mais que as leis naturais, frente a um acontecimento aparentemente sobrenatural.” (p.16)

Além de ser um princípio básico para a literatura fantástica, é um princípio básico nos contos de Lovecraft que sempre iniciam com um personagem narrando eventos que o deixam na dúvida sobre sua lucidez diante da possibilidade sobrenatural dos acontecimentos que presenciou ou chegou a conhecer de alguma forma. “Mas um mecanismo dessa ordem, característico de H. P. Lovecraft, tem também outra função: dar maior verossimilhança à narrativa. Ao ver o narrador duvidar daquilo que ele mesmo conta, o leitor dá maior crédito à história.” (SODRÉ, 1973, p.54-55)

A obra de Lovecraft se encontra em constante consonância com a proposta de Todorov, como apontado abaixo:

Demos, em primeiro lugar, uma definição do gênero: o fantástico se apoia essencialmente em uma vacilação do leitor — de um leitor que se identifica com o personagem principal — referida à natureza de um acontecimento estranho. Esta vacilação pode resolver já seja admitindo que o acontecimento pertence à realidade, já seja decidindo que este é produto da imaginação ou o resultado de uma ilusão; em outras palavras, pode-se decidir que o acontecimento é ou não é. Por outra parte, o fantástico exige um certo tipo de leitura, sem o qual se corre o perigo de cair na alegoria ou na poesia. (2012, p.82)

Assim, a literatura de Lovecraft também pertence ao gênero do fantástico segundo a definição de Todorov. “Ao fim de contas, a história fantástica pode caracterizar-se ou não por

determinada composição, por determinado ‘estilo’; mas sem ‘acontecimentos estranhos’ o fantástico não pode nem sequer dar-se.” (ibid, p.50) A escrita lovecraftiana é povoada de acontecimentos estranhos. De certa, forma, é uma das estruturas básicas de seus contos sendo, na maioria das vezes, até seu ponto de partida narrativo.

Além do aspecto fantástico na literatura lovecraftiana, também existe uma forte presença da Ficção Científica. Embora seja um tema trabalhado de forma exaustiva tanto na Literatura, quanto no Cinema, quanto na Comunicação, um pequeno livro de Muniz Sodré de 1973, *A Ficção do Tempo: Análise da narrativa de Science Fiction* parece ser suficiente para ser utilizado aqui para destacar questões mais pertinentes ao gênero em si. Sodré destaca a ideia de *verossimilhança* desenvolvendo-o como um princípio básico que relaciona a ficção com a ciência.

O problema da verossimilhança surge quando se indaga sobre o grau de verdade do discurso literário, ou seja, sobre as relações entre a forma e a realidade fática constituída como o seu referente. Como a autonomia da obra a exclui da prova de verdade (uma obra não pode ser verdadeira nem falsa com relação ao mundo), a credibilidade da narrativa repousa na lógica estética, que é interna, e não na científica, que é extra-artística, externa. Em arte não se faz prova de verdade, mas de verossimilhança. (p.58-59)

Não há uma necessidade científica rígida por trás dos contos, e sim uma base racional em que se possa articular possibilidades mais ficcionais. “Também o mito encontra formas de expressão variadas, brechas por entre as quais flui para o interior do mundo racionalizado, mesmo nos mais fechados bastiões científicos.” (FELINTO, 2008, p.43) Lovecraft desenvolve, através de seu Pessimismo Cósmico, um mundo repleto de possibilidades com bases astronômicas e em alguns casos tecnológicas. Todavia, intensifica suas bases concretas e racionais para nos apresentar sua mitologia mais fantasiosa. Nas palavras de Sodré, “A FC (narrativa mítica) procura transgredir os limites do imaginado.” (p.115)

Assim, sua função seria apresentar algo além do imaginado pelo pressuposto científico. Mais adiante, Sodré relaciona a narrativa da ficção científica com a narrativa mítica, destacando a semelhança do mundo imaginário que ambos criam.

A FC, que é uma forma simples mítica, produz uma questão e uma resposta (ideológicas, já que partem das convulsões do humanismo) supostamente capazes de obrigar o futuro a revelar-se. Ela cria assim um futuro, um tempo além do histórico, de modo bastante semelhante aos procedimentos divinatórios do oráculo grego (1973, p.118-119)

O mundo mitológico que Lovecraft cria pertence tanto ao âmbito do Horror, como da Fantasia, Religião e Ficção Científica. O próprio escritor dedica os ensaios *Notes on Writing Weird Fiction* (1933) e *Some Notes on Interplanetary Fiction* (1935) ao gênero. Enquanto o

primeiro é mais direcionado a Ficção Fantástica de uma forma geral, detalhando procedimentos que joga serem essenciais para um bom conto fantástico, o segundo se dedica com mais extensão ao gênero da Ficção Científica, focando em uma narrativa em particular, a de alienígenas ou outros mundos.

O ensaio inicia com uma crítica moralista a outros autores de Ficção Científica que Lovecraft julga serem inferiores em qualidade artística. O escritor demonstra clara insatisfação com a fama e repercussão de outros enquanto suas obras permanecem mais desconhecidas. “Melhor escrever com honestidade para uma revista não-remunerada do que inventar enfeites sem valor e ser pago por isso. Algum dia, talvez, as convenções dos editores baratos sejam menos flagrantemente absurdas em sua rigidez anti-artística.” (p.2)³²

Com diversas críticas a forma como outros escritores desenvolvem suas histórias, Lovecraft apresenta sua perspectiva da forma correta de se desenvolver um conto de Ficção Científica. Introduce uma série de normas e objetivos a serem alcançados na narrativa de forma a desenvolver quase um manual para se escrever a ficção interplanetária.

Em geral, devemos esquecer tudo sobre as convenções populares de escrita barata e tentar fazer da nossa história uma fatia perfeita da vida real, exceto na parte que concerne a maravilha escolhida. Devemos trabalhar como se estivéssemos encenando uma farsa e tentando fazer com que nossa mentira extravagante seja aceita como verdade literal.

Atmosfera, não ação, é a coisa a cultivar na história maravilhosa. Não podemos enfatizar os eventos expostos, já que a extravagância inatural desses eventos faz com que pareçam vazios e absurdos quando colocados em alto alívio. Tais eventos, mesmo quando teoricamente possíveis ou concebíveis no futuro, não têm contrapartida ou base na vida existente e na experiência humana, portanto, nunca podem formar a base de um conto adulto. Tudo o que uma história maravilhosa pode ser, de uma maneira séria, *é uma imagem vívida de um certo tipo de humor humano.* (p.1)³³

Suas regras excessivas e explicações detalhadas de uma melhor escrita interplanetária acaba revelando um outro aspecto de seu ensaio. Lovecraft acaba descrevendo como forma correta de uma história de Ficção Científica, fórmulas que sempre são encontradas em seus contos. A ênfase na criação da atmosfera do conto acaba sendo, como de costume, seu motriz. Em seguida, desenvolve sua perspectiva sobre os personagens e o tom geral da história.

³² “Better to write honestly for a nonremunerative magazine than to concoct worthless tinsel and be paid for it. Some day, perhaps, the conventions of cheap editors will be less flagrantly absurd in their anti-artistic rigidity.” (p.2)

³³ “In general, we should forget all about the popular hack conventions of cheap writing and try to make our story a perfect slice of actual life except where the one chosen marvel is concerned. We should work as if we were staging a hoax and trying to get our extravagant lie accepted as literal truth. Atmosphere, not action, is the thing to cultivate in the wonder story. We cannot put stress on the bare events, since the unnatural extravagance of these events makes them sound hollow and absurd when thrown into too high relief. Such events, even when theoretically possible or conceivable in the future, have no counterpart or basis in existing life and human experience, hence can never form the groundwork of an adult tale. All that a marvel story can ever be, in a serious way, *is a vivid picture of a certain type of human mood.*” (p.1)

Uma boa história interplanetária deve ter personagens humanos realistas; não os cientistas de estoque, assistentes vilões, heróis invencíveis e encantadoras heroínas filhas de cientistas do lixo habitual desse tipo. De fato, não há razão para que haja qualquer “vilão”, “herói” ou “heroína”. Esses tipos de personagens artificiais pertencem inteiramente a formas de enredo artificiais e não têm lugar em ficção séria de qualquer tipo. A função da história é expressar um certo humor humano de admiração e liberação, e qualquer arrastar-se de mau gosto do teatralismo de novela é tanto deslocado quanto injurioso. Nenhum romance de ações é desejado. Devemos selecionar apenas tais personagens (não necessariamente robustos ou arrojados ou personagens jovens ou belos ou pitorescos), como seria naturalmente envolvido nos eventos a serem representados, e eles devem se comportar exatamente como pessoas reais se comportariam se confrontadas com as maravilhas dadas. O tom da coisa toda deve ser realismo, não romance.” (p.2)³⁴

Entre as críticas do ensaio, sem dúvida, a mais interessante e única que não remete inteiramente a considerar seu estilo como o correto é sobre a forma como seres alienígenas são retratados. Lovecraft é conhecidamente um artista que soube descrever seus seres de forma a distanciá-los ao máximo de qualquer compreensão humana e uma tradição de retratar alienígenas muito humanos, certamente, o incomodava.

O aspecto humano, psicologia e nomes próprios comumente atribuídos a seres de outros planetas pela maior parte dos autores baratos é ao mesmo tempo hilário e patético. Outro hábito absurdo dos cortes convencionais é ter os principais habitantes de outros planetas sempre mais avançados cientificamente e mecanicamente do que nós; sempre se entregando a ritos espetaculares contra um fundo de templos e palácios cubistas, e sempre ameaçado por algum perigo monstruoso e dramático. Esse tipo de coisa deve ser substituído por um realismo adulto, com as raças dos outros planetas representadas, de acordo com as exigências artísticas de cada caso separado, como em todos os estágios de desenvolvimento – às vezes altos, às vezes baixos e às vezes imprecisamente médios. O paganismo real e religioso não deveria ser convencionalmente super enfatizado; de fato, não é de modo algum provável que mais do que uma fração das raças exóticas acendessem os costumes populares da realeza e da religião. Deve ser lembrado que os seres não humanos estariam totalmente separados dos motivos e perspectivas humanas. (p.3)³⁵

³⁴ “A good interplanetary story must have realistic human characters; not the stock scientists, villainous assistants, invincible heroes, and lovely scientist’s-daughter heroines of the usual trash of this sort. Indeed, there is no reason why there should be any “villain”, “hero” or “heroine” at all. These artificial character-types belong wholly to artificial plot-forms, and have no place in serious fiction of any kind. The function of the story is to express a certain human mood of wonder and liberation, and any tawdry dragging-in of dime-novel theatricalism is both out of place and injurious. No stock romance is wanted. We must select only such characters (not necessarily stalwart or dashing or youthful or beautiful or picturesque characters) as would naturally be involved in the events to be depicted, and they must behave exactly as real persons would behave if confronted with the given marvels. The tone of the whole thing must be realism, not romance.” (p.2)

³⁵ “The human-like aspect, psychology, and proper names commonly attributed to other-planetarians by the bulk of cheap authors is at once hilarious and pathetic. Another absurd habit of conventional hacks is having the major denizens of other planets always more advanced scientifically and mechanically than ourselves; always indulging in spectacular rites against a background of cubistic temples and palaces, and always menaced by some monstrous and dramatic peril. This kind of pap should be replaced by an adult realism, with the races of other-planetarians represented, according to the artistic demands of each separate case, as in every stage of development – sometimes high, sometimes low, and sometimes unpicturesquely middling. Royal and religious pageantry should not be conventionally overemphasised; indeed, it is not at all likely that more than a fraction of the exotic races would have lit upon the especial folk-customs of royalty and religion. It must be remembered that non-human beings would be wholly apart from human motives and perspectives.” (p.3)

Lovecraft articula temas da Ficção Científica, sobretudo descrições de seres alienígenas. Seus contos são híbridos de Horror e Ficção Científica. Seu Pessimismo Cósmico depende dessa relação para criar uma sensação de insegurança diante do universo. Articulando todos esses temas, os contos de Lovecraft atingem um nível de complexidade que é essencial para a sensação que o autor procura. Não compreender direito o que ocorre nos lembra a nossa falta de capacidade de assimilação diante da imensidão do universo.

Essa complexidade que o autor nos apresenta dificulta nosso processo de entendimento em seus contos deixando apenas a certeza de que nossa posição no universo está em cheque. A seguir, procurarei compreender a obra lovecraftiana baseada em duas inspirações que me parecem centrais para o meu trabalho.

A primeira seria Edgar Allan Poe, um escritor que, além de essencial para o horror e para o desenvolvimento literário de Lovecraft, acaba sendo um nome recorrente ao longo de meu estudo, aparecendo nos mais variados e inesperados locais. A segunda, um filme que teria inspiado Lovecraft a escrever um conto e dialogado com algumas noções que costumam aparecer com frequência em suas histórias. A obra lovecraftiana aparece sendo frequentemente referenciada no cinema, assim, acho necessário me aprofundar em um filme que teria inspirado o autor para compreender essa sua complexa relação com o audiovisual.

2 AT THE MOUNTAINS: ALGUMAS INSPIRAÇÕES

Procurar as inspirações conscientes ou inconscientes de qualquer autor, ou ao menos, apontar as mais importantes é, na maioria dos casos, uma tarefa homérica. Na biografia de Lovecraft e por meio de outras pesquisas consegui alguns relatos de obras de extrema importância para o escritor e que teriam sido importantes fontes para seu desenvolvimento literário e construção de seus contos e sua mitologia. Pelo costume de fazer anotações em diários e trocar diversas correspondências com amigos, podemos ter uma base mais concreta, através de registros do punho do próprio autor sobre algumas de suas inspirações.

É um dos grandes paradoxos de toda carreira literária de Lovecraft que ele conseguisse, de um lado, absorver os mais elevados frutos estéticos da cultura ocidental – as literaturas gregas e latinas, Shakespeare, a poesia de Keats e Shelley – e ao mesmo tempo frequentar as baixeiras dos mais baratos exemplares da ficção popular. (JOSHI, 2014, p.41)

Se, por um lado, existem muitos dados escritos por Lovecraft para nos ajudar, o caráter de extrema erudição e paixão pela leitura faz com que seja uma lista longa e não muito relevante para o foco de minha pesquisa. Contudo, destaco aqui dois casos que julguei serem mais significativos para essa tese e que, confesso também, me interessaram mais para estabelecer as conexões mais essenciais.

O primeiro, Edgar Allan Poe, além de ser um escritor venerado por Lovecraft, e de ser um dos maiores nomes do horror, parece apresentar uma relação intrínseca com Lovecraft em diversas esferas como procuro apontar em alguns momentos do texto. Esse diálogo aparece frequentemente ao longo da minha tese, mas aqui, procuro reservar uma parte específica para desenvolver algumas características mais detalhadamente. Um de seus contos em particular, intitulado *Uma Descida no Maelstrom*, chama a atenção por possuir uma ressonância mais evidente com a mitologia e o estilo narrativo lovecraftiano e, embora não mencionado diretamente pelo autor, permite especular sobre sua relação e impacto como uma forte fonte inspiradora.

O segundo caso é o filme *Berkeley Square* de 1933. Lovecraft não era um admirador do cinema, todavia, a película citada acima parece ter sido um caso em que o autor se impactou com a história a ponto de utilizá-la como inspiração para algumas de suas ideias. O fato de possuir como intuito final nesse trabalho (após adentrar em um mundo de estranhezas em alguns momentos) um mapeamento da mitologia do escritor no cinema e possíveis (in)conclusões, faz com que um filme que tenha sido importante na construção de suas bizarras criações seja um caso digno de análise.

A mente sombria de Lovecraft não é um ambiente fácil de adentrar. Cabe a mim como mediador da minha pesquisa e de minhas ideias sobre esse mundo macabro tentar clarear alguns pontos. Esse é o desafio que tenho diante de mim e espero alcançá-lo em parte, porque obviamente algumas coisas precisam continuar nebulosas para manter seus contos assustadoramente atraentes e para manter parte da minha sanidade (os personagens lovecraftianos que descubrem tudo ficam loucos e não almejo o mesmo fim).

2.1 Poe

Dentro da ampla obra de Poe, um conto específico possui similaridades interessantes, aparentando (sem um olhar mais atento) até ter sido inspirado em Lovecraft. No entanto, Edgar Allan Poe nasceu em 1809 e morreu em 1849, tendo escrito seu conto *Uma Descida no Maelstrom* (*A Descent into the Maelström* no original em inglês) no ano de 1841, 49 anos antes do nascimento de Lovecraft. Obviamente, o que aponto aqui é que o primeiro influenciou o segundo e não o contrário.

Contudo, a peculiaridade de um conto de Poe possuir um aspecto lovecraftiano me intriga, não apenas pelo fato de poder perceber nele uma possível (senão provável) inspiração, mas também pela estranheza que tal afirmação provoca. A questão é que se trata de um conto de Poe um pouco diferente do que o autor costuma nos oferecer (além do fato de não ser muito conhecido), mas que se parece muito com o que Lovecraft faz na extensão de sua obra. Assim, acabamos remetendo as características de um ao outro, independente do claro problema cronológico que isso traz.

O autor Harold Bloom desenvolve uma teoria em seu livro *A Angústia da Influência* (2002) em que é apresentado o sentimento de escritores que se inspiram em seus precursores e sentem a necessidade de superar suas obras. Segundo o crítico literário, todo autor “tardio” (*belated*) sente o peso de seus precursores e assim se vê obrigado a confrontar-se com sua obra “deslendo-a” (*misreading*) e reelaborando-a.

No caso de Poe e Lovecraft, o êxito do segundo escritor e sua consolidação na cultura, transformou-o em uma figura literária tão poderosa que tendemos a ler o primeiro sob um prisma lovecraftiano. Aqui, procuro encontrar algumas interseções entre ambos os autores e destacar um conto específico como um possível inspirador para a elaboração do Cthulhu Mythos.

Figura 3 - Poe e Lovecraft por Phlegias T. Redback



Edgar Allan Poe nasceu em 1809 e ainda novo ficou órfão de sua mãe, que morreu pouco após seu pai ter abandonado a família. Foi adotado (embora não formalmente) pelo casal Francis Allan e John Allan. Sua vida foi repleta de complicações financeiras por ter sido um dos primeiros escritores americanos (o primeiro entre os nomes mais conhecidos) a tentar ganhar a vida apenas através de sua escrita. Poe faz parte do movimento romântico americano e ficou conhecido por suas histórias que envolvem o mistério e o macabro, além de ter sido um dos primeiros escritores americanos de contos. É considerado por alguns teóricos literários, como Tzvetan Todorov, como o inventor do gênero ficção policial. “Sabemos também que Poe deu origem à novela policial contemporânea, e esta cercania não é fruto da

casualidade; frequentemente se afirma, por outro lado, que os contos policiais substituíram os contos de fantasmas.” (2012, p.27) Além disso, também possui importante crédito por sua contribuição ao emergente gênero de ficção científica (uma das áreas exploradas com frequência por Lovecraft). Contudo, os críticos de sua época não o viam com a mesma admiração que o público.

De qualquer modo, o público não subscreveu a opinião da crítica. Edgar Allan Poe continua sendo escritor prestigiado pelo leitor comum, que ainda se encanta com suas histórias de terror. E talvez esse desprezioso leitor esteja com a razão, pois, a despeito da linguagem “glutinosa” ou do estilo “mecânico”, Poe sempre consegue, em mais de um momento, provocar-nos aquele arrepio de morte ou aquela impressão de vida que, em literatura, constituem o melhor, senão o único, passaporte para a imortalidade. (PAES *in* POE, 2008, p.10-11)³⁶

Ao olhar apenas por essa perspectiva, não há nada em comum entre os autores a não ser o gênero do horror. No entanto, Lovecraft havia sido um grande admirador de Poe desde sua infância e, em diversas de suas cartas e textos, revela ter se inspirado imensamente em sua obra. Em seu famoso texto *Supernatural Horror in Literature* (1927), Lovecraft dedica a sétima parte do ensaio a Poe e, na oitava, intitulada *The Weird Tradition in America*, o nome do escritor aparece inúmeras vezes como uma figura de destaque.

Lovecraft era um grande conhecedor das obras de Poe. É considerado por alguns teóricos como seu principal herdeiro. Uma grande característica dos contos lovecraftianos são seu desfechos pessimistas e sombrios, a não-utilização de um *Happy Ending* nos moldes mais clássicos da narrativa literária. Tal característica é uma importante herança de Poe, que apresentava finais sombrios com seus personagens presos, assassinados ou deprimidos em alguns de seus contos. “Lovecraft era uma profunda cria de Poe, e um dos mais sérios acadêmicos do escritor em uma época em que, na Alta Cultura da América, sua reputação havia alcançado um declínio.” (BUHLE, 1976, p.122)³⁷

A relação entre os escritores é intrínseca. Lovecraft é um grande admirador das obras de Poe desde sua solitária infância dentro da biblioteca de sua casa. Relacionar os escritos de um autor com o outro é sempre um passo lógico ao se tratar sobre as inspirações lovecraftianas. Não é incomum vermos o único romance de Poe, *A Narrativa de Arthur Gordon Pym* sendo comparada a Lovecraft devido a utilização da Antártida como cenário com suas ocorrências misteriosas e pouco explicadas. No entanto, aqui pretendo sair das observações gerais que normalmente são feitas nesse espectro e focar em uma particularidade

³⁶ Apresentação da edição de 2008 do livro *Histórias Extraordinárias* traduzido por José Paulo Paes.

³⁷ “Lovecraft was the profound child of Poe, and one of the most serious scholars of that writer in a time when, in the High Culture of America, his reputation had gone into a decline.” (p.122)

específica. Dentro da amplitude das obras de Poe, destaco uma um pouco mais desconhecida por apresentar um dialogo diferente também com algumas importantes características encontradas na mitologia de Lovecraft e que pode ter sido uma importante influência na criação do Cthulhu Mythos.

O conto *A Descent into the Maelström*, escrito por Edgar Allan Poe em 1841, pode ser considerado um dos primeiros exemplos literários de ficção científica. A história é inspirada no *Moskstraumen*, um redemoinho formado junto ao arquipélago de Lofoten, na costa da Noruega. A narração é feita por um relato dentro de um relato, uma história dentro de uma história. Um ouvinte contando a experiência que lhe foi narrada por outra pessoa.

Um homem e seus dois irmãos são apanhados por um furacão enquanto pescavam e o barco é conduzido ao centro de um poderoso redemoinho de onde não conseguem sair. Assim, são puxados para dentro e cada vez mais, para baixo, esperando o terrível destino que os reserva de serem engolidos pela fúria da natureza. Durante o ocorrido ele testemunha a morte de um de seus irmãos e ao final abandona o outro para um destino similar no intuito de conseguir se salvar. O maelstrom é descrito como o horror que os conduzia para a morte, entretanto, ao longo da narrativa, vemos uma mudança nessa descrição quando ele passa a ser caracterizado por sua beleza, grandiosidade e como um maravilhoso espetáculo que mostra as forças extraordinárias da natureza.

No conto de Poe destacado acima, o oceano traz o desconhecido, o espantoso, o perigo de morte, e mostra o ser humano como insignificante diante da potência do maelstrom. Traz uma premissa do humano e sua insignificância similar ao Pessimismo Cósmico lovecraftiano. Obviamente, Poe aponta isso de forma mais tímida que Lovecraft. Seu perigo habita a terra e não é algo desconhecido, mas sim uma natureza potente que devemos aprender a temer, que se apresenta como assombro, como monstruosidade. Não é uma história muito conhecida do autor e foge um pouco dos assuntos típicos de suas outras obras, porém, um leitor ávido e grande admirador como fora Lovecraft, sem dúvida, conheceria bem *Uma Descida no Maelstrom*.

Embora a escrita de ambos os autores possuíssem algumas características em comum, acredito que esse conto traz elementos não muito conhecidos de Poe que tenham sido importantes para Lovecraft. Procuo analisar alguns aspectos em comum entres os dois escritores e destacar um pouco o que me chamou atenção em *Uma Descida no Maelstrom*. Aqui, gostaria de destacar uma perspectiva sobre a narração do protagonista investigador e a importância do “olhar” na obra dos autores. “A espécie de cada coisa é sua visibilidade, a sua

pura intelegibilidade. Especial é o ser que coincide com o fato de se tornar visível, com a própria revelação.” (AGAMBEN, 2007, p.52)

O relato de uma experiência pavorosa (ter visto e presenciado algo), a investigação detetivesca e a pulsão escópica são aspectos importantes nas histórias de ambos os autores. Poe é um dos precursores dos romances policiais com o detetive C. Auguste Dupin, gênero que rapidamente adquiriu popularidade entre as massas. O investigador é um curioso, alguém cujos olhos devem ser saciados pela sua necessidade de testemunho³⁸. O gênero gótico já trabalhava o descobrimento de um mistério em suas histórias mais voltadas para o horror e tanto Poe como Lovecraft se utilizam de tal ferramenta em suas narrativas. Talvez devido a uma tradição já existente de romances góticos trabalhados de tal forma ou talvez até devido à importância dada à visão como sintomática da época dos autores (mesmo com 50 anos de diferença entre ambos). Marshall McLuhan³⁹ aponta a invenção da prensa como trazendo uma ruptura entre tradição oral e tradição visual; em outra perspectiva, Jonathan Crary propõe em seu livro *Técnicas do Observador* (2012) que tal ruptura ocorre em torno de 1820.

No início do século XIX, a ruptura com os modelos clássicos de visão foi muito mais do que uma simples mudança na aparência das imagens e das obras de arte, ou nas convenções de representação. Ao contrário, ela foi inseparável de uma vasta reorganização do conhecimento e das práticas sociais que, de inúmeras maneiras, modificaram as capacidades produtivas, cognitivas e desejantes do sujeito humano. (p.13)

Segundo Crary, novas tecnologias que ofereciam um lugar de destaque para o olho começavam a surgir, novas ciências e perspectivas de estudo do olho humano e a ideia de sujeito se reformulava.

A partir do início do século XIX, com Goethe, e já nas décadas de 20 e 30 do século XIX, com o desenvolvimento de novas ciências empíricas (sobretudo a fisiologia óptica e a psicofisiologia), o olho mergulha na opacidade e na espessura do corpo humano, com sua inevitável contingência e sua variabilidade incontrolável. (FERRAZ, 2010, p.27)

Pelo prisma McLuhaniano, tal período ainda estaria imerso no momento que o teórico canadense denomina “Galáxia de Gutenberg”, podendo destacar qualquer texto pós-invenção da prensa como produto de uma sociedade visual. Pela perspectiva de Crary, que traz

³⁸ Tom Gunning destaca a relação entre detetives e investigações policiais com o visual para reconhecer suspeitos por meio da validade da fotografia como registro e catalogação de criminosos em seu ensaio *O retrato do corpo humano: a fotografia, os detetives e o primórdio do cinema* no livro de organização de Leo Charney e Vanessa R. Schwartz *O Cinema e a Invenção da Vida Moderna* de 2004.

³⁹ Para mais detalhes ver: *A Galáxia de Gutenberg* (1977), *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem* (2007) e *Laws of Media* (1992) escrito em parceria com seu filho Eric McLuhan. É interessante destacar aqui o documentário de Kevin McMahon *McLuhan's Wake* sobre as “leis da mídia” de 2002 que se inicia com um áudio do autor narrando o conto de Poe e metaforizando a relação entre o marinheiro e o Maelstrom como a dele com cultura da mídia.

instrumentos tecnológicos e ciências surgidas no início do século XIX como importantes para a maior valorização da visão, os dois escritores também estariam vivenciando tais mudanças que moldavam a sociedade e atribuíam ao olho um protagonismo entre os sentidos.

Não pretendo me apoiar em nenhum dos teóricos acima para elencar os escritores como produtos sintomáticos de uma época com predomínio exacerbado de um sentido e a menção aqui de suas perspectivas é apenas para demonstrar possíveis caminhos. Aqui, procuro apenas destacar a importância do olhar e do descobrimento visual em seus contos que contam com relatos de testemunhas oculares dos eventos pavorosos. Evitando adotar uma postura mais globalizante como McLuhan e Crary, posso destacar com mais firmeza apenas uma inspiração do romance gótico e da literatura policial iniciada com Poe. De qualquer forma, a curiosidade e a necessidade de comprovar por meio da visão são bases que servem como fios condutores dos contos de Poe e Lovecraft.

Em Poe, essa característica é apresentada de forma mais objetiva, rumo ao descobrimento de um responsável por mortes ou outros tipos de crimes – como normalmente visto nas narrativas de suspense e horror – ou das formas mais variadas possíveis como em contos como *O Homem da Multidão* (1840) ou narrativas que flertam mais com o sobrenatural. *Uma Descida no Maelstrom*, assim como as histórias de Lovecraft revelam a possibilidade de conhecer um mundo misterioso em nosso próprio planeta. Nesse caso, mais especificamente, nos mostrando a fúria e a potência da natureza nos mares e oceanos.

As grandes navegações e os avanços científicos acabaram deixando o desconhecido apenas para outros planetas e o espaço. A frase “*Space, the final frontier*” dos seriados e filmes da franquia *Star Trek* é sintomática desse fato. Acabamos perdendo parte do mistério do nosso planeta, que costumava ser atribuído aos mares e oceanos com uma longa tradição de seres míticos aquáticos como o Leviatã, o monstro do lago Ness, o Kracken e outros. Os mares e oceanos se mostravam como uma enorme porção do nosso mundo que era inexplorada pela humanidade em que figuravam temores e superstições do homem. Lovecraft retoma a ideia do desconhecido habitando o mesmo plano que nós, apontando a nossa “cegueira”, a nossa ignorância sobre “a verdade” como fundamental para nossa felicidade e sanidade. Não é casual o fato de que vários seres da mitologia de Cthulhu habitem as profundezas aquáticas.

Outro importante aspecto visto nas obras de Poe (e talvez, sobretudo, em *Uma Descida no Maelstrom*) é a atmosfera criada:

Relativamente ao conto, as ideias de Poe não se afastam das suas demais ideias sobre o fato artístico em geral. Preconizava, nesse gênero, o uso e abuso do que

denominava “a unidade de efeitos”. Ao descrever uma *short story*, devia o artista ter sempre em mente o desfecho da narrativa e, de acordo com esse desfecho, dispor as cenas, *criar a atmosfera, de modo a provocar no leitor um efeito definido de enternecimento, de solidão, de horror etc.* (PAES in POE, 2008, p.10, grifo nosso)

Abaixo, em Lovecraft, a mesma preocupação:

Meu motivo para escrever histórias é dar a mim mesmo a satisfação de visualizar mais claramente e detalhadamente e consistentemente as vagas, elusivas, fragmentárias impressões de maravilha, beleza e expectativa aventureira que são transmitidas pra mim por certas expectativas (cênica, arquitetural, *atmosférica*, etc.), ideias, ocorrências e imagens encontradas na arte e literatura. (LOVECRAFT, 1933, grifo nosso)⁴⁰

Hans Ulrich Gumbrecht desenvolve o conceito de “*Stimmung*” a fim de destacar melhor a ideia das sensações e ambiências causadas pela leitura (e que exemplifica perfeitamente a sensação de ler Lovecraft e Poe). Infelizmente, tal palavra em alemão não possui uma tradução que consiga trazer todas as possibilidades que o autor procura passar. Entre suas traduções mais comuns, podemos citar os termos “ambiência” e “atmosfera”. O texto *Reading for the Stimmung? About the Ontology of Literature Today* (2008) de Gumbrecht apresenta uma explicação detalhada de tal conceito.

Segundo o autor, um texto não provoca apenas processos de compreensão, interpretação e análise do conteúdo escrito por uma perspectiva puramente hermenêutica⁴¹, mas também nos abala de uma forma sensorial. Em casos como a poesia percebemos isso de forma mais clara, mas o conto de horror também dialoga com essa necessidade sensorial para envolver o leitor, e Lovecraft e Poe sempre foram autores que se dedicaram com entusiasmo à criação de tais sensações ou ambiências.

Ao narrar uma descida no redemoinho dentro do mar, Poe se vale da produção de um efeito/afeto a partir da convocação de cenários e situações que beiram o insólito para o espectador/leitor. Aqui, em uma passagem do conto, a sensação e os afetos claramente criam a atmosfera necessária: “Não vou esquecer nunca as sensações de medo, horror, e admiração pelo que pude olhar a minha volta.”⁴² Com Lovecraft talvez tal característica se acentue mais, uma vez que a imprecisão das descrições de seus seres se mistura com um paradoxal excesso de adjetivos para fazê-lo, de forma que no resultado final, a sensação de não saber, ou melhor,

⁴⁰ “My reason for writing stories is to give myself the satisfaction of visualizing more clearly and detailedly and stably the vague, elusive, fragmentary impressions of wonder, beauty and adventurous expectancy which are conveyed to me by certain sights (scenic, architectural, atmospheric, etc.), ideas, occurrences and images encountered in art and literature.” (LOVECRAFT, 1933)

⁴¹ Embora o termo seja bem amplo, usá-lo-ei de acordo com a perspectiva que o próprio autor utiliza, sobretudo em sua famosa obra *Produção de presença: o que o sentido não consegue transmitir*. (2010)

⁴² “Never shall I forget the sensations of awe, horror, and admiration with which I gazed about me.” (POE)

não compreender a dimensão do que estamos tentando descobrir nos causa maior assombro, como podemos ver no trecho abaixo de *The Call of Cthulhu*:

Representava um monstro de estrutura vagamente antropóide, mas com uma cabeça similar a um polvo, cujo rosto era uma massa de palpos, um corpo escamoso, de aparência gomosa, garras prodigiosas atrás e na frente dos pés, e asas longas e estreitas atrás. Esta coisa, que parecia instintiva com uma malignidade temível e não natural, era de uma corpulência um tanto inchada, e agachava-se malignamente em um bloco retangular ou pedestal coberto com caracteres indecifráveis. As pontas das asas tocavam a borda de trás do bloco, o assento ocupava o centro, enquanto as longas e curvas garras das patas traseiras dobradas, agachadas agarraram a borda dianteira e estenderam um quarto do caminho para baixo em direção ao fundo do pedestal. A cabeça do cefalópode estava dobrada para a frente, de modo que as extremidades dos palpos faciais escovassem as costas de enormes patas dianteiras que apertavam os joelhos elevados do agachado. (LOVECRAFT, 2011)⁴³

No ensaio *Supernatural Horror in Literature* (1927), Lovecraft destaca a importância da questão: “Atmosfera é o mais importante, pois o critério final de autenticidade não é recorrente de uma trama e sim a criação de uma determinada sensação.”⁴⁴ (p.5)

Tais efeitos são alcançados devido a suas complexas descrições de seres com monstrosidades de difícil compreensão, com hibridizações praticamente incoerentes, nos causando certo mal-estar: “O Horror é um gênero predicado em explorar nossa fascinação com o feio, o anômalo, e a categoria de violação.”⁴⁵ (CARROLL, 2003, p.92). Seus corpos se encontram em uma impossibilidade quase imaginária que faz com que não se enquadrem nem no conceito de utopia, nem de heterotopia⁴⁶ de Foucault. Parece ser algo além, algo que flerte com o distópico e um desejo de aniquilação ou com o irrepresentável⁴⁷.

Lovecraft talvez seja um pioneiro na ideia da distopia como nociva ao ser-humano. Entretanto, o conceito foucaultiano apontado acima se aplica com facilidade aos espaços que o escritor utiliza em suas narrativas. Para Foucault, uma utopia é uma ideia ou imagem que não possui um correspondente verdadeiro, mas trata de uma projeção ou criação aperfeiçoada

⁴³ “It represented a monster of vaguely anthropoid outline, but with an octopus-like head whose face was a mass of feelers, a scaly, rubbery-looking body, prodigious claws on hind and fore feet, and long, narrow wings behind. This thing, which seemed instinct with a fearsome and unnatural malignancy, was of a somewhat bloated corpulence, and squatted evilly on a rectangular block or pedestal covered with undecipherable characters. The tips of the wings touched the back edge of the block, the seat occupied the centre, whilst the long, curved claws of the doubled-up, crouching hind legs gripped the front edge and extended a quarter of the way down toward the bottom of the pedestal. The cephalopod head was bent forward, so that the ends of the facial feelers brushed the backs of huge fore paws which clasped the croucher’s elevated knees.” (LOVECRAFT, 2011)

⁴⁴ “Atmosphere is the all-important thing, for the final criterion of authenticity is not the dovetailing of a plot but the creation of a given sensation.” (LOVECRAFT, 1927, p.5)

⁴⁵ “Horror is a genre predicated on exploring our fascination with the ugly, the anomalous, and the category of violation.” (CARROLL, 2003, p.92)

⁴⁶ Ver: *Outros Espaços* (2006) e *O Corpo Utópico, As Heterotopias* (2013).

⁴⁷ A ideia de algo “irrepresentável” em uma sociedade dominada por imagens é assunto digno de um grande e talvez inconclusivo debate filosófico. Jacques Rancière destina um capítulo de seu livro *O Destino das Imagens* (2012) para problematizar se o Irrepresentável existe, ou melhor, em que condições existiria.

de algo. As heterotopias seriam espaços que têm diversas camadas de significação ou de relações a outros lugares com complexidades que não possam ser vistas sem uma análise mais profunda.

É aí, sem dúvida, que encontramos o que de mais essencial existe nas heterotopias. Elas são a contestação que pode ser exercida de duas maneiras: ou como nas casas de tolerância de que Aragon falava, criando uma ilusão, ou, ao contrário, criando outro espaço real tão perfeito, tão meticuloso, tão bem disposto quanto o nosso é desordenado, mal posto e desarranjado; é como este último que funcionaram, ao menos no projeto dos homens, durante algum tempo – principalmente no século XVIII – as colônias. (FOUCAULT, 2013, p.28)

Com uma mistura de locais heterotópicos em sua cidade utópica de Arkham e alguns outros lugares, Lovecraft promove uma complexa mitologia que envolve descrições arquitetônicas de cidades perdidas e divinas que atravessam nossas noções de espaço-tempo.

Sem saber o que é o futurismo, Johansen alcançou algo muito próximo quando falou da cidade; pois, ao invés de descrever qualquer estrutura ou construção definitiva, ele se baseia apenas em impressões amplas de grandes ângulos e superfícies de pedra - superfícies muito grandes para pertencer a qualquer coisa correta ou característica dessa terra e com ímpias imagens horríveis e hieróglifos. (LOVECRAFT, 2011)⁴⁸

O pequeno trecho do conto de Lovecraft acima nos mostra a dificuldade em conseguir assimilar os espaços que o autor descreve. Tal complexidade se encontra com a ideia de Foucault, ao passo que: “É a incronguência do conteúdo que designa a arquitetura como heterotopia, e não o jogo de oposição ou de contestação, qualitativa ou simbólica, dos outros espaços que este último institui, sua forma, suas rupturas.” (DEFERT In: FOUCAULT, 2013, p.49)⁴⁹

As descrições de Lovecraft são demasiadamente complicadas de entender e conseguirmos tentar visualizar, tanto em seus seres, como com seus locais. A escrita de Lovecraft é repleta de adjetivos e com uma estrutura que não facilita tanto a clareza, mas sim coloca o leitor em um processo de imersão cada vez maior em algo que ele entende cada vez menos. Algo que aparenta, inicialmente, combinar com sua ideia fundamental de que o ser humano realmente não conhece o mundo em que vive, um mundo assustador e monstruoso. Não ousa afirmar que esse impacto que sua escrita causa é algo que o próprio autor procurava, ou talvez um mero efeito de suas tentativas exageradas de rebuscar suas narrativas.

⁴⁸ Pequeno trecho da descrição da cidade de R'lyeh em *The Call of Cthulhu* “Without knowing what futurism is like, Johansen achieved something very close to it when he spoke of the city; for instead of describing any definite structure or building, he dwells only on broad impressions of vast angles and stone surfaces—surfaces too great to belong to any thing right or proper for this earth, and impious with horrible images and hieroglyphs.” (LOVECRAFT, 2011)

⁴⁹ Pós-fácio escrito por Daniel Defert do livro *O Corpo Utópico, As Heterotopias* (2013).

Embora o recurso de adjetivação tenha sido uma técnica estilística recorrente na obra de ambos os autores⁵⁰, sua utilização se dá de formas diferentes. A escrita de Poe é completamente diferente nesse quesito. Suas descrições são mais objetivas e compreensíveis. Ao ler um conto de Poe, conseguimos imaginar tudo que o autor nos descreve com precisão. Os estilos de Lovecraft e Poe não são parecidos de fato, contudo outros fatores que tentei apontar apresentam curiosas intercessões entre os autores.

A forma como Lovecraft leu e se inspirou em Poe não pode ser analisada de modo pontual, apenas no decorrer de deduções baseadas em investigações sobre os autores. No entanto, tentei apontar que houve tal inspiração e que, a julgar pela admiração e pelas semelhanças entre suas obras, sobretudo em *Uma Descida no Maelstrom*, fora de grande importância e influência para a produção de sua mitologia devido a essa utilização de uma imensidão inevitável e furiosa que torna o humano um pequeno ser em um mundo hostil. O conto de Poe nos confere uma sensação similar a do Pessimismo Cósmico, com um amplo e assombroso poderio do mar nos engolindo. O sobrenatural poesco se dá através de um maravilhamento e uma demonstração da grandiosidade da natureza enquanto o sobrenatural lovecraftiano se centra em uma premissa mais extra-mundana.

A relação de Poe com o sobrenatural, de uma forma geral, se dá de forma diferente da que lovecraft utiliza na maioria de seus contos. O autor costuma se concentrar mais em crimes e assassinatos e, em seus contos mais fantasmagóricos adota temas mais clássicos de uma tradição judaico-cristã de figuras como a morte, espíritos e locais assombrados. Todavia, em *Uma Descida no Maelstrom*, Poe sente a necessidade de se relacionar com o desconhecido e com a insignificância humana em seu próprio planeta. No entanto, utiliza as águas, e não seres oriundos das profundezas, como seus monstros.

De certa forma, uma presença incipiente do Pessimismo Cósmico pode ser observada nesse conto de Poe. Talvez o “Cósmico” ainda não seja destacado dando lugar para uma maior atenção ao poder do nosso próprio ambiente sendo responsável por apresentar um perigo que nos deixa a par de nossa real dimensão no mundo. Mesmo assim, a ideia pessimista de uma humanidade pequena diante da imensidão da natureza já flerta com o cosmicismo desenvolvido por Lovecraft.

Uma diferença, sobretudo, é a ausência de uma figura monstruosa no conto de Poe. Mesmo assim, o que poderia parecer, a princípio, uma diferença entre Lovecraft e Poe nessa ausência do monstro e do aspecto material da divindade torna-se uma semelhança ao perceber

⁵⁰ S. T. Joshi (2014) aponta que: “O mais óbvio aspecto estilístico comum a Poe e Lovecraft é o uso dos adjetivos.” (p.132)

o Maelstrom como uma criatura viva e a natureza como uma poderosa entidade. Poe descreve seu redemoinho gigante como um dos seres do “Cthulhu Mythos”, poderoso e imponente como um deus que se encontrava adormecido e foi acordado de seu descanso, repleto de fúria. O Maelstrom representa o desconhecido, o perigoso, o maravilhoso e nos lembra mais uma vez de nossa insignificância diante do resto do universo.

2.2 Berkeley Square

A relação de Lovecraft com o cinema é extremamente curiosa. Antes de iniciar uma investigação sobre as diversas apropriações de sua mitologia nos filmes, resolvi me voltar um pouco para a opinião do próprio autor sobre o meio. Como quando estamos tratando de Lovecraft, nada é simples como parece e um estranho paradoxo acaba sempre nos esperando no final, não fiquei satisfeito com a primeira descoberta a respeito de sua opinião sobre o cinema.

O autor era um grande amante de literatura e, talvez por isso, não fosse um grande entusiasmado com os meios tecnológicos mais modernos como cinema e rádio. Além disso, suas manias excêntricas elevavam o status do material literário para algo mais clássico e superior ao resto. Um detalhe importante em sua biografia é o curioso (e não muito conhecido) fato de que Lovecraft ter trabalhado como bilheteiro de cinema em algum momento entre 1929 e 1930. Mas não gostava de seu trabalho e o emprego não durou muito tempo (JOSHI, 2014, p.361). Mesmo assim, assistia filmes com uma certa frequência e, em suas diversas cartas escritas para amigos, retratava se havia gostado ou não do que assistia, fazendo suas pequenas críticas. “As cartas de H. P. Lovecraft mostram que ele era um frequentador de cinema frequente, embora raramente entusiasmado.”(SCHWEITZER In: SCHWEITZER, 1998, p.102)⁵¹ O cinema parecia conquistar um espaço cada vez maior nos gostos do autor (embora nunca se equiparando aos seus amados livros).

Como você imagina, eu sou um devoto dos filmes, já que eu posso assistir a exibições a qualquer momento, enquanto a minha saúde raramente me permite fazer compromissos definitivos ou comprar verdadeiramente bilhetes de teatro com antecipação. Alguns filmes modernos realmente valem a pena ver, embora, quando eu conheci as imagens em movimento, seu único valor era destruir o tempo. (Trecho de uma carta de H.P. Lovecraft para Reinhardt Kleiner, 6 de dezembro de 1915)⁵²

⁵¹ “H. P. Lovecraft’s letters show him to be a frequent, albeit seldom enthusiastic movie-goer.” (SCHWEITZER In: SCHWEITZER, 1998, p.102)

⁵² “As you surmise, I am a devotee of the motion picture, since I can attend shows at any time, whereas my ill health seldom permits me to make definite engagements or purchase real theatre tickets in advance. Some modern films are really worth seeing, though when I first knew moving pictures their only value was to destroy

Mas quais filmes interessavam a Lovecraft então? Na verdade, não há indícios que apontem um gênero em específico. Uma análise de S. T. Joshi de do rico epistolário lovecraftiano aponta comédias e melodramas como aparentes preferências, enquanto o horror e a fantasia não pareciam agradar tanto no cinema como agradavam na literatura (JOSHI, 2006, p.5). Algumas de suas cartas falam de certos filmes em específico.

Há também um par de referências mais fortes em uma carta a Farnsworth Wright datada de 16 de fevereiro de 1933 – a um HPL desagrado saindo no meio do *Dracula* de Lugosi, “com muita raiva” em função de uma “simpatia póstuma” para com Mary Shelley ao ver o *Frankenstein* de Karloff. (SCHWEITZER In: SCHWEITZER, 1998, p.102)⁵³

Visto pela sua recepção às adaptações cinematográficas de *Drácula* (1931) e *Frankenstein* (1931) em algumas de suas cartas, posso concluir que a dedução de Joshi sobre o gênero do horror e fantasia fazem sentido. As adaptações cinematográficas de livros também pareciam não agradar muito o escritor. Todavia, em uma carta para J. Vernon Shea, em 10 de Fevereiro de 1935, ele expressa uma profunda admiração pela adaptação cinematográfica de 1933 de *Don Quixote*: “A única coisa realmente de primeira classe que eu vi desde fevereiro passado é *Don Quixote* – arte genuína do início ao fim, sem uma nota falsa.”⁵⁴

Apesar de seu entusiasmo com *Don Quixote*, o caso ainda é um dos poucos que o empolgavam. “Em geral, HPL tinha uma baixa opinião de filmes e peças de rádio de *horror*, *ficção científica* e *fantasia*, particularmente das baseadas em histórias publicadas.” (SCHWEITZER In: SCHWEITZER, 1998, p.102)⁵⁵

Em 1933, Lovecraft assistiu a *Berkeley Square* (1933) no cinema, um filme que chamou sua atenção de forma maior do que os que ele havia assistido até então. É apontado por S. T. Joshi como o filme preferido do escritor e grande inspiração para sua história *The Shadow Out of Time* (1936). Outros estudiosos do autor também concordam com a afirmação de Joshi, como Darrell Schweitzer, por exemplo, que dedica ao assunto um ensaio intitulado

time.” (H.P. Lovecraft to Reinhardt Kleiner, 6 December 1915). Obtido em domínio público em:

<http://www.hplovecraft.com/life/interest/movies.aspx>

⁵³ “There are also a couple of stronger references in a letter to Farnsworth Wright dated Feb. 16, 1933 - to a disgusted HPL walking out of the Lugosi *Dracula*, “seeing red” out of “posthumous sympathy” for Mary Shelley upon viewing the Karloff *Frankenstein*.” (SCHWEITZER In: SCHWEITZER, 1998, p.102)

⁵⁴ “The one really first-rate thing I’ve seen since last February is *Don Quixote* – genuine art from start to finish, without a false note.” (to J. Vernon Shea, 10 February 1935) Obtido em domínio público em: <http://www.hplovecraft.com/life/interest/movies.aspx>

⁵⁵ “In general, HPL had a low opinion of *weird* films and radio plays, particular ones based on published stories.” (SCHWEITZER In SCHWEITZER, 1998, p.102) Optamos pela tradução de “weird” por “horror, ficção científica e fantasia” para facilitar a compreensão da ideia geral passada na citação.

Lovecraft's Favorite Movie em seu livro de 1998, *Windows of the Imagination: Essays on Fantastic Literature*.

Figura 4 - Entrada do filme *Berkeley Square* (1933)



Berkeley Square é baseado na peça de teatro de mesmo nome de John L. Balderston, inspirado no romance inacabado *The Sense of the Past* de Henry James⁵⁶. O filme de 84 minutos é uma produção da Fox Film Corporation, dirigido por Frank Lloyd, com Leslie Howard no papel principal de Peter Standish e Heather Angel como seu par romântico Helen Pettigrew. Leslie Howard já havia assumido o mesmo papel antes na peça.

A história se passa em 1784, quando Peter Standish, um jovem americano chega na Inglaterra para visitar seus parentes, os Pettigrews e possivelmente se casar com uma de suas primas. A família se encontra sobrecarregada com dívidas e enxergam no possível casamento de Kate com seu primo rico, uma solução recomendável de seus problemas financeiros. Em casa, em Berkeley Square, em Londres, esperam ansiosamente a chegada de Peter.

A cena de repente muda: a casa é a mesma, mas agora é de propriedade de Peter Standish, um arquiteto descendente do antigo Peter que está envolvido com Marjorie Trent. Marjorie está preocupada com o comportamento que se torna cada vez mais obcecado com os diários de seu antepassado. Quando Peter encontra o embaixador americano para o chá, ele revela sua crença de que ao ir para casa naquela noite, ele será levado de volta a 1784.

⁵⁶ James deixou notas extensas sobre como o romance continuaria e, assim ele foi publicado pela primeira vez em 1917.

De fato, quando Peter vai para casa, ele se encontra na casa Pettigrew, onde sua prima Kate o recebe. Ele então conhece a senhora Ann e seus dois outros filhos, Tom e Helen. Percebendo que tomou o lugar do Peter original, e possui o diário dele em seu bolso, decide seguir todos os registros para que a história não seja alterada.

Inicialmente, Peter está muito interessado na vida simples que seus antepassados estão vivendo, mas ele logo começa a se sentir desconfortável com vários aspectos da vida no século XVIII. Para além disso, Peter revela diversas vezes (de forma não proposital) seu conhecimento sobre o futuro. Os Pettigrews que, no início são divertidos pelos modos não convencionais de Peter, logo se convencem de que ele é possuído por demônios.

No final, apenas Helen é simpatizante com ele. Eles se apaixonam, mas Peter ainda luta contra seus sentimentos porque ele sabe que seu antepassado se casou com Kate. Quando a situação se torna intolerável, Peter e Helen confessam seu amor um pelo outro. Helen ansia saber o segredo de seu amante, e ela é capaz de ver as imagens do futuro em seus olhos. Peter está disposto a ficar com Helen, embora isso signifique uma mudança na história, mas Helen persuade-o a voltar ao seu tempo.

Peter relutantemente volta ao presente. Marjorie e o embaixador sentem-se aliviados, porque estavam preocupados com o comportamento dele nos últimos dias. Peter entende que seu antepassado tomou seu lugar durante sua ausência. Ao final, vai para o túmulo de Helen e descobre que ela morreu em 1787, aos 23 anos, 3 anos depois do encontro deles. Ele diz a Marjorie que ele não pode se casar com ela: ele permanecerá sozinho, sofrendo por Helen, que assegurou que eles estarão juntos “no tempo de Deus”.

Figura 5 - Capa de *Berkeley Square* (1933)



A atuação de Leslie Howard lhe rendeu uma indicação ao Oscar de Melhor Ator e foi extremamente aclamada pelos críticos da época, sobretudo Mordaunt Hall, o primeiro crítico especializado do NY Times⁵⁷. O filme teria sido perdido até a década de 1970, quando foi redescoberto. Uma cópia recém-restaurada de 35mm foi feita e foi mostrada pela primeira vez no H.P. 2011. Lovecraft Film Festival⁵⁸.

O fato de ter ser reexibido pela primeira vez depois de vários anos em um festival de filmes lovecraftianos, apenas reforça a importância da obra para Lovecraft. Segundo o próprio escritor:

Mas com todos os seus defeitos, me deu uma estranha bofetada. Quando revisitei-o, eu o vi duas vezes - e provavelmente vou novamente em um próximo retorno. É a encarnação mais estranha e perfeita de meus próprios estados de espírito e pseudo-memórias que já vi ... (trecho de uma carta para J. Vernon Shea, 4 de fevereiro de 1934)⁵⁹

Darrell Schwietzer, indica que na própria carta para J. Vernon Shea, fica evidente que Lovecraft não havia lido o livro ou assistido a peça antes. O conto *The Case of Charles Dexter Ward*, publicado apenas após a morte do autor em 1941 (em versão resumida) e em 1943 (em sua forma mais completa) foi provavelmente um pivô para o início da relação entre Lovecraft e *Berkeley Square*. Ambos possuíam elementos em comum, contudo o autor havia escrito o conto em 1927 (6 anos antes do filme ser lançado) e nunca havia lido o livro em que o filme foi baseado. Igualmente, o conto de Lovecraft não havia sido publicado quando a versão literária, teatral ou cinematográfica de *Berkeley Square* surgiu. “Embora ele nunca mencione em nenhuma de suas cartas conhecidas, a sincronicidade Junguiana entre manuscrito e tela deve ter entusiasmado Lovecraft e o tornou ainda mais receptivo ao filme.” (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, p.13)⁶⁰ Assim, resta apenas a incrível coincidência para relacionar ambas as obras.

⁵⁷ A crítica de Mondraut Hall está disponível no site do Ney York Times:

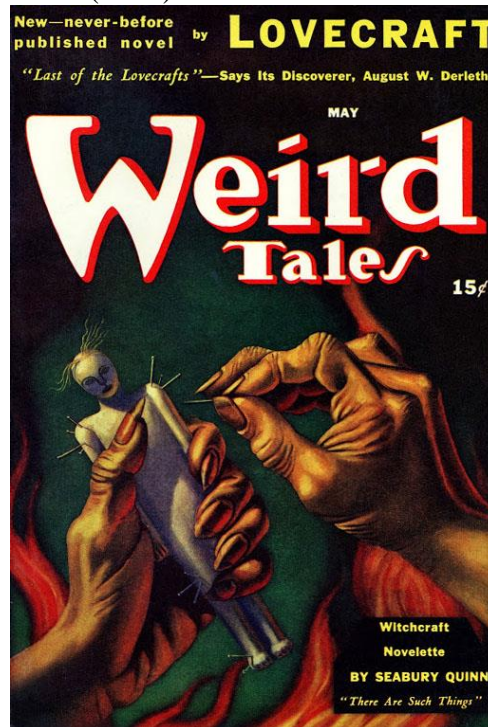
<http://www.nytimes.com/movie/review?res=9B07E6DC1631E333A25757C1A96F9C946294D6CF>

⁵⁸ Sobre a primeira mostra da versão restaurada ver: <http://www.hplfilmfestival.com/films/berkeley-square>

⁵⁹ “But with all its defects this thing gave me an uncanny wallop. When I revisited it I saw it through twice—& I shall probably go again on its next return. It is the most weirdly perfect embodiment of my own moods & pseudo-memories that I have ever seen...” (to J. Vernon Shea, 4 February 1934)

⁶⁰ “Although he never mentions in any known letters, th Junguian synchronicity between manuscript and screen must have thrilled Lovecraft and made him even more receptive to the film.” (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, p.13)

Figura 6 - The Case of Charles Dexter Ward (1943)



A história de Lovecraft é sobre Charles Dexter Ward que desapareceu de um asilo mental. Ele havia sido preso durante um período prolongado de insanidade, durante o qual ele exibiu pequenas e inexplicáveis mudanças fisiológicas. A maior parte da história é sobre uma investigação conduzida pelo médico de família dos Wards, Marinus Bicknell Willett, na tentativa de descobrir o motivo da loucura do paciente todas suas mudanças.

