

**DANIEL ITURVIDES DUTRA**

**O HORROR SOBRENATURAL DE H.P. LOVECRAFT:  
TEORIA E PRAXE ESTÉTICA DO HORROR CÓSMICO**

Porto Alegre, 2015

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
INSTITUTO DE LETRAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS  
ÁREA: ESTUDOS DE LITERATURA  
ESPECIALIDADE: LITERATURA COMPARADA  
LINHA DE PESQUISA: TEORIA, CRÍTICA E COMPARATISMO

# **O HORROR SOBRENATURAL DE H.P. LOVECRAFT: TEORIA E PRAXE ESTÉTICA DO HORROR CÓSMICO**

Tese de doutorado em Literatura Comparada, apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Doutorando: Daniel Iturvides Dutra

Orientador: Prof. Dr. Michael Korfmann

Porto Alegre

2015

*Para o cientista há o regozijo em perseguir a verdade que quase  
contrabalança as suas revelações deprimentes.*

H.P. Lovecraft

## RESUMO

H.P. Lovecraft, em seus ensaios e cartas, nos oferece uma reflexão riquíssima sobre a narrativa de horror e como esta deve se expressar na literatura. O autor cunhou o termo Horror Cósmico para denominar sua teoria estética. Porém, mais do que ser uma teorização sobre o horror na literatura, o Horror Cósmico é uma teorização sobre como deve ser a narrativa que Lovecraft julga ser a ideal para as histórias que deseja contar. Nessa perspectiva, a análise de sua ficção, acompanhado dos conhecimentos adquiridos pela análise pormenorizada de seus ensaios e cartas sobre o tema, permitem ao leitor compreender melhor sua obra, chegando assim a uma interpretação aproximadamente correta de sua ficção. O objetivo deste trabalho, portanto, é compreender como suas teorizações se refletem em seus textos ficcionais. Os contos e respectivas transposições fílmicas selecionadas foram analisados sobre o prisma destas teorizações. Para alcançarmos esse objetivo primeiro analisamos os seus contos comparativamente com os textos não ficcionais, a fim de compreendermos a forma como o autor expressa o conceito de Horror Cósmico em sua prosa ficcional. Após a compreensão dos elementos teóricos de Lovecraft em sua ficção, analisamos as transposições fílmicas selecionadas sob esse mesmo prisma. Pesquisas bibliográficas foram realizadas com o objetivo de construir um referencial teórico para a abordagem proposta.

Palavras-chave: **Cartas. Cinema. Ensaios. Horror. Literatura. Lovecraft, H.P. Weird Fiction.**

## **ABSTRACT**

H.P. Lovecraft, in his essays and letters, offers the reader powerful insights into the subject of horror and how it should be expressed in literature. The author coined the term Cosmic Fear to name his aesthetic theory. However, in addition to being a theory about horror in literature, Cosmic Fear is a theory about how the ideal horror story (as Lovecraft wishes to write it) should be. From this perspective, the analysis of Lovecraft's fiction, accompanied by the knowledge acquired through a detailed analysis of his essays and letters on the subject, allows the reader to better understand his work, thus reaching an approximately correct interpretation of his fiction. The goal of our research, therefore, is to understand how Lovecraft's aesthetic theory works in his fiction. The short stories, novels and the filmic transpositions we selected for this research were analyzed under the prism of these theories. To achieve this goal we analyzed his fiction by comparing it first to his non-fiction in order to understand the concept of Cosmic Fear in his fiction. After understanding Cosmic Fear in Lovecraft's fiction, we analyzed the selected filmic transpositions under the same prism. Bibliographic references were used with the purpose of building a theoretical framework for the proposed approach.

**Keywords: Cinema. Essays. Horror. Letters. Literature. Lovecraft, H.P. Weird Fiction.**

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>7</b>
<b>1 REFLEXÕES SOBRE AUTORIA</b> .....	<b>11</b>
1.1 A abordagem teórica: o autor e o sentido do texto .....	11
1.2 A função do autor e do leitor no texto .....	12
1.3 A validade interpretativa .....	16
<b>2 O UNIVERSO DE H.P. LOVECRAFT</b> .....	<b>26</b>
2.1 Dunsany e Chutlhu .....	26
2.2 Os Mitos Chutlhu .....	27
2.3 A fase dunsaniana .....	38
2.4 A influência de Edgar Allan Poe .....	49
2.5 Miscelânea literária .....	55
<b>3 H.P. LOVECRAFT E A LITERATURA FANTÁSTICA</b> .....	<b>58</b>
3.1 A literatura fantástica e a <i>weird fiction</i> .....	58
3.2 A era das <i>pulp fictions</i> : a ficção científica nos anos 1920 e 1930 .....	61
3.3 Lovecraft: horror ou ficção científica? .....	74
3.4 O medo na narrativa de horror .....	84
3.5 O horror lovecraftiano .....	92
<b>4 O HORROR CÓSMICO DE H.P. LOVECRAFT</b> .....	<b>110</b>
4.1 Materialismo e idealismo .....	110
4.2 O cosmicismo de H.P. Lovecraft .....	119
4.3 O Horror Cósmico: teoria e prática .....	151
<b>5 H.P. LOVECRAFT NO CINEMA</b> .....	<b>199</b>
5.1 A “fidelidade” ao original literário .....	199
5.2 O Horror Cósmico como estilo literário: Lovecraft e as lacunas ( <i>gaps</i> ) .....	201
5.3 O papel da cor no cinema .....	211
5.4 A cor em “A Cor Vinda do Espaço”: conto e filmes .....	222
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>242</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>252</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>261</b>

## INTRODUÇÃO

Howard Phillips Lovecraft (1890–1937) foi um escritor norte-americano de literatura fantástica. Durante sua vida, o autor teve um número relativamente pequeno de admiradores e foi apenas depois de sua morte que sua obra veio a se consagrar, tornando-se não somente uma forte influência para escritores no mundo inteiro – nomes como Robert Bloch, Stephen King, Clive Barker, Fritz Leiber, Jorge Luis Borges, entre outros – mas também umas das principais referências no que tange a literatura de horror do século XX.

O autor também foi um ensaísta, tendo escrito centenas de ensaios ao longo de sua vida. E a variedade de temas abordados, que vão desde política, viagens, filosofia, religião, ciência a resenhas de trabalhos de outros escritores, demonstram sua versatilidade intelectual. A maioria desses ensaios foi compilada e lançada numa coletânea de cinco volumes publicada pela editora *Hippocampus Press* entre 2004 e 2006. Intitulada *Collected Essays by H.P. Lovecraft*, os volumes estão divididos por temas – sendo estes jornalismo amador (volume 1), viagens (volume 2), ciência (volume 3), crítica literária (volume 4) e filosofia (volume 5).

Além de ensaísta, Lovecraft também foi um escritor compulsivo de cartas. Assim como nos ensaios, também encontramos, em suas cartas, dissertações sobre uma variedade de temas. Estima-se que o autor, ao longo de seus 47 anos de vida, escreveu cerca de cem mil cartas – o que dá uma média de oito a dez cartas por dia. Deste número, acredita-se que aproximadamente vinte mil cartas ainda existam. A sua correspondência gerou um capítulo a parte na bibliografia do autor. Suas cartas, desde meados dos anos 1960, têm sido publicadas por diversas editoras. A editora *Arkham House*, fundada por August Derleth e Donald Wandrei, escritores e amigos de Lovecraft, foi pioneira nas publicações de suas cartas, tendo lançado as mais famosas compilações de correspondências de Lovecraft, publicadas entre 1964 e 1976 e intituladas de *Selected Letters Volume I-V*.

Igualmente ecléticos eram os seus correspondentes. Dentre alguns estão desde fãs adolescentes como Willis Conover e William Frederick Anger (o primeiro veio a se tornar um famoso radialista na fase adulta), intelectuais como James Ferdinand Morton e Maurice W. Moe (o primeiro, curador de museu, e o segundo, professor de inglês), autores de literatura fantástica como Clark Ashton Smith, Robert E. Howard e Henry Kuttner (os dois primeiros tornaram-se nomes tão importantes quanto Lovecraft), jovens escritores aspirantes como Emil Petaja e Fritz Leiber (que posteriormente tiveram carreiras bem sucedidas no gênero), amigos de longa data como Alfred

Galpin e Reinhart Kleiner, até Elizabeth Toldrigde, uma idosa inválida e aspirante à poetisa. Os nomes citados são os mais recorrentes neste estudo, pois foi desta correspondência de Lovecraft que extraímos as informações que nos foram úteis – observando que o rico conteúdo das cartas de Lovecraft e a variedade de pessoas com quem ele se correspondia possibilita a realização de inúmeros estudos sob as mais variadas perspectivas.

Um dos assuntos recorrentes tanto nos ensaios quanto na correspondência de Lovecraft é o tema da narrativa fantástica. Em seus escritos, o autor discute o tópico nos termos mais abrangentes possíveis. Desde a evolução do gênero ao longo da história a definições de literatura fantástica, passando por discussões sobre o processo criativo de se escrever histórias fantásticas e reflexões acerca das influências literárias.

É em suas cartas e ensaios que o autor apresenta seu conceito de Horror Cósmico. Resumidamente, trata-se de uma expressão que o autor cunhou para englobar suas formulações teóricas a respeito da narrativa fantástica e é o ponto fundamental para a compreensão de sua obra. O conceito de Horror Cósmico é um conjunto de considerações sobre tipos de sentimentos, emoções, e num nível mais racional, indagações intelectuais e filosóficas que um texto fantástico deve provocar no leitor.

Deve-se ressaltar que, mais do que uma teorização sobre a narrativa fantástica na literatura, as cartas e ensaios de Lovecraft são principalmente uma teorização sobre *como deve ser a narrativa fantástica que Lovecraft julga ser a ideal para as histórias que ele próprio deseja contar*. Lovecraft, ao elaborar o conceito de Horror Cósmico, está problematizando sobre sua própria escrita, sobre suas intenções enquanto autor.

Conforme demonstraremos, a análise dos textos ficcionais, acompanhado dos conhecimentos adquiridos pela análise pormenorizada de seus ensaios e cartas, onde o autor expõe os objetivos de sua literatura, permite ao leitor compreender a proposta de sua ficção. Sendo assim, o nosso objetivo é, a partir da interpretação dos escritos não ficcionais do autor, analisar as transposições da literatura de Lovecraft para o cinema que julgamos pertinentes por razões que serão explicadas a seguir. Em suma, partimos da premissa de que é possível descobrir o sentido dos textos literários de Lovecraft, no sentido da intenção autoral, e, dessa forma, analisar as transposições cinematográficas.

É importante esclarecer que não é intenção deste trabalho argumentar a favor da intenção do autor como critério único e absoluto para avaliar ou interpretar uma obra literária ou julgar sua transposição para o cinema. A discussão sobre a intenção do autor não é um fim em si, mas um

meio para se atingir o propósito desta tese, ou seja, analisar a relação entre o texto cinematográfico e a sua fonte literária. Em outras palavras, o que é argumentado é que tanto compreender a intenção do autor quanto traduzi-la para o cinema não é uma tarefa impossível. Destarte, podemos analisar os filmes a partir do conceito de Horror Cósmico de Lovecraft e o quanto as transposições cinematográficas se aproximam ou se afastam desse conceito, e também analisar como a linguagem do cinema é utilizada nesse processo de aproximação ou afastamento.

Devido ao extenso número de transposições de textos de H.P. Lovecraft para o cinema – sendo que a maioria são produções esquecíveis e irrelevantes lançadas diretamente para o mercado de vídeo ou televisão – iremos analisar pormenorizadamente dois filmes. É necessário, porém, termos em mente que não é possível saber o quanto os realizadores dos filmes selecionados estão familiarizados com suas teorias literárias, e, de certa forma, isto é irrelevante, pois o cineasta não tem nenhuma obrigação de seguir as ideias estéticas do autor, tendo a liberdade de recriar a obra literária na mídia fílmica segundo seus próprios preceitos estéticos.

Os filmes escolhidos para a análise, portanto, são *Morte para um Monstro* (*Die, Monster, Die!*, EUA, 1965) e *Die Farbe* (*Die Farbe*, ALEMANHA, 2010). Ambos são, respectivamente, a primeira e a mais recente transposição fílmica do conto “A Cor Vinda do Espaço” (1927). O referido conto já foi transposto para o cinema num total de quatro vezes, sendo que os demais são os filmes *A Maldição – Raízes do Terror* (*The Curse*, EUA, 1987) e *Colour From the Dark* (*Colour From the Dark*, ITÁLIA, 2008), tornando “A Cor Vinda do Espaço” o texto de Lovecraft mais adaptado para o cinema.

“A Cor Vinda do Espaço” ter sido adaptada quatro vezes para o cinema não é um mero acaso. O texto é considerado, tanto pelo próprio Lovecraft quanto pela crítica especializada, e também pelo público geral, como seu melhor trabalho na categoria conto. Optamos por analisar *Morte para um Monstro* e *Die Farbe* por razões distintas, mas complementares. O primeiro critério de escolha foi o valor artístico dos filmes. Ambas as películas, independente de estarem de acordo com as propostas estéticas teorizadas por Lovecraft, são filmes bons por si mesmos. Por outro lado, os filmes logram, embora não pelos mesmos caminhos, reproduzir ideias que concatenam os princípios estéticos e filosóficos de Lovecraft (o Horror Cósmico), e este foi o segundo critério para a seleção das películas. Sendo assim, esses fatores tornam os filmes selecionados as escolhas ideais para se analisar o quanto é possível traduzir as teorias de Lovecraft, o qual a obra ficcional é a aplicação prática destas, para o cinema.

Dividimos o trabalho em cinco capítulos. No primeiro, discutimos a questão do sentido do texto e a intenção do autor, termos intercambiáveis que suscitam muitos debates tanto contra quanto a favor da possibilidade de haver a interpretação correta de um texto. A despeito de argumentarmos a favor da intenção do autor, o objetivo não é tanto contrariar as correntes que procuram eliminar o autor da equação, mas sim demonstrar que o autor, como fator importante no ato de interpretação de um texto, não pode ser ignorado, e que inclusive é possível elaborar uma metodologia de interpretação de texto tendo o autor e seus demais escritos como norteadores.

No segundo capítulo, o foco é a obra de H.P. Lovecraft num sentido amplo, abordando toda a sua carreira e dando uma visão panorâmica de sua evolução. Se tencionamos analisar “A Cor Vinda do Espaço” e suas transposições fílmicas, uma compreensão do conjunto da obra, e como os seus textos ficcionais dialogam entre si, é fundamental para a análise específica que se pretende fazer. O terceiro capítulo é norteado pelo mesmo princípio do segundo, ou seja, para compreendermos o que é o Horror Cósmico, e no que este se distingue da literatura fantástica em geral, se faz necessário contextualizar Lovecraft na historiografia do gênero. Em outras palavras, analisamos o cenário da literatura fantástica da época em que Lovecraft viveu, como ele se relaciona historicamente com este cenário, e como o autor o transformou.

No quarto capítulo, analisamos as cartas e ensaios, fazendo um estudo comparativo com seus textos ficcionais. O propósito é interpretar a ficção do autor através de seus textos não ficcionais, demonstrando não apenas o quanto das teorizações literárias de Lovecraft, mas também de sua filosofia pessoal referente à humanidade e ao universo, são encontrados em suas narrativas. Um ponto particular a que atentaremos é como a visão filosófica e estética do autor funcionam de forma complementar, como dois lados de uma mesma moeda que formam a teoria do Horror Cósmico. No quinto e último capítulo, foi realizada uma análise específica de “A Cor Vinda do Espaço” e as duas transposições fílmicas escolhidas.

Concluindo, H.P. Lovecraft é um autor com características únicas, pois é um escritor que, ao deixar um conjunto de reflexões sobre a narrativa fantástica, possibilita uma nova abordagem acerca da relação da literatura com o cinema, que não só levanta perguntas específicas como também permite elaborar novas respostas para velhas perguntas sobre o sentido e a interpretação do texto literário, e como estas se relacionam com a questão das transposições cinematográficas.

## CAPITULO I

### REFLEXÕES SOBRE AUTORIA

#### 1.1. A ABORDAGEM TEÓRICA: O AUTOR E O SENTIDO DO TEXTO

Como a proposta da pesquisa é comparar textos de naturezas distintas, no caso textos ficcionais e não ficcionais, com o objetivo de descobrir como o segundo tipo pode elucidar o primeiro, é preciso, antes de tudo, estabelecer qual o sentido dos textos estudados, mesmo que este seja provisório, caso contrário, tentativas de análise comparativa se tornam difíceis. Portanto, ao adotarmos a posição de estudar a obra de H.P. Lovecraft numa perspectiva de diálogo entre seus textos se faz necessário, antes de tudo, uma breve discussão acerca da questão do sentido do texto e estratégias de interpretação.

A teoria literária moderna (JOUVE, 2004, MANGUEL, 2006) enfatiza o papel do leitor como produtor de significados de um texto literário. O autor, nessa perspectiva, foi excluído do processo de produção de sentido, e o sentido do texto passou a ser considerado como o fruto do diálogo entre o texto e o seu leitor. O próprio sentido de um texto, por sua vez, passou a ser considerado flutuante, ou seja, o que um texto quer dizer estaria sujeito a uma série de fatores tanto externos (de natureza histórica, social, etc.) quanto de estrutura da própria linguagem literária, o que tornaria difícil, ou até mesmo impossível, a apreensão de um sentido único e absoluto.

A despeito da vigência de tal posicionamento teórico a favor do leitor, e dos aspectos positivos que tal abordagem trouxe para os estudos literários, dispensar o autor do processo de interpretação, ou considerar que não é possível descobrir o sentido verdadeiro de um texto literário, e tomar essas suposições como uma verdade absoluta aplicável a *qualquer texto*, é um tanto equivocado. Não tencionamos argumentar a favor da intenção do autor ou do estabelecimento de um sentido verdadeiro como o único critério de análise de textos literários, mas sim demonstrar que há outros caminhos de análise literária e que, dependendo dos textos que o pesquisador adotou como objeto de estudo, utilizar-se de caminhos alternativos a abordagem tradicional que favorece o leitor pode render bons resultados.

A abordagem metodológica nesta pesquisa, que busca valorizar a intenção do autor e estabelecer o significado do texto, no sentido de ser o mais provável em relação a demais interpretações, foi adotada para a obra de H.P. Lovecraft porque, neste caso específico, é possível

trilhar tal caminho. Não tencionamos afirmar que a abordagem escolhida se aplicaria a qualquer outro texto ou autor. O propósito neste capítulo é explicar porque uma abordagem optando pela valorização da figura do autor e o estabelecimento de um sentido provável do texto pode ser aplicada com êxito à obra de Lovecraft, e também apresentar o embasamento teórico a favor desta abordagem, no caso o trabalho de E.D. Hirsch Jr.

## 1.2. A FUNÇÃO DO AUTOR E DO LEITOR NO TEXTO

O que torna a questão de como determinar a intenção do autor problemática é justamente a dificuldade em estabelecer qual é o sentido do texto. A divergência de interpretações entre diferentes leitores se deve à natureza do texto literário. Salvatore D’Onofrio comenta que a linguagem literária

é sempre polissêmica, ambígua, aberta a várias interpretações. [...] O texto literário transforma incessantemente não só as relações que as palavras têm consigo mesmas, utilizando-as além de seus sentidos estritos e além da lógica do discurso usual, mas estabelece com cada leitor relações subjetivas que o tornam um texto móvel (modificante e modificável), capaz mesmo de não conter nenhum sentido definido ou incontestável (D’ONOFRIO, 2007, p.18).

Isso significa, a grosso modo, que a palavra, quando usada literariamente, assume um sentido mais conotativo do que denotativo. D’Onofrio usa o exemplo da palavra “rosa”, num contexto denotativo (ou discurso usual, usando os termos do autor) a palavra “rosa” se refere a um objeto do mundo empírico, ou seja, a rosa enquanto planta, mas num sentido conotativo a palavra rosa pode aludir à ideia de amor, delicadeza, sensibilidade, etc. Em outras palavras, é possível dar vários significados à palavra rosa, tanto por parte do autor, ao usar a palavra no seu texto literário, quanto por parte do leitor, ao interpretá-la.

Portanto, as tentativas dos leitores e críticos de descobrir o sentido original ou intenção do autor – que na prática são termos intercambiáveis – acabam enfrentando o obstáculo da natureza ambígua da linguagem literária.

A partir do diálogo e da ambivalência, a linguagem poética, no espaço interior do texto, tanto quanto no espaço dos textos, é um duplo. Essa noção de duplo implica que a unidade mínima da linguagem poética é pelo menos dupla, não no sentido de díade significante/significado, mas no sentido de uma e outra e faz pensar no funcionamento da linguagem poética como um modelo tabular, em que cada unidade (sempre dupla) atua como um vértice multideterminado (NITRINI, 1997, p. 61).

Porém, como Roger Chartier alerta, existem limites de interpretação e o texto não está aberto para ser interpretado de qualquer forma e de acordo com a vontade subjetiva do leitor.

Com efeito, podemos definir como relevante à produção de textos as senhas, explícitas ou implícitas, que um autor inscreve em sua obra a fim de produzir uma leitura dela, ou seja, aquela que estará de acordo com sua intenção. Essas instruções, dirigidas claramente ou impostas inconscientemente ao leitor, visam definir o que deve ser a relação correta com o texto e impor seu sentido. Elas repousam em uma dupla estratégia de escrita: inscrever no texto as convenções, sociais ou literárias, que permitirão a sua sinalização, classificação e compreensão, empregar toda uma panóplia de técnicas, narrativas ou poéticas, que, como uma maquinaria, deverão produzir efeitos obrigatórios garantindo a boa leitura (CHARTIER, 2006, p. 95-96).

Portanto, isso significa que existem normas textuais – localizadas no próprio texto – a serem obedecidas que visam induzir o leitor a interpretar o texto de uma forma específica. Vincent Jouve fala a respeito:

Dado o caráter específico da comunicação literária, podemos nos perguntar se cada leitor tem o direito de interpretar o texto como quer. Na medida em que, cortada de seu contexto, a obra é raramente lida como seu autor queria, não é lógico desistir de ressaltar qualquer intenção primeira e ver apenas no texto o que se quer?

Se, como mostramos, não se pode reduzir a obra a uma única interpretação, existem entretanto critérios de validação. O texto permite, com certeza, várias leituras, mas não autoriza qualquer leitura. “Ler”, nota Catherine Kerbrat-Orecchioni (1980, p. 181), “não é se deixar levar pelos caprichos de seu próprio desejo/delírio interpretativo”, pois “se se pode ler qualquer coisa atrás de qualquer texto...então todos os textos se tornam sinônimos”. [...] A resposta mais satisfatória, contudo, vem com a abordagem semiótica da leitura. Baseia-se na seguinte constatação: A recepção é, em grande parte, programada pelo texto. Dessa forma, o leitor não pode fazer qualquer coisa. Para retomar uma expressão de Umberto Eco (1985) ele tem, diante do texto, deveres “filológicos”: deve se identificar o mais precisamente possível as coordenadas do autor. Se não fizer isso, assumirá o risco de decodificações absurdas (JOUVE, 2004, p. 25).

Jouve reconhece que a literatura possui um caráter que permite múltiplas produções de significados. Porém, observa que o texto literário ser polissêmico por natureza não equivale a dizer que qualquer interpretação é permitida. Em suma, o que o autor observa é que, mesmo dentro da polissemia, há limitações e regras estabelecidas pelo texto. Jouve comenta sobre o problema das interpretações equivocadas a partir das reflexões de Umberto Eco:

Eco cita o caso dos *Mistérios de Paris*. O romance de Eugène Sue, primeiramente destinado a um público rico que o folhetinista queria divertir com um quadro pitoresco dos bairros humildes parisienses, é recebido pelo proletariado do século XIX como uma denúncia de suas condições miseráveis de vida. Sue, tomando consciência do fenômeno, procura então convencer esse público popular de que a melhoria de sua existência passa pela via reformista e pela submissão às classes dirigentes. Mas o “erro de leitura” continua e terá,

segundo Eco, consequências consideráveis: encontrar-se-ão os leitores dos *Mistérios de Paris* nas barricadas em junho de 1848. Ao interpretar um romance objetivamente reformista como sendo revolucionário, os leitores de Eugène Sue, de certa forma, trapacearam com o texto. Nem todas as leituras, portanto, são legítimas. Existe de fato, como nota Eco, uma diferença essencial entre “utilizar” um texto (desnaturá-lo) e “interpretar” um texto (aceitar o tipo de leitura que ele programa). (JOUVE, 2004, p. 26-27).

Tomando as reflexões de Jouve como base, podemos dizer que o texto literário funciona de forma semelhante a um mapa, no sentido de que, ao mesmo tempo em que um mapa oferece várias opções de rota, ele não torna possível ao viajante tomar qualquer rota. De forma análoga, um texto literário permite mais de um caminho de leitura, no entanto, não permite qualquer caminho.

Douwe Fokkema e Elrud Ibsch estão alinhados com Vincent Jouve e Roger Chartier ao observarem a importância da validação argumentativa. Em outras palavras, a validação argumentativa significa apresentar argumentos que sustentem uma interpretação em detrimento de outra.

A justificação das atribuições de sentido é o princípio da validação argumentativa das interpretações. Geralmente, um discurso interpretativo é o defendido, entre outras coisas, pela referência aos elementos do texto. Relembremos o exemplo da gravura do pato/coelho, da qual normalmente se demonstra a relação de dependência da percepção em termos de perspectiva. Considerando o potencial da forma, a percepção de ambos, pato e coelho, é discutível, mas a percepção de um elefante na mesma gravura necessitaria de outras estratégias para defender tal percepção (FOKKEMA; IBSCH, 2006, p. 38).

Destarte, a interpretação de um texto é limitada pelos aspectos formais, e interpretações dependem de argumentos que a validem, sendo que estes argumentos são condicionados às características formais, conforme o exemplo da gravura citado por Fokkema e Ibsch. Em outras palavras, um pintor pode propositalmente desenhar uma gravura que se assemelhe a um pato ou a um coelho, dependendo da perspectiva adotada. Entretanto, as próprias linhas e curvas que compõem a gravura, se por um lado permitem enxergar mais de um animal, por outro restringem quais animais é possível perceber no desenho. Um texto literário, portanto, funcionaria de forma análoga, no sentido de que as palavras e as frases, tal qual as linhas e as curvas de um desenho, também trazem na sua própria estrutura certas limitações interpretativas.

Antoine Compagnon disserta acerca da intencionalidade do autor e apresenta uma ótima argumentação a favor da afirmação de que os aspectos formais do texto são frutos da intenção do autor e devem ser compreendidos dentro desta ótica.

O apelo ao texto em oposição à intenção do autor – muitas vezes apresentado como alternativa – freqüentemente volta a invocar um critério de coerência e complexidade

iminentes que somente a hipótese de uma intenção justifica. Prefere-se uma interpretação a outra porque ela torna o texto mais coerente e mais complexo. Uma interpretação é uma hipótese em que se põe à prova a capacidade de perceber-se o máximo de elementos do texto. Ora, de que vale o critério de coerência e de complexidade, se se supõe que o poema é fruto do acaso? O recurso à coerência ou à complexidade, em favor de uma interpretação, só tem sentido com referência à intenção do autor. Em todos os estudos literários formulamos hipóteses implícitas sobre a intenção do autor, como garantia de sentido. [...] O texto é mais coerente e mais complexo (mais interessante) sob essa hipótese que sob outra. Mas se o poema foi datilografado por um macaco, essa inferência não me é permitida, e tudo o que posso fazer é descrever o que cada frase gostaria de dizer se fosse verdadeiramente empregada. O fato de considerar que as diversas partes de um texto (versos, frases, etc.) constituem um todo pressupõe que o texto represente uma ação intencional. Interpretar uma obra supõe que ela responda a uma intenção, seja o produto de uma instância humana. [...] Coerência e complexidade são critérios de interpretação de um texto apenas quando pressupõem uma intenção do autor. Se isso não acontece, como nos textos produzidos pelo acaso, coerência e complexidade não são critérios de interpretação. Toda a interpretação é uma assertiva sobre uma intenção (COMPAGNON, 1999, p. 94-95).

Portanto, o simples fato de que palavras e frases de um texto foram organizadas por alguém de modo a expressar uma ideia mostra que negar que exista uma intenção do autor – ou que desvendar essa intenção não seja um aspecto importante para a compreensão de um texto – é negar a própria razão por trás do ato de escrever, pois quem escreve deseja comunicar algo a terceiros.

Um conceito teórico útil para compreendermos melhor este ponto é que o Umberto Eco chama de leitor-modelo. O leitor-modelo é o leitor ideal, um leitor abstrato imaginado pelo autor – e para quem ele escreve – que compreende as regras de leitura determinadas pelo autor. É o oposto do leitor empírico, que seria o leitor enquanto uma pessoa real. Umberto Eco comenta:

Após a publicação de meu segundo romance, *O Pêndulo de Foucault*, um amigo de infância, que não vejo há anos, escreveu-me o seguinte: “Caro Umberto, não me lembro de ter lhe contado a história patética de meus tios, mas acho que foi uma grande indiscrição de sua parte usá-la em seu romance”. Bem, em meu livro conto alguns episódios relacionados com um “tio Carlo” e uma “tia Catarina”, que vêm a ser os tios do protagonista, Jacopo Belpo, e que de fato existiram na vida: com algumas alterações conto uma história de minha infância que envolve um tio e uma tia – os quais, no entanto, tinham outros nomes. Respondi a meu amigo dizendo que tio Carlo e Catarina eram parentes meus, não dele, e que portanto eu tinha o *copyright*; eu nem sabia que ele tinha tios e tias. [...] Nada nos proíbe de usar um texto para devanear, e fazemos isso com frequência, porém o devaneio não é uma coisa pública; leva-nos a caminhar pelo bosque da narrativa como se estivéssemos em nosso jardim particular. Cabe, portanto, observar as regras do jogo, e o leitor-modelo é alguém que está ansioso para jogar. Meu amigo esqueceu as regras e sobrepôs suas próprias expectativas de leitor empírico às expectativas que o autor queria que um leitor-modelo tivesse (ECO, 2006, p. 15-16).

Ainda sobre a questão do leitor-modelo Umberto Eco afirma:

Em outras palavras, há um leitor-modelo não só para *Finnegans Wake*, como ainda para os horários de trem, e de cada um deles o texto espera um tipo diferente de cooperação.

Evidentemente, nos empolgamos mais as instruções de Joyce para “um leitor ideal acometido de uma insônia ideal”; contudo, devemos prestar atenção também nas instruções constantes dos horários de trem (ECO, 2006, p. 23).

Em outras palavras, não importa se o autor é H.P. Lovecraft ou o funcionário de uma estação de trem. Em ambos os casos, os autores escrevem tendo um leitor ideal, qual seja, alguém que eles, os autores, acreditam que irá interpretar de acordo com as regras estabelecidas pelo texto. O amigo de Eco, ao julgar que o autor havia se apropriado de uma história de sua família, não interpretou o texto. Ele projetou uma coincidência – a similaridade entre os personagens de *O Pêndulo de Foucault* com pessoas que ele, o amigo de Eco, conhecia – à leitura correta. Como o próprio Umberto Eco disse, não há nada de errado em utilizarmos o texto como um veículo para nossos devaneios pessoais, mas isto não torna uma leitura válida ou correta. E se outras pessoas, além do amigo de Eco, enxergassem nos personagens dos tios seus próprios parentes e decidissem reclamar com o autor? A leitura dessas pessoas seria tão equivocada quanto a leitura do amigo de Umberto Eco. Embora a identificação do leitor com personagens e passagens de um texto tornem a experiência de leitura mais enriquecedora para o leitor enquanto ser humano dotado de características únicas e individuais – e seja um direito do leitor experimentar o texto dentro de seus próprios termos – isso não anula o fato de que certas interpretações são válidas enquanto outras não passam de devaneios.

Portanto, cabe ao leitor empírico, se deseja ter uma compreensão mais ampla do texto, e dessa forma enriquecer ainda mais sua experiência de leitura, procurar se tornar o leitor-modelo imaginado pelo autor. Apesar de o leitor-modelo ser uma idealização de um leitor perfeito, é possível ao leitor empírico se aproximar desta figura, mesmo que seja apenas em casos de textos específicos. Compreender a proposta de validade interpretativa apresentada por E.D. Hirsch jr., conforme discutiremos a seguir, é um caminho para se alcançar tal meta.

### 1.3. A VALIDADE INTERPRETATIVA

Umberto Eco foi um dos teóricos proeminentes na discussão do papel do leitor na interpretação de um texto, geralmente advogando a favor deste. No entanto, Eco também teve sua importância ao denunciar os exageros cometidos em nome do direito do leitor de interpretar um texto livremente e conforme suas idiossincrasias. A argumentação de Eco encontra-se no livro *Interpretação e Superinterpretação* (2012).

Algumas teorias da crítica contemporânea afirmam que a única leitura confiável de um texto é uma leitura equivocada, que a existência de um texto só é dada pela cadeia de respostas que evoca e que, como Todorov sugeriu maliciosamente (citando Lichtenberg a propósito de Boehme), um texto é apenas um piquenique onde o autor entra com as palavras e os leitores com o sentido. Mesmo que isso fosse verdade, as palavras trazidas pelo autor são um conjunto um tanto embaraçoso de evidências materiais que o leitor não pode deixar passar em silêncio, nem em barulho. Se bem me lembro, foi aqui na Inglaterra que alguém sugeriu, anos atrás, que é possível fazer coisas com palavras. Interpretar um texto significa explicar por que essas palavras podem fazer várias coisas (e não outras) através do modo pelo qual são interpretadas. Mas se Jack, o Estripador, nos dissesse que fez o que fez baseado em sua interpretação do Evangelho segundo São Lucas, suspeito que muitos críticos voltados para o leitor se inclinariam a pensar que ele havia lido São Lucas de uma forma despropositada. Os críticos não voltados para o leitor diriam que Jack, o Estripador, estava completamente louco – e confesso que, mesmo sentindo muita simpatia pelo paradigma voltado para o leitor, e mesmo tendo lido Cooper, Laing e Guatarri, muito a contragosto eu concordaria com que Jack, o Estripador, precisava de cuidados médicos (ECO, 2012, p. 29).

O cerne do raciocínio de Eco é que, embora textos possuam um sentido flutuante, e possam ter diferentes significados em diferentes épocas e para diferentes interlocutores, isso não equivale dizer que um texto possa ter *qualquer* significado. As palavras, e o texto que é formado por essas palavras, não são meros receptáculos vazios esperando para ser preenchidos pelo leitor. Se um texto, por um lado, cria as condições que possibilitam um leque de inúmeras interpretações, por outro, também impõe limites interpretativos.

Eco ilustra sua argumentação com uma história extraída do livro *Mercury: Or, the Secret and Swift Messenger* (1641), de John Wilkins. Na narrativa um índio é encarregado de enviar uma cesta de figos e uma carta a uma pessoa. No meio do caminho, o índio come alguns figos da cesta. A carta continha a informação de quantos figos havia na cesta. A pessoa a quem são destinados os figos lê a carta e, ao perceber que há figos faltando na cesta, acusa o índio de tê-los comido. O índio nega e acusa a carta de ser uma testemunha mentirosa. Algum tempo depois, o índio é encarregado novamente de transportar uma determinada quantia de figos junto com uma carta que continha a informação de quantos figos havia na cesta. Mais uma vez, o índio come grande parte dos figos da cesta, mas antes o índio cobre a carta com uma grande pedra, acreditando que se a carta não o visse comendo os figos, não poderia denunciá-lo. Ao ser acusado mais uma vez, o índio promete que nunca mais faltaria com uma tarefa que lhe fosse incumbida.

Eco então propõe o seguinte cenário. Como a mensagem na carta seria interpretada fora de seu contexto? Como seria interpretada se fosse colocada numa garrafa e jogada num oceano para ser encontrada por Robinson Crusóe? Segundo Eco, a carta na garrafa, se encontrada por um estudioso de linguística, semiótica ou hermenêutica, seria interpretada da seguinte forma:

Provavelmente nosso intérprete sofisticado concluiria que o texto encontrado na garrafa se referiria, em alguma época, a figos de verdade e que falava especificamente de um determinado remetente, assim como de um determinado destinatário e de um determinado escravo, mas que perdeu todo seu poder de referência. Além disso, a mensagem continuará sendo que certamente se poderia usar para inumeráveis cestas de outros inumeráveis figos, mas não para maçãs e unicórnios. O destinatário poderia imaginar esses atores desaparecidos, ambigualmente envolvidos com a mudança de coisas ou símbolos (talvez mandar figos significasse num dado momento histórico, fazer uma insinuação misteriosa), e partir daquela mensagem anônima para testar uma série de significados e referentes. Mas não estaria autorizado a dizer que a mensagem pode significar *qualquer coisa*. Pode significar muitas coisas, mas há sentidos que seria despropositado sugerir. Diz, com certeza, que era uma vez uma cesta cheia de figos. Nenhuma teoria voltada para o leitor pode evitar uma restrição como essa (ECO, 2012, p. 51).

O que podemos extrair da história narrada por Wilkins, e a forma como Eco a utiliza para construir sua crítica aos exageros das teorias pró-leitor, é que certas características de um texto permanecem inalteradas não importa o quanto o texto se desloque no tempo e no espaço, e que quanto mais informações possuímos sobre as circunstâncias originais da produção do texto, melhor poderemos compreendê-lo. Essa reconstituição histórica – se é que se pode chamar assim – é uma forma de validação interpretativa.

Suponhamos que existam dez interpretações diferentes do texto encontrado na garrafa do exemplo de Umberto Eco. Dessas dez interpretações, oito delas são descartadas como sendo absurdas e sem sentido e as duas interpretações restantes aparentam ser, a uma primeira vista, igualmente coerentes e válidas. No entanto, não é possível que ambas as interpretações estejam corretas, mesmo que as duas pareçam igualmente plausíveis. Por essa razão, se faz necessária a validade interpretativa, que nada mais é do que demonstrar, por meio de argumentos e levantamento de evidências, as razões pela qual uma determinada interpretação é a mais provável em detrimento de outras. Antes de prosseguirmos, é necessário a seguinte indagação: por que deveríamos nos preocupar em descobrir qual é a interpretação mais provável de um texto?

E.D. Hirsch Jr discute a questão da interpretação de textos, como interpretá-los e chegar à interpretação mais provável e por que a intenção do autor tem um papel importante nessa tarefa.

Since all human studies, as Dilthey observed, are founded upon the interpretation of texts, valid interpretation is crucial to the validity of all subsequent inferences in those studies. The theoretical aim of a genuine discipline, scientific or humanistic, is the attainment of truth, and its practical aim is agreement that truth has probably been achieved. Thus the practical goal of every genuine discipline is consensus – the winning of firmly grounded agreement that one set of conclusions is more probably than others – and this is precisely the goal of valid interpretation. It must not be dismissed as a futile goal simply because the subject matter of interpretation is often ambiguous and its conclusions uncertain. Certainty is the same thing as validity, and knowledge of ambiguity is not necessarily ambiguous knowledge (HIRSCH, 1967, p. 18).

Hirsch argumenta a favor de uma maior cientificidade na disciplina da literatura, o que o leva a tomar uma posição de ataque às teorias que defendem a liberdade do leitor. Segundo o autor, o principal comprometimento de um estudioso de literatura deve ser com a busca do conhecimento referente ao seu objeto de estudo. Se o objeto de estudo de um botânico são flores, é seu papel desvendar tudo o que ele puder. Um botânico que se negue a buscar um conhecimento válido sobre flores – não procure compreender como funcionam as estruturas biológicas de flores e não compare o resultado de suas pesquisas com o trabalho de outros botânicos, ou não compare a flor que está estudando com outras – não estará contribuindo em nada para o entendimento das flores enquanto organismos biológicos. De forma análoga, um literato deve ter a mesma postura em relação a seu objeto de estudo: os textos literários.

Portanto, se na visão de Hirsch, o objetivo da interpretação é produzir um conhecimento objetivo sobre textos literários, e, por consequência, alcançar um consenso em relação ao seu objeto de análise, é necessário que existam critérios de avaliação. Hirsch observa que, desde que a intenção do autor foi “banida” como critério de avaliação de um texto – no sentido de determinar o que um texto realmente quer dizer – nenhum outro critério substituto veio à tona, gerando assim uma Torre de Babel interpretativa onde cada crítico literário debate com o outro, cada um acreditando que sua interpretação é a correta.

For, once the author had been ruthlessly banished as the determiner of his text's meaning, it very gradually appeared that no adequate principle existed for judging the validity of an interpretation. By an inner necessity the study of “what a text says” became the study of what it says to an individual critic. [...] What had not been noticed in the earliest enthusiasm for going back to “what the text says” was that the text had to represent somebody's meaning – if not the author's, then the critic's (HIRSCH, 1967, p. 3).

Hirsch argumenta que o autor, ou melhor dizendo, sua intenção ao escrever um texto, deve ser o princípio normativo pelo qual as diversas interpretações devem ser julgadas, e, posteriormente, uma interpretação deve ser escolhida como a mais provável porque as palavras, e a forma como estas são organizadas para formar frases e textos, são frutos da consciência humana. O autor, ao escrever um texto, organiza as palavras formando o texto e direcionando-o a um público que compartilha o mesmo conjunto de códigos e regras linguísticas do autor. A isto Hirsch chama de “princípio de compartilhabilidade” (*principle of shareability*). Um exemplo ilustrará melhor a argumentação de E.D. Hirsch Jr.

*Os Segredos da Ficção* (2005) é um livro de autoria do escritor Raimundo Carrero. A proposta do trabalho de Carrero é ser uma espécie de manual para escritores iniciantes. Na obra, o

autor disserta sobre inúmeros temas como técnicas narrativas, construção de personagens, entre outros tópicos importantes, para a criação de um bom romance ou conto. Abaixo, uma passagem do livro de Carrero onde o autor ensina como construir uma sentença de forma adequada.

O exemplo a seguir, é de uma frase de Flaubert, citado por Proust, acentuando o advérbio “continuamente”. Assim:

*Uma lâmpada em forma de pompa ardia em cima continuamente.*

No caso em que o personagem narrador oculto pretendia acentuar a continuidade de a lâmpada acesa e não do texto ou da história, ou seja – o que é mais importante – que a lâmpada esteja continuamente acesa ou o fato de a lâmpada estar acesa, desloca-se o advérbio. Se é a “continuidade” então o advérbio abre a frase:

*Continuamente, uma lâmpada em forma de pompa ardia em cima.*

Ou, para manter o fluxo do texto, o advérbio sai da oração, e destaca-se como uma palavra única e eloqüente, para outra frase:

*Uma lâmpada em forma de pompa ardia em cima. Continuamente.*

Desejando-se acentuar a “pompa”, ele vai para depois da palavra:

*Uma lâmpada em forma de pompa, continuamente, ardia em cima* (CARRERO, 2005, p. 114-115).

No exemplo, Carrero mostra como uma frase pode ser organizada de diversas formas, e como cada uma dessas formas muda o sentido da frase. Carrero afirma que, se o desejo do autor é enfatizar a continuidade de a lâmpada estar acesa, deve-se escrever “uma lâmpada em forma de pompa ardia em cima continuamente”. Mas se o desejo do autor é enfatizar a palavra “pompa”, deve-se escrever “uma lâmpada em forma de pompa, continuamente, ardia em cima”.

Portanto, se compreender a intenção do autor não é um elemento importante na interpretação de um texto, então não faria a menor diferença se o autor colocasse a palavra “continuamente” ou “pompa” antes, no meio ou no final da frase do exemplo, pois se o sentido desejado pelo autor é irrelevante, então o leitor teria a liberdade de entender a frase como quisesse, independente da posição que as palavras “continuamente” e “pompa” ocupam na sentença. Essa é a essência da argumentação de E.D. Hirsch. Jr. quando o autor afirma que palavras, frases e textos não podem existir sem que haja uma consciência humana organizadora de sentido por trás.

Sendo assim, o que autor faz, ao organizar as palavras de um texto, é determinar a forma como elas devem ser lidas pelo leitor. Se o leitor, ao ler a frase “uma lâmpada em forma de pompa, continuamente, ardia em cima”, entender que a ênfase da frase está no fato de a lâmpada estar acesa

continuamente, e não em sua forma de pompa, ele estará interpretando erroneamente a frase. Esse raciocínio pode muito bem ser estendido para textos inteiros, uma vez que um texto é uma soma de frases que formam um sentido maior.