Willett descobre que Ward passou os últimos anos tentando encontrar o túmulo de seu ancestral, Joseph Curwen, um empresário de transporte do século XVIII e suposto alquimista, que na realidade era um necromante e um assassino em massa. À medida que suas investigações prosseguem, ele descobre que Charles recuperou as cinzas de Curwen e, utilizando fórmulas mágicas contidas em documentos encontrados escondidos na casa da família em Providence, conseguiu ressuscitá-lo através do uso de “sais essenciais”.

Willett também descobre uma incrível semelhança física entre Ward e Curwen, que permite a dedução de que ele haveria assassinado seu descendente e estaria se fazendo passar por ele para retomar suas atividades. Embora Curwen convença os espectadores de que ele é Charles, sua mentalidade anacrônica e seu comportamento levam as autoridades a considerá-lo insano e encarcerá-lo em um asilo.

Enquanto isso, a investigação do médico leva-o a um bangalô na Vila de Pawtuxet, que Ward comprou enquanto estava possuído por seu ancestral. A casa está no local da antiga fazenda, que era a sede de Curwen para cometer seus crimes. Willett descobre uma

conspiração de longo prazo de necromantes, para ressuscitar e torturar as pessoas mais sábias do mundo e obterem conhecimento que as tornará mais poderosas.

Willett invoca acidentalmente uma entidade antiga que é um inimigo de Curwen e seus companheiros necromantes. O médico desmaia, despertando muito mais tarde no bangalô e encontra uma nota do ser escrita em latim, instruindo-o a matar Curwen e destruir seu corpo.

Willett enfrenta Curwen no asilo e consegue reverter o feitiço, matando-o. Os relatórios de notícias revelam que os co-conspiradores principais de Curwen e suas famílias encontraram mortes brutais, e seus covis foram destruídas.

O conto de Lovecraft e *Berkeley Square* possuem como cenário o quadro de um antigo ancestral como figura central que revela muito sobre os personagens. Os protagonistas são homens fascinados pelo passado e que se parecem muito fisicamente com seus ancestrais. Há ainda, uma ressonância entre as obras na ideia básica da troca de papéis entre os pessoas de tempos diferentes.

Lovecraft viu esse filme quatro vezes no final de 1933; seu retrato de um homem do século vinte que, de alguma forma, migra sua personalidade com a de seu ancestral do século dezoito foi claramente algo que acendeu a imaginação de Lovecraft: ele havia escrito uma história sobre esse mesmo tema, a então não-publicada *The Case of Charles Dexter Ward* (1927). (JOSHI, 2006, p.6)⁶¹

Com tantas similaridades entre o conto de Lovecraft e o filme, *Berkeley Square* ainda chamou a atenção do escritor por outros motivos, inspirando-o a escrever *The Shadow Out of Time* entre 1934 e 1935, publicado em 1936 na revista *Astounding Stories*. Algumas questões intrigaram o autor, de forma que ele resolveu aprimorá-las para apresentar a “sua versão”, ou, “uma versão melhorada” do filme.

Lovecraft traz vários pontos interessantes em sua carta a Shea, o mais significativo que, quando o Peter do século XVIII voltou ao século XVIII, ele deveria ter sido alterado por sua experiência. No entanto, ele escreveu seu diário (o qual o Peter do século XX usa como guia) sem mencionar sua aventura, embora esse diário continue claramente por anos além do período da troca transtemporal. Ele parece ter continuado sendo um homem comum do século XVIII. Lovecraft quer saber o que o Peter do século XVIII estava fazendo no século XX, enquanto nossa atenção estava em outro lugar. (SCHWEITZER In: SCHWEITZER, 1998, p.105).⁶²

⁶¹ “Lovecraft saw this film four times in late 1933; its portrayal of a man of the twentieth century who somehow merges his personality with that of his eighteenth-century ancestor was clearly something that fired Lovecraft’s imagination: he had written a story himself, the then-unpublished *The Case of Charles Dexter Ward* (1927).” (JOSHI, 2006, p.6)

⁶² “Lovecraft makes several interesting points in his letter to Shea, the most significant that when eighteenth-century Peter returned to the eighteenth century, he should have been changed by his experience. Yet he wrote his diary (which twentieth-century Peter uses as a guide) making no mention of his adventure, even though that diary clearly goes on for years beyond the period of the trans-temporal exchange. He seems to have just gone on as an ordinary eighteenth-century man. Lovecraft wants to know what the eighteenth-century Peter was doing in the twentieth century, while our attention was elsewhere.” (SCHWEITZER In: SCHWEITZER, 1998, p.105)

Lovecraft cria sua história de viagem no tempo de forma bem complexa, explorando os elementos de *Berkeley Square* que o intrigaram mais e não aparecem no filme. Inserindo o seu Pessimismo Cósmico, Lovecraft também comporta a sua história uma presença de horror dialogando com ficção científica em sua já apontada complexa filosofia. O conto se dá na forma de um registro em diário feito pelo próprio protagonista e dividido em oito partes.

Na primeira parte, Nathaniel Wingate Peaslee conta sua história, iniciando com uma breve apresentação de sua pessoa, até chegar ao momento em que, em 1908, durante uma aula de economia que ministrava, desmaia durante 16 horas e meia. Ao acordar é acometido de uma estranha amnésia, em que não se recorda de nada sobre sua vida, sua própria identidade e pessoa, o tempo em que vive e as informações sobre tal. No entanto, sabe coisas sobre outros tempos, passados e futuros e alguns conhecimentos desconhecidos por todos. O narrador deixa claro que a pessoa que acorda não é ele mesmo e sim algum ser que tomou conta de seu corpo e que só sabe o que houve por intermédio de outros, pesquisas e fragmentos de memórias e sonhos (ele retorna ao seu corpo em 1913). Esse ser que habitou seu corpo é dotado de extrema inteligência e curiosidade e consegue ler com rapidez incrível. Viaja por diversas partes do mundo, se interessa por conhecimentos ocultos e lê os livros proibidos como o livro de Eibon, o *Necronomicon*, entre outros. Ao voltar para casa, constrói uma pequena máquina e, um dia, dispensa todos os criados. Após relatos de ocorrências em sua residência e de uma estranha aparição de um carro negro com um homem desconhecido, é encontrado em sua casa em um estado inconsciente e respirando de forma peculiar. A máquina havia sumido e não havia sinal do carro negro ou do homem que havia surgido no meio da noite. Ao ser acordado com uma injeção, volta a ser quem era como se ainda estivesse ministrando sua aula de economia em 1908.

Na segunda parte, Nathaniel começa a ter uma série de sonhos estranhos com locais que nunca visitou com construções nunca vistas antes. Começa a investigar e procurar saber tudo que houve durante o processo em que esse outro ser ficou no seu corpo (1908 até 1913) e a pesquisar sobre outros casos similares ao seu. Para seu horror descobre que alguns casos já existiram, todos com relatos de coisas parecidas ocorrendo e 3 deles envolvendo a construção de pequenas máquinas iguais a que o ser que estava no seu corpo havia construído.

A terceira parte é o relato do início de uma investigação do narrador sobre o que houve no período em que o tal ser se apoderou de seu corpo. Ele começa a ler os livros profanos que foram lidos antes pelo habitante de seu corpo e percebe que muitas coisas lhe parecem extremamente familiares nesses livros, principalmente mitos sobre espécies antigas que habitaram nosso planeta antes de nós. Em um desses mitos, há a história da Grande Raça dos Yith que veio de outro planeta para evitar sua extinção e possuía noções de espaço e tempo

superiores a qualquer ser existente. Possuíam uma forma de trocar de corpo com outros seres de qualquer época e local, com o intuito de reunir todas as informações que conseguissem. Enquanto isso, o hospedeiro, ficava preso no corpo desses seres sob constante supervisão, sendo estudados e questionados sobre diversas coisas, e evitando que pudessem fazer algo de ruim com o corpo em que estivessem. Depois de um tempo, teriam permissão para estudarem e aprenderem se assim quisessem, mas nada do que descobrissem sobre a Grande Raça poderia ficar com eles quando voltassem aos seus corpos originais. Contudo, alguns resquícios de lembranças e sonhos poderiam ficar por alguma falha no processo. Assim, o narrador, acreditou que seu problema (e muitos outros similares) se devesse ao fato de ter feito uma relação entre esse mito e sua amnésia, acreditando que isso havia ocorrido com ele em algum plano inconsciente. Com isso, se sente melhor e volta a trabalhar, virando professor de Psicologia.

Na parte seguinte, Nathaniel faz uma descrição de seus sonhos e lembranças antes de sua melhora. Em 1915, começa a visualizar perfeitamente a “Grande Raça dos Yith” e, em seus sonhos, visita constantemente suas cidades, aprendendo mais sobre eles e sobre a história da terra. Descobre que antes da Grande Raça, existiram outras espécies mais antigas, entre elas, Pólipos Voadores, uma espécie que veio de outro planeta e a cuja mente os Yith não possuem acesso. Os Pólipos se mostram uma raça maldosa e rival e, apesar da Grande Raça ter conseguido mantê-los presos sob a superfície da terra, eles estão se tornando mais poderosos e, provavelmente, tomarão a terra novamente, forçando os Yith a fugir para outra época para não ser dizimados.

Na quinta parte, o narrador está recuperado – pelo menos dentro do possível – do trauma. Acredita que relacionou mitos antigos com sua amnésia e continua registrando seus sonhos para análise científica e publicações em artigos com cunho analítico de seu caso. Entretanto, em 1934, recebe uma carta da Austrália, de um arqueólogo que diz ter encontrado pedras similares às que ele descreve em seus artigos em um deserto australiano e convida-o a fazer uma expedição a qual ele aceita. Todo o ocorrido e a expedição começam a atacar os nervos de Nathaniel novamente, que volta a se assustar e fica em uma batalha interior entre a crença em seus sonhos e a perspectiva racional e científica. Um dia vê uma pedra maior no deserto, durante uma caminhada sozinho e se lembra que ela se parece com uma pedra atribuída ao local em que os Pólipos Voadores se encontram.

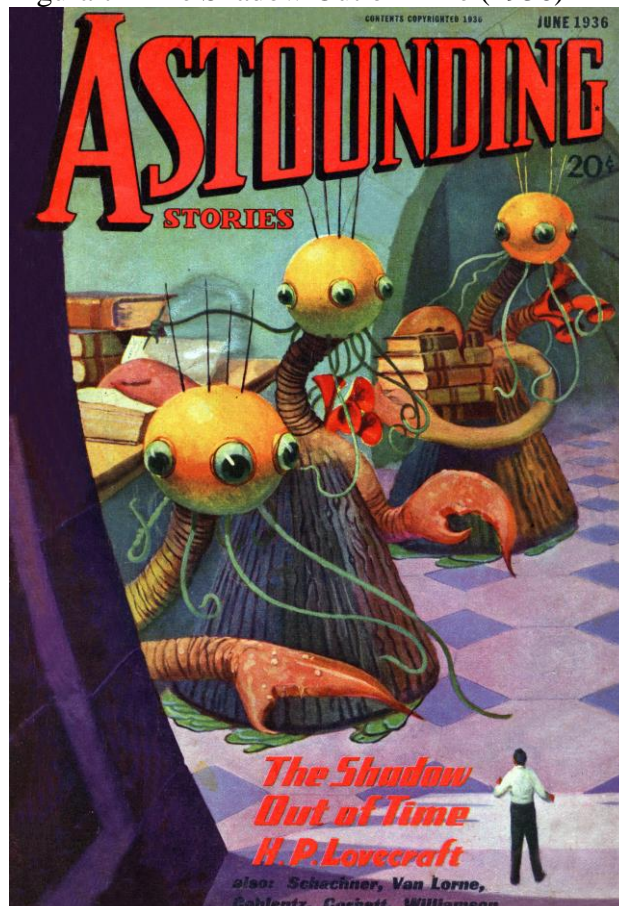
A seguir, em uma noite estranha, com ventos fortes e assombrosos, Nathaniel some do acampamento durante horas e surge depois todo exausto, maltrapilho e ensanguentado. Tenta dissuadir o grupo de continuar as escavações em uma certa direção com péssimas desculpas. Após fracassar em sua tentativa, pede para voltar pra casa com seu filho. O filho deixa o pai

voltar, mas insiste em ficar. Durante a viagem de volta o narrador decide escrever essa carta/história explicando tudo e relata o que houve na noite em que sumiu. Foi andando até uma parte e entrou em um estado de sonho acordado em que enxergava e sentia tudo do passado e presente, com a Grande Raça em um tempo simultâneo com o agora. Depois, acorda (ou sai desse estado de visão) e continua andando até que encontra uma área muito familiar que mostra uma entrada para a biblioteca da Grande Raça.

Na sétima parte, o narrador relata sua entrada no local que surgiu no deserto e a familiaridade que tudo tinha para ele. Em determinado momento ele encontra rastros em uma entrada aberta que indicam algo pavoroso.

A parte final descreve a entrada de Nathaniel no abismo, onde ele se dirige à biblioteca e pega uma caixa de metal contendo um livro. Durante seu percurso, sente a presença de algo no local e na volta se depara com os Pólipos Voadores. Corre e acaba deixando o livro pra trás. Ao final, acorda no deserto com medo sem saber se era sonho ou realidade, embora a sensação assombrosa de realidade fosse forte. No final, relata que uma das coisas que mais o deixou apavorado foi, ao ver o livro, perceber que ele estava escrito em inglês e com sua letra, o que significaria que todos seus sonhos eram realidade.

Figura 7 - The Shadow Out of Time (1936)



Como é comum nos contos de Lovecraft, o final causa uma imensa perturbação ao protagonista. Em *The Shadow Out of Time*, Lovecraft se aprofunda em sua mitologia, se utilizando de seus clássicos elementos herdados de Poe e outros escritores com sua complexa noção de horror baseado no seu pessimismo cósmico. Todavia, aqui se aprofunda em uma noção que lhe é cara, a simultaneidade do tempo.

Mas o herói de Lovecraft não encontra “respostas”, mas novas incertezas que ligam o desconhecido mental a forças cósmicas insondáveis, sua “distorção” mental percebida pelo mundo exterior como loucura, permitindo sua percepção de uma Realidade além da existência cotidiana (“The Shadow Out of Time”). Assim, Lovecraft reafirmou a mensagem de Poe em um nível mais alto, acrescentando as implicações literárias da relatividade científica, e proclamando “a maravilha essencialmente intelectual de quem olha para os alcances giratórios, grotescos e insondáveis que engolfam o mundo inteiro”. De todas as maravilhas, o Tempo era o maior. Como seus amigos sugeriram, Lovecraft sentiu-se fora de lugar em uma era aparentemente sem limites, seu protagonista e alter ego formando “noções quiméricas sobre viver em uma era e lançar a mente por toda a eternidade para conhecimento de eras passadas e futuras” (“The Shadow Out of Time”). (BUHLE, 1976, p.123)⁶³

Apesar disso, Lovecraft não havia ficado totalmente satisfeito com sua história. Sem saber se ela estava boa ou pronta, não manifestou tentativa alguma de publicá-la. “Enquanto Lovecraft ainda estava vivo, *The Shadow Out of Time* permaneceu em manuscrito; seu autor estava tão incerto de seu valor que não sabia se o datilografava ou rasgava.” (JOSHI, 2014, p.413)

Sem saber o que fazer, enviou o conto a August Derleth em fevereiro de 1935, que mostrou o conto aos outros autores do círculo de amigos de Lovecraft. Donald Wandrei, um dos amigos em questão, envia a história a F. Orlin Tremaine, editor da revista *Astounding* que publica a história e paga 280 dólares para o escritor de Providence. *The Shadow Out of Time* acaba sendo o último conto fantástico, de horror que Lovecraft escreve sozinho.

Embora existam diversos elementos em comum entre *Berkeley Square* e *The Shadow Out of Time*, Lovecraft procura levar a ideia central para outro lado. A diferença mais evidente é o tom de ambas as obras. Enquanto o filme é um romance e explora o amor entre os personagens com a ideia da viagem ao tempo, o autor faz sua história de horror, e sem personagens femininos (fora uma rápida menção da esposa do protagonista que o larga) com

⁶³ “But Lovecraft's hero finds not "answers" but new uncertainties which link the mental unknown to unfathomable cosmic forces, his mental "distortion" perceived by the outside world as madness, allowing his perception of a Reality beyond day-to-day existence ("The Shadow Out of Time"). Thus Lovecraft restated Poe's message at a higher level by adding the literary implications of scientific relativity, and proclaimed "the essentially intellectual wonder of one who looks out upon the whirling, grotesque, and unfathomable reaches which engulf the entire world." Of all the wonders, Time was the greatest. As his friends suggested, Lovecraft felt himself out of place in an apparently wonderless age, his protagonist and alter ego forming "chimerical notions about living in one age and casting one's mind all over eternity for knowledge of past and future ages" ("The Shadow Out of Time").” (p.123)

seu tom pessimista e a eventual loucura de seu protagonista. Darrel Schweitzer (1998), ao analisar a já citada carta a J. Vernon Shea de fevereiro de 1934, aponta alguns grandes fatores em comum e suas diferenças:

Muitos dos elementos do filme que Lovecraft discute em sua carta estão presentes: um homem moderno mudando de lugar com outro no passado, algum mistério sobre o que a pessoa do passado tem feito no século XX nesse período, e até mesmo um exemplar de escrita descoberto pelo homem do século XX que fornece uma chave crucial. Claro, o lapso lógico do diário é precisamente o ponto que incomodou HPL. Ele melhorou muito o motivo, quando seu viajante do tempo descobre a escrita do passado remoto em sua própria caligrafia. (p.106)⁶⁴

De certa forma, o protagonista lovecraftiano experiencia uma espécie de tempo aiônico deleuziano com uma simultaneidade temporal perpassando sua vida. No entanto, a forma como Lovecraft se relaciona com essa questão se dá mais por um viés analítico sobre noções espaço-temporais. Não como um cientista propriamente dito, ou como um grande estudioso da relatividade temporal einsteiniana, mas sim como um curioso e atento escritor de um período específico em que tais questões estavam em voga.

O ensaio de Leo Charney *Num instante: o cinema e a filosofia da modernidade*, dentro do livro *O Cinema e a Invenção da Vida Moderna* (2004), organizado por ele em parceria com Vanessa R. Schawartz, fala sobre a nova noção de tempo que as imagens em movimento do cinema traziam para a modernidade, época em que Lovecraft vive. Segundo o autor:

A experiência do cinema refletiu a experiência epistemológica mais ampla da modernidade. Os sujeitos modernos (re)descobriram seus lugares como mediadores entre passado e futuro ao (re)experimentar essa condição como espectadores de cinema. Passado e futuro confrontam-se não em uma zona hipotética, mas no terreno do corpo. Essa alienação fundamentou-se e surgiu da aspiração moderna para apreender momentos fugazes de sensação como uma proteção contra sua remoção inexorável. A busca para localizar um instante fixo de sensação dentro do corpo jamais poderia ser bem-sucedida.” (p.332)

Assim, embora a relação temporal entre passado e presente para Lovecraft tenha se dado em um plano totalmente consciente, baseado na história de *Berkeley Square*, havia um sintoma moderno em que o próprio meio cinematográfico evidenciava tais questões. A época em que Lovecraft viveu foi marcada por uma inundação de experiências tecnológicas e mudanças no cotidiano das pessoas. A modernidade marcava um período em que o tempo era questionado e vivido através de imagens. A fotografia apresentava possibilidade de rever o

⁶⁴ Many of the film’s elements Lovecraft discusses in his letter are present: a modern man changing places a counterpart in the past, some mystery about what the person from the past has been doing in the twentieth century in the meantime, and even a specimen of writing discovered by the twentieth-century man which provides a crucial key. Of course, the logic-lapse of the diary is precisely the point which bothered HPL. He much improved on the motif, when his time-traveller finds writing from the remote past *in his own handwriting*.” (p. 106)

passado e o cinema de observar esse passado em movimento. Ainda apresentava a possibilidade de criar universos futuros como no famoso filme *Viagem à Lua (Le Voyage dans la Lune, 1902)* de Georges Méliès.

Essa característica particular desse período marcava o sujeito moderno. O personagem Peter Standish, protagonista do *Berkeley Square*, se apresenta como um retrato fiel da mente de um homem do modernismo. Sua fixação com a fluidez e relatividade temporal se dá devido ao período em que viveu. Em uma importante frase do filme, que além de explicar como se dará a narrativa, sublinha seu pensamento sobre a simultaneidade do tempo:

Suponha que você esteja em um barco, navegando por um riacho sinuoso. Você vê os barrancos enquanto eles passam. Você passou por um bosque de árvores de bordo, rio acima. Mas você não pode vê-los agora, então você os viu no passado, não foi? Você está observando um campo de trevo agora, está diante de seus olhos, neste momento, no presente! Mas você não conhece ainda o que está em volta da curva do riacho à sua frente, pode haver coisas maravilhosas, mas você não pode vê-los até que você percorra a curva no futuro, pode?... Agora lembre-se, você está no barco. Mas eu estou no céu acima de você, em um avião. Estou olhando para tudo aquilo, eu posso ver tudo de uma vez, as árvores que você viu rio acima, o campo de trevo que você vê agora e o que está esperando por você, depois da curva a frente! Tudo de uma vez! Então, o passado, presente e futuro do homem no barco são todos um para o homem no avião. Isso não mostra como todo o tempo deve realmente ser um? Tempo real com um T maiúsculo não é nada senão uma idéia na mente de Deus.⁶⁵

Berkeley Square explora essa noção de temporalidade simultânea entre passado, presente e futuro e atíça a mente sombria de Lovecraft a desenvolver sua perspectiva cósmica e assombrosa sobre o assunto. A proximidade entre o tempo aiônico deleuziano e a temporalidade lovecraftiana surge como um quase acidente. Enquanto o filósofo procura atenuar uma propriedade mais metafísica e ensaística através de uma noção adaptada da mitologia grega, o escritor de Providence se apropria de noções tecnológicas e científicas da época inserindo em suas criações com seu Pessimismo Cósmico.

Deleuze traz a religião para apresentar uma noção artística e ensaística em uma proposta acadêmica. Lovecraft vai pelo caminho oposto, se apropriando de noções científicas e tecnológicas com sua perspectiva filosófica e apresentando-as em uma criação repleta de

⁶⁵ Trecho do filme *Berkeley Square* em que o personagem Peter Standish (Leslie Howard) explica sua perspectiva sobre a noção da simultaneidade do tempo: “Suppose you are in a boat, sailing down a winding stream. You watch the banks as they pass you. You went by a grove of maple trees, upstream. But you can't see them now, so you saw them in the past, didn't you? You're watching a field of clover now, it's before your eyes, at this moment, in the present! But you don't know yet what's around the bend in the stream ahead of you, there may be wonderful things, but you can't see them until you get around the bend in the future, can you?... Now remember, you're in the boat. But I'm up in the sky above you, in a plane. I'm looking down on it all, I can see all at once, the trees you saw upstream, the field of clover that you see now, and what's waiting for you, around the bend ahead! All at once! So the past, present and future of the man in the boat are all one to the man in the plane. Doesn't that show how all time must really be one? Real time with a capital T is nothing but an idea in the mind of God.”

mitologia em um produto literário, ou seja, artístico. O curioso processo aproxima e afasta a perspectiva de ambos em mais um paradoxo lovecraftiano. Não é de se espantar o interesse que o filósofo apresenta por Lovecraft, citando-o ocasionalmente em seu longo ensaio *Mil Platôs* com Félix Guattari.

Lovecraft, todavia, é anterior a Deleuze e não poderia ter lido a obra do filósofo a não ser que tenha passado por uma experiência temporal similar aos personagens de *Berkeley Square* e *The Shadow Out of Time*. Assim, qual seria a inspiração que teria sido essencial para a fixação com o tempo do escritor de Providence?

O filme teria mostrado tais questões da modernidade a Lovecraft ou apenas realçado ideias já latentes no autor? Não há como saber, de fato. Embora o escritor possuísse um interesse em assuntos científicos e já tivesse mencionado questões relativas ao tempo em suas diversas cartas a amigos, não existe uma forma de medir meticulosamente qual a participação de *Berkeley Square* em sua fixação com noções espaço-temporais.

Berkeley Square desenvolve uma relação entre passado e futuro e uma reconfiguração do espaço que a modernidade trazia e que o cinema protagonizava. A quantidade de inspiração para as criações lovecraftianas de uma forma geral não pode ser medida. A relação entre o filme e *The Shadow Out of Time*, por outro lado, pode ser comprovada facilmente. O escritor deixou registrado a importância da película para o desenvolvimento de sua história.

Algumas questões que o incomodaram no filme foram refeitas em *The Shadow Out of Time*. Seu conto pode ser visto como a versão retrabalhada das questões que julgou mais pertinentes em *Berkeley Square*. A simultaneidade entre espaço e tempo é desenvolvida com maestria por Lovecraft em uma história que se inspirou em um filme que aborda essas mesmas noções.

Lovecraft era uma espécie de “purista” das artes. Sua opinião sobre literatura era de ser uma forma elevada de expressão e manifestação artística. Sua relação com o cinema, nesse quesito, é intrigante. Enquanto não o considerava um grande objeto artístico, assistia filmes para passar seu tempo até que começou a gostar mais dos produtos que eram exibidos. Algumas dessas obras, chegou a considerar muito boas e em seu filme preferido viu grandes coincidências com um conto seu já escrito, porém não publicado e acabou por inspirá-lo a escrever uma outra história. *The Shadow Out of Time* é uma história bem mais longa do que o comum para o autor e com um desenvolvimento e complexidade bem densos. Segundo Joshi (2014):

Em termos de concepção, esse é um dos contos mais complicados da obra de Lovecraft. E, contudo, de muitas formas, é o ponto alto de sua carreira ficcional,

jamais o fechamento inadequado de vinte anos de tentativas de captar a sensação de maravilhamento e assombro que ele tinha a respeito das infinitas extensões de tempo e espaço. Embora Lovecraft tenha escrito mais um conto original e trabalhado em algumas preparações e colaborações com colegas, sua vida como escritor de ficção termina, de forma apropriada, com “The Shadow out of Time.” (p.392)

Berkeley Square foi um filme que marcou sua época, assim como marcou todos os adeptos consumidores da obra de Lovecraft. Sem ele, possivelmente não teríamos sido apresentados com uma das histórias mais brilhantes do autor em que seu Pessimismo Cósmico atua em perfeita sincronia com as suas brilhantes referências a relação espaço-tempo e seus paradoxos.

Todavia, o paradoxo essencial lovecraftiano que permeia minha escrita é o magnetismo que sua proposta filosófica e deidades monstruosas possuem. Seu Pessimismo Cósmico possui a receita precisa para nos deprimir e assustar, no entanto somos extremamente atraídos, ainda assim, por ele. Nos encontramos cada vez mais inundados com Lovecraft em nossas vidas mesmo sem perceber. No próximo capítulo traçarei um breve mapeamento de algumas aparições da influência da mitologia do autor na nossa cultura.

3 LOVECRAFT RISES: RETOMADA DO AUTOR NA CULTURA

Entre o estranho mundo de curiosidades acerca do escritor de Providence, talvez a mais gritante seja sua retomada massiva em nossa cultura. Não apenas de seu Pessimismo Cósmico, mas de sua gama de criações de uma forma em geral. A penetração de suas criações atinge diversos espaços na contemporaneidade de forma crescente. Como um escritor tão desconhecido e sem muita relevância em sua época consegue atingir tamanha potência com o passar do tempo? Lovecraft não é o primeiro caso de artistas (nem mesmo no âmbito literário) que alcançam grande fama depois de falecidos. O que o torna um pouco diferente é que não foi apenas um desconhecido que ficou famoso, mas, muito mais do que isso, acabou por criar uma mitologia que penetra com mais força progressivamente em nossa cultura. Ao iniciar seu reconhecimento era tido como um escritor de qualidade inferior, para acabar sendo compreendido hoje como um complexo criador de universos que nos permitem pensar nas mais variadas questões epistemológicas acerca de diversas áreas.

Mais um dos incríveis paradoxos envolvendo o escritor. Talvez Lovecraft tenha produzido suas obras em um momento, ou local, ou sob certas condições que não fossem as mais propícias para sua obra alcançar uma maior repercussão. Qualquer conclusão aqui seria meramente dedutiva e não me interessa como exercício especulativo. O que me é relevante não é exatamente esse esforço em tentar apontar causas para a repercussão de suas criações terem promovido um reconhecimento menor a época, e sim o diálogo que essa época trazia com seus contos. A forma como suas criações evidenciam noções que podiam ser vistas no tempo em que viveu. Os avanços tecnológicos marcavam a modernidade e podem ser vistos nas experiências do Dr. Herbert West em *Herbert West-Reanimator*, a máquina de Crawford Tillinghast em *From Beyond* ou as expedições na Antártida em *At the Mountains of Madness*, assim como em sua perspectiva filosófica do Pessimismo Cósmico já detalhada no capítulo anterior, que retirava a posição do homem como central no universo.

Nesse sentido, Lovecraft concebe seu panteão de deuses de modo a ironizar a existência humana e reagir à modernidade. Pode-se inferir que, na percepção do autor, a modernidade produz ferramentas que tentam suprir as deficiências da epistemologia do ser, tendo o homem reconhecido sua fraqueza diante do universo e necessitando de um amparo artificial que substitua sua insignificância. Apesar da naturalidade e atemporalidade do pensamento mitológico e do preconceito em relação a este nas sociedades ainda fascinadas pelo pensamento racional, o corpus literário de Lovecraft anseia, sobretudo, transcender a realidade através do retorno da chamada era trágica dos gregos. Para tanto, traz a nós modernos a necessidade dos mitos associados ao próprio deslumbre da ciência, não como os deuses gregos, mas com deidades como o próprio Cthulhu. É bem verdade que esse novo mito não tem o mesmo significado dos gregos, mas tem uma estética poética que supera a pequenez humana ainda que de forma emblematicamente diabólica. (ALMEIDA, 2016, p.373)

Ao mesmo tempo em que sua obra dialoga com sua época, também contrasta com a mesma. Outro paradoxo lovecraftiano. A noção de progresso, vinculada ao Iluminismo, procura trazer uma claridade e afastar o lado obscuro do pensamento. A válvula de escape acaba sendo o imaginário, a literatura, o cinema etc. Lovecraft traz a ciência para esse imaginário e esse imaginário para a ciência. Invade a claridade racional com uma obscura perspectiva filosófica calcada na ciência. Aponta a curiosidade científica e filosófica como destruição. Nos mostra a insignificância do progresso.

O que Lovecraft procura apontar com sua filosofia é o indiferentismo, mas traz um pessimismo para o humano que acredita em sua relevância e no progresso da humanidade rumo ao esclarecimento. Algo extremamente paradoxal com o otimismo causado pelo avanço das ciências e dos novos meios do período em que viveu. Além disso, o autor surge em um momento altamente sintomático, marcado pela modernidade que tenta expurgar os últimos vetores míticos do pensamento.

Das muitas ideias que se sobrepõem relacionadas ao termo “modernidade” (e deixando de lado o grande número de significados adjacentes denotados por “modernismo”), talvez três tenham dominado o pensamento contemporâneo. Como um conceito moral e político, a modernidade sugere o “desamparo ideológico” de um mundo pós-sagrado e pós-feudal no qual todas as normas e valores estão sujeitos ao questionamento. Como um conceito cognitivo, a modernidade aponta para o surgimento da racionalidade instrumental como a moldura intelectual por meio da qual o mundo é percebido e construído. Como um conceito socioeconômico, a modernidade designa uma grande quantidade de mudanças tecnológicas e sociais que tomaram forma nos últimos dois séculos e alcançaram um volume crítico perto do fim do século XIX: industrialização, urbanização e crescimento populacional rápidos; proliferação de novas tecnologias e meios de transporte; saturação do capitalismo avançado; explosão de uma cultura de consumo de massa e assim por diante. (SINGER In: CHARNEY; SCHWARTZ, 2004, p.95)

Através de uma perspectiva moral e política, apresentaria uma sociedade desapegada dos valores tradicionais religiosos. No âmbito cognitivo, um modelo mais racional, embasado em uma intelectualidade científica e filosófica herdadas do iluminismo. E no aspecto socioeconômico, uma série de acontecimentos sociais e avanços tecnológicos que modificavam o pensamento da época. Assim, as noções teológicas como modelo de explicação para o universo e de pensamento intelectual e cultural são substituídas pela modernidade, apresentando um novo modelo de subjetividade.

Agora, o fascínio com a ciência e o racionalismo marcam o sujeito moderno. Tendo nascido no final do século XIX e começando a produzir seus contos no início do século XX,

Lovecraft retorna com as noções de mito em um período marcado por inovações tecnológicas como a fotografia, o cinema e as histórias em quadrinhos⁶⁶.

A “modernidade”, como expressão de mudanças na chamada experiência subjetiva ou como uma forma abreviada para amplas transformações sociais, econômicas e culturais, tem sido em geral compreendida por meio da história de algumas inovações talismânicas: o telégrafo e o telefone, a estrada de ferro e o automóvel, a fotografia e o cinema. (CHARNEY; SCHWARTZ In: CHARNEY; SCHWARTZ, 2004, p.17)

Embora enquanto vivo não tenha gozado de mais do que admiração entre seus colegas e alguns poucos seguidores, o passar do tempo parece alavancar as potencialidades de suas criações. De fato, o impacto de Lovecraft em nossa cultura é massivo. Atualmente, não apenas encontramos suas obras adaptadas para diversas mídias como cinema, histórias em quadrinho e videogames, mas também é possível detectar a penetração de elementos da sua complexa mitologia espalhados por nossa cultura das mais diversas formas em ambientes midiáticos. O grimório *Necronomicon* é visto em diversos filmes e na *graphic novel* de mesmo nome de Alan Moore. A cidade fictícia de Arkham, em que grande parte de suas histórias se passam é referenciada como o Asilo Arkham encontrado em Gotham City, que constitui parte integral do universo de quadrinhos da DC.

A série animada *South Park* (1997-) dedica três de seus episódios na décima-quarta temporada (2010) – *Coon 2: Hindsight*, *Mysterion Rises* e *Coon vs. Coon and Friends* – em criar uma relação de amizade de seu personagem Eric Cartman com o monstro Cthulhu em uma narrativa apocalíptica com a deidade despertando de seu sono. *Rick and Morty* (2013-) se utilizam também de Cthulhu ao longo de sua entrada, embora ele não chegue a aparecer em nenhum episódio até então. A trama da animação gira em torno de um cientista e seu neto se aventurando por dimensões paralelas com seres estranhos, uma ideia que dialoga bastante com a mitologia lovecraftiana. O episódio 7 da primeira temporada de *Star Trek* (1966-1969) intitulado *What Are Little Girls Made Of?* (1966) apresenta criadores humanos de uma raça de robôs como *the old ones*. Na segunda temporada, novamente no episódio 7, surge uma nova aventura da *Enterprise* escrita por Robert Bloch, amigo pessoal de Lovecraft. *Catspaw*

⁶⁶ Vale ressaltar aqui, que desde seu surgimento na década em que Lovecraft nascera (1890), as histórias em quadrinhos ainda eram, em geral, *comic strips*, encontradas dentro do jornal. A década de 1930 marca o momento em que surgem as *comic books*, uma versão encadernada e comercializada como revista, se tornando independente de outros suportes como o jornal para o seu consumo. Para mais detalhes ver: MESSIAS, 2012, p.39-41.

apresenta novas referências aos *Old Ones* lovecraftianos com uma raça de alienígenas que possui a capacidade de assumir diferentes formas e adentrar a mente dos humanos⁶⁷.

Apesar do escritor não dialogar com temas relacionados a sexo em seus contos, isso não impediu o universo pornográfico de uma massiva apropriação de sua mitologia. Desde a década de 1970, podemos encontrar elementos lovecraftianos em alguns filmes como *Teenage Twins* (1976). Atualmente, basta inserir palavras-chave como “necronomicon” ou “cthulhu” em sites pornográficos ou acrescentar a palavra “porn” que o próprio Google apresenta uma série de opções e imagens, pequenos clipes ou até filmes um pouco maiores. O universo de Lovecraft, nesse caso, se torna especialmente atrativo para os desenhos pornográficos que podem desenvolver seus seres de diversas formas, sobretudo em forma de *Hentai*. Nesse caso, é interessante destacar a popularidade do anime japonês *Mystery of the Necronomicon (Kuro no Dansho, 2001)*.

O universo dos games também possui Lovecraft como uma forte fonte de inspiração. Desde *Alone in the Dark* (1992), um dos mais influentes jogos do gênero survival-horror, vemos elementos lovecraftianos em diversos produtos como *Bloodborne* (2014), *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (2005), *Call of Cthulhu: The Wasted Land* (2012), *Call of Cthulhu: the Official Video Game* (2018), *Eldritch* (2013), *The Secret World* (2012) entre outros.

A banda norte-americana *Metallica* possui uma canção intitulada *The Call of Ktulu* e, aparentemente teria sido inspirada por Lovecraft em mais duas outras músicas: *Thing That Should Not Be* e *All Nightmare Long*. O famoso *Black Sabbath* possui a faixa *Behind the Wall of Sleep* baseada no conto homônimo do escritor. Na capa do disco *Live After Death* do *Iron Maiden* vemos Eddie the Head, o clássico mascote morto-vivo do grupo, em frente a sua lápide, onde reside a frase “That is not dead Which can eternal lie Yet with strange aeons Even Death may die” do conto *The Nameless City*. O Rock, sobretudo o Heavy Metal, possuem diversas outras influências lovecraftianas. De uma forma geral, diversos meios fazem inúmeras referências ao escritor, aqui apenas mostrei algumas a título de curiosidade.

A influência de seus temas se encontra presente em filmes de diversos diretores como John Carpenter, Guillermo Del Toro e escritores como Stephen King⁶⁸. Ou seja, além da literatura Lovecraftiana povoar a cultura pop atravessando diferentes plataformas e veículos, a

⁶⁷ O livro de Charles P. Mitchell *The Complete H. P. Lovecraft Filmography* (2001) fala sobre o episódio *Catspaw* no apêndice C: *Lovecraft on Television*.

⁶⁸ Em diversas entrevistas Stephen King revela que Lovecraft é um grande inspirador e o maior escritor de horror de todos os tempos; John Carpenter e Guillermo Del Toro ainda vão mais longe, tendo participado do documentário “Lovecraft: Fear of the Unknown” de 2008 como grandes conhecedores da obra e vida do autor.

mitologia criada pelo autor se faz presente na forma de citações e reelaborações, bem ao gosto de uma estética pós-moderna. Mais do que isso, seu Pessimismo Cósmico parece apontar para um pensamento atual sobre nossa posição no universo sendo posta em cheque.

A penetração da obra de Lovecraft em nossa cultura e suas constantes apropriações por diversos pensadores nos mostra como o autor surge não só na chamada *cultura de massa*, como também na *cultura erudita*⁶⁹. Assim, vemos que sua força e de suas criações, parecem ganhar vida com o passar do tempo através das mais diversas referências encontradas em diferentes meios de comunicação. Vemos a influência lovecraftiana desde adaptações e homenagens diretas à sua obra até articulações filosóficas com sua mitologia e escrita, apropriação de seus seres e de sua perspectiva cósmica e apocalíptica nos mais variados produtos.

3.1 Lovecraft e a “Cultura Erudita”

O autor de Providence foi considerado durante sua vida, e um longo tempo após sua morte como um escritor menor, e por muitas vezes sua obra era rotulada por críticos literários como amadora, com uma escrita pobre e sem valor. “[...] seus leitores se resumiam, além do seu círculo de amigos – que Lovecraft mantinha através de um dos epistolários mais impressionantes de que se tem notícia –, aos consumidores de *Weird Tales* e outras publicações baratas.” (MAPA In: LOVECRAFT, 2017, p.12) Embora suas histórias tenham alcançado certo público de nicho após sua morte e tenham gozado de certo prestígio na cultura de massa, Lovecraft experimentou, nos últimos anos, uma espécie de renascença cultural, que começou a legitimá-lo como artista digno de figurar no cânon da alta literatura, além de ser considerado um dos mestres do gênero do horror. Grande parte desse êxito se deve ao escritor e ensaísta Michel Houellebecq que defende o valor literário de sua obra, principalmente em seu livro, publicado pela primeira vez em 1991, *H. P. Lovecraft: Contre le monde, contre la vie*⁷⁰ em que defende a hipótese de que Lovecraft apresenta uma ficção radicalmente anti-humana, ou como o título aponta, contra a vida e contra o mundo.

Além do aspecto pessoal do livro, já que Houellebecq declara sua leitura apaixonada pelos contos lovecraftianos, ressalta ali a importância do autor como escritor e pensador. Contudo, em 1980, a filosofia já se apropriava de Lovecraft por intermédio de Deleuze e

⁶⁹Não pretendo cair em dicotomias como “cultura de massa” e “cultura erudita”. Qualquer utilização no texto servirá apenas como um operador teórico.

⁷⁰ Neste texto utilizamos a versão de 2005, escrita em inglês *H. P. Lovecraft: Against the World, Against Life*.

Guattari. No final do primeiro volume de *Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia* (1995), os autores citam um trecho do conto *Through the Gates of the Silver Key* (1933)⁷¹, que consideram a maior obra-prima de Lovecraft. No oitavo capítulo do quarto volume (1997), “Devir-Intenso, Devir-Animal, Devir-Imperceptível”, Lovecraft é um nome recorrente. O aspecto *outsider* do autor na literatura é destacado, assim como a multiplicidade de sua obra. No pequeno texto *A Literatura e A Vida*, componente de *Crítica e Clínica* (1997), Deleuze escreve sobre a literatura, a linguagem e o ato de escrever, citando Lovecraft ao final de seu raciocínio como um exemplo do devir-escrever:

Escrever é um caso de devir, sempre inacabado, sempre em via de fazer-se, e que extravasa qualquer matéria vivível ou vivida. É um processo, ou seja, uma passagem de Vida que atravessa o vivível e o vivido. A escrita é inseparável do devir: ao escrever, estamos num devimos-mulher, num devimos-animal ou vegetal, num devir-molécula, até num devir-imperceptível. Estes devires encadeiam-se uns aos outros segundo uma linhagem particular, como num romance de Le Clézio, ou então coexistem em todos os níveis, segundo portas, limiares e zonas que compõem o universo inteiro, como na pujante obra de Lovecraft. (p.11)

Os esforços de S. T. Joshi de publicar diversos escritos de Lovecraft como contos, ensaios e poemas e colaborar com importantes pesquisas e biografias do autor como *A Dreamer and a Visionary: H. P. Lovecraft in his time* (2001)⁷² e *H. P. Lovecraft, a Life* (1996), relançado como em 2010 como *I Am Providence: The Life and Times of H. P. Lovecraft*, são essenciais para o desenvolvimento do crescente estudo sobre o autor no âmbito acadêmico.

Joshi acabou por se consagrar como um dos maiores (ou talvez o maior) especialista em Lovecraft da atualidade. Sua constante produção de textos sobre o escritor de Providence e sua massiva quantidade de biografias e estudos sobre sua vida pessoal o tornam uma grande referência no assunto. Além do mais, colabora com a publicação de diversos de seus contos e organiza novas coletâneas, enquanto pesquisa e publica uma variada gama de cartas e escritos de dos mais variados de Lovecraft.

Contudo, apesar da importante contribuição de Joshi para os estudos lovecraftianos no meio acadêmico, o pesquisador se limita mais a parte biográfica do escritor, procurando compreender melhor sua vida. De certa forma, se coloca quase como um porta-voz lovecraftiano, defendendo-o de algumas críticas e tentando revelar em certas ocasiões até uma forma como Lovecraft pensaria.

⁷¹ Escrito em parceria com E. Hoffman Price, o conto é uma continuação de *The Silver Key* (1926) de Lovecraft.

⁷² A versão em português de 2014, traduzida por Bruno Gambarotto, perde parte do impacto e poesia em seu título muito simples *A Vida de H. P. Lovecraft*.

Embora o trabalho de Joshi seja fundamental para qualquer pesquisa lovecraftiana, creio que haja uma necessidade de questionamento de sua autoridade em alguns momentos. Sua detalhada contribuição de dados e reconstrução de etapas da vida do escritor atestam para sua legitimidade como maior biógrafo do escritor de Providence, no entanto, me parece um tanto apaixonado em algumas de suas defesas, procurando relativizar muitas críticas feitas a Lovecraft.

Saindo a perspectiva biográfica de Joshi e retornando a utilização mais epistemológica de Lovecraft, uma importante contribuição é a obra de Eugene Thacker *In the Dust of This Planet* (2011). A proposta do filósofo é pensar sobre questões em um mundo crescentemente impensável, um mundo de desastres planetários, pandemias, desastres ecológicos etc. “O objetivo desse livro é explorar a relação entre filosofia e horror, através do ‘mundo impensável’.” (p.1) Não se trata de fazer uma filosofia do horror e sim, apresentar o Horror da Filosofia.

O horror da filosofia é o que se exige dela hoje, que se confronte com o impensável, o nada radical – algo que o horror sobrenatural tem tematizado já há algum tempo. Aproximando-se da visão teratológica lovecraftiana, o filósofo contrapõe a noção do pensamento como algo não-humano com a determinação de que o pensamento sempre nos é apresentado por uma via humana. Segundo sua definição de horror:

Eu proporia que o horror fosse entendido não como lidar com o medo humano em um mundo humano (o mundo-para-nós), mas esse horror ser entendido como sendo sobre os limites do humano ao confrontar um mundo que não é apenas um Mundo, e não apenas a Terra, mas também um Planeta (o mundo-sem-nós). Isso também significa que o horror não é simplesmente sobre o medo, mas sim sobre o pensamento enigmático do desconhecido. (p.9)⁷³

Assim, evoca Lovecraft e seu Pessimismo Cósmico como uma forma de evocar o desconhecido e uma sensação cósmica de medo e *outsidness*. O argumento central do livro é do horror como “uma tentativa não-filosófica de pensar o mundo-sem-nós filosoficamente.” (p.9) O horror como um modo de filosofia, ou não filosofia. Aponta a filosofia atual como anti-humanista, em contraste com a renascentista que se caracterizava por sua visão humanista. Seu método, a revelação do não-humano como limite do pensamento. Para Thacker, o verdadeiro horror não é a morte, e sim a vida.

⁷³ “I would propose that horror be understood not as dealing with human fear in a human world (the world-for-us), but that horror be understood as being about the limits of the human as it confronts a world that is not just a World, and not just the Earth, but also a Planet (the world-without-us). This also means that horror is not simply about fear, but instead about the enigmatic thought of the unknown.” (p.9)

Mas como pensar no que é vida, fora de uma perspectiva antropocêntrica? Através da literatura, cinema e outros meios. O escritor de Providence surge com uma possível resposta: “O que Lovecraft coloca em seus contos de horror cósmico é uma forma de blasfêmia que é decididamente não-antropomórfica e misantrópica.” (p.103) O horror apresentaria uma “lógica de incomensurabilidade entre Vida e viver.” (p.117)

No artigo *More Things: Horror, materialism and speculative weirdism* (2012), Fred Botting propõe analisar as relações entre a filosofia materialista especulativa e a obra de Lovecraft. Passando pela teoria de Thacker e outras do horror, o autor procura apresentar a noção filosófica, literária e psicanalítica de “Coisa”, articulando realismo especulativo com o escritor de Providence e as ideias de matéria, ciência e humano. “Localizado nas beiras do conhecimento, estrutura e norma, Coisas funcionam confundindo e recompondo limites e relações entre imaginação e realidade.” (p.290)⁷⁴

Além de Thacker, Botting passa por autores como Deleuze e Guattari, Lacan, Kant e outros. Entre essa gama de teóricos, apresenta o pensamento de Graham Harman, um importante nome do realismo especulativo e escritor que também consagrou Lovecraft em sua obra *Weird Realism: Lovecraft and Philosophy* (2012).

Harman destaca a escrita de Lovecraft como uma importante forma de confirmar a sua proposta epistêmica conhecida como “*object oriented ontology*” (ontologia direcionada aos objetos). Assim, utiliza o escritor de Providence como uma figura central do Realismo Especulativo.

Segundo Harman, Lovecraft pertence a uma corrente de pensamento que destaca a distância, a separação entre as coisas, ou melhor, um intervalo entre os objetos. Assim, se opõe a outra corrente que destaca a harmonia e as relações que são estabelecidas entre as coisas. Na perspectiva do filósofo, há um lado inacessível para tudo, não podemos acessar o mundo como ele realmente é, ou os objetos em si. Há um *gap*, um intervalo ou um vão entre nossa apreensão e as coisas em si. Um espaço que não conseguimos superar, e, portanto, sempre confere um aspecto de desconhecido ao mundo que julgamos conhecer.

Nesse intervalo entre o mundo que podemos observar e acessar e o mundo como ele realmente é, habita a estranheza inacessível. Lovecraft, com suas descrições de difícil compreensão elabora uma estética que corresponde à proposta da filosofia de Harman. Entretanto, o filósofo, mesmo apresentando uma perspectiva mais ampla que faz parte de uma

⁷⁴ “Located at the edges of knowledge, structure or norm, Things work by confounding and recomposing boundaries and relations between imagination and reality.” (p.290)

nova proposta de abordagem filosófica, peca ao descartar o conteúdo das narrativas lovecraftianas e enfatizar apenas sua escrita.

Focando mais no conteúdo das obras lovecraftianas e através de uma abordagem com uma rica densidade epistêmica em que propõe uma investigação de alguns aspectos da história da filosofia, Fabián Ludueña Romandini apresenta uma curiosa trilogia de literária de ensaios em que questiona o afastamento da metafísica como um aspecto de cunho essencial ao âmbito da filosofia. Inicia com articulações sobre o conceito de política na Grécia e as noções platônicas de *bios* e *polis* para colocar algumas dicotomias em cheque e iniciar um debate sobre a ruptura entre ciência e religião.

No primeiro livro *A Comunidade dos Espectros* (2012) descreve a religião como uma antropotecnia, ou seja, uma das inúmeras técnicas culturais usadas ao longo da história para modelar a noção de humano como ser separado da natureza e distinto dos outros animais. Em *Para além do princípio antrópico* (2012), ele retorna ao tema da religião, continuando uma discussão do livro anterior sobre a necessidade de uma filosofia que trate novamente dos temas de origem mais metafísica. Por fim, em seu livro *H. P. Lovecraft: a disjunção no ser* (2013), Ludueña traz a figura de Lovecraft como “o mais genial mitógrafo do século XX” (p.12).

Lovecraft, através do Mito, recorda que pensar o universo e sua constituição ainda pode ser tarefa da filosofia. A cosmologia, neste sentido, não tem porque ser um patrimônio exclusivo da ciência física. A filosofia pode e deve pensar se o espaço se reduz ao esquema que a física apresenta sobre este ou se outras possibilidades são concebíveis a partir e para além dos dados até agora disponíveis. (ibid, p.40)

Ludueña promove uma rica releitura de alguns momentos da história da filosofia e da ciência para abraçar um retorno aos temas metafísicos. Questiona a apropriação de uma exclusividade do debate cosmológico no âmbito das ciências físicas, apontando que o pensamento acerca dos mais variados espaços deve ser feito pelas mais variadas perspectivas. Lovecraft seria um autor que nos apresentaria uma proposta de mito-fundador pensando em problemas metafísicos e no desconhecido universo e sua grandiosidade cósmica.

Ainda apontando a importância da força mitológica das criações de Lovecraft, o interessante ensaio *Transgressing the Myth: H. P. Lovecraft's Philosophy and its Narrative Execution* (2017) de Thies Münchow traz uma curiosa perspectiva sobre a obra do autor. Apresenta uma visão sobre uma característica especial do narrador/protagonista lovecraftiano de ser desinteressante ou, como o próprio pesquisador define, um “espaço em branco”. Sua teoria se baseia na premissa de que esse personagem teria, como função primordial, ser

apenas uma testemunha e um catalisador de algo bem mais importante ocorrendo por trás de suas histórias.

As figuras de Lovecraft estão sempre à beira da morte ou da insanidade. Eles são atravessadores entre um mundo carinhoso e um mundo indiferente. E ao transgredir os limites do conhecido, eles (e os leitores de HPL) testemunham a coalescência desses mundos. Eles são projetados para serem algum tipo de peça ou espaço em branco humano, de modo que o leitor não seja distraído por suas personalidades, mas possa testemunhar sua descida ao abismo sem obstruções. E o abismo é sinônimo de aniquilação. Embora o cosmos lovecraftiano seja povoado por uma grande quantidade de seres sobre-humanos que são frequentemente considerados ‘deuses’, a pessoa que ultrapassa o limiar e entra no reino desses seres testemunha seu sacrossanto poder. Mas esses deuses não são deuses pessoais que cuidam da humanidade e de seus esforços, eles também não são hostis ao homem. Eles são simplesmente indiferentes ao homem. O incontrolável cosmos e entidades do mundo ficcional de HPL são como uma encarnação da ansiedade moderna: “Uma história inviável, um processo que não está à nossa disposição, cria ansiedade.” A humanidade (pós)moderna perdeu o controle de certos conceitos que no passado garantiriam um *kosmos* literal, um mundo que está ‘em ordem’. Ao invés disso, agora é deixado com o vórtice de um espaço-tempo infinito. O infinito não pode ser compreendido, mas experimentado. (p.43)⁷⁵

Embora me pareça correto perceber os narradores lovecraftianos como catalisadores de uma trama mais densa que irá nos apresentar o Pessimismo Cósmico e sua assombrosa mitologia, acredito que a afirmação de Münchow é um pouco injusta aos personagens do escritor. Por mais que, realmente, o foco principal não seus protagonistas, Lovecraft desenvolve alguns de forma mais complexa e, em muitos casos, os amarra à trama e ao desenvolvimento em tamanha sintonia que tudo que surge em suas histórias enriquece-os em consequência. Como maior exemplo, poderíamos pensar em Robert Olmstead de *The Shadow Over Innsmouth* cujo desenrolar da história é quase uma jornada de auto-conhecimento (obviamente, com o Pessimismo Cósmico mostrando o que seria esse auto-conhecimento) ou através de Randolph Carter que, além de transitar em mais de um conto como protagonista - *The Dream-Quest of Unknown Kadath*, *The Statement of Randolph Carter*, *The Unnamable*, *The Silver Key* e *Through the Gates of the Silver Key* – é apontado como sendo o alter-ego do próprio escritor. Ou ainda, através dos próprios *The Case of Charles Dexter Ward* e *The*

⁷⁵ “Lovecraft’s figures are always on the verge to either death or insanity. They are crossers between a caring and an uncaring world. And in transgressing the boundaries of the known they (and HPL’s readers) witness the coalescence of these worlds. They are designed to be some kind of human blank or workpiece so that the reader is not distracted by their personalities but instead can witness their descend into the abyss unobstructed. And the abysmal is synonymous with annihilation. Though the Lovecraftian cosmos is populated by a large amount of superhuman beings that are often accounted as ‘gods,’ the person who oversteps the threshold and enters the realm of these beings witnesses their sacrosanct power. But these gods are no personal gods that take care of humanity and its striving, they are not hostile to man either. They are simply indifferent to man. The uncontrollable cosmos and entities of HPL’s fictional world are like an incarnation of the modern anxiety: “An unfeasible history, a process that is not at our disposal creates anxiety.” (Post)Modern humanity lost its grip on certain concepts that in the past would guarantee a literal *kosmos*, a world that is ‘in order.’ Instead it is now left with the vortex of an infinite space–time. The infinite cannot be comprehended but experienced.” (MÜNCHOW, 2017, p.43)

Shadow Out of Time apresentados no primeiro capítulo, onde seus personagens são essências e de grande interesse.

Apesar de uma certa exagero na afirmação, acho válida a ideia do personagem lovecraftiano como um espaço em branco. Não pela ausência que esse personagem possui como é destacado por Münchow, mas pelo outro lado que o ensaio propõe, de um espaço em que o conhecimento necessário para o desenvolver da trama ainda será preenchido. Através dessa visão sobre as possibilidades de conhecimento que são encontradas na narrativa investigativa e de descobrimento dos contos, o pesquisador vai ainda além, e desenvolve uma teoria sobre a forma a mitologia de Lovecraft é realmente transgressora enquanto proposta mitológica.