Parte da argumentação pró-autor de E.D. Hirsch Jr. consiste na observação de que buscar a intenção do autor não significa limitar o leque de interpretações de um texto, mas sim expandi-lo.

It is pointed out that the main reason for studying texts, particularly old ones, is to expand the mind by introducing it to the immense possibilities in human actions and thoughts – to see and feel what other men have seen and felt, to know what they have known. Furthermore, none of these expansive benefits comes to the man who simply discovers his own meanings in someone else's text and who, instead of encountering another, merely encounters himself. When a reader does that, he finds only his own preconceptions, and these he did not need to go out and seek (HIRSCH, 1967, p. 26).

Suponhamos que um leitor seja fascinado por Carl Jung e um profundo conhecedor das teorias do psicanalista. Ao tentar interpretar *Hamlet* (1603) pelo viés da psicanálise jungiana, ao invés de descobrir a intenção de William Shakespeare ao escrever *Hamlet*, esse leitor corre o risco de estar apenas reproduzindo seu conhecimento sobre psicanálise jungiana através de *Hamlet*. Embora, por um lado, essa abordagem não seja *a priori* negativa, por outro, William Shakespeare fica reduzido a um mero veículo para o leitor reproduzir aquilo que já conhece. Sua leitura de *Hamlet* é empobrecida, ao invés de enriquecida.

Porém, se esse leitor abandona suas teorias jungianas e tenta descobrir o que *Hamlet* significou para o público de sua época, e o que o autor tinha em mente ao escrever o texto, há uma boa possibilidade de embarcar em uma nova aventura interpretativa. Ele estará adentrando território desconhecido e encontrando no texto de *Hamlet* interpretações que nunca lhe haviam ocorrido antes quando estava limitado a chave de leitura jungiana.

Em suma, o que Hirsch defende é que o propósito da literatura enquanto disciplina acadêmica deve ser produzir um consenso e um conhecimento objetivo, mesmo que sejam provisórios, sobre qual o sentido de um texto literário, e que a intenção do autor é uma peça fundamental para se atingir esse propósito, independente de leitores e críticos/teóricos literários utilizarem o texto para produzir inúmeras interpretações, empreendimento ao qual Hirsch, apesar de criticar, não se opõe necessariamente. O autor reconhece que a produção de novas leituras de um texto, e o papel do leitor, tem sua importância e razão de ser<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Entretanto, não vale a pena adentrarmos essa questão, visto que há toda uma literatura voltada para a importância do papel do leitor no texto.

Pelas razões expostas acima, Hirsch acredita que são necessários critérios para julgar uma interpretação como sendo a mais provável. Entretanto, o autor também reconhece que é difícil haver interpretações definitivas e absolutas de um texto, e, portanto, o máximo que se pode obter é um sentido provisório. Nessa perspectiva, o que Hirsch defende é o que ele chama de “a sobrevivência do mais forte”, ou seja, a prevalência da hipótese interpretativa que tenha maiores evidências e argumentos a seu favor.

Validation is therefore the fundamental task of interpretation as a discipline, since wherever agreement already exists there is little practical need for validation. Such a consensus may, of course, be quite temporary, since the wit of man is always devising new guesses, and his curiosity is always discovering new relevant information. A validation is achieved only with respect to known hypotheses and known facts: as soon as new relevant facts and/or guesses appear the old conclusions may have to be abandoned in favor of the new ones. [...] From the nature of the case, the goal of interpretation as a discipline must be the modest one of achieving validations so defined. But it also follows from the nature of the case that interpretation is implicitly a progressive discipline. Its new conclusions, based on greater knowledge, are more probable than the previous conclusions it has rejected. With respect to the discipline of interpretation, the demonstration that a reading is valid implies, therefore, a great deal more than individual interpreters provide. A validation has to show not merely that an interpretation is plausible, but that it is the most plausible available (HIRSCH, p. 171).

Segundo Hirsch, se por um lado não é possível ter certeza que uma determinada interpretação seja definitiva e absoluta, por outro, é possível eliminar as interpretações equivocadas, demonstrando como estas se sustentam em evidências frágeis e questionáveis, mantendo assim a interpretação com evidências mais fortes a seu favor como a melhor, enquanto não surjam novas evidências que questionem essa posição. Esse é o princípio básico da validade interpretativa, que pode ser comparada com o trabalho de investigação criminal. Quando um policial tem dois suspeitos de cometerem um crime, ele inicia um trabalho de coleta de dados, evidências, pistas, entrevistas com testemunhas, etc., com o objetivo de deduzir quem é o verdadeiro culpado. De forma análoga, age um intérprete ao adotar a metodologia sugerida por Hirsch, ou seja, agrupa o máximo de evidências e provas que conseguir reunir, e a partir destas, formula a interpretação mais provável. Hirsch dá um exemplo prático, utilizando-se do significado da palavra “wit” no século XVII, de como funcionaria a validade interpretativa. A palavra “wit”, no século XVII, provavelmente significava algo como “competência inteligente”, ao invés de “palavras espirituosas inteligentes”, porque o primeiro sentido era mais recorrente entre os escritores do século XVII. O autor explica que se, por exemplo, tivéssemos cinquenta situações para o uso da palavra “wit” no século XVII, e descobríssemos que, em trinta e cinco, o termo era usado no sentido usual, então, na

ausência de evidências contrárias, temos que concluir que, no caso do hipotético texto analisado, a palavra “wit” significa “competência inteligente”.

Todavia, para nos certificarmos de que esta interpretação é a mais provável é necessário, além de descobrir o sentido mais usual da palavra “wit” no século XVII, comparar essa informação com o sentido que a palavra possui no contexto do texto a ser examinado. Hirsch dá o seguinte exemplo hipotético: suponhamos que estejamos analisando o texto de um escritor chamado Rivers que viveu no século XVII, e descobrirmos, comparando seus escritos, que aparentemente ele sempre usa “wit” com o sentido de “expressão inteligente”. Portanto, diante dessa nova evidência, o intérprete estaria correto em supor que “wit”, no caso específico de Rivers, sempre significa “expressão inteligente”, mesmo que tal uso da palavra “wit” não seja o usual no século XVII. Em suma, o método de Hirsch consiste em partir do uso geral de uma palavra numa determinada época e contexto cultural para, em seguida, delimitar qual seria o seu uso específico nas mãos do autor que se está analisando.

Dito isso, outro ponto a favor da validade interpretativa como abordagem, dentro do contexto desta pesquisa, é o fato de que textos ensaísticos são, via de regra, escritos numa linguagem direta e clara.

At the heart of all essays is the idea of persuasion [...] argumentative essays are admittedly out to make a case for something. Their basic form, therefore, is direct simple: a point to be established, together with some support for the point. The point may precede the evidence, it may follow; or it may be closely interwoven with supportive materials (KLAUS, 1991, p. 8).

Emile Faguet, de certa forma preconizando o advento da validade interpretativa, afirma que, para compreender as ideias de um autor, temos que comparar o autor com ele mesmo. Faguet refere-se a uma metodologia de como ler textos não ficcionais, como ensaios ou tratados filosóficos, por exemplo. Faguet chama estes de “livros de ideias”.

A arte de ler os livros me parece ser esta. É uma arte de comparação e de aproximação contínuas. Concretamente, lê-se um livro de ideias tanto virando as páginas da esquerda para a direita quanto a direita para a esquerda, ou seja, tanto voltando àquilo que se leu quanto continuando a ler. Sendo o homem de ideias, mais do que qualquer outro, um homem que não pode dizer tudo de uma só vez, se completa e se esclarece ao avançar, e só o compreendemos quando o lemos por completo. [...] Assim se desenham em seu espírito, leitor, as ideias mais gerais do pensador, aquelas que ele teve antes de todas as outras e das quais todas as outras resultaram – ou aquelas que ele teve bem no final, como consequência e como síntese de um sem-números de ideias particulares – ou (com mais frequência) as que ele teve no decorrer de sua carreira intelectual e que eram o resumo de uma grande quantidade de ideias particulares que, por

sua vez, produziram, criaram idéias particulares em grande quantidade (FAGUET, 2009, p. 12-13).

Comparar textos ensaísticos e literários de um mesmo autor, observando que, no caso de H.P. Lovecraft, os primeiros são reflexões teóricas sobre os segundos, faz da validade interpretativa de Hirsch um método muito adequado para interpretá-lo. Todavia, não significa que este é o único modo de se interpretar Lovecraft. Apenas observamos que a validade interpretativa, quando aplicada ao caso de Lovecraft, produz um novo leque de descobertas interpretativas para sua obra. Ademais, como dito antes, para se realizar uma análise comparativa entre ensaios, cartas e textos ficcionais de Lovecraft, é necessário estabelecer um sentido para estes, mesmo que seja imperfeito e provisório, senão, não haverá como dar prosseguimento ao trabalho.

Poder-se-ia objetar a Hirsch e argumentar que o texto literário tem inúmeras, senão infinitas, funções (entre elas produzir prazer estético, só para citar um exemplo), e que o leitor não tem obrigação nenhuma de descobrir o que Hirsch define como o sentido mais provável do texto. Todavia, independente de se discordar da posição pró-autor de Hirsch, seu método de validade interpretativa, dentro de uma perspectiva pró-leitor – e incluímos nesse termo não apenas o leitor num sentido estrito, mas também teóricos e críticos literários, que, de certa forma, também são leitores – é tão válido quanto qualquer outra forma de leitura. Se as teorias a favor do leitor advogam liberdade para este, devem então incluir neste pressuposto a liberdade do leitor para tentar descobrir qual foi a intenção do autor, utilizando-se dos meios que possuir, o que inclui adotar o método de validade interpretativa de Hirsch. Em outras palavras, a liberdade interpretativa do leitor não pode ser unilateral, ou seja, não pode advogar a liberdade do leitor de ignorar a intenção do autor e, ao mesmo tempo, negar ao leitor o direito de buscar a intenção do autor caso deseje. Essa postura seria incoerente.

Concluindo, nem sempre atingir a validade interpretativa é tão simples, e E.D. Hirsch Jr. reconhece isso, afirmando que há casos onde duas ou mais interpretações conflitantes são igualmente sustentadas por evidências fortes e não há meios de desfazer o impasse, enquanto em outros há um vasto conjunto de evidências que facilitam tal tarefa. Em suma, a possibilidade da validade interpretativa dependerá de uma série de fatores como o distanciamento histórico entre o texto e os seus estudiosos, o conhecimento que se tem da cultura em que o autor viveu e para qual ele produziu o texto, a relação entre os diversos textos que o autor escreveu, etc.

No próximo capítulo analisaremos o universo ficcional de H.P. Lovecraft. Uma vez demonstrado que é possível estabelecer o sentido do texto, ou no mínimo apontar para uma

determinada interpretação como sendo a mais provável, estudar os pormenores de sua obra é necessário justamente para chegarmos de forma mais precisa ao nosso intento.

## CAPITULO II

### O UNIVERSO DE H.P. LOVECRAFT

#### 2.1. DUNSANY E CHUTLHU

Foi entre a infância e a adolescência que H.P. Lovecraft começou a escrever seus primeiros poemas e contos. Entretanto, por volta de 1908, ele abandonou a escrita, destruindo toda a ficção que escrevera até então, por considerá-la de péssima qualidade, preservando apenas os contos “A Besta na Caverna” (1905) e “O Alquimista” (1908), que foram enviados para a revista *The Vagrant*, cujo editor era W. Paul Cook, amigo de Lovecraft, e aceitos para publicação em 1918 e 1916 respectivamente. Lovecraft relata seu retorno à literatura em carta ao jornalista amador Alfred Galpin:

Thereafter I sent in “The Alchemist” for a credential; thinking that in an immature organisation stories might be better appreciated than verse or essay matter. I never expected to see that published, but later the chance came, and I tinkered with it a while, preparing the slightly revised version which appeared in 1916. So far I had never thought of resuming my old pastime. But then I chanced to send Culinarius “The Alchemist”, and he immediately told me that fiction is my one and only province! Mildly amused, I sent him the “Beast”, which he snapped up as though it were worth printing. My stock of tales was now quite exhausted, but Cook kept urging me to improve my supposed gift for weird tales, so I decided to revive the old atmosphere (LOVECRAFT, 2003, p. 81)

Estimulado pela publicação e incentivado pelo amigo Cook (a quem ele se refere pelo apelido “Culinarius”) Lovecraft retorna à ficção após um hiato de quase uma década. Os contos “Dagon” e “A Tumba”, ambos escritos em 1917, são publicados em 1919 e 1922 respectivamente na *The Vagrant*. O ano de 1917, portanto, marca o período que Lovecraft começa a escrever ficção regularmente, prática à qual se dedicou até sua morte em 1937.

À medida que Lovecraft escrevia com frequência, sua ficção se desenvolvia e se transformava. O resultado foi que o autor, ao longo de sua carreira, passou por diversos períodos literários. Pode-se dizer que, em termos de literatura fantástica, Lovecraft foi razoavelmente eclético. Ele escreveu desde contos de horror convencionais como “O Templo” (1920), sobre a tripulação de um submarino alemão na Primeira Guerra Mundial vítima de uma maldição, até aventuras de ficção científica como “Nas Paredes de Eryx” (1936), escrito em parceria com Kenneth J. Sterling, sobre um astronauta que enfrenta extraterrestres no planeta Vênus.

Contudo, podemos dividir a ficção de H.P. Lovecraft em dois grupos principais: a fase dunsaniana e os Mitos Cthulhu. Nestes dois grupos encontramos o grosso de sua produção literária, ou seja, a maioria da produção literária de Lovecraft pertence ou pode ser encaixada no primeiro ou no segundo grupo. Quanto aos demais trabalhos, embora alguns até possuam alguma relação com pelo menos uma dessas duas fases, outros por sua vez não possuem elementos o suficiente para se enquadrarem na fase dunsaniana ou nos Mitos Cthulhu. Portanto, vamos discutir a seguir os dois principais grupos.

## 2.2. OS MITOS CTHULHU

Mitos Cthulhu é um termo cunhado pelo escritor August Derleth para designar o panteão de criaturas imaginárias que habitam o universo ficcional de H.P. Lovecraft.<sup>2</sup> Entretanto, a denominação também tem sido usada como modo de identificar autores que escreveram obras ambientadas no universo ficcional de Lovecraft. Estes ficaram conhecidos pela alcunha de “autores dos Mitos Cthulhu” e o termo, por consequência, acabou sendo o nome dado ao subgênero de horror ambientado no universo literário de H.P. Lovecraft. As expressões “conto lovecraftiano” ou “horror lovecraftiano” também se tornaram comuns quando se fala de autores que, embora não escrevam necessariamente obras situadas no universo dos Mitos Cthulhu, imitam o estilo do autor.

O cenário geral das histórias dos Mitos Cthulhu pode ser descrito nos seguintes termos: há incontáveis eras atrás, muito antes do surgimento do homem na Terra, o planeta fora habitado por seres vindos do espaço. Estes seres se dividem em três grandes raças alienígenas, os Abissais, os Anciões, a Grande Raça e em menor importância, os Mi-Go, ou também chamados Fungos de Yuggoth. Na mitologia de Lovecraft, estas raças construíram grandes cidades na Terra, algumas estão localizadas no fundo do mar, outras em locais inóspitos como a Antártida e o deserto da Austrália. Essas raças travaram grandes batalhas na superfície de nosso planeta e algumas retornaram às estrelas, outras entraram em um estado de hibernação que dura milhões de anos ou pereceram, enquanto outras, por motivos dos mais variados (que vão desde a necessidade de se refugiar de raças inimigas até melhor adaptabilidade ao ambiente), migraram para o fundo do

---

<sup>2</sup> O termo Mitos Cthulhu tem sido alvo de muitas críticas, pois Derleth criou esse nome baseado em sua interpretação cristã da obra de Lovecraft. Teóricos como S.T. Joshi propõem o termo Mitos de Lovecraft, enquanto outros sugerem Mitos de Yog-Shothoth, sob o argumento de que esta seria a entidade mais importante no panteão de Lovecraft. Todavia, o fato é que o termo Mitos Cthulhu foi o que se popularizou e pelo qual o panteão de entidades de Lovecraft ficou conhecido, razão pela qual optamos por usar esse termo.

oceano ou para o interior do planeta. Desta colonização extraterrestre em nosso planeta, a raça humana surgiu como um acidente. Um efeito inesperado de experiências científicas realizadas por estes seres. Robert Bloch, escritor e amigo de Lovecraft, comenta:

[...] Lovecraft, with his Cthulhu Mythos, was an innovator. Earlier writers, Robert W. Chambers among them, had written stories in which they hinted or referred to a malign pantheon secretly scourging Earth. But the sketchy and oblique references meant nothing, except to the extent that they: prompted Lovecraft to invent and implement a full fleshed mythology an cosmology of his own. He created a hideous, hidden history of mankind's past—and of the earth and universe prior to the emergence of man from primordial slime. And in so doing, he enriched the imagination of all fantasy writers—his contemporaries and those who came after. Most of these contemporaries, like myself, have since broken away from Lovecraft style and largely abandoned the subject-matter inherent in the Mythos. [...] HPL's work was not confined to the Cthulhu Mythos stories alone. He wrote science fiction, Dunsanian mood-pieces, and straight horror-stories. Each category had its own followers, amongst readers and writers alike; my own personal preference was for the out-and-out horror takes, or those in which the Mythos served merely as a background or explanatory device (BLOCH, 1995, p. 6).

“O Chamado de Chtulhu”, escrito em 1926 e publicado em 1928, pode ser considerado o marco zero da mitologia. Embora Lovecraft cite diversas entidades, lugares e livros fictícios em contos anteriores, foi apenas a partir deste conto que o autor começou a organizar melhor suas criações dentro de um universo em comum. Contudo, é importante ressaltar que a mitologia tem muitas pontas soltas. A razão da existência desses pontos obscuros é que Lovecraft foi criando sua mitologia à medida que ia escrevendo novas histórias, acrescentando ou modificando detalhes a cada texto, e sem muita preocupação em dar uma coerência interna, como será visto adiante.

Pode-se dizer que a leitura de uma história de H.P. Lovecraft não é apenas a leitura de um texto isolado, mas sim de um texto que faz parte de um universo maior criado pelo autor ao longo de sua carreira. Todavia, isso não significa que os contos de Lovecraft não possam ser lidos isoladamente. Não é necessário estar familiarizado com todos os detalhes dos Mitos Chutlhu para ler e compreender um texto de H.P. Lovecraft. Cada conto, novela e romance é uma história fechada com começo, meio e fim, ou, em outras palavras, embora pertença a um universo maior, cada história é um universo particular. Outra razão pela qual é possível ler H.P. Lovecraft sem estar familiarizado com os Mitos Chutlhu é que, apesar de sua obra possuir um conjunto de peculiaridades, ela ainda assim partilha de elementos comuns ao gênero horror, e Lovecraft usa muitos recursos narrativos e convenções do gênero já consagradas, às quais o leitor de histórias de horror – mesmo que nunca tenha lido H.P. Lovecraft – já está familiarizado.

Por exemplo, vamos analisar a passagem abaixo. O trecho é o parágrafo de abertura do conto “O Depoimento de Randolph Carter” (1919), de H.P. Lovecraft:

Eu vos repito, cavalheiros, que a vossa inquisição é infrutífera. Vocês podem deter-me aqui para sempre se quiserem, podem me confinar ou me executar se precisarem de uma vítima que lhes propicie uma ilusão a que chamam de justiça; mas não posso dizer mais do que já disse. Tudo que eu posso recordar, contei-vos com perfeita sinceridade. Nada está distorcido ou oculto, e se alguma coisa continua vaga, é somente por causa da nuvem escura que desceu sobre minha mente — a esta névoa e à natureza nebulosa dos horrores que a trouxeram até mim (LOVECRAFT, 2013, p. 357).

Temos no conto uma convenção muito comum no gênero horror: o narrador em primeira pessoa que, aterrorizado, conta os eventos sobrenaturais ou inexplicáveis que presenciou. Um leitor habituado ao gênero vai identificar esta convenção e saber que está lendo, a grosso modo, um conto de horror.

Pelo primeiro parágrafo de “O Depoimento de Randolph Carter”, o leitor pode deduzir que algo horrível aconteceu a Randolph Carter e que o conto possui um final assustador e inesperado. A razão que permite ao leitor fazer essa identificação é que essa estrutura do narrador em primeira pessoa horrorizado perante fenômenos além de sua compreensão é um recurso que já foi usado em obras anteriores como, por exemplo, os contos de Edgar Allan Poe. Em contos de Poe como “William Wilson” (1839) temos, salvo as devidas diferenças, uma estrutura semelhante à do conto “O Depoimento de Randolph Carter” de Lovecraft<sup>3</sup>.

No entanto, se por um lado é possível ler os contos de Lovecraft sem ser um especialista na mitologia do autor, por outro o leitor iniciado nos Mitos Chutlhu terá uma visão muito mais completa e rica do que o leitor neófito. Dito de outra forma, ler um conto de H.P. Lovecraft, e apreciá-lo em toda sua potencialidade, significa possuir um conhecimento prévio do mundo fictício criado pelo autor, qual seja, o universo dos Mitos Chtulhu.

O conto “O Chamado de Cthulhu” (1928) e as novelas *Nas Montanhas da Loucura* (1931), *A Sombra Vinda do Tempo* (1935), e, em menor grau de importância, a novela *A Sombra em*

---

<sup>3</sup> Edgar Allan Poe foi um dos autores que mais influenciaram H.P. Lovecraft. Em seu ensaio *O Horror Sobrenatural na Literatura* Lovecraft dedica um capítulo inteiro a Poe e declara que ele é o mestre do horror moderno. No conto de Lovecraft “A Casa Abandonada” (1924), Edgar Allan Poe é mencionado numa breve passagem. Menções a Poe também são feitas no conto “Um Sussurro na Escuridão” e na novela *Nas Montanhas da Loucura*, entre outros textos. Logo, a semelhança entre os dois autores não é mera coincidência.

*Innsmouth* (1931) e o conto “Um Sussurro na Escuridão” (1930)<sup>4</sup>, são os principais textos que formam o arcabouço do imaginário dos Mitos Cthulhu. Nos três primeiros, temos as informações essenciais para compreendermos os aspectos mais importantes dos Mitos Cthulhu, enquanto os dois restantes fornecem informações complementares – tendo em mente que estamos falando apenas em termos de entendimento dos mitos, não da qualidade estética das obras.

Esses textos pertencem à fase final da carreira de Lovecraft, escritos cerca de uma década antes do falecimento precoce do autor, vítima de câncer em 1937, e representam o melhor de sua produção literária. Uma característica marcante nestas obras é que nelas encontramos uma série de conexões entre as narrativas, com histórias que possuem ligações, às vezes diretas, e às vezes indiretas, e em alguns casos com textos anteriores ao conto “O Chamado de Cthulhu”<sup>5</sup>.

Entre estes textos, o que possui o maior número de referências e alusões a outros textos de Lovecraft é a novela *Nas Montanhas da Loucura*. Por esse motivo, *Nas Montanhas da Loucura* é um excelente estudo de caso para compreendermos como funciona o diálogo entre os textos ficcionais de H.P. Lovecraft.

Vejamos um trecho de *Nas Montanhas da Loucura*.

Durante o período Jurássico os Anciões defrontaram-se com novos invasores vindos do espaço sideral – desta vez seres meio fungoídes e meio crustáceos oriundos de um planeta identificável como o remoto e recém-descoberto Plutão; seres com certeza idênticos àqueles que figuram em certas lendas contadas aos sussurros no norte e conhecidos no Himalaia como Mi-Go, ou Abomináveis Homens das Neves. A fim de combater essas criaturas os Anciões tentaram, pela primeira vez desde sua chegada à Terra, aventurar-se mais uma vez no éter planetário; mas a despeito de todas as preparações tradicionais, descobriram-se incapazes de abandonar a atmosfera terrestre. Qualquer que tenha sido o segredo das viagens interestelares, estava perdido para a raça das criaturas. No fim os Mi-Go expulsaram os Anciões de todas as terras ao norte, embora não dispusessem de meios para investir contra o fundo do mar. Aos poucos começou o lento recuo da raça ancestral em direção ao *habitat* antártico originário (LOVECRAFT, 2011, p. 78).

O trecho acima faz parte da narração do personagem-narrador, o geólogo William Dyer, que, ao estudar as esculturas encontradas na cidade abandonada dos Anciões – nome dado aos seus habitantes – descobre que estes estiveram envolvidos numa guerra com a raça alienígena dos Mi-

---

<sup>4</sup> Nessa seção utilizaremos as datas em que foram escritos os textos, e não as datas de publicação (*Nas Montanhas da Loucura*, por exemplo, só foi publicado em 1936) para tornar mais clara a evolução dos Mitos Cthulhu na obra de Lovecraft.

<sup>5</sup> Um exemplo, o conto “A Cidade sem Nome”, escrito em 1921, e, portanto, anterior à fase dos Mitos Cthulhu, teve elementos incorporados à mitologia lovecraftiana. É nesse conto que o nome de Abdul Alhazred, que posteriormente seria creditado como autor do livro *Necronomicon*, obra fictícia presente em muitas histórias dos Mitos Cthulhu, é mencionado pela primeira vez.

Go, que, no universo de Lovecraft, seriam a origem do mito do Abominável Homem das Neves no Himalaia.

Em *Nas Montanhas da Loucura* temos poucas informações sobre os Mi-Go além daquelas que Lovecraft fornece. Por outro lado, no conto “Um Sussurro na Escuridão”, onde os Mi-Go são os principais antagonistas, as informações são muito mais detalhadas. Vejamos uma passagem de “Um Sussurro na Escuridão”, onde aparece uma descrição de um Mi-Go.

O que as pessoas pensaram ter visto foram formas orgânicas não muito parecidas com quaisquer outras que tivessem visto antes. Naturalmente houve muitos corpos humanos carregados pela correnteza naquele trágico período, mas os que descreveram tais formas estranhas estavam quase certos de que não eram humanas, apesar de algumas semelhanças superficiais em tamanho e forma geral. Nem poderiam ser, diziam as testemunhas, qualquer tipo de animal conhecido em Vermont. Eram coisas rosadas de cerca de um metro e meio de comprimento, com corpos crustáceos dotados de vastos pares de nadadeiras dorsais ou asas membranosas e vários conjuntos de membros articulados, e um tipo de intricado elipsoide coberto de uma multidão de antenas curtas, onde ordinariamente haveria uma cabeça (LOVECRAFT, 2013, p. 298).

Em “Um Sussurro na Escuridão”, temos não apenas uma descrição detalhada dos Mi-Go como também somos informados de que eles ainda estão na Terra, mais especificamente, na região de Vermont, Estados Unidos. Vejamos outro trecho:

São mais vegetais do que animais, se esses termos podem ser aplicados ao tipo de matéria que os compõe, e têm uma estrutura algo fungoide, embora a presença de uma substância análoga à clorofila e um sistema de nutrição muito singular os diferencie totalmente dos verdadeiros fungos cormófitos. De fato, seu tipo é composto de uma forma de matéria totalmente alheia à nossa parte do espaço — na qual os elétrons têm um ritmo de vibração totalmente diferente. Eis por que os seres não podem ser fotografados com filmes fotográficos comuns e câmeras do tipo que existem em nosso universo conhecido, ainda que os nossos olhos possam vê-los (LOVECRAFT, 2013, p. 327).

Ou seja, a constituição corpórea do Mi-Go é um tipo de matéria desconhecida, e, portanto, não podem ser fotografados<sup>6</sup>. Lovecraft faz uma alusão sutil a essa característica das criaturas em *Nas Montanhas da Loucura* quando escreve: “Era curioso perceber nas batalhas representadas que tanto a prole de Cthulhu como os Mi-Go pareciam ser compostos de matéria ainda mais estranha a tudo o que conhecemos do que a substância dos Anciões” (LOVECRAFT, 2013, p.78).

---

<sup>6</sup> No conto as tentativas de fotografar os Mi-Go resultam em fotos vazias. O ambiente onde estão os Mi-Go (por exemplo, um celeiro) é fotografado, mas eles não aparecem na foto.

Albert Wilmarth, o protagonista de “Um Sussurro na Escuridão”, é também mencionado por William Dyer em *Nas Montanhas da Loucura*. Wilmarth, assim como Dyer, também é professor da Universidade Miskatonic e em *Nas Montanhas da Loucura* somos informados de que Dyer conhece Wilmarth. Em “Um Sussurro na Escuridão”, o protagonista Wilmarth, um professor de literatura, termina por descobrir que sua pesquisa sobre lendas e folclores da região de Vermont são mais reais do que o personagem imaginava. *Nas Montanhas da Loucura* sugere que possivelmente Wilmarth relatou a Dyer os eventos ocorridos com ele em “Um Sussurro na Escuridão”, ou no mínimo fez alusões. Entretanto, quando Dyer afirma que “arrependi-me de ter lido o execrado *Necronomicon* e conversado tanto com Wilmarth, o desconcertante folclorista erudito da universidade” (LOVECRAFT, 2011, p. 43) não sabemos de fato o teor da conversa, podemos apenas especular o que Wilmarth revelou a Dyer, e sequer sabemos se as conversas de Wilmarth e Dyer ocorreram antes ou depois dos eventos de “Um Sussurro na Escuridão”. Portanto, apesar de Dyer afirmar estar desconcertado, quem realmente sente este efeito é o leitor que conhece o conto “Um Sussurro na Escuridão”, pois a menção ao nome de Wilmarth remete automaticamente aos eventos pelos quais o personagem passou na história em que é o protagonista.

Há outras ligações entre *Nas Montanhas da Loucura* e demais textos do autor. As criaturas conhecidas como shoggoths, que exercem um papel importante em *Nas Montanhas da Loucura*, são mencionadas posteriormente na novela *A Sombra em Innsmouth* (1931) e nos contos “A Criatura na Soleira da Porta” (1933) e “O Habitante das Trevas” (1935). O livro fictício *Necronomicon*, a entidade alienígena Chtulhu, a submersão da cidade lendária de R'lyeh, a cidade fictícia de Arkham e a também fictícia Universidade Miskatonic – dois lugares recorrentes nos textos de Lovecraft – são mencionados em diversas histórias. A expedição à Antártida em *Nas Montanhas da Loucura* é financiada por uma organização chamada “Fundação Nathaniel Derby Pickman”. Pickman é uma referência a Richard Upton Pickman, protagonista do conto “O Modelo de Pickman” (1926), e Edward Pickman Derby é o nome do protagonista do conto “A Criatura na Soleira da Porta” (1933) – não seria exagero imaginar que haja algum parentesco entre os personagens, embora Lovecraft não esclareça a origem dessa relação entre os nomes. Outras referências em *Nas Montanhas da Loucura*, um tanto extensas para citar detalhadamente, além de ser uma digressão desnecessária, incluem menções a eventos e lugares dos contos “Sonhos na Casa da Bruxa” (1933), “Celephaïs” (1920) e “A Cor Vinda do Espaço” (1927).

Porém, o universo de Lovecraft vai além daquele criado pelo autor.

Lovecraft's fictional mythology developed during his lifetime. That it is not entirely self-consistent and changed from story to story is only to be expected from a body of ancient lore which is only imperfectly understood from possibly unreliable texts and fragmentary hints. He encouraged his friends and colleagues, notably Clark Ashton Smith, Robert E. Howard, Frank Belknap Long, and August Derleth, to use Mythos elements in their stories, and he incorporated *their* invented gods and forbidden books into his (SCHWEITZER, 2010, p. 13).

Lovecraft tinha um grupo de amigos escritores, que posteriormente ficaram conhecidos como Círculo Lovecraft, com quem o autor se correspondia por cartas. Lovecraft não só incentivava seus amigos escritores a usarem elementos dos Mitos Chutlhu em seus contos, como também tomava emprestado as criações de seus amigos e as incorporava em suas próprias histórias. Robert E. Howard menciona a cidade de R'lyeh no seu conto "Vermes da Terra" (1932). Clark Ashton Smith referencia o *Necronomicon* nos contos "The Return of the Sorcerer" (1931) e "The Nameless Offspring" (1932). August Derleth escreveu histórias ambientadas no mesmo universo dos Mitos Chutlhu. Em retorno, Lovecraft também utilizou as criações de seus amigos em suas próprias histórias, tornando-as parte dos Mitos Chutlhu. Os livros fictícios de magia e segredos ocultos *Unaussprechlichen Kulten* e O Livro de Eibon – respectivamente criações de Robert E. Howard e Clark Ashton Smith – foram incorporados à mitologia Lovecraftiana em contos como "O Habitante das Trevas" (1936) e "Sonhos na Casa da Bruxa" (1933). A raça dos homens serpentes de Valusia, outra criação de Howard, é citada no conto "O Habitante das Trevas" (1936) de Lovecraft.

A colaboração entre os escritores também incluía sutis homenagens. O feiticeiro Klarkash-ton, mencionado em "O Chamado de Cthulhu", é uma óbvia alusão ao nome de Clark Ashton Smith. Robert Blake, protagonista do conto "O Habitante das Trevas" (1936), foi batizado em homenagem a Robert Bloch – na verdade este conto de Lovecraft é uma continuação de um conto de Bloch, "O Errante das Estrelas" (1935), e Bloch por sua vez também escreveu uma continuação de "O Habitante das Trevas" (1936), o conto "The Shadow from the Steeple" (1950), criando assim uma trilogia. Frank Belknap Long, outro escritor amigo de Lovecraft, escreveu o conto "O Cão de Tindalos" (1931), e Lovecraft cita a criatura que dá o título ao conto em "Um Sussurro na Escuridão".

Outros autores posteriores à época em que Lovecraft viveu deram suas contribuições ao panteão de criaturas dos Mitos Chtulhu. O escritor Brian Lumley, por exemplo, introduziu a personagem Cthylla, a filha de Chtulhu, em seu romance *The Transition Of Titus Crow* (1975). Em suma, desde o falecimento de Lovecraft, inúmeros autores fizeram seus acréscimos ao universo criado pelo autor, e citar todos estes fugiria ao propósito deste trabalho. O que precisamos saber,

portanto, é que cada autor dos Mitos Chutlhu acrescentou seu toque pessoal – seja este um personagem novo à mitologia de Lovecraft ou utilizando seu estilo próprio de narrar. S.T. Joshi, no prefácio da antologia *Black Wings: New Tales Of Lovecraftian Horror* (2011), que reúne autores contemporâneos dos Mitos Chutlhu, comenta:

It is of interest that some of these tales effect a distinctive union between Lovecraftian horror and what seem at the outset to be very different modes of writing—the hard-boiled crime story (Norman Partridge's "Lesser Demons"), the tale of psychological terror (Michael Cisco's "Violence, Child of Trust"), the contemporary tale of urban blight and crime (Michael Shea's "Copping Squid"; Joseph S. Pulver, Sr.'s "Engravings"). What this suggests is that the Lovecraftian idiom is adaptable to a variety of literary modes, as Borges's "There Are More Things" and Pynchon's *Against the Day* are alone sufficient to testify. Even those tales that seem to adhere most closely to their Lovecraftian originals are distinguished by innovations in approach and outlook (JOSHI, 2011, p. 3).

Os autores dos Mitos Chutlhu são um capítulo a parte nos estudos da obra de H.P. Lovecraft – possuindo tanto detratores quanto defensores. Se, por um lado, S.T. Joshi enxerga méritos nos textos dos autores dos Mitos Chutlhu<sup>7</sup>, outros como Fritz Leiber os criticam, acusando-os de deturparem as ideias de H.P. Lovecraft (mesma crítica feita a August Derleth). Para se ter uma ideia da polêmica envolvendo os Mitos Chutlhu, vejamos o que Fritz Leiber tem a dizer sobre o tema:

[...] Derleth began to systematize the Mythos to its artistic detriment, dividing its entities into good and evil powers, making the latter kindred to some degree to the fallen Satan (I believe that if they symbolized anything for the atheistic Lovecraft, it was the inhuman soullessness of the universe) and referring to some of the entities as elementals, although Lovecraft had warned of the vitiating effect of the jargon of occultism on horror stories. New Lovecraft-smitten writers followed Derleth's lead, adding to the Mythos, further systematizing but also complicating and re-complicating it. Whatever one thinks of this, it must be admitted that it added to the artistic task. The writer had not only to evoke supernatural terror, a *frisson* of cosmic dread, in the reader—never an easy job—he also had to know the Mythos, keep up with it, and manage it properly, a task which became more difficult with each passing year (LEIBER, 2003, p. 314).

Eis um exemplo das críticas de Leiber, ao analisar o romance *The Burrowers Beneath* (1974), de Brian Lumley. Leiber não poupa o autor de severas críticas, afirmando que Lumley usou os Mitos Chutlhu como uma espécie de muleta literária:

---

<sup>7</sup> É importante ressaltar que Joshi não é um defensor incondicional dos autores dos Mitos Chutlhu, embora ele elogie certos autores também dispare muitas críticas a este subgênero de horror. Entretanto, não é do interesse desta pesquisa adentrar esta questão.

The total result is certainly not a supernatural horror story. The Mythos was only *one* of Lovecraft's devices for arousing spectral fear, and he used its sparingly. Here it becomes almost the *only* device—in fact, the entire subject matter of the novel. It is on stage at all times, so how can the reader be afraid? Well, that's enough top-blowing. Even Lovecraft found that the Mythos began to overload his stories; they got longer and longer. And really there's no way to keep something as specific as the Mythos remote and mysterious when you're using it over and over again (LEIBER, 2003, p. 316-317).

Em suma, os detratores dos autores dos Mitos Chtulhu os criticam por distorcerem deliberadamente a obra de Lovecraft, enquanto seus defensores vêem como um mérito os autores incorporarem suas próprias ideias e personagens ao universo literário de H.P. Lovecraft.

A razão de adentrarmos a questão dos autores dos Mitos Chtulhu é apenas demonstrar como o universo literário de H.P. Lovecraft vai muito além das criações do próprio autor. Portanto, não cabe uma análise pormenorizada dos acréscimos e releituras dos Mitos Chtulhu realizadas por outros autores<sup>8</sup>. O importante, no momento, é compreendermos as características principais dos Mitos Chtulhu.

Fritz Leiber comenta sobre o assunto:

Any writer, even a thoroughgoing realist, may invent the names of persons and places, either to avoid libel or because his creations are hybrid ones, combining the qualities of many persons or places. Some of Lovecraft's inventions are of a more serious sort altogether, definitely distorting the "real" world that forms the background for many of his later supernatural tales. Not only are the *Necronomicon*, the *Unaussprechlichen Kulten* of von Junzt and other volumes presumed to have a real existence (in few copies and under lock and key, rather closely guarded secrets), but the astounding and somewhat theosophical tale they have to tell of non-human civilizations in earth's past and of the frightful denizens of other planets and dimensions, is taken seriously by the scholars and scientists who people Lovecraft's stories. (LEIBER, 2003, p. 289).

E conclui:

One can only speculate as to why Lovecraft created and made such intensive use of Miskatonic University and the *Necronomicon*. Certainly the Miskatonic faculty constitutes a kind of Lovecraftian utopia of highly intelligent, aesthetically sensitive, yet tradition-minded scholars. As for the *Necronomicon*, it appears that Lovecraft used it as a back door or postern gate to realms of wonder and myth, the main approaches to which had been blocked off by his acceptance of the new universe of materialistic science. It permitted him to maintain in his stories at least occasional sections of the poetic, resonant, and colorful prose which he loved, but which hardly suited his later, scientifically realistic style. It provided him with a cloud of sinister atmosphere which would otherwise have had to be built afresh with each story (LEIBER, 2003, p. 291).

---

<sup>8</sup> Vale observar que os discípulos de Lovecraft, embora tenham se dedicado em sua maioria a pastiches dos Mitos Chtulhu, também escreveram, apesar de em menor escala, contos situados em outro universo criado pelo autor, conhecido como Ciclo dos Sonhos, tema do próximo tópico.

Lovecraft, em carta a um jovem fã chamado William Frederick Anger, explica as razões que o levaram a criar todo um arcabouço de livros e entidades fictícias:

Regarding the dread *Necronomicon* of the mad Arab Abdul Alhazred – I must confess that both the evil volume and the accursed author are fictitious creatures of my own as are the malign entities of Azatoth, Yog- Sothoth, Nyarlathotep, Shub-niggurath&c. Tsathoggua and the *Book of Eibon* are inventions of Clark Ashton Smith, while Friedrich von Junzt & his monstrous *Unaussprechlichen Kulden* originated in the fertile brain of Robert E. Howard. For the fun of building up a convincing cycle of synthetic folklore, all of our gang frequently allude to the pet daemons of the others – thus Smith uses my Yog-Sothoth, while I use his Tsathoggua. Also, I sometimes insert a devil or two of my own in the tales I revise or ghost-write for professional clients. Thus our black pantheon acquires an extensive publicity and pseud-authoritativeness it would not otherwise get. We never, however, try to put it across as an actual hoax; but always carefully explain to enquires that it is 100% fiction (LOVECRAFT, 1975, p. 16).

Na carta acima, Lovecraft refere-se à fraude não intencional que ele produziu com uma de suas criações, o grimório *Necronomicon*. De todos os grimórios fictícios do seu universo, este é o mais mencionado em suas histórias. Lovecraft, em carta a Willis Conover, um jovem fã do autor e também editor de uma revista amadora<sup>9</sup>, explica melhor o que o levou a criar um livro de ocultismo fictício:

As for seriously-written books on dark, occult, and supernatural themes, in all truth they don't amount to much. That is why it's more fun to invent mythical works like the *Necronomicon* and *Book of Eibon*. The magical lore which superstitious people really believed, and which trickled down to the Middle Ages from antiquity, was nothing more than a lot of childish invocations and formulae for raising daemons et cetera, plus systems of speculation as dry as the orthodox philosophies (LOVECRAFT, 2002, p. 32).

Lovecraft julgava que os livros verídicos de ocultismo possuíam um conteúdo tolo, e, sendo assim, preferiu criar sua própria bibliografia ocultista para utilizar em suas histórias. Para dar maior verossimilhança ao *Necronomicon*, o autor escreveu um pequeno ensaio chamado “A história do *Necronomicon*” (escrito em 1927 e publicado em 1938 após sua morte), que narra a trajetória do grimório ao longo dos tempos. Começando pela data e local em que foi escrito (Damasco por volta do ano 700 D.C.), passando pelas traduções para diversos idiomas e listando as bibliotecas que atualmente possuem uma cópia. Lovecraft, para dar maior verossimilhança ao texto, mistura personagens históricos reais como Olaus Wormius (dinamarquês do século XVI estudioso das runas

---

<sup>9</sup> Na época era comum aos entusiastas de literatura fantástica, adolescentes ou não, publicarem suas próprias revistas de tiragem limitadas com quaisquer recursos que tinham disponíveis, estas publicações ficaram conhecidas como *fanzines*.

e da pedra filosofal) e John Dee (alquimista e astrólogo da Rainha Elizabeth I), atribuindo a estes a tradução do *Necronomicon* para o Latim e Inglês respectivamente, e personagens pseudo-históricos, como Teodoro Filetas de Constantinopla e Richard Upton Pickman, personagem de seu conto “O Modelo de Pickman” (1926), afirmando que o primeiro traduziu o *Necronomicon* para o grego e que o segundo possuiria uma cópia. E, entre as bibliotecas que possuem a cópia do *Necronomicon*, Lovecraft cita tanto locais reais como a biblioteca da Universidade de Buenos Aires – Argentina, quanto locais fictícios como a biblioteca da Universidade Miskatonic, localizada na também cidade fictícia de Arkham.

Lovecraft foi tão bem-sucedido em produzir uma verossimilhança em torno de sua criação, seja através de seu ensaio “A História do *Necronomicon*” (1927), ou pela forma como ele, junto com seus colegas escritores, criaram um universo literário de citações ficcionais, que muitas pessoas na época em que o autor estava vivo – e mesmo hoje – acreditam que o *Necronomicon* é um livro verdadeiro. Lovecraft recebia cartas de pessoas perguntando onde poderiam adquirir uma cópia do *Necronomicon*. Livrarias e bibliotecas recebiam clientes à procura do *Necronomicon*. A revista *Weird Tales*, onde Lovecraft publicou a maioria de seus contos e novelas, e na qual o autor gozava de certa popularidade entre os leitores, também recebia cartas de interessados em saber mais a respeito do grimório.

This brings up one of the more amusing aspects of Lovecraft’s popularity in *Weird Tales*: the remarkably widespread belief that the *Necronomicon* was an actual book, and that his myth-cycle of Cthulhu and Yog-Sothoth had an actual basis in fact or was an authentic cycle of folklore. The hoax was obviously aided by Lovecraft’s correspondents, who in their own tales used these very elements as if out of a common pool of esoteric knowledge. Indeed, virtually all of his newer correspondents—Derleth, Conover, Howard, Shea, Rimel, and others—had to be disabused as to the reality of the myth-cycle. The game was of course carried on after Lovecraft’s death (JOSHI, 2003, p. 25).

Após a morte e consequente popularização da obra de Lovecraft, a situação envolvendo o *Necronomicon* tomou proporções inimagináveis, gerando uma indústria em torno do livro fictício. Alegações de indivíduos afirmando possuir o *Necronomicon* começaram a aparecer. Editoras lançavam suas versões do *Necronomicon*, e cada uma alegando que a sua era a verdadeira. Mesmo após Lovecraft ter desfeito o engano, a mitologia em torno da autenticidade do *Necronomicon* ainda persiste. A forma como o *Necronomicon* adquiriu um status de realidade mostra a capacidade dos Mitos Cthulhu de atravessar as fronteiras da ficção e adentrar o mundo empírico, povoando o imaginário popular.

Para concluir, S.T. Joshi fornece uma boa síntese dos Mitos Chtulhu e qual o seu propósito e principais características:

[...] if the Lovecraft Mythos is anything, it is a series of plot devices meant to facilitate the expression of his philosophy. These various plots devices need not concern us here except in their broadest features. They can perhaps be placed in three general groups: a) invented “gods” and the cults or worshippers that have grown up around them; b) an ever-increasing library of mythical books of occult lore; and c) a fictitious New England topography (Arkham, Dunwich, Innsmouth, etc.) It will be readily note that the latter two were already present in nebulous form in earlier tales, but the three features only came together in Lovecraft’s later works (JOSHI, 1999, p. 129).

Entretanto, os Mitos Chtulhu, apesar de representarem seu conjunto de textos mais renomados e conhecidos, são apenas uma parte da sua produção literária. Discutiremos a seguir outra fase do autor.

### 2.3. A FASE DUNSANIANA

A partir de 1919, Lovecraft, inspirado no escritor irlandês Lord Dunsany, criou uma série de contos que, assim como os Mitos Chtulhu, se passam em um universo comum. Este mundo fictício recebeu o nome póstumo de Ciclo dos Sonhos, em referência à Terra dos Sonhos, um mundo onírico onde se passa o enredo de *A Procura de Kadath* (1927) – novela considerada o ápice da fase dunsaniana do autor. Entretanto, o termo Ciclo dos Sonhos é controverso, e alguns teóricos, como S.T. Joshi, preferem o termo contos ou fase dunsaniana. Joshi comenta:

It is, in the first place, important to establish which of Lovecraft’s tales occur in a dream-setting. The number is far fewer than many seem to have assumed. It can be demonstrated that only three (perhaps four) tales are conclusively set in a dream world; of these, two—when taken in conjunction with other tales—turn out not to be actual dream-narratives at all. It seems a common assumption that Lovecraft’s “Dunsanian” tales all take place in a dream world, in spite of the fact that in at least one instance—“The Tree”— we are dealing with a very real if historical world (i.e., ancient Greece). There is in fact no justification, in the great majority of his “Dunsanian” tales, for the inference that they are set in a dream world. It may be true that the use of such imagined place-names as Ulthar, Nir, Lomar, Sona-Nyl, and the like—and the absence of overt references to places in the real world—seem to imply a “never-never land” existing only in the author’s imagination; but the actual narratives of many of these tales are not postulated explicitly as being in a dream world, and testimony from other tales proves conclusively that many are not so situated (JOSHI, 2003, p. 90).

Antes de conhecermos melhor o Ciclo dos Sonhos ou a fase dunsaniana de Lovecraft é necessário primeiro conhecer o trabalho de Lord Dunsany e como ele influenciou o autor. Lovecraft fala sobre Dunsany em seu ensaio “Lord Dunsany and his Work” (1922):

In 1905 he published his first book, “The Gods of Pegāna”, in which his original genius shines through the fantastic creation of a new and artificial Aryan mythology; a perfectly developed cycle of nature-allegories with all the infinite charm and shrewd philosophy of natural legendry. After that other books appeared in swift succession, all illustrated by the weird artist Sidney H. Sime. In “Time and the Gods” (1906), the mythic idea was extended with increasing vividness. [...]

Some of Dunsany’s tales deal with the objective world we know, and of strange wonders therein; but the best of them are about lands conceivable only in purple dream. These are fashioned in that purely decorative spirit which means the highest art, having no visible moral or didactic element save such quaint allegory as may inhere in the type of legendary lore to which they belong. Dunsany’s only didactic idea is an artist’s hatred of the ugly, the stupid, and the commonplace. We see it occasionally in touches of satire on social institutions, and bits of lamentation over the pollution of Nature by grimy cities and hideous advertising signs. Of all human institutions, the billboard is most abhorrent to Lord Dunsany (LOVECRAFT, 2004, p. 57).

Embora hoje seja um autor pouco conhecido, Lord Dunsany gozava de grande popularidade em sua época. Seus contos e novelas de fantasia influenciaram não apenas Lovecraft, mas também nomes como J.R.R. Tolkien e Ursula K. Le Guin. Lovecraft teve a oportunidade de assistir uma palestra do autor na cidade de Boston no dia 20 de outubro de 1919, e a impressão positiva que Dunsany lhe causou transformou o escritor irlandês em um ídolo, incentivando-o tanto a conhecer sua obra quanto a escrever contos imitando seu estilo. Curiosamente, Lovecraft escreveu seu primeiro conto dunsaniano um ano antes de conhecer a sua obra. “Polaris”, escrito em meados de 1918, conta a história de um homem que troca de corpo com outra pessoa que vive no reino distante de Lomar, que, ao que o enredo indica, estaria localizado no passado remoto da Terra e seria desconhecido pela historiografia moderna. A passagem abaixo é um trecho de “Polaris”, onde o protagonista se encontra em Lomar:

Certa noite, enquanto escutava a conversa na praça repleta de estátuas, senti uma mudança e percebi que pelo menos havia conseguido uma forma corpórea. Também já não era um estranho nas ruas de Olathoë, que fica sobre o planalto de Sarkia, entre os picos de Noton e Kadiphonek. Foi meu amigo Alos quem falou, e sua fala deleitou minha alma pois era a fala de um homem íntegro e patriótico. Naquela noite chegaram notícias da queda de Daikos e do avanço dos Inutos, infernais demônios amarelos atarracados que tinham surgido havia cinco anos atrás vindo do desconhecido oeste para saquear os confins do nosso reino e sitiar muitas de nossas cidades (LOVECRAFT, 2007, p. 46-47).

Além da temática de uma história que se passa num mundo imaginário, “Polaris” divide também com a obra de Lord Dunsany o artifício dos nomes exóticos para lugares fictícios. Darrell Schweitzer comenta:

“Polaris” is much the sort of thing Dunsany wrote, but it lacks the biblical rhythms of his style and the various eccentricities which marked his prose, the numerous sentences beginning with “And,” and the long strings of clauses linked together with semi-colons. It is taken almost entirely from Lovecraft’s dream, with only a few rationalizations added by the conscious writer. The proper names were arrived at independent of Dunsany, despite one coincidence almost too powerful to be believed. In *The Last Book of Wonder* Dunsany wrote of the city of Loma (“The Loot of Loma” was the tale) which sounds very much like Lovecraft’s Lomar. It can only be a matter of chance, but the nature of the story itself shows that Lovecraft was working in similar directions before he discovered the Irish fabulist, and was heavily influenced by him because he saw in a more polished form the sort of fiction he had been trying to write in the first place (SCHWEITZER, 1995, p. 37).

Lovecraft comenta sobre Polaris e a semelhança acidental do conto com a obra de Lord Dunsany em carta a Alfred Galpin:

[...] and I hustled with a new yarn—“Polaris”—which you fellers saw before anyone else. That really was an important milestone in much brilliant career—for its unconscious resemblance to the work of Dunsany is all that finally led to my acquaintance with that then unknown source of inspiration (LOVECRAFT, 2003, p. 82).

Galpin, por sua vez, não deixou de notar a semelhança de outro conto de Lovecraft, “A Nau Branca”, escrito por volta de novembro de 1919, com o trabalho de Dunsany – sendo que neste caso a semelhança é proposital, visto que Lovecraft já conhecia Dunsany ao compor “A Nau Branca”. Lovecraft responde a suposição de Galpin sobre a influência de Dunsany:

As you infer, “The White Ship” is in part influenced by my new Dunsanian studies. There are many highly effective points in Dunsany’s style, & any writer of imaginative prose will be the better for having read him. I have filed recommendations for *all* his works at the local publick library, & have met with favourable responses. Today I go down to obtain the very latest Dunsany book—just published—“Unhappy Far-Off Things”, [...] (LOVECRAFT, 2003, p. 173).

“A Nau Branca” possui uma premissa semelhante ao conto “Idle Days on the Yann” (1912), de Lord Dunsany. Os dois narram a aventura de um protagonista que viaja em um navio a terras místicas e distantes. Outros contos de Lovecraft, como “Celephaïs” (1920), também tomam de empréstimo motes narrativos de Dunsany – o conto em questão seria “A Coroação do Sr. Thomas

Shap” (1912). Entretanto, há de se observar que, embora Lovecraft busque inspiração em Dunsany, o autor dá seu próprio tratamento aos temas.

Por exemplo, tanto em "Celephaïs" quanto em "A Coroação do Sr. Thomas Shap", temos o mesmo ponto de partida – a história de um homem do mundo moderno que acessa um mundo onírico, e aos poucos começa a negligenciar sua vida cotidiana (em Dunsany o protagonista perde seu emprego, em Lovecraft perde a fortuna, etc.) e acaba trocando sua vida real pela do mundo onírico. Todavia, em "A Coroação do Sr. Thomas Shap" o protagonista termina em um hospício, o que dá a entender que o mundo onírico não passa de um delírio do personagem. Já o conto de Lovecraft não deixa dúvidas quanto ao seu caráter fantástico, uma vez que o protagonista morre, e o que poderia ser chamado de seu espírito vai viver como um rei na cidade de Celephaïs, localizada em uma dimensão onírica<sup>10</sup>.

Em suma, Lovecraft, ao ler Dunsany, se tornou um admirador confesso do autor e estudioso de sua obra. Lovecraft relata, em carta a Fritz Leiber, a importância de Dunsany em sua vida literária.

Dunsany has a peculiar appeal for me. Casual and tenuous though any one of his fantastic flights may seem, the massed effect of his whole cycle of theogony, myth, legend, fable, hero-epic & dream-chronicle on my consciousness is that of a most potent & particular sort of cosmic liberation.

When I first encountered him (through "A Dreamer's Tales") in 1919 he seemed like a sort of gate to enchanted worlds of childhood dream, & his temporary influence on my own literary attempts (vide "Celephaïs", "The Doom That Came to Sarnath", "The Quest of Iranon", "The White Ship", &c) was enormous. Indeed, my own mode of expression almost lost itself for a time amidst a wave of imitated Dunsanianism. There seemed to me to be in Dunsany certain poetic adumbrations of the cosmic lacking elsewhere. I may have read some of them in myself, but am sure that a goodly number must have been there to start with. Dunsany knows a certain type of dream & longing and vague out-reaching natural to the Nordic mind & shaped in childhood by the early folklore and literary impressions afforded by our culture—the Germanic fairy-tale, the Celtic legend, the Biblical myth, the Arabian-Nightish Orientale, the Graeco-Roman epic, and so on. This vision or longing or out-reaching he is able to crystallise in terms of certain elements drawn from all these simple & familiar sources, & the result has an odd universal magic which few can deny. The philosophy behind his work is essentially that of the finer minds of our age—a cosmic disillusion plus a desperate effort to retain those fragments of wonder & myth of significance, direction, & purpose which intellectual progress & absorption in material things alike tend to strip away (LOVECRAFT, 2003, p. 24).

Lovecraft explica, em uma carta a Frank Belknap Long, a sua afinidade intelectual e artística com Dunsany:

---

<sup>10</sup> O que reforça o caráter assumidamente fantástico de "Celephaïs" é que tanto a cidade quanto o seu protagonista reaparecem em *A Procura de Kadath*, novela de Lovecraft que é uma declarada aventura de fantasia.

But Dunsany is closer to my own personality and understanding. Machen has an hysterical intensity which I neither experience nor understand—a seriousness which is a philosophical limitation. But Dunsany is myself, plus an art and cultivation infinitely greater. His cosmic realm is the realm in which I live; his distant, emotionless vistas of the beauty of the moonlight on quaint and ancient roofs are the vistas I know and cherish (LOVECRAFT *apud* SCHWEITZER, 1995, p. 37)

H.P. Lovecraft comenta sobre a influência de Dunsany em mais duas ocasiões diferentes. Primeiro numa carta ao poeta amador Reinhart Kleiner:

The flight of imagination, & the delineation of pastoral or natural beauty, can be accomplished as well in prose as in verse—often better. It is this lesson which the inimitable Dunsany hath taught me. Poetry to me meant merely the most effective way of asserting my archaic instincts. I could convey more actual archaism in my couplets than in any other avenue of equal brevity & simplicity (LOVECRAFT, 2005, p. 183).

Lovecraft se refere aos seus experimentos com poesia e como, através de Lord Dunsany, descobriu que o que ele tentava expressar pela poesia poderia ser feito também por meio da prosa – no caso a descrição poética (em prosa) de lugares e paisagens, sejam estes naturais ou arquitetônicos, sejam reais ou imaginários. Essa atenção especial a lugares e paisagens se tornou uma constante na ficção de Lovecraft<sup>11</sup>.

A segunda ocasião em que Lovecraft discute a influência de Dunsany é no ensaio autobiográfico “Notas sobre uma não-entidade” (1933).

Por volta de 1919 a minha descoberta de Lord Dunsany – o autor que me deu a ideia do panteão artificial e do fundo mitológico representado por “Cthulhu”, “Yog-Sothoth”, “Yuggoth”, etc. – conferiu um ímpeto tremendo à minha produção fantástica; e escrevi material em um ritmo jamais superado desde então. Na época eu não tinha planos nem esperança de publicar profissionalmente; mas a fundação da Weird Tales, em 1923, foi para mim um veículo duradouro. As histórias que escrevi por volta de 1920 refletem muita coisa dos meus dois principais modelos – Poe e Dunsany [...] (LOVECRAFT, 2011, p. 209-210).

Embora Lovecraft tenha se inspirado em Dunsany para criar seu panteão de criaturas e seres imaginários, muitos destes, na fase dunsaniana, possuíam um caráter mais de entidades sobrenaturais do que de seres de outros planetas, e sua hierarquia e papéis não estão tão bem definitivos.

---

<sup>11</sup> Para se ter uma ideia: em “Um Sussurro na Escuridão” Lovecraft incorporou no conto trechos do diário de uma viagem que fizera ao interior de Vermont, onde ele descreve nos mínimos detalhes a paisagem natural do local.

Os textos desta fase, que englobam contos escritos entre 1919 e 1921, caracterizam-se por ser radicalmente diferentes da produção de horror que terminou por consagrá-lo. Contos como "A Nau Branca" (1919), por exemplo, se distinguem pela forma como buscam despertar uma sensação de beleza onírica no leitor em detrimento do horror. Um trecho de "A Nau Branca" servirá para nos dar uma ideia da escrita lovecraftiana dessa fase:

Chegamos então a uma costa amena, alegrada por flores de todos os matizes, onde se viam, até onde se podia alcançar, bosques amáveis e caramanchões radiantes sob um sol a pino. Partindo de caramanchões ocultos de nossas vistas, irrompiam sons intermitentes de canções e de harmonia lírica, entrecortados por risos tênues tão deliciosos que instiguei os remadores a acelerarem a marcha em minha ânsia de me aproximar da cena. E o homem barbado não disse uma palavra mas ficou me observando enquanto nos aproximávamos da costa orlada de lírios (LOVECRAFT, 2007, p. 206).

S.T. Joshi comenta sobre a importância de Lord Dunsany na obra de Lovecraft:

More to the point, Lovecraft learned from Dunsany how to enunciate his philosophical, aesthetic, and moral conceptions by means of fiction, beyond the simple cosmicism of 'Dagon' or 'Beyond the Wall of Sleep'. The relation of dream and reality—dimly probed in 'Polaris'—is treated exhaustively and poignantly in 'Celephaïs'; the loss of hope is etched pensively in 'The White Ship' and 'The Quest of Iranon'. Lovecraft found Time and the Gods 'richly philosophical', and the whole of Dunsany's early—and later—work offers simple, affecting parables on fundamental human issues (JOSHI, 2001, p. 94).

A julgar pela observação de Joshi, a fase dunsaniana de Lovecraft serviu como uma espécie de exercício literário que levou o autor a um amadurecimento, preparando o terreno para a fase posterior.

If it was a learning exercise for Lovecraft, what did he learn? Certainly he learned something about style. Dunsany was always an immaculate craftsman, whether he was writing about Pegana, Elfland, Ireland, robots taking over the world, or dogs. His major failing was an occasional lack of depth—he sometimes wrote about trivial things, but always he did it splendidly. Lovecraft could hardly have picked up any bad habits from him. He seems to have learned from Dunsany a good deal about restraint, the control of his technique. Lovecraft's Dunsanian period produced some of his best prose (SCHWEITZER, 1995, p. 41).

Ambas as fases partilham de traços em comum, tal qual o uso de uma mitologia artificial e descrições detalhadas de civilizações antigas e desconhecidas pela humanidade. Além do mais, também encontramos, na fase dunsaniana, temas que seriam retomados na fase dos Mitos Chtulhu como, por exemplo, o tema do indivíduo que, de alguma forma, sai do seu cotidiano e visita um passado distante ou outra dimensão – revisitado posteriormente em textos como *A Sombra Vinda do*

*Tempo e “Sonhos na Casa da Bruxa”*. Porém, em termos de abordagem (ênfase na fantasia na primeira fase e no horror e ficção científica na segunda) o escritor H.P. Lovecraft da fase dunsaniana é bem diferente do Lovecraft da fase dos Mitos Chtulhu.

A relação dos Mitos Chtulhu com o Ciclo dos Sonhos, no sentido de como os dois universos literários se interligam, é cheia de contradições, e tiveram seu início quando Lovecraft decidiu combinar os elementos de suas duas fases literárias, citando principalmente lugares e entidades das histórias do Ciclo dos Sonhos nas suas histórias dos Mitos Chtulhu. A gênese das contradições está na novela *A Procura de Kadath*. Escrita em 1926, o texto foi a primeira tentativa de Lovecraft em escrever um romance. No enredo, acompanhamos o protagonista Randolph Carter, no que tudo indica ser uma outra dimensão acessível apenas quando se está adormecido, em busca da cidade de Kadath.

Lovecraft, em *A Procura de Kadath*, incorporou diversos elementos de seus contos anteriores, principalmente aqueles fortemente influenciados por Lord Dunsany, que hoje são conhecidos como parte do Ciclo dos Sonhos, e que até então representava boa parte de seu *corpus* literário. Em geral, estes textos de Lovecraft podem ser descritos como fantasias passadas em mundos imaginários ou no passado distante da Terra. Lovecraft cita lugares e personagens imaginários de contos anteriores, como a cidade de Sarnath do conto “A Maldição de Sarnath” (1919) e o sacerdote Atal do conto “Os Gatos de Ulthar” (1920), entre outros, na narrativa de *A Procura de Kadath*. Uma das contradições mais evidentes é que, em “A Maldição de Sarnath” e “Os Gatos de Ulthar”, Lovecraft infere que ambas as histórias se passam no passado distante da Terra, numa época desconhecida pelos historiadores modernos.

In “The Doom That Came to Sarnath” (1919) we are explicitly told that the “grey stone city of Ib” stood “when the world was young” (D 43), and that Sarnath itself existed “ten thousand years ago” (D 43). Manifestly, then, the land of Mnar is in a prehistoric world, and not in a dream world; and in “The Nameless City” (1921) we are told that Sarnath was inhabited by early human beings while Ib was pre-human: “. . . I thought of Sarnath the Doomed, that stood in the land of Mnar when mankind was young, and of Ib, that was carven of grey stone before mankind existed” (JOSHI, 2003, p. 92).

O conto “A Cidade sem Nome” (1921) narra a busca do protagonista por uma cidade lendária no deserto da Arábia. Sarnath ser citada indica que, assim como a cidade procurada pelo protagonista, é uma cidade do passado distante da Terra. Sobre “Os Gatos de Ulthar”, Joshi comenta:

We must briefly withhold judgment as to whether Lovecraft's next Dunsanian tale, "The Cats of Ulthar" (1920), is in the real or the dream world; let us note again that no explicit remark places the story in the land of dream. For the solution of the problem we must turn to "The Other Gods" (1921), where we learn that Barzai the Wise was "familiar with the Pnakotic Manuscripts of distant and frozen Lomar" (D 128). Barzai, it turns out, is from Ulthar (D 128), and the clear implication is that this tale too takes place in a prehistoric civilisation. Indeed, if—as seems indisputable—the Pnakotic Manuscripts were written in the "real" world, then not merely must Ulthar, Nir, Hatheg, and other towns mentioned in the tale be real, but so too must "Kadath in the cold waste" (D 127) and Mt. Hatheg-Kla, upon which the "gods of earth" (D 127) used to dance. Note this remark: "Now it is told in the mouldy Pnakotic Manuscripts that Sansu found naught but wordless ice and rock when he did climb Hatheg-Kla *in the youth of the world*" (D 131; my emphasis). It is to be noted that Atal, who was a mere "innkeeper's son" (D 58) in "The Cats of Ulthar," has now become a "young priest" (D 128) in "The Other Gods" (JOSHI, 2003, p. 92).

Os manuscritos pnakoticos são, assim como o *Necronomicon*, outro documento fictício, e são citados em histórias que se passam no mundo "real", como, por exemplo, *A Sombra Vinda do Tempo*.

Todavia, em *A Procura de Kadath* os gatos de Ulthar e a cidade de Sarnath são localizados na Terra dos Sonhos. S.T. Joshi comenta sobre *A Procura de Kadath*:

I can only conclude that Lovecraft never clearly thought out the relations between the real world and the dream world in this novel, and—in wilfully ignoring the fact that his previous "Dunsanian" stories had clearly been set in the prehistoric past of the real world—subsumed all his previous Dunsanian sites into the dream world in order to make Carter's discovery of the real-world nature of his "sunset city" the more poignant. One could live with the mere failure of the *Dream-Quest* to tally with Lovecraft's other "Dunsanian" tales, for Lovecraft was not obliged to be uniformly systematic from one story to the next; but we may well express a certain irritation in not being able to ascertain even an internally consistent dream world within the confines of the *Dream-Quest* itself (JOSHI, 2003, p. 101).

Uma carta de Lovecraft a Fritz Leiber, datada de 1936, onde o autor analisa o manuscrito da novela *Adept's Gambit* (1947), de Fritz Leiber, dando sugestões e corrigindo passagens do texto do amigo, nos dá uma valiosa indicação do por que das contradições em *A Procura de Kadath*. Lovecraft escreve:

This picaresque kind of writing has a strong fascination, & I once attempted it myself (1926–7) in a long novelette called "The Dream-Quest of Unknown Kadath" . . . of which the central figure was that rather shadowy & flexible dummy Randolph Carter. The tale did not, however, satisfy my critical sense when completed, so I marked it off my list & did not type it. Years later my young friend Barlow asked for the MS., & proposed to type me a copy (for preservation as a sort of quarry of imagery & incidents for possible future tales) in exchange—but although I gave him the rough draught, he has so far returned less than half of the text in typed form. Barlow suggests that my attempt might make a passable *juvenile* item—but I have my doubts as to whether's it's good for anything in its present form (LOVECRAFT, 2003, p. 43-44).

Em suma, Lovecraft, ao escrever *A Procura de Kadath*, ficou insatisfeito com o resultado final, o que levou o autor a deixar o texto de lado. A insatisfação de Lovecraft com o texto aparentemente foi tanta que, mesmo tendo a oportunidade de publicá-lo, o autor rejeitou a chance. Editoras na época demonstraram interesse em publicá-lo, chegando a requisitar Lovecraft por uma novela de sua autoria. Este, porém, mesmo possuindo *A Procura de Kadath* para oferecer aos editores, optou por não apresentar o texto.

Sendo assim, é razoável deduzir que Lovecraft jamais imaginaria que após sua morte o texto seria publicado (a primeira publicação data de 1943), e por esta razão não se preocupou em ajustar as incoerências. Em outra de suas cartas Lovecraft reitera sua insatisfação com o texto, além de acrescentar que encarou *A Procura de Kadath* mais como uma forma de exercitar sua escrita do que com intenções de publicação (LOVECRAFT *apud* JOSHI, 1999, p. 251). Em suma, a versão que temos hoje do texto é um mero rascunho, uma versão não revisada e não aprovada pelo autor.

Contudo, discrepâncias podem ser encontradas não apenas na fase dunsaninana, mas na relação desta com os Mitos Chtulhu. No conto “Celephaïs”, é dito que a cidade de Innsmouth é localizada na Inglaterra, enquanto na novela *A Sombra em Innsmouth* é dito claramente que a cidade fica nos Estados Unidos. Em *A procura de Kadath*, a região mítica de Leng faria parte de uma dimensão onírica. Já nos Mitos Chtulhu a localização muda de narrativa para narrativa. No conto “O Sabujo” (1924) somos informados que a fictícia região mítica de Leng está localizada na Ásia Central, enquanto que *Nas Montanhas da Loucura* somos informados de que Leng ficaria na Antártida. Joshi comenta:

[...] in later tales Lovecraft develops or changes his conceptions at will, and finally transforms them into myth or legend in the manner of a J. G. Frazer or Margaret Murray. All this is, doubtless, somewhat strange for a writer who is otherwise remarkably self-consistent; but this investigation—aside from indicating that *The Dream-Quest of Unknown Kadath* cannot be used indiscriminately as a source for many aspects of the Lovecraft Mythos unless its internal inconsistencies be resolved—shows the singular fertility of Lovecraft’s mind, not content to let the smallest details of his various invented characters, gods, and civilisations go unaltered in the course of his fictional career (JOSHI, 2003, p. 103).

Em suma, o que importava para Lovecraft, segundo Joshi, era exercitar sua imaginação, o que levava o autor a reaproveitar e modificar elementos de narrativas anteriores e adequá-las a outros textos. Essa pequena digressão sobre as discrepâncias no universo de Lovecraft se fez

necessária não para alertar ao fato de que há incoerências, mas para demonstrar que, quando se fala em Mitos Chutlhu, não se deve pensar na palavra mitologia no sentido literal.

The “Cthulhu Mythos” is largely the invention of, not H. P. Lovecraft, but August Derleth. Lovecraft, of course, did the groundwork. He invented most of the gods, demons and servitors—and, above all, he provided the spooky, gothic atmosphere necessary to the genre. Yet it seems to me that it was Derleth who established the concept of a “Mythos” to comprehend all the Lovecraftian concepts. Lovecraft himself seems never to have entertained such a concept. His outlook on the supernatural and the cosmos seems to have been basically dynamic—it was constantly developing throughout his life. Derleth’s attitude on the other hand was large static; he appreciated Lovecraft’s concepts but cared more for systematizing them (TIERNEY, 1995. p. 27).

Se hoje pensamos no universo de Lovecraft em termos de uma mitologia isso se deve a August Derleth. A sistematização à qual Richard Tierney se refere é a interpretação cristã de Derleth, ele próprio um autor dos Mitos Chtulhu, da cosmogonia do universo de Lovecraft. Na visão de Derleth as duas principais raças do universo de Lovecraft, os Anciões e os Abissais, seriam entidades que representariam as forças do bem e do mal respectivamente.

Derleth seems determined to link the Cthulhu pantheon with Christianity and the medieval tradition by making it a struggle between “good” and “evil” from an anthropocentric point of view. [...] the whole basic concept of Derleth’s “good-versus-evil” Mythos seems as non-Lovecraftian as anything conceivable. Lovecraft actually regarded the cosmos as basically indifferent to anthropocentric outlooks such as good and evil. The “shocker” in his best tales is usually the line in which the narrator is forced to recognize that there are vast and powerful forces and entities basically indifferent to man, because of their overwhelming superiority to him. Most writers continuing the “Cthulhu Mythos” in fiction or documenting it in scholarly articles are merely perpetuating the misconceptions begun by Derleth (TIERNEY, 1995. p. 27).

Portanto, este trabalho de sistematização da obra de Lovecraft é fruto da mente de Derleth<sup>12</sup>. Por essa razão o termo Mitos Chutlhu deve ser encarado acima de tudo como uma expressão que se popularizou, e que hoje é usada para identificar o universo ficcional de Lovecraft, e não como uma mitologia elaborada e organizada de forma detalhada pelo autor – embora em termos de sistematização a obra de Lovecraft tenha se tornado mais coesa a partir de “O Chamado de Chtulhu”.

---

<sup>12</sup> Embora August Derleth tenha o mérito de ter sido o grande responsável pela publicação e divulgação da obra de H.P. Lovecraft após sua morte, por outro lado ele ficou famoso por suas atitudes antiéticas. O biógrafo L. Sprague De Camp conta que, quando Derleth foi criticado pela sua duvidosa interpretação dos Mitos Chtulhu, ele apresentou uma suposta carta de Lovecraft em que o autor aprovava a sua leitura cristã. Porém, a carta foi revelada como uma fraude.

Contudo, é interessante observar como Lovecraft, ao não se preocupar tanto com a sistematização de sua mitologia artificial, especialmente no caso da mitologia do Ciclo dos Sonhos, acabou por aproximar suas criações das mitologias verídicas, pois a maioria possui informações contraditórias. Eis um exemplo simples de contradição encontrada em mitologias verídicas: há no mínimo duas versões para o nascimento do Deus grego Dionísio. Encontramos na mitologia artificial de Lovecraft contradições semelhantes, conforme foi demonstrado com inúmeros exemplos.

Tendo essas considerações em vista, poder-se-ia objetar e argumentar que as discrepâncias nos Mitos Chtulhu enfraquecem a obra de Lovecraft. Todavia, ao invés de considerarmos a falta de sistematização dos Mitos Chtulhu como um desleixo por parte de Lovecraft, o próprio autor nos aponta outra hipótese. O mágico Harry Houdini, famoso tanto pelos seus truques de ilusionismo como também por desmascarar fraudes sobrenaturais (como médiuns que alegavam se comunicar com os mortos, etc.), foi um cliente de Lovecraft. O autor trabalhou como escritor-fantasma escrevendo o conto “Aprisionado com os Faraós” (1924) para Houdini. Lovecraft escreveu também um pequeno rascunho do que viria a ser um livro que o autor escreveria para o mágico como escritor-fantasma, mas infelizmente o trabalho não teve prosseguimento devido à morte do ilusionista. O rascunho se chama “The Cancer of Superstition” (1926), e o livro, como sugere o título, visava combater a crença no sobrenatural. Eis um excerto do rascunho:

All superstitious and religious ideas due to primitive man’s effort to assign causes for the natural phenomena around him. Ignorant of any cause and effect save his own volition and agency in performing the acts of daily life, he cannot conceive of any cause for natural phenomena save invisible wills or personalities behind the observed appearances. Examples—thunder, earthquake. No act can be conceived without quasi-human *motive*—gods must be *pleased, angry, hungry*, etc. [...] And at the same time, man’s imagination and poetic faculty are expanding. He not only sees new details in the workings of natural phenomena, but invents details and principles which do not exist—based on fancied analogies. Imperfect repetition as the tales are handed down gives rise to omissions, amplifications, distortions, and sometimes parallel versions; this haphazard process usually creating special features (often highly irrational and even contradictory) which eventually become more or less standardised as popular folklore. Example—detailed history of any superstition (LOVECRAFT, 2005, p. 320).

Nessa passagem Lovecraft disserta sobre como as mitologias tendem a se transformar devido a uma série de fatores:

More than this, as soon as different races come into contact, whether by conquest, trade, proximity, or the reports of travellers, they begin borrowing from one another’s mythologies; naturally adapting the tales to their own racial and geographical conditions.

Thus a certain tale, originated by one tribe or race, may acquire a great number of variants as it passes by word of mouth from tribe to tribe, modified at each repetition and always distorted to suit the conditions prevailing among whatever tribe adopts it. Examples—the common fairy tales of Germanic folklore—their parallelism with classic myths, and their undoubted tracing back to ancient India (LOVECRAFT, 2005, p. 321).

Portanto, ao julgar pela passagem acima, é possível argumentar que a ausência de sistematização dos Mitos Chutlhu não é fruto do desleixo de Lovecraft, mas sim do conhecimento que o autor tinha de como os mitos se originam e se modificam. Em outras palavras, Lovecraft sabia que versões contraditórias de uma mesma história mitológica são comuns e incorporou essa característica a sua ficção. No entanto, não é possível afirmar que o autor agiu dessa forma intencionalmente, mas pode-se inferir que, de uma forma intuitiva, ele sabia que essa manobra daria maior verossimilhança a sua literatura.

Em suma, pode-se colocar a influência de Dunsany em Lovecraft nos seguintes termos: Lovecraft, ao conhecer Dunsany, entrou em contato com um autor que criou um panteão fictício de Deuses, lugares e civilizações, e percebeu que estes artifícios literários eram um veículo que ele poderia usar para se expressar, tanto artisticamente quanto filosoficamente. Num primeiro momento, em sua fase dunsaniana, Lovecraft tentou imitar seu ídolo de perto, e num momento posterior, nos Mitos Chtulhu, ele absorveu a influência de Dunsany e se afastou dela, reinventando-a a sua própria maneira. Porém, não cabe analisar a influência de Dunsany no processo criativo de Lovecraft. O propósito, que foi cumprido, era dar uma visão panorâmica dos textos da fase dunsaniana do autor, junto com suas características e elementos principais.

#### 2.4. A INFLUÊNCIA DE EDGAR ALLAN POE

Discutir o papel de Edgar Allan Poe na formação da identidade literária de H.P. Lovecraft merece uma abordagem diferenciada. Não podemos pensar em termos de uma fase “Edgar Allan Poe” da mesma forma como pensamos em uma fase “dunsaniana”, pois a influência de Poe em Lovecraft não se dá tanto no aspecto temático, mas sim no aspecto formal. Em carta a Fritz Leiber, Lovecraft afirma que Algernon Blackwood, um autor cujas histórias seguem uma linha de horror tradicional, ou seja, de cunho sobrenatural, é quem mais se aproxima do seu ideal literário. Contudo, Lovecraft também explica por que considera Poe superior a todos os demais autores que lera no que tange o domínio da técnica narrativa.

Next to Blackwood, Poe stands first in basic seriousness & convincingness—though his themes tend to centre in limited manifestations of the terrestrially gruesome, & in sinister twists of morbid human psychology. In *total effect* he probably *transcends* Blackwood, & indeed all rivals; that is, what he *does* tell is told with a potent art & daemonic force which no one else can even approach (LOVECRAFT, 2003, p. 15).

A principal influência de Poe em Lovecraft, portanto, foi no *modo* como o autor escreve suas histórias. E esse modo é uma constante – encontramos elementos de Edgar Allan Poe em todas as fases do autor, seja na fase dunsaniana, seja nos Mitos Chtulhu. Lovecraft confessa que, no que tange a temática, há outros autores que ele prefere em detrimento a Poe.

Para compreendermos melhor a influência de Poe, se faz necessário compreender primeiro este autor. Patrícia Lessa Flores da Cunha oferece uma boa síntese das principais características da obra de Edgar Allan Poe.

[...] os mistérios da mente, associados aos temores da morte, constituiriam uma preocupação obsessiva para Poe. Os terrores por ele descritos com realismo são os gerados na própria mente da personagem, e a realidade do seu ambiente através desse terror é assim deformada. O que distinguiria os seus contos dos clássicos de horror, com forte ascendência gótica, é a tônica de autenticidade que emana das suas estórias. Enquanto os antigos autores descreviam um medo exterior, provocado por um mundo sobrenatural e fantasmagórico. Poe passaria a descrever um medo real – um medo familiar, pois que estava dentro do próprio indivíduo – fruto dos seus temores, das suas fobias, dos seus recalques, tão reais, autênticos e verdadeiramente existentes, que transfundia nas suas personagens prováveis projeções dele mesmo. Isso é reforçado pelo uso da narrativa em primeira pessoa, escolha definitiva do escritor (CUNHA, 2002, p. 15).

Em suma, o que Poe fez foi transferir o horror do exterior para o interior do ser humano. Há vários exemplos deste “horror interior” em Poe. Contos como “William Wilson” (1839), “O Coração Delator” (1843) e “Berenice” (1835) partilham a característica de que o horror aparentemente é produto da mente do protagonista – isso quando ele próprio não é a causa do horror. Em “William Wilson”, um homem é perseguido pelo seu sócia, que, como uma espécie de manifestação da consciência, o impede de cometer maldades. Em “O Coração Delator”, acompanhamos os pensamentos de um louco homicida que acredita estar ouvindo os batimentos cardíacos do homem que assassinou. Em “Berenice” um homem em estado de transe ou sonambulismo arranca os dentes da falecida esposa, tomando conhecimento de suas ações apenas mais tarde. Em todos esses contos o horror é, em maior ou menor grau, o produto da própria loucura do personagem, e não de causas externas. Poe, ao utilizar a narrativa em primeira pessoa, dá ao leitor acesso direto ao mundo interior dos protagonistas, ao mesmo tempo em que gera uma dúvida sobre a veracidade dos eventos narrados. Essa técnica é chamada de “narrador não confiável” – que

consiste em apresentar personagens que participam diretamente da história, mas dão vários indícios, ao longo da narrativa, de que sua credibilidade como narrador é questionável.

Os primeiros contos de Lovecraft, “A Tumba” e “Dagon”, são visíveis pastiches de Poe, principalmente o primeiro. Ambos são narrados em primeira pessoa e contam com narradores não confiáveis.

Em Dagon, por exemplo, o narrador declara ser viciado em morfina, o que mina sua credibilidade, enquanto em “A Tumba”, o narrador admite que está trancado em um hospício. Ambas as histórias relatam um evento aparentemente sobrenatural, mas ao utilizar um narrador não confiável, Lovecraft cria uma dúvida quanto à veracidade dos eventos narrados, pois estes mais levantam dúvidas do que respostas, e possuem muitas inconsistências. Em outros termos: algo sobrenatural realmente aconteceu ou foi apenas um delírio do protagonista? É a pergunta deixada no ar pelos dois contos<sup>13</sup>. Vejamos o parágrafo inicial de “A Tumba” para compreendermos como o narrador sabota a própria credibilidade.

Ao relatar as circunstâncias que levaram ao meu confinamento neste asilo de dementes, estou consciente de que minha posição atual vai criar uma incredulidade perfeitamente natural sobre a autenticidade de minha narrativa. É lamentável que o grosso da humanidade seja tão limitado em sua visão mental, para avaliar, com calma e inteligência, os fenômenos isolados, vistos e sentidos apenas por poucos psicologicamente sensíveis, que vivem afastados da experiência vulgar. Pessoas intelectualmente mais abertas sabem que não há uma distinção nítida entre o real e o irreal, que todas as coisas só se parecem com o que parecem pela delicada maneira física e mental pela qual tomamos consciência delas. Mas o prosaico materialismo da maioria condena, como loucura, os lampejos de visão superior que penetram o véu comum do empirismo manifesto (LOVECRAFT, 2007, p. 31).

O narrador reconhece que está em uma posição duvidosa, mas, ao mesmo tempo pede para que o leitor tenha uma mente aberta. Apesar dos esforços do narrador em fazer o leitor acreditar na sua narrativa, os eventos relatados carecem de evidências sólidas, sendo tudo no máximo circunstancial e, portanto, deixando uma lacuna para a possibilidade de tudo não passar de um delírio. Entretanto, não é apenas a circunstancialidade que deixa dúvidas quanto à veracidade da história. Vejamos a passagem abaixo:

Meu nome é Jervas Dudley, e desde os primeiros anos de minha infância tenho sido um sonhador e um visionário. Rico o bastante para não depender de uma atividade comercial, de temperamento inadequado aos estudos formais e à recreação social de meus conhecidos, vivi sempre em reinos distantes do mundo visível, gastando minha juventude e minha

---

<sup>13</sup> Vale observar que ambos os textos se encaixam na definição de fantástico puro de Todorov, tema do próximo capítulo.

adolescência debruçado entre livros antigos e pouco conhecidos, errando pelos campos e bosques da região próxima ao lar de meus ancestrais. Não creio que o que li nesses livros ou vi nesses campos e bosques seja exatamente igual ao que outros garotos leram e viram ali, mas não devo falar muito sobre isso, pois uma exposição detalhada só confirmaria as cruéis calúnias sobre minha mente que às vezes tenho ouvido nos cochichos dos furtivos atendentes que me cercam. Basta-me relatar os fatos, sem analisar suas causas (LOVECRAFT, 2007, p. 31-32).

O narrador, ao falar de si, já estabelece que não é uma pessoa mundana. Em suma, o que gera a ambiguidade na narrativa é a combinação da ausência de evidências concretas a favor da explicação sobrenatural (no caso o narrador supostamente seria a reencarnação de uma pessoa falecida há muito tempo) com a forma como o narrador se expõe ao leitor como uma pessoa anormal.

A despeito da influência de Poe, Lovecraft não permaneceu no mero pastiche. O que analisaremos a seguir é a forma como o autor se apropriou dos recursos narrativos de Poe e os reinventou.

Lovecraft, em carta a Clark Ashton Smith, explica a influência de Poe em seu estilo.

Since Poe affected me most of all horror-writers, I can never feel that a tale starts out right unless it has something of his manner. I could never lungly into a thing abruptly, as popular writers do. To my mind it is necessary to establish a setting & avenue of approach before the main show can adequately begin (LOVECRAFT, 1971, p. 219)

O “estabelecer um cenário e um modo de abordagem”, ao qual Lovecraft se refere na carta sobre como iniciar um conto, é um recurso narrativo muito empregado por Poe conhecido como *in ultima res* (latim que significa “a última coisa”), ou seja, pelo desfecho. Tal recurso visa despertar a curiosidade do leitor, que, ao ler o narrador relatar eventos que já ocorreram, e que, no caso tanto de Poe quanto Lovecraft, tiveram finais trágicos, deseja saber como o protagonista chegou ao ponto em que se encontra quando a história começa. O já citado trecho de “A Tumba”, em que o protagonista está em um hospício e narra como terminou preso, é um exemplo da referida técnica.

O parágrafo de abertura da novela *A Sombra Vinda do Tempo* (1935) é um bom exemplo do *in ultima res*.

Após vinte e cinco anos de pesadelos e terror, dos quais fui salvo apenas por uma convicção desesperada na origem mítica de certas impressões, reluto em afirmar a verdade do que julgo ter encontrado na Austrália Ocidental na noite do dia 1-18 de 1935. Tenho motivos para crer que minha experiência tenha sido, no todo ou em parte, produto de uma alucinação – para a qual, a bem dizer, havia razões de sobra. Mesmo assim, confesso que o realismo dessas impressões foi a tal ponto horripilante que perco a esperança. Se aquilo de

fato aconteceu, então a humanidade deve estar pronta para aceitar noções a respeito do cosmo e do próprio lugar que ocupa no turbulento redemoinho do tempo cuja simples menção tem um efeito paralisante (LOVECRAFT, 2011, p. 17).

A título de comparação, vejamos o parágrafo inicial de “O Gato Preto” (1843), de Poe.

Não espero nem solicito o crédito do leitor para a tão extraordinária e, no entanto, tão familiar história que vou contar. Louco seria esperá-lo, num caso cuja evidência até os meus próprios sentidos se recusam a aceitar. No entanto não estou louco, e com toda a certeza que não estou a sonhar. Mas porque posso morrer amanhã, quero aliviar hoje o meu espírito. O meu fim imediato é mostrar ao mundo, simples, sucintamente e sem comentários, uma série de meros acontecimentos domésticos. Nas suas consequências, estes acontecimentos aterrorizaram-me, torturaram-me, destruíram-me. [...]. Qualquer inteligência mais serena, mais lógica e muito menos excitável do que a minha encontrará tão somente nas circunstâncias que relato com terror uma sequência bastante normal de causas e efeitos<sup>14</sup> (POE, 20-, p.3).