A escrita de HPL fixa a ansiedade do homem que transgridiu e transgride os conceitos tradicionais e conhecidos do mundo em que vive. Onde a humilhação da revolução copernicana provocou raiva e indignação, as descobertas da física moderna pós-einsteiniana podem resultar em ansiedade e medo de viver em um universo indiferente onde o homem é apenas o piscar de olhos insignificante e onde não há deus para salvá-lo. (ibid, p.42)⁷⁶

Apesar da metáfora de transgressão vista na citação acima ser direcionada ao homem, a verdadeira transgressão proposta por Münchow, é no processo de desenvolvimento da mitologia de Lovecraft. Nesse caso, apontando uma paridade entre ciência e religiosidade e uma quebra da importância do humano na mitologia. Em um mundo em que a racionalidade nos permite cada vez menos a crença em uma espiritualidade, Lovecraft propõe uma filosofia pessimista em que os céticos podem acreditar. Ao se afastar das clássicas narrativas mitológicas, sua proposta é transgressora e, paradoxalmente, atrativa.

Na obra de Lovecraft, a esperança religiosa é esmagada pela realidade positiva de seres divinos que nada têm em comum com o deus cristão ou qualquer antigo panteão greco-romano que supostamente seja total ou parcialmente comprometido com o interesse humano. Mas assim é a confiança do homem moderno na razão: a esperança positivista é quebrada quando percebe que a natureza e o cosmos não estão à disposição do homem. Existem forças cósmicas que escapam a compreensão humana. A humanidade é deixada com todos os dados que adquiriu através da pesquisa científica, é deixada com toda a sua arte, deixada com todas as suas religiões, deixada com todo o seu sentido e significado - mas sem sucesso. Sua mitologia não é uma narrativa etiológica que reflete sobre o significado da vida e o significado do homem, mas uma narrativa que elimina qualquer fundamento idealista da vida. (ibid, p.47)⁷⁷

⁷⁶ “HPL’s writing fixates the anxiety of man who transgressed and transgresses the traditional and known concepts of the world he is living in. Where the humiliation of Copernican revolution evoked anger and indignation the findings of modern post–Einsteinian physics might result in anxiety and fear of living in an indifferent universe where man is but the insignificant blink of an eye and where there is no god to save him.” (p.42)

⁷⁷ Graeco–Roman pantheon who are supposed to be either fully or at least partially committed to the human interest. But so is modern man’s confidence in reason: the positivistic hope is shattered when it realizes that nature and the cosmos are not at man’s disposal. There are cosmic forces that elude the human comprehension.

Assim, vejo uma importante relação entre o trabalho de Münchow e o de Ludueña, que apresenta a importância de Lovecraft trazendo a ideia de mito para uma época em que a metafísica foi perdendo seu espaço na filosofia. Em outra perspectiva, o trabalho de Münchow também dialoga com o artigo *Fiction in the Desert of Real* (2007) de Wouter J. Hanegraaf que propõe que existe um modo de pensamento filosófico-teológico-científico formado por todo um arcabouço histórico de religiões, filosofia e ciências na cultura ocidental que ele chama de “Grande Narrativa Polêmica”. Segundo o pesquisador, Lovecraft se aproveita desse arcabouço para despertar um temor já existente no humano ou que o humano já tem propensão a crer.

É desse reservatório do “outro”, no imaginário coletivo da cultura ocidental, e da cultura iluminista, mais em particular, que Lovecraft extraiu seus materiais básicos. Todas as suas histórias ligadas aos mitos de Cthulhu dependem de seu efeito na presença na mente do leitor de obscuras cadeias de associação baseadas na Grande Narrativa Polêmica. Os monstros “indescritíveis” e os rituais em que são venerados e invocados são constantemente referidos como “abominações” e como “blasfemos”, “profanos”, “desconsagrados” ou “sem deus”: termos que não pressupõem nenhuma crença religiosa por parte do autor ou do leitor, mas são eficazes simplesmente porque invocam os sentimentos de horror inspirados por divindades pagãs e seres demoníacos nas mentes da doutrina cristã tradicional. (p.98)⁷⁸

Embora, apresente uma definição bem completa sobre o imaginário coletivo humano que permeia o que nomeia de “Grande Narrativa Polêmica”, desenvolve pouco a parte mais científica e mais racional da formação desse pensamento, procurando uma ênfase maior na parte teológica. Hanegraaff acaba por apontar mais os aspectos religiosos em seu artigo, pois seu intuito final é trazer uma articulação entre diversas formas de pensamento esotéricos e niilistas com Lovecraft. Assim, aponta esse arcabouço teórico já presente na mente da civilização através de sua tradição filosófica greco-romana e teológica judaico cristã.

A Grande Narrativa Polêmica seria quase uma herança de pensamento que nos é inserida e nos molda de forma que nos deixa propícios a aceitar melhor determinadas narrativas. Obviamente, há de se relativizar um pouco o determinismo por trás de tal

Mankind is left with all the data it acquired through scientific research, it is left with all its art, left with all its religions, left with all its sense and meaning — but to no avail. His mythology is not an aetiological narrative that muses on the meaning of life and the significance of man, but a narrative that eliminates any idealistic foundation of life.” (MÜNCHOW, 2017, p.47)

⁷⁸ “It is from this very reservoir of “the other” in the collective imagination of Western culture, and of Enlightenment culture more in particular, that Lovecraft drew his basic materials. All his stories linked to the Cthulhu mythos rely for their effect on the presence in the reader’s mind of obscure chains of association grounded in the Grand Polemical Narrative. The “unspeakable” monsters, and the rituals in which they are venerated and invoked, are constantly referred to as “abominations” and as “blasphemous”, “unholy”, “unhallowed” or “godless”: terms that do not presuppose any religious belief on the part of the author or the reader, but are effective simply because they invoke the feelings of horror inspired by pagan deities and demonic beings in the minds of traditional Christian doctrine.” (HANEGRAAF, 2007, p.98)

definição, pensando, não em termos de “moldes”, e sim de apropriações culturais e intelectuais que nos rodeiam e nos habitam a uma determinada histórias e nos apontam algumas possibilidades interpretativas.

Somos criados e vivenciamos uma sociedade desenvolvida a partir de uma série de processos. Passamos por mudanças tecnológicas, sociais, políticas, culturais, morais, éticas, entre outras, que acabam por criar essa Grande Narrativa Polêmica. Sobretudo, um longo período de desenvolvimento epistêmico que se apropria de uma série de noções filosóficas e quebras de paradigmas trazidos através de séculos de pensamentos e estudos.

Esse pensamento do humano ocidental perpassa por complementos filosóficos eurocêntricos, em sua maioria. O Pessimismo Cósmico lovecraftiano é altamente influenciado por leituras de Schopenhauer e, principalmente, Nietzsche. O próprio escritor possui um ensaio intitulado *Nietzschism and Realism*, o qual aborda o niilismo do filósofo de forma ainda muito amadora, mas já apresentando traços de sua clara influência em sua forma de pensar e em muitas de suas opiniões.

Deve ser lembrado que não há motivo real para esperar nada em particular do ser humano; bem e mal são expedientes locais – ou sua falta – e, de forma alguma, verdades ou leis cósmicas. Nós chamamos algo de “bom” porque promove certa condição humana penosa que costumamos gostar – onde é tão sensível quanto assumir que toda humanidade é uma peste nociva que deveria ser erradicada como ratos ou mosquitos para o bem do planeta ou do universo. Não há valores absolutos em toda cega tragédia da natureza mecanista – nada é ou bom ou mau exceto como julgado por um ponto de vista absurdo.

A única realidade cósmica é o destino estúpido e indevido – automática, imoral, incalculável inevitabilidade.

Como seres humanos, nossa única escala de valores é uma baseada na minimização da agonia de existência. O plano é mais merecedor de louvor quando mais hábilmente promove a criação dos objetos e condições melhor adaptados para diminuir a dor de viver para aqueles mais sensíveis para suas devastações deprimentes.

Esperar o perfeito ajustamento e felicidade é absurdamente não científico e não filosófico. Nós podemos apenas procurar uma mais ou menos trivial mitigação de sofrimento. (LOVECRAFT, p.1)⁷⁹

⁷⁹ “It must be remembered that there is no real reason to expect anything in particular from mankind; good and evil are local expedients – or their lack – and not in any sense cosmic truths or laws. We call a thing “good” because it promotes certain petty human conditions that we happen to like – whereas it is just as sensible to assume that all humanity is a noxious pest which should be eradicated like rats or gnats for the good of the planet or of the universe. There are no absolute values in the whole blind tragedy of mechanistic nature – nothing is either good or bad except as judged from an absurdly limited point of view. The only cosmic reality is mindless, undeviating fate – automatic, unmoral, uncalculating inevitability. As human beings, our only sensible scale of values is one based on the lessening of the agony of existence. That plan is most deserving of praise which most ably fosters the creation of the objects and conditions best adapted to diminish the pain of living for those most sensitive to its depressing ravages. To expect perfect adjustment and happiness is absurdly unscientific and unphilosophical. We can seek only a more or less trivial mitigation of suffering.” (LOVECRAFT, p.1)

Lovecraft não chega a desenvolver bem suas noções do niilismo nietzschiano e sua ideia do que ele chama de realismo. Seu ensaio se resume mais em uma forma de colocar suas opiniões sobre questões sociais e políticas com uma tentativa de justificativa filosófica embasando-o. Em um artigo bem didático intitulado *A superação do niilismo a partir da estética do horror em Lovecraft e Nietzsche* (2016), Fabrício Santiago Almeida aborda essa relação entre Lovecraft e Nietzsche de forma mais desenvolvida do que o próprio escritor de Providence.

Lovecraft chegou a redigir diversas correspondências em que abordou o niilismo, o que o fez desembocar em comentários sócio-políticos e filosóficos de suas cartas. Notoriamente essa visão niilista é influenciada pelo niilismo nietzschiano, o que fica patente em toda sua obra fictícia.

As personagens de Lovecraft são movidas pela angústia criativa que possibilita a transcendência humana e produz a fuga de uma existência inautêntica. (p.372)

A leitura de Almeida me possibilita compreender de forma, indiretamente, o personagem lovecraftiano como um reflexo do humano da época. Talvez mais do que o humano, um reflexo do próprio Lovecraft e sua necessidade de se apoiar em um pessimismo para se colocar como um indiferentista diante de uma complexidade cósmica incompreensível.

Em uma interpretação pessoal que faço dessa questão levantada por Almeida com meus estudos e leituras sobre Lovecraft, acredito que possamos ir além. A angústia do escritor seria a angústia de uma inautenticidade, algo apresentado exaustivamente de forma indireta em seus diversos ensaios em que procura apresentar seus padrões e normas de formas moralistas de se fazer as coisas. A forma “correta” de pensar o mundo, de se apresentar na sociedade, de se portar no dia-a-dia, de se manifestar artisticamente, de produzir literatura, de descrever a sensação de estranho, de produzir medo, de criar histórias interplanetárias, de fazer um verdadeiro conto de horror.

Embora Almeida não aborde esse aspecto mais íntimo das angústias lovecraftianas, vejo a possibilidade de tal interpretação sendo aberta quando aproximamos a obra do escritor com o niilismo nietzschiano não apenas no âmbito da criação do Pessimismo Cósmico, mas também como ferramenta para tentar compreender o próprio autor. A vida pessoal de Lovecraft reflete claramente em sua obra e em todo desenvolvimento de seu complexo universo e perspectiva filosófica.

No entanto, mais do que a simples proximidade entre Lovecraft e Nietzsche pelo prisma do Pessimismo Cósmico, Almeida se debruça na obra de ambos apontando suas

similaridades e diferenças. O niilismo acaba sendo um operador teórico em sua pesquisa que une as singularidades entre ambos e apresenta seus paradoxos.

A partir do ato da criação, seja na representação de deidades como catalisadores de bem estar espiritual ou através da criação artística, as sociedades humanas obtêm uma fuga de sua realidade eminente. Em Lovecraft, todavia, o sujeito encontra a propedêutica da superação do niilismo através de representações mitológicas que exprimem uma natureza bestial pior do que a realidade vivente. O paradoxo em Lovecraft é justamente superar o horror humano através da estética do horror cósmico. Infere-se que a estética do horror nos contos de Lovecraft é, sobretudo, a propedêutica da superação do niilismo, bem como, no princípio criativo da superação da tragicidade humana elaborada por Friedrich Nietzsche.

No entender do filósofo alemão, através de uma análise do mundo helênico, o homem sempre sentiu pavor da existência, e justamente para superar esse medonho sentimento, recorreu aos mitos. (p.372-373)

A superação do niilismo se daria de forma diferente em ambos. Lovecraft cria um panteão de deuses monstruosos e indiferentes apontando nossa fragilidade e nossa irrelevância cósmica. Se ancora em um arcabouço científico e mítico para apresentar um universo pessimista no modernismo. Nietzsche em *O Nascimento da Tragédia* (2007) se apoia em deidades greco-romanas para desenvolver sua teoria por um viés mais ligado a noções de estética, beleza e tragédia. Através do contraste entre Apolo e Dionísio, pela arte, apresentada pela tragédia cênica grega, abandona a concepção metafísica com a superação do humano, a morte de Deus e uma arte que representa uma verdade nunca atingida.

Embora discordando em algum momento, há muita semelhança na concepção de superação do niilismo a partir da estética nas respectivas obras analisadas. Nietzsche, por um lado, recorre à mitologia grega, enquanto Lovecraft cria deidades assombrosas com a intenção de demonstrar a fragilidade humana e o desconforto existencial.

Nesse sentido, o artigo tentou demonstrar uma relação de proximidade entre os conceitos de “tragicidade humana” em Nietzsche e “medo” em Lovecraft. Essas duas noções se apresentam de maneira complexa e ao mesmo tempo intrigante para a superação de um terceiro conceito, a saber, o niilismo. (ALMEIDA, 2016, p.377)

Embora o niilismo na obra de Lovecraft faça referência direta a Nietzsche e o próprio escritor já tenha apresentado seu ensaio sobre o filósofo alemão, seu Pessimismo Cósmico e seu panteão teratológico mítico suscitam as mais variadas propostas epistêmicas. A riqueza da mitologia de Lovecraft é algo amplamente debatido no âmbito acadêmico atualmente e pode ser vista, até de forma, indireta refletida em algumas obras como venho tentando apontar ao longo do trabalho.

Em um âmbito não tão acadêmico e erudito como se propõe, vale a pena lembrar o controverso escritor suíço Erich Von Däniken que ficou muito famoso na década de 1970 por suas teorias sobre a suposta influência extraterrestre na cultura humana desde os tempos pré-

históricos⁸⁰. As alegações do escritor são totalmente rejeitadas pela comunidade científica e sua suposta originalidade ou pioneirismo pode ser alvo de questionamento. A curiosa tese de Jason Colavito *The Cult of Alien Gods: H.P. Lovecraft and Extraterrestrial Pop Culture* (2005) aponta para a influência de Lovecraft na cultura pop, sobretudo em literaturas esotéricas (e, nesse caso, pseudo-científicas) como a de Däniken.

Em território brasileiro, essa curiosa relação entre esses autores também foi explorada pelos pesquisadores Juracy Oliveira e Sergiano Silva em *Great Old Ones e Ancient Astronauts* (2018). O artigo pretende desenvolver essa ligação entre a obra de Lovecraft e a de Däniken, pensando na questão da alteridade e do pós-humano como centrais para sua análise. Com os pontos em comum facilmente demarcados, realça uma diferença essencial na perspectiva de ambos. Enquanto Lovecraft aponta para um viés pessimista através da figura do alienígena como monstro, sendo uma alteridade radical, Däniken aponta para um viés otimista com uma imagem de seus alienígenas como igual à humana.

Lovecraft parece ser um rico material para as mais diversas formas de pesquisa. Com uma criação mitológica tão inspiradora e prolífica para diferentes perspectivas epistêmicas, é interessante perceber as apropriações dos escritos lovecraftianos não são, necessariamente, ligados a própria crença filosófica do autor.

Quando Lovecraft descrevia sua filosofia como “materialismo mecanicista”, seu intuito era negar certos princípios centrais da filosofia idealista ou religiosa; especificamente que qualquer evento pode ocorrer no universo para além das fronteiras das leis naturais (embora todas as leis naturais não sejam conhecidas atualmente e talvez nunca venham a ser); que qualquer substância “imaterial” (como a “alma”) pode existir; e que o universo como um todo progride em direção a qualquer objetivo particular. A recusa de Deus, da alma e da vida após a morte está implícita em todas essas formulações. (JOSHI, 2014, p.157)

Mais recentemente, no Brasil, Erick Felinto apresenta um breve levantamento sobre essa utilização de Lovecraft em *All Hail the Great Cthulhu: a Segunda Vida de H. P. Lovecraft, Filósofo Especulativo e Pós-Humanista* (2015) apontando sua retomada na cultura erudita, principalmente em uma apropriação massiva na filosofia em temas como a metafísica, o pós-humanismo e a complexidade do nosso universo. Aqui, não procuro me aprofundar nos temas desenvolvidos pelos autores, mas apenas demonstrar como a presença de Lovecraft se torna cada vez mais forte no âmbito acadêmico por meio de alguns exemplos.

No entanto, apesar do pesquisador Erick Felinto ser da área da Comunicação, seu artigo foi publicado como capítulo do livro *Eros, Tecnologia, Transhumanismo: Figurações Culturais Contemporâneas* da área da literatura. De fato, nesse espaço, Lovecraft tem sido

⁸⁰ Mais famoso por seu livro *Eram Os Deuses Astronautas?* (2010) abordando o assunto.

amplamente discutido no cenário brasileiro, contando inclusive com uma edição especial da revista *Abusões* da Uerj dedicada ao autor. Não é incomum ver publicações sobre Lovecraft de pesquisadores de comunicação em revistas de literatura. Todavia, quando se trata de teses e dissertações, Lovecraft é ainda mais raro na área de Comunicação. Aparentemente, posso estar publicando a primeira tese de doutorado na área da Comunicação (junto com o pesquisador Lúcio Reis Filho que elabora uma tese sobre a influência da mitologia de Lovecraft no cinema da década de 70 e 80 pela Universidade Anhembi Morumbi). De mestrado, a única dissertação é *O despertar de Cthulhu na cibercultura: as ressignificações do personagem de H. P. Lovecraft realizadas por fãs no facebook* de Gabriela Kurtz, publicada em 2015 na PUC do Rio Grande do Sul.

3.2 Monstros Divinos: Cibercultura e Cultura Pop

O livro de Eugene Thacker, citado anteriormente, curiosamente, se popularizou na cultura pop através das costas de Jay Z no curta *Jay-Z Feat. Beyoncé: Part II - On the Run* (2014). Na pequena história de 4 minutos, o rapper e sua esposa aparecem como uma casal estilo Bonnie e Clyde com a participação especial de atores como Sean Penn, Don Cheadle, Jake Gyllenhaal e Blake Lively. Em uma das cenas, Jay Z usa uma jaqueta de couro preta com título da obra *In the Dust of This Planet* na parte de trás. Embora muitos não percebam a referência contida na imagem, a associação entre a filosofia de Thacker com Lovecraft é mais desconhecida ainda. Assim, uma referência indireta a Lovecraft é vista sem menção alguma ao autor.

Figura 8 - Imagem de JayZ no curta *Jay-Z Feat. Beyoncé: Part II - On the Run* (2014) com o livro de Thacker ao lado para comparação com a frase da jaqueta.



De certa forma, Thacker acaba sendo uma figura muito importante em promover o Pessimismo Cósmico de Lovecraft na cultura pop sob um viés filosófico mais bem delineado. O autor não reproduz um pensamento lovecraftiano, mas se apropria de algumas noções de sua perspectiva para desenvolver uma forma de niilismo cósmico que acaba sendo abraçado em curiosas plataformas. Além da jaqueta de Jay Z, a capa do livro pode também ser vista na New York gallery, em um banner da marcha de *2014 Climate Change* em Nova Iorque.

Diversas roupas passaram a ser fabricadas com a mesma imagem referenciando o livro e o apresentador norte-americano Glenn Beck dedicou 8 minutos em seu show para falar sobre niilismo e eugenia citando Thacker e sua obra para propiciar um discurso de direita conservadora com frases absurdas. O filósofo não endossa tal perspectiva política em momento algum em sua teoria e o uso que o apresentador norte-americano faz é extremamente equivocado se aproximando até mais de algumas visões supremacistas que o próprio Lovecraft possuía do que de *In the Dust of This Planet*⁸¹.

No entanto, uma das formas mais famosas de divulgação da filosofia de Thacker acabou sendo através do enigmático e perturbado detetive Rust Cohle. Na primeira temporada da série *True Detective* (2014-), após se auto-proclamar um pessimista, o protagonista vivido por Matthew McConaughey explica que:

Somos criaturas que não deveriam existir pela lei natural. Somos coisas que trabalham sob a ilusão de termos um eu, uma secreção de experiência sensorial e de sentimentos programados, com total segurança de que somos todos alguém, quando, na verdade, todo mundo é ninguém. (TRUE DETECTIVE, 2014)⁸²

O criador e roteirista da série Nic Pizzolatto cita o livro de Thacker como uma grande referência para tal perspectiva filosófica. A frase se aproxima muito do Pessimismo Cósmico de Lovecraft realçando sua profunda apropriação na cultura contemporânea. Embora *In the Dust of this Planet* seja importante para esses e alguns outros casos da visão lovecraftiana surgindo nos mais diversos meios, ela não é a única forma como esse interessante fenômeno se dá.

A densidade pela qual o Pessimismo Cósmico se aprofunda em nossa cultura não pode ser medida. Entretanto, sua massiva apropriação pelos mais diversos meios é cada vez mais visível. Um trabalho de mapeamento de toda influência lovecraftiana na cultura pop seria interessante, porém, provavelmente impossível. As apropriações diretas de seus contos em

⁸¹ Para mais detalhes ver: <http://www.critical-theory.com/how-a-book-on-nihilism-ended-up-on-jay-zs-back-and-glenn-becks-show/>

⁸² “We are creatures that should not exist by natural law. We are things that labor under the illusion of having a self, a secretion of sensory experience and feeling programmed with total assurance that we are each somebody when in fact everybody is nobody.” (TRUE DETECTIVE, 2014)

outros meios já seria uma tarefa homérica, visto que ainda não foi feita de forma mais ampla, apenas em um ou alguns meios mais definidos. As apropriações indiretas e referências do autor são inúmeras e há um delicado limite entre uma real relação ou uma ponte que nosso cérebro traça entre diferentes obras. Esse limite é cruzado com frequência quando se trata de Lovecraft.

Aqui irei procurar levantar algumas evidências mais claras de Lovecraft na cultura pop e sua interessante relação com a cibercultura, além de procurar articular alguns temas ciberculturais com o escritor. A grande porta de entrada para esse processo se dá através de sua mitologia. O paradoxo da atração de seu Pessimismo Cósmico, seu panteão teratológico habitando a cultura pop e sua relação com a tecnologia como propiciadora de abrir portas para novos mundos.

Sua mitologia ignora o aspecto básico do mito que essencialmente funciona como um modelo explicativo do mundo. Não existe nem uma criação nem uma *in illo tempore* de onde o mundo se origina, nem existe uma perspectiva escatológica. Mas, não obstante, seu trabalho não é “não uma mitologia”, pois todo o seu propósito é facilitar a explicação materialista. As histórias de Lovecraft consolam a mente materialista ou até mesmo a mente niilista. Eles funcionam como a afirmação narrativa de um modo de pensamento não religioso ou não espiritual. Quando a humanidade re-experimenta o medo primordial na forma de uma tecnologia (que pode causar aniquilação em massa ou mesmo global) e realizações científicas (que simplesmente não podem ser negadas) surge a necessidade do mito. (MÜNCHOW, 2017, p.48)⁸³

A proposta lovecraftiana não obedece as regras científicas ou mitológicas de forma rigorosa, e sim percorre um caminho próprio, traçando essa relação em seus contos de horror. Seu Pessimismo Cósmico transita entre paradoxos e dicotomias nos apresentando noções religiosas em uma perspectiva filosófica com base em proposições astrológicas, ufológicas, teratológicas e tecnológicas. Essa relação entre religião e tecnologia tornou-se algo mais comum com o tempo. Atualmente, a cultura contemporânea encontra-se mais permeada por essa relação através de seus processos midiáticos.

Após o longo processo de secularização que afastou a figura do divino do núcleo narrativo da cultura ocidental, a emergência das tecnologias midiáticas (em especial as tecnologias digitais) abriram um novo espaço em que os antigos deuses e valores religiosos poderiam habitar. Erick Felinto dedica seu livro *A Religião das Máquinas* (2005) a pensar o

⁸³ “His mythology ignores the basic aspect of the myth that essentially works as an explanatory model of the world. There is neither a creation or an *in illo tempore* whence the world originates, nor is there an eschatological prospect. But nonetheless his work is not ‘not a mythology’ for its whole purpose is to facilitate the materialistic account. Lovecraft’s stories console the materialistic or even the nihilistic mind. They function as the narrative affirmation of a non-religious or non-spiritual mode of thought. When mankind re-experiences primal fear in the form of a technology (that may cause mass or even global annihilation) and scientific achievements (that simply cannot be denied) the need for myth arises.” (MÜNCHOW, 2017, p.48)

imaginário da cibercultura, em diversos ensaios que destacam a presença de uma nova “mitologia digital” surgindo na internet.

A abundância de metáforas, comparações, argumentos e analogias de origem religiosa nos discursos promotores da cibercultura denuncia o pacto que ali se trava entre uma certa espécie de ciência (tecnociência) e uma certa forma de religiosidade (tecnognóstica). O próprio fato de que o discurso sobre tais tecnologias esteja dominado pelo paradigma metafórico é indicativo de uma sobreposição do imaginário ao racional. (p.94)

Enquanto o tema da religião perde sua força nos horizontes da ciência ou da filosofia, os ambientes midiáticos contemporâneos abrem suas portas para esse tipo de estudo. Lovecraft propõe em sua literatura essa volta, essa articulação entre noções mitológicas e científicas, o divino e o mundano, a metafísica e a filosofia. Através de sua apropriação no âmbito acadêmico, como analisado anteriormente, torna-se um importante personagem para algumas propostas epistemológicas. Por outro lado, atua também como uma figura de extrema proliferação nos mais diversos meios de comunicação e nos presenteia com suas figuras monstruosas do horror na cibercultura. Seu Pessimismo Cósmico encontra um fértil terreno nos meios digitais e no cinema (o qual será melhor abordado mais a frente).

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 (em especial o monstro Cthulhu) 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. (KURTZ, 2016, p.3)

O Pessimismo Cósmico do autor se ancora em nossa cultura e traz consigo suas criações. As deidades, monstros e objetos lovecraftianos encontram um terreno cada vez maior no audiovisual. Contudo, apesar de haver um foco em analisar essa apropriação do escritor no cinema mais a frente, irei abrir um espaço aqui para fazer uma rápida referência sobre esse fenômeno em alguns outros meios. Lovecraft acaba sendo uma figura que aparece com frequência nos mais diversos locais através de suas criações e perspectiva filosófica.

O ambiente digital contemporâneo é permeado por referências lovecraftianas em grande escala. A abundância de suas criações nas mais diversas plataformas imaginadas na internet, aponta para um crescimento da popularidade do autor nos mais variados nichos. Agora, não mais apenas um marco do Horror, Lovecraft passa a ser uma figura de extrema proliferação na cultura pop.

A internet permite um uso das criações lovecraftianas de formas variadas e as Redes Sociais se apropriam de suas figuras de forma massiva. Lovecraft passa a ser cibercultural. Sua

mitologia e seu Pessimismo Cósmico são inspirações para diversas produções de conteúdo e compartilhamento na cultura digital.

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. (ibid, 2015, p.13)

No entanto, acredito que Lovecraft não seja apenas apropriado pela Cibercultura, vejo suas criações versando com algumas propostas teóricas que são vistas nos estudos ciberculturais. Passando rapidamente por alguns autores importantes para a área, o primeiro caso a ser pensado seria o famoso livro *Cibercultura* (1999), de Pierre Lévy. Entretanto, sua proposta promove um otimismo exacerbado demais para seu utilizado perto da visão pessimista de Lovecraft.

O famoso pensador da cultura digital Manuel Castells possui um foco maior no âmbito político, destacando o poder dos meios – mais visivelmente em seu livro *O Poder da Comunicação* (2013). Embora possamos ensaiar o uso de seu pensamento para abordar a potência da apropriação e disseminação das criações lovecraftianas, acho a visão de Donna Haraway mais interessante aqui e me permite uma abordagem menos pragmática e, talvez, mais complexa e abstrata. “Quando a tecnologia atua sobre o corpo, nosso horror mescla-se, sempre, com uma intensa fascinação.” (KUNZRU, 2009, p.19)

Haraway promove uma interessante perspectiva de que somos todos ciborgues. Estamos imersos em um mundo protético, onde não há mais humanos que não dialoguem com a tecnologia de forma que se mantenham apenas “humanos”. Nossa alimetação é suplementada, produzida com variadas técnicas que se utilizam das mais complexas tecnologias, nosso cotidiano está imerso no uso de ferramentas e utensílios e vivências que nos tornam ciborgues. “Não existe nada mais que seja simplesmente “puro” em qualquer dos lados da linha de “divisão”: a ciência, a tecnologia, a natureza puras; o puramente social, o puramente político, o puramente cultural.” (TADEU, 2009, p.11)

O *Manifesto Ciborgue* (2009) de Donna Haraway apresenta um interessante ensaio sobre essa perspectiva da autora. No entanto, sua visão carrega uma forte carga política sobre uma ideia de igualdade e liberdade. “Este ensaio é um esforço para construir um mito político, pleno de ironia, que seja fiel ao feminismo, ao socialismo e ao materialismo.” (p.35) A autora declara que o ciborgue é “[...] um organismo cibernético, um híbrido de máquina e organismo, uma criatura de realidade social e também uma criatura de ficção.” (p.36)

Com a proposta de que somos todos ciborgues, a clássica argumentação patriarcal que diferencia homem e mulher de forma hierárquica por um viés biológico é posta em cheque. Haraway se apropria da noção da cibercultura para promover uma epistemologia da liberdade, onde a diferenciação entre o modelo branco, europeu, heterossexual, machista, cis como predominante em um jogo de poder se esvai diante de uma igualdade cibernética. Esse aspecto mais político da autora se afasta do pensamento supremacista e purista de Lovecraft, no entanto, sua proposta de derrubar fronteiras é ampla e abarca noções em comum com o escritor de Providence.

Haraway promove uma união entre humano, animal e máquina, contestando dicotomias clássicas. Lovecraft também o faz ao associar ciência e mitologia e, assim como a teórica, coloca em cheque a noção de subjetividade humana e a fronteira entre físico e não-físico. A diferença essencial entre ambas as perspectivas é sua utilização política. Enquanto a pensadora desenvolve seu conceito para propor uma nova visão de mundo, de igualdade, o escritor aponta para um pessimismo de um universo indiferente com algumas referências indiretas (e outras bem diretas) de supremacia racial, branca, heteronormativa, anglicana e machista.

A relação entre Haraway e Lovecraft é curiosa. Me parece que quase se aproximam para, em seguida separar-se novamente. O pensamento do *Manifesto Ciborgue* com o Pessimismo Cósmico e a mitologia lovecraftiana se unem em alguns momentos, para tomar rumos diferentes. Em um curioso ensaio, a teórica chega até a utilizar o famoso Cthulhu, deidade criada pelo escritor, para levantar suas questões. *Antropocene, Capitolocene, Plantationocene, Chthulucene: Making Kin* é um artigo de 2015 em que desenvolve uma articulação sobre períodos da humanidade com preocupações ambientais e populacionais, destacando a importância de se criar relações de parentesco com os demais, ao invés da incessante necessidade reprodutiva humana. Os termos utilizados são todos explicados cuidadosamente, e Haraway defende a diferença entre seu chthulucene e o monstro lovecraftiano arduamente.

Também insisto que precisamos de um nome para as dinâmicas e contínuas *sym-chthonic* forças e poderes dos quais as pessoas fazem parte, dentro das quais a continuidade está em jogo. Talvez, mas apenas talvez, e apenas com intenso empenho e trabalho colaborativo e brincadeira com outros terranos, o florescimento para ricos conjuntos multiespecíficos que incluam pessoas será possível. Estou chamando tudo isso de Chthulucene – passado, presente e futuro. Estes espaços de tempo reais e possíveis não são nomeados devido ao monstro misógino do pesadelo racial do escritor SF H. P. Lovecraft, Cthulhu (note a diferença ortográfica), mas sim devido aos diversos poderes e forças tentaculares em toda a terra e coisas do coletivo com nomes como Naga, Gaia, Tangaroa (explosão de *water-full Papa*), Terra, Haniyasu-hime, Mulher Aranha, Pachamama, Oya, Gorgo, Corvo, A'akuluujjusi, e

muitos mais. “Meu” Chthulucene, mesmo sobrecarregado com seus problemáticos tentáculos gregos, emaranha uma miríade de temporalidades e espacialidades e uma miríade de entidades não-montagens intra-ativas – incluindo o mais-que-humano, outro-que-humano, inumano e humano-ashumus. Mesmo renderizado em um texto em inglês americano como este, Naga, Gaia, Tangaroa, Medusa, Mulher Aranha e todos os seus parentes são alguns dos muitos milhares de nomes próprios de uma veia de SF que Lovecraft não poderia ter imaginado ou abraçado – nomeadamente, as teias de fabulação especulativa, feminismo especulativo, ficção científica e fatos científicos. Importa quais histórias contam histórias, quais conceitos pensam conceitos. Matematicamente, visualmente e narrativamente, importa quais figuras figuram figuras, quais sistemas sistematizam os sistemas. (p.160)⁸⁴

Haraway reconhece uma similaridade entre seu *chthulucene* com a herança da Ficção Científica em que ela e Lovecraft perpassam, todavia destaca seu conceito da criação lovecraftiana. Seu ensaio procura pensar em possibilidades de criar laços e tecer relações que não sejam genealógicas ou ancestrais. Uma ancestralidade comum a todos os humanos, um parentesco que une todos os seres, criado pelas próprias associações de afeto e união. De fato, seu pensamento não dialoga com o Pessimismo Cósmico ou com a visão supremacista do escritor, apesar da similaridade do termo que utiliza.

Haraway parece estar em uma constante relação de proximidade e diferença extrema com Lovecraft. Ainda no âmbito da Cibercultura, encontro nas propostas de pensadores como Bruno Latour e Gilbert Simondon perspectivas que também se aproximam de alguma forma com o escritor de Providence. Embora ambos sejam sociólogos, suas teorias acabaram por exercer uma forte influência nos estudos ciberculturais.

Em *Reagregando o Social* (2012) Latour apresenta sua Teoria Ator-Rede que permite ver qualquer fenômeno em sua complexidade por meio de um pensamento em rede⁸⁵ em que os objetos passam a ter uma importância maior. Simondon, embora não seja creditado, parece

⁸⁴ “I also insist that we need a name for the dynamic ongoing sym-chthonic forces and powers of which people are a part, within which ongoingness is at stake. Maybe, but only maybe, and only with intense commitment and collaborative work and play with other terrans, flourishing for rich multispecies assemblages that include people will be possible. I am calling all this the Chthulucene – past, present, and to come. These real and possible timespaces are not named after SF writer H. P. Lovecraft’s misogynist racial-nightmare monster Cthulhu (note spelling difference), but rather after the diverse earth-wide tentacular powers and forces and collected things with names like Naga, Gaia, Tangaroa (burst from water-full Papa), Terra, Haniyasu-hime, Spider Woman, Pachamama, Oya, Gorgo, Raven, A’akuluujjusi, and many many more. “My” Chthulucene, even burdened with its problematic Greek-ish tendrils, entangles myriad temporalities and spatialities and myriad intra-active entities-inassemblages – including the more-than-human, other-than-human, inhuman, and human-ashumus. Even rendered in an American English-language text like this one, Naga, Gaia, Tangaroa, Medusa, Spider Woman, and all their kin are some of the many thousand names proper to a vein of SF that Lovecraft could not have imagined or embraced – namely, the webs of speculative fabulation, speculative feminism, science fiction, and scientific fact. It matters which stories tell stories, which concepts think concepts. Mathematically, visually, and narratively, it matters which figures figure figures, which systems systematize systems.” (p.160)

⁸⁵ Vale destacar que embora a Teoria Ator-Rede seja uma ideia de Latour, a sociologia já trabalhava o conceito de rede focando nas relações sociais e no indivíduo desde a década de 1950 com autores como Barnes, Mitchell e outros, até a chamada “Escola de Nova York” na década de 1990. Para mais detalhes ver: ENNE (2004); MITCHELL (1974); MISCHE (2011).

ser uma clara inspiração para Latour ao mostrar a relação intrínseca entre natureza, homem e técnica. Sua ideia de individualização, presente em *Do Modo de Existência dos Objetos Técnicos* (1980)⁸⁶ aponta para o processo pelo qual uma coisa se individualiza de um fundo comum. Ou seja, o indivíduo nunca pode estar congelado, pois nele há forças individualizantes e transindividualizantes criando um conflito energético⁸⁷. Já no título do livro de Simondon é evidenciado o protagonismo dos objetos técnicos na cultura, posição que, posteriormente, vemos Latour adotando com suas propostas metodológicas.

Lovecraft, assim como Latour e Simondon, mostra a complexidade do universo ao nos fazer atentar para a nossa insignificância diante dele e destaca a importância dos objetos em seus contos (nesse caso, podemos apontar as criações de grimórios diversos, sendo o *Necronomicon* o mais famoso, como os exemplos mais óbvios). Entretanto, irei desenvolver mais adiante a complexidade do universo de Lovecraft de forma mais densa através de outras perspectivas além da teoria ator-rede de Latour.

Atualmente, o Cthulhu Mythos se encontra espalhado por nossa cultura das mais diversas formas. Muito se deve ao profano *Necronomicon*, criado pelo autor, e que, além de utilizado em diversas outras histórias como um livro proibido capaz de despertar o mal, é tratado por alguns como um artefato que realmente existe⁸⁸. Na Universidade de Tromsø, na Noruega, consta uma tradução do *Necronomicon* feita por Petrus de Dacia e que foi lançada em 1994, contudo, listado como “Indisponível”. Assim como a Universidade da Califórnia de Berkeley e a Universidade de Yale já contaram com uma ficha catalográfica apontando o livro em suas bibliotecas durante um tempo. Há um boato de uma existência de uma cópia na Universidade de Harvard (que dialoga com o relato do escritor que afirmava existir apenas cinco cópias autênticas no mundo sendo uma em Harvard, uma na Universidade de Buenos Aires, uma no British Museum, uma na Biblioteca Nacional de Paris e uma na fictícia Mikatonic Univeristy). Além disso, o *Necronomicon* é referenciado exaustivamente em um âmbito do ocultismo com longos debates sobre sua existência e diversas versões escritas por outros autores.

Como é sabido, muitos leitores ao longo dos anos se recusaram a acreditar que o *Necronomicon* foi inventado por Lovecraft, insistindo em vez disso que ele deve ter revelado verdades ocultas sob o disfarce de ficção; outros usaram e ampliaram tais

⁸⁶ SIMONDON, Gilbert. *On the Mode of Existence of Technical Objects*. (1980).

⁸⁷ O artigo *Os conceitos de Simondon como Fundamentos para o Design* de Jorge Lucio de Campos e Filipe Chagas serve como uma boa leitura inicial ou auxiliar uma melhor compreensão das ideias de Simondon.

⁸⁸ Sites brasileiros como o “Jornal da Ciência” e “Para os Curiosos” apontam, através de um mesmo texto, a real existência do artefato.

<http://www.jornalciencia.com/necronomicon-o-livro-mais-perigoso-da-humanidade-foi-finalmente-revelado/>
<https://www.paraoscuriosos.com/a3260/o-necronomicon-o-livro-mais-perigoso-da-humanidade-foi-revelado>

crenças criando mistificações intencionais (por exemplo, publicando resenhas de livros do *Necronomicon*); e ao longo dos anos, um número incrível de *Necronomicons* foi escrito e publicado. (HANEGRAAF, 2007, p.94)⁸⁹

É importante destacar aqui, rapidamente, que o *Necronomicon* não é o único texto profano inventado por Lovecraft, ou mesmo encontrado em suas obras. O escritor também criou o *Pnakotic Manuscript*, *R'lyeh Text*, *Black Tome of Alsophocus*, *Book of Dzan* e *Dhol Chants*. Em seu trabalho colaborativo, incentivava seus amigos a fazer o mesmo, assim, Clark Ashton Smith cria o *Book of Eibon*, Robert E. Howard o *Unaussprechlichen Kulten*, August Derleth o *Cultes des Goules* e Robert Bloch os *De Vermis Mysteriis* e *Black Rites of Luveh-Keraphf*. Não raramente, vemos esses outros livros sendo referenciados nas histórias lovecraftianas, ou os outros autores se apropriando de seus tratados em suas próprias histórias.

Além do *Necronomicon*, vemos diversas apropriações de sua mitologia para contar histórias (ou até criar jogos) se utilizando de suas entidades malignas. O trabalho de Gabriela Kurtz, já citado acima, faz um breve levantamento das aparições de sua mais famosa divindade, o monstro Cthulhu, no Facebook. Em sua publicação mais recente, *O Culto de Cthulhu na Cibercultura: as ressignificações do conto de H. P. Lovecraft no Facebook* (2017), descobriu que até aquele momento havia:

[...] mais de 100 páginas ligadas à palavra-chave Cthulhu no Facebook - na com maior audiência, 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. (p.442)

Cthulhu possui uma popularidade incrível aparecendo em diversas imagens em forma de brincadeira, reelaborações e tentativas de reproduções fiéis. Dentre elas, vale destacar rapidamente as ocorridas normalmente durante eleições presidenciais americanas: “Cthulhu para presidente: por que escolher o menos mal?”⁹⁰

Outros autores também se apropriaram de Lovecraft e criaram suas próprias obras dialogando com seu complexo universo e seu Pessimismo Cósmico. Não pretendo mencionar aqui todos os escritores que desenvolveram obras a partir do Cthulhu Mythos ou investigar a complexa fan-fiction lovecraftiana que por si só já seria material para uma outra pesquisa. Destaco apenas, rapidamente, a relação aqui entre ele e dois autores em específico: Jorge Luis

⁸⁹ “As is well known, many readers over the years have refused to believe that the *Necronomicon* was invented by Lovecraft, insisting instead that he must have been revealing occult truths under the guise of fiction; others have played upon and amplified such beliefs by creating intentional mystifications (for example by publishing book reviews of the *Necronomicon*); and over the years, quite an amazing number of *Necronomicons* have been written and published.” (p.94)

⁹⁰ “Cthulhu for president: why vote for lesser evil?”

Borges, por ser um exemplo latino-americano e por sua enorme erudição, que o destaca como um personagem de grande repercussão no cenário literário internacional e Luis Fernando Verissimo, por ser um exemplo brasileiro de grande fama e reconhecimento.

Borges foi um admirador de Lovecraft e dedica um de seus contos, intitulado *There are more things* (2009), publicado originalmente em 1975, à memória do próprio. O motivo se torna cada vez mais óbvio ao adentrarmos uma história totalmente lovecraftiana, tanto no enredo quanto na construção e narrativa e até no estilo da escrita. O Pessimismo Cósmico, sobretudo, se torna presente com extrema força na história parecendo até uma história do próprio Lovecraft.

De fato, a ideia de Borges é essa. O escritor argentino se coloca na pele do próprio Lovecraft para escrever esse conto e procura assumir sua personalidade. Não se apropria apenas da mitologia lovecraftiana e de seu Pessimismo Cósmico, mas também de sua pessoa. A ideia de Borges não é apenas escrever um conto em homenagem ao escritor, mas escrever um conto como se fosse o próprio.

A pesquisadora Rosângela Fachel Medeiros propõe em seu artigo *Borges leitor de Lovecraft* (2008) analisar essa relação entre os dois autores. O trabalho procura diversas sutilezas nas obras de Lovecraft e Borges, apontando suas convergências, versando, nem sempre, com o conto *There are more things*. Inicialmente, começa apontando para a relevância lovecraftiana e sua popularidade em território argentino, para pensar na apropriação de seus textos por Borges.

É interessante destacar que as primeiras traduções para o espanhol de textos de Lovecraft foram realizadas na Argentina, na década de quarenta, com a publicação de dois livros que continham textos do autor pela editora Molino. Em 1957, a editora Minotauro publica a antologia chamada *El color que cayó del cielo*. Porém o título em inglês, “There are more things”, leva a crer que Borges tenha lido Lovecraft no idioma original e não em tradução, além de denunciar outra idiosincrasia do autor estadunidense, seu apreço pela cultura inglesa, “the literary detective will have no trouble finding clues pointing to Lovecraft’s lifelong Anglophilia; it surface even in his preference for English modes of spelling” (BLOCH, 1982, p.5), utilizando para tanto a memória de um trecho famoso do mais ilustre autor inglês, Shakespeare. Deve-se enfatizar que também Borges, em sua formação como leitor foi em grande parte dominado pela literatura inglesa: “O certo é que me criei num jardim, atrás duma grade com lanças, e numa biblioteca de ilimitados livros ingleses (MONEGAL, 1987, p.21).” (MEDEIROS, 2008, p.3)

Segundo a pesquisadora, Borges teria lido Lovecraft na língua original, apesar das inúmeras traduções que seus textos possuíam em território argentino. Com uma formação impecável e uma leitura fluente na língua, Borges possuía extrema facilidade de leitura em inglês. Contava com extremo apreço por versões na língua original, e atração por literatura inglesa (e nesse caso, norte-americana). O título *There are more things* não ser em espanhol

seria o maior indicativo dessa forma como a obra lovecraftiana teria sido lida pelo escritor argentino.

A pesquisadora destaca que Borges era um profundo entendedor e apreciador de Lovecraft. “Nos parágrafos que lhe dedicou no capítulo “Novela policial, “Science Fiction” y el lejano oeste”, Borges demonstra conhecer não apenas a obra de Lovecraft, como suas leituras e também sua biografia, revelando assim sua leitura da Lovecraft.” (ibid, p.2)

Medeiros também reforça a ideia de que *There are more things* é escrito como um conto póstumo de Lovecraft. Em seguida, aponta Poe como um importante nome ligando ambos os autores. Segundo sua análise, a maior interseção entre as leituras de Borges e Lovecraft sobre a obra de Poe centram-se sobre as descrições e utilizações das casas e moradas diversas de forma extremamente rica e detalhada e assombrada. As casas nos contos de Lovecraft e a de *There are more things* serevem como exemplo para sua hipótese. Contudo, ainda segundo a autora, Borges se interessa pelos contos de mistério e crime, os contos policiais e detetivescos, enquanto Lovecraft tem um apreço maior pelas histórias de horror de Poe.

Assim, o Lovecraft de Borges não é um mero imitador e/ou plagiador de Poe, mas instaura um diálogo intertextual com seu texto. Escrevendo com a memória de Lovecraft, Borges joga com a relação existente entre ele e Poe, mediados pela interferência de sua presença e de sua leitura. Enquanto em Poe existem combinações de objetos naturais capazes de influenciar o narrador, gerando a sensação inexplicável que lhe angustia; para o narrador borgeano todas as coisas que formam o universo são impossíveis. Ou seja, a casa para o narrador de Poe, apesar de comum e simples cria sensações angustiantes; enquanto o narrador borgeano reconhece a estranheza da casa, sua fealdade, mas a aceita sem inquietação, pois, para ele, o impossível compõe o universo. (ibid, p.8-9)

Assim, a pesquisadora traça uma linha de articulação entre três autores e suas obras. Mas Poe acaba por ocupar apenas um espaço no artigo enquanto a centralidade continua sendo os outros dois escritores. Mesmo apontando suas convergências, Medeiros destaca que enquanto Lovecraft procura descrições complexas de seres que são absurdamente estranhos e medonhos para nós, Borges apenas dá pistas da dificuldade de compreender e descrever seu monstro:

O narrador de Borges não se empenha em descrever, por não compreender, e não compreendendo é como se não visse. Ele insinua mais do que revela e o máximo que nos apresenta é seu pensamento de que há na casa um habitante de “monstruosa anatomia” (BORGES, s.d., p.258). O narrador dá alguns sinais, mas deixa que o leitor imagine como é este ser misterioso. (ibid, p.12)

Borges ficaria mais nas insinuações da presença de seu monstro. A própria linguagem dos escritores é diferente e cada estilo comporta melhor uma forma específica de desenvolver

seus contos. O escritor argentino possui uma inteligência e sagacidade particular com um dom de não revelar e procurar confundir seu leitor, enquanto Lovecraft possui uma escrita verborrágica e repleta de adjetivações confusas e exageradas.

Outro fator que os escritores possuem em comum é a extrema erudição e uma enorme bagagem literária. Porém, apesar disso, suas carreiras e textos tomaram rumos diferentes. Talvez esse seja um dos motivos que torna *There are more things* tão único, suas características lovecraftianas e borgeanas em uma só história.

Diferente de todos que buscaram escrever ao estilo de Lovecraft, Borges reconfigura a escritura do estadunidense, não tentando imita-lo, mas deixando que sua memória seja responsável pela obra. É a essa memória que Borges dedica seu conto, como também aos resquícios deixados por Lovecraft e ao diálogo que ele realizou com outros escritores. Diálogo que Borges pontua, retoma e amplia com a sua leitura-escritura. E é neste jogo entre memória e esquecimento que ele realiza o conto póstumo. No fluir da memória, que carrega em si traços marcantes de Poe aos quais Borges adiciona a sua memória literária, que se aproxima e se afasta da de Lovecraft. Neste constante aproximar e afastar configura-se o espaço intervalar no qual se realiza a escritura do conto. Borges resgata a obra de Lovecraft, revitalizando a tradição de sua escritura. Ao invés de uma simples recuperação de elementos e temas recorrentes na obra do escritor, ele consegue articulá-los sem medo de infiltrar sua própria presença na tessitura do conto. Sendo Lovecraft, sem deixar de ser Borges, e, o mais incrível, sendo presença estranha em seu próprio conto, ou melhor, no conto póstumo do Outro. (ibid, p.16-17)

A proposta de Borges é diferente das demais apropriações da filosofia e mitologia de Lovecraft nos mais variados meios. O escritor argentino abre mão de diversas criações clássicas e reconfigura o Pessimismo Cósmico ao seu gosto. Foge ao estilo do escritor de Providence e assina o conto com seu próprio toque. A estética lovecraftiana serve a escrita e ambiência borgeana. Sua ousadia, o leva além. Não é uma utilização das criações de Lovecraft, é uma utilização do próprio.

Borges não utiliza as criações de Lovecraft para fazer um conto imitando-o. Utiliza o próprio escritor para fazer um conto com o Pessimismo Cósmico. Lovecraft torna-se refém de Borges que o utiliza em um de seus jogos literários para fazer um conto póstumo com uma estética borgeana. Não uma simples apropriação lovecraftiana, mas mais do que isso, uma apropriação da alma do escritor de Providence no corpo do Borges, onde, quem dita o ritmo, a forma e o estilo da escrita é o próprio argentino.

There are more things é mais do que uma apropriação lovecraftiana, mais do que um conto póstumo de escritor de Providence. É um complexo jogo que traz até Poe para o bel-prazer de Borges. O escritor argentino usa ambos seus ídolos da forma como quer e produz seu conto do seu jeito e com sua marca para assinar com o nome de Lovecraft. Sequestra o

que precisa e faz uma história com o Pessimismo Cósmico com uma assinatura falsa e ao mesmo tempo verdadeira. Afinal, quem é o autor?

Borges parece gostar de terminar seus contos confundindo seus leitores. *There are more things* parece apontar para esse lado. A autoria complexa do conto lovecraftiano de Borges, escrito por Lovecraft. Ao final da história, percebemos a marca de ambos, inclusive de Poe, que não é referenciado diretamente na obra.

Assim, a articulação entre os dois é bem interessante. Não apenas através de *There are more things*. Toda obra borgeana possui uma relação com os escritores que o inspiram. Além de serem contos com diversas camadas de sentidos, a serem desveladas cuidadosamente. Suas criações não dialogam diretamente com a filosofia e mitologia lovecraftiana, mas ambos sentem uma necessidade de criar uma certa ambiência de desconforto em seus contos. Enquanto Lovecraft produz esse desconforto através do Horror e do medo, Borges utiliza o caminho da erudição e dos jogos e mistérios, com uma obra quase lúdica e extremamente complexa.

O escritor argentino possui uma obra bem peculiar e digna de uma leitura mais cuidadosa. Seus labirintos, jogos de palavras e mistérios são apenas parte de uma ampla literatura extremamente erudita e complexa. Talvez ambos os gênios se admirassem mutuamente se seus caminhos houvessem se encontrado não fosse o tempo e a geografia os separando. Assim, sabemos que a paixão de Borges foi unilateral, mas, ao escrever um texto como se fosse Lovecraft, inserindo a si mesmo, ambos se encontram. “Dentro do conto, Borges aparece como Outro, um reflexo de sua própria obra na obra alheia, magistralmente ludibriador, sua presença se manifesta como um dos diversos textos presentes à tessitura da narrativa.” (ibid, p.14)

O diálogo entre Lovecraft e Borges acaba se complexificando a maneira como o escritor argentino gosta, prestando uma bela homenagem ao escritor de Providence. “Como leitor, que joga com o autor e com o texto, Borges entra na obra de Lovecraft, recuperando e rearticulando topos recorrentes na obra do estadunidense, aclimatando-a e marcando no texto a sua presença.” (ibid, p.14) Talvez *There are more things* sirva como um portal (ao clássico estilo lovecraftiano) que permite uma dimensão em que finalmente se encontrem.

Enquanto Borges surge de forma complexa, Luis Fernando Verissimo vai por um caminho mais simples. Na verdade, o homenageado de Verissimo é o próprio Borges em seu livro *Borges e os orangutangos eternos* (2000), escrito como se fosse uma carta para o argentino. Seu narrador e protagonista, Vogelstein conhece Borges em um congresso de especialistas em Poe onde se unem para resolver o mistério do assassinato de um dos

membros do encontro. Entretanto, conhecendo a admiração de Borges por Lovecraft, cria o personagem Oliver Johnson que possui a tese de que tanto Lovecraft quanto Poe não foram escritores de ficção, e sim autores ou profetas que revelaram uma verdade oculta sobre o mundo em que vivemos influenciados pelas estranhas entidades do Cthulhu Mythos (vale destacar que essa teoria é corriqueira entre admiradores da obra de Lovecraft).

De certa forma, apesar da simplicidade do livro de Verissimo, ele parece ser o articulador final dos três autores: H. P. Lovecraft, Edgar Allan Poe e Jorge Luis Borges. A história nos apresenta três autores enigmáticos que parecem sempre saber algo a mais. Borges na investigação detetivesca com o protagonista se tornam os protagonistas de Lovecraft e Poe, contudo não ficam loucos e sim desenvolvem a amizade que Verissimo gostaria de ter desenvolvido com seus ídolos literários. Enquanto a menção a Lovecraft e Poe, os coloca em uma posição profética, de pessoas que sabem de coisas proibidas a respeito do universo, os escritores parecem saber que “*there are more things*”. Conhecem o mundo verdadeiro, adentraram no Pessimismo Cósmico e seus paradoxos e nos mostram uma parte do resultado.

4 DARK ROOMS

Lovecraft desenvolve uma mitologia complexa e uma densa perspectiva filosófica que se espalham massivamente por diversos âmbitos da nossa cultura. Diante de tais dimensões que suas narrativas apresentam, vale pensar em como esses diálogos intermediáticos ocorrem. Nesse caso, me volto novamente ao cinema, para abordar aqui especificamente o diálogo que sua obra e o Pessimismo Cósmico tem com o meio.

A ideia não é apenas fazer apenas um levantamento das adaptações de suas histórias para o cinema, mas também apontar elementos lovecraftianos em diversos filmes e a influencia que seus Pessimismo Cósmico tem no cinema. Atualmente, o fenômeno de apropriação de sua literatura se encontra mais forte, principalmente diante de um momento em que cada vez mais filmes estão sendo feitos. A necessidade de grandes investimentos e grandes indústrias por trás da criação fílmica está sendo substituída por uma realidade em que a facilidade de produção se destaca⁹¹.

Assim, não procuro fazer um mapeamento de todas suas transposições cinematográficas, e sim, alguns casos que julgo mais pertinente, sobretudo de um período inicial de apropriações de seus contos em que sua relevância ainda não era reconhecida e a produção de um filme ainda era mais complexa e custosa. Ao tratar da influência de elementos lovecraftianos e do Pessimismo Cósmico, procuro demonstrar alguns importantes casos ao longo da história e levantar um processo que se torna crescente atualmente, apontando seu diálogo com algumas obras, principalmente, desde a década de 1990.

Atualmente, filmes baseados em contos lovecraftianos ou com elementos lovecraftianos ou que fazem referência ao Pessimismo Cósmico têm até lugares de destaque em festivais sobre o escritor como o *H. P. Lovecraft Film Festival* e o *CthulhuCon*. Apresentando filmes que dialogam de diversas formas com esse universo, o surgimento desses locais especializados em Lovecraft se deve não apenas a demanda pelo autor, mas

⁹¹ Embora não sejam exemplos de filmes extremamente fáceis de produzir, com pouco custo e pouca propaganda, a entrega do Oscar de 2014 (ocorrida em Março de 2015) foi marcada por uma enorme quantidade de filmes independentes entre os concorrentes à melhor filme (*Birdman*, *Grande Hotel Budapeste*, *Boyhood*, *A Teoria de Tudo*, *O Jogo da Imitação*, *Whiplash* e *Selma*) sendo apenas *Sniper Americano* um filme feito por um grande estúdio (Warner Bros).

Ainda reforçando tal ideia, uma série de filmes feitos com um custo realmente baixo nos últimos anos acabou por lançar grande diretores. Podemos pegar como exemplo *El Mariachi* (1992) de Robert Rodriguez; *O Balconista* (1994) de Kevin Smith e *Following* (1998) de Christopher Nolan. Outros diversos filmes de baixo orçamento também povoam o cinema com mais frequência a cada dia que passa, todavia não iremos nos ater ao assunto citando aqui filmes mais desconhecidos e/ou de menos repercussão.

também a um fenômeno próprio do universo cinematográfica como aponta Dudley Andrew (2014) em seu estudo sobre uma geografia da produção, distribuição e exibição de filmes:

Desde a Segunda Guerra Mundial, os desenvolvimentos do cinema foram mais bem rastreados pelos diversos festivais de cinema que visam revelar novas tendências. Os próprios festivais de cinema sofreram mutações ao longo das décadas, repetindo os mapas em transformação aos quais tenho feito referência, eles não só se multiplicaram, mas sua função mudou. De 1945 a 1970, eles eram internacionais: Cannes e Veneza projetavam filmes escolhidos por cada nação para representá-la, como nos Jogos Olímpicos. Mas, em 1971, os programadores de festivais começaram a escolher seus próprios filmes, percorrendo o mundo à procura de algo novo ou surpreendente. Os festivais eram cosmopolitas, como cidades-estados. Por volta de 1988, com a verba de Hubert Bals para Roterdã e com o programa de desenvolvimento de roteiros de Sundance, os festivais começaram a isolar ou fomentar tendências que se espalharam. Eles consideram sua missão como transnacional e local. E agora, neste novo milênio, eles parecem conectores numa rede global.

Há milhares de festivais hoje. Eles servem cada vez mais como semicondutores pelos quais os filmes passam como elétrons através de treliças de átomos carregadas, sendo aplicados no processo. Os festivais atraem o pessoal da indústria e jornalistas de todas as nações que fazem “*networking*” para produzir ou comercializar filmes na esperança de que se torne “viral” ou que domine repentinamente as telas por todos os lados. (p.39-40)

Assim, há uma possibilidade das produções que dialogam com o universo de Lovecraft chegarem aos seus fãs. No Brasil, há uma dificuldade ainda um pouco maior, apesar das salas de cinema nacionais dedicarem a maior parte de seu espaço à produções norte-americanas. “Na América Latina, os filmes de Hollywood ocupam em torno de 85% do tempo de exibição, até mesmo em nações que recuperaram na década de 90 sua produção nacional, como o México, Brasil e Argentina.” (CESÁRIO, 2008, p.367)

Apesar do cenário nacional ser ocupado, majoritariamente pelo cinema hollywoodiano, as produções lovecraftianas costumam figurar em um espaço mais de nicho, de difícil acesso para o público brasileiro. Já em alguns outros países (principalmente na Europa) esse se torna um pouco mais acessível devido a maior popularidade do autor e um maior investimento em exibição de variedades fílmicas mais específicas. Nos Estados Unidos encontramos a maior abundância, não apenas por ser a terra natal do escritor, mas também pela sua massiva indústria filmográfica em termos de produção, distribuição, exibição e até em fazer downloads ou criar festivais.

Temos uma interessante gama de filmes lovecraftianos atualmente. Desde obras baseadas em seus contos, até pequenas referências, utilização de alguns elementos de sua mitologia e/ou do seu Pessimismo Cósmico. Todavia, é interessante perceber que, mesmo após mais de 60 anos de transposições cinematográficas, Lovecraft continua figurando entre um nicho mais específico de produções. Aqui, irei problematizar o porquê de sua relação com

o cinema ocorrer em um âmbito tão marcado pela cultura *trash* e por filmes B, enquanto faço um levantamento de alguns casos que julgo serem mais interessantes e pertinentes para minha pesquisa. O recorte é mais focado em produções norte-americanas (ou do mainstream cinematográfico norte-americano). O levantamento fílmico procura traduzir o cenário contemporâneo de apropriações indiretas e demonstrar com o escritor começou a surgir na indústria cinematográfica de forma direta. Depois, irei apresentar algumas listas de produções lovecraftianas de algumas importantes fontes e uma lista de todos os filmes que cito relacionadas de forma mais organizada.

4.1 Lovecraft no Cinema

Para pensarmos nessa relação estabelecida entre a mitologia lovecraftiana e seu Pessimismo Cósmico dialogando com outras mídias, é importante apontar o fenômeno da *Cauda Longa* (ANDERSON, 2006) como um facilitador do crescimento produção de produtos considerados de nicho. Indicando uma mudança no perfil de consumo, produtos que serviam a um público mais restrito ganham um espaço maior no mercado. A tal cauda seria o gráfico que aponta normalmente para uma enorme demanda para material de maior repercussão comercial (nesse caso, os *blockbusters*) decaindo até o zero para produtos menores, que não teriam demanda alguma. Com uma mudança econômica, maior facilidade de produção e de consumo, esse gráfico deixa de decair ao zero e se estica em sua ponta (a metáfora da Cauda Longa), possibilitando que determinados produtos possuam um mercado maior a ser explorado.

Além do mais, o aprimoramento tecnológico possibilita uma ampliação do mercado cinematográfico em termos de qualidade e quantidade. “A introdução das tecnologias digitais facilitou imensamente os processos do cinema industrial e massivo, ao mesmo tempo em que ampliou possibilidades estéticas e abriu novos caminhos aos realizadores independentes.” (FELINTO, 2006, p.414)

Lovecraft é um autor cujo impacto sempre se deu em um âmbito mais de nicho. Apesar do interessante paradoxo de seu massivo consumo indireto em nossa cultura, seus contos, de uma forma geral, não atingiram uma popularidade mais expressiva. Suas apropriações cinematográficas possuem um público fiel, porém pequeno. Dessa forma, a Cauda Longa permite que haja um maior acervo de filmes lovecraftianos com uma produção de películas para os interessados no autor.

Não irei me aprofundar muito no fator econômico ou na perspectiva mais pragmática de seu consumo e demanda, assim, uma rápida menção aqui já é o suficiente para analisar uma parte mais importante do processo para mim: o diálogo intermediático em seu aspecto mais gramatical, focando mais na parte de linguagem e conteúdo. O livro de Jay Bolter e Richard Grusin *Remediation: Understanding New Media* reforça a inspiração McLuhaniana de que as novas mídias trazem elementos (não só em sua gramática e linguagem como também nos produtos) de mídias anteriores – com esse subtítulo, os autores prestam homenagem ao mais famoso livro do teórico canadense, *Understanding Media* traduzido como *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem* (2007). Em *Estendendo McLuhan: da Aldeia à Teia Global* (2011) de Vinícius Andrade Pereira, o autor destaca “[...] um meio porta um outro meio no seu interior, como maneira de se apresentar e se traduzir para um usuário” (p.142). Ao discutir a relação entre ambas as obras nos itens 7.2 e 7.3.4 do capítulo 7, Pereira refere-se mais à questão gramatical, entretanto uma parte da obra de Bolter e Grusin é destinada aos conteúdos, tomando como exemplo uma onda de transposições fílmicas de obras de Jane Austin já a partir da década de 90.

Dessa forma, como um suporte teórico inicial para pensar em algumas transposições cinematográficas lovecraftianas, é fácil perceber que tais diálogos são algo extremamente comum entre todas as mídias, sobretudo o cinema. Todavia, o processo não é simples como aparenta. A própria mudança de suporte já traz por si só um problema de adequação que faz com que algumas alterações sejam necessárias.

A *Linguagem Cinematográfica*, muito bem detalhada por Marcel Martin (2011) em seu livro, apresenta uma série de técnicas que constituem uma gramática ou, uma espécie de padrão que o cinema apresenta. Assim, como uma “forma de contar histórias” contando com uma narrativa mais linear e de fácil compreensão que se consolida, surgem também estudos sobre técnicas e interpretações de filmes dominam a área⁹². Os primeiros teóricos do cinema eram também realizadores, o que contribui, desde seu começo, com uma forte ligação entre teoria e prática nesse meio⁹³. As experimentações técnicas que se padronizavam em uma gramática cinematográfica eram acompanhadas teoricamente e desenvolviam novas formas de se utilizar do cinema. “Partindo dessas operações linguísticas, teóricos tentaram escrever gramáticas cinematográficas, parecidas com as que se fazem para as línguas”. (BERNARDET, 1985, p.37-38)

⁹² O livro *Film Theory* (2000) de Robert Stam procura fazer um levantamento das diversas teorias cinematográficas ao longo da história do cinema.

⁹³ Para mais detalhes, ver CASSETTI, 1999.

O padrão empregado por Hollywood em seu período clássico⁹⁴ trazia uma linguagem que, por meio de algumas evoluções, apresentava uma forma de se fazer filmes que perdura até o presente. Com o passar do tempo, absorve alguns traços característicos de diversas obras que surgem como revolucionárias ou contra-culturais (sobretudo do mercado europeu), apresentando novas possibilidades estéticas ou narrativas e/outras experimentações, bastante diversas da tipicamente americana; porém, sempre mantendo alguns traços característicos que se encontram dentro de uma adequação do padrão americano e, funcionando em uma lógica industrial.

Apesar de todas as experimentações e inovações que a linguagem cinematográfica clássica atravessa, sua lógica permanece sendo voltada para uma grande indústria de produção e faturamento. O cinema é uma arte que, apesar de seu amadurecimento e legitimação em cânones mais eruditos, intelectuais e de uma conceituação mais filosófica, sempre permaneceu sendo uma grande arte das massas.

Ora, o cinema, apesar de todas as renovações, os aspectos, as crises, nunca mudou no fato de se dirigir à multidão. Ele continua se estruturando em torno da partilha instaurada no anos 1920 entre cinema de ensaio ou cinema de autor e cinema de massa, industrial e de diversão – mas sempre com a ambição de juntar os dois, já que não pode reconciliá-los. (AUMONT, 2008, p.94)

Assim, em uma lógica cinematográfica industrial, uma forma narrativa muito similar à literária acaba predominando como linguagem desde seus primórdios. Em um etapa descrita como uma espécie de domesticação do cinema no livro *O Primeiro Cinema: Espetáculo, Narração, Domesticação* (2005), Flávia Cesarino Costa aponta para o processo de adequação ocorrido no início de seu desenvolvimento como meio que atraía mais espectadores e se preocupava em atrair também um grupo de maior poder aquisitivo. Afim de oferecer uma familiaridade maior ao público as histórias já mais conhecidas tornam-se uma importante fonte de material fílmico. Entre eles, os livros e as paixões de cristos eram os preferidos.

A relação entre literatura e cinema é intrínseca desde os primórdios do meio. O diálogo entre ambos se dá não apenas em termos de uso de uma linguagem narrativa similar, mas também em diversas instâncias gramaticais e estruturais mais complexas. Acima de tudo, o processo de adaptação de diversos livros para filmes tornou-se, desde cedo, uma das principais formas de produção audiovisual.

A vantagem que o processo de adaptação (ou transposição) possui inicialmente é uma proximidade entre os meios em seu composto narrativo. O autor Brian McFarlane em seu

⁹⁴ Para mais detalhes, ver GEADA, 1998.

livro *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation* (1996) destaca que o grande sucesso do cinema se deve em parte à sua proximidade com o livro, sua capacidade narrativa.

Em uma perspectiva histórica, a adequação da linguagem cinematográfica se desenvolve a partir da apropriação de diversos meios, sobretudo de elementos da linguagem literária e cênica. E o processo de transposição de material literário acaba sendo um fonte essencial para filmes. O que parece, aparentemente, facilitar a apropriação direta de Lovecraft, acaba por se tornar mais um interessante paradoxo a seu respeito. A própria ideia de linguagem já pode ser um fator importante aqui. A linguagem que Lovecraft utiliza em seus escritos é bem complexa e de difícil compreensão. Acabamos vendo muitos elementos lovecraftianos e até seu Pessimismo Cósmico no cinema surgindo através de narrativas que não são escritas pelo próprio autor.

O fato é que, com a relativa escassez e da mediocridade comum de "projeção" de Lovecraft em pequenas e grandes telas, os críticos têm se visto aptos a desfiar uma série de obstáculos a toda a representação intermediática, qualquer ilustração interpretativa (o que implica um elemento de explicação ou de realce) para qualquer representação visual ("inteligente", se pode-se dizer isso, correndo o risco de desviar o idioma cinematográfico) do trabalho em causa. A primeira dificuldade reside na primazia da atmosfera sobre a ação governativa de muitas histórias do mestre de Providence: passividade e impotência generalizada de protagonistas (acadêmicos, cientistas e outros estudiosos, principalmente) contra a irrupção ou a incursão monstruosa é, sem dúvida, um dos muitos sintomas, e o autor parece ter sempre duvidado de suas próprias habilidades na *escrita de ação*. (MET, 2017, p.4)⁹⁵

A citação acima é de um interessante artigo do francês Philippe Met. *Lovecraft tel qu'en outsider le cinéma le change* apresenta uma interessante pesquisa sobre Lovecraft no cinema e discute as questões que dificultam suas transposições, assim como aponta alguns filmes que parecem ter conseguido se utilizar da narrativa lovecraftiana ou que se adequam de alguns elementos de seu universo de forma mais eficiente. O foco da pesquisa de Met não é de um mapeamento do autor no cinema e sim, questionar algumas peculiaridades desse processo de transposição fílmica e nos atentar para algumas referências mais obscuras como um intrigante leque de filmes de horror italianos ou outros apontamentos já mais conhecidos.

Seus contos acabam sempre sofrendo ao menos algumas alterações ao serem transpostos. Sua escrita é complicada e possui diversos fatores que dificultam suas histórias

⁹⁵ "Il n'en demeure pas moins que, devant la relative paucité et l'ordinaire médiocrité de la "projection" de Lovecraft sur petit et grand écrans, les critiques ont cru bon d'égrener une kyrielle d'entraves à toute représentation intermédiaire, à toute illustration interprétative (ce qui implique une part d'explicitation ou de mise en lumière), à toute figuration visuelle ("intelligente", s'il se peut dire, au risque de détourner l'idiome cinématographique) de l'œuvre concernée. Une première difficulté résiderait dans le primat de l'atmosphère sur l'action présidant à maint récit du maître de Providence: la passivité et l'impuissance généralisées des protagonistes (universitaires, savants et autres érudits, pour la plupart) face à l'irruption ou à l'incursion monstrueuse en constituant assurément l'un des multiples symptômes, et l'auteur le premier semble avoir toujours douté de ses propres capacités en matière d'*action writing*." (MET, 2017, p.4)

serem vistas de forma bem desenvolvida no cinema. Met destaca características de Lovecraft que dificultam suas transposições em produções de maior destaque no cinema.

Outras armadilhas prontamente apontadas, pelo menos na perspectiva do chamado cinema "mainstream" (onde a narrativa serve, de alguma maneira, como uma superfície de contato dominante dentro do processo adaptativo): a brevidade da maioria das novelas em questão (daí a necessidade de uma latência ou, como muitas vezes vemos, de uma hibridização, isto é, de empréstimos de vários textos); a virtual ausência de personagens femininas (e, portanto, de um eixo romântico ou erótico); um substrato ideológico pouco recomendável (As adaptações cinematográficas têm o cuidado de expurgar as narrativas originais de pressupostos xenófobos ou indícios racistas que, muitas vezes, as corrompem, sendo esta a dificuldade principal); o panteão teratológico, as construções ciclópicas, a geometria não-euclidiana e ameaça sideral (incluindo em seu avatar "indifferentist"), o que exigiria um orçamento em "efeitos especiais" como consequência (textos iniciais do autor, com tendência ao gótico ou Poe, escapariam, no entanto, em grande parte a tal restrição).

Ainda mais fundamentalmente, a questão da transcrição icônica, neste caso fílmica, da visão (ou visões) lovecraftianas, teria que ser considerada, menos por causa de qualquer propósito metafísico do que medir ao mesmo tempo de uma posição anti-idealista (no sentido estritamente filosófico, isto é, ao contrário de uma concepção que traz a existência de volta à ideia ou pensamento) e de um relacionamento complexo, se não paradoxal, para a linguagem. Em relação a este último ponto, sabemos que a hipótese lovecraftiana é oximórica com base no excesso e obstrução, frontalidade e indireção, bolhas e lacunas, barrocas e inefáveis. (p.4-5)⁹⁶

De forma um pouco mais simplista, Mitchell em seu *The Complete H. P. Lovecraft Filmography* (2001) aponta como principais dificuldades para se adaptar Lovecraft para o cinema como: (1) dinheiro: suas criações e descrições possuem uma grandeza e complexidade que necessitaria de um forte investimento financeiro para se desenvolver suas cidade ciclopeanas, templos e labirintos, geometria não-euclidiana e seres monstruosos; (2) tecnologia: no passado, mesmo com um forte orçamento, recriar a mitologia lovecraftiana era muito difícil mediante as possibilidades tecnológicas, atualmente, o processo é um pouco mais fácil, entretanto fica a mercê de um alto investimento; (3) a complexidade de sua narrativa e de sua mitologia; (4) ausência de personagens femininos; (5) protagonistas muito

⁹⁶ "Autres écueils volontiers pointés, tout au moins dans la perspective d'un cinéma disons "mainstream" (où le récit sert, en quelque façon, de surface de contact prépondérante au sein du procès adaptatif): la brièveté de la plupart des nouvelles en question (d'où la nécessité soit d'un délayage, soit, comme on le voit assez fréquemment, d'une hybridation, c'est-à-dire d'emprunts à divers textes); la quasi-absence de personnages féminins (et donc d'axe romantique ou érotique); un substrat idéologique peu recommandable (les adaptations cinématographiques ont soin d'expurger les récits originaux des présupposés xénophobes ou des relents racistes qui, bien souvent, les entachent, tout en en étant, c'est bien là la difficulté, partie prenante); le panthéon tératologique, les constructions cyclopéennes, la géométrie non-euclidienne et la menace sidérale (y compris sous son avatar "indifférentiste"), qui exigeraient un budget "effets spéciaux" conséquent (les textes précoces de l'auteur, tendance gothique ou poésque, échappant, en revanche, largement à une telle contrainte). Plus foncièrement encore, resterait à considérer la question de la transcription iconique, en l'occurrence fílmique, de la vision (ou des visions) lovecraftienne(s), moins en raison d'un quelconque dessein métaphysique qu'à la mesure à la fois d'une position anti-idéaliste (au sens strictement philosophique, c'est-à-dire à l'inverse d'une conception ramenant l'existence à l'idée ou à la pensée) et d'un rapport complexe, sinon paradoxal, au langage. Concernant ce dernier point, on sait que l'hypothèse lovecraftienne est à base oxymorique d'excès et d'obstruction, de frontalité et d'indirection, de boursoufflure et de lacunaire, de baroque et d'ineffable." (p.4-5)

intelectuais e cerebrais, normalmente muito solitários e de difícil identificação com o público; (6) suas histórias costumam se passar nas décadas de 20 e 30, o que também colabora para uma distância e maior dificuldade de identificação com o público.

Apesar das questões de Mitchell serem importantes, o autor parece subestimar a linguagem cinematográfica, atribuindo mais o insucesso da adaptabilidade de Lovecraft para o cinema às complexidade de sua escrita do que ao fracasso dos diretores, roteiristas e produtores. Embora haja reais impecilhos que a escrita lovecraftiana enfrenta para ser transposta para o cinema, não acredito em um total insucesso do processo, que já apresentou algumas obras bem interessantes. Por outro lado, não podemos negar a culpa dos envolvidos na produção dos filmes – sejam eles diretores, roteiristas, produtores ou qualquer pessoa que faça parte do processo – de não apresentarem resultados satisfatórios em alguns casos com uma justificativa de inadaptabilidade da história.

No entanto, não pretendo apontar culpados ou levantar detalhadamente obras que obtiveram sucesso ou não em seu processo de trazer o universo lovecraftiano para o cinema. Assim, irei tentar compreender um pouco mais da suposta “inadaptabilidade” do escritor. E procurar identificar formas que sejam mais interessantes de apresentar sua obra nas telas. De fato, parece que uma procura por uma “fidelidade” maior na transposição acaba por dificultar o processo. Todavia, a ideia de fidelidade é, inevitavelmente, problemática quando tratamos do diálogo intermediário de qualquer meio.

Problemas como a diferença da linguagem dos meios sempre surgem para complicar o processo. Assim, não à toa, o conceito de fidelidade torna-se inválido como ferramenta de análise. Até o próprio termo adaptação é problemático, pois leva em conta a ideia de adaptar algo de um meio a outro, permitindo uma falsa cobrança por fidelidade de uma obra para com a outra. A ideia de transposição acaba ganhando mais terreno por trazer melhor a ideia de transpor uma linguagem e procurar ferramentas para apresentar o produto dentro da própria gramática do meio em que está sendo utilizado.

Além do mais, a apropriação de qualquer obra é bem pessoal, implicando no fato de que um filme baseado em um livro jamais será fiel ao livro pois não se trata de uma versão cinematográfica da história e sim uma versão cinematográfica da visão de um realizador que se impactou com uma história de uma forma e procura passá-la através de seu toque pessoal.

Assim, mesmo que o próprio Lovecraft estivesse vivo e resolvesse fazer uma versão cinematográfica de alguma de suas histórias, iria se deparar com o problema da diferença de linguagem entre o audiovisual e o escrito. Mesmo compreendendo a linguagem fílmica de forma maestral, ainda há diferenças essenciais na forma narrativa de ambos.

O processo ainda torna-se mais complicado devido a forma que sua escrita se dá. Muitos elementos de seus contos funcionam magistralmente no papel mas encontram maior dificuldade nas telas. De certo, a simplicidade narrativa do cinema mais *mainstream* não dialoga muito com a complexidade descritiva que Lovecraft apresenta. Suas características narrativas e estilísticas dificultam suas transposições. Se considerarmos as noções da narrativa do cinema clássico hollywoodiano desenvolvidas por David Bordwell percebemos que as necessidades fílmicas acabam não acordando com os contos lovecraftianos.

Por fim, não podemos subestimar o papel da agilidade do ritmo no filme clássico. Vários realizadores já chamaram a atenção para a necessidade de desenvolver a ação tão rapidamente que o público não tenha tempo de refletir – ou de entediarse. É tarefa da narração clássica convidar à formulação de hipóteses altamente prováveis e exclusivas e então confirmá-las, mantendo ao mesmo tempo a diversidade no desenvolvimento concreto da ação.

O sistema clássico não é simplório. Devemos lembrar que, em condições normais de exibição, o nível de compreensão do espectador é absolutamente controlado. A construção de hipóteses prováveis, exclusivas e orientadas para o suspense é uma maneira de ajustar a dramaturgia às exigências da situação de fruição. O espectador não necessita reportar-se às sequências mais antigas do filme, porque suas expectativas estão direcionadas para o futuro. A exposição preliminar rapidamente estabelece os *schemata*, e a natureza “tudo ou nada” da maioria das hipóteses possibilita uma assimilação imediata das informações. A redundância mantém a atenção sobre o problema atual, ainda que uma sutil ausência de redundâncias possa permitir a ocorrência de pequenas surpresas posteriormente. (p.298)

A dificuldade de se adaptar Lovecraft faz com que seus contos transitem em um universo mais trash do cinema. Embora não seja meu intuito inicial apontar todos os traços e características do que significa tal termo, é necessário pautar, ao menos, uma tentativa de definição inicial para facilitar a compreensão. Em seu famoso ensaio *‘Trashing’ the academy: taste, excess, and an emerging politics of cinematic style* (1995), Jeffrey Sconce insere o *trash* em seu conceito de *Paracinema*, que atribui a filmes que fogem de um padrão *mainstream*.

“Ao cultivar um contra-cinema da escória de filmes de exploração, os fãs paracinemáticos, assim como a academia, situam-se explicitamente em oposição ao cinema de Hollywood e à cultura mainstream norte-americana que ele representa.” (p.381)⁹⁷

É importante destacar que, como o próprio autor conclui mais a frente em seu trabalho, esse caráter que foge do padrão *mainstream* hollywoodiano, não possui um aspecto mais transgressor ou de contra-cultura por questões artísticas, mas, normalmente, por questões orçamentárias ou pela própria falta de qualidade cinematográfica dos envolvidos na produção (como o famoso caso do diretor Ed Wood). “Esses filmes se desviam do classicismo de

⁹⁷ “In cultivating a counter-cinema from the dregs of exploitation films, paracinematic fans, like the academy, explicitly situate themselves in opposition to Hollywood cinema and the mainstream US culture it represents.” (p.381)

Hollywood, não necessariamente pela intencionalidade artística, mas pelos efeitos da pobreza material e da inaptidão técnica.” (p.385)⁹⁸

Sconce segue seu ensaio discutindo a entrada do cinema trash nos meios acadêmicos e aborda o seu público, destacando-o como maioritariamente composto de “homens, brancos, classe-média e educados na perspectiva cinematográfica”⁹⁹. Um público que tem acesso à “alta cultura” e que, seguindo o estudo de Peterson e Kern (1996)¹⁰⁰, seria de consumidores omnívoros, isto é transitam entre a “cultura de massa” e a “cultura erudita”, sem se ater exatamente à um determinado segmento.

Curiosamente, embora os estudos apontados acima sejam da década de 1990 e relatem mudanças no consumo iniciando depois da Segunda Guerra Mundial (Peterson e Kern) ou mais recente (Sconce), Lovecraft se encaixa nas características descritas pelos autores e, de fato, era um consumidor de ambas as culturas, embora no seu caso seja, mais especificamente, na literatura e não no cinema.

Os pesquisadores da Max Planck Institute for Empirical Aesthetics, de Frankfurt, Keyvan Sarkhosh e Winifried Menninghaus apresentaram o recente trabalho *Enjoying trash films: Underlying features, viewing stances and experimental response dimensions* (2016) em que procuram identificar apreciadores do trash e seus modos de consumo, assim como conceituar o termo, a partir de seu público. Assim, costuma abarcar uma ampla gama de tipos de filmes que fogem dos padrões mainstream como: filmes de baratos ou de baixo orçamento (a palavra *cheap* foi a mais recorrente entre as 342 pessoas que os participaram da pesquisa¹⁰¹); *exploitation* (sexo e violência) e filmes ruins (filmes objetivamente ruins com diversos problemas e que saem do padrão típico hollywoodiano), mas também como divertido e como possuindo um valor transgressor e positivo que desvia do cinema mainstream.

Talvez a linguagem de Lovecraft, suas criações e suas narrativas estejam destinadas a apropriações para o cinema trash, visto que é um terreno em que algumas das estranhezas que o autor apresenta poderiam se adaptar melhor. “A narrativa de ficção tradicional tende a girar em torno de conflitos de uma série de personagens com os quais o leitor deve se identificar e

⁹⁸ “These films deviate from Hollywood classicism not necessarily by artistic intentionality, but by the effects of material poverty and technical ineptitude.” (p.385)

⁹⁹ “[...] embodies primarily a male, white, middle-class, and 'educated' perspective on the cinema.” (p.375)

¹⁰⁰ A tese dos autores é de houve uma mudança que transformou os consumidores da “alta cultura” (antes vistos como elitistas que queriam diferenciar seus gostos do povo em geral) em consumidores “omnívoros”, ou seja, que consomem produtos da “cultura de massa” e da “cultura erudita”. Para mais detalhes ver: Peterson; Kern. *Changing Highbrow Taste: From Snob to Omnivore*. (1996).

¹⁰¹ A pesquisa de Sarkhosh e Menninghaus contou com 372 pessoas (com apenas 342 sendo aproveitados no final devido à 30 entrevistados terem suas respostas descartadas por não promoverem credibilidade ou por qualquer motivo que pudesse enfraquecer o recorte da pesquisa.

outro grupo de personagens que se apresentam como infames ou indignos de <<viveram felizes para sempre>>.” (ALLEN; GOMERY, 1995. p.69)¹⁰²

Assim, um padrão de final feliz para os protagonistas e um final em que os vilões “pagam por seus pecados” é algo institucionalizado na narrativa cinematográfica. Siegfried Kracauer pauta sobre a tarefa do diretor em construir os filmes no modelo cinematográfico clássico – o qual o autor criticava por sua distancia com a realidade e falta de comprometimento social e político – como:

Quem preside é o diretor. Possui a difícil tarefa de dar ao material de imagens aquela unidade que está na bela desordem como a própria vida que a vida deve à arte. Ele se fecha na sala de projeção privada com os rolos de filme e os projeta repetidamente. Passam sob o crivo, são emendados um no outro, cortados e legendados. Até que, finalmente, do enorme caos brota um pequeno todo. Um drama social, um evento histórico, um destino de mulher. Em geral o final é feliz: as nuvens de vidro formam-se e dissipam-se. Acredita-se nas quatro paredes. Tudo é natureza garantida. (2009, p.310)

Os escritos de Lovecraft não possuem *happy ending*, seus contos são pequenos em sua maioria e seu fio narrativo poderia ficar monótono no cinema. Suas criações, que são assustadoras através de sua escrita, tendem a ficar mais toscas em imagens. Obviamente não pretendo tomar como uma regra definitiva ou desenvolver uma equação matemática (Lovecraft + cinema = filmes trash), contudo é inevitável perceber que a maioria de suas adaptações se enquadra nesse padrão. Por outro lado, o autor traz uma mitologia que é altamente consumida em nossa cultura contemporânea de forma indireta e uma perspectiva filosófica que aparece com frequência em alguns filmes.

Antes de prosseguir mais nesse assunto, é necessário explicitar aqui o que significa apropriações indiretas. Como já visto, anteriormente, o autor desenvolve um universo com uma complexa mitologia e desenvolve diversos elementos que acabam sendo reutilizados e resignificados em nossa cultura. Nomes, objetos e seres lovecraftianos povoam o imaginário contemporâneo, em alguns casos, até de forma imperceptível. As rebuscadas e incomprensíveis descrições de monstros encontradas em suas páginas ocupam cada vez mais outras obras com diferentes nomes e sem indicação do escritor como fonte inspiradora. O seu Pessimismo Cósmico é visto cada vez mais como uma espinha dorsal de diversas tramas narrativas.

Não tenho como objetivo acusar diversos produtos de plágio ou apontar dedos para criadores que não deram crédito ao escritor, até por saber que possíveis inspirações se dão em

¹⁰² “La narrativa de ficción tradicional suele girar en torno a conflictos entre una serie de personajes con los que el lector debe identificarse y otro grupo de personajes que se nos presentan como infames o indignos del <<vivieron felices por siempre jamás>>.” (ALLEN; GOMERY, 1995. p.69)

um plano inconsciente. Meu foco aqui é, na verdade, observar como as criações de Lovecraft e seu Pessimismo Cósmico apoderam-se cada vez mais de nosso imaginário, chegando por diferentes vias ao cinema. O estranho mundo que o escritor criou encontra inúmeras portas para se perpetuar em diversos filmes além da tradicional adaptação de seus contos.

Meu levantamento filmográfico será desenvolvido a partir de um estudo de alguns autores que propõe tal análise com meu próprio olhar sobre o cinema lovecraftiano. Dessa forma, pretendo ter como pano de fundo algumas importantes bibliografias para me possibilitar alcançar algumas articulações. No entanto, minha proposta é trazer a minha versão desse assunto, o que irá me possibilitar não incluir algumas obras apontadas por alguns pesquisadores e trazer outras que não são encontradas em outras fontes.

As obras não serão apresentadas em ordem cronológica necessariamente ou respeitando qualquer processo de sistematização metodológica. Minha proposta é de apresentar um processo de escrita calcado em uma experiência pessoal. Assim, os filmes mencionados ao longo da tese surgirão de forma talvez um pouco caótica para olhos que procurem uma maior organização textual.

Duas leituras de extrema importância para essa pesquisa são os livros *The Complete H. P. Lovecraft Filmography* (2001) de Charles P. Mitchell e *The Lurker in the Lobby: A guide to the cinema of H. P. Lovecraft* (2006) de Andrew Migliore e John Stryzik. As obras possuem um interessante contraste, sendo totalmente diferentes, tanto em respeito a algumas análises feitas a alguns filmes quanto em relação a metodologia empregada. Enquanto o trabalho de Mitchell é mais acadêmico, Migliore e Stryzik apresentam um livro mais amador nesse quesito, focando mais na parte cinematográfica e técnica com entrevistas e bastidores de algumas produções.

Mitchell é um acadêmico que fez suas pesquisas em bibliotecas, apresentando um sistema claro de análise que torna-se muitas vezes muito esquemático. Determina sua metodologia de separação filmográfica de películas influenciadas ou adaptadas da obra de Lovecraft por categorias que quantificam o grau de utilização de material lovecraftiano. Chega, em alguns momentos a procurar apresentar porcentagens aproximadas de grau de fidelidade em alguns filmes, procurando alcançar um rigor científico numérico para seu livro. Acredito que essa decisão acaba colocando seu método tão bem delineado inicialmente em uma posição delicada quando algo que não pode ser quantificado acaba sendo quantificado sem qualquer demonstração de validação ou caminho pelo qual tal procedimento foi feito. Apesar dessas questões, *The Complete H. P. Lovecraft Filmography* é um detalhado material de levantamento cinematográfico que apresenta importantes dados sobre o autor e sobre

diversos filmes que versam com seu universo. O autor identifica 68 títulos que se enquadram em seus rigorosos parâmetros de análise, sendo 33 deles, parte de sua lista primária e os outros compondo uma lista secundária de obras lovecraftianas.

Andrew Migliore é o criador do site *Beyond Books* que possibilitou o surgimento do *Lurker Films*, *Arkham Bazar* e *H. P. Lovecraft Film Festival*. John Strysik já trabalhou nos bastidores das quatro temporadas de *Tales from the Darkside* e escreveu o roteiro de *Deathbed*, produzido por Stuart Gordon. Assim, *The Lurker in the Lobby* surge. Através dessa parceria de dois apaixonados por Lovecraft que possuem fácil acesso a diversos personagens da indústria cinematográfica. O livro conta com um levantamento não muito acadêmico mas compensa com entrevistas de John Carpenter, Jeffrey Combs, Roger Corman, Guillermo Del Toro, Stuart Gordon, Daniel Haller, Dan O'Bannon, Brian Yuzna, entre outros. Além disso, traz informações importantes informações diretas dos realizadores dos filmes.

Enquanto Mitchell procura atestar para um grau de análise imparcial, seu envolvimento com o autor e preferência por determinados filmes que propõe analisar fica claro em diversos momentos, o que de forma alguma desmerece seu trabalho – pelo contrário, ao meu ver, acaba sendo um dos pontos mais fortes da obra. Por outro lado, Migliore e Strysik deixam claro sua paixão por Lovecraft e trazem análises abertamente parciais, com um perfil que se assemelha a de críticos cinematográficos defendendo seu encanto por determinadas produções que vão ao encontro de seu gosto pessoal.

Minha proposta é abertamente parcial, visto que passa pela minha visão particular dos filmes e das diversas leituras que tive nesse processo. Através de minha tentativa de desenvolver da forma mais exaustiva possível o conceito do filosófico cósmico encontrado nas obras de Lovecraft, procuro apontar esse elemento em algumas obras cinematográficas. Também procuro traçar relações com outras produções através de elementos lovecraftianos ou outras possíveis referências diretas ou indiretas. Os livros de Mitchell e Migliore e Strysik acabam sendo utilizados para reforçar minhas análises em alguns casos que julgo necessário ou interessante, em alguns momentos podendo cruzar as opiniões dos autores e compará-las. Em outros momentos, lanço mão apenas de minhas próprias articulações e da ideia de Pessimismo Cósmico para apresentar alguns filmes. De modo geral, independente da forma como as películas serão inseridas nos texto, o norte principal – apesar do arcabouço teórico, dados, entrevistas ou articulações propostas – será o universo criado pelo próprio autor e a sensação de medo do desconhecido ou de insignificância cósmica encontradas tão bem trabalhadas em sua obra.

Lovecraft traz a possibilidade de um novo mundo, um mundo não humano que nos apresenta uma alteridade radical. Essa mitologia que o autor cria nos envolve de forma que consumimos seus produtos mesmo sem notar. Sua perspectiva filosófica se envolve em nossa racionalidade, cientificidade e niilismo tornando-se um pano de fundo comum em diversos filmes. Seus objetos se apresentam como portas para novas possibilidades e nos sentimos extremamente atraídos por essa possibilidade.

Dentre os objetos criados por Lovecraft, nenhum alcançou tamanha fama como o livro profano *Necronomicon*. Entre suas inúmeras incursões no cinema, podemos destacar a trilogia *Evil Dead* como mais notória. Tendo sido iniciada em 1981 com *The Evil Dead*, traduzido como *Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio*, apresenta o *The Book of the Dead* (não diretamente nomeado como *Necronomicon*) e alguns seres lovecraftianos. O conteúdo do livro possui imagens tentaculares e a frase “adormecido mas nunca verdadeiramente morto”¹⁰³ bem similar a consagrada “That is not dead which can eternal lie, and with strange aeons even death may die”.

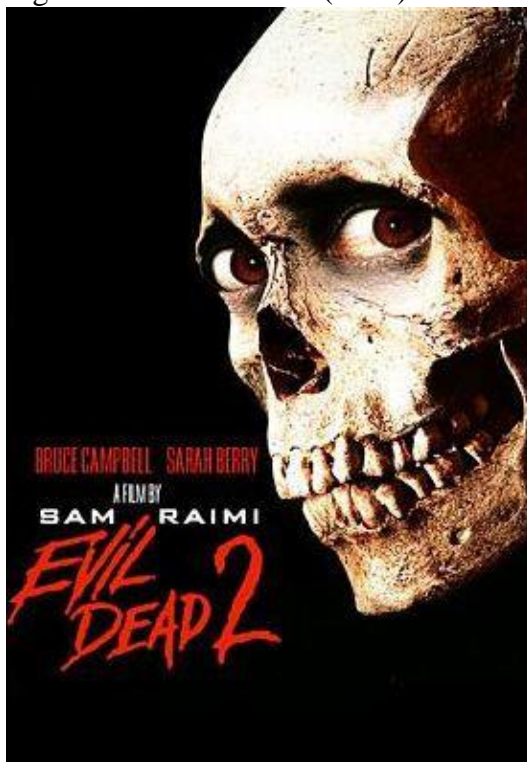
Figura 9 - *The Evil Dead* (1981)



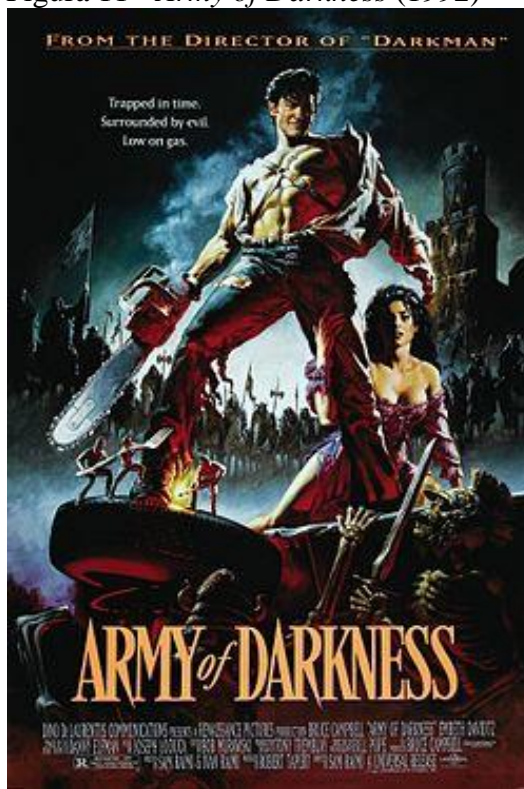
¹⁰³ “dormant but never truly dead”

Sua continuação ocorreu em 1987 com uma história que mais parece uma segunda versão da primeira do que uma continuação propriamente dita com *Evil Dead II*, traduzido como *Uma Noite Alucinante 2*. A confusão se deve à impossibilidade de aproveitar muitas cenas no primeiro filme. Assim, o diretor Sam Raimi fez uma espécie de refilmagem resumida de *The Evil Dead* (com algumas notórias modificações no enredo) até o momento em que o primeiro filme termina e assume a continuação a partir desse trecho mostrando seu protagonista em conflito com o mal que havia sido liberto pelo livro dos mortos (dessa vez nomeado propriamente de Necronomicon). É o mais lovecraftiano da trilogia, apresentando seres similares aos *Old Ones* e um portal entre espaço e tempo dando um interessante aspecto cósmico a história.

Figura 10 - *Evil Dead II* (1987)



Em 1992, o diretor Sam Raimi, responsável pelos filmes até então feitos, fecha sua trilogia com *Army of Darkness*, em português, *Uma Noite Alucinante 3* contando com um orçamento bem mais alto, e levando a história do personagem Ash para a idade média em uma produção mais ousada. O terceiro filme entra em um âmbito mais cômico e carrega menos traços de Lovecraft (sendo o Necronomicon a maior relação com o escritor visto ao longo da história). Mitchell desenvolve melhor a investigação sobre as influências do escritor sobre a trilogia, enquanto Migliore e Stryzik não consideram o filme muito lovecraftiano.

Figura 11 - *Army of Darkness* (1992)

Em 2013, o diretor Fede Alvarez faz uma regravação do primeiro filme *A Morte do Demônio* (*Evil Dead*), contudo, sem o mesmo sucesso. Em 2015, Sam Raimi lança a série *Ash vs Evil Dead*, como uma continuação de seus filmes, acompanhando seu personagem anos depois, mais velho em uma nova batalha contra o mal. Embora a maior marca lovecraftiana do filme seja, de fato, o Necronomicon, o Pessimismo Cósmico se faz presente ao apontar para as dimensões desconhecidas e monstruosas. No entanto, peca ao apontar o mal como grande ameaça. No momento em que se lança de conceitos como “bom” e “mal”, se afasta da perspectiva lovecraftiana, abraçando mais uma tradição dogmática judaico-cristã e centralizando novamente o homem.

A produção de 2012 de Drew Goddard, *O Segredo da Cabana* (*The Cabin in the Woods*) também referencia Lovecraft e se utiliza da premissa do pessimismo cósmico. Além de claras referências aos diversos monstros e objetos do horror e uma estrutura básica similar aos primeiros dois filmes da trilogia *Evil Dead*, a história é sobre deuses superiores que demandam sacrifícios para não exterminarem a terra. A ideia de tais deidades fica em um plano um pouco mais místico, se afastando um pouco da perspectiva mais cósmica de Lovecraft, mas a essência de seu pessimismo, insignificância humana e a não divisão entre bem e mal o alinha a Lovecraft, no exato aspecto em que a franquia de Sam Raimi se distancia mais.

Outra importante trilogia que versa com diversos elementos do Pessimismo Cósmico são as produções inglesas baseadas nas séries da BBC de mesmo nome, *The Quatermass Xperiment* (1955) e *Quatermass 2*, também conhecido como *Enemy from Space* (1957) dirigidos por Val Guest e *Quatermass and the Pit* (1967) de Roy Ward Baker.

Em 1979, Nigel Kneale, roteirista e criador de todas as incursões audiovisuais do personagem faz *The Quatermass Conclusion*, dirigido por Piers Haggard. Kneale já havia encerrado as aventuras de Bernard Quatermass sem demonstrar muito interesse em continuar suas histórias. Depois de muitos pedidos, acabou retornando em um último filme que não foi produzido pela clássica produtora inglesa *Hammer Film Productions* como os três anteriores. Sem a mesma repercussão que os da trilogia original, acabou tendo menos repercussão e sequer é mencionado por Migliore e Stryzik em *The Lurker in the Lobby* (2006), onde mencionam os da trilogia original, destacando-os pela qualidade e influência lovecraftiana.

Os filmes apresentam um personagem que se assemelha muito com o narrador típico lovecraftiano: intelectual, acadêmico, representante do âmbito científico e racional lidando com possibilidades assombrosas. Além disso, perpassam a sensação de insignificância humana diante de um universo apavorante e desconhecido, apresentando seres vindos de outros planetas que, no caso dos dois primeiros filmes de Val Guest, se assemelham muito a criaturas do universo lovecraftiano. Outro mérito da trilogia que a aproxima bastante do Pessimismo Cósmico são seus desfechos, que embora sejam de vitória de seu protagonista, o professor Bernard Quatermass, sempre terminam deixando a impressão de que descobrimos nossa pequenez em um cosmos bem maior e que estamos a um passo de nossa extinção.

Apesar dos filmes e da série do professor Quatermass serem iniciados na década de 1950, são poucos os casos de filmes com elementos lovecraftianos ou sua perspectiva filosófica nessa época. O Pessimismo Cósmico ainda se apresentava de forma tímida até as décadas de 1970 e 1980, quando alguns diretores mais abertamente influenciados por suas obras iniciam uma prolífica produção cinematográfica que apenas se acentua com o tempo.

Dessa forma, irei apresentar alguns filmes que possuem uma relação clássica com Lovecraft, sendo reconhecidos por diversos autores e especialistas no escritor (conforme poderá ser visto mais a frente nas listas transcritas de algumas importantes fontes). Ao abordar um cinema mais atual, sobretudo a partir da década de 1990, irei investir mais em produções não tão comumente apontadas por seus elementos lovecraftianos e demonstrar como o Pessimismo Cósmico passa a ser uma perspectiva filosófica cada vez mais visível na contemporaneidade fílmica.

O diretor John Carpenter, conhecido por ser um grande admirador de Lovecraft, consegue com mais sucesso captar a essência lovecraftiana em seus filmes. Em algumas obras, insere elementos do autor para homenagear e até servir como desenvolvimento principal em alguns casos. *A Bruma Assassina (The Fog)*, de 1980, conta com certa ambiência lovecraftiana trabalhando a ideia do desconhecido e seus perigos. Na história, um barco pirata que transporta um tesouro, afunda em frente à costa de uma pequena vila de pescadores, numa noite de espesso nevoeiro. Cem anos depois, os espíritos dos marinheiros mortos voltam a aparecer das profundezas do mar. O nevoeiro vai ascendendo desde a costa envolvendo tudo e dele saem silhuetas fantasmagóricas que assassinam os bisnetos dos que mataram os piratas e que com o seu ouro, construíram a cidade. Embora possua uma premissa de uma clássica história de fantasma, a utilização do nevoeiro, e a ambiência do filme recorrem ao Pessimismo Cósmico, principalmente com a constante sensação de desconhecimento do que está ocorrendo e pelas poucas explicações. Em determinada parte do filme, em uma transmissão de rádio, faz-se menção a Waitely Point e Arkham Reef (Waitley e Arkham são nomes de locais fictícios criados por Lovecraft para seu universo). O filme é considerado por alguns fãs como uma adaptação bem livre de *The Doom that Came to Sarnath* de Lovecraft.

Figura 12 - *The Fog* (1980)



Embora não seja um fato muito conhecido, três filmes de Carpenter, que, aparentemente tem pouco em comum fora o gênero do horror, compõe a chamada *Trilogia do Apocalipse* (*Apocalypse Trilogy*). O que une esses filmes são, na realidade, as características lovecraftianas que eles possuem e uma temática central girando no princípio do Pessimismo Cósmico que Lovecraft trabalhava.

O primeiro filme da trilogia, e talvez o mais famoso, é *O Enigma de Outro Mundo* (*The Thing*) de 1982. A história é baseada em um conto de John Campbell Jr., escrito em 1938, intitulado *Who Goes There?*. Em 2011, Matthijs van Heijningen Jr. dirigiu *The Thing*, uma nova transposição do conto de Campbell no cinema muito similar ao filme de John Carpenter, enquanto a versão anterior assinada por Christian Nyby e Howard Hawks *The Thing from Another World*, de 1951, toma contornos mais clássicos do padrão cinematográfico de horror e ficção científica hollywoodiano da época, se distanciando mais dos contornos lovecraftianos das duas versões mais contemporâneas.

Todavia, o conto de Campbell é muito parecido com o conto *At the Mountains of Madness*, escrito em 1936 por Lovecraft. Para aumentar os mistérios em torno de tal coincidência, ambos os autores escreviam para a *Astounding Stories* e Campbell havia se tornado editor da revista em 1937. Em alguns fóruns de longos debates de fãs sobre o assunto é recorrente ler a teoria que Campbell teria escrito o conto de Lovecraft em uma versão mais palatável e atrativa para o público. Uma análise comparando as histórias e destacando a influencia de Lovecraft na versão do filme de John Carpenter¹⁰⁴ é feita por Jason Colavito, autor de *Cult of Alien Gods: H.P. Lovecraft and Extraterrestrial Pop Culture* (2005), em seu blog¹⁰⁵. As possibilidades são muitas, as teorias divergem, mas o fato que prevalece é que o filme de Carpenter nos lembra Lovecraft em muitos aspectos (sendo ou não através de Campbell). A ideia de um organismo desconhecido de outro mundo tentando sobreviver, mesmo que necessite exterminar o humano, nos aponta para a complexidade cósmica lovecraftiana. Além disso, Carpenter procura destacar seu alienígena de forma tentacular e bem parecida com os seres de Lovecraft.

¹⁰⁴ Importante destacar que existem três adaptações do conto de Campbell para o cinema, sendo as outras duas: “The Thing from Another World” (1951), traduzida como “O Monstro do Ártico”, dirigida por Christian Nyby e Howard Hawks; e a recente “The Thing” (2011), traduzida como “A Coisa”, dirigida por Matthijs van Heijningen Jr..

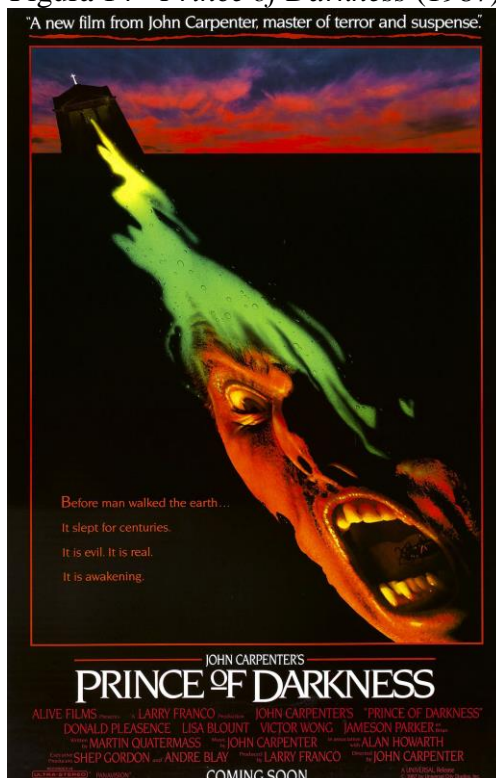
¹⁰⁵ <http://www.jasoncolavito.com/blog/who-goes-to-the-mountains-of-madness>

Figura 13 - *The Thing* (1982)

O segundo filme da trilogia é *Príncipe das Sombras* (*Prince of Darkness*) de 1987, que já em seu início começa com uma aula do personagem de Victor Wong, o professor Birack sobre o Horror Cósmico. Ao longo da história vemos algumas aproximações que Carpenter faz com a mitologia lovecraftiana, revelando a igreja católica como responsável por propagar uma doutrina menos pessimista para o mundo e guardando a horrível verdade sobre o destino da humanidade. Satã seria, na verdade, o filho do Anti-Deus e Jesus membro de uma raça alienígena. Espelhos poderiam servir como portais para outras dimensões (onde o Anti-Deus esperaria pelo seu retorno). No filme, o nome da personagem Catherine Danforth vem do nome do personagem Danforth de um dos mais famosos contos de Lovecraft (*At The Mountains of Madness*, que acompanha o narrador na viagem para as Montanhas e aparentemente vê algo que até o narrador não vê quando saem). Em entrevista concedida a

Migliore e Strydik em *The Lurker in the Lobby*, Carpenter diz que: “As pessoas acham que o filme é sobre Satã, mas é sobre o anti-Deus e que o universo não foi feito por algo benigno mas algo maligno.” (2006)¹⁰⁶ Curiosamente, os autores, assim como Mitchell não incluem o filme em sua lista de títulos.

Figura 14 - *Prince of Darkness* (1987)



Para fechar a trilogia, o filme que possui mais similaridades. À *Beira da Loucura* (*In the Mouth of Madness*), de 1994, é uma grande referência ao escritor. O título vai de encontro ao famoso conto de Lovecraft, *At The Mountains of Madness* e, assim como nas histórias do autor, o protagonista é um cético, um investigador contratado para descobrir algo e fica louco no processo. O filme começa com o personagem louco no hospício, e, narrando sua história, sabemos que ele foi contratado para encontrar um escritor que está desaparecido, o qual parece uma versão moderna de Lovecraft misturado com Stephen King (um grande admirador de Lovecraft), cujo nome é Sutter Cane. O escritor parece ter enlouquecido com um conhecimento proibido, se assemelhando também com o personagem Abdul Alhazred. A cidade Hobb's End em que os livros de Cane se passam é fictícia assim como a cidade de Arkham de Lovecraft e faz referência direta a estação de metrô de mesmo nome do filme

¹⁰⁶ “People think it’s Satan that the movie is about, but it’s about the anti-God and tha the universe was not made by something benign but by something evil.” Entrevista de John Carpenter concedida a Migliore e Strydik em *The Lurker in the Lobby* (2006).

Quatermass and the Pit (1967) da clássica trilogia *Quatermass* da *Hammer Film Productions*. Ainda assim, o investigador vai até essa cidade procurar Cane. Os títulos dos livros de Cane fazem referência a contos de Lovecraft (o último sendo o nome do filme). O hotel em que Trent (o narrador e protagonista) se hospeda é o Pickman Hotel, nome vindo do conto *Pickman's Model*. Os trechos de livros de Cane que são lidos ou mencionados na história são, na verdade, trechos de contos de Lovecraft. Os monstros do filme são lovecraftianos. Cane profere uma frase fazendo alusão direta ao Cthulhu Mythos “Quando as pessoas perderem a habilidade de distinguir fantasia de realidade, os antigos irão retornar”¹⁰⁷ e a nebulosidade entre real e sonho que perpassa o filme é um traço característico de Lovecraft. Acima de tudo, o filme trabalha o Pessimismo Cósmico de forma brilhante. No final, quando o protagonista se encontra louco em um hospício, poucas explicações surgem. Apenas sabemos que a complexidade do universo começou a ser revelada para esse personagem, e nossa insignificância só não é mais assustadora do que o aterrorizante desconhecido que se encontra no mundo.