Lovecraft, conforme os trechos evidenciam, se apropria do tema da loucura de Poe. Ambos os autores trabalham com o tema do narrador que enlouqueceu, ou está perto da loucura, ou dúvida da própria sanidade, porque presenciou eventos inexplicáveis, ou cuja explicação é difícil de acreditar.

No entanto, há um diferencial a ser observado. Embora no começo da carreira os contos de Lovecraft utilizem a estratégia do narrador não confiável, quando o autor embarca na sua fase dos Mitos Chtulhu, ele utiliza-se do que pode ser chamado de um narrador não confiável às avessas.

Em “O Gato Preto” os eventos permanecem ambíguos. O protagonista é um alcoólatra que mata o seu gato. Após sua morte, um gato muito parecido com o falecido entra em sua vida, e o felino direta ou indiretamente desencadeia uma série de eventos macabros que arruinam o protagonista. No final, o leitor não sabe se o gato na história seria um fantasma do animal morto que veio para se vingar, ou apenas outro animal parecido com o falecido, deixando o leitor na dúvida se as desgraças que assolaram o protagonista não passam apenas de estranhas coincidências.

Em *A Sombra Vinda do Tempo*, por sua vez, os eventos narrados abrem pouca margem para ambiguidade. De fato, não fosse pelo estado de choque do narrador perante sua experiência, conforme visto no parágrafo inicial, esta poderia ser uma narrativa de ficção científica típica. É a história de uma raça alienígena que vivia no passado distante da Terra, e que possui a tecnologia de viajar no tempo. O método de viagem no tempo empregado consiste em um aparato que permite que a consciência do alienígena seja transportada para o corpo de outra espécie. Na trama, um

---

<sup>14</sup> <[http://www.ufrgs.br/soft-livre-edu/vaniacarraro/files/2013/04/o\\_gato\\_preto-allan\\_poe.pdf](http://www.ufrgs.br/soft-livre-edu/vaniacarraro/files/2013/04/o_gato_preto-allan_poe.pdf)>

professor de economia da Universidade Miskatonic é vítima de tal tecnologia e sua consciência é transportada para o corpo de um extraterrestre. Uma vez no passado, o protagonista tem acesso a todos os detalhes acerca daquela raça e sua cultura. O grande destaque da narrativa é a forma como o protagonista, apesar de possuir informações riquíssimas, cuja veracidade será comprovada, duvida de suas próprias lembranças. Por exemplo, o narrador sonha com círculos de pedra em um deserto, na verdade um acesso para uma cidade subterrânea que, no passado remoto, fora a morada da raça alienígena. O protagonista, acreditando ser apenas um sonho, relata o caso a um psicólogo, e este termina sendo publicado num periódico acadêmico de psicologia. Pouco tempo depois, uma equipe liderada pelo geólogo William Dyer encontra, no deserto da Austrália, os mesmos círculos dos sonhos do narrador, que havia feito desenhos que foram publicados no artigo.

Em resumo, todos os detalhes são explicados e poucas pontas soltas são deixadas. Ademais, ao contrário do narrador de “O Gato Preto”, um alcoólatra desequilibrado e sádico, o narrador de Lovecraft é um professor universitário acima de qualquer suspeita.

Darrell Schweitzer afirma que uma característica de Lovecraft é a forma como os personagens costumam a aceitar os fatos, por mais óbvia que seja a existência do monstro ou qualquer que seja a ameaça sobrenatural, e sempre buscam uma explicação racional.

Yet there is nothing wrong with the character's disbelief. I would say that there is a lot right with it. [...] What the jaded reader and especially the lazy writer, who wants to hurry up so he can get to the delicious (and obligatory) Doom Scene, fail to realize is that the characters in a story are supposed to be living in the “real” world. [...] When it becomes obvious that the monster did it and the hero is a dummy, stop and think for a minute: In the real world there are no such things as monsters. If inexplicable events happened and someone were to proclaim, “Aha! the purple toad men of Valusia are responsible!” before having exhausted every possible natural explanation, no matter how remote, the person making such claims would be promptly escorted to the booby hatch, leaving the Valusian toad men to do whatever they pleased. If inexplicable events happened and someone were to proclaim, “Aha! the purple toad men of Valusia are responsible!” before having exhausted every possible natural explanation, no matter how remote, the person making such claims would be promptly escorted to the booby hatch, leaving the Valusian toad men to do whatever they pleased.

H. P. Lovecraft was one of the few people to realize that the weird story has to be crafted with a certain amount of subtlety, and that the characters therein must be realistic. [...] The human mind is a stubborn thing, and when it is convinced of something, it isn't always dissuaded by mere proof (SCHWEITZER, 1995, p. 23).

Essa interpretação de Schweitzer é corroborada pelo próprio Lovecraft. O autor explica como personagens devem reagir ao confrontarem monstruosidades.

Os personagens devem reagir como pessoas de verdade reagiriam caso a confrontassem na vida real, demonstrando o espanto avassalador que qualquer um naturalmente demonstraria,

e não as emoções tênues, dóceis e passageiras prescritas por convenções popularescas baratas. Mesmo quando os personagens estão acostumados ao prodígio, a sensação de espanto, deslumbre e estranheza que o leitor sentiria na presença deste fenômeno deve ser de alguma forma sugerida pelo autor (LOVECRAFT, 2010, p. 91).

Lovecraft, portanto, advoga a favor de um realismo psicológico, ou seja, as reações do personagem devem ser as mais próximas possíveis das reações de uma pessoa de verdade. Sob essa ótica, a não confiabilidade que o narrador de Lovecraft tenta imputar a si mesmo seria uma reação realista de uma pessoa razoavelmente esclarecida. Diante de fatos que não consegue explicar racionalmente, e a única explicação possível envolve elementos fantásticos, essa pessoa esclarecida passaria a duvidar da própria sanidade. Mas, como os eventos relatados são tão coesos e sem inconsistências, o leitor não vê razões para duvidar da história. Sendo assim, o narrador duvidar da própria credibilidade acaba reforçando a credibilidade do leitor, criando uma espécie de narrador não confiável às avessas, cujo efeito é o contrário do pretendido por histórias que se utilizam desse recurso. Vale ressaltar que, a despeito dessa peculiaridade, o tom do narrador de Lovecraft, a saber, o personagem aterrorizado que conta sua história *in ultima res*, é herança direta de Poe.

Portanto, a questão pode ser colocada nos seguintes termos: Lovecraft tinha uma grande admiração pelo estilo de Poe, apesar da exploração do lado obscuro da mente humana não ser um assunto de seu interesse, conforme ele esclarece na carta citada anteriormente. O que Lovecraft aprecia realmente em Poe é a forma como ele conta suas histórias, ou seja, sua técnica narrativa. A preferência de Lovecraft pelo bizarro, pelo anormal, pelo estranho na forma de um produto externo, e não da mente do protagonista, é evidente em *A Sombra Vinda do Tempo*, e, embora Lovecraft se esforce em emular o estilo de Edgar Allan Poe, o autor terminou por criar sua forma própria de narrar.

## 2.5. MISCELÂNEA LITERÁRIA

Como visto, quando se discutem as fases literárias de Lovecraft, estamos lidando com uma definição *a posteriori*. Em outras palavras, quando se fala em fase dunsiana e Mitos Chtulhu, estamos lidando não com uma sistematização elaborada pelo próprio autor, mas sim por críticos e fãs numa tentativa de agrupar a obra do autor em categorias.

Por esta razão devemos entender as fases de Lovecraft não como um planejamento, mas como a tônica que determinava a inspiração do autor em determinado período de sua vida. Dito de

outra forma: embora no período após 1928 o autor tenha se dedicado quase que exclusivamente a histórias passadas no seu universo dos Mitos Chtulhu, Lovecraft retornava esporadicamente a sua fase dunsaniana com contos como “A Estranha Casa na Névoa” (1926) e “A Chave de Prata” (1926).

A recíproca é verdadeira: mesmo antes de Lovecraft descobrir Lord Dunsany, encontramos contos que preconizam essa fase, como o já citado “Polaris”, além de contos que possuem características que seriam vistas também na fase dos Mitos Chutlhu. Um exemplo seria o conto “Dagon”, que trata do tema de criaturas que vivem no mundo do mar, mote que seria revisitado em “O Chamado de Chtulhu” e em *A Sombra em Innsmouth*.

Também nessa fase anterior a Dunsany encontramos contos como “Do Além” (1920) e “Além da Barreira do Sono” (1919), que flertam com a ficção científica, gênero cujas características Lovecraft incorporaria definitivamente nos Mitos Chtulhu. E mesmo no auge da fase dunsaniana há contos como “Arthur Jermyn” (1920), “A Estampa da Casa Maldita” (1920) e “O Velho Terrível” (1921). Todas são histórias de horror, e embora o penúltimo cite pela primeira vez a cidade de Arkham, que servirá de cenário para as posteriores histórias dos Mitos Chtulhu, e o último citado seja vagamente inspirado em Dunsany, nenhum dos contos é sobre protagonistas que vivem ou viajam para reinos em mundos oníricos ou no passado distante da Terra, ou lidam com as entidades extraterrestres do panteão dos Mitos Chutlhu.

Portanto, optamos por considerar alguns contos de Lovecraft como avulsos, ou seja, com pouca ou nenhuma relação com as duas principais categorias. Contos como “O Horror em Red Hook” (1926) e “A Casa Mortuária” (1925) são bons exemplos de obras avulsas. O primeiro é uma história de horror bem convencional sobre cultos satânicos em Nova Iorque, e o segundo é a história de um coveiro assombrado por um fantasma em um cemitério. Concluindo, quando se opta por dividir a obra de Lovecraft em fases ou grupos, não se deve considerar essa divisão de forma muito rígida<sup>15</sup>

Agora que temos uma visão panorâmica acerca das nuances do universo de H.P. Lovecraft, a saber, suas influências e como os textos do autor dialogam entre si, no próximo capítulo iremos

---

<sup>15</sup> Autores como S.T. Joshi (1999) dividem a obra de Lovecraft em quatro fases distintas: os primeiros anos (*The Early fiction*), os contos dunsanianos (*The “Dunsanian” Tales*), o horror regional (*Regional Horror*), as grandes obras: primeira fase (*The Major Fiction: First Stage*) e as grandes obras: segunda fase (*The Major Fiction: Second Stage*). Porém, apesar de concordarmos com esta classificação, não a discutiremos porque tencionamos dar apenas uma introdução geral à obra do autor para, em seguida, analisar os pontos propostos pelo nosso estudo. Ademais, como já explicado, há um intercâmbio entre as quatro fases classificadas por Joshi, no sentido de que histórias (ou características) de uma determinada fase tendem a aparecer em outras fases.

analisar Lovecraft dentro do contexto histórico da literatura fantástica. Em outras palavras, analisar o papel e a importância de Lovecraft dentro do cenário geral do gênero fantástico servirá para melhor compreendermos o autor e sua obra.

## CAPITULO III

### H.P. LOVECRAFT E A LITERATURA FANTÁSTICA

#### 3.1. A LITERATURA FANTÁSTICA E A *WEIRD FICTION*

Neste capítulo, responderemos a seguinte pergunta: qual é a importância de H.P. Lovecraft para a literatura fantástica? Que contribuições o autor deu ao gênero que o consagraram? No que sua escrita se diferencia do lugar-comum?

Antes de tudo, precisamos explicar em que sentido usamos o termo literatura fantástica no contexto deste trabalho. A razão se deve ao fato de que o termo, apesar de inúmeras tentativas de definição, sendo a mais conhecida a de Tzvetan Todorov (1972) – que a define restringindo seu corpo literário a um tipo específico de literatura<sup>16</sup> – costuma ser aplicada de forma indiscriminada como meio de identificar uma variedade de textos literários, entre eles os pertencentes aos gêneros ficção científica, horror e fantasia. Sendo assim, identificar alguns problemas teóricos referentes ao estudo da literatura fantástica e esclarecer qual definição adotamos se faz necessário.

Remo Ceserani afirma que os estudos teóricos visando definir o que seria literatura fantástica seguem duas vertentes principais.

Uma é aquela que tende a reduzir o campo de ação do fantástico e o identifica somente com um gênero literário historicamente limitado a alguns textos e escritores do século XIX e prefere falar de “literatura fantástica do romantismo europeu” (a tendência já está presente no ensaio de Todorov, que é muito seletivo ao identificar e definir o fantástico puro. Ele chega a excluir do seu cânone até mesmo um escritor como Edgar Allan Poe). A outra tendência é aquela – hoje, parece-me, largamente prevalente – que tende a alargar, às vezes em ampla medida, o campo de ação do fantástico e a estendê-lo sem limites históricos a todo um setor da produção literária, no qual se encontra confusamente uma quantidade de outros modos, formas e gêneros, do romanesco ao fabuloso, da *fantasy* à ficção científica, do romance àquele de terror, do gótico ao oculto, do apocalíptico ao meta-romance contemporâneo (CESERANI, 2004, p. 8-9).

---

<sup>16</sup> Na definição do autor, o fantástico se divide em três categorias principais. O fantástico puro seria um texto onde é apresentado ao leitor um acontecimento fora do comum, e para este são dadas duas explicações: uma racional e uma sobrenatural. Entretanto, o texto é ambíguo em relação a qual explicação é a correta. Outras vertentes do fantástico seriam o fantástico estranho, em que eventos aparentemente sobrenaturais recebem ao final uma explicação lógica e racional, e o fantástico maravilhoso, onde a explicação sobrenatural é apresentada como única. Todorov também apresenta a variante do fantástico científico, no qual encaixa a ficção científica.

Portanto, quando nos referimos à literatura fantástica neste trabalho, usamos o termo como uma espécie de guarda-chuva conceitual que abrange os gêneros ficção científica, horror e fantasia. Optamos por esse caminho por dois motivos: o primeiro é porque, como Ceserani observa, a tendência atual é definir como fantástico uma variedade de textos literários que partilham em comum apenas a característica de ser um contraponto à literatura de cunho realista<sup>17</sup>.

O segundo motivo de nossa escolha é que a opção pela expressão literatura fantástica, segundo as tendências teóricas atuais e generalizantes, serve bem ao nosso objetivo de evitar digressões desnecessárias, pois não é o nosso propósito definir o que é literatura fantástica, e sim apenas utilizar a expressão de forma genérica com o objetivo de facilitar a comunicação.

Todavia, é necessário pensar qual é a forma mais adequada de analisar Lovecraft. Embora o autor tenha contribuído para a literatura fantástica – e muitos autores do gênero ficção científica, horror e fantasia tenham sido influenciados por ele – o fato é que é difícil catalogá-lo em um destes gêneros, ou ainda enquadrá-lo em definições mais estreitas do fantástico, como a proposta por Todorov.

Por outro lado, é importante observar que H.P. Lovecraft, em suas cartas e ensaios, costumava se referir a si mesmo como um autor de *weird fiction*<sup>18</sup>, termo que tomou de empréstimo do escritor irlandês Sheridan Le Fanu e que acabou popularizado pelas suas mãos no ensaio *O Horror Sobrenatural na Literatura* (1927). Lovecraft também definia obras de muitos autores o qual admirava, como Edgar Allan Poe, Arthur Machen e Algernon Blackwood, como *weird fiction*. Entretanto, este termo é um tanto vago, embora Lovecraft dê sua própria definição em uma carta, o que será tema do próximo capítulo.

S.T. Joshi comenta sobre a *weird fiction*:

Recent works in this field has caused an irremediable confusion of terms such as horror, terror, the supernatural, fantasy, the fantastic, ghost story, gothic fiction, and others. It does not appear that any single critic's usage of even approximate that of any other, and no definition of the weird tale embraces all types of works that can possible be assumed to enter into the scope of the term. This difficulty is a direct result of the conception of the weird tale as some well-defined genre to which some works belong and others do not (JOSHI, 1990, p. 2)

<sup>17</sup> Ceserani critica essa postura atual de definição do fantástico e suas generalizações. Porém, não cabe aqui entrar no mérito da questão, visto que o propósito é apenas expor as correntes teóricas acerca das definições da literatura fantástica, e não discuti-las no sentido de questioná-las, para contextualizar a obra de Lovecraft.

<sup>18</sup> Nas versões em português de *O Horror Sobrenatural na Literatura* o termo foi traduzido como “ficção fantástica” (editora Francisco Alves) e “história fantástica” (editora Iluminuras). Portanto, optamos por utilizar o original em inglês por causa da semelhança com o termo “literatura fantástica”, evitando assim confusões.

Em suma, a *weird fiction*, por sofrer da falta de uma definição exata, acabou, assim como o termo literatura fantástica, se tornando também um guarda-chuva para diversos gêneros literários que, em comum, possuem apenas o fato de lidar com elementos extraordinários, sejam estes civilizações extraterrestres ou mundos habitados por magos ou vampiros. Entretanto, para facilitar a análise inicial, adotaremos por enquanto a seguinte constatação acerca da *weird fiction*, encontrada na *Encyclopedia of Science Fiction* (2005) como referencial.

The distinction between the fantasy and science fiction genres was not as clear-cut in the 1930s as it has become in recent years. Weird fiction could involve vampires or fairies or aliens, and atmosphere was often more important than setting or plot (D'AMMASSA, 2005, p. 336).

A *weird fiction* seria, a grosso modo, um gênero cuja meta é criar uma atmosfera, seja esta onírica, de horror ou estranhamento, ou, em outros termos, uma atmosfera que faça o leitor sentir-se fora da realidade empírica. H.P. Lovecraft, ao tratar da *weird fiction*, também a define nesses termos (como veremos melhor adiante), e, por esta razão, optamos pela definição da *Encyclopedia of Science Fiction*.

Sendo assim, podemos colocar a questão de duas formas: a primeira é discutir a relação de Lovecraft com a literatura fantástica, e a segunda é como o autor utiliza os elementos desse termo que engloba diversos gêneros literários para criar sua *weird fiction*. Em outras palavras, é mais fácil pensar no sentido de como Lovecraft absorveu as características de gêneros literários como horror, ficção científica e fantasia e os reinventou, criando o que se convencionou chamar de horror lovecraftiano, e que, de certa forma, pode ser considerado uma forma específica ou um subgênero de *weird fiction*, e como, ao realizar tal operação, o autor influenciou a literatura fantástica produzida posteriormente.

Portanto, podemos reformular a pergunta do primeiro parágrafo nos seguintes termos: para entendermos a importância de Lovecraft para a literatura fantástica se faz necessário compreender primeiro que é o horror lovecraftiano, cujo Horror Cósmico seria uma teorização do subgênero.

Para respondermos essa pergunta precisamos antes entender melhor o mundo das *pulp fiction*.

### 3.2. A ERA DAS *PULP FICTIONS*: A FICÇÃO CIENTÍFICA NOS ANOS 1920 E 1930

*Pulp fiction* (ficção de polpa) é o nome dado a revistas populares publicadas nos Estados Unidos entre o final do século XIX e a primeira metade do século XX. As *pulp fictions* eram publicações de gênero imprimidas em um papel de baixa qualidade (um material extraído de árvores chamado polpa, em inglês *pulp*, daí o nome *pulp fiction*). Seu foco eram histórias de aventura, horror, *western*, suspense, histórias de amor, e outros gêneros voltados ao gosto popular.

Entre a década de 1920 e 1930, essas publicações estiveram no auge da popularidade e houve uma explosão de revistas *pulp*. *Amazing Stories*, *Black Mask*, *Dime Detective*, *Flying Aces*, *Horror Stories*, *Love Story Magazine*, *Marvel Tales*, *Oriental Stories*, *Planet Stories*, *Spicy Detective*, *Startling Stories*, *Thrilling Wonder Stories*, e *Weird Tales* eram os nomes de algumas das publicações da época (a última citada se tornou a revista onde a maioria dos trabalhos de Lovecraft foram publicados). Algumas publicavam histórias de diversos gêneros, como horror, suspense, ficção científica, enquanto outras focavam num único gênero. Por serem publicações sem maiores pretensões artísticas, e cujo único objetivo era oferecer entretenimento a um preço acessível ao grande público, muito de seu conteúdo carecia de qualidade artística. Ou seja, muitas das histórias publicadas nas *pulp fictions* eram simplórias e esquemáticas, uma vez que eram voltadas para um público pouco exigente.

Contudo, foi por meio das *pulp fictions* que autores do século XIX de literatura fantástica que já gozavam de prestígio encontraram um novo público. Os editores de *pulp fiction*, nos seus primórdios, publicaram muitos trabalhos de Edgar Allan Poe, H.G. Wells, Jules Verne, entre outros autores prestigiados. Escritores que posteriormente viriam a se consagrar também publicaram trabalhos nas *pulp fictions*. Não apenas autores de literatura fantástica como Ray Bradbury, Isaac Asimov, Edgar Rice Burroughs e o próprio Lovecraft, mas também nomes de gêneros variados, que vão desde Raymond Chandler a Agatha Christie, passando por Joseph Conrad e Tennessee Williams.

S.T. Joshi comenta a relação de Lovecraft com as *pulp fiction*:

What, exactly, was the fascination of these magazines? In 1905 Lovecraft had already gained most of the interests that would persist throughout his life: antiquarianism; chemistry; astronomy; classical literature; Augustan poetry; and, of course, weird fiction. But he had by no means read all the standard weird fiction that had been written up to that time, and would be surprisingly late in discovering some of the great weird writers of the later nineteenth and early twentieth centuries. Of course, his discovery of Poe at the age of eight (as well as his concurrent reading of dime and nickel novels) had turned his creative energies definitively toward weird fiction; but he would discover Ambrose Bierce and Lord

Dunsany only in 1919, Arthur Machen in 1923, Algernon Blackwood and M. R. James in 1924, and Robert W. Chambers in 1927. Accordingly, Lovecraft had little access to *recent* weird writing, and it was this void that the Munsey magazines filled: “In general . . . the Munsey publications did more to publish weird fiction than any other magazine enterprise of the early 20th century.” So Lovecraft put up with the vast array of mediocrity in these magazines for the few weird nuggets they contained (JOSHI, 2003, p. 10).

Revistas Munsey é o nome dado a publicações de Frank Munsey, fundador e editor de diversas revistas *pulp*, como a *Argosy e a All-Story*, que Lovecraft acompanhava. O interessante é que Lovecraft teve contato com a literatura de grandes escritores já nas primeiras décadas de sua vida. Ainda criança ele lia desde poetas como Alexander Pope e John Dryden a contistas como Nathaniel Hawthorne e Edgar Allan Poe, passando por textos greco-romanos a obras dos irmãos Grimm, e isso em grande parte se devia à biblioteca de seu avô, que possuía livros que datavam do século XVIII.

In conformity with his carefree and rather unsupervised childhood, Lovecraft was allowed ready access to the ‘windowless third-story trunk-room’<sup>29</sup> at 454 Angell Street, where the family’s collection of eighteenth-century volumes—the considered outdated and of no contemporary relevance—was stored. Lovecraft took to them eagerly, particularly the volumes of poetry and belles-lettres. This eighteenth-century predilection led indirectly to a literary and philosophical interest of still greater importance: classical antiquity. At the age of six Lovecraft read Hawthorne’s *Wonder-Book* (1852) and *Tanglewood Tales* (1853), and professed himself ‘enraptured by the Hellenic myths even in their Teutonised form’ (‘A Confession of Unfaith’). From Hawthorne Lovecraft naturally graduated to Thomas Bulfinch’s imperishable retelling of Graeco-Roman myths, *The Age of Fable* (1855). Lovecraft finally came upon the ancients themselves around this time, doing so in a way that felicitously united his burgeoning love of classical myth with his already existing fondness for eighteenth-century prosody. His grandfather’s library had an edition of ‘Garth’s Ovid’—that gorgeous 1717 translation of the *Metamorphoses* assembled by Sir Samuel Garth, and including contributions from such poets as Dryden, Congreve, Pope, Addison, and Gay (JOSHI, 2001, p. 20).

Apesar de uma educação que se pode considerar privilegiada, foi através das revistas Munsey que Lovecraft saciava sua necessidade por *weird fiction*, mesmo se isso significasse ter que procurar por pérolas escondidas em meio à mediocridade reinante destas publicações, assim como também proporcionaram ao autor seu primeiro contato com a produção literária contemporânea voltada para a cultura de massa. Joshi comenta sobre os hábitos de leitura de Lovecraft e os autores das revistas Munsey:

What is remarkable is that most of these writers did not even write weird fiction: Zane Grey, of course, was the legendary Western writer; Terhune became famous for dog stories; McGrew was an adventure writer whose “red-blooded” stories met with Lovecraft’s thunderous approval; and he even liked the many humorous tales in the magazine (JOSHI, 2003, p. 12).

E conclui:

What is one to make of Lovecraft's voluminous reading of the Munsey magazines at all? They were certainly not the high literature that he customarily read, and he slogged through an enormous quantity of rubbish to unearth the few flawed gems that he found imaginatively stimulating. But Lovecraft clearly had such a thirst for the weird that he would go to any lengths to come upon it; we can see this same phenomenon in his later reading of *Weird Tales*, *Amazing Stories*, and the other pulps that emerged in the 1920s and 1930s for a shorter or longer period. Most of them he would drop after an issue or two, realising that they were hopelessly conventional and formulaic; but *Weird Tales* he read to the end, commenting charitably on those few tales (mostly by his own colleagues) that marginally elevated themselves from the general standard of mediocrity. At the same time, however, Lovecraft was under no illusions as to the literary status of the pulp magazines; he knew that they were meant to serve a generally ill educated public, and the fact that he refused to mention any of this material in *Supernatural Horror in Literature* is one of many telltale signs of the low esteem in which he regarded this literary underworld (JOSHI, 2003, p. 18).

Portanto, temos o seguinte retrato intelectual de H.P. Lovecraft: um homem que, se por um lado, era versado em uma literatura que podemos chamar de alta cultura, por outro, era um homem que acompanhava de perto a cultura de massa emergente no começo do século XX.

Tendo essa breve contextualização em vista, vamos falar sobre a história da ficção científica no contexto das revistas *pulp*. O gênero, em si, precede essas publicações, mas foi nesse mercado que encontrou um terreno propício, tanto do ponto de vista artístico quanto comercial, uma vez que foi no mundo das revistas de *pulp fiction* que não apenas o próprio termo ficção científica começou a ser usado<sup>19</sup>, mas também o gênero se transformou, evoluiu e amadureceu, dando início a diversas vertentes e subgêneros nas décadas posteriores.

Entretanto, se faz necessário conhecer primeiro a origem da ficção científica para compreendermos sua evolução.

The word 'science' acquired its modern meaning when it took aboard the realization that reliable knowledge is rooted in the evidence of the senses, carefully sifted by deductive reasoning and the experimental testing of generalizations. In the seventeenth century writers began producing speculative fictions about new discoveries and technologies that the application of scientific method might bring about, the earliest examples being accommodated – rather uncomfortably – within existing genres and narrative frameworks. One genre hospitable to sf speculation was that of utopian fantasy, whose usual narrative form was the imaginary voyage. The rich tradition of sf travellers' tales was launched by one of the first and foremost champions of the scientific method, Francis Bacon, in *New Atlantis* (written c.1617; published 1627), although the importance of technological progress to social reform had earlier been recognised by Johann Valentin Andreae's account of *Christianopolis* (1619) and Tommaso Campanella's description of *La Città `a del*

---

<sup>19</sup> Segundo o dicionário Oxford o termo *science-fiction* (ficção científica) foi cunhado em 1851 pelo escritor William Wilson e apareceu pela primeira vez em seu livro *A Little Earnest Book upon a Great Old Subject*.

*Sole (The City of the Sun, written 1602; published 1623). Most subsequent utopian fantasies took scientific and technological advancement into account, but relegated it to a minor role while matters of social, religious and political reform remained centre stage (STABLEFORD, 2003, p. 15).*

No século XVII, temos uma série de autores que começam a levar o pensamento científico para a narrativa literária ficcional – uma consequência do iluminismo científico da época.

A Revolução Científica e a Revolução Industrial que ocorreram entre o século XVII e o século XIX, respectivamente, provocaram uma mudança sem precedentes na história da humanidade. O homem passou aos poucos a abandonar sua visão teocêntrica e mística do mundo para começar a estudar e entender os eventos que ocorriam a sua volta como fenômenos naturais, e não mais como produtos místicos vindos de alguma vontade divina superior. A ciência, ou mais especificamente, o método científico, passou a ser o instrumento usado para dissecar e analisar a realidade. Na esteira do método científico grandes descobertas e invenções foram sendo feitas, descobertas e invenções que mudaram não só a forma do homem ver o mundo, mas a própria organização da sociedade, pois a ciência, junto com seus avanços e progressos tecnológicos, não só começou a explicar o funcionamento da natureza (trovões não são mais a ira de deuses, e sim o resultado de um conjunto de descargas elétricas) como também criou tecnologias que alterou todo o modo de produção e conseqüentes relações sociais (máquinas industriais substituíram o trabalho artesanal gerando uma nova classe, o proletariado, que passou a negociar sua mão de obra). (DUTRA, 2009, p. 222-223).

Sendo assim, a forma científica de enxergar o mundo foi aos poucos encontrando seu espaço na literatura de narrativa ficcional. O formato mais comum entre os séculos XVII e XVIII era o do viajante que ia para uma terra distante e encontrava um mundo utópico. Histórias desse tipo invariavelmente possuíam um caráter alegórico, em que a ciência é usada mais como recurso literário para que o autor pudesse expor suas convicções sociais e ideais políticos. Cabe observar que, nessa época, embora muitas narrativas fossem carregadas de um discurso científico, a linha que separava ciência e fantasia ainda não estava bem definida. Uma evidência é o fato que muitas narrativas usavam recursos não científicos, como sonhos e viagens até a lua utilizando de balões ou pipas, para transportar o protagonista a mundos utópicos.

The more extreme versions of the fantastic voyage overlapped with the standard format of religious fantasy, the dream story. Whenever seventeenth and eighteenth-century imaginary voyages found it convenient to cross interplanetary space their devices became phantasmagorical, and dreaming remained the only plausible means of gaining access to the future until the late nineteenth century (STABLEFORD, 2003, p. 16).

Adam Roberts infere que essa mistura de fantasia com ciência em narrativas utópicas se deve ao fato de que o período entre os séculos XVII e XVIII foram de transição entre o pensamento

científico e religioso, o que explicaria a presença de elementos fantasiosos, mas nem sempre de cunho religioso, nos textos.

All the works so far mentioned are “scientific” romances in the sense that they try, with varying degrees of attention, to ground their speculation in the science of the day. But those very theories of science were deeply implicated in new theories of religion, such that the Renaissance (associated with the former) and the Reformation (associated with the latter) can be considered aspects of the same underlying cultural logic. This fact shapes the sf [ficção científica] of the seventeenth century, just as it continues to shape the sf of the twenty-first. Certainly none of the earliest interplanetary stories were what we might call “secular”. On arriving on the Moon and seeing its inhabitants, the hero of [Francis] Goodwin *Man on The Moone* cries out “Jesus Maria”, which cause the lunarians to “fall all upon their knees, at which I not little rejoiced“(Godwin 1995: 96). John Wilkins’s *The Discovery of a World in the Moone. Or, A Discourse Tending to Prove that ’tis Probable There May be Another Habitable World in that Planet* (1638) likewise discuss whether extraterrestrials are “the seed of Adam” and there liable to the same misery [of original sin] with us, out of which, perhaps, they were delivered by the same means as we, the death of Christ (Wilkins 1973: 186-92). (ROBERTS, 2009, p. 7).

No entanto, no século XIX, a relação entre ciência e literatura tomou outros contornos na medida em que o pensamento moderno substituiu a religião pela ciência e, gradativamente, elementos religiosos ou fantasiosos foram dando lugar a um discurso puramente científicista, ou pelo menos com aparência de ciência, nas narrativas ficcionais. Jules Verne foi o primeiro a pensar em termos de viagens para o espaço sob um prisma científico na literatura.

The essence of Verne’s method was the carefully constrained extrapolation of contemporary technology, and he became famous for the application of hypothetical locomotive technologies to laborious exploration and leisurely tourism. Verne made the most convincing nineteenth-century attempt to import a measure of verisimilitude into an extraterrestrial voyage in *De la terre à la lune* (*From the Earth to the Moon*, 1865), but his conscience forbade him to land his moonshot – because he had no plausible way to return it to Earth – and his quarrelsome travellers ended up merely making a trip *Autour de la lune* (*Round the Moon*, 1870). (STABLEFORD, 2003, p. 20).

Na medida em que autores como Jules Verne e H.G. Wells, junto a nomes de menor porte como Camille Flammarion e Emilio Salgari, entre outros, traziam novas ideias para a literatura de cunho científico – o que na época era conhecido como *scientific romance* (romance científico) – o gênero ficção científica aos poucos se transformava, adquirindo as características básicas pela qual o conhecemos hoje. Wells, por exemplo, trouxe inovações ao propor novas formas de se viajar para lugares distantes no tempo e no espaço, substituindo as desgastadas convenções narrativas de cunho fantasioso do século XVII e XVIII por outras de verniz científico.

Wells's time machine became the first of a series of facilitating devices that opened up the farther reaches of time and space to a kind of rational enquiry that had previously been severely handicapped by its reliance on obsolete narrative frameworks. The crucial invention of *The Time Machine* was the establishment of a paradigm example of a whole new class of narrative devices. The antigravity technology of Cavorite, employed by Wells in *The First Men in the Moon* (1901), was the most obvious equivalent of the time machine and its most necessary supplement (STABLEFORD, 2003, p. 24).

Dito de outra forma: ao invés de se prender à realidade científica de sua época, como Verne fazia, Wells pensou na ciência de forma imaginativa, e não científica – o britânico imaginava tecnologias ou descobertas científicas inexistentes, como a substância fictícia cavorita ou uma máquina de tempo, e as usava como recurso narrativo. Outra contribuição, esta formal e não conceitual, foi trazer à literatura de especulação científica uma boa dose de aventura (elementos que Verne também trouxe ao gênero).

Wells's work was, therefore, an invitation to writers of action-adventure fiction enthusiastic to work on wider stages in a more spectacular manner than naturalistic fiction would ever permit, as well as to speculative fabulists. There was, inevitably, a certain parting of the ways between writers whose primary interest was in futuristic and other-worldly costume drama and writers who were seriously concerned to explore future possibilities associated with the advancement of science and technology, but the overlap between the two remained considerable, and the artful combination of the two kinds of ambition has always been able to exploit a powerful synergy (STABLEFORD, 2003, p. 25).

Outro autor que merece destaque é Edgar Rice Burroughs. Vejamos o seu papel no mundo das revistas *pulp*.

One of the many new sub-genres developed in this medium consisted of uninhibited extraterrestrial adventure stories, pioneered by Edgar Rice Burroughs's extraordinarily influential 'Under the Moons of Mars' (1912; reprinted as *A Princess of Mars*). This was an unashamed dream story which did not trouble to establish a plausible mechanism for its hero's abrupt transplantation to the planet Mars. Although the image of Mars presented in the story owed something to speculative descriptions offered by the astronomer Percival Lowell in such books as *Mars as the Abode of Life* (1908), Burroughs used the ideas he borrowed as a backdrop for a fantasy of extraordinary derring-do. Almost all of the colourful fantasies written in imitation of *A Princess of Mars* were essentially dream stories, although relatively few of them were as scornful of facilitating devices – even Burroughs, when he began to write a similar series set on Venus, condescended to employ a spaceship (STABLEFORD, 2003, p. 29).

Burroughs, com seu misto de fantasia e especulação científica, ao lado de Wells, ajudou a pavimentar o caminho para a ficção científica que dominaria o mercado das *pulp fiction* nos anos 1930.

Many of the writers, having read H. G. Wells, were enthusiastic to deploy pseudoscientific jargon in support of their facilitating devices, and some went so far as to use it to attain and define new imaginative spaces. J. U. Giesy employed a variant of Flammarionesque reincarnation to transport the hero of *Palos of the Dog Star Pack* (1918) across interstellar distances. Ray Cummings pioneered the microcosmic romance in the hybrid Wells/Burroughs pastiche ‘The Girl in the Golden Atom’ (1919). Ralph Milne Farley extended the idea of radio broadcasting to include matter transmission in *The Radio Man* (1924). Once their preliminary journeys were complete, however, pulp fantasies of this kind became straightforward costume dramas in which stereotyped heroes fought sneering villains and grotesque monsters in order to win the hands of lovely heroines (STABLEFORD, 2003, p. 29-30).

A ciência, portanto, estabeleceu uma relação com a literatura a partir da revolução científica do século XVII. O discurso científico foi absorvido pela literatura e adaptado às necessidades da narrativa literária. Esse processo lento e gradual deu origem ao que viria a ser conhecido pelo nome de ficção científica no século XX.

Entretanto, a ficção científica se solidificou como gênero apenas a partir de 1926, devido ao trabalho de Hugo Gernsback, editor e fundador da *Amazing Stories*, primeira revista dedicada exclusivamente ao gênero.

Gernsback’s *Amazing*, however, was the first not only to limit its fictional contents to stories of scientific extrapolation and outer-space adventure but also to attempt to define the genre which the editor initially called ‘scientifiction’, but began to refer to as ‘science fiction’ by 1929. An editorial in the first issue called for more examples of ‘the Jules Verne, H. G. Wells and Edgar Allan Poe type of story – a charming romance intermingled with scientific fact and prophetic vision’. By singling out and reprinting some of these writers, Gernsback made them sf writers after the fact, inventing a tradition to support his ambitions. He hoped that such stories would ‘supply knowledge that we might not otherwise obtain – and . . . supply it in a very palatable form’.<sup>1</sup> In other words, sf, as he envisioned it, was primarily a teaching tool, but one that did not make its teaching obvious (STABLEFORD, 2003, p. 33).

Havia, nas publicações das revistas *pulp*, incluindo a *Amazing Stories*, muitas histórias que, numa visão *a posteriori*, poderiam ser classificadas tanto como ficção científica – alguns contos de Edgar Allan Poe como “The Conversation of Eiros and Charmion” (1839) ou “Rappaccini’s Daughter” (1844), de Nathaniel Hawthorne – quanto percussores do gênero, como o já citado romance *Princess of Mars* (1912), de Edgar Rice Burroughs, por exemplo.

Entretanto, essa visão é falaciosa. Isaac Asimov discute a questão no seu ensaio “Os bons Tempos de Outrora” (1989), em que ataca uma lenda muito comum entre os entusiastas da ficção científica.

A lenda dizia mais ou menos o seguinte:

Antigamente, a ficção científica era uma forma respeitável de literatura, praticada por todos os grandes escritores: Edgar Allan Poe, Nathaniel Hawthorne, Edward Everett Hale, James Fitz O'Brien, Julio Verne, H.G. Wells e outros. Seu trabalho era parte das belas-letas e as pessoas vivam dizendo umas para as outras: "Você já leu o último maravilhoso romance de ficção científica?"

Foi então que apareceu um vilão chamado Hugo Gernsback e criou uma revista dedicada inteiramente a obras de ficção científica. Reuniu em torno de si um bando de escribas que produziam o que havia de pior, contos de carregação, malfeitos, sem nenhum interesse para qualquer pessoa esclarecida. Depois disso nenhum escritor decente teve coragem de escrever ficção científica e nenhum leitor decente teve mais coragem de ler ficção científica. [...]

Besteira! Procure ler alguma coisa da chamada "ficção científica" do século dezenove. Logo verá que a maior parte pode ser mais bem classificada como obras de terror ou fantasia. Sim, é possível encontrar bons trabalhos (embora não sejam melhores que os melhores trabalhos de ficção científica do século vinte, se descontarmos a psicose dos "bons tempos"), mas o importante é que havia muito pouca coisa naquele que merecesse realmente ser chamada de ficção científica. O que Hugo Gernsback estava tentando fazer era produzir ficção científica para as massas. Naturalmente, havia muito pouca gente escrevendo ficção científica em 1926, pela simples razão de que o mercado para o gênero ainda era quase inexistente (ASIMOV, 1990, p. 4).

Asimov completa sua argumentação afirmando que, se muitas histórias de ficção científica publicadas na *Amazing Stories* deixavam a desejar, isso se devia ao fato de que muitos autores eram escritores inexperientes. Vale acrescentar, ao argumento de Asimov, que, a exceção de Wells, Verne, e alguns outros escritores de segundo escalão, o gênero carecia de maiores referências literárias.

Essa mesma falta de referências, pode-se dizer também, foi o que levou Gernsback a publicar muitos autores do século XIX, ou mesmo alguns do começo do século XX, cujo trabalho muito grosseiramente pudesse ser rotulado de ficção científica, numa tentativa de estabelecer uma tradição literária<sup>20</sup>. Para entendermos melhor a crítica que muitos fazem a *Amazing Stories*, eis abaixo um bom resumo de uma típica história de ficção científica na revista de Gernsback.

The best way to sneak in scientific content was to offer readers the traditional pleasures of popular fiction. John Cawelti, in his study of popular story-telling formulas, groups those pleasures under the headings of adventure, mystery and romance. Adventure could come in the form of conflict between humans and aliens or struggle against the unforgiving environment of outer space. Romance was usually supplied in perfunctory form – a fainting heroine hidden away by villains through most of the action and restored to the hero's arms at the last possible moment. It was mystery, in early magazine sf, that took the most distinctive form. Many stories in the pulp magazines revolved around solving a problem

---

<sup>20</sup> Não há um consenso entre os estudiosos sobre o que seria exatamente ficção científica, ou quando o gênero começou, ou quais autores ou obras podem ser considerados ficção científica. Porém, não é do nosso interesse adentrar nessa questão, mas sim mostrar a sucessão de eventos históricos e literários que levou ao que nos anos 1920 e 1930 ficaria conhecido como ficção científica.

through scientific means: scientific information was doled out throughout the tale, usually by characters explaining to one another. This technique can be viewed as an aesthetic flaw; it certainly slows the action down and hardly demands realistic characterization (STABLEFORD, 2003, p. 33).

A razão que levou a ficção científica a adotar a convenção narrativa que pode ser descrita como um “faroeste no espaço” ou “aventura de capa e espada nas estrelas”, e que, posteriormente ficou conhecida pelo termo *space opera*<sup>21</sup>, foi, em parte, porque Hugo Gernsback tinha um grande interesse em divulgação de conhecimento científico. A *Amazing Stories* não apenas publicava contos e novelas, mas também artigos científicos e manuais técnicos (instruções de como construir um rádio e outros aparelhos eletrônicos eram publicados com frequência). Gernsback, portanto, via a literatura como um meio de levar o leitor a se interessar por ciência e, por essa razão, combinar a ciência a convenções literárias como o clichê da “donzela em perigo”, entre outros, funcionaria, na visão do editor, como atrativo.

Stephen King, em seu livro sobre a história do horror *Dança Macabra* (2003), nos apresenta uma boa síntese de qual era o espírito da narrativa de ficção científica inaugurada com a *Amazing Stories* no final dos anos 1920, e que atingiu seu auge nos anos 1950.

E que mundo se descortinava diante de nós! Ele havia sido todo esquematizado nas histórias de Robert A. Heinlein, Lester del Rey, Alfred Bester, Stanley Weinbaum e dezenas de outros. Estes sonhos apareciam nas últimas edições das revistas de ficção científica que já estavam escasseando e sumindo de circulação naquele outubro de 1957...mas a ficção científica propriamente dita nunca havia estado em melhor forma.. Os autores nos diziam que o espaço seria mais que conquistado; ele seria...DESBRAVADO. Agulhas de prata cortando o vácuo, seguidas de foguetes flamejantes pousando gigantescas naves em planetas alienígenas, seguidos por caravanas repletas de audaciosos homens e mulheres (americanos, necessário dizer) com o ESPÍRITO EMPREENDEDOR transpirando em cada um de seus poros. Marte se tornaria nosso quintal e a nova corrida do ouro (ou quem sabe corrida do ródio) poderia muito bem ser no cinturão de asteroides...e, para completar, as próprias estrelas também seriam nossas – um futuro glorioso se descortinava, com turistas tirando fotos das seis luas de Procyon IV com suas máquinas Kodak, e a linha de montagem dos carros a jato da Chevrolet sendo em Sirius II. Até a Terra se transformaria numa utopia que poderia ser vista na capa de qualquer exemplar dos idos de 1950 de *Fantasy and Science Fiction*, *Amazing Stories*, *Galaxy* ou *Astounding Stories*.