Figura 15 - In The Mouth of Madness (1994)



¹⁰⁷ “When people begin to lose their ability to distinguish fantasy from reality, the Old Ones begin to come back”

Com fortes inspirações no filmes de Carpenter (sobretudo na trilogia do apocalipse) e na obra de Lovecraft, Steven Kostanski e Jeremy Gillespie trazem o sinistro *The Void* (2016). Com uma narrativa confusa em que vemos alguns claros problemas no roteiro, o grande trunfo da produção são os efeitos especiais e o sábio uso de cenas sangrentas dialogando com uma criação de uma desconfortável sensação de enclausuramento e total desconhecimento do que está ocorrendo.

Com um forte apelo ao Pessimismo Cósmico feito de uma forma bem interessante, a complexidade de compreensão acaba tornando *The Void* uma porta de entrada para o universo lovecraftiano abalando as fronteiras entre sonho e realidade. O problema do roteiro se dá mais no pouco desenvolvimento de alguns elementos e personagens promissores do que em sua confusão narrativa que acaba servindo bem ao filme. Misturando seres tentaculares, dimensões paralelas, gestações profanas, cultos e seitas perigosas, médicos loucos, os diretores não apresentam uma obra fácil ou para todos os gostos. Talvez seja a mais profunda tradução de Lovecraft para o cinema. Sem se propor a assumir nenhum conto em particular, mas com uma preocupação em passar a sensação de medo do desconhecido e da insignificância humana.

Figura 16 - *The Void* (2017)



Em uma entrevista de 2017 dos diretores ao site *Nightamrish Conjurings*, Steven Kostanski, fala sobre a sensação que procurou passar em *The Void*. “Qualquer coisa que invoque uma sensação de pavor cósmico é o tipo de tom que estamos procurando para esse

filme.”¹⁰⁸ Ao ser perguntado sobre alguma história específica de Lovecraft que os tenha inspirado responde que:

Não sei de nenhuma específica. Era mais um tom geral que nós queríamos capturar, porque eu amo coisas que parecem lovecraftianas sem serem apenas adaptações de suas histórias. Eu também não sinto realmente que suas histórias são tão adaptáveis a filmes de qualquer maneira; elas parecem muito enraizadas em suas origens literárias e a forma como são contadas não se permitem muito a um meio visual como o filme.¹⁰⁹

Minhas investigações me levam a concordar com Kostanski. Não necessariamente sobre uma inadaptabilidade de suas histórias para o cinema, mas parece que os elementos de sua mitologia, assim como seu Pessimismo Cósmico possuem resultados mais interessantes quando não estão muito presos a estrutura narrativa do escritor. A apropriação de Lovecraft sem recorrer, necessariamente, a qualquer de seus contos costuma produzir variadas realizações que versam tanto com sua perspectiva filosófica ou diversas outras criações quanto com o próprio nome do autor.

Em 1991, Joseph Dougherty escreve o curioso roteiro de *Cast a Deadly Spell*, dirigido por Martin Campbell. Com seu protagonista, o detetive Harry Phillips Lovecraft vivido por Fred Ward, somos apresentados a um mundo em que todas as pessoas possuem capacidades de produzir magias diversas (ou bruxarias em um sentido mais fantasioso). O detetive acaba sendo um *outsider* ao ser o único que permanece sem se utilizar de encantos (traçando um interessante paralelo com o próprio Lovecraft que também se via dessa forma). Na clássica tradição *film noir*, é contratado para resolver um mistério que culmina em um final com seres lovecraftianos tentando entrar em nosso mundo e a mais pura sensação de Pessimismo Cósmico sendo inserida na narrativa. Com um tom mais satírico em um filme híbrido de comédia, fantasia, suspense e policial, o filme presta uma bela homenagem ao escritor. Apesar de seu final feliz, impedindo as criaturas de outras dimensões conseguirem passar pelo portal que os separa de nós, percebemos o que o futuro nos reserva, pois, sem dúvida, essa tentativa não será a única e eventualmente terão sucesso.

Dougherty escreve uma espécie de continuação para a produção de 1994, intitulada *Witch Hunt*, dirigida por Paul Schrader. Com Dennis Hopper no papel do detetive dessa vez, o filme não possui a mesma qualidade do anterior, parecendo mais uma história com pequenas

¹⁰⁸ “Anything that invokes a sense of cosmic dread is the kind of tone we are aiming for with this movie...” (KOSTANSKI, 2017) Entrevista dos diretores Steven Kostanski e Jeremy Gillespie ao site *Nightmarish Conjurations*. <http://www.nightmarishconjurations.com/interviews/2017/4/7/interview-directors-steven-kostanski-jeremy-gillespie-for-the-void>

¹⁰⁹ “I don't know of any specifics. It was more overall tone that we wanted to capture, because I love stuff that feels Lovecraftian without just being an adaptation of his stories. I also don't really feel like his stories are that adaptable to film anyways; they feel very rooted in their literary origins and the way they are told do not really lend themselves to a visual medium like film.” (Ibid)

referências sendo jogadas. Mesmo assim, acaba sendo uma importante produção a trazer algumas das criações do escritor às telas.

Event Horizon (1997) de Paul W. S. Anderson amarra gêneros que são importantes para Lovecraft, o horror e a ficção científica. Mais do que isso, desenvolve o pessimismo cósmico e a sensação de medo do desconhecido em um filme que tem como temas importantes a relação espaço-tempo e outras dimensões bem ao gosto do escritor de Providence. A *Event Horizon* reaparece após 7 anos de desaparecimento. Uma outra nave decide investigar o que houve e descobre que o suposto sumiço se devia a uma viagem por por outra dimensão que trouxe algo desconhecido junto com a nave. O mistério implicado no que está ocorrendo com a *Event Horizon* é envolto em um tom sobre os perigos do desconhecido e de forças que o humano não compreende. Embora o filme não faça referência alguma ao autor, a ambiência, as questões cósmicas e o pressuposto filosófico se enquadram perfeitamente na premissa do pessimismo cósmico lovecraftiano.

Com algumas similaridades ao filme acima, *Sunshine* (2007) de Danny Boyle traz o sol como essa potência cósmica. Em sua história, o sol está correndo o risco de desaparecer e a esperança da humanidade é tentar revitalizá-lo com uma bomba atômica. Durante a missão, vemos a influência do sol causando a loucura de alguns tripulantes e a dependência do humano a radiação do astro, assim como a indiferença cósmica do universo em relação a existência humana. Embora não articule temas lovecraftianos como espaço, tempo e outras dimensões e um horror desconhecido como na obra de Paul W. S. Anderson, a ideia do pessimismo cósmico nesse filme se faz presente de forma mais tangível para nós, através do sol e da indiferença do universo em nossa sobrevivência.

Ainda em 2007, o diretor Frank Darabont traz *The Mist* baseado no conto homônimo de Stephen King. King é uma grande admirador de Lovecraft, e a influência lovecraftiana em seu conto é clara. Em resumo, o filme traz um nevoeiro misterioso com criaturas gigantes e desconhecidas que aparentemente teriam vindo de outra dimensão. O assombro e mistério do filme ficam envolto em uma falta de explicação e pouca visibilidade do que é a criatura que se encontra no nevoeiro. Ao passar do tempo, vemos que há um portal que trouxe as criaturas de outra dimensão e que o universo possui seres desconhecidos e poderosos colocando nossa posição em cheque.

J. J. Abrahams dá início na criação, atuando ainda como produtor de um projeto com interessantes influências lovecraftianas. *Cloverfield* (2008) é o primeiro resultado de uma franquia que, por enquanto, já conta com três filmes. Dirigido por Matt Reeves, com roteiro de Drew Godard, é uma obra em estilo-found-footage relatando o ocorrido na vida de um grupo de amigos quando um enorme monstro aparece destruindo a cidade de Nova Iorque. O

clima de mistério da narração que nunca revela o que está realmente ocorrendo mais claramente, acentua a sensação de ameaça de um ser desconhecido sobre o qual não sabemos absolutamente nada. A sensação de descoberta de um universo maior que nos deixa indefesos trabalha muito o Pessimismo Cósmico de forma que a destruição da humanidade parece inevitável e repentina.

Em 2016, surge o próximo filme da franquia. *10 Cloverfield Lane* é dirigido por Dan Trachtenberg e roteirizado por Matthew Stuecken e Damien Chazelle. A história não é contada em estilo found-footage dessa vez, contando com uma narrativa mais clássica cinematográfica. Trabalhando o Pessimismo Cósmico da mesma forma que o primeiro da franquia, possui a diferença de revelar esse aspecto apenas no final, contando com um thriller sobre o possível sequestro de Michelle (Mary Elizabeth Winstead) que é trancafiada em um bunker por Howard (John Goodman) que fala que a encontrou desacordada em um carro e a salvou de um apocalipse que está ocorrendo e por isso não pode abrir a porta do esconderijo. Através dessa premissa, cria-se um clima de desconfiança de que Howard estaria mentindo em um final em que Michelle foge e descobre uma invasão alienígena acabando com o universo.

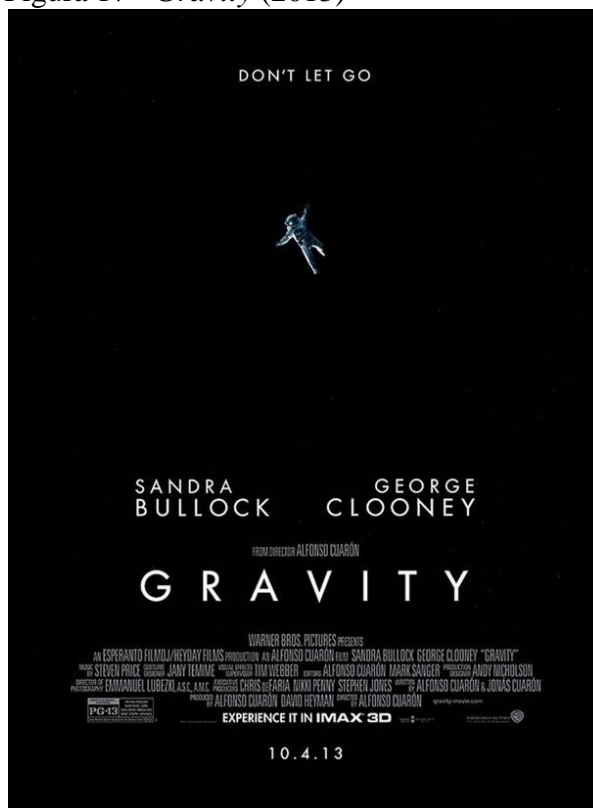
No entanto, o mais lovecraftiano dos filmes seria o terceiro, que apresenta uma explicação para os eventos anteriores. *The Cloverfield Paradox* foi dirigido por Julius Onah com roteiro de Oren Uziel e Doug Jung e lançado diretamente pelo Netflix em 2018. Conta a história de um grupo de astronautas procurando salvar a terra através um teste de um acelerador de partículas que irá fornecer energia ilimitada para o planeta que está esgotando seus recursos naturais. O resultado acaba abrindo um portal entre dimensões espaço-tempo que permite que a entrada de diversos seres ocorra, fazendo a ligação com os filmes anteriores como um evento no futuro que tem consequências com diferentes dimensões e versões de nosso planeta. A narrativa acaba centrando nos problemas ocorridos na própria nave e a preocupação em afetar outras realidades espaço-tempo, enquanto os astronautas desonhecem as consequências ocorridas das invasões de outros seres. Ao final do filme, depois de conseguir resolver tudo e retornar a casa, a personagem sobrevivente acaba descobrindo que voltou para uma terra condenada a um destino apocalíptico devido às criaturas que acabou libertando.

Além do Pessimismo Cósmico na franquia, também percebo uma relação com as noções de simultaneidade espaço-tempo e dimensões que despertam poderosos seres monstruosos que Lovecraft tanto versava (sobretudo no terceiro filme). *Cloverfield* é um projeto que une horror e ficção científica com utilização do medo em sua mais clássica forma lovecraftiana, o medo do desconhecido.

Em 2013, um belo exemplar do Pessimismo Cósmico surge em *Europa Report*, mostrando uma equipe em sua missão de análise de uma lua em Júpiter. O filme não faz referências diretas a Lovecraft, entretanto, mostra uma face obscura de sua aparente narrativa já bem conhecida de desastre espacial. Seguindo uma já repetitiva tradição americana de filmes que mostram astronautas e suas heróicas tentativas de conseguir sair de situações de risco devido a complicações em suas aventuras, o diretor equatoriano Sebastián Cordero apresenta situações interessantes inserindo um tom de indefreça espacial articulado com o mistério da lua de outro planeta e sua possibilidade de existência de vida. Essa vida, aparentemente sendo procurada em alguma forma de organismo, passa a ser vista até através do próprio local onde se encontram que parece os prender, misturando o questionamento científico com dúvidas e assombros. No final, uma surpresa apenas evidencia a influência lovecraftiana no filme, um pavoroso ser tentacular surge das profundezas da água.

Gravity (2013) de Alfonso Cuarón é uma obra que resume bem a ideia do Pessimismo Cósmico sem, necessariamente, recorrer a nenhum elemento da mitologia lovecraftiana. Com uma premissa bem simples, narra a história de uma astronauta perdida pelo espaço. O interessante do filme é a sensação que o diretor nos passa com um espaço infinito e escuro como indiferente ao que ocorre. A astronauta torna-se apenas um elemento no meio de um imenso cosmos.

Figura 17 - *Gravity* (2013)



Em 2016, o diretor Denis Villeneuve apresenta *A Chegada (Arrival)*, baseado no livro *Story of Your Life* (1999) de Ted Chiang. O filme, apesar de sua mensagem otimista, consegue apresentar uma visão do Pessimismo Cósmico em uma história cercada de influências lovecraftianas. A protagonista Louise Banks, vivida por Amy Adams é uma linguista que se parece com o narrador intelectual dos contos de Lovecraft tentando desvendar um mistério. Esse mistério, no caso, é a própria comunicação que aparece como um tema essencial na trama. A chegada de estranhas construções alinígenas (que nesse caso, é deduzido ser uma espécie de nave espacial) em nosso planeta que desafiam nossas leis da física e geometria, bem ao gosto da literatura lovecraftiana, traz uma problema que os governos precisam resolver. Como se comunicar com esses seres? Assim, um time de acadêmicos é montado para procurar resolver essa questão. Ao adentrar a nave, tudo é diferente do conhecido pela experiência humana, e os alienígenas são seres tentaculares de aspecto de difícil concepção de nossa mente, com uma biologia extremamente distante.

A Chegada apresenta um universo totalmente lovecraftiano, procurando mostrar uma perspectiva de diferença extrema com o humano. Desde noções espaço-tempo até a linguagem, aparência e leis da física, somos apresentados a um novo mundo que apenas enfatiza nossa insignificância no cosmos. O filme apenas se afasta da premissa de Lovecraft, ao trazer alienígenas que não são indiferentes ao humano, e sim preocupados com seu futuro. A centralização do humano cai de forma drástica, nos mostrando que a superioridade dos outros seres não reflete, necessariamente com nosso egoísmo com outras espécies.

No entanto, essa preocupação não é de uma ordem messiânica, de salvação a humanidade e sim de uma procura colaborativa entre as espécies, pois uma “evolução” de pensamento humano implicaria em uma possibilidade futura de ajuda ecológica a outros seres e a eles mesmos que necessitariam de ajuda em 3,000 anos. A insignificância humana não aponta para um complexo universo em que uma espécie é responsável pela inevitável extinção da outra, e sim por seres que procuram de aperfeiçoamento e aprimoramento de toda vida no cosmos.

Figura 18 - *Arrival* (2016)

Life (2017) de Daniel Espinosa traz um ser vivo de Marte tomando crescendo em uma estação espacial, indo de pequeno espécime bonitinho a grande ameaça à vida na Terra. Embora a proposta não seja inovadora, a forma como o alienígena é retratado dialoga com o pessimismo cósmico. Não com a clássica vontade de conquista ou de exterminar uma raça, o alienígena do filme apenas quer sobreviver. No entanto, sua sobrevivência significa a morte do humano. Não há questões morais, apenas a superioridade de sua espécie. O desconhecido de Marte surge como uma ameaça à nossa existência. O filme também mostra um ser extremamente diferente biologicamente do que estamos acostumados. Marca uma descentralização da noção de vida (como o próprio título já indica), como uma construção, ou uma fabulação que faz parte de nossa experiência. Apresenta uma alteridade radical, extremamente oposta e indiferente a espécie humana.

No mesmo ano de 2017, Justin Benson e Aaron Moorhead dirigem e estrelam *The Endless*. O filme conta a história de 2 irmãos atormentados pelo passado em que faziam parte de uma culto. Já adultos, resolvem retornar ao local onde a comunidade a qual pertenciam se localizava e lá encontram as pessoas de seu passado que aparentam não ter envelhecido. A partir desse momento, o filme entra em um complexo desenvolvimento em que coisas estranhas ocorrem sem a menor explicação. As noções espaço-tempo se modificam e a

sensação da presença de uma espécie de deidade ou ser cósmico é constante sem nunca ser revelada. A todo momento a sanidade dos irmãos é posta em cheque, o impossível passa a ser recorrente e um céu cósmico é sempre enquadrado pela câmera apontado como um motor central da trama. A ideia central do filme é de que há algo inexplicável ocorrendo, um desconhecido bem mais poderoso que não conseguimos compreender e que somos insignificantes e que nossas noções de espaço, tempo e a verdade do cosmos são bem limitadas, mas há um desconhecido aterrorizante muito próximo. *The Endless* tem como foco central o desenvolvimento do pessimismo cósmico. Apresenta um horror bem diferente, bem calcado nas sensações e com poucas explicações coerentes, um horror tipicamente lovecraftiano.

Figura 19 - *The Endless* (2017)



Os diretores já haviam flertado com esse tema anteriormente desde seu primeiro longa-metragem *Resolution* (2012) que já apresenta brevemente os personagens e o culto encontrados no enredo de *The Endless*. Apesar disso, o filme foca mais na história de duas outras pessoas, Michael tentando desintoxicar seu amigo viciado Chris em uma estranha cabana no meio de uma floresta, onde eventos inexplicáveis começam a ocorrer. Apesar disso, Justin Benson, o roteirista de *Resolution* confessa que nunca havia lido nada sobre Lovecraft

quando escreveu a história.¹¹⁰ A estranheza apenas mostra que o Pessimismo Cósmico lovecraftiano é identificado na cultura mesmo sem ser através do próprio escritor.

Em 2014, ainda sem conhecer Lovecraft, fazem seu segundo longa *Spring* sobre um romance em uma ilha remota da Itália entre o norte-americano Evan e Louise, uma mulher misteriosa que se revela uma imortal que se transforma em criaturas monstruosas ocasionalmente. Em uma das cenas, vemos sua transformação em um ser, aparentemente aquático e tentacular, muito similar às descrições lovecraftianas, sobretudo de *The Shadow Over Innsmouth* (1936). As ideias de desconhecido, um pensamento metafísico se relacionando com o científico são pilares dessa obra de Benson e Moorhead. Aaron Moorhead, mais tarde, em uma entrevista sobre seus filmes, diz que:

“[...] não é uma influência direta em nós, a não ser em falar que é uma influência para nossas influências. Nós todos vivemos em um mundo pós-Lovecraft agora que ele existiu e seus tentáculos foram longe e largamente na psiquê de todos que fazem algo horrível.”¹¹¹.

Embora Benson e Moorhead, não conhecessem Lovecraft antes de *Resolution* e *Spring*, parecem abraçar, de fato, a obra do autor em *The Endless*. A citação que abre a película é a famosa passagem do ensaio *Supernatural Horror in Literature* (1927) do escritor: “A mais antiga e forte emoção da humanidade é o medo, e a forma mais antiga e forte de medo é o medo do desconhecido.”¹¹²

Alguns outros filmes também nos permitem leituras sobre possíveis inspirações como *Doutor Estranho* (Doctor Strange, 2016), de Scott Derrickson, em que a entidade maligna que pretende destruir a terra se aparenta muito com a divindade Azathoth de Lovecraft. E até *Piratas do Caribe: O Baú da Morte* (Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest, 2006) e *Piratas do Caribe: No Fim do Mundo* (Pirates of the Caribbean: At World's End, 2007), de Gore Verbinski, que tem o vilão Davy Jones como uma versão menor do poderoso Cthulhu em termos de aparência. Enquanto essas relações têm apenas um caráter comparativo, baseado em aproximações e interpretações mais especulativas, servem para demonstrar um imaginário lovecraftiano em nossa cultura sendo visto de forma mais indireta em muitas ocasiões.

¹¹⁰ Entrevista em: <https://outtake.tribecashortlist.com/resolution-filmmakers-moorhead-and-benson-on-their-twisty-horror-movie-7aaff8ab2605>

¹¹¹ “[...] he’s not an influence on us directly except to say that he was an influence on our influences. We all live in a post-Lovecraft world now that he’s existed and his tendrils have gone far wide in the psyche of everybody who makes anything horrific.” Aaron Moorhead para o Miami New Times. Ver: <https://www.miaminewtimes.com/arts/the-endless-at-popcorn-frights-film-festival-august-13-9571493>

¹¹² “The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown.” (LOVECRAFT, 1927)

O ousado artigo *Lições das Trevas: Herzog e Lovecraft em três Documentários* (2018) escrito por James Guterres Mello, Lúcio Reis Filho e Laura Cánepa propõe um interessante desafio, uma análise da relação entre as obras Lovecraft e o diretor alemão Werner Herzog, destacando três documentários de Herzog como corpus de análise: *Grizzly Man* (2005), *Encounters at the End of the World* (2007) e *Into the Inferno* (2016). A característica predominante destacada nessa interseção é o Pessimismo Cósmico, que os autores tratam pela mesma nomenclatura que Joshi como Cosmicismo.

Os juízos niilistas e apocalípticos emitidos por Herzog em seus documentários, somados a outros procedimentos por ele adotados, podem aproximá-lo de uma corrente de pensamento inspirada na cultura popular, hoje em voga nos trabalhos que refletem sobre a *existência* no mundo contemporâneo. Trata-se do *cosmicismo*, corrente filosófica cunhada pelo escritor estadunidense Howard Phillips Lovecraft (1890-1937). (p.3)

Os autores fazem uma meticulosa análise do filmes em questão, destrinchando características e semelhanças com diversos elementos nos contos de Lovecraft. No final de cada análise, fica clara certa ressonância de Lovecraft sobre a cinematografia de Herzog, principalmente dos documentários em questão.

A humanidade e o planeta são miniaturizados, resumidos à sua insignificância dentro de um universo infinito, indecifrável e hostil.

Relacionar obras extensas como as de Herzog e Lovecraft é uma aposta arriscada, pois trata-se de isolar e comparar cosmologias próprias que estabeleceram diálogos ecléticos com as artes, as ciências e o pensamento de seus respectivos tempos. No entanto, parece-nos que ambas se caracterizam pelo exercício especulativo de oferecer uma experiência que ultrapasse o mundo físico percebido pelo contato direto com o ambiente, mas sem jamais ignorá-lo. Tanto Herzog quanto Lovecraft foram capazes de apontar os limites da ciência e da filosofia que conheceram, sugerindo experiências artísticas imersivas e repletas de um tipo de sabedoria apocalíptica. Ao longo deste trabalho, as relações que buscamos identificar entre as obras de Herzog e Lovecraft vão além da identificação de elementos lovecraftianos na persona de Treadwell, da similaridade dos animais da Antártida registrada por Herzog e imaginada por Lovecraft, e também da identificação das regiões vulcânicas como ambiência das noveletas do escritor e do documentário do cineasta. De fato, parece-nos que existem sistemas de pensamento que têm em comum o desejo de desvendar aquilo que não se pode observar diretamente, mas apenas vislumbrar pela sensibilidade catastrófica e pela aceitação do mistério como elemento constitutivo e inescapável da experiência humana no Universo. (p.18)

O trabalho apontado acima mostra essa influência lovecraftiana nos mais diversos locais. Em alguns filmes em que nunca poderíamos ter imaginado inclusive. Não é necessário a existência de monstros, espécies alienígenas, mutações ou mesmo estar relacionado ao gênero do horror e da ficção científica como podemos ver. No entanto, ambos os gêneros são seus mais comuns locais de observação. Lovecraft trabalhava muito um híbrido entre os dois gêneros em muitas de suas obras. No cinema, as obras que trabalham com esse hibridismo

costumam ter certa influência do autor, como já apontado em alguns casos citados anteriormente.

Ainda dialogando com esse hibridismo, a franquia *Alien* possui uma premissa muito similar à ideia proposta pelo Cthulhu Mythos com seres de outros planetas muito superiores à humanidade sendo responsáveis por nossa criação. Composta pelos filmes *Alien, o Oitavo Passageiro* (*Alien*, 1979) de Ridley Scott, *Alien, O Resgate* (*Aliens*, 1986) de James Cameron, *Alien 3* (*Alien³*, 1992) de David Fincher, *Alien, A Ressureição* (*Alien: Resurrection*, 1997) de Jean-Pierre Jeunet, os cross-overs *Alien vs. Predador* (*AVP: Alien vs. Predator*, 2004) de Paul W. S. Anderson e *Alien vs. Predador 2* (*Alien vs. Predator: Requiem*, 2007) de Colin e Greg Strause, *Prometheus* (2012) e *Alien: Covenant* (2017) de Ridley Scott, trabalha o Pessimismo Cósmico de forma intensa nos apresentando um ser alienígena que se apresenta como uma ameaça total – até seu sangue representa uma ameaça, visto que é ácido e destrói qualquer material – e a sensação de isolamento, insignificância e constante perigo. A ideia do medo do desconhecido é muito presente no filme e o ser monstruoso possui uma real indiferença com o humano, estando apenas em uma tentativa de sobreviver e eliminar qualquer espécie que se apresente remotamente como uma ameaça.

Dan O'Bannon assina o roteiro com seu amigo Ronald Shusett. O'Bannon é um verdadeiro apaixonado por Lovecraft, já tendo se aventurado na direção de uma transposição do conto *The Case of Charles Dexter Ward* para o filme *The Ancestor*, que acabou sendo reeditado e disponibilizado como *The Resurrected* (1991). A película foi muito bem recebida pelos entusiastas do escritor, sendo apontado tanto em *The Complete H. P. Lovecraft Filmography* de Mitchell como em *The Lurker in the Lobby* de Migliore e Stryzik como um importante filme lovecraftiano e uma das melhores adaptações do escritor. A versão disponível foi extremamente editada pela produção, deixando o diretor extremamente decepcionado. Aparentemente, Migliore e Stryzik conseguiram assistir o filme em uma exibição particular na casa de O'Bannon.

É interessante, porém, que, enquanto Migliore e Stryzik destacam apenas o primeiro filme da franquia como uma importante obra de temas do escritor, Mitchell considera toda a franquia igualmente secundária em sua lista de filmes lovecraftianos, apenas fazendo rápidas menções. O'Bannon, por outro lado, acredita que “*Alien* foi certamente meu empreendimento de maior sucesso no terreno sobre Lovecraft.”¹¹³

¹¹³ “*Alien* was certainly my most succesful venture into Lovecraft turf.” Entrevista concedida a Migliore e Stryzik em *The Luker in the Lobby* (2006).

Outro importante personagem na produção de *Alien* foi H. R. Giger, o responsável pela criação estética dos monstros e cenários do filme. O artista diz que baseou suas criações em Lovecraft e chegou a publicar um livro de pinturas e litografias chamado *Necronomicon* (1992)¹¹⁴.

Os filmes de Ridley Scott *Prometheus* (2012) e *Alien: Covenant* (2017) seriam uma *prequel*¹¹⁵ para o primeiro *Alien*, do mesmo diretor. Na época em que o filme *Prometheus* foi feito, sua produção chegou a desanimar o diretor Guillermo Del Toro a dar continuidade ao seu antigo projeto de adaptar o conto *At the Mountains of Madness* para o cinema¹¹⁶ devido a similaridade no enredo e a explícita influência indireta da mitologia de Lovecraft na franquia que ficava mais evidente no filme de 2012.

Del Toro é um grande admirador de Lovecraft e, segundo Migliore e Stryzik (2006), é uma das grandes influências para o desenvolvimento do filme *Hellboy* de 2004, baseado no personagem de Mike Mignola:

O filme é uma tradução livre da história de origem de Hellboy, *Seed of Destruction*, um graphic novel que Mignola dedica parcialmente a H. P. Lovecraft. Essa conexão lovecraftiana foi algo que encantou outro entusiasta de Lovecraft, o diretor Guillermo Del Toro.¹¹⁷ (p.66)

Hellboy (2004) inicia com uma citação do livro *De Vermis Mysteris*, criado por Robert Bloch e utilizado por Lovecraft em algumas de suas histórias. E, apesar de trabalhar com a clássica dicotomia de bem contra mal (nesse caso, curiosamente Hellboy pode ser um instrumento do mal abrindo portais para seres malignos em um estilo bem lovecraftiano e um defensor do bem, atuando em prol da humanidade), o panteão teratológico do filme é repleto de entidades gigantescas e tentaculares ao gosto do escritor de Providence. Segundo o próprio

¹¹⁴ Para mais detalhes ver: *H. P. Lovecraft no cinema dos anos 70 e 80: Da inadaptabilidade aos novos reinos imaginativos* (2017) de Lúcio Reis Filho e *Lovecraft e a Cultura Pop* (2017) de Fernando Ticon e Ramon Mapa. Além de ambos os textos trazerem informações sobre o artista H. R. Giger e sua relação com Lovecraft, apresentam bons exemplos de apropriações da obra lovecraftiana em nossa cultura.

¹¹⁵ Utilizo aqui a palavra “*prequel*” em inglês devido a uma ausência de uma palavra que possua o mesmo significado e seja usado da mesma forma no vocabulário cotidiano no português. A palavra “prequela” serviria inicialmente, porém é utilizada no português lusitano e não possui registro no site da Academia Brasileira de Letras (site: <http://www.academia.org.br/abl/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?sid=23>). Outras possibilidades seriam as palavras “prólogo”, “prelúdio”, “prefácio”, “preliminar”, “preâmbulo” e “proêmio”, contudo são frequentemente utilizadas na música, teatro, literatura e esportes, ficando marcadas pelas suas utilizações mais comuns. “Introdução”, embora mais simples, não abarca exatamente a ideia necessária.

¹¹⁶ Ver: <<http://www.deltorofilms.com/wp/forum2/viewtopic.php?f=4&t=454>> e <http://omelete.uol.com.br/nas-montanhas-da-loucura/cinema/nas-montanhas-da-loucura-guillermo-del-toro-diz-que-prometheus-matou-projeto-de-adaptacao/#.Uh544dJ_7AI>

¹¹⁷ “The film is a loose translation of Hellboy’s origin story, *Seed of Destruction*, a graphic novel Mignola partially dedicates to H. P. Lovecraft. This Lovecraftian connection was something that enchanted another Lovecraft enthusiast, director Guillermo Del Toro.” (p.66)

diretor: “A boa coisa é que, pelo menos, nos aspectos mais superficiais e em alguns dos mais profundos, há um monte de coisas Lovecraftescas ainda em *Hellboy*.”¹¹⁸

O filme teve a continuação *Hellboy II: O Exército Dourado* (*Hellboy II: The Golden Army*, 2008) também assinada por Del Toro e povoada pelos mesmos seres lovecraftianos, acrescida de um elfo maligno e um exército invencível de robôs. Apesar da já apontada dicotomia entre bem e mal apontada anteriormente, ambos os filmes, além de apresentar um repertório de elementos lovecraftianos também evocam o Pessimismo Cósmico, deixando o humano como secundário em todos seu universo assombroso, repleto de criaturas mais poderosas.

O projeto de gravar *At the Mountains of Madness* do diretor (se será concretizado ou não continua sendo um mistério) se apresenta, de certa forma, como pioneiro nas adaptações fílmicas de Lovecraft. Seria a primeira vez que veríamos um conto do autor sendo transposto em uma produção de alto orçamento com um diretor renomado tanto no meio mais *mainstream* quanto nos meios mais cult.

Nesse caso, a relação de Lovecraft com o cinema trash, filmes de baixo orçamento e filmes B é emblemática. Como mencionado anteriormente, não pretendo compreender isso como uma regra geral, pois, inegavelmente, encontramos produções baseadas em sua obra que não se encontram nessas classificações, como os filmes produzidos pela *H. P. Lovecraft Historical Society* feitos por Andrew Leman e Sean Branney. *The Call of Cthulhu* (2005) é dirigido por Leman e roteirizado por Branney, enquanto *The Whisperer in Darkness* (2011) dirigido por Branney e roteirizado por ambos. As obras possuem um caráter que procura dialogar com uma estética mais elaborada: o primeiro lembrando uma produção mais similar ao expressionismo alemão da década de 20 (preto-e-branco e mudo), sobretudo o filme de *Nosferatu* (1922) de F. W. Murnau; enquanto o segundo parece flertar mais com produções da década de 1930 dos clássicos filmes de horror da Universal.

¹¹⁸ “The nice thing about it is at least, in the most superficial aspects and some of the deeper ones, there is a lot of Lovecraftesque stuff in *Hellboy*.” Entrevista concedida a Migliore e Stryzik em *The Lurker in the Lobby* (2006).

Figura 20 - The Call of Cthulhu (2005) e The Whisperer in Darkness (2011)



Ambos os filmes foram bem reconhecidos entre os fãs de Lovecraft por sua aparente fidelidade com a história original. As produções também ganharam o reconhecimento pela sua qualidade artística. *The Call of Cthulhu* se destaca como uma grande proeza cinematográfica entre as transposições das histórias do escritor até então. O filme é extremamente bem resolvido com inteligentes decisões cinematográficas para nos garantir uma interessante representação de Cthulhu e a importante sensação de Pessimismo Cósmico tão essencial em uma obra lovecraftiana.

The Call of Cthulhu é um marco entre as adaptações que clama a todos os fanáticos por filmes Lovecraftianos – desde sua forma de cinema mudo, seu elenco excelente, sua direção, e sua maravilhosa trilha sonora por três compositores (sim, três compositores), esse é o cinema Cthulhuiano que Howard teria adorado. (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, p.25)

Andrew Leman já havia realizado uma transposição de uma história de Lovecraft anteriormente. Em 1987, realizou o filme amador *The Testimony of Randolph Carter* baseado no conto *The Statement of Randolph Carter* (1920). Sem o mesmo rigor e profissionalismo de *The Call of Cthulhu*, além de não possuir o auxílio da *H. P. Lovecraft Historical Society*, Leman já provava desde cedo sua seriedade em transpor de forma dedicada as obras de Lovecraft para o audiovisual e sua competência como cinegrafista. A produção ainda contava com Sean Branney como ator, fazendo papel do ocultista Harry Warren.

Por outro lado, ao fazer um breve mapeamento de outras de suas adaptações, os filmes dos diretores Stuart Gordon *Re-Animator* (1985), *From Beyond* (1986), *Castle Freak* (1995),

Dagon (2001); Daniel Haller de *Die, Monster, Die!* (1965), *The Dunwich Horror* (1970); Jean-Paul Ouellette com *The Unnamable* (1988) e *The Unnamable II: The Statement of Randolph Carter* (1992); e David Keith com *The Curse* (1987) aparecem entre as mais famosas, se enquadrando perfeitamente nas categorias apontadas acima.

Stuart Gordon é reconhecido como o grande diretor lovecraftiano, sendo convidado frequente do *H. P. Lovecraft Film Festival*. Sua iniciação nesse universo se deu já em seu primeiro filme para cinema – antes disso só havia dirigido peças de teatro e uma filmagem para televisão de sua peça *Bleacher Bums* (1979). Seu primeiro longa-metragem *Re-Animator* (1985) foi um inesperado sucesso, tendo ganhado o prêmio de melhor filme em alguns festivais menores como o prêmio espanhol *Stiges* do *Catalonian International Film Festival* em 1985, o italiano *Fantafestival* e uma menção especial no francês Avoriaz Fantastic Film Festival, além de indicações a melhor filme e melhor maquiagem no norte-americano *Saturn Award* do *Academy of Science Fiction, Fantasy & Horror Films* em 1986. Além disso, o filme obteve boa receptividade crítica e financeira e foi exibido no Festival de Cannes de 1985.

Figura 21 - *Re-Animator* (1985)



Re-Animator é baseado no conto *Herbert West-Reanimator* (1922), uma história um pouco diferente de Lovecraft, mais voltada para a Ficção Científica, humor negro e uma boa dose de mortos-vivos em corpos mutilados e putrefatos, sem o menor traço do Pessimismo Cósmico. O filme se aproveita desse enredo para apresentar uma obra engraçada e repleta de

sangue, mutilações, sexualidade e zumbis no melhor estilo George Romero. O produtor do filme Brian Yuzna acabou dirigindo suas continuações *Bride of Re-Animator* (1989) e *Beyond Re-Animator* (2003), no entanto, sem a mesma repercussão do primeiro.

Com o sucesso de *Re-Animator*, Stuart Gordon parecia abrir um nicho de produções cinematográficas lovecraftianas de baixo orçamento o qual soube aproveitar bem. Já no ano seguinte, lança *From Beyond* (1986) baseado no pequeno conto homônimo do escritor. Pelo seu tamanho reduzido, Gordon consegue utilizar a história de Lovecraft apenas como um prólogo de seu filme. Depois, desenvolve uma clássica obra do cinema trash com muito horror, sexo e monstros. Apesar disso, o diretor parece se preocupar mais com a transmissão de uma sensação mais lovecraftiana, trabalhando mais a ideia do Pessimismo Cósmico através do descobrimento de seus personagens de uma dimensão apenas acessada através da máquina que desenvolve a glândula pineal e nos apresenta seres assustadores e um cosmos muito maior do que imaginamos.

Figura 22 - *From Beyond* (1986)



Depois de uma espera de quase dez anos, Gordon consegue fazer seu terceiro longa lovecraftiano *Castle Freak* em 1995. Baseado no conto *The Outsider* (1926), o filme é mais sério do que os filmes anteriores do diretor, trazendo uma história de puro horror, sem o tom cômico e trash dos anteriores. Apesar de dialogar menos diretamente com o Pessimismo Cósmico, sua narração se preocupa com a sensação de desconhecimento do que está ocorrendo, atrelada a alguns elementos que compõe a mitologia de Lovecraft.

Em 2001 faz *Dagon* que, embora possua o nome do conto *Dagon* (1919), é baseado na história de *The Shadow Over Innsmouth* (1936). Aqui, o diretor enfatiza mais o Pessimismo Cósmico narrando a complexidade que reside desconhecida em nosso mundo e inevitabilidade do destino do protagonista.

Stuart Gordon é reponsável por quatro longa-metragens de transposições de contos de Lovecraft e do episódio 5, *Dreams in the Witch House* (2005) da primeira temporada da série *Masters of Horror* que conta com a direção de diferentes nomes do horror em cada história. Embora *Re-Animator* tenha sido seu maior sucesso, *From Beyond* conseguiu manter uma importante posição e teve uma boa repercussão. A partir daí, a carreira do diretor tomou um rumo de declínio de prestígio e interesse de investimento, com seus filmes seguintes sendo filmes menores em relação aos anteriores. Mesmo assim, conseguiu se firmar como um importante nome entre os admiradores do escritor de Providence.

Uma das características mais intrigantes do diretor é sua capacidade de fazer alterações drásticas nas histórias de Lovecraft, tornando-as mais atrativas e cinematográficas sem perder a essência dos contos e continuar sendo um personagem de tamanha admiração entre os fãs do escritor. Gordon acrescenta muita ação, um *gore* e um horror explícito e exagerado aos contos que contavam mais com criações de sensações e ambiências. Segundo Dennis Paoli, roteirista de todas as incursões lovecraftianas de Gordon para as telas: “Stuart prefere virar o estômago de alguém do que deixá-lo sentado educadamente na platéia.”¹¹⁹ Além disso, insere muita sexualidade e belas personagens femininas em seus filmes, onde, na versão original não há nenhuma menção a qualquer tipo de sexualização e, raramente vemos qualquer mulher sendo mencionada na trama. Gordon parece também preferir fazer adaptações para os tempos atuais das histórias que se passam, normalmente nas décadas de 1920 e 1930. “As histórias de Lovecraft foram contemporâneas, então, eu acredito que exista

¹¹⁹ “Stuart would rather turn somebody’s stomach than let them sit politely in the audience.” Entrevista de Dennis Paoli concedida a Migliore e Stryk em *The Lurker in the Lobby* (2006).

algo a ser falado em atualizar as histórias ao presente. De certa forma, essas histórias são atemporais, então isso não importa realmente.” (GORDON, 2006)¹²⁰

O outro nome famoso entre as adaptações de Lovecraft para o cinema é Daniel Haller, o primeiro diretor a, abertamente, fazer uma transposição de uma história do escritor para o cinema. Enquanto alguns elementos já fossem detectado em alguns filmes e algumas outras aparições que não o creditavam já houvessem sido feitas, *Die, Monster, Die!* (1965) é o primeiro caso de um filme produzido como uma adaptação de um conto de Lovecraft. Apesar disso, os elementos lovecraftianos são poucos, parecendo mais um clássico filme do ciclo de horror com toques de ficção científica do que o conto *The Colour Out of Space* (1927) em que teria sido inspirado.

Em 1970, Haller se aventura novamente em terreno lovecraftiano. Dessa vez com *The Dunwich Horror* baseado no conto homônimo do escritor. O filme surge com mais uma novidade em termos de reconhecimento de Lovecraft. Além de ser abertamente creditado à Lovecraft, seu nome aparece no poster como um importante chamariz publicitário. “O clássico conto de terror e do sobrenatural de H. P. Lovecraft!”¹²¹

Jean-Paul Ouellette encontrou em Lovecraft, uma boa forma de iniciar uma carreira como diretor. Seu primeiro longa-metragem *The Unnamable* (1988) é baseado no conto homônimo de 1925 do escritor. O filme de baixo-orçamento, lançado diretamente em vídeo, acabou conseguindo seu espaço entre os admiradores de Lovecraft, possibilitando até uma sequência com um orçamento um pouco mais generoso (embora continue transitando no âmbito de pequenas produções que não passam nos cinemas). *The Unnamable II: The Statement of Randolph Carter* (1992) é baseado no conto *The Statement of Randolph Carter* (1920).

Ouellette possui uma carreira como diretor bem tímida, tendo feito apenas três longas-metragens sendo que seu outro longa-metragem, o filme de ação *Chinatown Connection* (1990) não possuiu a mesma repercussão de suas transposições lovecraftianas. Assim, ficou mais conhecido entre um nicho mais específico de produções, sendo convidado para os mais variados eventos lovecraftianos o que acabou fazendo-o conhecer e tornar-se amigo pessoal de Stuart Gordon e Brian Yuzna, figuras célebres do universo fílmico do escritor.

Uma obra que se tornou bem famosa também na década de 1980 foi *The Curse* (1987) de David Keith. Embalado depois dos dois primeiros sucessos de Gordon *Re-Animator* (1985)

¹²⁰ “Lovecraft’s stories were contemporary, so I think there is something to be said for updating the stories to the present. In a sense these stories are timeless, so it doesn’t really matter.” Entrevista de Stuart Gordon concedida a Migliore e Stryk em *The Lurker in the Lobby* (2006).

¹²¹ “H. P. Lovecraft’s classic tale of terror and the supernatural!”

e *From Beyond* (1986), a produção parece entrar em um nicho lovecraftiano específico que se abria naquele momento específico. Baseado no conto *The Colour Out of Space* (1927), o filme possuiu o jovem ator Will Wheaton – famoso Wesley Crusher na série *Star Trek: The Next Generation* (1987-1994) e pelas suas aparições como ele mesmo em *The Big Bang Theory* (2007-) – em seu ápice de popularidade, logo após sua aclamada atuação no premiado *Stand By Me* de 1986.

Lúcio Reis Filho, já citado anteriormente por estar desenvolvendo também uma das primeiras teses de doutorado da área sobre o autor, aposta em seu artigo *H. P. Lovecraft no cinema dos anos 70 e 80: da inadaptabilidade aos novos reinos imaginativos* (2017) em um período histórico em que as apropriações lovecraftianas iniciam um maior desenvolvimento.

A partir de meados dos anos 70, um novo impulso criativo ganhou força trazendo uma torrente de produções cinematográficas inspiradas em Lovecraft. Cineastas se apropriaram de sua obra, reatualizando-a dentro desse novo contexto, utilizando-se de seus fundamentos como trampolim para reinos imaginativos. Aparentemente, foram exemplares do horror corporal que se apropriaram de sua obra e da tradição que dela se originou. Os filmes selecionados pertencem a esse gênero, híbrido de horror e ficção científica. Valorizam a atmosfera, mais do que a ação; dão vida a ambientações muito similares àquelas descritas nos contos de Lovecraft; dialogam com a sua filosofia horrífica, que resume a humanidade à sua insignificância cósmica; e incorporam elementos de sua mitologia, tais como a religião arcana, os mundos de sonho, o cosmo e o universo amoral. (p.383-384)

O autor, que faz um cuidadoso trabalho histórico da cultura morte-americana, relaciona o contexto da década de 70 e 80 como um importante agente para investir em temas lovecraftianos no cinema. Passando por muitos filmes que analisamos em comum – sobretudo *Alien* (1979) de Ridley Scott e *The Thing* (1982) de John Carpenter – destaca um cuidado especial ao diretor David Cronenberg.

Destacamos, portanto, a importância de Cronenberg a partir dos anos 70. Nesse contexto, seus filmes de horror corporal criam uma tendência calcada em representações explícitas da violência e metáforas sexuais, exibindo corpos humanos como experimentos, deformidades ou monstruosidades.” (ibid, p.375)

Segundo Lúcio Reis Filho, “Assim como fez Lovecraft em sua obra, David Cronenberg congrega em seus filmes dois gêneros fronteiros: o horror e a ficção científica.” (ibid, p.371). Respalado em uma perspectiva de Joshi sobre a cientificidade de Lovecraft, desenvolve um interessante paralelo entre os autores. “Logo, outro traço distintivo da ficção lovecraftiana pode ser identificado em Cronenberg: a *contemporaneidade científica*, capaz de criar um imediatismo de efeitos que aumenta a sensação de horror (JOSHI, 2013, p.458).” (ibid, p.372). E encerra seu argumento com o destino em comum que seus personagens possuem. “Em suma, na obra de ambos o conhecimento proibido acaba por despertar no

protagonista um medo cósmico e primitivo que vai conduzi-lo inevitavelmente, à loucura e à morte sob circunstâncias estranhas.” (ibid, p.375)

Aponta diretamente apenas o primeiro longa metragem do diretor *Shivers* (1975), que retrata uma infecção contagiosa em um apartamento que transforma seus hospedeiros em predadores sexuais, *Videodrome* (1983) que promove perturbadoras relações entre o humano e a tecnologia da televisão e do videocassete, *The Fly* (1986) que nos apresenta o grotesco híbrido entre homem e mosca e *Dead Ringers* (1988) que conta a história dos irmãos gêmeos ginecologistas e suas doentias relações o corpo humano e mulheres e suas genitálias. No entanto, remete ao início da filmografia de Cronenberg, sem citar as outras obras pelos nomes. Desse extensa lista encontra-se o curioso *Rabid* (1977) em que uma mulher passa por uma experiência que a torna um espécie de vampira com deleite por sangue que transforma suas vítimas em zumbis sedentos de sangue, *The Brood* (1979) com as técnicas não convencionais de um psicólogo cuidar de sua mulher e *Scanners* (1981) que enfatiza os poderes mentais de um seletivo grupo de pessoas. Embora, os filmes *Fast Company* (1979) e *The Dead Zone* (1983) façam parte da filmografia do diretor, não acredito que sejam filmes muito relacionados a Lovecraft.

Cita também a série de filmes *Hellraiser*, baseadas no universo literário de Clive Barker, que dirige o primeiro filme *Hellraiser* de 1987. O filme é baseado no livro *The Hellbound Heart* (1986) de Barker. *Hellbound: Hellraiser II* (Tony Randel, 1988) viria a seguir sem a o escritor na direção. A partir do terceiro filme *Hellraiser III: Hell on Earth* (Anthony Hickox, 1992) a franquia inicia um processo de declínio com *Hellraiser IV: Bloodline* (Kevin Yagher, 1996), *Hellraiser: Inferno* (Scott Derickson, 2000), *Hellraiser: Hellseeker* (Rick Bota, 2002), *Hellraiser: Deader* (Rick Bota, 2005), *Hellraiser: Hellworld* (Rick Bota, 2005), *Hellraiser: Revelations* (Victor Garcia, 2011) e *Hellraiser: Judgement* (Gary J. Tunnicliffe, 2018). O filmes se comunicam com Lovecraft “ao apresentar seres de outra dimensão, monstros grotescos, corredores/cavernas labirínticos, a relíquia arcana, o conhecimento secreto, a iconografia obscura e o universo amoral.” (ibid, p366)

De certa forma, complementando o argumento de Lúcio Reis Filho, percebo uma captação do Pessimismo Cósmico lovecraftiano na franquia *Hellraiser* apesar da recorrente utilização do termo inferno, principalmente no próprio título que incorpora a palavra *Hell*. Apesar disso, as noções de inferno não são referentes a dicotomia judaico-cristã entre bem e mal e sim, sobre uma dimensão oculta de seres que promovem uma complexa relação entre prazer e dor. Assim, o indiferentismo cósmico se faz presente de forma mais subliminar, apontando outras dimensões e outras possibilidades morais (como a dos cenobitas).

Novamente, vemos o humano percebendo uma grandeza do universo que se encontra oculta e essa sabedoria adquirida acaba levando-os a uma recorrente loucura, morte ou sofrimento pela eternidade.

Além do interessante levatamento fílmico que o artigo contém, o argumento sobre a década de 70 como um princípio mais colaborativo para Lovecraft de Lúcio Reis Filho também faz sentido. Até então, as obras do autor contavam com uma tímida incursão no cinema com apenas os filmes de Daniel Haller sendo creditados diretamente aos seu material de origem.

Die, Monster, Die!, a primeira transposição lovecraftiana de Haller é de 1965 e *The Dunwich Horror* é feito exatamente em 1970. Entre ambos os filmes, houve também *The Shutterd Room* (1967). Dirigido por David Greene e com Oliver Reed no elenco, seria uma adaptação do livro homônimo de August Derleth, publicado em 1959, que haveria sido baseado em anotações de Lovecraft. E *The Crimson Cult* em 1968, uma transposição muito livre e não creditada de Vernon Sewell do conto *The Dreams in the Witch House* (1933) de Lovecraft, contando com Chirstopher Lee e Boris Karloff.

O fato de ambos os filmes de Haller serem os únicos a creditarem o escritor e terem sido filmes de menor aparição e reconhecimento atesta para a análise de Lúcio Reis Filho, principalmente se contarmos que o segundo, feito em 1970 ainda possui uma repercussão maior do que o primeiro. Talvez fosse a porta de entrada de uma maior penetração de Lovecraft no cinema.

Esse pensamento também explicaria a primeira aparição de um conto de Lovecraft no cinema. Daniel Haller dirigiu *Die, Monster, Die!* em 1965, mas antes disso havia um curioso caso de uma transposição lovecraftiana em que Haller havia trabalhado como diretor de arte. Em 1963, Roger Corman traz *The Haunted Palace*, traduzido no Brasil como *O Castelo Assombrado*. O diretor era famoso por suas parcerias com Vincent Price e por suas inúmeras versões audiovisuais dos contos de Edgar Alan Poe, assim como suas releituras, homenagens e citações. O filme vinha depois de uma série de trabalhos com Price pela AIP (*American International Pictures*) de adaptações de histórias de Poe no chamado *Poe Cycle* que incluía os títulos *O Solar Maldito* (*House of Usher*, 1960), *O Poço e o Pêndulo* (*The Pit and the Pendulum*, 1961), *Muralhas do Pavor* (*Tales of Terror*, 1962) e *O Corvo* (*The Raven*, 1963).

O filme se enquadra perfeitamente nos moldes das diversas outras produções feitas pela parceria Price/Corman e é considerado um bom filme de horror para a época (com uma

nota 6,8 no internet movie database¹²² e 71% de aprovação no Rotten Tomatoes¹²³, dois dos principais sites de filmes da internet). A princípio, parecia ser mais uma das investidas da dupla em um filme de mistério e horror baseado em Poe, mas tratava-se, na verdade, de algo mais complexo, e que talvez até hoje não seja possível compreender.

Com uma chamada que remetia diretamente ao autor *Edgar Allan Poe's The Haunted Palace* (algo parecido com o que Francis Ford Coppola fizera em seu filme *Dracula* de 1992 e que fora até incorporado em sua tradução para o português *Drácula de Bram Stoker*) é estranho descobrir que não se trata de um conto de Poe e sim de Lovecraft.

Figura 23 - *The Haunted Palace* (1963)



A película é baseada no conto, já mencionado, *The Case of Charles Dexter Ward*, escrito em 1927, porém publicado apenas em 1941 após a morte do autor. Não é exatamente parte do cinema trash, mas o interessante dessa obra não é tentar avaliá-la como uma possível (ou não) exceção de transposição lovecraftiana que não faça parte dessa gama. Aqui vale destacar que, embora seja baseado em um conto de Lovecraft, foi vendida como mais uma adaptação de uma obra de Edgar Alan Poe e até hoje é assim conhecida. Talvez a aposta de Lúcio Reis Filho seja realmente uma possível resposta.

Mas quais outros motivos que permeiam essa decisão? Por que alimentar tal farsa? Por que vender um produto que pode ser facilmente desmascarado? E por que a insistência em manter isso mesmo em um momento em que Lovecraft possui seu devido reconhecimento por

¹²² <http://www.imdb.com/>

¹²³ <http://www.rottentomatoes.com/>

seu talento tanto na cultura de massa como na cultura erudita? Talvez sejam algumas perguntas sem respostas que apenas acrescentam o ar de estranheza ao universo lovecraftiano, todavia o que se sabe é que a decisão veio da produtora American International Pictures contra a vontade do diretor e também produtor Roger Corman.

Posso levantar a hipótese de não querer se associar ao nome de Lovecraft em uma época em que não possuía o mesmo prestígio que atualmente e realçar que atrelar o filme hoje em dia a seu nome poderia atribuir uma caráter trash não desejado às obras de teor um pouco mais clássicas feitas pela dupla Vincent Price e Roger Corman (necessário destacar que tal possibilidade serviria apenas para os dois artistas juntos, pois separados já haviam se envolvido com alguns filmes B). Porém essa hipótese seria meramente especulativa, ainda que sirva para sublinhar a ligação de Lovecraft com o cinema trash. Dessa forma, utilizo aqui apenas como uma remota possibilidade de explicação para um fato estranho e curioso.

Migliore e Stryzik (2006) destacam que o motivo foi aproveitar o sucesso do ciclo poesco, enquanto Mitchell (2001) acrescenta que a sugestão foi do produtor executivo James H. Nicholson por questões de marketing (Lovecraft ainda era uma autor relativamente desconhecido à época). Ainda assim, apesar de toda confusão e falta de crédito ao escritor, *The Haunted Palace* é o primeiro filme a mencionar o Necronomicon e Cthulhu e Yog-Sothoth no cinema.

Se o nome de Lovecraft poderia causar má publicidade ou não ao filme de Corman não é uma questão muito importante para mim. O interessante é que, desde então, suas transposições têm sido mais associadas ao cinema trash e de baixo orçamento (como um prenúncio do diretor executivo James H. Nicholson). Mas haveria algum motivo para isso ocorrer? Seriam seus contos feitos quase sob medida para esse nicho específico?

Sim e não. Na verdade, não foi possível encontrar uma resposta satisfatória e não creio que algum dia será. O interessante é pensar na obra e no autor e tentar evidenciar algumas possibilidades que permitam levantar variadas interpretações e análises.

Nas biografias escritas por S. T. Joshi (apontadas ao longo do texto), afirma-se que o autor teria sido um pequeno gênio desde seus primeiros anos de vida. Outros pesquisadores também apontam Lovecraft como uma pessoa que procurava se manter atento ao conhecimento que surgia em sua época. Sua paixão por leitura e poesia, seu grande interesse científico, seus estudos sobre mitologia, apesar de suas fortes opiniões equivocadas sobre muitos assuntos, nos apresenta um intelectual que deveria figurar como um importante personagem da chamada “cultura erudita”. O autor cria um mundo de extrema complexidade e é influenciado por diversos autores, filósofos e até cientistas e demais acadêmicos.

Lovecraft é um fenômeno cultural e literário (não apenas pop) que oferece muito mais do que um entretenimento único. Ele também era uma pessoa bem-educada com uma concepção clara de vida que ele discutiu em uma infinidade de cartas; ele tentou permanecer no mesmo nível da pesquisa científica de seu tempo, especialmente a teoria da evolução de Darwin, a psicologia de Freud e a teoria da relatividade de Einstein, embora suas reflexões sobre esses e outros conceitos fossem principalmente receptivas e nunca atingissem um nível acadêmico. (MÜNCHOW, 2017, p.39)¹²⁴

No entanto, mesmo que uma complexidade mitológica e filosófica possa ser encontrada em sua obra, o autor foi um escritor amador e publicou a maior parte de seus contos em revistas *pulp*, um gênero que era, no início do século XX, próximo aos filmes de baixo orçamento, trash e B em que vemos suas transposições.

Além disso, o gênero do horror e do fantástico dialoga com o pop e trash, principalmente no período em que Lovecraft escrevia seus contos. O autor também possuía como principal característica de sua escrita, um excesso de adjetivos e de tentativas de torná-la mais rebuscada. Esse seu estilo narrativo acabou fazendo-o ser considerado um escritor medíocre pelos críticos durante muito tempo e fez com que suas criações (monstros, cidades perdidas etc) beirassem complexidades enormes. Assim, os seres de Lovecraft são mais indescritíveis do que realmente assustadores. Em sua literatura, esse caráter indescritível nos causa certo mal-estar e uma impossibilidade de conseguir imaginar tal assombro. No audiovisual o impacto se aproxima mais de criaturas toscas que nos dão impressão de serem perfeitas para os filmes em que as encontramos.

Lovecraft é um autor paradoxal. Suas criações transitam na atualidade entre o trash, o pop e o erudito. Ao focarmos em suas transposições fílmicas, nos deparamos com uma variedade enorme de películas consideradas trash. Mesmo assim, o autor se torna um influenciador de outros artistas e pensadores. Seu impacto na nossa cultura é massivo e um mapeamento amplo de suas apropriações pode ser um trabalho sem fim. O recorte apresentado aqui, apenas para o cinema, foi necessário optar por escolher alguns casos específicos, o que, acabou fazendo com que outros não tenham sido mencionados.

Nesse breve mapeamento de alguns filmes, vemos a mitologia lovecraftiana cada vez mais prenhe em nossa cultura. Suas criações cada vez mais presentes no cinema. Seu universo cada vez mais relevante para pensarmos em nossa insignificância em um cosmos

¹²⁴ “Lovecraft is a (not only pop) cultural and literary phenomenon that offers far more than some unique entertainment. He also was a well-educated person with a clear conception of life that he discussed in a plethora of letters; he tried to stay on a par with the scientific research of his time, especially Darwin’s theory of evolution, Freud’s psychology, and Einstein’s theory of relativity, though his reflections on those and other concepts were mainly receptive and never reached an academic level.” (MÜNCHOW, 2017, p.39)

infinito. Suas realidades paralelas que nos assustam. Suas histórias que nos atraem. Seu horror que adoramos consumir.

4.2 Listas de filmes lovecraftianos

A seguir, apresentarei diferentes listas de filmes lovecraftianos. A primeira lista é referente ao livro *The Lurker in the Lobby* (2006) de Andrew Migliore e John Stryzik. A segunda, do livro *The Complete H. P. Lovecraft Filmography* (2001) de Charles P. Mitchell. Depois, colocarei duas listas de consultas mais básicas encontradas na internet. A primeira da *Wikipédia* em inglês (por ser mais completa do que a versão em português nesse quesito) apresenta um interessante pequeno catálogo introdutório. A segunda seria de produções encontradas no IMDB (Internet Movie Data Base) ao entrar na página referente a H. P. Lovecraft e procurar os filmes baseados em sua obra no link *writer*. Os nomes encontrados na lista estão organizados na ordem em que os autores definiram e apenas irei reproduzi-las conforme encontrado.

As listas de *The Lurker in the Lobby* e *The Complete H. P. Lovecraft Filmography* contém alguns erros em datas de lançamento e título original do filme, o qual procurei corrigir antes de passar para o texto. Assim, uma consulta direta na fonte original irá apresentar algumas divergências em termos de dados das obras, principalmente no caso de Mitchell, cujo texto possui mais equívocos de informações sobre as produções do que Migliore e Stryzik (que apesar de chegar a errar a data de lançamento do filme *Cthulhu* por quatro anos, informando seu lançamento em 1996, ao invés de 2000, possui apenas poucos outros problemas de informações comparados a Mitchell).

Todos os filmes que foram mencionados por mim, de forma minimamente mais desenvolvida, ao longo do texto estarão destacados nas listas por um asterísco e a observação ELT, significando “Encontrados ao Longo do Texto”. Ao final, irei apresentar também a minha lista com uma maior organização dos filmes que foram citados ao longo da tese.

A minha lista será separada, inicialmente, em duas sessões. A primeira, referente a transposições de histórias de Lovecraft para o cinema. Nessa parte, incluirei filmes creditados ao escritor ou não creditados (nesse caso, colocarei a observação “NC” após o filme), mas que sejam baseados em algum ou alguns contos do escritor. Nesse caso, é importante destacar que minha pesquisa não se trata de um levantamento de todos os filmes baseados em suas obras e sim, alguns que julguei relevantes serem citados. De uma forma geral, menciono em minha tese apenas as primeiras adaptações feitas ou os casos mais interessantes das obras produzidas

pela *The H. P. Lovecraft Historical Society*, pois mostram o tímido processo em que seu nome começa a surgir nas produções. Ainda assim, nessa parte incluirei as produções que não citei ao longo da tese para fins catalográficos.

Depois, cito filmes com elementos lovecraftianos e/ou que dialogam com o Pessimismo Cósmico. Nesse caso, meu foco acaba sendo maior em produções importantes na história da indústria com casos que se tornaram famosos, para poder apresentar um cenário mais contemporâneo (a partir da década de 1990) em que sua perspectiva filosófica começa a ser apropriada de formas mais diversas e frequentes. Dentro dessa lista, atrelo os três documentários de Werner Herzog do artigo *Lições das Trevas: Herzog e Lovecraft em três Documentários* (2018) de James Guterres Mello, Lúcio Reis Filho e Laura Cánepa e a franquia *Hellraiser* e uma parte da filmografia de David Cronenberg do artigo *H. P. Lovecraft no cinema dos anos 70 e 80: da inadaptabilidade aos novos reinos imaginativos* (2017) de Lúcio Reis Filho. É necessário destacar aqui, que por motivos de recorte, procuro fazer um levantamento apenas de produções dos Estados Unidos, não citando a filmografia de outros países (exceto pela franquia inglesa *Quatermass*).

4.2.1 The Lurker in the Lobby (2006) de Andrew Migliore e John Stryzik

- *Alien* (Ridley Scott, 1979)* – ELT
- *Berkeley Square* (Frank Lloyd, 1933)* – ELT
- *The Beyond* (Lucio Fulci, 1981)
- *Beyond Re-Animator* (Brian Yuzna, 2003)* – ELT
- *Beyond The Wall of Sleep* (Barret J. Leigh; Thom Maurer, 2006)
- *Bleeders* (Peter Svatek, 1997)
- *Bride of Re-Animator* (Brian Yuzna, 1989)* – ELT
- *The Call of Cthulhu* (Andrew Leman, 2005)* – ELT
- *Cast a Deadly Spell* (Martin Campbell, 1991)* – ELT
- *Castle Freak* (Stuart Gordon, 1995)* – ELT
- *Cool Air* (Bryan Moore, 1999)
- *La Marca del Muerto* (Fernando Cortés, 1961) / E.U.A. – *Creature of the Walking Dead* (Jerry Warren, 1965)
- *Creepshow – Weeds* (George A. Romero, 1982)
- *The Crimson Cult* (Vernon Sewell, 1968)* – ELT
- *Cthulhu* (Damian Hefferman, 2000)

- *The Curse* (David Keith, 1987)* – ELT
- *Dagon* (Stuart Gordon, 2001)* – ELT
- *Dark Heritage* (David McCormick, 1989)
- *Dark Intruder* (Harvey Hart, 1965)
- *Dark Waters* (Mariano Bains, 1994)
- *The Darkness Beyond* (Ivan Zucco, 2000)
- *Die Monster Die* (Daniel Haller, 1965)* – ELT
- *Dream-Quest of Unknown* (Edward Martin III, 2003)
- *The Dunwich Horror* (Daniel Haller, 1970)* – ELT
- *The Eldritch Influence* (Shawn Owens, 2003)
- *The Fog* (John Carpenter, 1980)* – ELT
- *From Beyond* (Stuart Gordon, 1986)* – ELT
- *The Haunted Palace* (Roger Corman, 1963)* – ELT
- *In The Mouth of Madness* (John Carpenter, 1994)* – ELT
- *Hellboy* (Guillermo Del Toro, 2004)* – ELT
- *Lemora* (Richard Blackburn, 1973)
- *Lifeforce* (Tobe Hooper, 1985)
- *Lurking Fear* (C. Courtney Joyner, 1994)
- *Marebito* (Takashi Shimizu, 2004)
- *Matango* (Ishirô Honda, 1963)
- *The Maze* (William Cameron Menzies, 1953)
- *Mystery of the Necronomicon AKA Kuro no dansho* (Hideki Takayama; Yoshitaka Makino, 1999)* – ELT
- *Necronomicon* (Christophe Gans; Shusuke Kaneko, Brian Yuzna, 1993)
- *Quatermass 2* (Val Guest, 1957)* – ELT
- *Quatermass and the Pit* (Roy Ward Baker, 1967)* – ELT
- *The Quatermass Xperiment* (Val Guest, 1955)* – ELT
- *Re-Animator* (Stuart Gordon, 1985)* – ELT
- *The Resurrected* (Dan O'Bannon, 1991)* – ELT
- *The Ancestor* (Dan O'Bannon, unreleased)* – ELT
- *The Shunned House* (Ivan Zucco, 2003)
- *The Shuttered Room* (David Greene, 1967) – ELT
- *The Stone Tape* (Peter Sasdy, 1972)
- *The Thing* (John Carpenter, 1982)* – ELT

- *The Trollenberg Terror* (Quentin Lawrence, 1958)
- *The Unknown Beyond* (Ivan Zuccon, 2001)
- *The Unnamable* (Jean-Paul Ouellette, 1988)* – ELT
- *The Unnamable II: The Statement of Randolph Carter* (Jean-Paul Ouellette, 1992)* – ELT
- *Uzumaki* (Higuchinsky, 2000)
- “X” (Roger Corman, 1963)

OBS: O livro ainda possui uma parte sobre H. P. Lovecraft na televisão, uma sessão de imagens lovecraftianas de diferentes artistas, algumas entrevistas e uma parte contendo filmes em curta-metragem que decidi não listar aqui por acreditar que não fazem parte da proposta inicial da tese.

4.2.2 The Complete H. P. Lovecraft Filmography (2001) de Charles P. Mitchell

LISTA PRIMÁRIA DE FILMES LOVECRAFTIANOS

- *L'Altrove* AKA *The Darkness Beyond* (Ivan Zuccon, 2000)
- *Army of Darkness* AKA *Evil Dead III* (Sam Raimi, 1992)* – ELT
- *Bleeders* (Peter Svatek, 1997)
- *Bride of Re-Animator* AKA *H. P. Lovecraft's Bride of Re-Animator* (Brian Yuzna, 1989)* – ELT
- *Caltiki, the Immortal Monster* AKA *Calitiki Il Monstro Immortale* (Ricardo Freda, 1959)
- *Cast a Deadly Spell* (Martin Campbell, 1991)* – ELT
- *Castle Freak* (Stuart Gordon, 1995)* – ELT
- *Chilean Gothic* (Ricardo Harrington, 2000)
- *The Crawling Eye* AKA *The Trollenberg Terror* (Quentin Lawrence, 1958)
- *The Crimson Cult* AKA *Curse of the Crimson Altar* and *Witch House* (Vernon Sewell, 1968)* – ELT
- *Cthulhu Mansion* AKA *Black Magic Mansion* and *La Mansión de los Cthulhu* (Juan Piquer Simón, 1992)
- *Dark Intruder* (Harvey Hart, 1965)
- *Die, Monster, Die!* AKA *House at the End of the World* and *Monster of Terror* (Daniel Haller, 1965)* – ELT

- *The Dunwich Horror* (Daniel Haller, 1970)* – ELT
- *Enemy from Space AKA Quatermass 2* (Val Guest, 1957)* – ELT
- *Equinox AKA The Beast* (Jack Woods, Dennis Muren; Mark Thomas McGee, 1970)
- *The Evil Dead AKA Book of the Dead* (Sam Raimi, 1981)* – ELT
- *Evil Dead II: Dead by Dawn* (Sam Raimi, 1987)* – ELT
- *The Farm* (1987) AKA *The Curse* (David Keith, 1987)* – ELT
- *Forever Evil* (Roger Evans, 1987)
- *From Beyond AKA H. P. Lovecraft's From Beyond* (Stuart Gordon, 1986)* – ELT
- *The Haunted Palace AKA The Curse of Arkham* (Roger Corman, 1963)* – ELT
- *In the Mouth of Madness* (John Carpenter, 1994)* – ELT
- *Insumasu o oou Kage AKA The Shadow Over Innsmouth* (Chiaki Konaka, 1992)
- *Lurking Fear* (C. Courtney Joyner, 1994)
- *The Manitou* (William Girdler, 1978)
- *Necronomicon AKA H. P. Lovecraft's Necronomicon: Book of the Dead* (Christophe Gans; Shūsuke Kanedo; Brian Yuzna, 1993)
- *Out of Mind: The Stories of H. P. Lovecraft* (Raymond Saint-Jean, 1998)
- *Phantoms* (Joe Chappelle, 1998)
- *Re-Animator AKA H. P. Lovecraft's Re-Animator* (Stuart Gordon, 1985)* – ELT
- *The Resurrected* (Dan O'Bannon, 1991)* – ELT
- *The Shuttered Room* (David Greene, 1967)* – ELT
- *The Spider Labyrinth AKA Il Nido del Ragno* (Gianfranco Giagni, 1988)
- *The Unnamable AKA H. P. Lovecraft's The Unnamable* (Jean-Paul Ouellette, 1988)* – ELT
- *The Unnamable II: The Testament of Randolph Carter* (Jean-Paul Ouellette, 1992)* – ELT
- *Witch Hunt* (Paul Schrader, 1994)* – ELT

LISTA SECUNDÁRIA DE FILMES LOVECRAFTIANOS

- *Alien* (Ridley Scott, 1979)* – ELT
- *Alien³* (David Fincher, 1992)* – ELT
- *Alien: Resurrection* (Jean-Pierre Jeunet, 1997)* – ELT
- *Aliens* (James Cameron, 1986)* – ELT
- *Artemis 81* (Alaistair Reid, 1981)
- *Asylum* (Roy Ward Baker, 1972)

- *The Beast Within* (Philippe Mora, 1982)
- *Beyond Dream's Door* (Jay Woelfel, 1989)
- *Creepshow* (George A. Romero, 1982)
- *Deep Rising* (Stephen Sommers, 1998)
- *Five Million Years to Earth* AKA *Quatermass and the Pit* (Roy Ward Baker, 1967)*
- ELT
- *Frostbiter, Wrath of the Wendigo* (Tom Chaney, 1995)
- *City of the Living Dead* (Lucio Fulci, 1980)
- *Horror Hotel* AKA *The City of the Dead* (John Llewellyn Moxey, 1960)
- *The Intruder Within* (Peter Carter, 1981)
- *The Keep* (Michael Mann, 1983)
- *The Last Wave* (Peter Weir, 1977)
- *The Maze* (William Cameron Menzies, 1953)
- *Octaman* (Harry Essex, 1971)
- *Octopus* (John Eyres, 2000)
- *Quatermass Conclusion* (Piers Haggard, 1979)* – ELT
- *Quatermass Xperiment* AKA *The Creeping Unknown* (Val Guest, 1955)* – ELT
- *The Relic* (Peter Hyams, 1997)
- *La Setta* (Michele Soavi, 1990)
- *Seven Doors to Death* AKA *The Beyond* (Lucio Fulci, 1981)
- *The Slime People* (Robert Hutton, 1962)
- *Smilla's Sense of Snow* (Bille August, 1997)
- *The Sound of Horror* (José Antonio Nieves Conde, 1966)
- *The Thing* (John Carpenter, 1982)* – ELT
- *The Tomb* (Fred Olen Ray, 1985)
- *War-Gods of the Deep* (Jacques Tourneur, 1965)
- *Witchouse* (David DeCoteau, 1999)

FILMES COM ELEMENTOS LOVECRAFTIANOS QUE SÃO MENCIONADOS MAS NÃO CONSEGUIRAM ENTRAR NA LISTA:

- *Fiend Without a Face* (Arthur Crabtree, 1958)
- *The Blob* (Irvin S. eaworth Jr.; Russell S. Doughten, 1958)
- *The Atomic Submarine* (Spencer Gordon Bennet, 1959)
- *Tremors* (Ron Underwood, 1990)

- *Stargate* (Roland Emmerich, 1994)
- *The Whole Wide World* (Dan Ireland, 1996)
- *The Beast in the Cellar* (James Kelley, 1971)
- *Godzilla vs. The Smog Monster* (Yoshimitsu Banno, 1971)
- *Necronomicon AKA Succubus* (Jesús Franco, 1968)
- *Twin Tarts AKA Teenage Twins* (Carter Stevens, 1976)* – ELT
- *Blue Ice* (Phillip Marshak, 1985)

4.2.3 Lista de filmes da Wikipédia

https://en.m.wikipedia.org/wiki/Category:Films_based_on_works_by_H._P._Lovecraft

CTHULHU MYTHOS FILMS

- *The Cabin in the Woods* (Drew Goddard, 2011)* – ELT
- *Call Girl of Cthulhu* (Chris LaMartina, 2014)
- *The Call of Cthulhu* (Andrew Leman, 2005)* – ELT
- *Cast a Deadly Spell* (Martin Campbell, 1991)* – ELT
- *Cthulhu* (Damian Heffernan, 2000)
- *Cthulhu* (Dan Gildark, 2007)
- *Dagon* (Stuart Gordon, 2001)* – ELT
- *The Dunwich Horror* (Daniel Haller, 1970)* – ELT
- *The Haunted Palace* (Roger Corman, 1963)* – ELT
- *Howard Lovecraft and the Frozen Kingdom* (Sean Patrick O'Reilly, 2016)
- *Howard Lovecraft and the Undersea Kingdom* (Sean Patrick O'Reilly, 2017)
- *In Search of Lovecraft* (David J. Hohl, 2008)
- *The Last Lovecraft: Relic of Cthulhu* (Henry Saine, 2009)
- *Necronomicon* (Christophe Gans; Shusuke Kaneko; Brian Yuzna, 1993)
- *The Resurrected* (Dan O'Bannon, 1991)* – ELT
- *The Whisperer in Darkness* (Sean Branney, 2011)* – ELT
- *Witch Hunt* (Paul Schrader, 1994)* – ELT

RE-ANIMATOR FILM SERIES

- *Beyond Re-Animator* (Brian Yuzna, 2003)* – ELT
- *Re-Animator* (Stuart Gordon, 1985)* – ELT

- *Bride of Re-Animator* (Brian Yuzna, 1989)* – ELT

FILMS BASED ON WORKS OF H. P. LOVECRAFT

- *Banshee Chapter* (Blair Erickson, 2013)
- *Beyond Re-Animator* (Brian Yuzna, 2003)* – ELT
- *Bleeders* (Peter Svatek, 1993)
- *Call Girl of Cthulhu* (Chris LaMartina, 2014)
- *The Call of Cthulhu* (Andrew Leman, 2005)* – ELT
- *Cast a Deadly Spell* (Martin Campbell, 1991)* – ELT
- *Castle Freak* (Stuart Gordon, 1995)* – ELT
- *Chill* (Serge Rodnunsky, 2007)
- *Cthulhu* (Damian Heffernan, 2000)
- *Cthulhu* (Dan Gildark, 2007)
- *The Curse* (David Keith, 1987)* – ELT
- *Dagon* (Stuart Gordon, 2001)* – ELT
- *Dark Heritage* (David McCormick, 1989)
- *Die Monster Die* (Daniel Haller, 1965)* – ELT
- *The Dunwich Horror* (Daniel Haller, 1970)* – ELT
- *Forever Evil* (Roger Evans, 1987)
- *From Beyond* (Stuart Gordon, 1986)* - ELT
- *The Haunted Palace* (Roger Corman, 1963)* – ELT
- *In Search of Lovecraft* (David J. Hohl, 2008)
- *The Last Lovecraft: Relic of Cthulhu* (Henry Saine, 2009)
- *Lemora* (Richard Blackburn, 1973)
- *Lurking Fear* (C. Courtney Joyner, 1994)
- *Necronomicon* (Christophe Gans; Shusuke Kaneko, Brian Yuzna, 1993)
- *Out of Mind: The Stories of H. P. Lovecraft* (Raymond Saint-Jean, 1998)
- *Pulse Pounders* (Charles Band, 1988)
- *Re-Animator* (Stuart Gordon, 1985)* – ELT
- *Bride of Re-Animator* (Brian Yuzna, 1989)* – ELT
- *The Resurrected* (Dan O'Bannon, 1991)* – ELT
- *The Shuttered Room* (David Greene, 1967)* – ELT
- *The Unnamable* (Jean-Paul Ouellette, 1988)* – ELT

- *The Unnamable II: The Statement of Randolph Carter* (Jean-Paul Oullette, 1992)* - ELT
- *The Whisperer in Darkness* (Sean Branney, 2011)* – ELT
- *Witch Hunt* (Paul Schrader, 1994)* – ELT

OBS: A lista da wikipédia possui ainda, alguns curtas, peças de teatro e outros títulos que não julguei relevantes para a transcrição.

4.2.4 Lista de filmes do IMDB

<https://imdb.com/name/nm0522454/>

- *Blasted Health AKA Erial* (Rubén Arnaiz, 2018)
- *Herbert West: Re-Animator* (Ivan Zucco, 2017)
- *Skuggan över Innfyr* (Simo Paulakoski, 2017)
- *The Haunter of the Dark 2* (Dmiriy Khmelyov, 2017)
- *Dead Tongues* (Brianna Don; Roberto Drilea, 2016)
- *13 Histórias Estranhas: A Cor que Caiu do Céu* (Petter Baiestorf, 2015)
- *The Last Case of August T. Harrison* (Ansel Faraj, 2015)
- *The Haunter of the Dark* (Dmiriy Khmelyov, 2015)
- *Call Girl of Cthulhu* (Chris LaMartina, 2014)
- *The Whisperer in Darkness* (Sean Branney, 2011)* – ELT
- *Tähdet ovat väärin* (Tapio Ranta-aho, 2010)
- *La Herencia Valdemar II: La sombra prohibida* (José Luis, Aléman, 2010)
- *Pickman's Muse* (Robert Cappelletto, 2010)
- *The Horror Vault* (James Barclay; Dave Hault; Johan A. Kruger; Kim Sonderholm, 2010)
- *La Herencia Valdemar* (José Luis, Aléman, 2010)
- *The Dunwich Horror* (Leigh Scott, 2009)
- *The Horror Vault 2* (Henric Brandt; Lars Gustavsson; Oscar Malm; Kim Sonderholm; Ben Wydeven, 2009)
- *Colour from the Dark* (Ivan Zucco, 2008)
- *Beyond the Dunwich Horror* (Richard Griffin, 2008)
- *The Whisperer in Darkness* (Matt Hundley, 2007)

- *The Tomb* (Ulli Lommel, 2007)
- *Cthulhu* (Dan Gildark, 2007)
- *Kammaren* (Robert P. Olsson, 2007)
- *Chill* (Serge Rodnunsky, 2007)
- *The Rats in the Walls* (Tim Uren, 2006)
- *Cool Air* (Albert Pyun, 2006)
- *LovecraCked! The Movie* (Thomas Almgren; Brian Barnes; Brian A. Bernhard; Chad Bernhard; Elias; Grady Granros; Justin Powers; Jane Rose; Simon Ruben; Doug Sakmann; Ashley Thorpe, 2006)
- *Beyond the Wall of Sleep* (Barrett J. Leigh; Thom Maurer, 2006)
- *The Call of Cthulhu* (Andrew Leman, 2005)* – ELT
- *Strange Aeons: The Thing on the Doorstep* (Eric Mogret, 2005)
- *Tomb of Terror* (David DeCoteau; Linda Hassani; C. Courtney Joyner, 2004)
- *The Halfway House* (Kenneth J. Hall, 2004)
- *La casa sfuggita* (Ivan Zuccon, 2003)
- *The Dream-Quest of Unknown Kadath* (Edward Martin III, 2003)
- *The Thing on the Doorstep* (Eric Morgret, 2003)
- *Beyond Re-Animator* (Brian Yuzna, 2003)* – ELT
- *The Music of Erica Zann* (Jeremy Hechier, 2002)
- *Corpse-O-Rama* (Vince D'Amato, 2001)
- *Dagon* (Stuart Gordon, 2001)* - ELT
- *Maelstrom – il figlio dell'altrove* (Ivan Zuccon, 2001)
- *Chilean Gothic* (Ricardo Harrington, 2000)
- *Cthulhu* (Damian Heffernan, 2000)
- *Mystery of the Necronomicon AKA Kuro no dansho* (Hideki Takayama; Yoshitaka Makino, 1999)* – ELT
- *Out of Mind: The Stories of H. P. Lovecraft* (Raymond Saint-Jean, 1998)
- *Bleeders* (Peter Svatek, 1997)
- *Castle Freak* (Stuart Gordon, 1995)* – ELT
- *Lurking Fear* (C. Courtney Joyner, 1994)
- *Necronomicon* (Christophe Gans; Shusuke Kaneko, Brian Yuzna, 1993)
- *The Unnamable II: The Statement of Randolph Carter* (Jean-Paul Oullette, 1992)* – ELT
- *Insumasu o oou Kage AKA The Shadow Over Innsmouth* (Chiaki Konaka, 1992)

- *La Mansión de los Cthulhu* (Juan Piquer Simón, 1992)
- *The Resurrected* (Dan O'Bannon, 1991)* – ELT
- *Dark Heritage* (David McCormick, 1989)
- *Bride of Re-Animator* (Brian Yuzna, 1989)* – ELT
- *Pulse Pounders* (Charles Band, 1988)
- *The Unnamable* (Jean-Paul Ouellette, 1988)* – ELT
- *The Testimony of Randolph Carter* (Andrew Leman, 1987)* – ELT
- *The Curse* (David Keith, 1987)* – ELT
- *From Beyond* (Stuart Gordon, 1986)* – ELT
- *Re-Animator* (Stuart Gordon, 1985)* – ELT
- *La chiave d'argento* (Ciriaco Tiso, 1982)
- *Quella villa accanto al cimitero* (Lucio Fulci, 1981)
- *Paura nella città dei morti viventi* (Lucio Fulci, 1980)
- *L'isola degli uomini pesce* (Sergio Martino, 1979)
- *H. P. Lovecraft: Schatten aus der Zeit* (George Moorse, 1975)
- *The Dunwich Horror* (Daniel Haller, 1970)* – ELT
- *The Crimson Cult* (Vernon Sewell, 1968)* – ELT
- *The Shuttered Room* (David Greene, 1967)* – ELT
- *Die Monster Die* (Daniel Haller, 1965)* – ELT
- *The Haunted Palace* (Roger Corman, 1963)* – ELT

OBS: A lista de filmes baseados ou inspirados em Lovecraft do IMDB possui ainda, alguns curtas, jogos de videogames, séries televisivas e outros títulos que não julguei relevantes para a transcrição.

4.2.5 Minha Lista (ELT)

FILME QUE INSPIROU LOVECRAFT

- *Berkeley Square* (Frank Lloyd, 1933)

TRANSPOSIÇÕES DIRETAS DE HISTÓRIAS DE LOVECRAFT

- *The Haunted Palace* (Roger Corman, 1963) – NC
- *Die, Monster, Die!* (Daniel Haller, 1965)
- *The Shuttered Room* (David Greene, 1967)

- *The Crimson Cult* (Vernon Sewell, 1968) – NC
- *The Dunwich Horror* (Daniel Haller, 1970)
- *Re-Animator* (Stuart Gordon, 1985)
- *From Beyond* (Stuart Gordon, 1986)
- *The Curse* (David Keith, 1987)
- *The Testimony of Randolph Carter* (Andrew Leman, 1987)
- *The Unnamable* (Jean-Paul Ouellette, 1988)
- *Bride of Re-Animator* (Brian Yuzna, 1989)
- *The Resurrected* (Dan O'Bannon, 1991)
- *The Unnamable II: The Statement of Randolph Carter* (Jean-Paul Ouelette, 1992)
- *Caste Freak* (Stuart Gordon, 1995)
- *Dagon* (Stuart Gordon, 2001)
- *Beyond Re-Animator* (Brian Yuzna, 2003)
- *The Call of Cthulhu* (Andrew Leman, 2005)
- *The Whisperer in Darkness* (Sean Branney, 2011)

OUTRAS TRANSPOSIÇÕES DIRETAS DE HISTÓRIAS DE LOVECRAFT NÃO CITADAS NA TESE

- *Pulse Pounders* (Charles Band, 1988)
- *Dark Heritage* (David McCormick, 1989) – NC
- *Necronomicon* (Christophe Gans; Shūsuke Kaneko; Brian Yuzna, 1993)
- *Lurking Fear* (C. Courtney Joyner, 1994)
- *Bleeders* (Peter Svatek, 1997) – NC
- *The Music of Erica Zann* (Jeremy Hechler, 2002)
- *The Thing on the Doorstep* (Eric Mogret, 2003)
- *The Dream-Quest of Unkown Kadath* (Edward Martin III, 2003)
- *Tomb of Terror* (David DeCoteau; Linda Hassani; C. Courtney Joyner, 2004)
- *Strange Aeons: The Thing on the Doorstep* (Eric Mogret, 2005)
- *The Mountains of Madness* (Danielle de Picciotto, 2006)
- *Beyond the Wall of Sleep* (Barrett J. Leigh; Thom Maurer, 2006)
- *LovecraCked! The Movie* (Thomas Almgren; Brian Barnes; Brian A. Bernhard; Chad Bernhard; Elias; Grady Granros; Justin Powers; Jane Rose; Simon Ruben; Doug Sakmann; Ashley Thorpe, 2006)
- *Cool Air* (Albert Pyun, 2006)

- *The Rats in the Walls* (Tim Uren, 2006)
- *Chill* (Serge Rodnunsky, 2007)
- *Cthulhu* (Dan Gildark, 2007)
- *The Tomb* (Ulli Lommel, 2007)
- *The Whisperer in Darkness* (Matt Hundley, 2007)
- *Beyond the Dunwich Horror* (Richard Griffin, 2008)
- *The Dunwich Horror* (Leigh Scott, 2009)
- *Pickman's Muse* (Robert Cappelletto, 2010)
- *Three Shadows* (Ansel Faraj, 2010)
- *Dead Tongues* (Brianna Dorn; Roberto Drilea, 2016)

ELEMENTOS E REFERÊNCIAS LOVECRAFTIANAS E PESSIMISMO CÓSMICO

- *The Thing from Another World* (Christian Nyby; Howard Hawks, 1951)
- *The Quatermass Xperiment* (Val Guest, 1955)
- *Quatermass 2 AKA Enemy from Space* (Val Guest, 1957)
- *Quatermass and the Pit* (Roy Ward Baker, 1967)
- *Shivers* (David Cronenberg, 1975)
- *Rabid* (David Cronenberg, 1977)
- *Alien* (Ridley Scott, 1979)
- *The Brood* (David Cronenberg, 1979)
- *The Quatermass Conclusion* (Piers Haggard, 1979)
- *The Fog* (John Carpenter, 1980)
- *The Evil Dead* (Sam Raimi, 1981)
- *Scanners* (David Cronenberg, 1981)
- *The Thing* (John Carpenter, 1982)
- *Videodrome* (David Cronenberg, 1983)
- *Aliens* (James Cameron, 1986)
- *The Fly* (David Cronenberg, 1986)
- *Evil Dead II* (Sam Raimi, 1987)
- *Hellraiser* (Clive Barker, 1987)
- *Prince of Darkness* (John Carpenter, 1987)
- *Dead Ringers* (David Cronenberg, 1988)
- *Hellbound: Hellraiser II* (Tony Randel, 1988)
- *Cast a Deadly Spell* (Martin Campbell, 1991)

- *Alien³* (David Fincher, 1992)
- *Army of Darkness* (Sam Raimi, 1992)
- *Hellraiser III: Hell on Earth* (Anthony Hickox, 1992)
- *In the Mouth of Madness* (John Carpenter, 1994)
- *Witch Hunt* (Paul Schrader, 1994)
- *Hellraiser IV: Bloodline* (Kevin Yagher, 1996)
- *Alien: Resurrection* (Jean-Pierre Jeunet, 1997)
- *Event Horizon* (Paul W. S. Anderson, 1997)
- *Hellraiser: Inferno* (Scott Derickson, 2000)
- *Hellraiser: Hellseeker* (Rick Bota, 2002)
- *AVP: Alien vs. Predator* (Paul W. S. Anderson, 2004)
- *Hellboy* (Guillermo Del Toro, 2004)
- *Grizzly Man* (Werner Herzog, 2005)
- *Hellraiser: Deader* (Rick Bota, 2005)
- *Hellraiser: Hellworld* (Rick Bota, 2005)
- *Alien vs. Predator: Requiem* (Colin Strause; Greg Strause, 2007)
- *Encounters at the End of the World* (Werner Herzog, 2007)
- *The Mist* (Frank Darabont, 2007)
- *Sunshine* (Danny Boyle, 2007)
- *Cloverfield* (Matt Reeves, 2008)
- *Hellboy II: The Golden Army* (Guillermo Del Toro, 2008)
- *Hellraiser: Revelations* (Victor Garcia, 2011)
- *The Thing* (Matthijs van Heijningen Jr., 2011)
- *The Cabin in the Woods* (Drew Goddard, 2012)
- *Prometheus* (Ridley Scott, 2012)
- *Resolution* (Justin Benson; Aaron Moorhead, 2012)
- *Europa Report* (Sebastián Cordeiro, 2013)
- *Evil Dead* (Fede Alvarez, 2013)
- *Gravity* (Alfonso Cuarón, 2013)
- *Spring* (Justin Benson; Aaron Moorhead, 2014)
- *10 Cloverfield Lane* (Dan Trachtenberg, 2016)
- *Arrival* (Denis Villeneuve, 2016)
- *Into the Inferno* (Werner Herzog, 2016)
- *The Void* (Steven Kostanski; Jeremy Gillespie, 2016)

- *Alien: Covenant* (Ridley Scott, 2017)
- *The Endless* (Justin Benson; Aaron Moorhead, 2017)
- *Life* (Daniel Espinosa, 2017)
- *The Cloverfield Paradox* (Julius Onah, 2018)
- *Hellraiser: Judgement* (Gary J. Tunnicliffe, 2018).

MENÇÕES HONROSAS

- *Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest* (Gore Verbinski, 2006)
- *Pirates of the Caribbean: At World's End* (Gore Verbinski, 2007)
- *Doctor Strange* (Scott Derickson, 2016)

5 STRANGE AEONS: LOUCURAS, FRONTEIRAS E PARADOXOS

Lovecraft é um escritor paradoxal. Sua mitologia, por si só, revela uma curiosa erudição do autor, que ainda escrevia ensaios sobre literatura e alguns outros assuntos. Embora algumas de suas articulações filosóficas fossem mais rasas, é importante recordar que o escritor não possuía formação universitária alguma. Na verdade, nunca chegou a concluir a escola devido aos seus problemas pessoais. Dentro desse contexto, é interessante perceber como sua curiosidade e paixão por leitura e uma constante procura de desenvolver seu intelecto foram essenciais em seu desenvolvimento.

Por outro lado, apesar de toda procura por uma intelectualidade e tentativas de desenvolver uma literatura que achava possuir um rigor estilístico e uma pureza a qual apontava em seus ensaios sobre as melhores formas de se desenvolver histórias, Lovecraft jamais chegou a ter seu reconhecimento como escritor enquanto vivo. Além do mais, mesmo com o seu rico desenvolvimento mitológico e filosofia cósmica, seus contos eram publicados em revistas amadoras e as mais famosas versões cinematográficas de suas obras são filmes considerados trash.

As criações lovecraftianas e sua sofisticação filosófica, mitológica e, por que não dizer, até literária contrastam com o fato de serem vistos apenas em obras vistas em meios considerados mais inferiores artisticamente. Tal fenômeno é percebido tanto em livros quanto em filmes. De fato, os paradoxos acerca do escritor são tamanhos, e sempre inexplicáveis.

O Pessimismo Cósmico e as diversas criações lovecraftianas preservam um destino cruel para a humanidade, contudo, sublinham um paradoxo ao pensarmos como tal filosofia e mitologia consegue se estabelecer de forma tão pregnante na cultura contemporânea. Quanto mais aterrador e anti-humano é determinado aspecto do mito, mais nos sentimos atraídos por ele.

Os *Mitos de Cthulhu* mostram-se resilientes ao longo de quase cem anos de existência, e nas últimas décadas têm influenciado artistas e pensadores a contemplarem o mundo de forma pessimista e apocalíptica – mas não desencantada, já que a percepção da catástrofe é experimentada com êxtase e maravilhamento diante da finitude e da insignificância da humanidade no cosmos. (MELLO, REIS FILHO, CÂNEPA, 2018, p.7)

E essa atração não se dá somente em um plano da curiosidade sobre sua obra, mas também por meio da propagação e contínua reelaboração desta. Mesmo pensando através do conceito de apropriação desenvolvido por Roger Chartier (1996), que aponta para a pluralidade nas possibilidades interpretativas de leitura, dificilmente alguém concluiria que a

perspectiva pessimista que Lovecraft nos propõe para o futuro da humanidade possa ser compreendida em grande escala como um diagnóstico otimista e esperançoso para o homem.

Ou seja, mesmo percebendo que o destino da humanidade para Lovecraft é apocalíptico e que nós nos encontramos em uma posição inferior aos poderosos habitantes extraterrestres do planeta (*the Old Ones*), nos sentimos atraídos por essa concepção. Não satisfeitos, reproduzimos essa mitologia dando vida a essa ficção e criando novos produtos midiáticos baseados no imaginário lovecraftiano. “A discursificação, presentificação e aceitação dos monstros na atualidade parecem apontar não para uma crise no conceito de monstro, mas para as angústias e inquietações a respeito de nossa própria humanidade.” (REGIS, 1999, p.10)

Desse modo, ao abordar essa relação de permanência, devoção e reprodução do mito de Lovecraft, me deparo com múltiplas questões que valem ser destacadas. Inicialmente, percebo que, após sua morte, inaugura-se um processo que muito se assemelha às *fan-fictions* tão popularmente manifestadas na contemporaneidade. Aqui, novamente, surge um curioso paradoxo. Em Lovecraft, o fenômeno cult¹²⁵ atinge toda sua potência, manifestando-se como uma adoração divina do autor e um tratamento de sua obra como escritura sagrada, porém essa obra sagrada é continuada por seus seguidores que tentam superar a original (num processo similar aos mecanismos da “angústia da influência”, de Harold Bloom, apontada no capítulo 2).

Aqui irei tentar dissecar um dos principais paradoxos lovecraftianos, a atração de uma literatura que possui também aspectos xenófobos dos mais variados. A seguir, irei procurar me afastar desse lado de Lovecraft e me apropriar de sua perspectiva filosófica para me aventurar no pensamento por trás do Pessimismo Cósmico, articulando-o com outros pensadores que não citam o escritor mas que, com uma leitura mais cuidadosa possam apresentar curiosas interseções epistemológicas.

5.1 Dissecando o monstro

Sem dúvida, Lovecraft possui diversas polêmicas e paradoxos o rodeando. Ao longo de texto, passei por algumas questões curiosas a respeito do escritor. Questões acerca de sua obra e suas criações, e questões a respeito de sua vida pessoal. Aqui, pretendo abordar um assunto específico. Embora o processo seja sobre o âmbito pessoal do autor, o interesse que me desperta nele é, inicialmente, pelo viés de sua apropriação. De fato, as apropriações das

¹²⁵ O termo possui uma significação muito ampla, porém nesse estudo adotarei a obra de JANCOVICH; *et al.* (2003) como referência.

criações lovecraftianas são o cerne da tese e aqui, sou obrigado a me voltar para uma pergunta de extrema importância. Por que nos sentimos atraídos por uma obra repleta de referências xenófobas?

Embora essa pergunta seja um norte para pensar esse aspecto da vida de Lovecraft e sua influência em suas criações, não creio que eu consiga respondê-la. Na verdade, não sei se ela pode ser respondida. Mas essa pergunta serve para pensarmos em nossa relação com a obra do escritor.

Enquanto alguns tecem duras (e merecidas críticas) ao escritor, outros correm em sua defesa. Seria tudo muito simples se Lovecraft fosse defendido apenas por homens brancos, heterossexuais, cis etc. No entanto, é defendido por pessoas que compõem grupos que seriam justamente seriam o alvo de todo preconceito lovecraftiano. Assim como, não é atacado apenas por pessoas que fazem parte de uma representação de minorias de poder. Os que defendem e atacam o escritor são pessoas das mais variadas. Deixo claro desde o início que não pretendo me colocar definitivamente em nenhum dos lados (apesar de saber que minhas opiniões poderam me levar, inevitavelmente, mais para um lado do que outro). Também não procuro fazer uma análise de opiniões e levantar dados quantitativos sobre quem se posiciona como a respeito desse assunto. Procuro, apenas, escrever um pouco sobre um assunto que julgo ser de extrema importância.

Minha preocupação reside, principalmente, em minha relação com meu objeto. Como pesquisar uma pessoa por quem não tenho admiração alguma? Uma pessoa de quem discordo completamente? Mas ao mesmo tempo, uma pessoa que consegue criar um universo que tanto me interessa? Não posso (e nem quero) justificar que estou separando o artista da obra. Na verdade, não acredito nessa possibilidade. De uma separação entre o criador e sua criação. No caso de Lovecraft, há ainda uma agravante. A própria literatura do escritor é repleta desses traços. Obviamente, no caso de seus ensaios, diários e cartas, podemos interpretar como um espelho de sua pessoa, com seus pensamentos e opiniões diversas. Algo em que posso facilmente apontar equívocos, falta de esclarecimento, interpretações erradas e pobre desenvolvimento de ideias. Algo, que, se não fosse por sua importância como escritor, poderíamos apenas colocar em um bolo de escritos xenófobos de pessoas irrelevantes.

O problema reside na importância de Lovecraft como figura literária. Assim, esses escritos que remetem às suas opiniões xenófobas acabam servindo apenas como material para análise. A grande questão é que, além de ser um nome com sua importância artística (e até acadêmica como venho apontando ao longo do texto), seu xenofobismo é refletido em suas criações. Sua mitologia herda essas noções, seu Pessimismo Cósmico metaforiza um temor de

acabar com uma supremacia branca que julgava ser correta e com sua aversão à diferença e à mistura racial.

Essa mitologia e seu Pessimismo Cósmico, mesmo cercados dessas marcas tão fortes, são reaproveitados na cultura contemporânea retirando esse viés xenófobo. Além disso, são apropriados das mais variadas formas, pelas mais variadas pessoas. Gênero, cor, opção sexual, credo, nada impede um gosto, uma atração às criações lovecraftianas. O universo de Lovecraft é visto em suas reelaborações sem esse xenofobismo. Mas os contos do escritor eram marcados por isso.

Assim, preciso investigar mais esse lado de Lovecraft e analisar sua influência em suas histórias para poder me dedicar ao aspecto que parece não herdar esse caráter, suas apropriações. Percebo, inicialmente, dois elementos paradoxais sobre a apropriação de suas obras nesse quesito. Em primeiro lugar, a estranha atração de um universo que é marcado por um pensamento xenófobo. E em segundo lugar, a disseminação desse universo de uma forma que esses traços não façam mais parte de sua essência.

Para isso, preciso analisar esse aspecto da vida pessoal de Lovecraft. E assim, procurar compreender essa sua personalidade extremamente controversa. Suas opiniões políticas, culturais e sociais de um absurdo radicalismo e xenofobismo servindo como alicerces de sua obra.

O encontro com Howard Philips Lovecraft é um assunto bastante dialético. No início, a pessoa fica fascinada com os mundos intrigantes, estranhos e fantásticos que ele transmitiu, que o leitor moderno é frequentemente apresentado através da mídia cultural pop. Sua criação mais famosa, Cthulhu, é uma figura proeminente entre todos aqueles vilões desumanos, aqueles monstros que a literatura e o cinema produziram, desde o Polyphemos até o Alien de Giger. Mas o próprio criador não compartilha a fama de sua criação. Não, sua pessoa é como se estivesse cercada por uma misteriosa névoa de incerteza, e o assunto da HPL é tocado pelo leitor normal, principalmente em algum tipo de abordagem *hit-and-run*, fornecendo apenas algumas impressões superficiais. Não é de admirar, já que nesta segunda fase do encontro, as profundezas abismais do caráter de Lovecraft aparecem, expondo seu reacionismo político, ódio racial e atitude (aparentemente) não-mundana. O leitor moderno é apanhado e envergonhado de sua inclinação para o mundo poético e intelectual de tal pessoa. (MÜNCHOW, 2017, p.39)¹²⁶

¹²⁶ “The encounter with Howard Philips Lovecraft is a rather dialectic matter. At first one is fascinated with the intriguing, weird, and fantastic worlds he delivered, that the modern reader is often introduced to through pop cultural media. His most famous creation, Cthulhu, is a prominent figure among all those inhuman villains, those monsters that literature and cinema produced, from Polyphemos up to Giger’s Alien. But the creator himself does not share his creation’s fame. No, his person is as if surrounded by an uncanny mist of uncertainty and the subject of HPL is touched on by the normal reader mostly in some sort of hit-and-run-approach providing just some superficial impressions. No wonder, since in this second phase of the encounter the abysmal depths of Lovecraft’s character show up, exposing his political reactionism, racial hate, and (seemingly) unworldly attitude. The modern reader is caught and ashamed of her/his inclination to the poetical yet intellectual world of such a person.” (MÜNCHOW, 2017, p.39)

Assim, a recepção da obra de Lovecraft tem seu fator paradoxal. É importante destacar que não é um autor adorado apenas por sua supremacia branca, mas conta com uma vasta gama de admiradores mulheres, homossexuais, negros, judeus, latinos, indianos e de diversas outras camadas que são consideradas minorias e as quais era um grande crítico. Me intriga pensar nessa atração que uma mitologia que, ao ser analisada mais calmamente, se mostra extremamente xenófoba. Como pessoas que são atacadas diretamente pela literatura lovecraftiana continuam gostando dela? Acho que talvez, a sensação que eu tenho com o autor seja muito comum. Sinto uma relação de amor e ódio com seus escritos. Constantemente incomodado com sua supremacia branca estampada em sua personalidade, vida pessoal e em grande parte de sua produção textual e, ao mesmo tempo, atraído por suas criações e pelo interessantíssimo fenômeno de apropriação de suas ideias que vejo pela cultura contemporânea.

Confesso que esse lado de Lovecraft já me fez repensar tê-lo como objeto de minha tese inúmeras vezes. No exato momento em que escrevo essas palavras, tenho meus momentos de crise em que resolvo abandoná-lo. Mas, ao meu ver, a melhor forma de lidar com uma realidade como essa não é negando o autor e sua obra, muito menos desistindo de apontá-lo como um importante objeto de pesquisa. É necessário reconhecer os méritos do escritor e seguir o trabalho sobre isso, porém, nunca evitar confrontá-lo com seus erros. Embora eu não vá apresentar o trabalho definitivo sobre esse aspecto de Lovecraft e o próprio foco de minha tese não seja esse, preciso deixar claro meu posicionamento em desvelar e, dissecar o monstro. Não o monstro criado em sua mitologia, mas o monstro escondido em sua personalidade.

Dessa forma, eu não escapo do paradoxo lovecraftiano. Também me encontro atraído por algo que abomino. E aqui, tomarei um tempo para me desviar um pouco de sua apropriação para tentar compreender um pouco mais dessa situação em que nós, admiradores de Lovecraft nos encontramos. Obviamente, não entrarei aqui em uma perspectiva psicanalítica sobre nossa atração por Lovecraft. Me dedicarei apenas em procurar compreender melhor esse lado do escritor. Assim, retomando a perspectiva mais política que Paul Buhle (já citado anteriormente no primeiro capítulo) aponta em sua obra: “O medo do suicídio racial nunca esteve longe da superfície das concepções de Lovecraft. Ele era um racista declarado por quase toda a sua vida, não apenas suspeitando, mas temendo todos os não-Yankees.”(BUHLE, 1976, p.125)¹²⁷

¹²⁷ “The fear of race suicide was never far from the surface of Lovecraft's conceptions. He was an avowed racist for nearly all of his life, not only suspecting but dreading all non-Yankees.” (BUHLE, 1976, p.125)

Esse aspecto de Lovecraft sempre existiu e essa discussão não é recente ou inovadora, entretanto, o ápice da repercussão a esse seu lado talvez tenha sido em 2010, quando escritores criaram uma petição para retirar seu busto do prêmio do *World Fantasy Award*. Por motivos óbvios, receber um prêmio literário com o rosto de um célebre racista não agradava aos ganhadores, principalmente quando esses ganhadores faziam parte das minorias em questão.

Figura 24 - *World Fantasy Award* 2005



Após alguns anos de discussão e muita polêmica, foi anunciado em 2016, na premiação de 2015, que o trofeu seria trocado. No ano seguinte, durante a premiação relativa a 2016, um novo trofeu, com uma árvore em frente a uma lua cheia foi apresentado, substituindo o busto de Lovecraft.

Figura 25 - *World Fantasy Award* 2016



Em 2017, um artigo online de Wes House na *Literary Hub* intitulado *We Can't Ignore H. P. Lovecraft's White Supremacy: lovecraftian narratives of race persist in contemporary politics* ficou famoso por se posicionar, praticamente, como um manifesto contra o autor.

Enquanto as histórias modernas de genocídio branco, superpredadores e a suposta raça mestra encontrarem um solo fértil em solo americano, a relevância contemporânea de Lovecraft se estenderá além do que alguns fãs gostam de admitir. Suas narrativas de intolerância e raça não podem ser lavadas, colhidas ou varridas para debaixo do tapete em favor de suas técnicas e realizações literárias mais conhecidas - especialmente quando insurgentes de direita obcecados com orgulho afirmam-no como um verdadeiro elaborador de horrores reacionários. Suas histórias e política ainda estão respirando, mesmo as mais contaminadas e podres entre eles. (sem página)

Lovecraft chegou a escrever poemas e manifestos demonstrando um extremo radicalismo com pesados tons racistas já deixando clara sua opinião a esse respeito em seus escritos desde os quatorze anos. O próprio *Neitzscheim and Realism* (citado algumas vezes ao longo do texto) procura desenvolver uma perspectiva filosófica a partir do niilismo nietzschiano para expor suas opiniões políticas. “Eu acredito em uma aristocracia, porque eu julgo ser a única agência para a criação daqueles refinamentos que tornam a vida suportável para o humano da alta organização” (p.1) No entanto, suas opiniões políticas acabam por permear noções altamente racistas que acabam sendo vistos ao longo do ensaio. “Como a única motivação humana é a ânsia por supremacia, não podemos esperar nada em termos de realizações a não ser realizações premiadas pela supremacia.” (p.1) A ideia de supremacia de Lovecraft já abre caminho para suas perspectivas raciais, as quais são melhor desenvolvidas ao longo do texto. Já em suas primeiras frases, fica abertamente exposta a primazia de uma forma de aristocracia como pressuposto governamental calcado em uma óbvio manifesto de supremacia branca.

Aristocracia e monarquia são mais eficientes em desenvolver as melhores qualidades do ser humano como expressas em realizações de gosto e intelecto; mas levam a uma arrogância ilimitada. Essa arrogância acaba levando a um inevitável declínio e derrota. Por outro lado, a democracia e oclocracia levam também certamente para um declínio e colapso através da falta de estímulo para a realização individual. Elas podem até durar mais, mas isso é porque estão mais próximos a um estágio primal animal ou selvagem pelo qual o homem civilizado, supostamente, parcialmente evoluiu.

Comunismo é característico de muitas tribos selvagens; enquanto anarquia absoluta é a regra entre a maioria dos animais selvagens.

O cérebro do animal humano branco avançou a tal estágio que a igualdade incolor dos animais inferiores é dolorosa e insuportável para ele; isso demanda uma luta individual por condições complexas e sensações que podem apenas ser alcançadas por poucos ao custo de muitos. Essa demanda irá sempre existir, e nunca será

satisfeita pois ela divide o ser humano em grupos hostis constantemente batalhando por supremacia, e sucessivamente, ganhando-a ou perdendo-a. (p.1)¹²⁸

Lovecraft sai em defesa aristocracia como modelo ideal e identifica o comunismo e anarquia como algo primitivo, selvagem. Destaca o homem branco como superior e como dolorosa sua aceitação de igualdade a outros que julga inferior. Defende a imposição de supremacia branca como natural ao humano ou, como uma batalha que será sempre travada, com possibilidade de vitória ou derrota como um movimento cíclico.

Essa sua opinião é calcada em pressupostos que o acompanham desde a infância e apenas pioram com o crescimento de seu intelecto quando inicia a desenvolver suas criações literárias tendo esses preceitos como fundação. Não ousou tentar explicar esse motivo ou ser o crítico severo que irá condenar sua obra ou absolvê-la.

Me encontro em uma posição que não me habilita muito, ou melhor, que é determinante para meu lugar de fala não possuir a relevância que julgo necessária: homem, branco, heterossexual, cis. “O lugar social não determina uma consciência discursiva sobre esse lugar. Porém, o lugar que ocupamos socialmente nos faz ter experiências distintas e outras perspectivas.” (RIBEIRO, 2017, p.69)

A citação acima vem do livro *O que é lugar de fala?* (2017) da pesquisadora e feminista negra Djamila Ribeiro. A autora explica a importância de reconhecer seu lugar de fala e como tais foram calados ao longo da história. Não procura apontar que apenas os negros podem falar de racismo ou mulheres de feminismo ou LGBTs ou qualquer outra minoria de poder de suas questões. Ribeiro aponta que podemos falar de todos os assuntos mas realça a necessidade de compreendermos de que posição estamos falando.

O conceito de *lugar de fala* utilizado por ativistas de movimentos feministas, negros ou LGBT (Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis e Transgêneros e Homens Trans) confronta o conhecimento produzido pela epistemologia hegemônica. Esse confronto aparece em inúmeros debates no âmbito acadêmico e na sociedade, e com frequência está presente nas discussões em redes sociais onde os discursos são pautados e travados. No entanto, não há uma epistemologia determinada sobre o conceito, como aponta Ribeiro. A hipótese mais provável é que este tenha surgido a

¹²⁸ “Aristocracy and monarchy are the most efficient in developing the best qualities of mankind as expressed in achievements of taste and intellect; but they lead to an unlimited arrogance. That arrogance in turn leads inevitably to their decline and overthrow. On the other hand, democracy and ochlocracy lead just as certainly to decline and collapse through their lack of any stimulus to individual achievement. They may perhaps last longer, but that is because they are closer to the primal animal or savage state from which civilised man is supposed to have partly evolved. Communism is a characteristic of many savage tribes; whilst absolute anarchy is the rule amongst the majority of wild animals. The brain of the white human animal has advanced to such a stage that the colourless equality of the lower animals is painful and unendurable to it; it demands an individual struggle for complex conditions and sensations which can only be achieved by a few at the expense of the many. This demand will always exist, and it will never be satisfied because it divides mankind into hostile groups constantly struggling for supremacy, and successively gaining and losing it.” (LOVECRAFT, p.1)

partir da tradição da discussão sobre feminist standpoint, diversidade, teoria racial crítica e pensamento decolonial. (PEREIRA, 2018, p.154)

Por outro lado, possuo o lugar de fala latino-americano sobre o assunto. Sou um pesquisador brasileiro abordando um escritor que também enxerga seus vizinhos do hemisfério sul de forma inferiorizada. A supremacia lovecraftiana é uma raça pura européia, sobretudo anglicana na qual não me encontro de forma alguma, mesmo procurando minhas origens ancestrais híbridas (algo que Lovecraft vê como nocivo) de russo, ucraniano, polonês, espanhol, português, chinês e uma provável ascendência negra e/ou indígena (como grande parte dos Brasileiros). Infelizmente, meu conhecimento sobre questões raciais não é profundo o suficiente para dar a atenção que julgo necessária a esse assunto. Mesmo assim, sinto-me obrigado a, minimamente, explicar um pouco do autor e como suas opiniões foram se moldando e se modificando. A melhor forma que encontrei de entrar nessa parte da tese é através da perspectiva de muitos autores. Em determinado momento, haverá uma quantidade que pareça até excessiva de citações. Essa massiva utilização das palavras de outras pessoas serve para me permitir ter um maior rigor e embasamento para usar as minhas. Nesse momento, graças a leitura do livro de Djamila Ribeiro, percebo que minha tentativa de abordar esse assunto da forma mais ética e responsável possível é algo extremamente necessário.