Um futuro repleto de ESPÍRITO EMPREENDEDOR; melhor que isso, um futuro repleto de ESPÍRITO EMPREENDEDOR AMERICANO. [...] Os recém-chegados viajantes do espaço parecem mais um bando de soldados chegando às praias de Saipan ou Tarawa. O que se vê ao fundo é um foguete em vez de um navio de desembarque, é verdade, mas o comandante de queixo quadrado parece ter acabado de sair de um filme de John Wayne:

<sup>21</sup> Estamos tratando aqui de um período específico da história da ficção científica, que é o interessa para este trabalho. O gênero ficção científica já passou por diversas transformações nas últimas décadas, tanto em termos ideológicos quanto de convenções narrativas. Essa ficção científica da década de 30, a *space opera*, hoje é vista não como uma definição do gênero em si, mas como um dos vários subgêneros de ficção científica que surgiram desde os anos 1930.

“Vamos lá, seus molengas, vocês vão ficar parados aí para sempre? Onde está seu ESPÍRITO EMPREENDEDOR? (KING, 2003, p. 23).

Embora um tanto sarcástico, King traduziu bem o espírito da ficção científica da primeira metade do século XX, que, levando em conta tudo o que foi dito até agora, pode ser interpretada, do ponto de vista ideológico, como o resultado da soma de ideais iluministas do século XVII com o ideal do empreendedorismo desbravador norte-americano do século XX.

A contribuição de Gernsback à ficção científica foi que, através da *Amazing Stories*, pela primeira vez, um tipo de literatura que era praticada desde o século XVII, mas que possuía características um tanto amorfas, adquiria finalmente um conjunto de características facilmente identificáveis, tanto do ponto de vista ideológico quanto de convenções narrativas, e também passou a ser produzida de forma contínua.

In the invention of the sf magazine, three separate publishing traditions came together. First, there was the literary mode to which Gernsback refers, a mode often called ‘scientific romance’. In his prospectus, the mode was exemplified by Poe, Verne and Wells but other examples could include Shelley, Hawthorne, Melville, Bulwer-Lytton, Twain and Kipling. Second was the collection of popular story-telling formulas that developed in dime novels and pulp magazines. Third was scientific journalism (STABLEFORD, 2003, p. 34).

O chamado romance científico era o nome dado a uma literatura produzida no século XIX, que, de alguma forma, lidavam com a ciência em suas narrativas, geralmente com um caráter científico de fundo didático, e, em muitos casos, especulando como seria o mundo do amanhã ou apresentando viagens fantásticas (EVANS, 2009). H.G. Wells e Jules Verne costumam ser identificados nesse rótulo, apesar de não haver um consenso se Wells e Verne pertencem ou não à ficção científica tal qual hoje ela é definida (ROBERTS, 2009). Discussões a parte, o fato a se estabelecer é que, na medida em que a ficção científica se tornava um nicho específico no mercado de revistas *pulp*, um grupo heterogêneo de autores passou a ser identificado com o gênero: H.G. Wells, Mary Shelley, Edgar Allan Poe, Nathaniel Hawthorne, Jules Verne e até nomes que não costumam ser associados ao gênero como Mark Twain (porque ele escreveu algumas histórias que podem ser classificadas grosseiramente como ficção científica).

O caso de Mary Shelley é exemplar. O historiador Radu Florescu comenta:

Em que tradição literária pode ser situado o romance *Frankenstein*? É um romance de horror, ou gótico? Um conto moral? Uma história no tema do Nobre Selvagem ou do Judeu Errante? Ou esse é o primeiro livro de ficção científica?

“É de horror”, diz um comentarista. “É ficção científica”, diz outro. “É uma alegoria filosófica.” “É uma bobagem.” Como era de se esperar, há um pouco de verdade em todas essas tentativas de classificar o romance de Mary Shelley, inclusive a última, mas ainda não há um caminho simples que possamos todos tomar juntos e que defina completamente essa sua extraordinária criação (FLORESCU, 1998, p. 151).

A reflexão de Florescu pode ser estendida aos demais autores, pois muitas obras dos supracitados Poe, Wells, Hawthorne, entre outros, podem também ser consideradas horror, romance científico, ou ser enquadradas em outras categorias literárias, ou ainda problematizadas em termos de alegorias de cunho filosófico ou político. O cerne do problema é que gêneros como fantasia e horror partilham de pontos em comum com a ficção científica, e mesmo com o romance científico e a literatura fantástica (no sentido proposto por Todorov) do século XIX. Bráulio Tavares esclarece a questão:

Nada disso é fc [ficção científica], mas tudo tem com ela uma relação muito próxima, como é fácil constatar. [...] Mudam os enredos, os ambientes, as convenções internas de cada gênero – mas as estruturas básicas são muito semelhantes, entrelaçando um feixe de temas e situações que podem ser transformados e recombinados infinitas vezes. Um tema comum a todos esses tipos de narrativa é do Outro Eu [...] São aquelas histórias em que um personagem enfrenta um sócio, ou a própria sombra, ou a própria imagem saída do espelho, ou um irmão gêmeo, ou alguém que tem o mesmo nome. [...] Esse tema ressurgiu na fc em várias situações básicas que exploram a mesma situação de semelhança e estranheza: o homem e o super-homem; o homem e o extraterrestre ameaçador; o homem e o extraterrestre indefeso (TAVARES, 1985, p.13-14).

Autores como Wells, Verne, Shelley, Poe, entre outros, eram o que mais se aproximavam do tipo de literatura que Gernsback idealizava. Portanto, a *Amazing Stories*, com sua política editorial que buscava histórias que combinassem o romance científico, fórmulas de apelo popular como “herói que salva a mocinha e vence o vilão”, e a problematização da ciência, teve como resultado produzir uma homogeneidade a uma literatura que utilizava a ciência como mote, mas que se encontrava amorfa ou misturada a outros gêneros literários. Portanto, o papel da *Amazing Stories* foi o de oferecer um espaço para uma prática literária específica que existia antes da revista, mas que ainda não tinha características bem definidas, e, dentro desse espaço, defini-las.

The kind of fiction published in the magazine revealed its popular science and formula fiction parentage more obviously than its literary sources. Characterization was perfunctory and plots were often thinly disguised westerns, mysteries or lost-world romances. Several writers helped to translate these older formulas into what is now generally called ‘space opera’ (STABLEFORD, 2003, p. 34).

A ficção científica dos anos 1930, portanto, era bem descompromissada. E apesar de partilhar em comum com muitos romances científicos o pressuposto de descrever mundos futuros, o tom de especulação científica séria deste último (ou em alguns casos também de alegoria social) adquiria, nas histórias publicadas na *Amazing Stories*, um caráter de aventura escapista, e em muitos casos sem preocupação nenhuma com o didatismo científico, e muito menos com questões filosóficas ou políticas. Sendo assim, Gernsback não conseguiu realizar na totalidade o seu sonho de educar o público nas ciências e fazê-los pensar sobre o futuro através do entretenimento.

The emphasis on – or sometimes the pretence of – scientific teaching in early magazines meant that other elements slipped through without much acknowledgement by either editor or fans. Results were mixed. On one hand, most of the fiction was stylistically weak, awkwardly constructed and marked by a naive ‘gee whiz’ attitude toward its gadgets and settings. On the other hand, a few writers such as Stanley Weinbaum and C. L. Moore (Catherine Moore) found freedom within the pages of the pulp magazines to explore truly ‘amazing’ situations and unconventional scenarios. Weinbaum became famous for creating some of the first sympathetic aliens in stories such as ‘A Martian Odyssey’ (1934), while Moore explored exotic scenes and complex emotions in stories such as ‘The Bright Illusion’ (1934). [...] Within the pulp sf magazines, so long as a story invoked images of futuristic machines or mist-shrouded towers, the writer was free to violate most conventions regarding character and plot (STABLEFORD, 2003, p. 35).

Todavia, ao mesmo tempo em que a *Amazing Stories* publicava histórias de ficção científica esquemáticas – no estilo “herói salva a mocinha e vence o vilão” transportado para um cenário futurista ou outro planeta – a revista também abria espaço para escritores mais audaciosos e dispostos a romper com as convenções. Lovecraft é a prova disso: “A Cor Vinda do Espaço”, um de seus contos mais famosos e originais, e que nada tem a ver com o perfil de histórias usualmente encontradas na *Amazing Stories*, foi publicado pela primeira vez na revista de Gernsback.

O propósito dessa breve genealogia da ficção científica é contextualizar Lovecraft em seu tempo. O importante é compreender o que era considerado ficção científica na época, tanto por Lovecraft quanto pelo senso-comum do período. Nos anos 1930, ficção científica e *space opera* eram quase sinônimos – o termo *space opera* surgiu em 1941 e terminou servindo como uma forma de diferenciar o tipo de ficção científica produzida nos anos 1920 e 1930 da produção posterior do gênero, que buscava se afastar das convenções já estabelecidas.

Colocando em outros termos: Lovecraft viveu o suficiente para presenciar a ascensão da ficção científica no final dos anos 1920 e dos anos 1930, mas morreu antes de presenciar a consolidação do gênero e as transformações literárias que ocorreriam nas décadas seguintes. Em

suma, o importante, a saber, é que quando Lovecraft fala em ficção científica em suas cartas e ensaios, ele, na verdade, está se referindo ao que hoje se conhece como *space opera*.

O autor vinha de uma tradição literária completamente diferente da incipiente ficção científica do final dos anos 1920 e início dos anos 1930. Suas influências literárias eram basicamente escritores da tradição de viés sobrenatural do século XIX e início do século XX como Edgar Allan Poe, Arthur Machen, Algernon Blackwood, Ambrose Bierce, M. R. James, entre outros, e, apesar de a ciência já estar presente em muitas histórias anteriores ao nascimento da *Amazing Stories* estas, por terem alguma seriedade, e não envolverem clichês aventurecos de heróis, donzelas em perigo e vilões, eram chamados de romances científicos, horror gótico ou ainda recebiam outros nomes (Lovecraft em seu ensaio historiográfico *O Horror Sobrenatural na Literatura* cita H.G. Wells como exemplo de *weird fiction*).

Entretanto, no final da década de 1920, o cenário literário das revistas *pulp* estava mudando com o advento da ficção científica.

The *Amazing Stories* formula found an immediate and eager audience. According to Mike Ashley, the most reliable historian of the magazines, *Amazing* reached a circulation of over 100,000 within just a few months. This success stimulated other publishers to create their own sf magazines. The magazine's first direct competitor was started up, oddly enough, by Hugo Gernsback, who had overextended himself financially and lost control of his own creation in a bankruptcy proceeding in 1929. *Amazing Stories* went on under the editorship of Arthur Lynch and then T. O'Connor Sloane, while Gernsback started up, in quick succession, *Science Wonder Stories*, *Air Wonder Stories* and *Science Wonder Quarterly*, all in 1929. These were later merged into *Wonder Stories*. Other magazines began to appear, their titles indicating their indebtedness to the *Amazing Stories* formula: *Astounding Stories* (1930), *Astonishing Stories* (1931), *Marvel Science Stories* (1938), *Startling Stories* (1939). Most were owned by companies such as Munsey or Clayton, which issued whole families of pulp magazines (STABLEFORD, 2003, p. 36).

Em suma, a ficção científica, aos poucos, ganhava um espaço cada vez maior – e vale observar que Lovecraft também publicou trabalhos (as novelas *Nas Montanhas da Loucura* e *A Sombra Vinda do Tempo*) em revistas concorrentes da *Amazing Stories*, no caso a *Astounding Stories*, também voltada à ficção científica.

Portanto, definido o cenário das revistas *pulp* no tempo de Lovecraft, vamos ver como o autor se enquadra no que tange os gêneros literários.

### 3.3. LOVECRAFT: HORROR OU FICÇÃO CIENTÍFICA?

Um aspecto irônico sobre H.P. Lovecraft é como o autor, apesar de ter declarado em suas cartas ojeriza à ficção científica de sua época, e ainda por cima ter escrito um ensaio, “Notas sobre Ficção Interplanetária” (1937), em que faz uma crítica severa às convenções do gênero na década de 1930, ser invariavelmente citado como um autor de ficção científica. A *Encyclopedia of Science Fiction* (2005), que reúne verbetes de autores de ficção científica de A-Z, além de listas de ganhadores de prêmios importantes do gênero como o Nebula e o Hugo, mais listas de obras de ficção científica essenciais, tem um verbete dedicado a Lovecraft. Eis alguns trechos do verbete sobre o autor.

Howard Philips Lovecraft is, of course, best known as a writer of horror stories, particularly those set in the context of the Cthulhu Mythos. [...] there is nothing overtly supernatural about these stories. The series can be read as science fiction rather than pure horror. Although Lovecraft rarely wrote any overt, more traditional science fiction, several of his stories clearly fall into that category. Some were, in fact, published in genre magazines. The most famous of these are “The Color Out of Space” (1927) and “At the Mountains of Madness” [...] Many of the other Mythos stories can be read as science fiction, although most were clearly meant to be weird or occult fiction (D’AMASSA, 2005, p. 238).

Sobre a situação atual dos Mitos Chtulhu, e sua utilização por outros autores, temos o seguinte comentário:

Many modern writers who have continued to use the Mythos as background have moved more overtly toward science fiction. Robert Bloch’s *Strange Eons* (1979) takes us to a future in which the aliens have succeeded in their quest to return to our universe. Brian Lumley’s *The Burrowers Beneath* (1974) and *The Transition of Titus Crow* (1975) read more like alien invasion stories than Lovecraftian horrors. In Adam Niswander’s *The Sand Dwellers* (1998), aliens use mind control to influence the action of humans, specifically those with the ability to launch a nuclear strike and precipitate a global war (D’AMASSA, 2005, p. 238).

O verbete coloca Lovecraft numa posição curiosa, ao mesmo tempo em que afirma que suas histórias podem ser lidas como ficção científica, também afirma que esta não era a intenção do autor, e paralelamente, aponta para o fato que alguns dos autores dos Mitos Chtulhu tendem a enveredar para o lado da ficção científica, ignorando o aspecto do horror. Em verbetes de outros autores de ficção científica, a enciclopédia cita também a influência de Lovecraft no gênero, como, por exemplo, ao mencionar que o conto “A Cor Vinda do Espaço” foi uma inspiração para o conto “The Saliva Tree” (1964), de Brian W. Aldiss.

A relação de Lovecraft com a ficção científica vai além. Sam Moskowitz, um dos organizadores da primeira convenção mundial de ficção científica, realizada em 1939, e um conceituado historiador e crítico literário do gênero, afirma que “muitas das melhores histórias de H.P. Lovecraft são na verdade ficção científica com motivos de horror” (MOSKOWITZ, 1969, p. 33). O escritor Neil Gaiman, em depoimento a *Lovecraft: Fear of the Unknown* (2008), documentário de Frank H. Woodward sobre a obra e a vida de H.P. Lovecraft, comenta que o autor, ao combinar ficção científica com horror, criou seu próprio gênero literário (o chamado horror lovecraftiano). Robert Silverberg é outro consagrado escritor de ficção científica que considera Lovecraft como pertencente ao gênero – ao mesmo tempo em que faz coro com aqueles que afirmam que o autor escreve ficção científica, apesar de acrescentar elementos de horror.

A grande diferença é que para Robert [Heinlein], Isaac [Asimov] e Arthur [C. Clarke], a ciência é excitante e maravilhosa, enquanto que para Lovecraft, a ciência é fonte para o terror. Porém, uma história que é dirigida pelo temor à ciência ao invés da admiração não é menos FC. E era o que a ficção de Lovecraft também fazia. "Elder Gods of the Cthulhu" não são nada mais do que alienígenas de outra dimensão que vêm invadir a Terra e este é um tema clássico de FC. Outras histórias de Lovecraft como "The Rats in the Walls" e "The Colour out of Space" podem, também, ser consideradas FC. Ele não estava particularmente interessado nos impactos da tecnologia na vida dos seres humanos, em escrever sátiras sócio-políticas do tipo de George Orwell ou em inventar engenhocas. Para ele, a ciência era fonte de visões aterrorizantes. Que terríveis segredos jaziam enterrados no distante passado? Que terríveis transformações o futuro nos traria? Desta forma, ele via os segredos como abominações, assim como as transformações, o que garantia que fazia parte do gênero de horror e o afastava do espectro da FC, como a de Arthur, Isaac e Robert<sup>22</sup> (SILVERBERG, 2014).

Esse efeito de excitação e maravilhamento ao qual Silverberg se refere é chamado pelos fãs e teóricos da ficção científica de *sense of wonder*. Roberto de Sousa Causo comenta:

“Milagre”, “maravilhoso”, “sublime” e “sentido do maravilhoso” (*sense of wonder*) podem ser interpretados como a evolução de um princípio que pressupõe a presença de um fato extraordinário interpenetrando a consciência do real e do cotidiano, causando, em alguma medida, o choque entre o que a consciência admite como parte de sua experiência imediata, e esse algo novo que vem desafiar a experiência (CAUSO, 2003, p. 78).

Causo observa também que “*sense of wonder* é uma interessante frase crítica, pois ela define a FC [ficção científica] não por seu conteúdo, mas por seus efeitos” (CAUSO, 2003, p. 78). Esse efeito seria justamente o maravilhamento causado pela ciência mencionado por Silverberg, mas não pela ciência propriamente dita, e sim pelos seus possíveis desdobramentos e quebras de paradigmas.

<sup>22</sup> < <http://capacitorfantastico.blogspot.com.br/2009/01/ficcao-cientifica-em-lovecraft-robert.html>>

Aline de Castro Lemos dá um bom resumo das principais características da ficção científica.

O que diferenciaria a FC [ficção científica] de outros tipos de literatura fantástica seria, em primeiro lugar, a construção de argumentos considerados racionais ou realistas, com uma narrativa ancorada em princípios lógicos. A maioria das definições, como esta, baseia-se em um tipo de dualidade. Enquanto literatura fantástica, trata do diferente e incomum, mas esta descontinuidade com relação à experiência cotidiana do leitor deve ser tornada plausível no texto através de uma racionalização reconhecida como material, e não sobrenatural ou arbitrária. [...] Dessa forma, pode-se pensar que a literatura de ficção científica está menos voltada para as previsões e invenções do que está a serviço de seu presente, tornando-se uma porta de entrada para uma investigação a respeito das concepções, valores e expectativas da sociedade em que foi produzida. O que importa neste experimento com ideias (*thought-experiment*), para utilizar a expressão da escritora Ursula Le Guin, não é o apego ao que é considerado “verdade científica”, mas ter plausibilidade científica, ou seja, ancorar-se em princípios lógicos e racionais, através do manejo de uma linguagem científica. A FC não se propõe, necessariamente, a reproduzir ou inserir-se em determinado discurso científico. [...] Entretanto, enquanto não é ciência, constrói um discurso de possibilidade científica e nisso se fundamenta seu diálogo com a ciência de sua contemporaneidade. Nesse sentido, a consolidação da ciência como horizonte de plausibilidade e legitimadora de uma visão de mundo, tendo seu auge no século XIX e na primeira metade do século XX, consiste em um elemento fundamental na constituição desta literatura. Mais do que isso, a FC está relacionada à concepção da ciência como responsável ou – embora nem sempre – legitimadora da mudança (LEMOS, 2012, p. 2-3).

Em outras palavras, na ficção científica, paradigmas que desafiem as convenções estabelecidas – que podem ir desde naves espaciais com uma tecnologia impossível para os padrões tecnológicos atuais, a alienígenas com uma forma de procriação totalmente inusitada do ponto de vista biológico, passando por civilizações futuristas com uma organização social diferente de todas conhecidas pela história da humanidade – caracterizam o *sense of wonder*. Entretanto, por mais maravilhamento, perplexidade ou empolgação que uma determinada quebra de paradigma científico ou cultural provoque no protagonista (e por consequência no leitor), dificilmente este entra em pânico, fica horrorizado, ou à beira da insanidade em uma história de ficção científica.

Entender o efeito de *sense of wonder* da ficção científica, e o quanto Lovecraft se distancia deste, é fundamental para compreendermos como ficção científica e horror se encontram na obra do autor.

Stephen King comenta sobre os gêneros ficção científica e horror, e como eles se sobrepõem e se confundem:

Esta questão da definição é uma cilada, e não conheço nenhum assunto acadêmico mais enfadonho. [...] Eu, por minha vez, vou-me contentar em expor o óbvio ululante: ambas são obras da imaginação e ambas tentam criar mundos que não existem, não podem existir, ou ainda não existem. Há diferenças, é claro, mas você pode demarcar suas próprias fronteiras, se quiser – e se prestar atenção, acabará descobrindo que elas são bastante flexíveis. *Alien*,

*o 8º Passageiro*, por exemplo, é um filme de horror, mesmo sendo muito mais cientificamente fundamentado do que *Guerra nas estrelas*. *Guerra nas estrelas* é um filme de ficção científica, ainda de reconhecer o fato de que é uma ficção da escola de E.E. “Doc” Smith e Murray Leinster: um faroeste espacial repleto do ESPÍRITO EMPREENDEDOR. Em algum lugar entre esses dois, numa zona neutra que tem sido bem pouco explorada pelo cinema, existem obras que parecem combinar fantasia e ficção científica harmoniosamente – *Contatos imediatos do terceiro grau*, por exemplo (KING, 2003, p. 26).

King nos oferece o caminho para estabelecermos a diferença entre estes três gêneros. No caso, o que o autor propõe não é tanto uma forma de diferenciar os três, mas sim de diferenciar o horror dos demais. Em outras palavras, King demonstra o que caracteriza uma história como horror – não importa se a matéria-prima usada tem fundamentação científica ou sobrenatural, ou ainda, que o enredo não possua nenhum destes dois elementos. Essa diferenciação proposta por King é fundamental para desfazer a confusão que existe em torno de Lovecraft ser ou não um autor de ficção científica, e enquadrá-lo, num sentido amplo do termo, no campo dos autores de horror.

King inicia seu argumento narrando uma popular história de acampamento. Uma narrativa oral da cultura americana, e que costuma ser contada à noite para jovens em volta da fogueira, chamada de “A História do Gancho”. Trata-se do relato de um casal que sai a noite num encontro e param em um local isolado à beira da estrada chamada “beco dos amantes”, onde casais costumam ir para namorar. Eles estão no carro, e o rádio anuncia que um maníaco homicida conhecido como “O Gancho” fugiu do manicômio. A razão do nome é porque o maníaco tem um gancho no lugar da mão direita, que usa para esfalear suas vítimas. O rádio também informa que “O Gancho” ataca casais no “beco dos amantes”. A garota, assustada com a notícia, pede ao namorado para ir para casa. Entretanto, o rapaz ignora o pedido da moça, argumentado que “O Gancho” deve estar fugindo da polícia e a milhas de distância.

Então eles continuam por ali namorando mais um pouco, quando ela ouve um barulho – galho partindo ou coisa do gênero – como se tivesse alguém entre as árvores, querendo meter medo neles. Aí ela fica completamente alterada, histérica, maluca e tudo o mais, como só as garotas sabem fazer. Implora ao rapaz que a leve para casa, e ele continua dizendo que não está ouvindo nada. Então ela olha pelo espelho retrovisor e pensa estar vendo alguém agachado atrás do carro, espreitando e sorrindo. Ela diz que se ele não a levar de volta para casa, nunca mais sai com ele e toda essa conversa mole. Então, ele liga o motor e sai cantando os pneus, porque já está de saco cheio dela. [...]

Bem, daí eles chegam em casa e o rapaz dá a volta no carro para abrir a porta para ela, quando para em frente à porta, ficando branco como papel. Seus olhos estão tão esbugalhados, que parecem que vão saltar das órbitas. Ela pergunta “Louie, o que houve?”, e ele cai desmaiado bem ali na calçada. Ela sai para ver o que aconteceu e, quando bate a porta do carro, ouve um som estranho de metal tilintando e vira para ver o que é. E ali, pendurando na maçaneta, está o gancho, afiado como uma lâmina (KING, 2003, p. 29).

O objetivo de King ao expor essa pequena anedota é demonstrar que o que define uma narrativa como horror é o tipo de sensação que o autor deseja provocar no seu leitor (ou nesse caso, ouvinte). O efeito desejado na narrativa de horror, portanto, é o horror em si. Aquela descoberta que provoca uma sensação desagradável no protagonista, e que, de certa forma, é compartilhada pelo leitor.

A história do Gancho é um simples e cruel clássico do horror. Ele não oferece nenhuma caracterização, nenhum tema, nenhum artifício em particular; não aspira à beleza simbólica ou tenta sintetizar sua época, o pensamento ou o espírito humano. [...] a história do Gancho existe para um único motivo: fazer as crianças se borrarem de medo do escuro, depois que o sol se põe.

Alguém poderia desvirtuar a história do Gancho transformando-o num ser alienígena, [...] você poderia transformá-lo numa criatura de uma terra alternativa, *à la* Clifford D. Simak. Mas nenhuma dessas convenções faria da história do Gancho uma ficção científica. Ela é pura e simplesmente uma história arrepiante (KING, 2003, p. 29).

Em outras palavras, criar um pano de fundo narrativo que explique melhor a origem do “O Gancho” não altera o efeito proposto pela narrativa. Todo o enredo se desenvolve construindo uma sensação de perigo iminente, que é inferido já no começo, e essa sensação de que algo terrível está para acontecer é intensificada ao longo da narrativa de forma crescente (através de artifícios como o anúncio do rádio, o comportamento histérico da namorada, os barulhos estranhos do lado de fora do carro, etc.) até atingir o seu clímax com a descoberta do gancho na maçaneta do veículo. A menos que o autor que se proponha a criar sua própria versão de “A História do Gancho” mude a estrutura narrativa básica (alterando o final, por exemplo), ele pode inserir quantos elementos novos quiser, que a essência da história não se altera.

Portanto, dar ao “O Gancho” uma explicação científica para seus atos pode intensificar o efeito de horror no leitor ao invés de diluí-lo. Se as ações do “O Gancho” fossem explicadas cientificamente, seja por uma ciência imaginária ou real, talvez teríamos um monstro ainda mais apavorante. Por exemplo, se uma nova versão do “O Gancho” explicasse que ele é um maníaco homicida executado na cadeira elétrica, e que foi ressuscitado por meio da fórmula de Victor Frankenstein, os protagonistas (e o leitor) não ficam fascinados ou empolgados com esse avanço da ciência moderna, mas horrorizados com a ideia de que a ciência pode trazer mortos de volta à vida – e esse efeito é intensificado com a constatação de que a ciência pode trazer pessoas que foram perigosas em vida do mundo dos mortos. Temos, nesse exemplo, uma ciência que rompe paradigmas, tal qual ocorre na ficção científica, mas, ao invés do *sense of wonder*, o que a narrativa nos proporciona é horror. Não temos um herói intergaláctico que trata a questão como apenas mais

uma ameaça corriqueira, como um *cowboy* que enfrenta índios, ou um sábio cientista fascinado com uma ciência que traz mortos de volta a vida, mas pessoas comuns assustadas que sofrem as consequências nefastas de tal descoberta.

Idem para uma explicação científica de cunho realista. Explicar as ações de “O Gancho” utilizando a psicanálise, por exemplo, não traz conforto, mas gera mais incômodo. Um exemplo dessa abordagem é o romance *Psicose* (1959), de Robert Bloch, que gerou o filme homônimo de Alfred Hitchcock. As explicações freudianas dos atos do psicopata Norman Bates não o tornam menos perigoso, e nem fazem o leitor e os protagonistas o temerem menos. Portanto, dar uma explicação racional aos atos do “monstro” de uma história de horror pode funcionar como uma forma de intensificar o efeito de horror, pois revelam dados que geram mais desconforto<sup>23</sup>.

Lovecraft, ao utilizar o discurso científico como artifício literário, não está escrevendo ficção científica, pois o que o autor almeja, em última instância, não é tanto discutir ciência, elaborar especulações científicas, ou, em suma, provocar um *sense of wonder* no leitor. O objetivo é horrorizá-lo. Um exemplo prático nos ajudará a compreender melhor a questão.

O conto “A Cidade sem Nome” (1919), de Lovecraft, narra a história de um homem no deserto do Saara à procura de uma lendária e enigmática cidade que supostamente existiria nos confins do deserto. Poucos detalhes são apresentados ao leitor sobre quem construiu a cidade, quem foram seus habitantes ou qual seria o nome da cidade – de fato, nada nos é dito sobre o próprio protagonista. A única informação que se tem é que a cidade é temida pelos povos do deserto, que embora não saibam sua localização, evitam até mesmo falar a respeito dela. Narrado em primeira pessoa e em *ultima res*, o conto inicia com o protagonista retornando da cidade contando a experiência que o aterrorizou. Aos poucos o leitor é informado de como os eventos sucederam. O narrador, ignorando os avisos dos povos do deserto, parte em busca da cidade e encontra suas ruínas. Ao chegar ao local, ele descobre uma passagem que leva aos subterrâneos. Munido de uma tocha, ele encontra catacumbas, e nelas tumbas com cadáveres mumificados de criaturas humanoides semelhantes a lagartos. O narrador, então, se aventura mais a fundo nas catacumbas e encontra mais destas criaturas reptilianas, porém vivas e vestindo armaduras. Assustado ele foge.

No parágrafo abaixo, em que o personagem narrador relata o momento em que chega à cidade que procura, temos um exemplo do clima de horror que sutilmente se constrói.

---

<sup>23</sup> É necessário ter em mente que estamos nos referindo aos casos em que esses artifícios são bem executados. Caso contrário, a história de horror torna-se banal, ou ainda, vira humor involuntário.

A noite chegara, e o que eu havia descoberto tornou a minha curiosidade mais forte que o meu medo, por isso eu não fugi das sombras da lua que haviam me amedrontado quando eu contemplei a cidade sem nome pela primeira vez. Sob o crepúsculo eu removi a areia de outra abertura e com uma nova tocha me arrastei para dentro, encontrando mais rochas e símbolos obscuros, apesar de não encontrar nada mais concreto do que havia no outro templo. Esse templo era tão baixo quanto o outro, mas menos largo, terminando em uma passagem estreita coberta por santuários obscuros e ocultos. Eu me indagava quanto a esses santuários quando o barulho do vento e do meu camelo irrompeu a quietude e me fez ir para o lado de fora para ver o que havia assustado o animal (LOVECRAFT, 2013, p. 115).

Abaixo o clímax do conto, quando o narrador, nos subterrâneos da cidade, encontra estranhas criaturas:

Aquelas vozes, embora ainda caóticas, pareciam agredir meu cérebro e adquirir forma; e no fundo do abismo de inumeráveis tempos antigos morto a eras, e léguas abaixo do mundo iluminado do homem, ouvi em uma língua estranha a desagradável maldição rosnante de demônios. Ao me virar, vi contra o éter iluminado do abismo o que não poderia ser visto na escuridão do corredor – uma horda atormentadora de demônios furiosos, distorcidas pelo ódio, usando armaduras grotescas, e meio transparentes; uma raça de demônios inconfundível – os répteis rastejantes da cidade sem nome animal (LOVECRAFT, 2013, p. 124).

É interessante observar o paralelo entre o conto de Lovecraft e a narrativa oral relatada por King. Ambas são histórias com enredos relativamente simples, e cujo único propósito é construir um clima crescente de horror iminente, que se desenvolve desde os primeiros parágrafos e atinge o ápice no final. Em suma, o efeito a ser provocado no leitor é o objetivo de ambas as narrativas e a história em si funciona mais como um artifício para se alcançar o efeito desejado (horror). Assim como dito no caso de “Gancho”, se Lovecraft adicionasse explicações acerca da origem da cidade, quem a construiu, por que, ou quem são as criaturas que o narrador encontra nos subterrâneos, esses dados não alterariam ou diluiriam o efeito final. Para melhor compreendermos essa questão, vale uma análise comparativa dos contos “A Cidade sem Nome” e “O Medo à Espreita” (1923).

Em “O Medo à Espreita”, o narrador se vê envolvido com os mistérios da mansão da família Martense, localizada na zona rural de Nova Iorque, e uma série de lendas, estranhos eventos e assassinatos que ocorrem na região. À medida que o protagonista avança em sua investigação, ele, assim como o narrador de “A Cidade sem Nome”, se depara com criaturas monstruosas, e descobre uma série de galerias subterrâneas pelas quais os seres se movimentam e os levam a mansão dos Martense. O narrador, no final, descobre que a família Martense tem praticado endogamia<sup>24</sup> há séculos, e que tal prática levou ao nascimento de indivíduos deformados, que são os monstros com

<sup>24</sup> Endogamia é um sistema em que os acasalamentos se dão entre indivíduos aparentados, relacionados pela ascendência, ou seja, é a união de indivíduos mais aparentados do que a média da população.

quem o narrador se encontrou anteriormente, e a origem das lendas referentes à mansão e as florestas à volta.

O ápice da narrativa é quando o narrador, no porão da mansão, presencia milhares de descendentes dos Martense saindo dos subterrâneos por via de um buraco no chão.

Se Deus tiver piedade, algum dia apagará de minha consciência a visão que eu tive e irá deixar-me viver em paz os anos que me restam. Não consigo dormir à noite e preciso tomar soníferos quando treveja. A coisa aconteceu abruptamente, sem aviso: a correria infernal como de ratos de abismos remotos e impensáveis, o arquejar demoníaco e os grunhidos abafados e, então, daquela abertura debaixo da chaminé, a monumental irrupção de vida morfética – uma abjeta maré de corrupção orgânica mais devastadoramente medonha que a mais negra das conjurações de loucura e morbidez mortais. Espumando, fervendo, borbulhando como a gosma de uma serpente, ela arrastou-se para fora daquela abertura escancarada, espalhando-se como um contágio purulento e escorrendo para fora do porão por cada ponto de saída – escorrendo para fora para se espalhar pela mata amaldiçoada pelo meio da noite, disseminando o medo, a loucura e a morte (LOVECRAFT, 2001, p. 31-32).

Como se pode observar, o narrador é tomado por medo e repulsa ao ver as criaturas, numa cena que é análoga à de “A Cidade sem Nome”. A despeito de em “O Medo à Espreita” a origem das monstruosidades terem uma explicação científica razoavelmente plausível, visto que a endogamia realmente pode produzir aberrações da natureza, o fato é que, no contexto do conto, esse conhecimento não torna a aceitação da existência de tais criaturas mais fácil, ou torna o encontro do protagonista com estes seres um momento menos aterrorizante. De forma análoga, se em “A Cidade sem Nome” Lovecraft adicionasse um parágrafo em que o narrador descobrisse que as criaturas que encontrou no deserto são alienígenas ou o resultado de milênios de endogamia não alteraria o seu efeito de horror.

Noel Carroll, ao tentar definir o que é o horror, segue uma linha de pensamento similar à de Stephen King, a saber, que o efeito no leitor é o que determina o gênero<sup>25</sup>. O autor observa que tanto histórias de ficção científica quanto mitos e fábulas possuem monstros, mas isso por si só não as qualifica como horror.

O que parece servir de demarcação entre a história de horror e meras histórias com monstros, tais como os mitos, é a atitude dos personagens da história em relação aos monstros com que se deparam. Nas obras de horror, os humanos encaram os monstros que

---

<sup>25</sup> Embora definir gêneros pelo efeito que provocam no leitor não seja a única forma de abordar a questão, e existam teorias que definem gêneros em outros termos, esta é a abordagem que Lovecraft utiliza em suas teorizações. Ao trazer para a discussão outros teóricos que também adotaram essa abordagem, temos a oportunidade de analisar melhor essa linha de pensamento.

encontram como anormais, como perturbações da ordem natural. Nos contos de fadas, por outro lado, os monstros fazem parte do mobiliário cotidiano do universo. [...] boréadas, grifos, quimeras, basiliscos, dragões, sátiros e que tais são as criaturas aborrecidas e temíveis no mundo dos mitos, mas não são anti-naturais: podem ser aceitas pela metafísica da cosmologia que as produziu. Os monstros de horror, porém, quebram as normas de propriedade ontológica presumidas pelos personagens humanos positivos da história [personagem com quem o leitor se identifica]. Ou seja, nos exemplos do horror, ficaria claro que o monstro é um personagem extraordinário num mundo ordinário ao passo que, nos contos de fadas e assemelhados, o monstro é uma criatura ordinária num extraordinário (CARROLL, 1990, p. 31-32).

As reflexões de Carroll acerca dos contos de fadas se aplicam também à ficção científica. O autor menciona o personagem Chewbacca do filme *Guerra nas Estrelas* (1977) como um exemplo. Apesar do aspecto monstruoso, que se assemelha ao de um lobisomem, ninguém no universo de *Guerra nas Estrelas* se assusta. Pelo contrário, o encaram como naturalidade, pois, neste universo, são criaturas ordinárias, tal qual o lobo mau de *Chapeuzinho Vermelho* que, por mais ameaçador que seja, também faz parte do cotidiano do mundo dos contos de fada. O lobo mau, a despeito da ameaça, é tão ameaçador no mundo dos contos de fadas quanto um assaltante seria no mundo real ou um gangster num romance policial. Em outras palavras, *Chapeuzinho Vermelho* o reconhece como perigoso, mas não se espanta com a sua existência ou com o fato de um lobo falar com ela. Chewbacca, por sua vez, é encarado pelos personagens humanos apenas como mais um dos “mocinhos”. Carroll complementa seu raciocínio afirmando que “um indicador do que diferencia as obras de horror propriamente ditas das histórias de monstros em geral são as respostas afetivas dos personagens humanos positivos das histórias aos monstros que o assediam” (CARROLL, 1999, p. 32) e que “o horror se revela um desses gêneros em que as respostas emocionais do público, idealmente, ocorrem paralelas às emoções dos personagens” (CARROLL, 1999, p. 32).

E conclui:

As reações emocionais dos personagens fornecem, pois, uma série de instruções, ou melhor, de exemplos sobre a maneira como o público deve responder aos monstros da ficção – ou seja, sobre a maneira como devemos reagir a suas propriedades monstruosas. [...] Nossas respostas devem convergir (mas não duplicar exatamente) com as dos personagens; como os personagens, julgamos o monstro como um tipo de ser horripilante (embora, ao contrário dos personagens, não acreditemos na existência dele). [...] Ou seja, se trabalharmos com o pressuposto de que nossas respostas emocionais, como membros do público, devem correr em paralelo com as dos personagens em aspectos consideráveis, podemos começar a retratar o horror artístico registrando as características emocionais típicas que os autores e os diretores atribuem aos personagens molestados por monstros (CARROLL, 1990, p. 34).

Tendo as reflexões de Carroll em mente, podemos deduzir que, para transformar “O Gancho” em uma ficção científica, ou uma aventura policial, um caminho seria transformar o casal de adolescentes num casal de policiais disfarçados ou heróis interplanetários de outro planeta que

vieram à caça do alienígena. Em suma, estes personagens seriam pessoas que, ao se deparar com o assassino, não ficariam assustadas, mas o enfrentariam com frieza e astúcia. Idem para “A Cidade sem Nome” e “O Medo à Espreita”, se o protagonista fosse um personagem nos moldes heroicos e corajosos de um Indiana Jones, sua reação perante os monstros seria outra, e provavelmente a história teria um desfecho diferente, mais condizente com o caráter intrépido do personagem. E essa mudança na reação do personagem provocaria uma mudança de tom da história.

Se em “O Gancho” o personagem do namorado fosse um indivíduo cômico e trapalhão, ao estilo de um Jim Carrey, ao invés de um herói corajoso que não se intimida com o assassino, a história poderia ser transformada numa comédia, com o protagonista utilizando o assassino como “escada” para suas tiradas de humor. O próprio “O Gancho” também poderia ser transformado num assassino inepto e incompetente com o intuito de provocar risos, o que comprova o ponto de que o efeito desejado pelo autor, e a forma como ele organiza as situações para obtê-lo, é o que determina o gênero horror.<sup>26</sup>

Em suma, compreendemos que a aplicação do conhecimento científico não torna uma história de horror numa ficção científica, pois, assim como a ficção científica é definida pelo *sense of wonder*, a saber, pela capacidade de maravilhamento que especulações científicas provocam no leitor e personagens, o horror, por sua vez, é definido pelo efeito de medo, e as explicações científicas, nessa perspectiva, tornam-se uma ferramenta nas mãos do autor para produzir o efeito de horror que espera-se de uma história deste gênero.

---

<sup>26</sup> Uma evidência que corrobora essa linha de raciocínio são as paródias de filmes de horror. Nos anos 1940 monstros clássicos do cinema de horror como Frankenstein, Drácula e o Lobisomem foram utilizados no filme *Abbott and Costello Meet Frankenstein*, estrelado pela dupla de comediantes Abbott e Costello em 1948. Os atores que interpretaram os monstros nas suas versões sérias, como Bela Lugosi (que interpretou Drácula no filme homônimo de 1931) e Lon Chaney Jr. (o lobisomem do filme *The Wolf Man* de 1941) reprisaram seus papéis nesta comédia. Em tempos recentes, o personagem assassino do filme *Pânico* (*Scream*, EUA, 1998) e suas continuações, conhecido pelo apelido popular *Ghostface* (por causa da máscara de fantasma que usa) é alvo de chacota no filme *Todo Mundo em Pânico* (*Scary Movie*, EUA, 2000). Em suma, assim como “O Gancho” de King, temos nos exemplos personagens ícones do cinema de horror que, uma vez removidos do seu contexto original, tornam-se personagens cômicos.

### 3.4. O MEDO NA NARRATIVA DE HORROR

É necessária uma pequena digressão complementar para podermos definir o que significa exatamente provocar medo no leitor. Este tema é um tópico de discussão de Noel Carroll em seu livro *A Filosofia do Horror* (1990), obra em que o autor investiga as razões que levam as pessoas a se interessar por histórias fictícias de horror. Carroll basicamente faz a seguinte pergunta: por que as pessoas, ao procurarem filmes e literatura de horror, querem sentir medo, repulsa, e outras emoções negativas as quais usualmente procuram evitar na vida real?

A conclusão de Carroll é que histórias de horror não assustam pessoas, pelo menos não literalmente. É evidente que algumas pessoas são mais sensíveis que outras, e, portanto, uma história de horror poderá causar um medo genuíno nelas. Entretanto, por maior que seja o medo que, por exemplo, um filme de horror cause em uma pessoa muito sensível, dificilmente ela sairá correndo do cinema ao ver o monstro na tela, pois, por mais amedrontador que este seja, essa pessoa tem consciência de que o monstro não é real e que ela está perfeitamente segura. Por outro lado, pessoas de sangue frio ou céticas também são ávidas consumidoras de histórias de horror. O próprio Lovecraft é um exemplo. Ele era um ateu convicto e a ideia de que fantasmas ou seres análogos possam existir era considerado um absurdo para o autor. Contudo, Lovecraft admirava autores como Algernon Blackwood e M.R. James, que escreveram contos sobre fantasmas e outras entidades de cunho sobrenatural. À primeira vista, pode parecer um paradoxo tal constatação a respeito de Lovecraft. Entretanto, essa constatação é um bom ponto de partida para observarmos que, apesar de o medo ser um componente importante de uma história de horror, há outros fatores atuando, e que estes fatores atraem as pessoas independente de suas crenças (ou ausência de crenças). Carroll chega à seguinte conclusão quanto à questão do por quê as pessoas buscam histórias de horror:

As histórias de horror, num número significativo de casos, são dramas da prova da existência do monstro e da revelação (na maioria dos casos gradual) da origem, da identidade, dos objetivos e dos poderes do monstro. Da mesma forma, os monstros são obviamente veículos perfeitos para provocar esse tipo de curiosidade e para sustentar o drama de prova, pois os monstros são (fisicamente, embora de um modo geral não logicamente) seres impossíveis. Despertam interesse e atenção por serem supostamente inexplicáveis ou muito incomuns em relação a nossas categorias culturais em vigor, provocando com isso um desejo de aprender e saber coisas a seu respeito. E uma vez que estão fora (justificadamente) das definições predominantes sobre o que existe, sugerem compreensivelmente uma necessidade de prova (ou uma ficção de prova) diante do ceticismo. Os monstros são, portanto, temas naturais de curiosidade e garantem simplesmente as energias racionais que o enredo lhes prodiga (CARROLL, 1990, p. 260).

A história do Gancho serve como exemplo da assertiva de Carroll. O fascínio que a história exerce não está tanto no efeito do medo em si, mas na curiosidade que a narrativa desperta. Temos o namorado cético quanto à presença do maníaco nas redondezas, a namorada que ouve ruídos, e no final da história a prova definitiva de que o monstro é real (a revelação final do gancho preso na porta do carro).

Carroll, no entanto, não nega a importância do fator medo, repulsa, horror, etc., como ingrediente fundamental de uma história de horror. O autor comenta:

Nessa interpretação das narrativas de horror, explorar os atrativos cognitivos do drama de revelação, sentir a emoção do horror artístico não é absolutamente nosso objetivo primordial ao consumir ficções de horror, ainda que seja uma característica determinante para a identificação da pertença ao gênero. Pelo contrário, o horror artístico é o preço que queremos pagar pela revelação daquilo que é impossível e desconhecido, daquilo que viola nosso esquema conceitual. O ser impossível realmente enoja, mas nojo faz parte de um discurso narrativo global que não é apenas prazeroso, mas cujo prazer potencial depende da confirmação da existência do monstro como um ser que viola, desafia ou problematiza as classificações culturais vigentes. Assim, somos atraídos pelas ficções de horror desse tipo, e muitos de nós as buscam, apesar do fato de elas provocarem nojo, porque esse nojo é requerido pelo prazer envolvido em cativar a nossa curiosidade do desconhecido e atraí-la para os processos de revelação, raciocínio, etc (CARROLL, 1990, p. 264).

Segundo Carroll, a atração pelo horror está na dinâmica entre a forma como a narrativa é organizada e o modo como a história desafia as convenções vigentes do que o ser humano compreende como realidade ou possível de existência. Sabemos que monstros não existem, mas caso existissem a reação de um ser humano diante de tal criatura seria, via de regra, de medo, pânico, repulsa, etc. Fernando Costa e Christopher Pallú, pesquisadores que também utilizam Carroll como embasamento teórico nos seus estudos sobre a relação entre política e horror, sintetizam bem o que o autor compreende como monstro.

Aquilo a que chamamos “impuro” nas narrativas de horror – e nisso concordamos com Carroll e suas fontes – diz respeito à “transgressão ou violação de esquemas de categorização cultural”. Monstros de horror são impuros na medida de em que se mostram como categorialmente *interticiais*, contraditórios, incompletos – eles desafiam distinções habitualmente aceitas como vivo/morto, animado/inanimado, parte/todo, orgânico/inorgânico etc –, daí provém seu caráter aversivo. Ao desestabilizarem categorias que constituem nossos (pretensos) “esquemas conceituais”, os monstros instanciam violações da ordem natural ou de um conceito cientificamente aceito de natureza (COSTA; PALLÚ, 2014, p. 194).

Todavia, a narrativa de uma história de horror não é centrada no monstro em si, mas é organizada de forma a despertar nossa curiosidade acerca de sua existência. Sabemos que o monstro é repulsivo e assustador justamente por, em um grau maior ou menor, estar em desacordo com os esquemas conceituais vigentes – mesmo que tenhamos consciência de que ele é apenas ficção. No entanto, uma boa história de horror é conduzida de forma a nos surpreender não tanto pela repulsividade ou medo do monstro, mas pela forma como ele é revelado ao leitor no desenvolver da narrativa. Nesse sentido, narrativas de horror funcionam de forma análoga a narrativas policiais e de suspense, onde o foco da trama não é tanto o assassinato em si, mas o mistério construído pelo autor que leva o leitor a querer descobrir quem é o assassino. Carlos Primati, ao analisar o fascínio que a morte exerce nos filmes de horror, chega a conclusões análogas e complementares às de Carroll no que tange o horror como um gênero que se caracteriza pela expectativa do que está por vir.

No entanto, também morre gente em filmes de outros gêneros, então o que faz o horror ser tão diferente? A chave desta questão pode estar no tempo narrativo que caracteriza o filme de horror: basta observarmos o desenrolar da grande maioria das produções deste gênero para constatarmos que sua carga emocional é toda projetada nos eventos futuros – ou seja, no desfecho do conflito, na conclusão do enigma, na constante expectativa da morte certa –; [...] No filme de suspense a trama se desenrola a partir da dilatação do tempo diante de duas possibilidades evidentes (o vilão será ou não capturado?), e o prolongamento dessa tensão resulta nos momentos mais relevantes [...] afinal o crime – a morte – já ocorreu, geralmente bem no começo da história. Por sua vez, no filme policial (e também no faroeste) o confronto entre mocinhos e bandidos, as perseguições, intrigas, emboscadas e trocas de tiros formam o núcleo dramático, no qual a ação, o presente, é mais importante do que o desfecho. Portanto, podemos dizer que somente no horror temos essa característica do constante olhar à frente, a ansiedade diante do fim trágico e inevitável. Aquele olhar que foge ao nosso controle, pois é mais instinto do que razão, e que deseja contemplar de frente a face abominável da morte. O filme de horror, portanto, acaba sendo uma analogia da própria maneira que enfrentamos a vida: uma espera constante pela última cena, que já sabemos qual será (PRIMATI, 2014, p. 12).

O diferencial está, portanto, no fato de que no horror o mistério que propulsiona a narrativa reside na conseqüente revelação e confirmação da existência de uma criatura anormal que desafia as convenções da realidade e também, acrescentando a reflexão de Primati à discussão, ao papel do monstro como um ser que ameaça a vida dos personagens. E é esta revelação, este desejo de saber como a história vai se desenvolver e qual será o seu desfecho, que dá prazer a quem a acompanha. Apesar da revelação do monstro na história de horror, e de seus atos vis, provocarem uma série de emoções negativas que tendem a variar de acordo com a sensibilidade de cada indivíduo, a curiosidade acerca de como os personagens vão descobrir a sua existência, e se no final sobreviverão, supera o desconforto que o monstro – e não apenas o monstro, mas a forma como sua

mera existência nos leva a refletir acerca daquilo que compreendemos como possível e impossível – pode causar no público.

Entretanto, Carroll discute a questão do ponto de vista do receptor (o público) e não do produtor (o autor). Ou seja, discute as razões que levam o público a buscar obras de horror, e não que tipo de efeito o autor tenciona provocar no leitor. Embora se possa afirmar que é a curiosidade, no sentido de acompanhar uma história onde um monstro ou algo sobrenatural ou fora de nossos esquemas conceituais será revelado de forma gradual, e não um desejo intrínseco de sentir medo, horror, repulsa, etc., é o que leva o público a se interessar por histórias de horror, o mesmo não pode ser dito acerca do autor. De fato, discutir se o autor deseja provocar medo no leitor ou não é inócuo, pois como temos uma variedade de autores com diferentes opiniões acerca da narrativa de horror é impossível, e nem é o objetivo deste trabalho, tentar estabelecer um consenso. O que podemos afirmar é que, para o autor lograr êxito em fazer o público se interessar pela sua obra, ele precisa atender, em maior ou menor grau, aos requisitos apontados por Carroll.

Pode-se colocar a questão de outra forma: o autor, para criar uma história bem-sucedida, precisa elaborar personagens e situações verossímeis. E no que tange os personagens, elaborá-los de forma que, mesmo que o leitor fique emocionalmente indiferente ao horror que o personagem vivencia na história, ele intelectualmente compreenda que o horror é real para aquele personagem dentro daquele contexto fictício. Maria Helena Martins propõe uma divisão entre a leitura racional e a leitura emocional que é muito útil.

Na leitura emocional emerge a empatia, tendência de sentir o que se sentiria caso estivéssemos na situação e circunstâncias experimentadas por outro, isto é, na pele de outra pessoa, ou mesmo de um animal, de um objeto, de uma personagem de ficção. Caracteriza-se, pois, um processo de participação afetiva numa realidade alheia, fora de nós (MARTINS, 2004, p. 51-52).

A autora, por sua vez, define leitura racional nos seguintes termos:

Importa, pois, na leitura racional, salientar seu caráter eminentemente reflexivo, dialético. Ao mesmo tempo que o leitor sai de si, em busca da realidade do texto lido, sua percepção implica uma volta à sua experiência pessoal e uma visão da própria história do texto, estabelecendo-se, então, um diálogo entre este e o leitor com o contexto com o qual a leitura se realiza. Isso significa que o processo de leitura racional é permanentemente atualizado e referenciado (MARTINS, 2004, p. 65-66).

E complementa:

O chamado distanciamento crítico, característica da leitura racional sem dúvida induz a disposição sensorial e o envolvimento emocional a cederem espaço à prontidão para o questionamento. No entanto, estudando a relação do leitor com o texto, se observa a tendência de acentuar o que é verificável ocasionalmente nesse texto, a partir do vivido no decorrer da leitura sensorial e/ou emocional. Estas percebem-no como objeto, acontecimento, emoção, enquanto a leitura racional permite conhecê-lo familiarmente sem apenas senti-lo. Pode-se então estabelecer uma visão mais objetiva do processo de elaboração de materiais, formas, linguagem temática, simbologia (MARTINS, 2004, p. 70-71).

Em resumo, o leitor racional não se deixa levar pela emoção que o texto suscita, e consegue transformar o próprio efeito emocional do texto em objeto de análise. No entanto, tal conceituação não significa afirmar que a leitura racional é superior à leitura emocional, a própria Maria Helena Martins é bem clara nesse ponto, observando inclusive que é possível ter uma leitura ao mesmo tempo racional e emocional de um texto e que uma pode enriquecer a outra. A terminologia cunhada pela autora nos é útil no seguinte aspecto: não é porque um autor “fracassou” em causar medo no leitor que o texto de horror foi mal-sucedido. Este não deve ser o critério de avaliação.

Para entendermos melhor esse ponto, vejamos o que Lovecraft tem a dizer sobre o tema. Lovecraft explica, em *O Horror Sobrenatural na Literatura*, que a melhor forma de se descobrir se uma história é de horror é analisar se esta suscita no leitor o que ele chama de *sense of dread*<sup>27</sup> (senso de pavor). O que deve ser observado é a escolha de palavras de Lovecraft. Ele não diz que o objetivo do fantástico<sup>28</sup> é provocar um pavor literal no leitor, e sim provocar um *senso* de pavor. A presença da palavra “senso” muda todo o sentido da frase. No dicionário Michaelis a palavra “senso” é definida, entre outras formas, como “faculdade de julgar, de raciocinar; entendimento” e “faculdade de apreciar a beleza”. Como se trata de um ensaio acerca da literatura de horror, essas duas definições se encaixam no contexto da obra, pois o pavor deve ser compreendido como um julgamento acerca da intenção de um texto ficcional e seu efeito num contexto artístico.

Se considerarmos que um leitor pode fazer as duas leituras de um texto ao mesmo tempo, a saber, uma emocional e outra racional, logo o êxito do texto em cumprir sua função pode ser determinado tanto por um quanto outro. Se tomarmos a definição de King, a leitura emocional, no sentido proposto por Maria Helena Martins, se torna o critério de julgamento. Mas se tomarmos a

---

<sup>27</sup> Na edição da editora Francisco Alves *sense of dread* aparece traduzido como “sentimento de profunda apreensão”. Na edição da editora Iluminuras aparece como “senso de pavor”. Optamos por “senso de pavor” por julgarmos ser uma tradução mais próxima do sentido original.

<sup>28</sup> Vamos usar por hora o termo fantástico, que não tem nenhuma relação com a definição de Todorov (no texto original Lovecraft usa a expressão *weird tale*) como sinônimo de horror. Apesar de muitas histórias de *weird fiction* poderem ser classificadas como horror, nem toda história de horror é uma *weird fiction*. Esse ponto será discutido adiante quando analisarmos melhor o que Lovecraft compreende como *weird fiction*.

definição de Lovecraft, e é esta que será usada como a realmente válida, pois este trabalho é um estudo que investiga a posição do autor quanto à teorização do horror, tendo outros autores citados apenas como suporte teórico a fim de localizar Lovecraft dentro de num contexto geral da história e teoria da literatura de horror, então lograr provocar uma leitura emocional no leitor sequer torna-se requisito para uma história de horror.

Uma comparação entre o horror e a literatura erótica tornará a questão mais clara. Se analisado de forma rasa, podemos dizer que o objetivo de um texto erótico é provocar excitação sexual no leitor. Entretanto, ao adotarmos essa definição, caímos no mesmo problema da literatura de horror, pois o que pode ser sexualmente excitante para algumas pessoas, pode não ser para outras.

Suponhamos, por exemplo, que um leitor tenha contato com o romance *A Vênus das Peles* (1870), de Leopold Sacher-Masoch, clássico da literatura erótica que fala da relação sadomasoquista que um homem, o protagonista, estabelece com uma mulher. Suponhamos agora que sadomasoquismo não faça parte do cardápio sexual desse leitor hipotético. Se o leitor não se sentir sexualmente excitado com as cenas de sadomasoquismo do livro, isso significa que Sacher-Masoch falhou no seu intento de produzir uma literatura erótica? É para resolver essa questão que a noção de leitura racional é útil.

Em outras palavras, o leitor se sentir sexualmente excitado ou não é irrelevante para a análise do erotismo da obra, ou melhor dizendo, da capacidade do autor de produzir uma boa literatura erótica. O que um leitor que não se envolve emocionalmente (ou sexualmente) fará ao ler a história é interpretar o texto de acordo com a proposta deste, a saber, de forma distanciada ele compreenderá que o objetivo do texto é narrar uma prática sexual desviante das normas socialmente aceitas, que os personagens na trama consideram tal prática sexualmente excitante, e que o autor tenciona desenvolver situações que despertem o interesse do leitor quanto à referida prática sexual<sup>29</sup>.

O leitor, em última instância, não precisa se envolver emocionalmente ou sexualmente com a história para compreendê-la, nem a história precisa provocar tal efeito no leitor para ser

---

<sup>29</sup> Se provocar excitação sexual fosse critério para determinar a qualidade de uma obra erótica, então qualquer filme ou revista pornográfica seria elevado à condição de arte erótica de primeira grandeza. Não é nosso propósito discutir qual o efeito que uma arte erótica deve provocar no leitor, ou por quais critérios deve-se julgar o gênero. A comparação entre horror e erotismo foi realizada justamente para demonstrar o quanto julgar uma obra de horror pelo medo que ela supostamente deve provocar no leitor é equivocada.

considerada bem sucedida na sua proposta de erotismo ou nos seus méritos literários enquanto gênero erótico.

Destarte, se juntarmos as considerações de Carroll e Lovecraft, podemos chegar a uma síntese. A narrativa de horror consiste na construção de uma narrativa que visa despertar a curiosidade do leitor acerca de algo que é aparentemente impossível de existir (um monstro sobrenatural ou algo semelhante), mas é justamente sua suposta impossibilidade, e o perigo que sua existência representa para os personagens da história, que provoca o interesse do leitor. Por sua vez, o leitor compreende que a proposta do texto é causar um senso de pavor, usando a expressão de Lovecraft, nele. Ou seja, o texto não precisa provocar diretamente um pavor no leitor, como se tencionasse deliberadamente assustá-lo, embora inadvertidamente possa causar tal reação, dependendo da sensibilidade da pessoa<sup>30</sup>. O texto de horror não é como a pessoa que se esconde atrás da porta para dar um susto em quem entra. O propósito é colocar o leitor na posição de observador e dar a ele um *senso de pavor* a respeito de uma determinada situação, ou usando o exemplo da pessoa escondida atrás da porta para ilustrar melhor, o leitor seria como uma terceira pessoa que observa o susto que a pessoa que adentrou o recinto levou ao ser surpreendido pela pessoa atrás da porta, e, apesar de não experimentar o susto em primeira mão, ou talvez sequer sentir nada ao presenciar a cena, é através da leitura racional dos acontecimentos que o leitor compreende como a pessoa que atravessou a porta se sentiu ao ser surpreendido<sup>31</sup>. Em suma, o senso de pavor (ou de medo, horror e demais emoções análogas) não visa atingir diretamente o leitor, mas expor a ele uma determinada emoção negativa através da narrativa.

Para finalizar, há mais um ponto que necessita de discussão. Antes é preciso dizer que o que será problematizado não visa responder definitivamente à pergunta que virá a seguir, mas preparar o terreno para discussões posteriores. Dito isso, a questão a ser levantada é que, se uma história de

---

<sup>30</sup> O filme *O Exorcista* (1973) talvez seja um dos casos mais famosos de filme de horror que inadvertidamente provocou um pavor literal nos espectadores. Na época de seu lançamento foram registrados casos de pessoas que passaram mal, desmaiaram e até tiveram ataques cardíacos e abortos durante exhibições nos cinemas. Evidentemente, o filme não foi produzido com a intenção de causar mal ao público. Portanto, *O Exorcista*, ao ser elogiado pela crítica, dificilmente o foi por ter provocado enfartos e abortos, mas sim por outros fatores (atuações, fotografia, trilha sonora, roteiro, etc.). Ademais, os filmes da série *Sexta-Feira 13* também podem provocar medo e mal-estar em um espectador mais sensível. Entretanto, se por um lado *O Exorcista* é considerado uma obra-prima aclamada pela crítica e público, por outro, o mesmo não pode ser dito dos filmes da série *Sexta-Feira 13* – uma franquia cinematográfica que divide a opinião de fãs do gênero e críticos. Essas assertivas é que tornam necessária a discussão neste trabalho acerca da real finalidade de uma obra de horror.

<sup>31</sup> Evidentemente, uma história de horror possui desdobramentos mais complexos, pois não se trata apenas do susto, mas das motivações e reações em torno do susto e outros pontos já discutidos como elaborar uma narrativa que capture a atenção do leitor, etc. Esse exemplo, portanto, deve ser encarado apenas como uma analogia.

horror tem como objetivo provocar um senso de pavor, então a pergunta que deve ser feita é: provocar um senso de pavor em relação ao quê exatamente?

Considerando que os elementos que podem provocar pavor em um ser humano são inúmeros, um escritor tem em mãos todo tipo de horror imaginável em termos artísticos. Um autor de histórias de horror pode provocar um senso de pavor usando o próprio ser humano, como Edgar Allan Poe e Robert Bloch o fazem ao apresentar ao leitor “monstros” humanos, produtos da própria insanidade dos personagens que os converteu em aberrações, ou ainda pode criar um monstro produto da inconsequência humana e dos perigos da ciência, vide o monstro Frankenstein, ou esse monstro pode ser um animal, como o São Bernardo enlouquecido do romance *Cão Raivoso* (1981), de Stephen King.

Carroll reconhece esse problema na sua tentativa de definir o que é horror, e, principalmente, por que o horror atrai as pessoas. De fato, o autor, ao longo de seu estudo, utiliza-se de vários outros teóricos, incluindo Stephen King e Lovecraft, para tentar definir horror, e analisa as conclusões das obras que estudou. Carroll dedica boa parte de seu trabalho analisando o Horror Cósmico<sup>32</sup> de Lovecraft, e concluiu que Lovecraft, apesar de no seu ensaio *O Horror Sobrenatural na Literatura* ter tentado dar uma definição ao horror, terminou por definir um tipo de horror muito particular, ou melhor dizendo, ele apontou para um senso de pavor referente a um tema específico que o atraía como escritor<sup>33</sup>, a esse tema Lovecraft batizou de Horror Cósmico. Carroll comenta:

A relação do repulsivo no horror com essa sensação de assombro [cósmico] é que o morbidamente não-natural é o que é preciso para desencadeá-lo. Assim, buscamos o morbidamente não-natural na literatura de horror para experimentar assombro, um medo cósmico dotado de uma dimensão visionária que corresponde a visões instintivas e humanas a respeito do universo. [...] A ênfase dada por Lovecraft ao medo cósmico e ao assombro ajusta-se muito bem a candidatos como “Os Salgueiros”, de Algernon Blackwood, uma vez que, nessa história, os sentimentos de assombro e de intuição cósmica são afirmados diretamente (CARROLL, 1990, p. 236-238).

E conclui:

O [conceito de] medo cósmico pode ser importante para explicar por que algumas obras de horror atraem seus públicos (embora eu suspeite que nem tantas obras como crê Lovecraft), mas ele não é fundamental o suficiente para explicar a atração exercida pelo horror. Esse ponto pode ficar obscurecido quando lemos Lovecraft, pois, dado seu pretenso esquema

<sup>32</sup> Na tradução da obra de Carroll para o português o termo *Cosmic Fear* foi traduzido como “medo cósmico”, e não “horror cósmico”, como aparece nas traduções de *O Horror Sobrenatural na Literatura*.

<sup>33</sup> Como veremos adiante, o senso de pavor, segundo o autor em *O Horror Sobrenatural na Literatura*, seria provocado pela percepção de “formas e entidades extraterrestres no limiar extremo do universo conhecido”.

classificatório, o gênero é identificado em razão do medo cósmico, mas, uma vez que vimos que o esquema classificatório de Lovecraft representa, na realidade, uma velada preferência por um tipo de efeito de horror especialmente (possivelmente) louvável, observamos que o medo cósmico é uma fonte especial de interesse que ocorre apenas em algumas obras de horror, e que ele não é disseminado o bastante para explicar o genérico fascínio pelo gênero (CARROLL, 1990, p. 239).

Portanto, tendo em vista que, ao discutir Lovecraft, estamos falando de horror não num sentido genérico, mas num tipo particular de horror que visa efeitos específicos e possui características próprias, cabe agora discuti-las.

### 3.5. O HORROR LOVECRAFTIANO

O termo “horror lovecraftiano” é tão vago que, na falta de melhor definição, costuma ser usado tanto por fãs quanto especialistas para se referir a uma forma específica de se escrever uma história de horror que remeta a temas recorrentes utilizados pelo autor. Ademais, refere-se também ao método de contar uma história empregada por Lovecraft e a um “clima” específico que o autor produz em seus textos.

Dentro dessa concepção, muitas histórias, inclusive aquelas que não fazem a menor referência às criações de Lovecraft, recebem o rótulo de lovecraftiano. Um exemplo é o conto “Desert Dreams” (2011), de Donald Burleson, publicado em *Black Wings: New Tales of Lovecraftian Horror* (2011), antologia que visa apresentar ao público expoentes do chamado horror lovecraftiano. O organizador S.T. Joshi explica suas escolhas no prefácio do livro:

It is to be noted how many stories in this anthology do not mention a single such name from the Lovecraft corpus; and yet they remain intimately Lovecraftian on a far deeper level. Indeed, the very notion of writing a "pastiche" that does little but rework Lovecraft's own themes and ideas has now become passé in serious weird writing. Contemporary writers feel the need to express their own conceptions in their own language. The concerns of our own day demand to be treated in the language of our time, but Lovecraft's core tenets—cosmicism; the horrors of human and cosmic history; the overtaking of the human psyche by alien incursion—remain eternally viable and can even gain a surprising relevance in the wake of such cosmic phenomena as global warming or the continuing probing of deep space (JOSHI, 2011, p. 3).

O fenômeno não se restringe à literatura. No Livro *Lurker in the Lobby: A Guide to the Cinema of H.P. Lovecraft* (2006), os autores Andrew Migliore e John Strusik realizaram um compêndio de filmes lovecraftianos. Não se trata apenas de uma análise de adaptações de Lovecraft para o cinema, mas também de filmes que, a priori, não têm relação nenhuma com os Mitos

Cthulhu, como *Alien – O 8º Passageiro* (*Alien*, EUA, 1979) e *O Enigma de Outro Mundo* (*The Thing*, EUA, 1982), mas que são considerados lovecraftianos. Os autores justificam suas escolhas ao discutir *Alien – o 8º Passageiro*.

Like the best Lovecraft stories, *Alien* effortlessly fuses horror and science fiction. It is a terrific example of cinematic cosmic horror because it primarily relies on what Lovecraft called “the oldest fear”, the fear of the unknown. The alien itself is rarely seen and is constantly changing as it stalks and dispatches the fragile human prey, creating great tension and feelings of cosmic dread. [...] The film also does an excellent job at giving the alien a total indifference to the fate of the seven humans onboard, nicely conforming to HPL’s “fundamental premise that common laws and interests...have no validity or significance in the vast cosmos-at-large” (MIGLIORE; STRUSIK, 2006, p. 11).

Ou seja, o critério geral a se definir uma história como lovecraftiana é o autor se apropriar dos temas, e, mais especificamente, da forma como Lovecraft enxerga a realidade. Lovecraft criou um estilo próprio, tanto do ponto de vista de conteúdo quanto de forma, o qual é associado ao seu nome, e este estilo influenciou diversas obras, algumas diretamente e outras indiretamente. Dan O’ Bannon, roteirista de *Alien – O 8º Passageiro*, confirma a influência de Lovecraft ao escrever o roteiro em entrevista que concedeu aos autores Migliore e Strusik.

Sendo assim, o que seria o horror lovecraftiano? Que temáticas tornam um enredo lovecraftiano? E quanto à narração? Existe uma forma lovecraftiana de contar uma história? Neste tópico tentaremos definir o horror lovecraftiano.

Fritz Leiber, escritor e correspondente de Lovecraft, nos dá uma visão pormenorizada da relação que Lovecraft estabeleceu entre a ficção científica e o horror.

Perhaps Lovecraft’s most important single contribution was the adaptation of science-fiction material for the purpose of supernatural terror. The decline of at least naïve belief in Christian theology, resulting in an immense loss of prestige for Satan and his hosts, left the emotion of supernatural fear swinging around loose, without any well-recognized object. Lovecraft took up this loose end and tied it to the unknown but possible denizens of other planets and regions beyond the space-time continuum. This adaptation was subtly gradual. At first he mingled science-fiction material with traditional sorcery. For example, in “The Dunwich Horror,” the hybrid other-dimensional entity is exorcised by recitation of a magical formula, and magical rituals plays a considerable part in the story. But in “The Whisperer in Darkness,” “The Shadow out of Time,” and *At the Mountains of Madness*, supernatural terror is evoked almost entirely by recital of the doings of alien cosmic entities, and the books of sorcerous ritual have become merely the distorted, but realistic, histories of such entities, especially with regard to their past and future sojourns on Earth. There are, of course, exceptions to this trend of development. In “The Dreams in the Witch House,” for instance, he tries a somewhat different tack: the combining of traditional witchcraft with modern multidimensional geometry. But as a general trend it seems to hold good (LEIBER, 2003, p. 273).

Para Leiber, a literatura de Lovecraft é essencialmente horror, e os temas de ficção científica são apenas tomados de empréstimo e adaptados ao gênero. Pode-se dizer que, a grosso modo, a maior contribuição de Lovecraft ao horror foi ter atualizado o gênero à era contemporânea, a saber, uma era em que a ciência disputa com a religião e demais explicações sobrenaturais a forma como o ser humano compreende o universo. Lovecraft, em suma, transformou o tradicional horror de origem sobrenatural em um horror de origem científica.

A afirmação de Leiber se sustenta porque Lovecraft, como reconhecido até mesmo por aqueles que tentam reduzi-lo a um autor de ficção científica pura e simples, não escreve sobre as maravilhas da ciência ou descreve entidades e mundos alienígenas com o sentimento de fascinação típico deste gênero, ou seja, *sense of wonder*. Na literatura de Lovecraft, os personagens não ficam empolgados ao estabelecer contato com seres extraterrestres, mas assustados ou enlouquecidos.

A própria forma como o autor conduz a trama, que geralmente consiste em revelar a presença extraterrestre aos poucos – e isso quando o autor revela, pois, em alguns casos, ela é apenas sugerida, contrariando o padrão da ficção científica, em que o extraterrestre costuma ser descrito em riquezas de detalhes – e apresenta um protagonista traumatizado com a experiência, constitui o oposto do que se costuma ver em histórias de ficção científica.

O protagonista lovecraftiano não é heroico e não salva o mundo no final. Pelo contrário, é um personagem impotente perante forças maiores que ele. E Lovecraft não constrói a trama em ritmo de aventura. A ação quase inexiste. O autor prefere explorar os efeitos psicológicos que os eventos provocam em seus protagonistas, e, através do narrador, que, via de regra, quase sempre é o protagonista que narra em primeira pessoa, refletir sobre as implicações filosóficas de tais descobertas.

Entretanto, a questão levantada por Leiber necessita de um esclarecimento, visto que Lovecraft não foi o primeiro autor a utilizar a ciência como forma de produzir horror. Histórias com essa proposta podem ser encontradas em romances como *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley, ou contos como “The Facts in the Case of M. Valdemar” (1845), de Edgar Allan Poe. Em resumo, a ciência em si não é um elemento novo em histórias de horror.

Sendo assim, quando Leiber diz que a maior contribuição de Lovecraft foi adaptar temáticas de ficção científica para o horror, o termo ficção científica deve ser compreendido no sentido mais estreito possível, a saber, a ficção científica das revistas *pulp* dos anos 1930. O imaginário típico do gênero dos anos 1930, caracterizado por temas como alienígenas e viagens espaciais, ganha uma

“roupagem” de horror nas mãos de Lovecraft. Trata-se, portanto, de um imaginário científico diferente da época de Shelley ou Poe.

O conto “The Facts in the Case of M. Valdemar” é um caso que exemplifica bem o que seria esse imaginário popular diferente e a sua influência no horror. Temos o personagem M. Valdemar que morre, mas graças ao trabalho de um mesmerista, tem a consciência mantida aprisionada em seu cadáver, que, inerte, também permanece conservado por meio do mesmerismo. Quando o mesmerista liberta M. Valdemar do efeito do mesmerismo, o cadáver se esfacela, numa cena horripilante.

Na época de Poe, o mesmerismo era uma “ciência” relativamente nova, criada pelo francês Franz Anton Mesmer por volta de 1774, e tendo nos médicos James Braid e James Esdaile alguns de seus principais expoentes (o primeiro cunhou o termo hipnotismo em 1842). A ideia básica do mesmerismo assemelha-se à do hipnotismo, a saber, a habilidade de influenciar ou controlar alguém via sugestão. Hoje visto como uma pseudociência, o mesmerismo combinava teorias sobre o magnetismo e “flúidos vitais” do corpo humano que conferiam um ar de cientificidade à ideia. Sua repercussão entre os séculos XVII e XIX foi grande, tanto entre as massas quanto no meio acadêmico e até mesmo no político e artístico (VAN SCHLUN, 2007). O mesmerismo permeou o imaginário popular da época de tal forma que, no que se pode chamar de uma jogada de marketing, quando o conto foi publicado no *The Broadway Journal*, não foi divulgado como uma obra de ficção, o que levou o público a acreditar ser um caso verídico. Poe inclusive recebeu cartas de leitores, que iam de leigos a médicos, pedindo maiores esclarecimentos sobre o caso<sup>34</sup>.

Portanto, quando falamos de imaginário científico, estamos nos referindo a um conjunto de concepções científicas ou pseudocientíficas típicas do imaginário coletivo de uma época. Apesar de poder-se argumentar que Lovecraft estaria seguindo uma tradição literária de traduzir o imaginário científico de uma determinada época para o horror, pode-se também afirmar que Lovecraft foi pioneiro ao traduzir o imaginário científico de sua época para o horror, e, ao efetuar tal operação, abriu novos horizontes ao gênero. Em outras palavras, conceitos como viagens a outros planetas em espaçonaves sofisticadas e formas de vida alienígenas avançadas não faziam parte do imaginário popular da época de autores como Poe<sup>35</sup>.

---

<sup>34</sup> Poe voltaria a abordar o mesmerismo em contos como “A Tale of the Ragged Mountains” (1844) e “Mesmeric Revelation” (1844).

<sup>35</sup> Como dito anteriormente, histórias de alienígenas e viagens a outros planetas datam dos primórdios da humanidade. O ponto a ser constatado aqui é que esses temas não tinham na época de Poe a mesma popularidade que passaram a ter nos anos 1930.

Leiber esclarecerá esse ponto, como veremos a seguir.

O autor analisa a importância de Lovecraft a partir de dois aspectos: o formal e o conceitual. No primeiro, ele se foca no estilo de Lovecraft, as técnicas narrativas mais comuns usadas pelo autor, enquanto que, no segundo, Leiber se foca no modo como ocorre essa combinação entre ficção científica e horror realizada por Lovecraft. Entretanto, Leiber nos chama a atenção para o seguinte ponto:

The Cthulhu Mythology and the Arkham-Alhazred background constitute a very interesting problem. In this sense: Lovecraft asks us to accept, for the purpose of most of his stories, a world in which there is not only an Innsmouth and an Arkham and a Miskatonic University, but also a great body of forbidden knowledge well-known to a considerable number of sober and reputable scholars. In other words, he does not set his stories in the real world, but in the slightly, but significantly, different Arkham-Alhazred world; and since his characters know of this forbidden knowledge, they are somewhat more susceptible to cosmic terror than ordinary individuals (LEIBER, 2003, p. 274).

Uma característica *sui generis* de Lovecraft é que o autor cria um mundo que, na aparência, é muito realista. Mas, ao inserir, neste mundo, cidades, livros e entidades ficcionais, cria uma espécie de realidade alternativa que se propõe a ser um mundo realista, visto que os lugares e pessoas, por mais fictícios que sejam, mimetizam a realidade como a conhecemos. Mesmo que não exista uma universidade Miskatonic no mundo empírico, ela é apresentada de uma forma tão realista como a Universidade de Harvard. A mesma operação se repete com entidades e livros.

A estratégia de Lovecraft, portanto, consiste em criar um universo muito semelhante à realidade, quase mimetizando-a, e, utilizando desta mimetização como uma cortina de fumaça, o autor acrescenta diversos elementos ficcionais que, devido ao realismo com o qual ele constrói o cenário geral, o ficcional termina por adquirir um toque de realismo, no sentido de que, se o mundo apresentado é praticamente idêntico ao nosso, logo livros como o *Necronomicon* passam a ser visto como tão realistas, dentro do contexto das histórias de Lovecraft, quanto o *Turba Philosophorum*<sup>36</sup>. Vale notar que essa estratégia, em si, não é original. Leiber aponta predecessores de Lovecraft:

Most weird authors have occasionally fabricated occult books and authorities to quote from. But few if any have done it to the degree that Lovecraft did (so that mention of the *Necronomicon* became a kind of interior signature of his stories) and with such consistency that a definite alternate real-world is created. Arthur Machen, for example, though inventing, I believe, a few quotations from classical authors, did not postulate a set of

---

<sup>36</sup> O *Turba Philosophorum* é um livro sobre alquimia. De autoria desconhecida, é considerado um dos textos europeus mais antigos sobre o assunto e acredita-se ter sido escrito por volta de 900 A.C. A obra é mencionada no romance *O Caso de Charles Dexter Ward*.

closely-guarded books in the British Museum dealing with the history of “the little people.” (LEIBER, 2003, p. 274).

De fato, além de Arthur Machen, podemos também citar *O Rei em Amarelo* (1895), de Robert W. Chambers. Antologia de contos que envolve uma peça de teatro proibida que enlouquece quem a lê, de forma análoga aos conhecimentos proibidos do *Necronomicon*. Como Leiber observa, a diferença é a forma como Lovecraft hiperbolizou esse artifício. Se Machen e Chambers criaram alguns livros ficcionais, Lovecraft criou um mundo próprio, com direito a uma universidade e cidades por onde esses livros circulam, e vale observar que tais cidades e universidades fictícias carregam uma aura de mistério tão grande quanto os livros criados pelo autor. Não bastasse, Lovecraft conectou esses tomos a um panteão de entidades ficcionais, que tal qual vampiros e Deuses Gregos no mundo empírico, também fazem parte do imaginário popular dos personagens.

Em termos de narração, Lovecraft reforça ainda mais o pseudo-realismo de suas histórias, por assim dizer.

Closely related to the Mythology and the background is Lovecraft’s intensive use of the document-story. That is, the story that purports, à la Poe’s “Ms. Found in a Bottle,” to be a real document rather than a mere tale. This device is common in weird literature, but again few if any authors have taken it quite as seriously as did Lovecraft. He set great store by the narrator having some vitally pressing motive for recounting all his past experiences, and was ingenious at devising such motives: justificatory confession in “The Thing on the Doorstep” and “The Statement of Randolph Carter”; warning in “The Whisperer in Darkness” and *At the Mountains of Madness*; attempt by the narrator to clarify his own ideas and come to a decision, in the “The Shadow over Innsmouth”; scholarly summing up of a weird series of events, in *The Case of Charles Dexter Ward* and “The Haunter of the Dark,” to name but a few (LEIBER, 2003, p. 274).

Ou seja, outro artifício de Lovecraft, este referente à forma como o autor escolhe para narrar, reforça o “realismo” da história, pois, quando o narrador inicia afirmando que sua narrativa é um documento que será entregue às devidas autoridades, a própria narrativa adquire um caráter de “fato real”, reforçando dessa forma o suposto realismo em torno das universidades, livros proibidos, cidades e entidades do universo lovecraftiano. O parágrafo de abertura de *Nas Montanhas da Loucura* nos dá uma ideia de como funciona esse artifício.

Vejo-me obrigado a falar porque os homens recusaram-se a seguir os meus conselhos sem saber por quê. É muito a contragosto que revelo as razões que tenho para me opor à possível invasão da Antártida – acompanhada de uma ampla busca por fósseis e projetos para perfurar e derreter vários pontos da ancestral calota polar em grande escala – e reluto ainda mais porque o meu alerta pode ser em vão. Dúvidas em relação aos fatos reais, tais como os revelo, são inevitáveis; contudo, se eu suprimisse o que talvez pareça extravagante não restaria nada. As fotografias terrestres e aéreas mantidas em segredo até agora contarão

a meu favor; pois são particularmente vividas e detalhadas. Mesmo assim, podem ter a veracidade posta em xeque devido aos grandes requintes concebíveis em farsas bem tramadas (LOVECRAFT, 2011, p. 17).

Sendo assim, a forma como Lovecraft constrói seu universo ficcional como uma realidade paralela, mas muito parecida com o mundo empírico, se expressa também nas escolhas estéticas do autor, a saber, o modo como ele utiliza o recurso de um documento, diário ou carta escrita pelo narrador. Em suma, o narrador de Lovecraft não narra como se estivesse escrevendo um conto, mas como se estivesse escrevendo um relato ou depoimento.

As razões pelas quais Lovecraft faz esta opção artística, entre outras, serão melhor examinadas quando analisarmos suas cartas e ensaios. O foco, nesse momento, são a importância e contribuições de Lovecraft à literatura fantástica. Portanto, apesar dos aspectos estilísticos terem sua importância, é no aspecto conceitual que Lovecraft se destaca. Fritz Leiber, no seu longo ensaio “A Literary Copernicus” (1949), vai a fundo na questão. Leiber começa apontando as características do horror tradicional.

During the Middle Ages and long afterwards, the object of man’s supernatural fear was the Devil, together with the legions of the damned and the hosts of the lead, earthbound and anthropomorphic creatures all. Writers as diverse as Dante and Charles Maturin, author of *Melmoth the Wanderer*, were able to rouse terror in their readers by exploiting this fear. With the rise of scientific materialism and the decline of at least naïve belief in Christian theology, the Devil’s dreadfulness quickly paled. Man’s supernatural fear was left without a definite object. Writers seeking to awaken supernatural fear restlessly turned to other objects, some old, some new (LEIBER, 2003, p. 282).

Em outras palavras, à medida que a ciência avança, e, por consequência, explicações sobrenaturais perdem seu poder de impacto no público, se faz necessário buscar outras formas de despertar horror no leitor. Leiber realiza um pequeno histórico de autores que buscaram outros caminhos, como Poe, que utilizou a loucura humana como nova matéria-prima para o gênero horror, para então fazer a seguinte afirmação:

Meanwhile, however, a new source of literary material had come into being: the terrifyingly vast and mysterious universe revealed by the swiftly developing sciences, in particular astronomy. A universe consisting of light years and light-millennia of black emptiness. A universe containing billions of suns, many of them presumably attended by planets housing forms of life shockingly alien to man and, likely enough in some instances, infinitely more powerful. A universe shot through with invisible forces, hitherto unsuspected by man, such as the ultraviolet ray, the X-ray—and who can say how many more? In short, a universe in which the unknown had vastly greater scope than in the little crystal-sphered globe of Aristotle and Ptolemy. And yet a real universe, attested by scientifically weighed facts, no mere nightmare of mystics.

Writers such as H. G. Wells and Jules Verne found a potent source of literary inspiration in the simple presentation of man against the background of this new universe. From their efforts arose the genre of science-fiction. Howard Phillips Lovecraft was not the first author to see in this new universe a highly suitable object for man's supernatural fear. W. H. Hodgson, Poe, Fitz-James O'Brien, and Wells too had glimpses of that possibility and made use of it in a few of their tales. But the main and systematic achievement was Lovecraft's. When he completed the body of his writings, he had firmly attached the emotion of spectral dread to such concepts as outer space, the rim of the cosmos, alien beings, unsuspected dimensions, and the conceivable universes lying outside our own space-time continuum (LEIBER, 2003, p. 282).

Como Leiber observa, Lovecraft não foi o primeiro a ter a consciência de que o ser humano não é o centro do universo, que a Terra é apenas um grão de areia no deserto do cosmos, que, no espaço sideral, ou mesmo em dimensões desconhecidas, podem existir mundos inimagináveis, e que tal constatação pode ser uma matéria-prima para o horror.

Dos autores citados por Leiber, provavelmente W. H. Hodgson, ao lado do conto “Os Salgueiros” (1907) de Algernon Blackwood, seja o precursor mais direto de Lovecraft. O romance *A Casa da Fronteira* (1908) de Hodgson narra a história de um homem que vive isolado numa casa antiga, e descobre que sua residência, de uma forma não explicada pela trama, está ligada a outra dimensão. O protagonista passa por diversas situações aterrorizantes, ele viaja no tempo e espaço, conhecendo passado e futuro, outras galáxias, enfrenta estranhas criaturas, todos estes são elementos que Lovecraft viria a utilizar em suas histórias. Lovecraft comenta *A Casa da Fronteira*:

As viagens do espírito do narrador através de incontáveis anos-luz de espaço cósmico e de ilimitados ciclos de eternidade, e de como ele assiste à destruição final do sistema solar, constituem algo de quase único na literatura corrente. E por toda a parte manifesta-se o poder do autor de sugerir vagos terrores emboscados no cenário natural (LOVECRAFT, 1987, p. 80).

Lovecraft possuir antecessores não deveria ser encarado como uma surpresa, pois a própria forma como o autor define seus conceitos de *weird fiction* e Horror Cósmico, que será o foco dos próximos capítulos, têm como base justamente autores que Lovecraft admirava. O autor, inclusive, menciona *A Casa da Fronteira* e outros romances de Hodgson em cartas e o cita como uma influência. Vejamos o comentário de Lovecraft sobre o romance *O País da Noite* (1912), de Hodgson.

*O País da Noite* (1912) é uma narrativa extensa (538 páginas) do futuro remotíssimo da terra – bilhões e bilhões de anos no porvir, depois da morte do sol. Desenvolve-se de modo bastante desastrado, sob a forma de sonhos de um homem do século XVII, cuja mente se funde com sua própria encarnação futura; e é seriamente afetada por uma verbosidade cansativa, cheia de repetições, por um sentimentalismo romântico artificial e

enjoativamente piegas, e por uma tentativa de linguagem arcaica ainda mais grotesca e absurda que a de *Glen Carrig*.

Descontadas todas essas falhas, ainda assim é uma das mais poderosas peças de imaginação macabra até hoje escritas. A imagem de um planeta morto, envolto em noite perpétua, com os remanescentes da raça humana concentrados numa enorme pirâmide metálica e apossados por desconhecidas e monstruosas forças híbridas das trevas, é algo que o leitor jamais esquecerá. Formas e entidades de uma espécie absolutamente inumana e inconcebível, que rondam no mundo negro, abandonado e inexplorado de fora da pirâmide, são sugeridas e parcialmente descritas com inefável potência; e as paisagens do país da noite com seus precipícios, ravinas e vulcanismo em extinção assumem na pena do autor um horror quase palpável (LOVECRAFT, 1987, p. 81).

Lovecraft elogia o talento de Hodgson de criar cenários apocalípticos, especialmente os que implicam a decadência e o fim da espécie humana, a despeito de críticas ao estilo do autor, que, na opinião de Lovecraft, seria afetado e cheio de maneirismos. Entretanto, a principal crítica de Lovecraft se deve ao sentimentalismo romântico da obra. O autor provavelmente está se referindo à trama de *O País da Noite*, que consiste na busca do protagonista pela reencarnação da mulher amada, que morrera no século XVII, nesse mundo futurista desolado. A ideia de que a humanidade e seus valores têm alguma importância no universo é rejeitada por Lovecraft. Este ponto será esclarecido a seguir. Porém, devemos antes discutir outros pontos.