Porém, falar a partir de lugares é também romper com essa lógica de que somente os subalternos falem de suas localizações, fazendo com que aqueles inseridos na norma hegemônica sequer se pensem. Em outras palavras, é preciso cada vez mais, que homens brancos cis estudem branquitude, cisgeneridade, masculinos. *O que é lugar de fala e como ele é aplicado no debate público*, pensar lugar de fala é uma postura ética, pois “saber o lugar de onde falamos é fundamental para pensarmos as hierarquias, as questões de desigualdade, pobreza, racismo e sexismo. (p.84)

Dividindo minhas angústias em um congresso com a experiente teórica Victoria Amador, especializada em feminismo e cinema hollywoodiano, sobre minha insegurança em abordar o assunto, me foi dito que “eu precisava falar sobre isso”¹²⁹. A frase ecoou de forma encorajadora e apenas fortaleceu minha decisão. Ouvir uma importante pesquisadora e professora com mais de trinta anos de experiência me incentivando foi um passo importante. Assim, ancorado no estímulo dessas importantes mulheres, uma negra brasileira e uma branca estadunidense, decido desenvolver da melhor forma que estiver à meu alcance essa questão. Para isso, preciso de uma distância necessária e uma perspectiva mais acadêmica e menos passional. Por outro lado, não quero suavizar as críticas ao autor. Encontro-me em uma

¹²⁹ Nas palavras da própria: “You have to talk about it!”

armadilha que é necessária. Assim, vou me utilizar de aliados (teóricos) para percorrer esse caminho, concordando ou discordando de suas opiniões. E aos poucos, vou colocando a minha.

Inicialmente, procuro compreender as motivações por trás do pensamento de Lovecraft, o que o fez ser assim. Não serei leviano em apontar como determinante para a personalidade do autor meramente, o meio e as influências que teve. Todavia, é importante compreender que essa influência existiu. Em alguma instância, Lovecraft foi de fato, um produto de seu meio. Sua forma de pensar vai se modificando ao longo do tempo e podemos ver sua trajetória de vida como responsáveis por várias dessas mudanças. Sua criação e vivência foram moldando sua forma de pensar e escrever.

A política durante o relativamente tranquilo governo republicano dos anos 1920 tornou-se para Lovecraft menos uma questão de crise imediata do que uma oportunidade para a especulação teórica. Foi durante essa época que ele desenvolveu suas noções de aristocracia e “civilização”, ideias que passariam por profundas modificações com o deponer da Depressão, retendo porém suas ideias gerais e levando à elaborada evolução do seu “socialismo fascista”. (JOSHI, 2014, p. 136)

Apesar de suas opiniões equivocadas, foi melhorando sua forma de ver o mundo com o tempo (infelizmente em passos lentos e, não sem deixar suas marcas em seus contos). “No final de sua vida, as realidades do nazismo e as discussões científicas sobre raça o chocaram de seus mitos racistas; como Pound, ele percebeu tarde demais que seus equívocos o tornaram um tolo.” (BUHLE, 1976, p.126)¹³⁰

A convivência com diversidade foi extremamente importante nesse processo. Um antissemita que acabou casando-se com uma judia, um homofóbico que possuía grandes amigos homossexuais (embora não seja claro se Lovecraft sabia sobre a homossexualidade de seus amigos). A convivência foi a ferramenta para um amadurecimento tardio do escritor nessas questões. Assim foi a relação de aprender a lidar com o diferente em sua vida. Ou como o próprio autor destacava através de metáforas em seus contos, o desconhecido.

“De maneira mais geral, a crescente heterogeneidade racial e social de sua sociedade era para Lovecraft o maior símbolo da *mudança* – mudança que acontecia rápido demais para que ele a aceitasse.” (JOSHI, 2014, p.410) Lovecraft, foi, sem dúvida, um autor muito problemático. Sua dificuldade em lidar com tudo que não era familiar a sua vida pacata era visto como uma certa ameaça ou perigo. Sua criação parece ter sido um fator importante para sua xenofobia.

¹³⁰ “Late in his life, the realities of Nazism and scientific discussions of race shocked him out of his racist myths; like Pound, he realized too late that his misconceptions had rendered him a fool.” (p.126)

Apesar das dúvidas que existem sobre a *causa mortis* do pai, o corrente é que Sarah e ele morreram loucos. Foi nesse ambiente, rondado pela loucura, na casa dos avós paternos, superprotegido pelas tias e pela mãe – neurótica e possessiva – que ele cresceu, cercado de velhos móveis empoeirados, alheio às demais crianças. A mãe nunca o deixou esquecer-se de que era de estirpe britânica, estranho ao “terrível país” no qual viviam. Essa educação vai fazer dele um *outsider* no sentido amplo da palavra. (ZACHARIAS, 1996, p.19)

Educado por uma mãe que se afogava com o tempo em um mar de loucura. Isolado e super-protegido, com uma crença em uma supremacia de sua ancestralidade. Assim, um pequeno Lovecraft já cresce em um meio de hostilidade em relação à diferença e com um sentimento de uma superioridade de sua linhagem de origem européia. Suas opiniões acabam não sendo apenas suas, mas são refletidas em grande parte de sua obra.

Judeus, Negros, Poloneses, Sírios, quanto mais afastados do velho povo da Nova Inglaterra melhor – em muitas de suas histórias, esses eram os meios pelos quais os Antigos Deuses horríveis e maravilhosos retornariam e dariam à civilização existente a destruição que haviam herdado (“Haunter in te Dark”) (BUHLE, 1976, p.126)¹³¹

A opinião de Lovecraft sobre povos era clara. Um purismo anglo-europeu seria o padrão de excelência. O próprio escritor seria uma forma impura nesse caso. Apesar de sua linhagem anglicana, havia nascido nos Estados Unidos. Era um fruto de um continente tribal colonizado por aqueles que ele julgava superiores. Qualquer pessoa que saísse desse padrão anglo-europeu lovecraftiano era uma espécie inferior. Acreditava em um purismo racial que acabou por fazê-lo se sentir atraído por ideologias mais extremas.

Apoiou a ascensão de Mussoli ao poder na Itália e se encontrava atraído por boa parte da ideologia fascista. S. T. Joshi (2014) aponta para uma falta de compreensão política de Lovecraft, evitando uma relativização de suas posturas, mas procurando apontar para a ingenuidade atrelada a uma criação conservadora e aristocrática (mais baseada na sua crença de pureza e forte sentimento de anglicanismo do que pelo viés financeiro).

Ninguém deveria se surpreender com o fato de Lovecraft ter apoiado a ascensão de Mussolini ao poder na Itália (no fim de outubro de 1922) e de sentir-se atraído pela ideologia fascista – ou, de qualquer forma, pelo que ele pensava que ela era. Duvido que Lovecraft tivesse qualquer real entendimento das forças políticas internas que levaram à ascensão de Mussolini. (p.214)

O que torna a opinião de Joshi importante para mim, não é apenas o seu rico trabalho biográfico sobre o autor mas, acima de tudo, o fato de ser uma grande admirador de Lovecraft e um acadêmico respeitado opinando sobre um tema que o afeta diretamente. Sunand

¹³¹ “Jews, Blacks, Poles, Syrians, the further removed from the Old New Englander the better – in many of his stories these were the means where by horrible and marvelous Old Gods would return and give the existing civilization the destruction it had earned (“Haunter in the Dark”).” (p.126)

Tryambak Joshi, embora tenha crescido em Illinois e Indiana, nos E.U.A., filho dos professores Tryambak Mahadeo Joshi e Padmini (Iyengar) Tryambak Joshi, é de origem indiana. Nasceu na cidade de Pune, na Índia em 1958 e sua família se mudou para os E.U.A somente em 1963. O racismo de Lovecraft não abrangia apenas negros, judeus e homossexuais. Os indianos, árabes e diversas outras raças eram vítimas constante de seus comentários racistas.

Assim, Joshi se encontra em uma posição curiosa. Enquanto acadêmico, é um renomado estudioso de Lovecraft, um grande especialista na vida do escritor e seu maior biógrafo na atualidade. Enquanto pessoa, faz parte de um grupo que era alvo das críticas lovecraftianas com frequência. Além de não ser estadunidense ou europeu, não é de ascendência européia ou branco.

Assim, considero sua opinião bem valiosa e digna de análise. Não chego a concordar com a forma como coloca o racismo de Lovecraft, mas acho importante, principalmente por seu lugar de fala, não abster-se. Embora fosse de se esperar uma crítica mais severa, o pesquisador parece ir por um caminho mais brando. É necessário destacar que foi um dos primeiros a sair em defesa de Lovecraft quando se instaurou a polêmica sobre a entrega de prêmios do *World Fantasy Award* afirmando que havia sido “o pior tipo de correção política.”¹³² Joshi se posiciona como um apaixonado por seu ídolo em alguns momentos e, embora procure uma posição mais imparcial sobre o assunto, parece cair sempre em uma forma de absolvição do conteúdo da obra, tentando destacá-la dos óbvios problemas de seu criador.

A única área do pensamento de Lovecraft que tem – e com justiça – suscitado as mais fortes reações de revolta entre os comentadores é sua postura em relação à raça. Meu ponto nessa discussão, entretanto, é que tanto Lovecraft tem sido criticado pelas razões erradas quanto, muito embora ele claramente defendia ideias reacionárias, intolerantes ou outra e simplesmente erradas cientificamente, seu racismo é pelo menos em termos lógicos separável do resto de seu pensamento filosófico e mesmo político. (JOSHI, 2014, p.405)

Joshi não se posiciona em defesa de Lovecraft como alguém que não perpetuava ideias e práticas abomináveis, no entanto encontra uma grande paixão na obra do autor e examina cuidadosamente seu posicionamento político, apontando-o com uma certa ignorância de compreensão do que defendia e procurando separar as boas ideias da mitologia lovecraftiana da influência racista. “Não tenho qualquer vontade de varrer o racismo de Lovecraft para

¹³² “the worst sort of political correctness.” Para mais detalhes ver: <https://www.theguardian.com/books/2015/nov/11/hp-lovecraft-biographer-rages-against-ditching-of-author-as-fantasy-prize-emblem>

debaixo do tapete, mas não acho que as muitas e importantes ideias que ele defende como pensador devem ser deixadas de lado devido a sua prespectiva equivocada da ideia de raça.” (JOSHI, 2014, p.407)

No entanto, ao procurar separar a obra do autor, Joshi parece se esquecer do conteúdo racista das criações lovecraftianas e de sua influência no desenvolvimento de sua perspectiva filosófica. Além de, no caso da premiação do *World Fantasy Award* ser uma imagem do próprio escritor e não de sua obra. Acaba defendendo a entrega de um prêmio com o busto de uma pessoa abertamente racista sendo entregue em um evento mundial.

Apesar de discordar de Joshi em muitos aspectos, acho importante seu papel de biógrafo nesse momento. Sua análise da vida do escritor e de suas influências e modificações em seu pensamento são importantes para compormos uma noção de sua personalidade. Lovecraft parece passar por importantes mudanças ao longo de sua vida que são essenciais para seu convívio com as diferenças de forma mais harmônica (embora, me pareça, nunca totalmente resolvida). “Lovecraft prendeu-se até seus últimos dias à crença na inferioridade biológica dos negros e também dos aborígenes australianos, embora não fique claro por que ele elegeu estes últimos.” (JOSHI, 2014, p.405)

Assim, essa criação que recebeu com uma forte inserção de um pensamento conservador de extremo radicalismo se encontra com um convívio cada vez maior com diferenças e contribui cada vez mais para um crescente sentimento paradoxal no autor. “Ele nunca percebeu que suas crenças haviam sido amplamente forjadas pela influência da sociedade e de seus familiares, sua primeiras leituras e a ultrapassada ciência do século XIX.” (JOSHI, 2014, p.407) Sua crença em uma raça superior e seu avassalador medo da diversidade racial que o mundo possuía eram constantemente aprisionados em resoluções contraditórias e opiniões flutuantes.

Simpatizante do fascismo, como a maioria dos intelectuais do seu tempo, vemos refletir nessa simpatia, o neurótico que precisava de ordem para vencer a sua desordem interior, o homem malsão que necessitava de pureza. Esta, para ele, só existia na raça nórdica, bela e limpa se comparada com os estrangeiros feios e sujos (sic) de fala exótica que invadiram seu país. Por outro lado, odiava a violência e a ditadura e desejava ser o que ele chamava de idealista: acreditava na perfeição do homem e da sociedade. (ZACHARIAS, 1996, p.19)

Envolto em desejos paradoxais de pureza e eugenia contrastando com sua abominação a violência, Lovecraft encontra em seus contos o lugar ideal para refletir seu xenofobismo. No entanto, por mais que tenha promovido uma simpatização, inicialmente, com o nazismo, nunca chegou a concordar com sua estrutura de uma forma geral e com suas soluções violentas.

Mas Lovecraft não era um proto-nazista. Ele rejeitava qualquer tipo de governo como um mal inerente. Pessoas bem-intencionadas (incluindo muitos de seus amigos) eram socialistas, ele garantiu, mas ele se considerava um “pessimista e pagão”, incapaz de acreditar na possibilidade de uma solução política. (BUHLE, 1976, p.125-126)¹³³

A opinião de Lovecraft a respeito do Nazismo, assim como suas considerações racistas foram variando com o tempo. Seu repúdio por violência sempre o mantiveram mais distante de um maior apoio às ações de Hitler. Sua crença em uma inferioridade das raças não-arianas se ancorava em noções herdadas de sua família e alguns preceitos científicos que, com o tempo, conseguiu perceber como ausentes de uma validação e apuração mais concreta.

Mesmo assim, Lovecraft acabou por deixar uma rica obra repleta de traços racistas. Seu medo de outras raças e credos era o seu medo do desconhecido. Gostaria de apontar seu Pessimismo Cósmico como uma grande perspectiva filosófica baseada em seu interesse por astronomia e seu questionamento às “verdades” que as religiões nos apresentam, atrelado a um genial uso da mesma para criar uma mitologia com inclinações científicas. Infelizmente, não posso saber até que ponto suas opiniões equivocadas são responsáveis pela maior parte de suas criações.

Lovecraft é um materialista auto-proclamado, e em seu materialismo ele é tão dogmático quanto possível. Esse materialismo ortodoxo funciona como a base de seu desprezo pelo mundo e pela humanidade. Apesar de ser às vezes radical em pensamento, ele nunca se tornou uma figura política e muito menos um agitador. Mas os antagonistas onde seu desdém se torna radical e apodítico são pessoas religiosas que entraram em sua órbita e imigrantes que entraram na Nova Inglaterra. (MÜNCHOW, 2017, p.46)¹³⁴

Lovecraft possuía um indiferentismo que acabava sendo enfatizado por seu medo do diferente. Em um mundo em que essa diferença era cada vez mais vívida, o escritor vê o universo com um olhar pessimista. Um caos de misturas racias e hibridismos onde seu purismo anglicano acabava perdendo sua supremacia e obrigava ao convívio com seus temores.

O ensaio de Greg Conley *Lovecraft's Terrestrial Terrors: Morally Alien Earthlings* (2017), usado no primeiro capítulo, aponta para uma questão que aqui se faz primordial. Segundo o autor, Lovecraft destacava com seus escritos que as noções morais e éticas da

¹³³ “But Lovecraft was no proto-Nazi. He disavowed any kind of government as an inherent evil. Well-meaning people (including many of his friends) were Socialists, he granted, but he thought of himself as a “pessimist and a pagan, “unable to believe in the possibility of political solution.” (p.125-126)

¹³⁴ “Lovecraft is a self-proclaimed materialist, and in his materialism he is as dogmatic as it gets. This orthodox materialism works as the foundation of his contempt for the world and humanity. Though being at times radical in thought he but never became a political figure let alone an agitator. But the antagonists where his disdain becomes radical and apodictic are religious people that entered his orbit, and immigrants that entered New England.” (MÜNCHOW, 2017, p.46)

humanidade eram tão ficcionais quanto seus monstros. No entanto, os contos de Lovecraft eram um paradoxal reflexo de suas próprias crenças morais.

Seu racismo, portanto, parece vir da confluência de seu orgulho de sua herança racial e sua inabilidade de competir com as pessoas ao seu redor. Enquanto permanecessem fora do seu caminho, ele aceitaria relativamente – como era com sua própria esposa. O racismo de Lovecraft fez com que ele temesse a mistura e deterioração cultural – Lovecraft era, de fato, um fã de Ernst Haeckel (SLII, p.160) e acreditava que as culturas poderiam e cairiam por causa da mistura excessiva de culturas díspares.

Em sua exploração da interação de raças e culturas, Lovecraft criou entidades e raças extrapoladas para contrastar com a humanidade. Essas figuras obedecem a códigos que eles construíram da mesma maneira que os humanos os constroem os deles, mas esses códigos são alienígenas por causa de sua origem em outro ramo da evolução inteiramente.¹³⁵ (CONLEY, 2017,p.12)

A complexidade por trás de seus escritos oferece um rico trabalho que pode ser aprofundado em diversas vertentes. Parece até possível ignorar o xenofobismo lovecraftiano ao nos apropriarmos de sua mitologia e procurar reconfigurar sua ideia de desconhecido apenas para o espectro cósmico e da natureza e seus surpreendentes segredos. No entanto, não há como esquecer desse xenofobismo no processo de criação. A inspiração para o medo de Lovecraft era a diferença racial. Seu desconhecido era tudo que não se enquadrava em sua familiaridade anglo-saxã.

Embora muitos dos teóricos que utilizei até aqui para tratar esse assunto, de uma forma geral, apontem Lovecraft como um produto de seu meio, há uma importância central que seria a própria mente do autor. Não acredito que Lovecraft fosse totalmente culpado e sei que houve diversas questões envolvendo sua criação que o levaram a essas opiniões xenóforas. No entanto, creio que seja um casamento entre sua vivência com uma certa ingenuidade e uma real vontade em crer em tais ideias.

A influência de determinadas ideias moldando o autor, também atesta para a sua propensão a aceitá-las. O pesquisador Alexander Meireles da Silva propõe o termo “*homo lovecraftus*” como a episteme central que se encontra por trás da criação da mitologia lovecraftiana. Vejo essa proposta como uma interessante forma de abordar esse assunto de uma forma mais completa. Segundo Silva (2017):

¹³⁵ “His racism, then, seems to come from the confluence of his pride in his racial heritage and his inability to compete with the people around him. So long as they stayed out of his way, then, he would be relatively accepting – as he was with his own wife. Lovecraft’s racism made him fear cultural intermingling and deterioration – Lovecraft was, in fact, a fan of Ernst Haeckel’s (SLII, p.160) and believed cultures could and would fall because of too much mingling of disparate cultures. In his exploration of the interplay of races and cultures, Lovecraft created extrapolated entities and races to contrast with humanity. These figures abide by codes they have built up in the same way humans build them up, but these codes are alien because of their origin on another branch of evolution altogether.” (CONLEY, 2017, p.12)

No entanto, mais do que simplesmente se colocar como um veículo para o exorcismo dos demônios internos de H. P. Lovecraft, as obras que posteriormente foram designados por seus seguidores de “Mitos de Cthulhu” (JOSHI, 2007, p.97) apresentam a visão do escritor sobre o *Zeitgeist* do início do século vinte na América e, mais especificamente como este artigo pretende demonstrar, sua resistência ao que se convencionou chamar de Modernidade. Esta postura, corporificada em personagens recorrentes e atitudes recorrentes, apontam para a presença de um *homo lovecraftus* que, ao mesmo tempo em que anuncia a inexorável chegada da Modernidade e tenta compreender seu alcance, se revela incapaz de suportar o impacto da mudança sobre sua identidade. (SILVA, 2017, p.47)

O traço marcante da modernidade que Silva aponta não é, contudo, o caráter tecnológico ou a perspectiva apontada anteriormente pelos estudos de McLuhan ou Jonathan Crary sobre uma nova forma de visibilidade, utilização dos sentidos e pensamento. Assim como não entra no âmbito desenvolvido no célebre ensaio *Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular* de Ben Singer e outros demais textos do livro *O Cinema e a Invenção da Vida Moderna* (2004) organizado por Leo Charney e Vanessa R. Schwartz. O traço marcante que a modernidade traz como grande influência do desenvolvimento do que o pesquisador chama de *homo lovecraftus* é a convivência com a diferença.

A ideia do pesquisador de um *homo lovecraftus* articula a xenofobia lovecraftiana e sua forma de pensar de uma forma geral com o Pessimismo Cósmico. Investiga a importância de acontecimentos marcantes e o pensamento que o momento em que Lovecraft viveu tiveram no desenvolvimento de sua obra. Traz como uma de suas questões centrais a modernidade e a relação do escritor com o convívio com as diferenças que surgiam.

Na América do mesmo período, uma das manifestações mais visíveis da Modernidade foi a chegada de sucessivas ondas de imigrantes ao país, a ponto de, já na década de 1890, quatro em cada cinco moradores de Nova York serem estrangeiros, a maior taxa do tipo em qualquer outra cidade do mundo da época. (ibid, p.48)

A diferença que os imigrantes e negros ofereciam a Lovecraft provocava suas mais profundas inquietações e temor e eram, possivelmente o cerne de seu racismo e uma das estruturas mais essenciais de seu horror ao desconhecido. Temas como o medo do contágio eram recorrentes em seus contos e podem ser consideradas metáforas de seu medo de mistura racial. “Talvez o maior receio do *homo lovecraftus* seja justamente ver sua identidade contaminada por esses indivíduos.” (ibid, p.63)

Em seus contos, a pureza é tão importante quanto sua crença eugênica. Os alienígenas, assim como os estrangeiros representavam “a face mais visível da extensa mudança em curso na sociedade norte-americana que ameaçava a estrutura social vigente desde a colonização puritana em fins do século dezessete e que se chocava com sua personalidade ligada a tradições.” (ibid, p.50)

Lovecraft passava para seus contos todos seus temores. Seus personagens representavam sua própria persona em um nível mais fantasioso com seres alienígenas e monstruosos metaforizando pessoas de diferentes origens, raças e credos. O medo que seus narradores encontravam do desconhecido seria, o medo de Lovecraft perante à diversidade.

O narrador é o primeiro elemento a ser considerado na proposta de um *homo lovecraftus*, pois esse é o personagem que adentra os espaços topofóbicos em busca de compreensão e, portanto, ordenamento do caos que ali reside. No entanto, o mundo lovecraftiano ligado aos mitos de Cthulhu não apenas resiste à racionalização, mas também demonstra a incapacidade do pensamento iluminista em controlá-lo. Seja tentando entender as estranhas escrituras de um monólito em uma ilha desconhecida no meio do Oceano Pacífico ou testemunhando o crescente número de imigrantes chineses em bairros antes ocupados exclusivamente por americanos de origem anglo-saxônica o *homo lovecraftus* se percebe inseguro diante da realidade a sua frente. (ibid, p.51)

A ideia apresentada por Alexander Meireles da Silva sobre um *Zeitgeist*, como o próprio autor gosta de destacar, que marca a modernidade em relação ao pavor de uma possível invasão estrangeira – onde se encontram todos os não anglo-saxões – é essencial para o desenvolvimento do universo lovecraftiano. “Tomando como base o olhar de H. P. Lovecraft sobre o perfil dos imigrantes que chegavam à Nova York pertencente a diferentes nacionalidades e culturas, não se pode subestimar a importância do elemento racial na teratologia lovecraftiana.” (ibid, p.59-60)

Contudo, ao final de seu ensaio, destaca o insucesso de Lovecraft em lidar com a diferença como algo que acaba por dificultar sua vida de uma forma geral e leva seus personagens à loucura. O *homo lovecraftus*, que seria um sintoma do próprio autor visto através de seus narradores, acaba falhando em sua tentativa de “manter suas tradições e valores em meio a um mundo em rápida transformação devido ao discurso racionalista e a rápida e tensa incorporação de olhares diversos.” (ibid, p.66)

O *homo lovecraftus* falha em se relacionar, segundo Silva. Entretanto, acho importante destacar aqui o lado que o artigo não levanta que é o êxito em disseminar uma mensagem racista. Aqui vejo a maior problemática da obra de Lovecraft. Se por um lado, suas criações prestam um serviço epistemológico trazendo questões mitológicas, metafísicas, literárias, filosóficas, entre outras, possuem um complicado lado de propaganda supremacista branca.

Embora, na maioria das vezes, essa propaganda se dê através de mensagens subliminares, com poucas referências diretas mais explícitas, ainda assim, me preocupa esse teor racista em suas obras. Não acho que Lovecraft seja um personagem a ser esquecido ou, somente condenado por sua visão xenófoba. Acredito na possibilidade de se utilizar suas

criações de uma forma positiva, excluindo esse caráter em suas apropriações. Todavia, isso não o exime de sua responsabilidade. Não o faz ser um ingênuo produto de seu tempo ou um artista brilhante acima de críticas e reprovações. Lovecraft deve continuar sendo estudado e utilizado das mais variadas forma, mas seu racismo também deve ser estudado e questionado.

O racismo lovecraftiano contido em suas obras é claro, embora utilizado através de metáforas e de seu Pessimismo Cósmico. Possui momentos mais evidentes e descritivos em que, abertamente escreve suas opiniões xenófobas em seus contos ou em suas cartas e ensaios. Isso aponta para uma transparência que deixa exposto seu racismo em suas histórias e biografia. No entanto, enquanto a presença de tais mensagens é mais visível em Lovecraft, há uma longa história nos contos de horror e ficção científica de apontar um sentimento de desconfiança, medo ou aversão ao diferente.

A ideia de monstro parte de um padrão de normatividade humano, predominantemente eurocêntrico, judaico-cristão, patriarcal e heteronormativo. A figura monstruosa e o alienígena costumam absorver características consideradas erradas por uma sociedade dominante.

A caracterização de algo como monstruoso é resultante de uma qualificação de natureza estética frequentemente atrelada a um julgamento de valor moral – tudo porque, segundo imaginário corrente, o monstro pertence ao campo do Mal e não ao do Bem (Cf. CARROL, 1999; NAZÁRIO, 1983; NAZÁRIO, 1998; JEHA, 2007; ECO, 2014). Em vista desta condição “natural” e “inata”, pode-se defender que os componentes estéticos e éticos do monstro engendram em si um componente político. Se o Mal é algo a ser combatido, reprimido, expulso, segregado, marginalizado, impossível não perceber na tentativa de supressão desses seres uma forma de controle e, por isso, um exercício político. Enquanto produto da diferença, a entidade monstruosa provoca o desregramento de uma norma comunal, perturba a coesão de um domínio social coletivo e gera uma forte sensação de ameaça à ordem. A força dramática da aparência não normativa, produto do excesso e da exceção, admite, portanto, uma reação agressiva e defensiva contra aquilo que se rejeita. O sentimento de aversão, o discurso da violência, e o mecanismo da domesticação acabam por constituir formas de controle das transgressões. Nesse âmbito, o ser alienígena ou extraterrestre, por sua representação ficcional associada ao espaço desconhecido, excêntrico aos universos já mapeados, frequentemente ganha os contornos de uma entidade maligna, inimiga e invasora do planeta Terra. A figuração típica do alienígena se defronta com questões radicais de alteridade – aquele que vê, percebe o Outro como exótico, estranho ou monstruoso. (MARKENDORF, 2017, p.399-400)

A ficção científica alterna um pouco, pois apresenta algumas narrativas utópicas e com frequência faz alusões a convivência pacífica entre diferentes povos e espécies (como vemos na famosa franquia *Star Trek*). Já os contos de horror, possuem uma clássica tradição de nomear os monstros e vilões como metáforas para questões sobre a noção do que é considerado fora da faixa dos padrões da normalidade ou criticar valores ou posições sociais e econômicas. O vampiro, por exemplo, como uma metáfora para a aristocracia e valores

antigos em um período em que a burguesia e o iluminismo se fortaleciam; como uma crítica a homossexualidade e à mulher moderna.

O padrão moral de Lovecraft mostrava uma aversão, ou até um medo ao desconhecido, mas um desconhecido bem terreno. “O que Lovecraft queria era simplesmente familiaridade – a familiaridade do senso comum na Providence racial e culturalmente homogênea que ele experimentara na juventude.” (JOSHI, 2014, p.410)

Assim, Lovecraft utiliza o desconhecido em seus contos como o desconhecido em sua vida. Afinal, qual seria, em última instância, o medo do homem branco, heterossexual, colonizador no espasmo de uma crise econômica e no meio de uma cidade repleta de uma ampla diversidade como Nova Iorque? “O racismo era para ele uma defesa contra a necessidade de reconhecer que seu ideal de um país puramente anglo-saxão não tinha mais qualquer relevância e nunca poderia ser recuperado.” (JOSHI, 2014, p.410)

Mas tal posicionamento reprovável de Lovecraft está até mais entranhado em nossa cultura do que a mera vivência do autor. Na verdade, uma tradição eurocêntrica, judaico-cristã, heteronormativa e patriarcal está inserida de forma bem mais intrínseca em nossa sociedade. O próprio pensamento é moldado a partir de um lugar de fala privilegiado.

Ou seja, reconhecendo a equação: quem possui o privilégio social possui o privilégio epistêmico, uma vez que o modelo valorizado e universal de ciência é branco. A consequência dessa hierarquização legitimou como superior a explicação epistemológica eurocêntrica conferindo ao pensamento moderno ocidental a exclusividade do que seria conhecimento válido, estruturando-o como dominante e, assim, inviabilizando outras experiências do conhecimento. Segundo a autora, o racismo se constituiu “como a ‘ciência’ da superioridade eurocristã (branca e patriarcal). Essa reflexão de Léia Gonzalez nos dá pista sobre quem pode falar ou não, quais vozes são legitimadas e quais não são. (RIBEIRO, 2017, p.24-25)

Todo pensamento ocidental é contruído por um viés do privilegiado. Uma epistemologia do colonizador. Sem ouvir as vozes negras, indígenas, femininas, trans etc, somos formatados por um padrão dominante epistêmico. Moldados por pensamento greco-romano, judaico-cristão que se perpetua em uma filosofia francesa, anglicana, germânica, italiana, enfim, eurocêntrica, passando por uma recente influência norte-americana ignorando as outras demais vozes.

Em uma série de palestras na Uerj que mais tarde contribuíram para o desenvolvimento do livro *Pensar Nagô*, Muniz Sodré apresenta como o pensamento ocidental foi marcadamente moldado por uma perspectiva judaico-cristã eurocêntrica, ignorando outras tradições de pensamento. Assim, retomando Djamila Ribeiro,

Nesse sentido, seria urgente o deslocamento do pensamento hegemônico e a resignificação das identidades, sejam de raça, gênero, classe para que se pudesse

construir novos lugares de fala com o objetivo de possibilitar voz e visibilidade a sujeitos que foram considerados implícitos dentro dessa normatização hegemônica. (p.43)

Lovecraft não foi apenas um produto do seu meio supremacista branco, foi também um produto de toda uma tradição de pensamento eurocêntrico judaico-cristã e patriarcal. Sua visão de mundo era distorcida e não apresentava espaço para outras perspectivas e outros lugares de fala. Não apenas um problema daquela época, mas um assunto urgente que prevalece até hoje.

Ao apontar a diferença como preocupante, o Pessimismo Cósmico lovecraftiano envolve o escritor em mais um de seus paradoxos. Pois, quem seria o verdadeiro *outsider*? O desconhecido, o diferente, ou através da visão de Lovecraft, tudo que foge ao seu padrão branco, eurocêntrico (sobretudo anglicano), heteronormativo, cis? Ou o próprio autor que não consegue lidar com o mundo?

Lovecraft se coloca como um *outsider* por não saber lidar com o mundo, por sua própria limitação de convivência. Seu poderoso Cthulhu não é o desconhecido que ameaça dominar o mundo, mas o próprio escritor, adormecido em uma época passada, preso à conceitos errôneos.

Por não conseguir perceber seus equívocos, criou um panteão teratológico que metaforiza um perigo do diferente mas acabou se aprisionando em seus conceitos xenófobos. Seu medo acabou tornando-o o seu próprio monstro, preso em suas ideias, esperando que as estrelas se alinhem. Aparentemente, a aniquilação do humano é mais atrativa do que a xenofobia lovecraftiana, pois Cthulhu renasceu em nossa cultura, enquanto o pensamento supremacista lovecraftiano continua adormecido em sua obra.

Nos apropriamos do Pessimismo Cósmico sem a perspectiva xenófoba lovecraftiana. E esperamos que suas ideias equivocadas não possuam a mesma apropriação na cultura. Lovecraft não inova em suas noções supremacistas raciais. Na verdade, apenas embarca em uma longa tradição de desigualdade, injustiça e intolerância da humanidade. Por isso esse aspecto de suas criações não é interessante. Não é inovador, é apenas uma reprodução de um longo discurso de dominância.

Nos apropriamos do que Lovecraft apresenta de interessante. Mas não irei varrer o resto para debaixo do tapete. Acho que suas opiniões devem ser postas em cheque e apontadas como problemáticas. Seu Pessimismo Cósmico é fascinante, assim como sua apropriação na cultura contemporânea. O escritor, por outro lado, revela sua face monstruosa. Uma monstruosidade, no entanto, que não é nada atrativa.

5.2 Teoria lovecraftiana ou delírios de uma tese?

O paradoxo nas reelaborações e apropriações de Lovecraft, não se dá apenas no conteúdo da obra, na estranheza que essa atração pelo abismo nos causa. Também encontramos tais questões até no próprio fato da obra estar em constante crescimento. Em *Walter Benjamin's Criticism of Language and Literature*¹³⁶, Wolfgang Bock explica que, segundo Benjamin, quanto mais tempo se passa, mais uma obra se aproxima de sua totalidade e que as traduções e releituras possibilitam um acréscimo de interpretações. No entanto, sem conseguir alcançar a sua potencialidade máxima. Assim, as criações de Lovecraft ganham força com o passar do tempo e com o incremento da massa crítica de suas apreensões. Sua mitologia ganha mais vida. E seu Pessimismo Cósmico se entranha cada vez mais em nossa cultura. Os deuses lovecraftianos teriam sido criados em uma forma embrionária e estão aumentando sua potência tanto dentro de suas narrativas como dentro do próprio potencial criativo do autor.

Talvez as releituras e reapropriações de Lovecraft empoderem seus seres, fixem seu pessimismo como nervo central de uma cultura que abraça o apocalipse. Mas assim como nosso destino é apocalíptico nas palavras do escritor, o destino de sua mitologia também encontra aqui um grande problema. Por mais potente que fique, nunca alcançará sua potencialidade máxima. E assim, seus deuses permanecem nesse paradoxal diálogo e flerte de aniquilação com os humanos.

Suas traduções também lhe conferem uma potência linguística, possibilidades paradoxais de se elevarem a um nível benjaminiano de pureza sem poder se manter. Nas palavras do próprio Benjamin no ensaio *A Tarefa do Tradutor* (2002)¹³⁷: “Na tradução, o original ascende a um ar linguístico mais alto e puro, por assim dizer. Ele não pode viver lá permanentemente, com certeza; nem pode chegar a esse nível em todos os aspectos do trabalho”. (p.257)¹³⁸ A obra de Lovecraft é continuamente apropriada e traduzida para diversas línguas, o que alavanca sua potência, sem nunca possibilitar que ela alcance seu ápice. Esse paradoxo que limita suas criações aos seus próprios potenciais apenas dificulta a compreensão de sua elaborada mitologia. Mas não seria esse o intuito do autor? Não compreender o incompreensível? Apresentar uma explicação que não permita a compreensão,

¹³⁶ Primeiro capítulo do livro *A companion to the works of Walter Benjamin* (2009) editado by Rolf J. Goebel.

¹³⁷ BENJAMIN, Walter. *The Task of the Translator*. (2002)

¹³⁸ “In translation the original rises into a higher and purer linguistic air, as it were. It cannot live there permanently, to be sure; neither can it reach that level in every aspect of the work.” (ibid., p.257)

e sim aumente a incompreensão? Apresentar a complexidade como rizomática e não arborescente?

Da mesma maneira que o modelo de árvore do conhecimento passou a não conseguir responder ao tipo de pensamento que hoje se propaga com maior intensidade: pensamento de superfície, sobrevôo ou, simplesmente, rizomático. Os sistemas não conseguem mais ser a representação fiel de uma filosofia contemporânea, pois que são de raiz profunda e não se aventuram para além de seus territórios existenciais.

O tipo de pensamento representado pelo modelo de rizoma pressupõe uma nova organização conceitual, que não é mais sistemática, mas rizomática.

Por mais múltiplo – ou falsamente múltiplo – que possa parecer, um sistema é sempre homogêneo, colocando em relação preestabelecida cada conceito pertencente ao seu corpo, um sistema visa à construção de um corpo. Porém, ao inserir o fator circunstância o sistema se torna um heterogêneo, constantemente atualizada e passível de quebras, rupturas, ressignificações, retomadas e construções em qualquer ponto.

Cada conceito, antes preso em um determinado lugar do sistema arborescente, se transforma em linha, que em seu percurso existencial (devir) encontra-se com outros conceitos linhas, mudando o seu rumo, seu sentido. O sistema-rizoma é a idéia de um sistema aberto, sem compartimentalização e hierarquia de saberes, que se relaciona com o mundo.” (SOUZA, 2012, p.252-253)

A ideia de Rizoma contrastaria com o que Deleuze e Guattari chamam de “modelo arborescente”. Um modelo hierárquico que procura traçar uma verdade, chegar a raiz do problema (dá a utilização dos termos arborescente e rizomático). Os teóricos procuram apresentar uma proposta que complexifique essa formatação de pensamento, sem uma verdade única ou uma raiz do problema, mas com uma ampla gama de possibilidades que se relacionam em um complexo sistema de rede.

Como já apontado acima, Lovecraft é citado por Deleuze e Guattari algumas vezes. Embora o conceito de rizoma não chegue a ser associado diretamente ao autor, creio que os teóricos enxergavam sua mitologia dessa forma. Renegando a simplicidade da explicação psicanalítica para tudo, Deleuze e Guattari dedicam seus cinco volumes de *Mil Platôs* a apresentar uma complexidade maior. O intuito dos autores não é de criticar e apontar a psicanálise como inútil (embora às vezes nos passe essa sensação), mas sim de destacar sua utilidade prática e seu uso teórico não como únicas vias, mas como uma opção. Mais do que a psicanálise, há uma crítica a um modelo sistêmico de pensamento. Não o negando, mas sim colocando em cheque sua hegemonia e apontando o que esse modelo não consegue abarcar.

A ideia de árvore do conhecimento respondeu durante séculos às problemáticas gnosiológicas, às proliferações de séries por processos dicotomizantes. Porém a contemporaneidade impõe ao homem novas dimensões de relação com as coisas, com o outro e consigo próprio, advindos do processo de descontinuidade histórico-científico e cultural, da velocidade das revoluções científicas e etológicas, do qual somos testemunhas diárias. Este processo propõe ao homem uma busca por novos modelos, modelos de produção, de criação e não mais apenas interpretação de

situação ou coisa dada a priori. A transformação do mundo, a partir dos conceitos, esta é a proposta rizomática. (SOUZA, 2012, p.244)

Ou, na complexa e detalhada explicação de Deleuze e Guattari (1995) no primeiro capítulo do primeiro livro intitulada *Introdução: Rizoma*, propondo importantes características e propostas de aplicabilidade de sua teoria (que é continuamente desenvolvida ao longo dos cinco volumes):

Resumamos os principais caracteres de um rizoma: diferentemente das árvores ou de suas raízes, o rizoma conecta um ponto qualquer com outro ponto qualquer e cada um de seus traços não remete necessariamente a traços de mesma natureza; ele põe em jogo regimes de signos muito diferentes, inclusive estados de não-signos. O rizoma não se deixa reconduzir nem ao Uno nem ao múltiplo. Ele não é o Uno que se torna dois, nem mesmo que se tornaria diretamente três, quatro ou cinco etc. Ele não é um múltiplo que deriva do Uno, nem ao qual o Uno se acrescentaria (n+1). Ele não é feito de unidades, mas de dimensões, ou antes de direções moveidças. Ele não tem começo nem fim, mas sempre um meio pelo qual ele cresce e transborda. Ele constitui multiplicidades lineares a n dimensões, sem sujeito nem objeto, exibíveis num plano de consistência e do qual o Uno é sempre subtraído (n-1). Uma tal multiplicidade não varia suas dimensões sem mudar de natureza nela mesma e se metamorfosear. Oposto a uma estrutura, que se define por um conjunto de pontos e posições, por correlações binárias entre estes pontos e relações biunívocas entre estas posições, o rizoma é feito somente de linhas: linhas de segmentaridade, de estratificação, como dimensões, mas também linha de fuga ou de desterritorialização como dimensão máxima segundo a qual, em seguindo-a, a multiplicidade se metamorfoseia, mudando de natureza. Não se deve confundir tais linhas ou lineamentos com linhagens de tipo arborescente, que são somente ligações localizáveis entre pontos e posições. Oposto à árvore, o rizoma não é objeto de reprodução: nem reprodução externa como árvore imagem, nem reprodução interna como a estrutura-árvore. O rizoma é uma antigenealogia. É uma memória curta ou uma antimemória. O rizoma procede por variação, expansão, conquista, captura, picada. Oposto ao grafismo, ao desenho ou à fotografia, oposto aos decalques, o rizoma se refere a um mapa que deve ser produzido, construído, sempre desmontável, conectável, reversível, modificável, com múltiplas entradas e saídas, com suas linhas de fuga. São os decalques que é preciso referir aos mapas e não o inverso. Contra os sistemas centrados (e mesmo policentrados), de comunicação hierárquica e ligações preestabelecidas, o rizoma é um sistema a-centrado não hierárquico e não significante, sem General, sem memória organizadora ou autômato central, unicamente definido por uma circulação de estados.” (p.31-32)

Não pretendo apontar levianamente a obra de Lovecraft como rizomática apenas por sua complexidade. A ideia da fluidez da obra citada por Wolfgang Bock acima com sua potência em constante transição sem nunca alcançar um momento final apeans realça um caráter rizomático lovecraftiano. “Um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, intermezzo. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo ‘ser’, mas o rizoma tem como tecido a conjunção ‘e... e... e...’” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p.36)

Essa característica lovecraftiana de uma obra em constante fluxo, em constante transição, sem nunca alcançar um ápice, sem nunca resultar em um ponto específico a abandona de um modelo arborescente. As criações de Lovecraft são flúidas e adaptáveis, não

possuem uma verdade, um sentido, mas uma ampla gama de possibilidades. Suas apropriações estão espalhadas pelo mundo se relacionando de forma rizomática e com uma multiplicidade de características em incassáveis transformações.

Além disso, a possibilidade da proposição rizomática de apresentar uma expansão de um conhecimento clássico e dicotômico se assemelha com o Pessimismo Cósmico que derruba clássicas noções teológicas, biológicas e cósmicas para apresentar um universo com diversas possibilidades. Talvez Deleuze seja um personagem lovecraftiano que tenha se jogado de sua janela não por medo do câncer que tomava conta de seu corpo, mas por ficar louco ao descobrir algumas verdades sobre o nosso universo. Talvez Deleuze tenha pagado o mesmo preço que os personagens de Lovecraft pagam por sua sede de sabedoria. Seria esse um segredo por trás desse brilhante pensador? Ou apenas mais um joguete narrativo de uma tese que se ancora na estranheza?

Em um interessante ensaio intitulado *‘Memories of a Sorcerer’: notes on Gilles Deleuze-Felix Guattari, Austin Osman Spare and Anomalous Sorceries* (2003), o filósofo Matt Lee descreve a utilização de Lovecraft por Deleuze e Guattari no livro *Mil Platôs* em dois momentos. Primeiro, ao citar o conto *Through the Gates of the Silver Key*, aponta que:

Deleuze e Guattari, chamando este de uma das obras-primas de Lovecraft, recontam uma passagem da seção 4 da história, onde uma multiplicidade de Randolph Carters 'vem derramando a frente. Pouco antes da passagem citada, encontramos Lovecraft descrevendo a realização de Randolph Carter ao passar pelo 'Último Portão'. *“Agora, além do Portal Supremo, ele percebeu em um momento de medo que ele não era uma pessoa, mas muitas pessoas”*. Essa passagem, apontando explicitamente para uma noção de uma multiplicidade de eus, que seria entendida como um modo do animal humano, revela algo do papel do devir-animal dentro da filosofia de Deleuze e Guattari.(p.6)¹³⁹

Assim, dentro de seu argumento central que articula de forma bem complexa a feitiçaria com o devir-animal, o teórico apresenta a relação entre Deleuze-Guattari e Lovecraft. Mais adiante, desenvolve a noção de *Outsider* do escritor de Providence sublinhada inicialmente em *Mil Platôs* (1997):

O que se entende por anômalo? É primeiro apontado por trazer novamente Lovecraft e seu 'Outsider' ou Coisa, *“enchendo-se, fervilhando, inchando, espumando, espalhando-se como uma doença infecciosa, esse horror sem nome”*. O indivíduo excepcional não é, de fato, um indivíduo específico e singular; Deleuze e Guattari

¹³⁹ “Deleuze and Guattari, calling this one of Lovecrafts’ masterpieces, recount a passage from section 4 of the story, where a multiplicity of Randolph Carters’ come pouring forth. Just before the passage quoted we find Lovecraft describing Randolph Carter’s realisation as he passes through the ‘Ultimate Gate’. *“Now, beyond the Ultimate Gateway, he realised in a moment of consuming fright that he was not one person, but many persons”*. This passage, pointing explicitly to a notion of a multiplicity of selves, which would be understood as a mode of the human animal, reveals something of the role of the becoming-animal within Deleuze and Guattari’s philosophy. The ability to access this mode of multiplicity is what is meant by sorcery.” (p.6)

proferem explicitamente o termo “indivíduo” apenas para retratá-lo à medida que desenvolvem seu conceito, propondo a idéia de que esse “indivíduo” é, de fato, o foco dos afetos que eles trouxeram anteriormente à discussão. É por isso que Lovecraft fornece um exemplo tão perfeito de descrição em que a Coisa, o horror sem nome, embora individuado e especificável *em certo grau*, não é em nenhum sentido um “indivíduo” com um senso de eu contínuo, nem mesmo uma identidade fisicamente específica. (ibid, p.7)¹⁴⁰

A descrição confusa e estranha dos seres lovecraftianos serve perfeitamente a Deleuze e Guattari nesse sentido. Aponta para a fluidez da identidade rizomática. Estaria Lovecraft promovendo um devir-desconhecido? Ou melhor, um devir-*weird*? “O devir é uma experiência subterrânea no sentido de forças invisíveis que não podem ser capturadas por um centro de poder. Por isso que o devir é sempre um devir menor.” (SALES, 2014, p.5)

As possibilidades epistêmicas a serem feitas com as criações de Lovecraft já se provaram inúmeras, não só com Deleuze e Guattari, mas também com outros diversos como já apontados ao longo da tese. Há um hibridismo radical na contemporaneidade em que a fronteira entre teoria e ficção se encontra cada vez mais tênue (ou até inexistente?). Teorizar é imaginar cenários, é ficcionalizar futuros possíveis. Imaginário, especulação e ficção são componentes das práticas teóricas. Não a toa, a noção de ficção filosófica está cada vez mais forte. Um curioso construto filosófico identificado como Hiperstição apresenta tal proposta através de um conjunto de práticas e metodologias não muito ortodoxas. Claro, a ideia de ficções filosóficas ou alegorias filosóficas não é nova, e encontramos nos diálogos platônico diversos exemplos de como o mito e ficção podem servir, de forma didática, aos propósitos da filosofia. Todavia, algo diferente se dá com fenômenos como a hiperstição, nos quais o poder da ficcionalidade vai além, de modo a intervir e mesmo reconstruir, até certo ponto, a realidade.

Mais importante que fazer um exaustivo retorno à história da filosofia, ou traçar todas as fábulas filosóficas existentes ou entrar em um argumento central da ficção filosófica de que toda teoria é ficção, opto por trazer o interessante exemplo de Reza Negarestani. Seu livro, *Cyclonopedia: complicity with anonymous materials* (2008) possui uma introdução (ou espécie de prefácio?) que narra a história de uma pessoa que vai a Turquia encontrar um personagem (cujo nome é um símbolo que se parece com um 2 em forma de cobra).

¹⁴⁰ “What is meant by the anomalous? It is first pointed to by again bringing in Lovecraft and his ‘Outsider’ or Thing, “*teeming, seething, swelling, foaming, spreading like an infectious disease, this nameless horror*”. The exceptional individual is in fact not a specific, singular individual; Deleuze and Guattari explicitly proffer the term ‘individual’ only to retract it as they develop their concept, putting forward the idea that this ‘individual’ is in fact the focus of the affects they earlier brought into the discussion. This is why Lovecraft provides such a perfect example of description in that the Thing, the nameless horror, whilst individuated and specifiable *to a degree* is not in any sense an ‘individual’ with a sense of continuous self, nor even a physically specific identity.” (ibid, p.7)

Chegando lá, não o encontra em lugar algum e não consegue entrar em contato com ele. Acaba encontrando um livro que seria o *Cyclonopedia* de Reza Negaristani. Faz uma pesquisa sobre o autor e nada encontra, além de uma menção à Hiperstição. Após mais algumas investigações, parece que Reza está desaparecido, então ele mesmo publica o livro.

O obscuro livro apresenta uma tese de que o petróleo influencia mais o mundo do que o próprio tempo, pois o tempo é uma narrativa que é determinada por acontecimentos e eventos que ocorrem de acordo com a supercondutividade do petróleo. O petróleo seria uma entidade viva, não-humana, marcando o território geo-político do Oriente Médio. Reza Negaristani apresenta uma ficção teórica rebuscada em um linguajar científico e esotérico tendo Lovecraft como uma referência literária central. A leitura de *Cyclonopedia* não é fácil e requer uma cautelosa observação de suas inúmeras figuras simbólicas e alusões teóricas e artísticas. E mesmo os mais atentos e eruditos deixarão muito passar despercebido pelo enigmático texto. Talvez seja a forma ensaística e teórica mais fiel ao estilo lovecraftiano, apresentando verdades a serem desveladas com uma difícil narrativa e ainda assim, deixando o leitor imaginando que ainda há um desconhecido inacessível.

É necessário destacar que ainda há diversos outros livros e ensaios que promovem diferentes propostas de se pensar Lovecraft que não são mencionadas aqui. No entanto, nessa etapa do texto, mais do que citar usos distintos de sua filosofia, ousou aventurar brevemente em algumas articulações propostas por mim. Afinal, de tanto estudar o escritor e adentrar em sua mitologia e seu Pessimismo Cósmico, é natural que eu comece a ver tudo sob um prisma lovecraftiano. Não pretendo me tornar um personagem de seus contos e ser levado à loucura, mas esse flerte com essa paradoxal pulsão apocalíptica que o Pessimismo Cósmico e sua mitologia propõe, são necessários para que meu mundo esteja, de fato, mudado.

Uma coisa que sempre me atraiu particularmente em Lovecraft, a qual eu já desenvolvi e venho desenvolvendo ao longo da tese é sua relação com uma nova forma de religiosidade. Seu Pessimismo Cósmico possui um caráter quase científico em algumas instâncias, mas se ancora em uma premissa mitológica ao apontar seus monstros como grandes deuses adormecidos.

Embora Lovecraft seja um dos precursores na literatura a desenvolver essa forma de religiosidade que desloca o humano para uma posição insignificante no cosmos com um inevitável destino apocalíptico, a noção de descentralização do sujeito no pensamento possui uma tradição filosófica maior. Desde perspectivas que pensam no pós-humano e em novas possibilidades de pensamento que não sejam através do humano até os pensadores acusados de determinismo tecnológico e assim segue uma longa lista.

Não pretendo procurar todas as teorias que se encaixem em uma perspectiva pós-humanista para pensar em Lovecraft ou articular com seu Pessimismo Cósmico, apenas destacar algumas para propor um breve diálogo com o escritor de Providence.

Assim, trago a polêmica frase “As mídias determinam nossa situação”¹⁴¹ que abre a obra *Gramophone, Film, Typewriter* (1999) de Friedrich Kittler. Enquanto McLuhan era acusado de determinismo tecnológico com sua célebre “o meio é a mensagem”¹⁴², o teórico alemão vai mais longe, deixando claro que não há dúvidas sobre seu posicionamento sobre o assunto. Aqui, o pensamento de ambos coincide muito e o próprio Kittler cita McLuhan em seu trabalho, todavia uma diferença entre ambos é fundamental.

McLuhan considera que os meios são extensões do homem, Kittler, por outro lado, defende que o homem é uma extensão dos meios. Essa diferença entre ambos é de extrema importância, pois revela que, mesmo com o caráter revolucionário do pensador canadense, o ser humano ainda é central. Assim, embora McLuhan proponha uma diálogo midiático que pode ser associado à forma como Lovecraft pensa seus objetos em seus contos (sem dúvida alguma o Necronomicon é a mensagem e os objetos encontrados em suas histórias são, muitas vezes, extensões do não-humano), o Pessimismo Cósmico ainda passa longe do foco do pensador canadense.

A ideia de Kittler, no entanto, permite pensar no ser humano por outra perspectiva. Com isso, noções clássicas de sujeito cristalizadas pelo pensamento ocidental se fragilizam e surgem novas possibilidades de abordagens. Algo mais parecido ao Pessimismo Cósmico, não pelo teor apocalíptico, mas pela forma de realocar a figura humana no universo. Contudo, o teórico alemão não é um precursor de tal proposta e seu estudo não se baseava primariamente nisso. Na realidade, operava em uma corrente teórica conhecida como Teoria da Mídia Alemã, cujo interesse residia em apresentar as materialidades dos meios tecnológicos como essenciais e em evidenciar análises capazes de conciliar materialidade e hermenêutica. O livro *Produção de Presença* (2010) de Hans Ulrich Gumbrecht já citado anteriormente é uma das principais obras da área e uma das pioneiras em tal corrente. Nele, o teórico apresenta de forma clara sua compreensão de tais termos e como são utilizados. Ao fim, procura ressaltar que tais perspectivas tratadas como dicotômicas não são de fato opostas e podem se complementar.

¹⁴¹ “Media determine our situation, which-in spite or because of it-deserves a description.” (p.xxxix) Frase encontrada na introdução do livro de Friedrich Kittler *Gramophone, Film, Typewriter* (1999).

¹⁴² Ver: *Os meios de comunicação como extensões do homem* (2007).

Um belo exemplo de uma análise que consegue conciliar materialidade e hermenêutica é feita pelo próprio Kittler em seu ensaio *Dracula's Legacy* na obra *Literature/Media/Information Systems* (1997), que destaca uma interpretação em que os meios tecnológicos são os responsáveis pela vitória sobre o vampiro.

Além de promover uma conciliação entre materialidade e hermenêutica como ferramentas de análise, reformulavam a proposta foucaultiana da *Arqueologia dos Saberes* (2008), desenvolvendo uma arqueologia da mídia, entretanto, compensando o baixo interesse nos suportes através de estudos da mídia. Essa perspectiva teórica não aceita a história como fatos, mas sim como uma ampla gama de possibilidades. Sua abordagem facilita a relativização de nossa posição na história, construindo um contexto histórico de modo dinâmico ou multilinear e não monolinear.¹⁴³

É importante destacar que a Teoria da Mídia Alemã não representa uma escola ou um grupo propriamente dito. Na realidade, trata-se de pensadores preocupados com algumas questões em comum e que exploram as possibilidades metodológicas e epistemológicas acima. Embora teóricos mais atuais e de nacionalidades distintas sejam considerados parte de tal corrente, a nomenclatura se deve ao fato de ter iniciado na década de 80 com alguns estudos na Alemanha. A proposta de tal pensamento não é totalmente pessimista. Embora coloque a posição do sujeito como central no universo em cheque tanto, como o Pessimismo Cósmico, a indiferença e perigo que o desconhecido possuem em Lovecraft tornam-se aqui uma curiosidade sobre o desconhecido e uma aposta de novas possibilidades de estudo com novas metodologias.