Neil Gaiman, no documentário *The Eldritch Influence: The Life, Vision, and Phenomenon of H.P. Lovecraft* (2003), de Shawn R. Roberts, fez outra observação interessante. Ele disse que as histórias de Lovecraft oferecem ao leitor um ponto de vista (cosmovisão ou filosofia de vida seria um termo mais adequado) muito particular, e que este é um aspecto que diferencia Lovecraft de outros autores de horror. Leiber, abaixo, resume bem o que seria este ponto de vista de Lovecraft:

The universe of modern science engendered a profounder horror in Lovecraft's writings than that stemming solely from its tremendous distances and its highly probable alien and powerful non-human inhabitants. For the chief reason that man fears the universe revealed by materialistic science is that it is a purposeless, soulless place. To quote Lovecraft's "The Silver Key," man can hardly bear the realization that "the blind cosmos grinds aimlessly on from nothing to something and from something back to nothing again, neither heeding nor knowing the wishes or existence of the minds that flicker for a second now and then in the darkness." [...] Recognizing that the only meaning in the cosmos is that which man dreams into it, Lovecraft treasured beautiful human dreams, all age-worn things, and the untainted memories of childhood. This is set forth clearly in "The Silver Key," the story in which Lovecraft presents his personal philosophy of life (LEIBER, 2003, p. 284).

Lovecraft expor, em sua ficção, seu ponto de vista filosófico sobre o cosmos é o que o diferencia de outros autores, como W. H. Hodgson, que se utilizaram do cosmos como elemento de horror. Hodgson, em *A Casa da Fronteira*, utiliza com maestria os elementos cósmicos em sua narrativa. A cada situação nova em que o narrador se encontra, o leitor é levado a outros mundos e

outras dimensões. Entretanto, há um diferencial entre a abordagem de Hodgson e Lovecraft. Enquanto em Hodgson os eventos afetam apenas um único ser humano, e nunca compreendemos a origem ou razão dos acontecimentos extraordinários, eles simplesmente acontecem, em Lovecraft temos um protagonista que se depara com situações que dizem respeito não apenas a ele, mas a toda a humanidade, e, principalmente, todos os porquês e como são explicados. Em narrativas como *Nas Montanhas da Loucura* e *A Sombra Vinda do Tempo* o leitor é colocado a par de toda a história acerca de raças alienígenas que habitaram a Terra incontáveis eras atrás, e como a humanidade é irrelevante no jogo de proporções cósmicas de outras espécies.

Comparar a abordagem que Lovecraft dá ao tema alienígenas e outros mundos com a de outros autores do gênero tornará essa questão mais clara.

Tomemos como exemplo duas obras de ficção científica completamente díspares. O romance *O Fim da Infância* (1953), de Arthur C. Clarke, e os livros da série Gor (1966-2013), de John Norman. O primeiro é um dos mais influentes romances do gênero, tido como sucesso tanto de público quanto de crítica, e o segundo uma série de romances que, a despeito de serem consideradas obras de segundo escalão, lograram sucesso com o público ao longo das décadas, tanto que atualmente a saga Gor encontra-se no trigésimo terceiro volume.

*O Fim da Infância* conta a história do primeiro contato da humanidade com seres alienígenas durante a Guerra Fria. Após a chegada dos visitantes, chamados de Senhores Supremos, a Terra passa por um período de paz e prosperidade, em parte graças à interferência dos Senhores Supremos, que se revelam pacíficos e servem a uma entidade referida como A Mente Suprema. A trama não tem um personagem principal, narrando os acontecimentos que transcorrem durante um período de 150 anos. Nesse meio tempo, as novas gerações de seres humanos começam a apresentar sinais de poderes telepáticos. É revelado que a Mente Suprema é uma entidade coletiva, fruto de diversas raças que desenvolveram suas capacidades telepáticas e ascenderam ao ponto de se desprender da existência material, alcançando um status semelhante ao de uma divindade. O propósito dos Senhores Supremos é cultivar a espécie humana, como quem cultiva plantas ou animais, adequando-a aos seus objetivos, a saber, direcionar a evolução da humanidade para que, quando alcançasse o nível de poderes telepáticos, ela possa se “fundir” à Mente Suprema como tantas outras espécies o fizeram, o que de fato acontece no desfecho, quando a humanidade ascende e deixa de existir como a conhecemos. O romance adota um estilo cerebral e reflexivo, fugindo das convenções de “alienígenas que querem dominar a Terra” e mostrando como seria o contato da humanidade com seres de outro mundo da forma mais realista possível, abordando todo impacto

social e cultural que a presença de extraterrestres causaria em nosso mundo. Ação e aventura praticamente inexistem no romance e os personagens são diplomatas, cientistas ou intelectuais. Clarke usa esse enredo para discutir inúmeras questões, que vão de política a filosofia, passando por religião (a Mente Suprema pode ser interpretada como uma metáfora a Deus, por exemplo).

Os livros da série Gor, por outro lado, se afastam do estilo intelectual de Clarke e investem na aventura interplanetária aos moldes da *space opera*. No primeiro livro da série, *Tarman of Gor* (1966)<sup>37</sup>, é narrada a saga de Tarl Cabot, um humano que é abduzido e levado ao planeta Gor, localizado no lado oposto do Sol. Gor foi criado e é controlado por alienígenas denominados *The Priest Kings*, e seus habitantes são descendentes de humanos abduzidos da Terra desde o início dos tempos, com o propósito de preservar a raça humana. De acordo com os *The Priest Kings*, a Terra, no grau de desenvolvimento tecnológico avançado da atualidade, em breve será destruída pela própria humanidade devido à incapacidade do ser humano de conciliar a ciência com a razão e o bom senso, motivo pelo qual em Gor o uso da tecnologia é restrito pelos *The Priest Kings*, o que obriga os humanos a viverem de forma semelhante aos seus ancestrais do mundo antigo, adotando desde armas brancas como espadas e arcos e flechas a práticas como a escravidão<sup>38</sup>.

No planeta Gor, o protagonista é treinado para se tornar um grande guerreiro, cuja missão envolve uma intrincada trama política entre cidades rivais do planeta. John Norman presta clara homenagem aos livros da já mencionada série do personagem John Carter de Edgar Rice Burroghs, pois, em Gor, temos muitas das fórmulas utilizadas pelo autor – o humano abduzido que se torna um herói bom de briga, lutas de espadas, combates com monstros espaciais, donzelas em perigo, reviravoltas rocambolascas, etc.

À medida que a série se desenvolve, aprendemos outros detalhes do universo de Gor, como o fato de que os *The Priest Kings* possuem rivais, uma raça alienígena conhecida como os *Kurii*, que disputam com os primeiros o controle do planeta Gor. Conforme a saga avança, o leitor descobre que os *The Priest Kings* também são protetores da Terra.

A razão de duas obras tão diametralmente opostas como os livros da série Gor e *O Fim da Infância* serem comparadas é porque ambas partilham um ponto em comum, e este costuma ser

---

<sup>37</sup> Gor nunca foi publicado no Brasil. Portanto, utilizaremos os nomes originais.

<sup>38</sup> É interessante observar que tanto na série *Gor* quanto em *O Fim da Infância* há uma preocupação das raças alienígenas em controlar ou restringir a tecnologia humana por razões supostamente benevolentes. No romance de Clarke, escrito antes do primeiro ser humano pisar na lua, os Senhores Supremos proíbem a humanidade de continuar com a exploração espacial, alegando que tal restrição seria para seu próprio bem.

visto na ficção científica em geral, desde a de quinta categoria a obras aclamadas, a saber, nas duas obras a espécie humana ocupa um papel importante na narrativa.

Lovecraft, por outro lado, rompe com esse paradigma ao colocar a humanidade, que é representada pelo protagonista, à margem de eventos de escala cósmica. O autor, como uma espécie de Galileu da literatura de ficção científica, remove o ser humano do centro do universo<sup>39</sup>. Essa operação acaba tendo implicações mais profundas do que aparenta, pois histórias como as da série *Gor* e *O Fim de infância* tomam de empréstimo estruturas narrativas que remetem aos primórdios da humanidade. Em ambos os livros, temos forças poderosas, muito acima da humanidade, e de uma forma direta ou indireta, influenciando a humanidade motivada por uma agenda própria. Esse esquema remete a estruturas de narrativas mitológicas. Generalizações à parte, as mitologias têm basicamente o ser humano, representado em um personagem que costuma funcionar como um arquétipo de toda a humanidade, como pivô da narrativa. Em narrativas mitológicas, via de regra, há seres poderosos, geralmente divindades, que não só são responsáveis pela criação do mundo em que o personagem vive como também interferem na vida dos humanos. Outra característica típica, que podemos encontrar em várias mitologias, é a presença de divindades que representam opostos como o bem e o mal, luz e trevas, etc. Na série *Gor*, esse aspecto é mais evidente devido aos *The Priest Kings* (a luz, o bem) e os *Kurii* (as trevas, o mal) e também pelo protagonista Tarl Cabot, que, como um Perseu intergaláctico, é incumbido de tarefas que determinarão o futuro de *Gor*.

Sobre como Lovecraft subverte a estrutura do mito e cria narrativas que não podem ser consideradas mitológicas, pelo menos não no sentido usual do termo, James Aevermann comenta:

Lovecraft wrote his stories very much like a parody or perversion of the typical mythic cycle. Even simply calling it the Cthulhu Mythos is akin to announcing that these are the darkest, bleakest collection of myths that man has yet to offer. These can be seen through comparison to Joseph Campbell's definition of what a hero is. According to Campbell, there is an element of mysticism called the monomyth. This monomyth is the central peak of any heroic myth, for as Lowell explained it, "In the monomyth, a herald calls a hero into a realm of myth and the unconscious where he confronts various tribulations and emerges with a boon for his fellow men." This is somewhat far removed from what Lovecraft has in store for his heroes at the culmination of his stories. [...] This concept of the monomyth culminating in a benefit of the general populace for whom the hero is venturing is a common occurrence in storytelling going as far back as the Greek epics. For Lovecraft to destroy his characters in such an utter, and ultimately unimportant, way, represents a reflection of his true view of humanity (AEVERMANN, 2009, p. 21).

---

<sup>39</sup> H.G. Wells foi um precursor dessa ideia com o seu conto "A Estrela" (1897), onde eventos catastróficos na Terra são vistos como mera curiosidade científica por astrônomos marcianos. Entretanto, o conto de Wells é apenas um flerte tímido, enquanto em Lovecraft, o conceito de insignificância humana perante o universo atingiu patamares únicos e é uma característica que define a obra do autor.

O protagonista lovecraftiano difere radicalmente, portanto, do herói mitológico típico, cujo arquétipo encontramos em Tarl Cabot da série Gor, que transforma o mundo em que vive. Como dito antes, o protagonista lovecraftiano não é acometido por um *sense of wonder*, mas de horror, e isto em parte se deve ao seu sentimento de impotência diante de forças além de sua compreensão.

Apesar de não haver um arquétipo de herói mítico em *O Fim da Infância*, temos, por outro lado, alienígenas centrados no destino da espécie humana, a ponto de interferirem na evolução desta, e se não há a figura do mal ou trevas, há a presença dos Senhores Supremos, a raça alienígena que cumpre uma função análoga à de anjos mensageiros da Mente Suprema, que nessa mesma perspectiva equivaleria a Deus. Em suma, ambas as narrativas, em maior ou menor grau, se apropriam de estruturas mitológicas. Sobre o papel do mito na literatura fantástica, Caio Alexandre Bezarias comenta:

A literatura fantástica é muito frequentemente descrita e nomeada como uma das maiores forjadoras de mitos do mundo moderno – seja reinterpretando mitos clássicos e mitos “naturais”, seja criando mitos para a era da racionalidade técnica, tanto apologéticos como de oposição. De fato, afirmar que a literatura de ficção científica, de fantasia e de horror cria e propaga os mitos desta era já é lugar comum repetido tanto por seus entusiastas mais juvenis quanto por seus críticos mais severos (BEZARIAS, 2010, p. 23).

De fato, se os alienígenas de Gor e *O Fim da Infância* funcionam como substitutos de divindades, os de Lovecraft seriam uma interpretação materialista da figura do extraterrestre. Em outras palavras, os alienígenas estão em sintonia não com simbologias mitológicas, mas com a visão ateísta e niilista do autor. L. Sprague De Camp, biógrafo de Lovecraft, comenta:

Lacking any supernatural belief, Lovecraft’s own philosophy was an urbane, materialistic futilitarianism, incongruously combined with an austere asceticism of personal conduct. He defended this atheistic puritanism as “artistic”. Since “Our human race is only a trivial incident in the history of creation,” and “In a few million years there will be no human race at all,” human affairs should not be taken seriously. “With Nietzsche I have been forced to confess that mankind as a whole had no goal or purpose whatever..... (DE CAMP, 1975, p. 125).

Michel Houellebecq comenta sobre a visão materialista do autor dentro da perspectiva de como esta é refletida na obra de Lovecraft:

He considers all religions equally compromised by their ‘saccharine illusions’, rendered obsolete by the progress of scientific knowledge. [...] Good, evil, morality, fine sentiments? Pure “victorian fictions”. There is only egotism. Cold, undiluted and dazzling. Lovecraft is well aware of the depressing nature of these conclusions. [...] Of course, life

has no meaning. But neither does death. And this is one of the things that chills the blood when one discovers Lovecraft's universe. The death of his heroes has no meaning. It brings no relief. It doesn't bring the story to a conclusion, not at all. Implacably, HPL destroys his characters without suggesting more than the dismemberment of a puppet. Indifferent to their wretched comings and goings, the cosmic fear continues to grow. It expands and articulates itself. The Great Cthulhu arises from his slumber.

What is the Great Cthulhu? An arrangement of electrons, like ourselves. The terror of Lovecraft is rigorously materialist. But it is strongly possible, from the free play of cosmic forces, that the Great Cthulhu has at his disposal a force and a power of action considerably superior to ours. Which is not, a priori, anything especially reassuring (HOULLEBECQ, 2014, p. 4).

O que Lovecraft faz, portanto, é ir na contramão do caráter mitológico adotado por muitos escritores de literatura fantástica, incluindo Hodgson, que, apesar de não adotar esquemas mitológicos tão evidentes como Arthur C. Clarke e John Norman, aplica um ideal de amor romântico no anteriormente citado *O País da Noite*, visto que essa valorização da humanidade e seus sentimentos vai contra a visão niilista de Lovecraft.

Retornando a Clarke e Norman, em ambas as narrativas, há um propósito, uma ordem no universo, um objetivo final. Ou a raça humana está destinada a se unir a uma consciência superior, ou são o objeto de proteção/conquista de raças alienígenas. Os heróis de ficção científica, por sua vez, também cumprem um papel dentro dos planos de extraterrestres, ou pelo menos são vistos com simpatia por estes, ou ainda ocupam a posição de antagonistas, dependendo da história. Mesmo na obra de Arthur C. Clarke, que carece da figura de um herói tradicional como o Tarl Cabot de Gor, há personagens como Rikki Stormgren, o secretário-geral da ONU que serve de intermediário entre os Senhores Supremos e a humanidade. Na trama, o alienígena Karellen, líder dos Senhores Supremos, se apega a Stormgren, a ponto de considerá-lo seu primeiro e único amigo humano.

Em outros termos, tanto a série Gor quanto *O Fim da Infância* elevam a humanidade à posição de peça central de uma espécie de jogo de xadrez cósmico. Seja Tarl Cabot ou Rikki Stormgren, cada personagem é um peão no jogo, e os jogadores, alienígenas. Evidentemente os dois livros mencionados são apenas exemplos ilustrativos, e existem inúmeras variações dentro da literatura de ficção científica e fantástica em geral, inclusive muitas em que a raça humana alcança o *status* de potência intergaláctica e passa da posição de peça do tabuleiro à de jogador da partida, como no romance *O Jogo do Exterminador* (1985), de Orson Scott Card. Todavia, o importante a se saber é que um ponto recorrente na ficção científica é a visão antropocêntrica do universo.

Michel Houellebecq resume bem como Lovecraft subverte essas convenções.

It is certainly possible that beyond the limited purview of our perceptions, other entities exist. Other creatures, other races, other concepts and other intelligences. Amidst these

entities must surely be some of far superior intelligence and knowledge. But this isn't necessarily good news. What would we think if these creatures, so different from ourselves, exhibited in some way a similar moral nature? Nothing permits us to suppose a transgression of the universal laws of egotism and wickedness. It is ridiculous to imagine that these beings would wait for us in some far corner of the cosmos, full of wisdom and benevolence, to guide us toward some sort of mutual harmony. To imagine the way they would treat us if we came into contact with them, we should rather recollect the way in which we ourselves treat "inferior intelligences", rabbits and frogs. In the best case scenario, they serve as food; sometimes - often - we simply kill them for the pleasure of it. These are, Lovecraft warns us, the true models for our future relations with "alien intelligences". Maybe certain particularly fine specimens of the human race may have the honour of ending up on the dissecting table; and that's it. And, once more, none of this has any meaning whatsoever (HOULLEBECQ, 2014, p. 4).

Em suma, para Lovecraft o universo é um lugar caótico e sem sentido. A existência humana não tem propósito ou um fim pré-determinado. A raça humana é sem importância ou valor algum. Nessa visão, a humanidade teria tanta relevância para uma inteligência avançada quanto um formigueiro teria para um ser humano mediano.

Portanto, no que tange o aspecto filosófico, o horror lovecraftiano pode ser definido como histórias de horror com um fundo niilista e materialista. O horror não nasce de uma fonte sobrenatural, mas pode ser razoavelmente "explicado" por uma ótica científica, e, justamente por este motivo, revela um universo em que mitos e divindades não passam de fantasias da mente humana numa tentativa de dar ordem a um universo caótico. Essa característica está intimamente ligada à postura e ao destino dos protagonistas lovecraftianos, que costumam terminar semienlouquecidos ou mortos. Em suma, o protagonista lovecraftiano não é um predestinado por forças superiores, mas um simples espectador de um cosmos sem sentido.

Grimórios, cidades, universidades e entidades fictícias também podem ser consideradas ferramentas, embora não obrigatórias, para se criar um horror lovecraftiano, pois, como já observado, essas características não são exatamente uma invenção de Lovecraft. De fato, outras características do autor, como dar uma ênfase maior à atmosfera de horror do que à trama, é herança de autores como Arthur Machen, Algernon Blackwood, Robert W. Chambers, entre outros. A criação de um panteão de entidades fictícias, por sua vez, é influência de Lord Dunsany.

Em suma, o horror lovecraftiano é uma combinação dos elementos citados, desde a atmosfera de Blackwood (Lovecraft considerava o conto de Blackwood "Os Salgueiros" a melhor *weird fiction* já escrita), passando pela criação de livros proibidos fictícios (esta uma influência de Machen e Chambers) a entidades fictícias aos moldes de Dunsany. Lovecraft somou esses elementos, e, adicionando sua concepção materialista do universo à temática de visitantes extraterrestres, criou um estilo próprio. Joshi comenta:

Lovecraft appears to have had a relatively small number of basic ideas, themes and scenarios which he utilized over and over again, each time refining them and imbuing them with greater power and effectiveness. There is nothing to regret or criticize in this for it is exactly the paucity of his conceptions and incessant recurrence that lend a singular coherence and unity to his work (JOSHI, 1999, p. 258).

Se compararmos as primeiras histórias de Lovecraft com as de um período posterior de sua carreira, veremos que o autor, de certa forma, reescreveu contos antigos. Seu primeiro conto, “A Tumba”, lida com o tema do indivíduo cuja consciência retorna ao passado – mote que será usado posteriormente em contos como “Polaris” e a novela *A Sombra Vinda do Tempo*. Seu segundo trabalho, “Dagon”, introduz um tema recorrente: criaturas anfíbias ancestrais e cidades perdidas. O primeiro retornara no conto “O Chamado de Chtulhu” e na novela *A Sombra em Innsmouth*, e o segundo em contos aparentemente díspares como “A Cidade sem Nome” (1921) e a novela *Nas Montanhas da Loucura*. O tema da degeneração humana, causada geralmente pela miscigenação entre humanos e não humanos, aparece pela primeira vez no conto “Arthur Jermyn” e é repetida em obras como o conto “O Modelo de Pickman” (1927), “O Medo à Espreita” e o já citado *A Sombra em Innsmouth*. Monstros aos quais o narrador usualmente se refere como “inomináveis”, via de regra seres meio amorfos, meio espectrais, cuja aparência é mais sugerida do que descrita ao leitor, é uma constante desde o começo de sua carreira. Os principais personagens lovecraftianos são geralmente intelectuais, professores ou estudantes universitários, ou artistas como o pintor Richard Pickman ou o escritor Randolph Carter, este último o alter ego de Lovecraft. Todos partilham a característica de não serem homens de ação, mas observadores passivos de eventos extraordinários.

Dito dessa forma, Lovecraft pode aparentar ser um autor de pouca criatividade, mas sua criatividade reside no fato de como ele consegue retornar sempre aos mesmos temas e recriá-los, reinventando-os, subvertendo-os ou aprimorando-os. Por exemplo, o tema de uma casa assombrada por uma entidade de outra dimensão (Lovecraft reinventa o clichê da casa assombrada por fantasmas ao inserir a ideia de uma entidade de origem científica), abordado na noveleta “A Casa Abandonada” (1924), é retomado no que é considerado seu melhor trabalho, “A Cor Vinda do Espaço”. Mas isso não significa que “A Casa Abandonada” seja uma história ruim, significa apenas que em “A Cor Vinda do Espaço” Lovecraft aprimorou a sua abordagem do tema “casa assombrada”.

Em suma, é essa repetição de temas que forma uma unidade que torna seu estilo facilmente identificável. Entretanto, todas essas características são apenas um adorno, seja a história em

questão uma narrativa sobre degeneração humana, viagem ao passado da Terra ou mundos oníricos, cidades perdidas, livros proibidos, etc. Todos esses motes são apenas os artifícios favoritos do autor que visam expressar um efeito estético e filosófico muito específico, o que Lovecraft define como Horror Cósmico – lembrando que o artístico e o filosófico na mente de Lovecraft andam juntos. Portanto, é essa especificidade do Horror Cósmico que difere Lovecraft de antecessores como W.H. Hodgson e Algernon Blackwood. Joshi discute a questão do efeito estético:

One of his [Lovecraft] favourite remarks was that he wrote weird fiction so as to create the image of defying natural law. Taken literally, this idea is quite contradictory and impossible: how is it possible, we might ask, that natural law can be “defied”? Any event that occurs in reality—or that, in fiction, is postulated as occurring in reality, as is the case with the majority of Lovecraft’s tales—must perforce be obeying some natural law. There can, in effect, logically be no such thing as a “supernatural” occurrence, since its very occurrence implies its adherence to the laws of nature and entity. Are we to conclude that Lovecraft naively failed to realise this, and that his fiction, aesthetically and philosophically, is an excursion into futility? [...] When he speaks of the “galling limitations of time, space, and natural law,” he is really referring to the galling limitations of our mental and sensory apparatus. Lovecraft knew that time and space “at bottom possess no distinct and definite existence” (“Hypnos” [D 166]—he had read his Einstein well—but were themselves “illusions” engendered by a human mind incapable of conceiving reality other than spatially and sequentially. What Lovecraft, then, sought to do in his fiction was to hint of these other realms beyond “reality” as we know it, and thereby to achieve that sense of liberation from the “galling limitations” of the ordinary reality that he failed to find “interesting and satisfying” (JOSHI, 2003, p. 64 - 65).

O horror lovecraftiano, nessa perspectiva, pode ser definido como uma forma de narrar uma história que implica em levar o narrador, e por consequência o leitor, a tomar consciência da incapacidade de compreender toda a realidade. Nas histórias de Lovecraft, por trás do aparente véu de normalidade, se escondem verdades além da compreensão humana, verdades que o protagonista, quando as descobre, não consegue lidar, pois são conhecimentos que abalam todas suas crenças. Lovecraft, mesmo em histórias menores e que não tratam de nenhuma descoberta de proporções cósmicas, lida com o tema de uma nova realidade que desafia as convenções da realidade como a conhecemos. “O Medo à Espreita” é um bom exemplo. Temos esse efeito de uma nova realidade sendo desvendada. No caso, trata-se da revelação de que, por trás das lendas da mansão Martense, há um fundo de verdade, uma verdade muito mais aterradora do que a previsível revelação de fantasmas assombrando a residência, pois mostra as consequências inimagináveis da endogamia. Ademais, as motivações das criaturas frutos de tal prática são tão incompreensíveis para os personagens quanto as dos alienígenas dos Mitos Chtulhu.

O objetivo, nesse capítulo, foi dar uma visão panorâmica sobre o papel de Lovecraft na literatura fantástica, seu legado e as principais características que definem a escrita do autor.

Também apontamos, a título de introdução, os pontos principais do pensamento filosófico de Lovecraft. Este último item será o objeto de uma análise mais minuciosa no próximo capítulo.

## CAPÍTULO IV

### O HORROR CÓSMICO DE H.P. LOVECRAFT

#### 4.1 MATERIALISMO E IDEALISMO

Conforme afirmado anteriormente, H.P. Lovecraft é um autor em que a visão estética e a filosofia andam juntas, no sentido de que a segunda repercute na primeira. Quando nos referimos a sua filosofia, estamos falando de um modo particular do autor de interpretar a realidade e de como isso influencia seu processo criativo. O que Lovecraft chama de Horror Cósmico – cujo termo “horror lovecraftiano” funciona como sinônimo – pode ser compreendido como uma teoria síntese das teorias filosóficas e estéticas do autor. Entretanto, para compreendermos o que é o Horror Cósmico, temos que primeiro compreender o pensamento de Lovecraft em suas diferentes partes. Em outras palavras, precisamos primeiro compreender sua filosofia como uma expressão independente para depois analisarmos suas teorias literárias, pois, desta forma, lograremos entender como uma se relaciona com a outra.

Um bom começo é ver o que Lovecraft tem a dizer sobre si próprio. No ensaio “A Confissão de um Cético” (1922), o autor fala de sua postura intelectual.

O homem em busca da verdade não está preso a nenhum sistema convencional; antes, molda opiniões filosóficas de acordo com o que lhe parece ser a melhor evidência disponível. As mudanças, portanto, são uma possibilidade constante, e ocorrem sempre que evidências novas ou reavaliadas tornam-se um passo lógico. Sou um cético e um analista por natureza, e portanto adotei minha atitude presente de materialismo cínico desde uma tenra idade, mudando posteriormente mais em relações a detalhes e gradações do que a ideais básicos. Nasci no ambiente comum a todos os americanos protestantes urbanos e civilizados – em teoria, um ambiente um tanto ortodoxo, mas na prática bastante liberal. A moral, e não a fé, dava o tom predominante. [...] A primeira manifestação de minha natureza cética provavelmente ocorreu antes do meu quinto ano, quando me contaram o que eu já sabia – que o “Papai Noel” era um mito. A revelação me levou a perguntar por que “Deus” não poderia ser da mesma forma um mito (LOVECRAFT, 2011, p. 69-70).

Entretanto, Lovecraft admite que, quando criança, acreditava no sobrenatural. Tais crenças se devem ao contato que o autor teve desde cedo com livros de mitologia greco-romana. Lovecraft comenta:

Mythology was my life-blood then, and I really almost believed in the Greek and Roman deities—fancying I could glimpse fauns and satyrs and dryads at twilight in those oaken groves where I am sitting now. When I was about 7 years old, mythological fancy made me

wish to be—not merely to see—a faun or a satyr. [...] When, a little later, I was forced by scientific reasoning to discard my childish paganism, it was to become an absolute atheist and materialist. I have since given much attention to philosophy, and find no valid reason for any belief in any form of the so-called spiritual and supernatural. The cosmos is, in all probability, an eternal mass of shifting and mutually interacting force—patterns of which our present visible universe, our tiny earth, and our puny race of organic beings, form merely a momentary and negligible incident. Thus my serious conception of reality is dynamically opposite to the fantastic position I take as an aesthete. In aesthetics, nothing interests me so much as the idea of strange suspensions of natural law—weird glimpses of terrifyingly elder worlds and abnormal dimensions, and faint scratchings from unknown outside abysses on the rim of the known cosmos. I think this kind of thing fascinates me all the more because I don't believe a word of it! (LOVECRAFT, 2006, p. 289)

Como Lovecraft declarou, ele se considerava um ateuista e um materialista. Portanto, o melhor meio para se começar a compreender o seu pensamento é analisar suas considerações quanto ao termo materialismo, ou seja, o que Lovecraft define como materialismo. No ensaio “Materialism and Idealism – A Reflection” (1921) que, a grosso modo, trata do conflito entre ateísmo e teísmo, Lovecraft expõe sua posição acerca do materialismo.

O autor inicia o ensaio afirmando que há muita diversidade de pensamentos entre os seres humanos, e como os seres humanos são frutos de uma infinidade de circunstâncias diferentes, logo é muito difícil haver um consenso entre eles, e mesmo que haja, este é frágil e temporário. O objetivo do autor ao estabelecer este fato é explicar a causa de ideias discordantes e como os seres humanos terminam se organizando em grupos distintos de pensamento. Lovecraft divide estas formas de pensamentos discordantes em dois grupos, os quais ele chama de materialistas e idealistas, sendo que este último ele divide em dois subgrupos, os teologistas e os racionalistas.

Porém, antes de adentrarmos essa questão, é necessário conhecer as razões que o levam a fazer tais distinções.

Most decided and obvious of all the eternal conflicts of human thought is that between the reason and the imagination; between the real and the material, and the ideal or spiritual. In every age each of these principals has had its champions; and so basic and vital are the problems involved, that the conflict has exceeded all others in bitterness and universality. Each side, having its own method of approach, is impervious to the attacks of the other; hence it is unlikely that anything resembling agreement will ever be reached. Only the impartial, objective, dispassionate observer can form a just verdict of the dispute; and so few are these observers, that their influence can never be great (LOVECRAFT, 2006, p. 38).

O autor segue dando uma explicação acerca da origem das religiões e seus deuses. Resumidamente, Lovecraft explica que o medo do desconhecido é o que levou o ser humano primitivo a criá-los, pois incapaz de explicar fenômenos naturais como vento e relâmpagos, estes passaram a ser vistos como a expressão da vontade de uma força superior.

The development of an ideal world of imagination, overlying and trying to explain the real world of Nature, was rapid. Since to the untutored mind the conception of impersonal action is impossible, every natural phenomenon was invested with purpose and personality. If lightning struck the earth, it was willfully hurled by an unseen being in the sky. If a river flowed toward the sea, it was because some unseen being willfully propelled it. And since men understood no sources of action but themselves, these unseen creatures of imagination were endowed with human forms, despite their more than human powers. So rose the awesome race of anthropomorphic gods, destined to exert so long a sway over their creators. Parallel illusions were almost innumerable. Observing that his welfare depended on conformity to that fixed course of atomic, molecular, and mass interaction which we now call the laws of Nature, primitive man devised the notion of divine government, with the qualities of spiritual right and wrong. Right and wrong indeed existed as actualities in the shape of conformity and nonconformity to Nature; but our first thinking ancestors could conceive of no law save personal will, so deemed themselves the slaves of some celestial tyrant or tyrants of human shape and unlimited authority. Phases of this idea originated the monotheistic religions (LOVECRAFT, 2006, p. 39).

Sendo assim, a humanidade, na visão de Lovecraft, sempre buscou dar um sentido aos eventos do universo, e, ao realizar tal operação, estaria dando um sentido à própria existência humana, seja do ser humano enquanto indivíduo ou da espécie como um todo. A busca por um sentido para a vida e o universo teria um fundo emocional, ou seja, há mais conforto em acreditar que há um propósito por trás da existência, mesmo que desconhecido ao ser humano, do que concebê-la como caótica e sem propósito. Dessa necessidade de conforto para seus anseios é que nascem ideias tão diversas como vida após a morte, reencarnação, deuses antropomórficos, entre tantas outras.

Lovecraft aponta a ignorância da humanidade primitiva diante dos fenômenos da natureza como condição fundadora do idealismo.

With such a beginning, we need not marvel at the development of an elaborate and highly cherished system of idealistic philosophy. The advance of the intellect without previous scientific knowledge to guide it had the effect of strengthening emotion and imagination without a corresponding strengthening of ratiocinative processes, and the immense residue of unchanged brute instinct fell in with the scheme. Desire and fancy dwarfed fact and observation altogether; and we find all thought based not on truth, but on what man wishes to be the truth. Lacking the power to conceive of a mighty interaction of cosmical forces without a man-like will and a man-like purpose, humanity forms its persistent conviction that all creation has some definite object; that everything tends upward toward some vast unknown purpose or perfection. Thus arise all manner of extravagant hopes which in time fasten themselves on mankind and enslave his intellect beyond easy redemption. Hope becomes a despot, and man comes at last to use it as a final argument against reason, telling the materialist that the truth cannot be true, *because it destroys hope* (LOVECRAFT, 2006, p. 40).

Podemos delinear brevemente o que seria um idealista lovecraftiano. Na concepção do autor seria um tipo de pensador que opta por alimentar a esperança de que há um sentido no universo e na existência humana. Segundo Lovecraft, o idealista está muito apegado aos seus desejos, necessidades psicológicas, carências emocionais e isto acaba por levá-lo a interpretar a realidade de forma antropocêntrica, frequentemente em termos de dicotomias entre o bem e o mal.

Contudo, o autor não vê o idealismo de forma totalmente negativa. Ele afirma que tal forma de pensar foi fundamental para garantir a evolução social e cultural da espécie nos primórdios da humanidade.

At this stage the great civilizations are forming, and each fashions one or more highly technical and artistic scheme of philosophy or theology. At first the advances tend to confirm the idealistic notion. Beauty breeds wonder and imagination, whilst partial comprehension of the magnitude and operation of Nature breeds awe. Men do not pause to question whether their gods could in truth create and manage a universe so vast and intricate, but merely marvel the more at gods who are able to perform such cosmic prodigies. Likewise, each thing on earth becomes merely the type of some imaginary better thing, or ideal, which is supposed to exist either in another world or in the future of this world. Out of the pleasantest phases of all objects and experiences imagination finds it easy to build illusory corresponding objects and experiences which are all pleasant. Whilst all mankind is more or less involved in this wholesale dreaming, particular nations develop particularly notable idealistic systems, based on their especial mental and aesthetic capacity (LOVECRAFT, 2006, p. 40).

Segundo essa concepção, o ser humano vive para fugir da dor e obter satisfação (como Lovecraft bem coloca em determinado ponto do ensaio), e, portanto, a criação de todo um sentido para o universo, a noção de um Deus criador e uma recompensa por boas ações, visam dar esperança de que a satisfação é possível de ser encontrada, e talvez seja até permanente.

Entretanto, Lovecraft não enxerga o idealista como sinônimo de religioso. Por esta razão, ele subdivide os idealistas em teologistas e racionalistas. Ambos são explicados pelos próprios termos que os definem. Teologistas seriam aqueles que acreditam em Deus (ou Deuses) e creem que há um propósito na existência e no universo. Os racionalistas, por sua vez, são os céticos que buscam explicações científicas para a realidade. Lovecraft, a despeito de louvar o ceticismo dos racionalistas, não os vê de forma totalmente positiva. A crítica de Lovecraft ao que ele define como racionalismo é a forma como os racionalistas atacam a religião, sem compreender que esta, a despeito de suas falhas, cumpre um papel social importante, a saber, oferece às massas um código de conduta ética e moral. Por essa incapacidade de enxergar o lado pragmático da religião, e de não perceber que derrubar uma instituição milenar sem fornecer um substituto à altura que seja capaz de garantir a ordem social não é viável, torna o racionalista apenas outro tipo de idealista.

Destarte, tanto o racionalista quanto o teologista estão cegos pelas suas emoções e seus desejos, e não enxergam os fatos. O teologista pela crença na ordem divina. O racionalista pela crença de que sem religião o mundo estaria melhor e que na ciência estaria a chave para o bem da humanidade. Na visão de Lovecraft, ambas as posições são insustentáveis, pois os fatos as contradizem. De certa forma, o confronto entre teologistas e racionalistas pode ser interpretado como uma disputa de quem possui a melhor fórmula para conduzir a humanidade para uma utopia. O racionalista, nessa perspectiva, seria tão apegado quanto o teologista em buscar um propósito, ou pelo menos criar um, para a humanidade.

Lovecraft expõe sua definição de materialismo e por que esta é a postura intelectual mais adequada para julgar fatos e dados.

The materialist is the only thinker who makes use of the knowledge and experience which ages have brought to the human race. He is the man who, putting aside the instincts and desires which he knows to be animal and primitive, and the fancies and emotions which he knows to be purely subjective and linked to the recognised delusions of dreams and madness, views the cosmos with a minimum of personal bias, as a detached spectator coming with open mind to a sight about which he claims no previous knowledge. He approaches the universe without prejudices or dogmata; intent not upon planning what should be, or of spreading any particular idea throughout the world, but devoted merely to the perception and as far as possible the analysis of whatever may exist. He sees the infinity, eternity, purposelessness, and automatic action of creation, and the utter, abysmal insignificance of man and the world therein. He sees that the world is but a grain of dust in existence for a moment, and that accordingly all the problems of man are as nothing—mere trifles without relation to the infinite, just as man himself is unrelated to the infinite (LOVECRAFT, 2006, p. 42).

O materialismo lovecraftiano, portanto, seria uma postura filosófica que consiste em observar a humanidade e o universo, e os fatos referentes a estes, de uma forma imparcial, sem se deixar levar pelas paixões, aspirações e idealizações humanas, e compreendendo a própria existência humana como efêmera num universo vasto e eterno. Utilizando uma metáfora com os Mitos Chutlhu, e que será útil adiante, o materialista deve enxergar a humanidade como Cthulhu a enxergaria, sem envolvimento pessoal e emocional, e no máximo como uma curiosidade.

Sendo assim, o problema do idealista, para Lovecraft, seria analisar os fatos centrado o julgamento destes no valor que eles têm para a humanidade. Esse antropocentrismo do idealista é o que prejudica sua capacidade de discernimento, pois os ideais defendidos pelo idealista, seja ele um teologista ou um racionalista, terminam por cair na categoria de desejos pessoais, ou seja, pensam em termos do que o mundo *deveria ser*, e não do que o mundo é de fato, e também pensam em termos antropocêntricos.

Sobre o conflito entre idealismo e materialismo, Lovecraft afirma:

What arouses the materialist to conflict is not the existence of idealism, but the extent to which idealists obtrude their illusions upon thinking men in an endeavour to befog the truth. Truth, be it pleasant or unpleasant, is the one object of the materialist's quest—for it is the only object worthy of the quest of an enlightened mind. He seeks it not to spread it and wreck happiness, but to satisfy the craving of his intelligence for it; to establish his right to the position of a rational man (LOVECRAFT, 2006, p. 42).

A verdade, para o materialista lovecraftiano, é expressa pelo autor nos seguintes termos:

Idealism and Materialism! Illusion and Truth! Together they will go down into the darkness when men shall have ceased to be; when beneath the last flickering beams of a dying sun shall perish utterly the last vestige of organic life on our tiny grain of cosmic dust. And upon the black planets that reel devilishly about a black sun shall the name of man be forgotten. Nor shall the stars sing his fame as they pierce the aether with cruel needles of pale light. But who shall be so heedless of analogy as to say that men, or things having faculties like men, do not dwell on uncounted myriads of unseen planets that whirl about the far stars? Greater or lesser than our own their minds may be—probably some worlds hold duller creatures, whilst some hold beings whom we would call gods for their wisdom (LOVECRAFT, 2006, p. 44).

Muito do que Lovecraft afirma acerca de o cosmos não ter sentido e a raça humana ser efêmera já foi mencionado brevemente no capítulo anterior. Autores diversos como S.T. Joshi, Fritz Leiber, Michel Houellebecq, entre outros tantos terem definido a obra de Lovecraft de forma tão semelhante provavelmente se deve ao fato de que estes autores, assim como o autor desta pesquisa, tiveram acesso a suas cartas e ensaios<sup>40</sup>.

Tendo esse pensamento em mente, compararemos o que foi dito acerca de materialismo e idealismo e veremos como isso se reflete na sua literatura.

Uma característica comum em muitas obras de Lovecraft, especialmente as da fase dos Mitos Chutlhu, é como ele joga com as visões idealistas, incluindo suas vertentes teologistas e racionalistas, e também com a visão materialista, ao longo da narrativa. A estrutura típica de uma história dos Mitos Chutlhu pode ser descrita da seguinte forma: o protagonista, um acadêmico, toma conhecimento de estranhos eventos ocorridos em uma região, que dependendo da história pode ser a Antártida, florestas de Vermont – EUA, ou uma cidade fictícia da Nova Inglaterra. Ao se interessar pelo caso, ou ser inadvertidamente colocado no centro da questão, o protagonista toma

---

<sup>40</sup> Apesar de, em termos gerais, a interpretação da obra ficcional de Lovecraft como um reflexo do seu materialismo ser um consenso, a análise comparativa de suas cartas e ensaios constituem um material farto a ser explorado, pois estas possuem um caráter multifacetado, visto que Lovecraft abordava os mais diferentes assuntos (sendo a relação do homem com o cosmo apenas um dentre tantos) que ainda não foram devidamente analisados.

conhecimento de várias lendas referentes ao mistério. Como os narradores de tais histórias costumam ser pessoas simples e não há evidência científica a favor destas, o protagonista, na condição de intelectual e cético, as ignora e busca explicações racionais. No entanto, à medida que a história avança, os eventos são explicados, e de uma forma que, do ponto de vista científico, são razoavelmente aceitáveis. Porém, também são mais extraordinárias do que qualquer explicação sobrenatural.

Tomemos o conto “Um Sussurro na Escuridão” como exemplo. O personagem narrador chama-se Albert Wilmarth, um professor de Literatura na Universidade Miskatonic. Vejamos um trecho, a história é narrada pelo próprio personagem.

A coisa toda começou, pelo que me lembro, com as históricas e sem precedentes inundações de Vermont em três de novembro de 1927. Eu era na época, como agora, instrutor de literatura da Miskatonic University em Arkham, Massachusetts, e um entusiasmado estudante amador do folclore da Nova Inglaterra. Pouco depois da enchente, entre os vários relatos de sofrimento, dificuldades e ajuda organizada que enchiam a imprensa, apareceram certas histórias esquisitas de coisas achadas flutuando em alguns dos rios transbordados; de forma que muitos de meus amigos embarcaram em curiosas discussões e apelaram a mim para trazer sobre o assunto esclarecimentos que fossem possíveis. Fiquei lisonjeado que meus estudos de folclore fossem levados tão a sério, e fiz o que pude para diminuir as absurdas e vagas histórias que pareciam tão claramente a exageração de velhas e rústicas superstições. Fascinou-me encontrar várias pessoas de alguma educação que insistiam que algum fato obscuro e distorcido poderia fazer como substrato de rumores (LOVECRAFT, 2013, p. 297).

Já nos primeiros parágrafos, temos o perfil psicológico do protagonista. Um cético que se apressa em descartar as histórias de estranhos objetos vistos flutuando no rio durante as enchentes (que mais tarde se revelam cadáveres de alienígenas) como fruto da ignorância e superstição das redondezas. O narrador nos informa que a região de Vermont é cheia de histórias acerca de seres monstruosos que vivem nas montanhas e que tais relatos seriam de origem indígena. Quanto às “pessoas de alguma educação” que acreditam nas lendas, o narrador afirma:

Era inútil demonstrar a tais oponentes que os mitos de Vermont diferem muito pouco em sua essência das lendas universais de personificação da natureza que enchiam o mundo antigo de faunos, dríades e sátiros, que sugeriam os kallkanzari da Grécia moderna e davam às regiões rurais da Irlanda e de Gales seus boatos de raças terríveis de estranhos e pequenos trogloditas cavadores. [...] Quando trouxe esta evidência, meus oponentes a viraram contra mim dizendo que deveria simplesmente implicar alguma historicidade dos antigos contos, que argumentava em favor da existência real de alguma extraordinária raça antiga no mundo, obrigada a ocultar-se com o advento da dominação humana da Terra, que talvez tivesse sobrevivido em número reduzido até tempos relativamente recentes, ou até o presente. [...] A maioria de meus adversários, no entanto, era de meros românticos que insistiam em tentar transferir para a vida real as tradições de “povos pequenos” escondidos

que haviam sido feitas populares pela magnífica ficção de horror de Arthur Machen (LOVECRAFT, 2013, p. 302).