No cenário nacional, alguns pensadores têm se ocupado em pensar as Materialidades da Comunicação. Entre eles destaco rapidamente Erick Felinto que já publicou um livro de ensaios intitulado *Passeando no Labirinto: Ensaio sobre as Tecnologias e as Materialidades da Comunicação* (2006) focando mais no aspecto teórico das materialidades; Vinícius Andrade Pereira que analisa o cenário contemporâneo sob tal perspectiva, frequentemente evocando o pensamento do teórico canadense Herbert Marshall McLuhan, como visto em suas análises de videogames e a proposta do termo “arranjos midiáticos” em seu artigo *G.A.M.E.S. 2.0. Gêneros e Gramáticas de Arranjos e Ambientes Midiáticos Moduladores de Experiências de Entretenimento, Sociabilidades e Sensorialidades* (2008); Simone Sá em um levantamento mais histórico do conceito em *Explorações da noção de materialidade da comunicação* (2004) ou em estudos mais práticos, como por exemplo, em um artigo sobre

¹⁴³ Para mais detalhes ver a obra de Jussi Parikka *What is Media Archaeology?* (2012).

essa metodologia analisando o Facebook, em parceria com Beatriz Polivanov em *Presentificação, vínculo e delegação nos sites de redes sociais* (2012).

Quando Kittler afirma que somos extensões dos meios, fica clara sua relação com o pensamento McLuhaniano (o qual o próprio autor já indica), contudo, desejo estabelecer aqui também um paralelo com o livro de Susan Buck-Morss *The Dialectics of Seeing: Walter Benjamin and the Arcades Project* (1989) sobre o trabalho das “Passagens” de Benjamin (trata-se, na verdade, de um trabalho fragmentado, mas, segundo a autora, seria a sua obra mais importante). O terceiro capítulo possui um título extremamente curioso, *Natural History: Fossil*, em que ela desenvolve a noção de história e natureza pelo prisma benjaminiano. Assim, surge a ideia de uma segunda natureza (como uma segunda pele) que mostra que natureza e história são construções humanas, apresentando tais construções como possíveis narrativas que criamos para compreender o mundo sob uma ótica humana. O mundo de fato seria algo mais complexo. Talvez o universo Lovecraftiano e seu Pessimismo Cósmico se apresentem como uma verdade que o humano ainda não conhece. Embora a autora não chegue nesse ponto e não cite Lovecraft, seu nome facilmente me vem a cabeça quando penso em outro mundo que não conhecemos, que o que sabemos é uma construção nossa e de nossa perspectiva e vivência.

A segunda natureza que a teórica cita seria a tecnologia, mais obsoleta, volátil e decadente que a antiga natureza. Sem decadência não há o ciclo infundável da produção e da superação contínua de modelos que parecem melhores e mais novos. Segundo ela, Benjamin não separa a História (dimensão da cultura) do reino da natureza.

A noção tradicional de história está contaminada pela ideia do progresso, da dominação civilizatória. A história é sempre a história dos vencedores. Benjamin propõe recuperar o que não foi narrado. Fazer uma história a contrapelo, diferente da história tradicional, universal. É preciso tensionar o presente com a dimensão da tradição que, para o autor, é uma relação visceral. As vanguardas históricas estão, geralmente, ligadas com a noção do novo, da ruptura, no entanto, o pensador se posiciona de forma contrária ao promover um desejo de resgatar várias ruínas do passado.

No texto de Buck-Morss é destacada a história natural e identificada na natureza uma potência de destruição, mas também de renovação, bem exemplificado no Barroco¹⁴⁴, que destaca bem a dialética entre morte e vida, decadência e corrupção. O Pessimismo Cósmico Lovecraftiano trabalha em cima de uma ideia de um cosmos em que o desconhecido está além

¹⁴⁴ Uma das obsessões de Benjamin, que encontra no barroco e no séc XIX relações profundas com o presente.

da compreensão humana e traça um destino apocalíptico. Seus monstros habitam as profundezas do oceano aguardando o momento em que irão despertar e a espécie humana será aniquilada. Assim, vemos o horror habitando o nosso próprio planeta, escondido pela natureza e apresentando outras noções de moralidade (como apontado no primeiro capítulo), ou por uma perspectiva mais benjaminiana, outra noção de história.

Embora Benjamin seja um pensador que articula noções de religiosidade ao seu pensamento, privilegio pensar em suas noções de pós-humano, mais visivelmente evidenciadas no trabalho de Beatrice Hanssen (1998), para articular com Lovecraft e seu Pessimismo Cósmico.

Rapidamente, preciso apontar a religião em Benjamin não como algo *stricto sensu*, mas como uma apropriação de certos elementos do discurso da cabala judaica. Dessa forma, a leitura de tal perspectiva e a tentativa de aproximação entre o pensador e Lovecraft iria requerer um aprofundamento muito maior sobre o assunto. O monstro, por outro lado, embora não apareça diretamente nas obras do filósofo alemão, nos remete à ideia do pós-humano, bem desenvolvida na obra de Beatrice Hanssen *Benjamin's Unmensch: the Politics of Real Humanism* (1998).

Ao pensar no conceito de *unmensch* como o inumano, a autora propõe pensar uma nova epistemologia, uma “pedagogia dos monstros”, destacando subjetividades monstruosas como formação de outras subjetividades não normativas. Novamente, retornamos à noção de sujeito sendo posta em cheque. Dessa vez, essa descentralização que é tão cara ao Pessimismo Cósmico, e que já foi mencionada algumas vezes ao longo da tese, pode ser analisada em uma narrativa mais histórica. Embora seja uma desconstrução de difícil análise se fizermos um retorno a história do pensamento, podemos evidenciá-la melhor através de três grandes autores. Marx elimina boa parte da autonomia do sujeito por conta das superestruturas, Freud, por conta do inconsciente e Nietzsche com sua proposta do “super-homem”¹⁴⁵.

A subjetividade humana é, hoje, mais do que nunca, uma construção em ruínas. Ela já não tinha mesmo jeito, desde as devastadoras demolições dos “mestres da suspeita”: Marx, Freud, Nietzsche, sem esquecer, é claro, Heidegger. A obra de desconstrução iria prosseguir, incansável, a partir de meados do século XX, com as operações de desalojamento do *cogito* cartesiano efetuadas pela revisão althusseriana de Marx e pela revisão lacaniana de Freud. Depois, com os pós-estruturalistas, Foucault, Deleuze, Derrida, Lyotard, o estrago se tornaria irremediável e irreversível. Sem volta. *A point of no return*. A questão não é mais, agora, “quem é o sujeito?”, mas “queremos, ainda, ser sujeitos?”, “quem precisa do sujeito?” (GUZZONI, 1996), “quem tem nostalgia do sujeito?” e, mais radicalmente, talvez, “quem vem depois do sujeito?” (CADAVA; CONNOR; NANCY, 1991).” (TADEU, 2009, p.9)

¹⁴⁵ Ver *Assim Falava Zarathustra* (1988).

Talvez possamos creditar a Nietzsche ser o primeiro grande pensador do pós-humano. No entanto, é possivelmente na ficção que tal conceito se encontra com mais força. Em seu sentido mais banal, podemos pensar o pós-humano como extensão das capacidades do humano, aqui se tornando inevitável não lembrar novamente os meios de McLuhan. O sentido mais profundo é o filosófico, que talvez se articule mais com a noção kittleriana de meios, propondo uma desconstrução da noção tradicional de sujeito.

Benjamin estende a noção de vida a tudo o que nos cerca argumentando que tudo tem um espírito que seria histórico-temporal. O pensador propõe que haveria vida por trás das coisas inanimadas¹⁴⁶. Lovecraft não chega a propor diretamente tal perspectiva em sua mitologia, embora seus objetos ganhem vida em alguns momentos (seria confuso afirmar se essa vida é dos objetos ou das entidades que o possuem). Seu Pessimismo Cósmico se concentra mais na alteridade radical que o monstro apresenta.

Assim como na ficção lovecraftiana, encontramos uma possibilidade de pensar o pós-humano e fazer uma desconstrução da centralidade humana através de uma alteridade radical. O pensador Vilém Flusser faz uma teoria de forma não muito convencional por meio de uma fábula filosófica em seu livro *Vampyroteuthis Infernalis* (2011) com ilustrações de Louis Bec. O ser descrito no livro realmente existe. É uma lula que habita as profundezas abissais dos oceanos. O teórico a utiliza como radicalmente inversa ao humano argumentando que ambos vivem em habitats extremamente opostos e que um não sobreviveria no mundo do outro. Assim, pensando em um ser tão diferente de nós, Flusser atenta para o potencial da relação entre o humano e o tecnológico-cultural, como o que somos e o que podemos vir a ser.

Sua proposta parece absurda inicialmente, mas acaba se encontrando com Lovecraft quando fazemos o exercício (meramente especulativo) de tentar observar o mundo por uma perspectiva que não seja a do homem. Aqui, também o *Unmensch* de Benjamin se encontra, promovendo ainda uma radical mudança em nossa tendência ocidental de produzir categorias dicotômicas. “E, portanto, o monstro está entre nós como o mensageiro de um humanismo mais real.” (BENJAMIN, 2005, p.456)¹⁴⁷

Tanto Benjamin quanto o *Vampyroteuthis* de Flusser apontam para a necessidade de pensar natureza e cultura, humanidade e inumanidade, reflexão e ficção, não como opostas, mas como complementares e/ou até como a mesma coisa. Aqui, novamente retorno à

¹⁴⁶ Vejo aqui uma influência do autor na teoria ator-rede de Bruno Latour.

¹⁴⁷ “And therefore the monster stands among us as the messenger of a more real humanism.” (BENJAMIN, 2005, p.456)

inevitável crítica à noção de história linear, que vemos na Arqueologia da Mídia e em Benjamin:

Em lugar de uma história linear, marcada pela progressiva e indiferente acumulação de fatos, surgiria uma história qualitativa, evada de rupturas, descontinuidades e catástrofes. Em lugar de colorir toda a natureza com o olhar tipicamente humano, buscar-se-ia desenvolver uma mirada fundada na figura de um destrutivo inumano (Unmensch). (FELINTO,2010. p.4)

Esse destrutivo inumano também pode ser visto no curto ensaio *O Carácter Destrutivo* de Benjamin. “O carácter destrutivo só conhece um lema: criar espaço; apenas uma actividade: esvaziar. A sua necessidade de ar puro e espaço livre é maior do que qualquer ódio.” Ao final desse obscuro texto, complementa:

O carácter destrutivo não vê nada de duradouro. Mas por isso mesmo vê caminhos por toda a parte, mesmo quando outros esbarram com muros e montanhas. Como, porém, vê por toda a parte um caminho, tem de estar sempre a remover coisas do caminho. Nem sempre com brutalidade, às vezes fá-lo com requinte. Como vê caminhos por toda a parte, está sempre na encruzilhada. Nenhum momento pode saber o que o próximo trará. Converte em ruínas tudo o que existe, não pelas ruínas, mas pelo caminho que as atravessa. (ibid)

Lovecraft procede nesse processo, se furtando do presente, engendrando questões que atravessam e permeiam esse tempo. Diferente do tempo aiônico deleuziano que propõe uma relação intrínseca entre diferentes temporalidades, inserindo passado e futuro em uma linha temporal presente, sua “atemporalidade” o torna um intruso em sua própria época. Sua dissociação com seu tempo o insere, talvez um pouco mais, na ideia de contemporaneidade de Agamben (2009):

A contemporaneidade, portanto, é uma singular relação com o próprio tempo, que adere a este e, ao mesmo tempo, dele toma distâncias; mais precisamente, essa é *a relação com o tempo que a este adere através de uma dissociação e um anacronismo*. Aqueles que coincidem muito plenamente com a época, que em todos os aspectos a esta aderem perfeitamente, não são contemporâneos porque, exatamente por isso, não conseguem vê-la, não podem manter fixo o olhar sobre ela. (p.59)

Aqui, tentei apontar algumas interfaces entre a lógica da mitologia lovecraftiana e seu Pessimismo Cósmico e algumas perspectivas filosóficas, teológicas e comunicacionais. Proponho compreender o universo do autor como uma densa forma de colocar em cheque dicotomias clássicas e tentativas de categorizações e simplificações junto com religiões que insistem em promover um destino de salvação para a espécie humana. Longe de promover algo inovador, nesse quesito, a perspectiva que Lovecraft traz é algo já herdado de diferentes instâncias do pensamento ocidental. Diferentes correntes teóricas se ocuparam das mesmas que questões ao longo da história e outras procuram abordá-las com através de outras visões.

Lovecraft não quebra um paradigma teórico e sim um paradigma literário, apresentando uma escrita única em termos de forma e conteúdo. Aqui, apresentei diferentes perspectivas epistemológicas que versam com elementos que encontro no universo lovecraftiano. Essas ligações não são tão óbvias em alguns casos mas acredito que depois de um exaustivo trabalho de desenvolver variadas questões acerca do escritor, de suas criações e do Pessimismo Cósmico, meu leitor possa se aventurar comigo nessas articulações.

(IN)CONCLUSÕES

Quais as possíveis conclusões nesse trabalho? Ou melhor, alguma conclusão é possível? Acredito que as possibilidades são maiores quando se trata das conclusões que tive sobre a minha relação com meu objeto, e não conclusões sobre o próprio objeto. Não compreendo isso como uma regra universal para qualquer pesquisa, obviamente. Apenas sobre a minha pesquisa. Posso mais inconclusões sobre Lovecraft do que qualquer conclusão.

Mas antes de arriscar qualquer conclusão, ou inconclusão, vamos a uma breve síntese do trabalho. O percurso se inicia com uma breve biografia de Lovecraft, onde procuro definir a importância do conceito de Pessimismo Cósmico como algo que irá permear toda a minha escrita. Assim, o desenvolvo bastante para que haja uma clara compreensão de sua utilização quando necessário. Depois procuro amarrar alguns elementos que são importantes e fundamentais nos contos lovecraftianos como horror, mitologia e ficção científica, revelando o destaque que a figura do monstro possui em seu universo.

Em minha qualificação me foi perguntado por meu amigo e membro da banca Diego Paleólogo se eu acreditava que a crise dos monstros clássicos abria espaço para os monstros lovecraftianos? Gostaria muito de chegar nessa etapa podendo responder essa pergunta claramente, mas, como disse, minha tese apenas aumenta minhas dúvidas e pouco responde minhas questões. Uma crise dos monstros clássicos abre espaço para novas possibilidades, mas não sei se Lovecraft e seu panteão teratológico suprem essa carência ou conseguem ocupar esse espaço.

De certa forma, percebo uma aceitação maior do universo lovecraftiano atualmente, e ela coincide com uma domesticação exacerbada dos monstros clássicos que estão cada vez mais “bonitinhos” e “bonzinhos” no cinema e na literatura (onde, talvez o vampiro seja a maior vítima¹⁴⁸). Mas o espaço que as criações de Lovecraft ocupam é um espaço ainda estranho, ainda pouco explorado, e a própria noção de desconhecido e de inominável acabam deixando esses seres em uma posição mais conceitual.

Filmes apresentando criaturas inomináveis, por contraste, contextualizam o monstro em termos de ontologia (forma-sem-matéria, matéria-sem-forma) ou em termos de onto-teologia (a abjeção espiritual, a abstração esvaída). Eles apontam para uma

¹⁴⁸ Analiso as transformações na imagem do vampiro em meu livro *Drácula: o vampiro camaleônico* (2014), onde percebo essa domesticação com a figura do vampiro.

forma de vida-pós-vida que enfatiza aberrações conceituais. (THACKER, 2011, p.130)¹⁴⁹

Por outro lado, o universo lovecraftiano parece ainda não ter sido totalmente transposto para o cinema, como se fosse um animal selvagem difícil de ser domado. Algumas investidas parecem ser muito interessantes e apresentam uma parte do que ainda pode ser visto em incursões futuras. O cinema é ainda um terreno insólito para Lovecraft e sua relação com o meio é bem confusa desde o começo como apresentei na etapa seguinte da tese. O escritor, apesar de tecer uma série de comentários negativos sobre diversos filmes, parece ter sido inspirado por um em específico para desenvolver uma parte de suas criações.

Além disso apresentei alguns elementos de sua relação com Edgar Allan Poe, que foi uma grande inspiração para Lovecraft e acabou sendo um nome mais recorrente do que imaginava ao longo de minhas pesquisas. A seguir, procurei compreender suas apropriações na cultura contemporânea. De um lado, começou a ser utilizado pela filosofia e ser revisto como um grande escritor, por outro, seu universo começou a ser referenciado exaustivamente na cultura popular.

Pronto para adentar na parte de cinema, iniciei um processo de investigação de elementos lovecraftianos no meio. Se antes o Pessimismo cósmico era importante, agora ele se torna essencial para a compreensão de algumas relações que encontro. Acabo focando mais em filmes norte-americanos. Com o fenômeno da Cauda Longa sendo decisivo em um aumento de produção, procuro encontrar mais o Pessimismo Cósmico depois da década 1990. As Décadas de 1970 e 1980 são importantes para apresentar obras mais consagradas. Procurando fazer o movimento contrário quando se trata das transposições diretas de seus contos, me preocupei mais com os casos iniciais que encontrei, fazendo um levantamento mais meticuloso a partir da primeira transposição na década de 1960 para terminar no final da década de 1980 citando apenas os casos mais importantes e apenas me detendo mais aos filmes produzidos pela *H. P. Lovecraft Historical Society* já a partir de 2000.

Através dessa escolha, os casos acabam se encontrando com mais força nas décadas de 1970 e 1980, onde um paralelo entre apropriações indiretas e diretas pode ser melhor traçado. Com a década de 1960 mostrando mais as primeiras transposições e a partir da década de 1990 um foco maior nas apropriações indiretas, esse acaba sendo o período em que essas duas formas diferentes de utilização de Lovecraft encontram um espaço de comparação mais relevante. De um lado, filmes que dialogam com elementos lovecraftianos marcando a

¹⁴⁹ “Films featuring unnamable creatures, by contrast, contextualize the monster in terms of ontology (form-without-matter, matter-without-form) or in terms of onto-theology (the spiritual abject, the oozing abstraction). They point towards a form of life-after-life that highlights conceptual aberrations.” (THACKER, 2011, p.130)

história do cinema e do outro, filmes baseados em contos do escritor se encontrando em um nicho mais restrito do cinema trash.

Embora as análises apontem para esse paralelo mais marcadamente nesse período, os filmes baseados em contos lovecraftianos não deixaram de transitar nesse universo. Dentre as transposições mais recentes, nenhuma ganhou uma notoriedade maior do que os filmes de Stuart Gordon da década de 1980 (o próprio diretor não conseguiu repetir seus feitos nas décadas seguintes). Por outro lado, a apropriação indireta de Lovecraft parece ganhar cada vez mais espaço, com um aumento na quantidade de produções. Além desse aumento quantitativo, parece haver também uma melhora qualitativa, contando com mais resultados que possuem críticas favoráveis e públicos cada vez maiores (onde *Arrival* de 2016 torna-se um ótimo exemplo, apresentando um grande elenco, um diretor em ascensão, um alto investimento financeiro, uma excelente bilheteria e foi um dos grandes nomes do Oscar daquele ano¹⁵⁰).

Essa paradoxal apropriação do escritor de Providence no cinema permanece um grande mistério. Uma de minhas inconclusões. Se por um lado, podemos apontar o estilo narrativo e alguns elementos do próprio enredo como mais complicados de serem adequados a uma linguagem fílmica, uma transposição não implica em uma fidelização da história e sim uma nova forma de se apresentar sua essência (na maioria dos casos, através da visão de uma outra pessoa). *Re-Animator* (1985) e *From Beyond* (1986) de Stuart Gordon são os filmes mais populares e os maiores sucessos entre as adaptações de obras lovecraftianas no cinema até então e contam com diversas alterações de sua fonte original. O diretor insere elementos próprios de seu estilo cinematográfico e abandona muitas características do próprio Lovecraft.

Apesar dos filmes de Gordon serem mais marcados por habitarem o cinema trash, isso parece ser uma característica do próprio diretor (basta ver suas outras obras). Assim, no final, acaba sendo uma questão de adequação da linguagem de Lovecraft em uma formatação fílmica. O grande mistério é o motivo que faz esse processo ser tão trabalhoso. Procurei apontar, através de outros autores, algumas questões comumente levantadas a esse respeito. E, apesar de todas as explicações fazerem total sentido, acredito que as características que tornam seus contos tão difíceis de se transformarem em grandes produções que contam com um grande sucesso de público ou de crítica – como *Alien* em 1979 e *Arrival*, de uma forma até mais marcante em 2016, fizeram com suas apropriações indiretas de elementos lovecraftianos

¹⁵⁰ O filme venceu o Oscar de Melhor Edição de Som, além de ter sido indicado nas categorias de Melhor Filme, Melhor Direção, Melhor Roteiro Adaptado, Melhor Fotografia, Melhor Edição, Melhor Mixagem de Som, Melhor Direção de Arte (somando um total de 8 indicações).

– possam ser modificadas para poderem alcançar uma repercussão mais ampla e menos condicionada à seus nichos tão específicos.

Talvez, se Guillermo Del Toro houvesse produzido sua transposição de *At the Mountains of Madness* ou se aventurado em qualquer outra tentativa de trazer uma história de Lovecraft ao cinema, pudessemos ter um filme baseado em um conto do escritor figurando entre as grandes produções e com possível repercussão de crítica e público bem favoráveis. Embora não haja qualquer tipo de informação sobre a possibilidade de produção de algum projeto similar por enquanto, o diretor continua afirmando que não desistiu da ideia. “Eu mesmo irei abordar Lovecraft em um ponto ou outro de minha carreira.” (DEL TORO, 2018)¹⁵¹

Por enquanto, os contos de Lovecraft continuam sem nenhuma grande produção em vista, enquanto filmes que se apropriam de seus elementos ganham cada vez mais espaço. O Pessimismo Cósmico torna-se uma interessante perspectiva em diversas obras que não fazem qualquer menção direta ao escritor ou qualquer outra de suas criações. A perspectiva filosófica que suas histórias apresentam parecem encontrar um perfeito local de desenvolvimento em nossa cultura contemporânea, sendo apropriados com uma crescente frequência no cinema. Vivemos, de fato, tempos estranhos nas salas escuras como o título aponta.

Enquanto isso, seus escritos continuam habitando um público cinematográfico mais de nicho. O trânsito de suas histórias em um universo mais trash e em menores produções dialoga, de certa forma, com sua origem literária. Escrevendo em toda sua vida para revistas amadoras, com seus contos sendo lidos apenas em alguns segmentos bem específicos, ver o mesmo fenômeno ocorrendo com suas transposições parece ser, em algum ponto, uma passagem natural.

Contudo, Lovecraft alcançou um novo status literário após sua morte. Hoje, consolidado como uma das mais importantes figuras do horror, não vemos seus filmes sendo adaptados com o mesmo sucesso de Edgar Allan Poe, Stephen King ou diversos outros nomes do gênero. Tal fenômeno continua um mistério, visto que até seu grande amigo Robert E. Howard, também escritor de revistas amadoras, já teve seu mais famoso personagem exibido

¹⁵¹ Entrevista de Guillermo Del Toro ao site Screen Anarchy “I myself will approach Lovecraft at one point or another in my career...” <https://screenanarchy.com/201804/brussels-2018-interview-guillermo-del-toro-talks-cronos-the-shape-of-water-and-more.html>

na grande produção de John Milius, *Conan, o Bárbaro* (*Conan the Barbarian*, 1982), que despontou a carreira de Arnold Schwarzenegger¹⁵².

Assim, Lovecraft no cinema apenas aponta para uma conclusão, a de que, até agora, seu universo tem contado com produções de maior orçamento e repercussão quando não transpostos diretamente, e sim com apenas a apropriação de alguns elementos. Os motivos podem ser vários, mas nada me leva a crer em uma inadaptabilidade do escritor. Talvez, suas criações necessitem de tempo para amadurecerem no cinema, assim como necessitou de tempo para ser reconhecido na literatura.

Enquanto seus seres aguardam para dominarem novamente nosso cosmos, nós aguardamos suas transposições dominarem as telas. O Pessimismo Cósmico já habita tranquilamente o cinema. Os monstros lovecraftianos já nos são familiares através de outros meios. Os livros arcanos já transitam em nossas bibliotecas. Só nos resta, esperar o despertar. De suas transposições e de seus seres que residem em outras dimensões. O tempo que levará para ambos os casos é indefinido. Um tempo cronológico ou um tempo aiônico. Assim, continuo em minha inconclusão.

¹⁵² O personagem ainda contou com uma sequência *Conan the Destroyer* (Richard Fleisher, 1984) e uma refilmagem *Conan the Barbarian* dirigido por Marcus Nispel, com Jason Momoa no papel principal em 2011, porém, ambos sem a mesma repercussão do anterior.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inicio aqui minha última etapa nessa investigação com um pequeno alívio. Aparentemente, não estou louco! Pelo menos não estou mais louco do que era quando comecei. Ou essa é a ilusão que construí para mim? Talvez esteja delirando ao longo de todas essas páginas? Talvez o universo lovecraftiano tenha me afetado como afeta seus personagens? Talvez eu tenha sucumbido à insanidade depois desse processo de compreender o Pessimismo Cósmico e esteja balbuciando articulações sem sentido em um quarto escuro, temendo um apocalipse inevitável, assustado com a constante possibilidade de seres indescritíveis adentrarem pela porta. Apesar da certeza que esse desfecho daria um certo charme ao meu trabalho, confesso que estou tranquilo escrevendo minhas últimas considerações com certo alívio por ter concluído uma investigação de muito tempo.

Na verdade, não estou concluindo nada, apenas abrindo novas portas para diferentes dimensões lovecraftianas. É inegável o fato de que um grande impacto desse processo foi a percepção de que não há um fim ou um limite para esse estudo. Apenas diversas novas possibilidades as quais ainda estou em dúvida se devo ou não começar a pesquisar. Talvez uma nova imersão em Lovecraft me leve finalmente à insanidade?

Apesar de a possibilidade de acabar tendo o mesmo destino dos personagens do escritor ter sido um desfecho possível para mim, adentrar no universo lovecraftiano me trouxe outras afetações. A primeira foi descobrir mais detalhes sobre a vida de Lovecraft. E aqui, encontro a minha primeira conclusão, não gosto dele.

Sim, embora não seja a coisa mais acadêmica a ser escrita em uma pesquisa, deixo aqui minha profunda aversão à pessoa que foi Howard Phillips Lovecraft. Suas opiniões equivocadas a respeito das mais variadas coisas (onde destaco aqui sua xenofobia) e sua procura por uma forma mais pura de arte que obviamente era baseada em seu gosto, descreditando outras possibilidades através de comentários, cartas e ensaios dos mais elitistas possíveis, me levam a ter um eterno incômodo em saber que ele é o personagem por trás de um universo tão interessante.

Aqui entra o meu paradoxo pessoal, com o qual batalhei ao longo de todo esse trabalho. Apesar de todas as minhas questões com a pessoa responsável pelos contos, e apesar de reconhecer o teor supremacista diluído em seus escritos de forma indireta – e às vezes, bem direta –, percebo o desenvolvimento de uma rica mitologia e uma perspectiva filosófica que muito me interessa. Um ponto muito positivo em relação ao universo lovecraftiano e que, particularmente, me atrai bastante é a forma como sua apropriação se dá. Sem o caráter

xenófobo ou os problemas pessoais do escritor refletido em suas criações, vemos seu Pessimismo Cósmico e diversos de seus elementos espalhado pelos mais variados cantos da cultura contemporânea. Até nas transposições diretas de suas obras, vemos personagens (muitas vezes até protagonistas) mulheres, homossexuais, negros, latinos e das mais variadas diversidades.

A apropriação do universo lovecraftiano é fascinante, apesar das diversas questões por trás de seu criador e da forma como foi criado. Procurei me posicionar a esse respeito e desenvolver essa questão na última etapa da tese de forma que não ocupasse um lugar demasiadamente grande em uma pesquisa que não possui essa análise como objetivo, mas procurando, ao mesmo tempo, dar a devida importância a esse aspecto. A justificativa para abordar esse problema e a forma como o desenvolvi se dá através da perspectiva da apropriação das criações de Lovecraft. No entanto, é inegável o alto teor pessoal que me motiva também, assim como minha dificuldade em não me posicionar a esse respeito. Acredito, inclusive, que talvez tenha deixado até mais claro do que necessário em alguns momentos.

Talvez, um problema central em minha tese seja esse contorno muito pessoal que, por vezes, torna-se excessivo ou até pouco acadêmico. Todavia, acredito que uma importante característica de um texto acadêmico, em alguns casos, é apontar sua parcialidade sobre a pesquisa, pois, inegavelmente não existe tal coisa como uma pesquisa imparcial. Minha parcialidade perpassa toda a minha escrita. Meu texto é um relato de minha pesquisa, acima de tudo. Não um relato em forma de relatório e sim, praticamente, um diário pessoal de todo esse percurso.

Iniciei minha pesquisa da forma mais padronizada possível. Dentro de uma total adequação de todas as normas clássicas acadêmicas e procurando, cada vez mais, operar dentro de um padrão de escrita esperado. Não houve uma mudança nesse processo, apenas um desenvolvimento natural que me levou por esse caminho. Em determinado momento, senti que minha escrita se tornava cada vez mais pessoal e a famosa convenção de utilização da terceira pessoa do plural se tornava crescentemente mais estranha em meu texto até o momento em que constatei que ela não se encaixava mais. Depois, já escrevendo em primeira pessoa, comecei a perceber minhas opiniões pessoais saltando cada vez mais. Por fim, compreendi que minha tese deixava de ser sobre as apropriações de Lovecraft e sim, sobre a minha apropriação de Lovecraft.

Assim, relato meu processo de investigação desse escritor. Minhas inquietações e o que mais me interessou no caminho, suas apropriações na cultura contemporânea. Essas

apropriações que se iniciaram pelas mais diversas mídias, acabou encontrando seu maior foco no meio que mais me atrai, o cinema. Dentro desse recorte, descobri algo que me intrigava mais do que suas transposições, a utilização indireta de alguns elementos de seu universo. E dentro desse universo, acabei me voltando para algo que se tornava cada vez mais forte em minha tese, o Pessimismo Cósmico.

Mas ao longo de minha escrita, diversas incongruências lovecraftianas surgiam. O escritor acabava por revelar uma ampla gama de paradoxos que eram desvelados em torno de sua pessoa, sua obra e suas apropriações. Dessa forma, minha tese acabou voltada para esses aspectos que teciam minha rede de encadeamentos epistêmicos. O Pessimismo Cósmico de Lovecraft e seus paradoxos perpassam com exatidão todos esse trabalho. Além de compreender ambos como uma espinha dorsal necessária para conseguir tecer minhas articulações, vejo-os me assombrando no texto.

Palavras que não consigo evitar e que são usadas com frequência me fazendo temer ficar repetitivo. Articulações que podem parecer delírios de uma tese. Opiniões muito pessoais. Seria necessário procurar outro rumo? Ou aceitar o caos e desenvolver algo interessante a partir dele? Escolhi e a segunda opção. Mas como prosseguir nesse caso? Apenas uma resposta surgia em minha mente. Abraçar o direcionamento que minha tese tomava. Deixar ela fluir da forma mais natural possível. Esse foi o resultado.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **Profanações**. São Paulo: Boitempo, 2007.

_____. O que é contemporâneo? In: _____. **O que é contemporâneo? e outros ensaios**. Chapecó: Editora Argos, 2009.

ALLEN, Robert C.; GOMERY, Douglas. **Teoría y práctica de la história del cine**. Barcelona: Paidós, 1995.

ALMEIDA, Fabrício Santiago. A superação do niilismo a partir da estética do horror em Lovecraft e Nietzsche. **Especiaria** - Cadernos de Ciências Humanas. v. 16, n. 28, jan./jun. 2016, p.369-379.

ANDERSON, Chris. **A Cauda Longa**. Rio de Janeiro: Elsevier Editora, 2006.

ANDREW, Dudley. "Além e abaixo do mapa do cinema mundial". In: DENNISON, Stephanie (org). **World Cinema**. As novas cartografias do cinema mundial. Campinas/SP, Papyrus/Socine, 2014.

AUMONT, Jacques. **Moderno?: Por que o Cinema Se Tornou a Mais Singular das Artes**. Campinas: Papyrus, 2008.

BEAL, Timothy K.. **Religion and its Monsters**. New York: Routledge, 2002.

BELLAS, João Pedro; FRANÇA, Júlio. Os Desdobramentos Estéticos do Medo Cósmico: O Riso Bakhtiniano, O Horror Lovecraftiano. **Revista Abusões**. n.4, v.4, 2017. p.237-265.

BENJAMIN, Walter. The Task of the Translator. In: **Selected Writings, volume 1 - 1913-1926**. The Belknap Press of Harvard University Press, 2002.

_____. **Selected Writings, volume 2, part 2 - 1931-1934**. The Belknap Press of Harvard University Press, 2005.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é Cinema**. Editora Brasiliense, 1985.

BLOOM, Harold. **A Angústia da Influência**. Rio de Janeiro: Imago, 2002.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. Cambridge: The MIT Press, 2000.

BORDWELL, David. "O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos". In. RAMOS, Fernão P. (org). **Teoria Contemporânea do Cinema**. volume II. São Paulo, editora Senac, 2005.

BORGES, Jorge Luis. There are more things. In: **O Livro de Areia**. Companhia das Letras, 2009.

BOTTING, Fred. More things: Horror, materialism and speculative weirdism. **Horror Studies**, volume 3, n. 2, 2012. p.281-303

BUCK-MORSS, Susan. **The dialectics of seeing: Walter Benjamin and the Arcades project**. The MIT Press, 1989.

BUHLE, Paul. Dystopia as Utopia: Howard Phillips Lovecraft and the unknown content of american horror literature. **Minnesota Review**, Durnham, Number 6, Spring 1976 (New Series), p. 118-131.

CAMPOS, Jorge Lucio de; CHAGAS, Filipe. **Os conceitos de Gilbert Simondon como fundamentos para o design**. Disponível em: <http://www.bocc.ubi.pt/pag/campos-jorge-chagas-filipe-conceitos-de-gilbert-simondon.pdf>

CARROLL, Noël. **The Philosophy of Horror**. New York: Routledge, Chapman and Hall, Inc., 1990.

_____. **Engaging The Movie Image**. Yale University Press, 2003.

CARTER, Lin. **Lovecraft: A Look Behind the Cthulhu Mythos** Borgo Press, 1992. (Starmont Popular Culture Series, v. 3).

CASTELLS, Manuel. **O Poder da Comunicação**. Fundação Calouste Gulbenkian, 2013.

CASSETTI, Francesco. **Les Théories du Cinéma depuis 1945**. Paris: Nathan, 1999.

CESÁRIO, Lia Bahia. Cinema e identidade cultural: o debate contemporâneo sobre as políticas públicas do audiovisual no Brasil. In: HAMBURGUER, Esther et al (orgs.). **Estudos de cinema Socine IX**. São Paulo: Socine: Annablume, 2008.

CHARNEY, Leo. Num instante: o cinema e a filosofia da modernidade. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (orgs.). **O Cinema e a Invenção da Vida Moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R.. Introdução. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (orgs.). **O Cinema e a Invenção da Vida Moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

CHARTIER, Roger. **Práticas da Leitura**. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 1996.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do Observador: Visão e Modernidade no Século XIX**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

COLAVITO, Jason. **The Cult of Alien Gods: H.P. Lovecraft and Extraterrestrial Pop Culture**. New York: Prometheus Books, 2005.

CONLEY, Greg. Lovecraft's Terrestrial Terrors: Morally Alien Earthlings. **Revista Abusões**. n.4, v.4, 2017. p.7-43.

COSTA, Flávia Cesarino. **O Primeiro Cinema**: Espetáculo, Narração, Domestificação. Rio de Janeiro: Azogue Editorial, 2005.

CUNHA, Fausto. Lovecraft: That is Not Dead Which Can Eternal Lie. **Revista Megalon: Ficção Científica & Horror**. São Paulo: nº 42, nov. 1996. (publicado originalmente em “Livros na Mesa”, Jornal do Brasil, 24 de março de 1963)

DÄNIKEN, Erik Von. **Eram Deuses Astronautas?**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2010.

DELEUZE, Gilles. **Lógica do Sentido**. São Paulo: Perspectiva, Editora da Universidade de São Paulo, 1974.

_____. **Crítica e Clínica**. São Paulo: Ed. 34, 1997

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**: Capitalismo e Esquizofrenia. Vol 1. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

_____. **Mil Platôs**: Capitalismo e Esquizofrenia. Vol 4. São Paulo: Ed. 34, 1997.

ENNE, Ana Lucia S.. O conceito de rede e as sociedades contemporâneas. **Comunicação e Informação**. Goiânia, V 7, n 2, jul/dez 2004. p. 264-273.

FELINTO, Erick. **A Religião das Máquinas**: ensaios sobre o imaginário da cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2005.

_____. **Passeando no Labirinto**: Ensaio sobre as Tecnologias e as Materialidades da Comunicação. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2006.

_____. Cinema e Tecnologias Digitais. In: MASCARELLO, Fernando (org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus Editora, 2006.

_____. **Silêncio de Deus, Silêncio dos Homens**: Babel e a sobrevivência do sagrado na literatura moderna. Porto Alegre: Sulina, 2008.

_____. Vampyroteuthis: a Segunda Natureza do Cinema. A Matéria do Filme e o Corpo do Espectador. **FlusserStudies**, v. 10, p. 1-22, 2010.

FELINTO, Erick; SANTAELLA, Lucia. **O explorador de abismos**: VilémFlusser e o pós-humanismo. São Paulo: Paulus, 2012.

_____. Delicado Horror: Cinema de Gênero e o Incontrolável Terror do Feminino em *Grace, Teeth* e *Dans ma Peau*. In: REGIS *et al.* (org.) **Tecnologias de Comunicação e Cognição**. Editora Sulina, 2012.

_____. All Hail the Great Cthulhu: A Segunda Vida de H. P. Lovecraft, Filósofo Especulativo e Pós-Humanista. In: MONTEIRO, Maria Conceição; GIUCCI, Guillermo; PINHO, Davi (Org.). **Eros, Tecnologia, Transhumanismo**: Figurações Culturais Contemporâneas. Rio de Janeiro: Caetés, 2015, p.121-142.

FERRAZ, Maria Cristina Franco. **Homo Deletabilis**: corpo, percepção, esquecimento do século XIX ao XXI. Rio de Janeiro: Garanond, 2010.

FLUSSER, Vilém; BEC, Louis. **Vampyroteuthis Infernalis**. Annablume, 2011.

FOUCAULT, Michel. Outros Espaços. In: MOTTA, M. B. (org.). **Estética, Literatura e pintura, música e cinema**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006. Ditos e Escritos III, p. 411-422

_____. **A Arqueologia do Saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

_____. **O Corpo Utópico, As Heterotopias**. São Paulo: n-1 Edições, 2013.

FRANÇA, Júlio. Fundamentos Estéticos da Literatura de horror: a influência de Edmund Burke em H. P. Lovecraft. **Caderno Seminal Digital**. v.14, n.14, 2010. p. 73-89.

FREUD, Sigmund. O estranho, 1919. In: **História de uma neurose infantil**. Rio de Janeiro: Imago, 1996. p.233-270. (Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud, 17).

GEADA, Eduardo. **Os Mundos do Cinema**: modelos dramáticos e narrativos no período clássico. Editorial Notícias, 1998.

GIGER; H. R. **Necronomicon**. Los Angeles: Morpheus Internacional, 1992.

GOEBEL, Rolf J. **A companion to the works of Walter Benjamin**. Camden House, 2009.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. Reading for the Stimmung? About the Ontology of Literature Today. **Boundary 2**. Durham, Fall 2008, 35(3), p.213-221.

_____. **Produção de Presença**: o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto e PUC-Rio, 2010.

GUNNING, Tom. O retrato do corpo humano: a fotografia, os detetives e o primórdio do cinema. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (orgs.). **O Cinema e a Invenção da Vida Moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

HALBERSTAM, Judith. **Skin Shows**: Gothic Horror and the Technology of Monsters. Duke University Press, 1995.

HANEGRAAFF, Wouter J. Fiction in the Desert of the Real: Lovecraft 's Cthulhu Mythos. **Aries** 7, 2007. p.85-109.

HANSEN, Beatrice. **Walter Benjamin's other History**: of Stones, Animals, Human Beings, and Angels. Berkeley: University of California Press, 1998.

HARMAN, Graham. **Weird Realism: Lovecraft and Philosophy**. Zero Books, 2011.

HARAWAY, Donna J. Manifesto ciborgue: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, Tomaz (org. e trad.). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

_____. Anthropocene, Capitalocene, Plantationocene, Chthulucene: Making Kin. **Environmental Humanities**, v. 6, 2015. p.159-165.

HOUELLEBECQ, Michel. **H. P. Lovecraft: Against the World, Against Life**. San Francisco: Believer Books (Division of McSweeney's Books), 2005.

HOUSE, Wes. We Can't Ignore H. P. Lovecraft's White Supremacy: lovecraftian narratives of race persist in contemporary politics. **Literary Hub**. Setembro, 2017. (online em: <https://lithub.com/we-cant-ignore-h-p-lovecrafts-white-supremacy/>)

JANCOVICH, Mark; et al. **Defining Cult Movies: The Cultural Politics of Oppositional Tastes**. Manchester: Manchester University Press, 2003.

JOSHI, S. T. **H. P. Lovecraft, a Life**. Necronomicon Press, 1996.

_____. Howard Philips Lovecraft: A Vida de um Cavaleiro de Providence. In: **Revista Megalon: Ficção Científica & Horror**. São Paulo: nº 42, nov. 1996.

_____. **A Dreamer and a Visionary: H. P. Lovecraft in his time**. Liverpool: Liverpool University Press, 2001.

_____. **Preface**. In: MIGLIORE, Andrew; STRYSIK, John. **The Lurker in the Lobby: A guide to the cinema of H. P. Lovecraft**. Portland: Night Shade Books, 2006.

_____. **I Am Providence: The Life and Times of H. P. Lovecraft**. New York: Hippocampus Press, 2010.

_____. **A Vida de H. P. Lovecraft**. São Paulo: Editora Hedra, 2014.

JOSHI, S. T.; SCHULTZ, David E. **An H. P. Lovecraft Encyclopedia**. Westport: Greenwood Publishing Group, 2001.

KITTLER, Friedrich. **Literature/Media/Information Systems** (Ed. John Johnston). Amsterdam: Overseas Publishers Association, 1997.

_____. **Gramophone, Film, Typewriter**. Stanford: Stanford University Press, 1999.

KRACAUER, Siegfried. **O Ornamento da massa: ensaios**. Cosac Naify, 2009.

KUNZRU, Hari. "Você é um ciborgue": Um encontro com Donna Haraway. In: TADEU, Tomaz (org. e trad.). **Antropologia do ciborgue : as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

KURTZ, Gabriela Birnfeld. **O despertar de Cthulhu na cibercultura: as ressignificações do personagem de H. P. Lovecraft realizadas por fãs no facebook**. Porto Alegre: PUC-RS, 2015.

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

_____. O chamado de Cthulhu na Internet: as modificações do monstro de H.P. Lovecraft realizadas por fãs no Facebook. **Revista Vozes e Diálogo**. Itajaí, v.15, n.01, jan/jun, 2016.

_____. O Culto de Cthulhu na Cibercultura: as ressignificações do conto de H. P. Lovecraft no Facebook. **Revista Abusões**. Rio de Janeiro, n.4, v.4, 2017. P.433-475.

KUTRIEH, Marcia G. The Cosmology of H. P. Lovecraft. **Bulletin of the Faculty of Humanities and Social Sciences**. Qatar University, n. 8, 1985. p.37-49.

LATOUR, Bruno. **Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network Theory**. Oxford University Press, 2005.

LEE, Matt. “‘Memories of a Sorcerer’: notes on Gilles Deleuze-Felix Guattari, Austin Osman Spare and Anomalous Sorceries”. In: BUTLER, Alison; EVANS, Dave. **Journal for the Academic Study of Magic 1**. Mandrake of Oxford, 2003.

LÉVY, Maurice. **Lovecraft, A Study in the Fantastic**. Wayne State University Press, 1988.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LOVECRAFT, H. P.. **The Complete Works of H. P. Lovecraft**. CthulhuChick.com, 2011. (Obtido em domínio público em: <http://arkhamarchivist.com/free-complete-lovecraft-ebook-nook-kindle/>)

_____. **Nietzscheism and Realism**. 1921. Disponível em: <http://www.hplovecraft.hu/print.php?type=etexts&id=625&lang=angol>

_____. **Supernatural Horror in Literature**. 1927. (Obtido em domínio público em: <http://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/shil.aspx>).

_____. **Notes on Writing Weird Fiction**. 1933. (Obtido em domínio público em: <http://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/nwwf.aspx>)

_____. **Some Notes on Interplanetary Fiction**. 1935. Disponível em: <http://www.hplovecraft.hu/print.php?type=etexts&id=527&lang=angol>

_____.; PRICE, E. Hoffman. **Through the Gates of the Silver Key**. 1933 The University of Adelaide Library (eBooks@Adelaide), 2014.

LUDUEÑA ROMANDINI, Fabián. **A Comunidade dos Espectros. I. Antropotecnia**. Desterro, Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2012.

_____. **Para além do princípio antrópico: por uma filosofia do *Outside***. Desterro, Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2012.

_____. **H. P. Lovecraft: a disjunção no ser**. Desterro, Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2013.

MALDONADO, Maritza Maciel Castrillon. A Lógica do Sentido e o Paradoxo do Tempo: ou, Alice e o Sorriso do Gato. **Revista Linha Mestra**, Ano IX, No. 27, (ago.dez.), 2015.

MAPA, Ramon. Introdução Darkside. In: LOVECRAFT, H. P. **H. P. Lovecraft: medo clássico** volume 1. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2017

MARCONDES, Danilo. **Iniciação à História da Filosofia: dos pré-socráticos a Wittgenstein**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

MARKENDORF, Marcio. O Inimigo Sideral: A monstruosidade nas ficções cinematográficas com seres alienígenas. **Revista Abusões**. n.4, v.4, 2017. p.388-432.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2011.

MCFARLANE, Brian. **Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation**. Oxford: Clarendon Press, 1996.

McLUHAN, Herbert Marshall. **A Galáxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico**. São Paulo: Editora Nacional, 1977.

_____. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Cultrix, 2007.

MEDEIROS, Rosângela Fachel. Borges leitor de Lovecraft. **Revista eletrônica de crítica e teoria de literaturas**. v. 04, n. 01 – jan/jun 2008.

MELLO, Jamer Guterres de; REIS FILHO, Lúcio; CÁNEPA, Laura Loguercio. Lições das Trevas: Herzog e Lovecraft em três documentários. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 25, n. 2, p.1-20, maio, junho, julho e agosto de 2018.

MESSIAS, José. **A construção da figura do herói nos mangás e comics: uma análise comparativa entre samurais e super-heróis**. Rio de Janeiro: UERJ, PPGCom, 2012. Dissertação (Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Comunicação). Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2012.

MET, Philippe. H. P. Lovecraft tel qu'en outsider le cinéma le change. In: KELLY, G; MENEGALDO, G. (org.) **Lovecraft au prisme de l'image: Littérature, cinéma et arts graphiques**. Cadillon: Le Visage vert, 2017. p.133-149.

MIGLIORE, Andrew; STRYSIK, John. **The Lurker in the Lobby: A guide to the cinema of H. P. Lovecraft**. Portland: Night Shade Books, 2006.

MISCHE, Ann. Relational Sociology, Culture and Agency. In: SCOTT, John; CARRINGTON, Peter. **Sage Handbook of Social Network Analysis**. Los Angeles: Sage Publications, 2011.

MITCHELL, Charles P.. **The Complete H. P. Lovecraft Filmography**. Westport: Greenwood Press, 2001.

MITCHELL, J. Clyde. Social Networks. **Annual Review of Anthropology**. Palo Alto, v. 3, 1974. p.279-299.

MÜNCHOW, Thies. Transgressing the Myth – H.P. Lovecraft’s Philosophy of Life and its Narrative Execution. An Essay. **Disputatio philosophica**: International journal on philosophy and religion. Zagreb: University of Zagreb, v. 19, n. 1, p.38-49, dez. 2017.

NEGARESTANI, Reza. **Cyclonopedia**: complicity with anonymous materials. Melbourne: re.press, 2008.

NIETZSCHE, Friedrich. **Assim Falava Zarathustra**. Guimarães Editores, 1988.

_____. **O Nascimento da Tragédia** ou Helenismo e Pessimismo. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

OLIVEIRA, Juracy; SILVA, Sergiano. Great Old Ones e Ancient Astronauts. **revista dEsEnrEdoS**. ano X, número 29, novembro 2018.

PARIKKA, Jussi. **What is Media Archaeology?** Polity Press, 2012.

PEREIRA, Artur Oriel. O que é lugar de fala? (Resenha). **Leitura: Teoria & Prática**, Campinas, São Paulo, v.36, n.72, 2018. p.153-156

PEREIRA, Vinícius Andrade. G.A.M.E.S. 2.0 Gêneros e Gramáticas de Arranjos e Ambientes Midiáticos Moduladores de Experiências de Entretenimento, Sociabilidades e Sensorialidades. In: XVII COMPÓS - Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2008, São Paulo. **Anais...** 17º Encontro Anual da Compós. São Paulo: UNIP, 2008.

_____. **Estendendo McLuhan**: da Aldeia à Teia Global – Comunicação, Memória e Tecnologia. Porto Alegre: Sulina, 2011.

PETERSON, Richard A.; KERN, Roger M.. Changing Highbrow Taste: From Snob to Omnivore. **American Sociological Review**, v. 61, n. 5, p. 900-907, Oct., 1996.

POE, Edgar Allan. **Histórias Extraordinárias**. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

RANCIÈRE, Jacques. **O Destino das Imagens**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

REGIS, Fátima. Do Corpo Monstruoso ao Mito do Cyborg: os processos de construção de identidade e diferença no ocidente. In: VIII Encontro da Compós - Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 1999, Belo Horizonte. **Anais...** 8o. Encontro Anual da Compós. Belo Horizonte: Compós - UFMG, 1999. v. 1.

REGIS, Fátima; MESSIAS, José. Comunicação, Tecnologia e Cognição: rearticulando homem, mundo e pensamento. In: REGIS *et al.* (org.) **Tecnologias de Comunicação e Cognição**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2012.

REIS FILHO, Lucio. H. P. Lovecraft no cinema dos anos 70 e 80: da inadaptação aos novos reinos imaginativos. **Revista Abusões**. Rio de Janeiro, n.4, v.4, 2017. p.356-387.

RIBEIRO, Djamila. **O que é lugar de fala?**. Belo Horizonte: Letramento, 2017.

ROSSI, Aparecido Donizete. Manifestações e Configurações do Gótico nas Literaturas Inglesa e Norte-Americana: Um Panorama. **ÍCONE- Revista de Letras**, São Luís de Montes Belos, v. 2, jul. 2008. p.55-76.

SÁ, Simone Pereira. Explorações da noção de materialidade da comunicação. **Contracampo – Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação**. 10/11, 2004, p. 31-44.

SÁ, Simone Pereira.; POLIVANOV, Beatriz. B.. Presentificação, vínculo e delegação nos sites de redes sociais. **Comunicação, Mídia e Consumo** (São Paulo. Impresso), v. 9, 2012. p.13-36.

SALES, Alessandro Carvalho. Deleuze e os Estóicos: Sentido e Acontecimento. In: JARDIM, Alex Fabiano Correia.; SALES, Alessandro Carvalho.; MARQUES, Silene Torres; SALES, Léa Silveira. (Org.). **Experimentações Filosóficas** - Ensaios, Encontros e Diálogos. São Carlos: Edufscar/Fapesp, 2009, p. 72-94.

_____. Do Sentido como Produção de Sentido em Deleuze. **Revista Trágica: estudos de filosofia da imanência**, v. 8, n. 2, p.33-53, 2015.

SALES, Márcio. Deleuze e Artaud: um passeio pelo corpo sem órgãos. In: FORNAZARI, Sandro K.. **Deleuze hoje**. Ed. Fap-Unifesp: 2014. p. 491-508.

SARKHOSH, Keyvan; MENNINGHAUS, Winfried. Enjoying trash films: Underlying features, viewing stances, and experiential response dimensions. **Poetics**, v. 57, August 2016, Pages 40–54 (1-15).

SCHWEITZER, Darrell. Lovecraft's Favorite Movie. In: SCHWEITZER, Darrell. **Windows of the Imagination: Essays on Fantastic Literature**. Wildside Press LLC, 1998.

SCONCE, Jeffrey. 'Trashing' the academy: taste, excess, and an emerging politics of cinematic style. **Screen**, v. 36, issue 4, p.371-393, 1995.

SCOTUZZI, Nathalia Sorgon; ROSSI, Aparecido Donizete. Do inominável ao cientificamente explícito: monstros lovecraftianos. **Revista Abusões**. Rio de Janeiro, n.4, v.4, 2017. p.69-99.

SILVA, Alexander Meireles da. O Homus Lovecraftus contra a modernidade. **Revista Abusões**. n.4, v.4, 2017. p.44-68.

SIMONDON, Gilbert. **On the Mode of Existence of Technical Objects**. University of Western Ontario, 1980.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (orgs.). **O Cinema e a Invenção da Vida Moderna**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

SODRÉ, Muniz. **A Ficção do Tempo**: Análise da narrativa de Science-Fiction. Petrópolis: Vozes, 1973.

_____. **Pensar Nagô**. Editora Vozes, 2017.

SOUZA, Rodrigo Matos de. Rizoma Deleuze-Guattariano: Representação, Conceito e Algumas Aproximações com a Educação. **Revista Sul-Americana de Filosofia e Educação**, v. 18, p.234-259, 2012.

STAM, Robert. **Film Theory**: An Introduction. Blackwell Publishers, 2000.

STONE, Bryan. The Santification of Fear: Images of the Religious in Horror Films. **The Journal of Religion and film**. Vol. 5, No. 2, outubro de 2001. Disponível em: <<https://www.unomaha.edu/jrf/sanctifi.htm>>

TADEU, Tomaz. Nós, Ciborgues: O corpo elétrico e a dissolução do humano. In: TADEU, Tomaz (org. e trad.). **Antropologia do ciborgue** : as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

TAYLOR, Justin. A Mountain Walked or Stumbled: Madness, Apocalypse, and H. P. Lovecraft's "The Call of Cthulhu". **The Modern Word**. 2004. Disponível em: www.themodernword.com/scriptorium/lovecraft_taylor.pdf

THACKER, Eugene. **In the Dust of This Planet**: Horror and Philosophy, Volume 1. Alresford: John Hunt Publishing, 2011.

TICON, Fernando; MAPA, Ramon. "Lovecraft e a Cultura Pop". In: LOVECRAFT, H. P.. **H. P. Lovecraft**: medo clássico volume 1. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2017.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução a Literatura Fantástica**. Editora Perspectiva, 2012.

TUCHERMAN, Ieda. **Breve História do Corpo e de seus Monstros**. Lisboa: Editora Vega, 1999.

TYSON, Donald. **Necronomicon**: As Peregrinações de Alhazred. Editora Madras, 2017.

VASCONCELOS, Sandra Guardini. **Dez Lições sobre o Romance Inglês no século XVII**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2002.

VERISSIMO, Luis Fernando. **Borges e os orangotangos eternos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

ZACHARIAS, Anna Creusa. Os Mitos de Cthulhu. **Revista Megalon**: Ficção Científica & Horror, São Paulo, n. 42, nov. 1996.

ZANINI, Cláudio; FRANÇA, Júlio. Apresentação do número. **Revista Abusões**, n.4, v.4, 2017.