Albert Wilmarth comporta-se como um verdadeiro materialista lovecraftiano. Mantendo-se focado nos fatos, o protagonista desdenha as alegações de seus opositores como “românticas”. Em outros termos, aqueles que acreditavam que poderia haver alguma verdade por trás do folclore (fictício) das montanhas de Vermont comportam-se como idealistas, apegando-se a noções primitivas de mitos e lendas frutos dos primórdios da existência humana, quando o homem nada sabia acerca do mundo e os fenômenos que o rodeavam. Em suma, o narrador mencionar que há opositores as suas ideias o caracteriza como um cético.

Boa parte da narrativa é constituída de correspondências trocadas entre Wilmarth e Henry Akeley, um fazendeiro de Vermont que toma conhecimento da existência de alienígenas vivendo nas florestas, e tendo lido a respeito de Wilmarth e seu debate com os seus opositores, fato que fora divulgado nos jornais, entra em contato com o professor. Vejamos um trecho da narrativa. Trata-se da primeira carta de Akeley a Wilmarth:

Devo dizer, com toda modéstia, que o objeto de estudo da antropologia e do folclore não me é de modo algum estranho. Aprendi bastante sobre ele na universidade, e estou familiarizado com a maioria das autoridades clássicas como Tylor, Lubbock, Frazer, Quatrefages, Murray, Osborn, Keith, Boule, G. Elliot Smith e assim por diante. Não é novidade para mim que histórias de raças ocultas são tão velhas quanto a humanidade. Tenho visto as republicações de suas cartas e dos que concordam com o senhor no Rutland Herald, e acredito que sei mais ou menos em que ponto sua controvérsia está no momento presente.

O que desejo dizer agora é que temo que os seus adversários estejam mais próximos da verdade do que V.Sa., ainda que toda a racionalidade pareça estar do seu lado. Eles estão mais próximos da verdade do que eles mesmos imaginam — pois logicamente se guiam apenas pela teoria e não podem saber o que sei. Se eu soubesse tão pouco do assunto quanto eles sabem, eu não teria razão para crer no que eles creem. Estaria totalmente do seu lado. O senhor pode ver que eu estou com dificuldade para chegar ao ponto provavelmente porque na verdade receio chegar mesmo a ele; mas a conclusão do caso é que eu tenho certa evidência de que coisas monstruosas de fato vivem nos bosques das colinas altas que ninguém visita (LOVECRAFT, 2013, p. 303).

Akeley se revela um homem tão culto e cético quanto Wilmarth. Entretanto, o conjunto de experiências que ele relata ao longo das correspondências convencem Wilmarth aos poucos da veracidade de sua narrativa extraordinária. Akeley ser um homem tão literato quanto Wilmarth, e em suas cartas estar ciente de que Wilmarth pode não acreditar nele, funcionam como artifícios retóricos. Em outras palavras, Wilmarth, apesar de considerar as palavras de Akeley sinceras, e não acreditar que ele está louco ou mal-intencionado, procura explicações racionais para as afirmações

do fazendeiro (por exemplo: quando Akeley afirma possuir uma gravação com as vozes dos alienígenas feita às escondidas na floresta, Wilmarth levanta a hipótese de que Akeley talvez tenha gravado a voz de algum animal cujos ruídos são parecidos com a voz humana).

Todavia, à medida que a história avança e Akeley envia uma série de evidências que corroboram sua história (gravações, fotografias, etc.), mais difícil fica para Wilmarth descartar o fato de que há alguma verdade nas lendas antigas sobre criaturas estranhas morando nas florestas. Porém, como todo cético, Wilmarth tenta, até o último minuto, buscar explicações racionais, como, por exemplo, a hipótese de que alguém estaria pregando uma peça no fazendeiro, levando-o a crer na existência de alienígenas vivendo na floresta.

Portanto, a atitude cética do personagem lovecraftiano, que tende a se recusar em crer em coisas extraordinárias, sejam estas de origem sobrenatural ou extraterrestre, tal qual qualquer pessoa razoavelmente culta o faria, fornece o suspense e mistério para a história. O leitor, ao contrário de Wilmarth e Akeley, sabe que os alienígenas são reais, pois sabe que está lendo uma história de literatura fantástica, e o ápice do suspense é quando a trama chega ao ponto em que Wilmarth não consegue mais elaborar explicações racionais para os eventos que se desenrolam, não restando outra escolha senão aceitar o fantástico.

Esse desnível entre o que os personagens sabem e o que o leitor sabe, e a forma como a situação se desenvolve até chegar a um ponto em que o protagonista não pode mais negar o extraordinário, é o que Fritz Leiber afirma ser uma estratégia narrativa que ele chama de “artifício de confirmação”.

The first is the device of *confirmation* rather than revelation. (I am indebted to Henry Kuttner for this neat phrase.) In other words, the storyending does not come as a surprise but as a final, long-anticipated “convincer.” The reader knows, and is supposed to know, what is coming, but this only prepares and adds to his shivers when the narrator supplies the last and incontrovertible piece of evidence (LEIBER, 2003, p. 287).

Em outras palavras, tanto em “Um Sussurro na Escuridão” quanto em outras histórias, o leitor já consegue perceber de antemão qual é o desfecho. O que torna o artifício de confirmação eficaz é deixar o leitor na expectativa quanto a *como* o protagonista vai descobrir o que o leitor já sabe, ou pelo menos suspeita. Porém, para tal artifício funcionar, é necessário que o personagem seja um cético, um materialista no sentido lovecraftiano do termo, pois a tensão que se forma entre a recusa do personagem em aceitar o fantástico de imediato e a forma como as circunstâncias se

desenvolvem, tornando o fantástico mais e mais evidente e impossível de se negar, é o que gera a expectativa no leitor.

Ademais, essa estratégia funciona também para tornar a história verossímil. Lovecraft estabelecer Wilmarth como um cético não é mero acaso. O autor, em seu ensaio *O Horror Sobrenatural na Literatura*, comenta acerca de como um materialista reage diante do fantástico.

Convém observar aqui que aqueles que acreditam no oculto provavelmente são menos eficazes que os materialistas na retratação do espectral e do fantástico, pois o mundo fantasmal é para eles uma realidade tão banal que tendem a referir-se a ele com menos espanto, distanciamento e comoção do que os que nele veem uma violação absoluta e formidável da ordem natural (LOVECRAFT, 2008, p. 96).

Lovecraft, de certa forma, brinca com o ceticismo de seus personagens, usando-o como um artifício para gerar suspense. Justamente por ser um cético é que Wilmarth, ao tomar contato com o fantástico, reage com maior espanto, e fica também mais horrorizado, do que um personagem predisposto a acreditar em tais possibilidades, pois estas já fazem parte do sistema de crenças de um indivíduo que acredita em misticismos ou extraterrestres, e logo, supostamente, não encararia tais eventos com tanta surpresa. Concluindo, o leitor, por meio desse artifício, passa a compartilhar o ceticismo do narrador, ou seja, aprende a ver as coisas do ponto de vista dele, e também compartilha o espanto do personagem quando este finalmente se encontra com o fantástico.

#### 4.2. O COSMICISMO DE H.P. LOVECRAFT

Se H.P. Lovecraft tivesse que ser classificado em uma categoria filosófica, poder-se-ia classificá-lo como um niilista. Se tivéssemos que classificá-lo do ponto de vista político, ele poderia ser classificado como um conservador. Entretanto, ambas as classificações são um tanto injustas, e funcionam apenas se adotarmos uma definição generalizante de niilismo ou de conservadorismo, pois tanto o niilismo quanto a ideologia conservadora não são homogêneas. Ambos possuem diversas correntes, e muitas divergentes.

Como pensador, Lovecraft possui ideias que, a despeito de penderem politicamente para a direita e filosoficamente ao niilismo, não são meras repetições destes conceitos políticos e filosóficos, mas um conjunto de ideias próprias, e a sua maneira originais, que influenciam sua escrita e suas formulações teóricas acerca da narrativa de horror.

O próprio Lovecraft comenta o quanto categorizar ideias em termos como “esquerda” ou “direita”, ou qualquer outra categoria ideológica, é reducionista. Em carta ao escritor Frank Belknap Long, Lovecraft critica o seu protegido por pensar de forma tão estreita.

That’s the trouble with you, young man. You’re one of those conventional “either.... or” boys. If a man doesn’t fit into one standardised intellectual book-attitude, you try to fit him into another. If he isn’t a cheap little surface-exhibitionist, you think he *must* be a machine-worshipper. If he doesn’t endorse the futile hysteria of the traditionalist, you think he must be a social collectivist. These are the easy book-taught attitudes – the free original mind discerns the thousands of independent attitudes which exist all apart from such rubber stamp positions (LOVECRAFT, 1971, p. 303).

Uma das razões de se adentrar nessa questão é devido à antipatia que Lovecraft nutria por outras culturas e raças. Devidamente registrado em cartas e ensaios, este é, sem sombra de dúvida, o aspecto mais polêmico de sua obra, e que ecoa em sua literatura. Em alguns de seus contos e romances, Lovecraft se refere às outras etnias de forma pouco lisonjeira, conforme podemos ver no conto “O Chamado de Chtulhu”. O trecho abaixo se passa após a prisão de membros de um culto a Chtulhu.

Examinados no quartel-general depois de uma intensa jornada de tensão e cansaço, os prisioneiros todos provaram-se homens modestos, miscigenados, e de mentalidade aberrante. A maioria era de marinheiros, mas havia um punhado de negros e mulatos, um grande número de índios ocidentais ou portugueses de Brava, crioulos das ilhas de Cabo Verde, que davam um colorido de voduísmo ao culto heterogêneo. Mas antes que muitas perguntas fossem feitas, ficou claro que algo mais profundo e arcaico que o fetichismo negro estava envolvido. Degradados e ignorantes como eram, as criaturas mantiveram com surpreendente consistência a ideia central de sua abominável fé (LOVECRAFT, 2013, p. 56).

Lovecraft costuma associar as entidades malignas e cultos macabros de suas histórias a estrangeiros, principalmente vindos de lugares exóticos e distantes, como África, Groelândia e ilhas Fiji. Ademais, ele tende a caracterizar estrangeiros como loucos ou depravados seguidores de algum Deus pagão (fictício ou não). Tal caracterização negativa não se restringe apenas a minorias como negros ou judeus, mas também a brancos de origem que Lovecraft considera duvidosa, o que inclui não apenas algumas etnias europeias, mas também norte-americanos de origem humilde<sup>41</sup>.

---

<sup>41</sup> O supracitado conto “O Medo à Espreita” é um bom exemplo. Na história o autor descreve as pessoas pobres de origem branca que vivem em cabanas nas montanhas como degenerados, tanto no sentido social quanto biológico. Lovecraft também usava termos depreciativos e de conotação racista para descrever brancos que não são de origem anglo-americana, como faz com o trio de ladrões (um polonês, um italiano e um espanhol) que protagonizam o conto “O Velho Terrível”.

Comumente rotulado como “racista”, as opiniões do autor sobre raça e cultura, que, conforme demonstrado, ecoam em sua ficção, dividem o público e a crítica. Um caso sintomático é o de Dulce Fabiana Mota Lima (2005). Tradutora de obras de Lovecraft, Lima escreveu uma dissertação de mestrado pela Unicamp em que analisa sua experiência como tradutora.

A autora, em sua dissertação, fala de sua vida. Confidenciando suas experiências como uma simples leitora que aos poucos se tornou fã de Lovecraft, Lima conta como tomou gosto por música *heavy metal* desde jovem, e como as referências a Lovecraft em canções de grupos como Metallica a fizeram tomar conhecimento da obra do autor. Mais adiante, Lima discute o processo de tradução de Lovecraft, e o que é importante para esta pauta: ela confessa que, ao descobrir as opiniões “racistas” de Lovecraft, ficou decepcionada, e analisa como este choque emocional negativo afetou sua atividade como tradutora de Lovecraft.

O caso de Lima é interessante porque temos tanto a visão de uma mera fã quanto de uma profissional na área de tradução. Ela não é um caso isolado. A autora, em sua dissertação, transcreveu trechos de debates em fóruns de internet, como o Orkut, para demonstrar como as opiniões de Lovecraft polarizam os seus leitores. Alguns sentem repulsa pelas opiniões do autor, enquanto outros tentam compreender melhor sua posição ideológica.

Entretanto, da parte da crítica especializada, a situação toma outros contornos. O biógrafo L. Sprague De Camp (1975) reprova as opiniões do autor, mas ao mesmo tempo explica que Lovecraft era um homem de seu tempo, e que sua visão, usualmente identificada como conservadora e reacionária, era comum às pessoas de sua época, e principalmente, na região da Nova Inglaterra. Em suma, De Camp pede ao leitor que releve essa questão. S.T. Joshi (1999), por sua vez, afirma que, se o ideal de Lovecraft era uma sociedade culturalmente homogênea, era seu direito ter essa opinião. S.T. Joshi, de certa forma, defende Lovecraft, porque, ao contrário de fãs e pessoas que não analisaram a fundo sua vasta correspondência e ensaios, ele possui uma visão mais ampla sobre o pensamento do autor. Ele, como outros teóricos (Michel Houellebecq, por exemplo), especula que o “racismo” de Lovecraft é, na verdade, um desdobramento do cosmicismo<sup>42</sup> do autor.

Como se pode observar, utilizamos a palavra “racista” entre aspas porque este termo, assim como os termos niilista e conservador, é aplicável ao autor apenas num sentido generalizante.

---

<sup>42</sup> Cosmicismo é um termo que aparece em cartas de H.P. Lovecraft, que geralmente ele usa como forma de designar seu pensamento, apesar de em algumas ocasiões usar os termos materialismo e indiferentismo como sinônimo. Optamos por cosmicismo porque este termo, tal qual a expressão Mito Chtulhu, é a que mais se popularizou entre críticos e fãs, talvez por, lexicamente falando, estar mais próximo do conceito de Horror Cósmico.

Hoje é comum definirem Lovecraft como racista, mas seu racismo era mais um racismo cultural do qualquer outra coisa. Em uma carta Lovecraft dizia que negros deveriam procriar com negros para que a cultura africana ficasse mais forte, da mesma forma orientais com orientais para que a cultura oriental se fortalecesse e assim por diante. Suas ideias destoavam do pensamento racista comum e o termo racista para ele é um pouco injusto (RICCI, 2013, p. 27).

Quando a palavra racista é usada, geralmente é atribuída a uma pessoa que crê que sua raça e o grupo ao qual pertence é superior aos demais. Porém, não é exatamente o caso de Lovecraft. Sua objeção a estrangeiros possui motivações mais complexas, a saber, é um fruto das angústias existenciais do autor.

Em outros termos, o “racismo” de Lovecraft, conforme Joshi e outros especularam, está intimamente ligado à sua visão de que a raça humana nada significa diante do cosmos, e compreender esta relação é o objeto de investigação deste tópico. Não tencionamos defender ou condenar as posições de Lovecraft quanto a raças. O propósito de se discutir este ponto, e sua relação com a visão política e filosófica do autor, é compreender melhor o seu pensamento e como isto se reflete na construção de sua ficção.

Lovecraft escreveu inúmeras cartas em que expunha suas visões filosóficas e políticas. Um grupo de cartas em particular, destinadas ao escritor anarquista e ativista dos direitos dos negros James Ferdinand Morton, destaca-se por estar entre as que Lovecraft expõe, de forma detalhada, tanto o seu pensamento filosófico quanto político.

O materialismo de Lovecraft, conforme definido por ele e abordado no tópico anterior, pode dar a impressão de um pessimismo. Lovecraft, porém, esclarece esse ponto em uma carta a Morton.

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 the organic life-process. Pessimists are just as illogical as optimists; inasmuch as both envisage the aims of mankind as unified, and as having a direct relationship (either of frustration or the fulfillment) 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 mosquitoes, rats, lice, dogs, men, horses, pterodactyls, trees, fungi dodos, or other forms of biological energy (LOVECRAFT, 1971, p. 39).

Lovecraft segue sua explanação sobre como o que ele chama de indiferentista não cai no erro de pensar na humanidade como centro do universo, e enxerga a realidade de forma imparcial, desfazendo o engano de que o indiferentismo seria uma postura pessimista.

Not that he [o indiferentista] is especially looking for anti-human outcomes, or that he has any pleasure in contemplating such. It is merely that, in judging evidence, *he does not regard the quality of favorableness to man as any intrinsic mark of probability*. Neither does he regard it as any intrinsic mark of *improbability* – he simply knows that this quality has nothing to do with the case; that the interplay of forces which govern climate, behavior, biological growth and decay, and so on, is too purely universal cosmic, and eternal a phenomenon to have any relationship to the immediate wishing-phenomena of one minute organic species on our transient and insignificant planet (LOVECRAFT, 1971, p. 40).

E conclui:

Human liking or welfare is no probability-factor at all – and no person has a right to express an opinion on the future of the world, so long as he has the least tendency to consider a man-favouring course as *intrinsically* more likely to be probable than any other course. If he lets the quality of man-favouringness serve in lieu of real evidence to predispose him toward belief in any direction, then his opinion is null and void as serious philosophic factor. The real philosopher knows that, *other* evidence being equal, favourableness or unfavourableness to manking means absolutely nothing as an index of likelihood – that is, that a future hostile to man is precisely as probable as one favourable to him (LOVECRAFT, 1971, p. 40).

Em outras palavras, o indiferentismo de Lovecraft não seria uma forma de pessimismo, mas uma aceitação do cosmos indiferente em relação ao destino da humanidade. É uma posição que, dentro da concepção de Lovecraft, pode-se chamar de realista, ou pelo menos o que Lovecraft interpreta como realidade, e, dentro desta visão indiferentista, seria a melhor maneira de julgar os fatos. Portanto, o autor afirmar que a raça humana é insignificante numa escala cósmica não é uma declaração de desprezo à humanidade, ou uma postura derrotista advogando que, se não há sentido no universo, logo nada na vida tem valor.

Lovecraft aborda a questão de valores e sentido da vida porque seu debate com Morton gira em torno do futuro da sociedade ocidental, e o argumento de Lovecraft é que, para analisar de forma objetiva quais seriam os possíveis rumos do ocidente, a melhor postura seria remover da discussão todas as esperanças ou desilusões a respeito do destino da espécie humana. O autor reforça este ponto dissertando sobre as inúmeras civilizações que nasceram e desapareceram ao longo da história.

Those millions of years will have many civilisations – but only the first two or three will ever know that an English race and tongue ever existed, while only the first ten or twelve will be likely to involve human or quasi-human creatures at all – you know damn well that the articulata will inevitably supplant us mammalian even as we supplanted the reptilian (LOVECRAFT, 1971, p. 100).

Ele cita exemplos variados, que vão da Grécia Antiga ao Império Asteca, para ilustrar o quanto a ideia de progresso da humanidade é enganosa, pois as civilizações citadas foram, cada uma a sua maneira, exemplos de progresso em seus respectivos tempos históricos, e hoje não mais existem.

Lovecraft estende esse raciocínio ao nascimento e desaparecimento de planetas por todo o universo, argumentando que planetas, e as possíveis formas de vida existentes nestes, surgem e desaparecem a todo o momento, e por toda a eternidade.

All this sort of thing has undoubtedly happened an infinity of times in the past – planets being born and spawning a varied life; evolution and culture ensuing; and death and oblivion eventually overtaking all. Probably there are one or two other cases existent even at this moment; for although the newer conceptions of the cosmos have destroyed the old-time notion of “a plurality of worlds”, it is always likely that the tidal accident which produced the solar system had counterparts sufficiently near in time to make probable the survival of their living results (LOVECRAFT, 1971, p. 43).

Porém, na visão de Lovecraft, é justamente o acaso que rege o universo que torna fundamental para o ser humano ter um referencial cultural. Este referencial, segundo Lovecraft, está intrinsecamente ligado ao sentimento de pertencer a um grupo ou sociedade, o que, na sua visão, significa o cultivo das tradições.

All our feelings and loyalties are based on the special instincts and inherited values of our immediate racial and cultural group – take these away, and absolutely nothing remains for any average person to anchor his sense of direction, interest, or standards to. What do you care about the man annual temperature of Jupiter? Or I about the welfare of some lousy Chinaman or god damn negro? Nothing but *artificial sentiment*, of a thin, unreal sort insufficient to hold any but a few imaginative individuals you or me, could make any normal terrestrial Aryan care a hang about Jupiter an Saturn’s Rings on the one hand, or Chinaman and negroes on the other hand. Nothing means anything vitally to us except something which we can interpret in the light of conditions we know. [...] we know damn well that the human race is divided into many groups whose whole instinctive conceptions of what is desirable and is undesirable are so antipodally apart in half to three-quarters of the affair of life, that they cannot possibly be thought of as having any goal or complete set of standards in common (LOVECRAFT, 1971, p. 44-45).

Lovecraft, em diversas cartas, faz extensas argumentações sobre como a identidade de uma sociedade ou indivíduo é moldada pelo meio, pela história e pela tradição. O autor também reconhece que noções de certo e errado, belo e feio, entre outras, são construções culturais. Vejamos excerto de carta a Frank Belknap Long.

The *beliefs* of a civilisation – mere surface froth – have very little to do with its deep basic *spirit* – or rather, are mere outgrowths or temporary manifestations of that spirit as

determined by temporary accident & as frequently revised by changing conditions. The actual spirit itself – whose automatic operation gives rise to the little beliefs which rise & fall with the flow of time – it's a matter of innate physiology & environmental accident; & depends far more upon daily habits & customs, as dictated by economic, geographic, climatic, & other factors, than upon any other sort of influence. [...] If a man grows up used to the habits of a certain world, he belongs to it. His subconscious ideas of distance or separation, national separatism or cosmopolitanism, soil-relationship or nomadism, historic continuity or innovation, beauty or ugliness, good or evil, artistic technique, literary style, etc.,etc.,etc., are entirely dictated & controlled by his customary methods of transportation, manner of dwelling & working, resemblance of his environment to his ancestral environment, mechanical methods of painting, building, or writing at his disposal, & so on (LOVECRAFT, 1971, p. 334-335).

Entretanto, ao invés de utilizar tal percepção para argumentar a favor de um maior intercâmbio entre diferentes raças e culturas, ele a utiliza no sentido contrário, a saber, se tudo é relativo, então a tradição deve ser a referência na falta de uma opção melhor. Lovecraft explica este ponto a Morton.

Tradition is virtually the only standard or value, or criterion of interest and direction-purpose illusion, that we have in the world of feeling, action, and art. That is supreme. But in the world of *thought* and *reality* it is a perfectly meaningless thing; and has no effect except to place obstacles in the way of discovery the truth. When we wish to obtain any *actual knowledge* of the cosmos and its properties, we must at once put out our heads all the accumulated notions concerning at such things which miscellaneous experience and slipshod inheritance have blindly saddled upon us. “Good”, “evil”, “duty”, “direction”, “purpose”, “dignity” – applesauce! We must cease to be parts of any system of preconceived bias – Christian, moral, humane, or anything like that – and become simple free inquiring agents, each alone and fearless, facing the varied phenomena of the external world with such processes of cognition and such stores of correlative background-data as repeated former tests may have shewn to be authentic. If *then* we find any of the old traditions verify'd, well and good (LOVECRAFT, 1971, p. 267).

Para Lovecraft, a tradição traz o sentimento de pertencer a um lugar, a uma cultura, a um povo, e isto é o que traz segurança e conforto, pois dá uma identidade ao indivíduo, e estas seriam as duas principais razões pela qual uma tradição deve ser protegida.

Embora o autor reconheça que noções como certo e errado, ou belo e feio são construções culturais, não significa que ele via todas as culturas como possuindo igual valor moral, e principalmente, estético. Lovecraft, conforme pode-se ver no excerto abaixo de uma carta a Long, possuía uma forte crença na capacidade da cognição humana de julgar e identificar o belo objetivamente.

*Cognition*, as such, is completely without social or aesthetic implications except so far as it places certain obvious contradictions of natural laws, & certain pointless exaltations of empty trivialities, in a light so unfavorable as to encourage obsolescence. It is nobody's tool or handmaiden – it is itself alone. [...] It is the sworn ally of beauty *because it is itself one*

*of the supreme forms of beauty* – the catharsis of a primal, titanic urge which links man to the uttermost gulfs of dramatic immensity. It is one with the greatest music & the loftiest poetry – being perhaps a glimpse of the liberating & expanding reality which both are blindly seeking. [...] It is the one value which is not relative & ephemera, but absolute & supreme; nor is its status affected by those relativistic & quantumistic discoveries which removes its farther fruits still farther from the rim of the known. It is man's only anchorage against utter lostness in limitless space.... The one bulwark left when all the mirages & cobwebs break down ( LOVECRAFT, 1971, p. 302-303).

É esta crença da cognição humana que leva o autor a afirmar que, apesar de sua preferência pela estética georgiana, a estética elisabetana seria superior, ao mesmo tempo em que declara que esta, por sua vez, perde-se comparada à greco-romana.

What the eighteenth century really was, was the *final* phase of that perfectly unmechanised era which as a whole gave us our most satisfying life. It was not so aesthetically great as the Elizabethan age, and in no way comparable to Periclean Greece and Augustan Rome. Its hold upon moderns is due mostly to its *proximity*, and the presence in it of certain kinds of taste which former and succeeding ages of modern history have lacked. Proximity is its main lure – for it is the *nearest* to us of all the purely pre-mechanical periods; the only one with which we have any semblance of a personal contact, (surviving houses and household effects in quantity; association (for Americans) with high historic tension; fact that we can still talk with old men who in their youth talked with living survivors; vestigial customs and speech-forms in greater number than from earlier periods, etc, etc.) and whose ways are in any manner familiar to us save through sheer archaeological reconstruction (LOVECRAFT, 1971, p. 50).

No contexto desta última carta, destinada a Morton, Lovecraft critica a cultura cosmopolita dos anos 1920, que afirma ser um fruto das radicais transformações socioeconômicas provocadas pelo progresso industrial e, como resultado, tais mudanças levaram os indivíduos a cortar laços com suas raízes, empobrecendo-os culturalmente. Este processo seria o responsável pela decadência da sociedade tradicional anglo-americana, e, a longo prazo, da civilização ocidental. Em carta a Maurice W. Moe, jornalista amador e professor de inglês, ele apresenta um parecer sobre o ocidente.

The more I analyse the future of Western Civilisation, the less hope I see for the survival of any of the conditions and values which for me invest life with what little zest and piquancy it has; yet as my wrinkles accumulate and my shoulders increase their stoop I see increasingly that there is no possible way to alter the chains of inevitable circumstances which arose from that accidental development of the power machine. The natural adjustment of man to the earth, to the landscape, to the conceptions of time and space and proportion, to the social group, to the struggle for existence, to his fellows, to himself and his own imaginative life – all this will inevitably be uprooted by the changes accruing from a mechanised regime which destroys familiar dependences and limitations and economic balances, and substitutes a new set unlinked with that age-long conditions have crystallized, and wholly dependent on a complex technological organisation that ennui or revolt or conquest or natural convulsions will sooner or later destroy (LOVECRAFT, 1971, p. 156-157).

Se por um lado Lovecraft considera o ocidente decadente, por outro defende que o século XVIII, além de ser uma época imaculada pelo progresso industrial, é o período histórico mais próximo da memória coletiva do norte-americano contemporâneo, e que, devido a essa proximidade, esta seria a raiz das tradições norte-americanas.

It is *because* the cosmos is meaningless that we must secure our individual illusions of values, direction, and interest by upholding the artificial streams which gave us such worlds of salutary illusion. That is – since nothing means anything in itself, we must preserve the proximate and arbitrary background which makes things around us seem as if they did mean something. In other words, we are Englishmen or nothing whatever. Apart from our inherited network of english ideas, memories, emotions, beliefs, points of view, etc., we are simple bundles of nerve-centres without materials for coherent functioning [...] Of supreme importance, then, is the secure preservation of an English world around us [...] Nowadays we need more than the mere fact of *being* English in heritage and speech in order to *keep* so (LOVECRAFT, 1971, p. 208-209).

Em suma, defender a tradição, retornar e conhecer suas raízes, é, para Lovecraft, em última instância, uma questão de saúde mental e emocional tanto do indivíduo quanto da sociedade. É defender uma ilusão necessária à existência humana que a torna suportável.

Once *destroy* a tradition, and what becomes of those who have held it? The only *absolute* value of any precept or belief is the part it plays in our emotional life. In bald truth, there is not any goal or idol of mankind which can be said to be intrinsically and collectively good – or bad, either – for the species (LOVECRAFT, 1971, p. 49).

Lovecraft usa a si próprio como exemplo para ilustrar esta afirmação. Ele tinha uma verdadeira idolatria à cultura do século XVIII, ou sendo mais específico, à era georgiana<sup>43</sup>, e confessou em diversas cartas que se sente deslocado no mundo moderno e que gostaria de ter vivido naquela época.

Todavia, Lovecraft está ciente do quanto isto é subjetivo.

The *individual* – feudal, proud, aloof, unfetter'd and dominant – that is all that matters, and society is of use to him only so far as it enlarges the pleasures he might enjoy without it. He owes it only enough to make it capable of forming a suitable background for him – and to

---

<sup>43</sup> A Era georgiana foi um período da história do Reino Unido compreendido entre 1714 e 1830. A designação tem origem nos reinados dos primeiros quatro dos Reis da Casa de Hanover na Inglaterra: George I, George II, George III e George IV. Lovecraft usa o termo "georgiano" mais no sentido cultural, principalmente a respeito da literatura e arquitetura da época. Ele era um grande admirador da arquitetura georgiana, tanto que em muitas de suas obras, como *O Caso de Charles Dexter Ward*, o autor dedica várias páginas a detalhadas descrições de casas construídas segundo este padrão estético.

societies other than that from which he has sprung, he owes absolutely nothing. By the way – don't make the mistake of fancying that I recommend the Georgian age as single period for all men's emulation. I never do so – but always try to make it clear that my own mental-emotional kinship to it is purely an individual accident, of significance to nobody but myself. I happen to belong to the eighteenth century – probably because of the effect of colonial doorways and long-s'd books upon me during my earliest life and most impressionable years – but only the other day I caution'd a would-be poet against Georgian mannerisms. The eighteenth century is my illusion, as all mankind is yours – but I don't believe in mine any more than I do yours! I don't believe in any! [...] I, indeed, have special affinities with Georgian times – but these affinities in no way involve any claims of intrinsic superiority for those times. It's merely that I am more at home then than at any other period (LOVECRAFT, 1971, p. 49-51).

Lovecraft era um descendente direto dos primeiros colonizadores britânicos. Sua família era rica, a despeito de seu avô ter perdido a sua fortuna em má-administração dos negócios, e a cidade em que o autor nasceu e cresceu, Providence – Rhode Island, é uma cidade pequena e conservadora, localizada na região da Nova Inglaterra, um foco de imigração dos primeiros colonizadores britânicos.

Em carta a Frank Belknap Long o autor esclarece o que ele considera a verdadeira tradição norte-americana.

The test, in a way, of any man's professed traditionalism is its degree of identity with the actual body of tradition which lies personally behind him. The *genuine* traditionalism of an American is the early-American Protestant tradition. That is what we all come by honestly, in the blood-&-cradlesong line of legitimate descent (LOVECRAFT, 1971, p. 332).

O autor, entretanto, não descarta a ideia de que tradições possam sofrer modificações ou que costumes antigos possam ser abandonados, mas adverte que estas transformações devem ocorrer gradualmente e naturalmente.

The best sort of traditionalism is that easy-going eclectic sort which indulges in no frenzied pulmotor stunts, but courses naturally down from generation to generation; bequeathing such elements as really are sound, losing such as have lost value, & adding any which new conditions may make necessary (LOVECRAFT, 1971, p. 308).

A visão de Lovecraft sobre religião é um bom exemplo acerca deste ponto.

While religion was a perfectly natural thing for mankind in early ages, when nothing definite as known about the constitution of matter & the causes of natural phenomena; there is really no basis for its existence in the light of what we know about the universe, & about our own mental & emotional processes, today (LOVECRAFT, 1976, p. 116).

Em um mundo em que a ciência constantemente desvenda os mistérios da natureza e do universo, Lovecraft não vê mais razão para as crenças religiosas existirem. Todavia, como visto anteriormente, Lovecraft não é radicalmente contra a religião. Seu argumento é que, devido ao progresso científico, a tendência é que religiões desapareçam naturalmente.

I do not advocate the forcible extirpation of religion, but I think it is wise to transfer energies to something which has a foundation in reality. The conditions of life are growing more & more different from what they were in the ages when the various religions took form; hence one can no longer expect any religion-based ethics to be at all times as useful as an ethics based on reality. What is more, religion is rapidly losing its emotional & ethical hold over all classes – even those who consciously believe it. The wide gap between what it teaches & what we know to be real is too vast a thing to conceal & gloss over (LOVECRAFT, 1976, p. 118).

Lovecraft, quando fala de transformações culturais, defende que, quando necessárias, elas devem acontecer, desde que os aspectos positivos da tradição sejam preservados. Para julgar o que deve permanecer ou não, ele utiliza o seguinte modo de pensar, conforme explica.

A man of sense believes what normal evidence indicates – and if new evidence appears, he changes his belief to match. My own beliefs depend merely on what is presented to my senses and reason, and every one of them is liable to change (as many of them have indeed changed in the past) upon the introduction of fresh evidence (LOVECRAFT, 1971, p. 401).

Embora no contexto da carta Lovecraft esteja falando que não vê razão para acreditar em Deus, julgar de acordo com as evidências apresentadas é uma máxima que ele aplicava, ou pelo menos tentava, em outros aspectos da sua vida. Ele utiliza de argumento semelhante, por exemplo, quando explica as razões que o levaram a adotar ideias socialistas durante a Grande Depressão.

My conversion has by no means been hasty; but has come step by step, as facts have driven me. For of course you realize that no reputable thinker today (you can't call people limited to business thinking, with the profit motive held paramount, such) endorses unsupervised capitalism. [...] Laissez-faire capitalism is as dead as feudalism or trial by the ordeal of iron or water (LOVECRAFT, 1976, p. 57).

Lovecraft, no geral, era um pensador flexível e disposto a mudar de opinião quando apresentadas evidências que ele julgava convincentes, o que é exemplificado quando ele discute ciência, política ou filosofia. Porém, quando o assunto é raça, ele não é tão ponderado. Joshi comenta:

In every other aspect of his thought—metaphysics, ethics, aesthetics, politics—Lovecraft was constantly digesting new information (even if only through newspaper reports, magazine articles, and other informal sources) and readjusting his views accordingly. Only

on the issue of race did his thinking remain relatively static. He never realized that his beliefs had been largely shaped by parental and societal influence, early reading, and outmoded late nineteenth-century science (JOSHI, 2001, p. 359).

Joshi, assim como De Camp, provavelmente está correto quando afirma que o meio em que Lovecraft cresceu o influenciou, deixando sua mente pouco aberta à aceitação de novas visões sobre o tema raças. Entretanto, é importante observar que Lovecraft está ciente da influência que o meio tem em sua forma de pensar, a despeito de nem sempre mudar de opinião quando confrontado com novas evidências, principalmente quando o assunto é raças. Sendo assim, dada a ênfase que Lovecraft, em suas cartas, coloca na questão da importância da tradição para o senso de identidade e bem-estar do ser humano, pode-se afirmar que seu “racismo” não era apenas um fruto do meio, mas, acima de tudo, um *apego* a este meio.

L. Sprague De Camp observa que o senso de tradição e apego às raízes de Lovecraft não era uma peculiaridade dele, mas um sentimento comum a sua época.

Still, such a view had, in its time, advantages for those who accepted it. Such an individual never had an “identity crisis”. When people were more closely tied to their birthplaces, their kin, and to social milieu into which they were, a man might be poor or unlucky or oppressed, but at least he could say: “I am a Roman citizen”, or “I am of the Nayyar caste”, or “I am a MacDonald of the Isles”, or “I am a Carter of Virginia, suh”. He knew who he was and how he was expected to behave in the role for which fate had cast him (DECAMP, 1975, p. 100).

Nessa perspectiva, apesar de Lovecraft partilhar um sentimento tradicionalista com outros anglo-americanos, o diferencial estava na relação que ele estabeleceu entre a importância da tradição e a falta de sentido do universo, e como isto o levou a advogar a favor da primeira. Dito isso, cabe agora definir o que é racismo na visão de Lovecraft. O seu antissemitismo é um bom ponto de partida para compreender esta questão.

Em seu ensaio “Americanism” (1919), ele explica o por que se opõe a imigrantes.

It is true that this country has received a vast influx of non-English immigrants who come hither to enjoy without hardship the liberties which our British ancestors carved out in toil and bloodshed. It is also true that such of them as belong to the Teutonic and Celtic races are capable of assimilation to our English types and of becoming valuable acquisitions to the population. But from this it does not follow that a mixture of really alien blood or ideas has accomplished or can accomplish anything but harm. Observation of Europe shews us the relative status and capability of the several races, and we see that the melting together of English gold and alien brass is not very likely to produce any alloy superior or even equal to the original gold. Immigration cannot, perhaps, be cut off altogether, but it should be understood that aliens who choose America as their residence must accept the prevailing language and culture as their own; and neither try to modify our institutions, nor to keep alive their own in our midst (LOVECRAFT, 2006, p. 34).

Em outras palavras, Lovecraft defendia a “pureza” cultural de um povo, e enxergava a invasão de estrangeiros como uma ameaça aos valores e tradição da cultura anglo-americana. Contudo, desde que os estrangeiros abrissem mão de suas raízes culturais e adotassem a cultura da nação norte-americana, eles seriam bem-vindos. O casamento de Lovecraft com Sonia Greene é um exemplo do quanto Lovecraft realmente acreditava nisso. Greene nascera na Ucrânia e era de origem judia, mas crescera nos Estados Unidos.

Lovecraft escreveu diversas cartas e ensaios com argumentos de teor antissemita. Pode parecer contraditório um antissemita ter sido casado com uma judia (Lovecraft estava ciente das origens de Sonia). Lovecraft, em carta a Alfred Galpin, esclarece essa aparente contradição.

The culture a man has is not what is blood has determined, but what the massed impressions & traditions he has received have given him. Jewish culture is not a product of blood, but of historic accident. So is ours. [...] It is, therefore, not at all important to maintain rigid barriers against every trace of Jewish blood when our real & legitimate object is merely to exclude Jewish cultural influences (which are hostile & unassimilable) from our national life. So long as a man has been brought up in our tradition & no other, & retains no vestiges of alien perspective & thought-habits, it does not make a particle of difference whether or not his ancestry contains a trace of blood from any of the other superior races—be it Jewish, Chinese, Polynesian, Japanese, Hindu, or American Indian. [The negro & australoid, of course, are another story.] (LOVECRAFT, 2005, p. 26).

A definição de semitismo de Lovecraft era cultural e não racial, e por Sonia ser uma típica mulher norte-americana sem laços culturais com o semitismo, Lovecraft não a enxergava como uma judia, mas como uma “assimilada” – termo usado para imigrantes e descendentes que se adaptam à cultura do lugar para o qual migraram. A própria Sonia Greene, em sua biografia sobre os anos em que esteve casada com Lovecraft (GREENE, 1992), corrobora essa interpretação. Ademais, a objeção de Lovecraft aos judeus não era fruto de um ódio ou por considerar judeus inferiores aos ocidentais – em algumas cartas Lovecraft chega a elogiar o intelecto dos judeus e, em outras, ele se refere ao povo judeu como uma raça superior de origem não ariana –, mas porque ele acreditava que havia uma espécie de incompatibilidade cultural entre oriente e ocidente, e que a influência do primeiro iria arruinar o segundo. De fato, a crença numa incompatibilidade cultural entre diferentes povos é o que o leva a defender uma posição de isolacionismo, de uma forma geral.

Lovecraft explica suas ideias a James Ferdinand Morton:

The plain, honest fact is, that no individuals and groups can live harmoniously together as long as some members are moved by a scale of feelings, standards, and environmental responses radically different from the natural scale of other members. Living side by side

with people whose natural impulses and criteria differ widely from ours, gets in time to be an unendurable nightmare. We may continue to respect them in the abstract, but what are we to do when they continue to fail to fulfil our natural conception of personality, meanwhile placing all their own preferential stresses on matters and ideals largely irrelevant and sometimes repugnant to us? And don't forget that we affect alien groups just as they affect us. Chinamen think our manners are bad, our voices raucous, our odour nauseous, and our white skins and our long noses leprously repulsive. Spaniards think us vulgar, brutal and gauche. Jews titter and gesture at our mental simplicity, and honestly think we are savage, sadistick, and childishly hypocritical. Well – we think Chinamen are slimy jabberers, Spaniards oily, sentimental, treacherous, backward, and Jews cringing. What's the answer? *Simply keep the bulk of all these approximately equal and highly developed races as far apart as possible.* Let them study one another as deeply as possible, in the interest of that *intellectual understanding* which makes for appreciation and tolerance. *But don't let them mix too freely, lest the clash of deep and intellectually unreachable emotions upset all the appreciation and tolerance which mental understanding has produced* (LOVECRAFT, 1971, p. 279).

No entanto, quando Lovecraft fala de negros e aborígenes, ele adota a ideia de inferioridade biológica, argumentando que, como negros e os aborígenes nunca conseguiram sair do estado de sociedades tribais e produzir uma civilização aos moldes do ocidente, então essa “incapacidade” só poderia ser um produto de alguma “falha” biológica. Vamos analisar outro trecho de uma carta a Morton.

Now the trickiest catch in the negro problem is the fact that it is *really twofold*. The black is vastly inferior. There can be no question of this among contemporary and unsentimental biologists—eminent Europeans for whom the prejudice-problem does not exist. *But*, it is *also* a fact that there *would be* a very grave and very legitimate problem *even if the negro were the white man's equal* (LOVECRAFT, 1971, p. 253).

Essa passagem é particularmente interessante porque Lovecraft, mesmo admitindo a possibilidade de que brancos e negros sejam biologicamente iguais, ainda assim considera o contato entre as duas raças um problema. Ele prossegue com sua explanação.

For the simple fact is, that *two widely dissimilar races, whether equal or not, cannot peaceably coexist in the same territory until they are either uniformly organization or cast in folkways of permanent and traditional personal aloofness*. No normal being feels at ease amidst a population having vast elements radically different from himself in physical aspect and emotional responses. A normal Yankee feels like a fish out of water in a crowd of cultivated Japanese, even though they may be his mental and aesthetic superiors; and the normal Jap feels the same way in a crowd of Yankees. This, of course, implies permanent association. We can all *visit* exotic scenes and like it—and when we are young and unsophisticated we usually think we might continue to like it as a regular thing. But as years pass, the need of old things and usual influences—home faces and home voices—grows stronger and stronger; and we come to see that mongrelism won't work. We require the enviroing influence of a set of ways and physical types like our own, and will sacrifice anything to get them. Nothing means anything, in the end, except with reference to that continuous immediate fabric of appearances and experiences of which one was originally part; and if we find ourselves ingulphed by alien and clashing influences, we instinctively

fight against them in pursuit of the dominant freeman's average quota of legitimate contentment. . . . All that any living man normally wants—and all that any man worth calling such will stand for—is as stable and pure a perpetuation as possible of the set of forms and appearances to which his value-perceptions are, from the circumstances of moulding, instinctively attuned. That is all there is to life—the preservation of a framework which will render the experience of the individual apparently relevant and significant, and therefore reasonably satisfying. Here we have the normal phenomenon of race-prejudice in a nutshell—the legitimate fight of every virile personality to live in a world where life shall seem to mean something (LOVECRAFT, 1971, p. 253).

O racismo é, para Lovecraft, o resultado da necessidade humana de preservar seus valores e costumes, o que, na sua visão, justifica-se por este motivo. O interessante é como Lovecraft acredita ser possível conhecer culturas exóticas e até mesmo apreciá-las, desde que o indivíduo não comprometa sua identidade cultural. Este ponto é de particular interesse porque se reflete nas suas teorias literárias, conforme veremos no próximo tópico.

Por enquanto, cabe observar que o problema de se analisar o pensamento de Lovecraft acerca de outras culturas e raças é que o autor pratica uma espécie de racismo seletivo. Em outras palavras, suas opiniões sobre outras culturas e raças não são homogêneas. Dependendo da raça ou etnia discutida, Lovecraft aponta para diferentes qualidades ou defeitos de tal grupo, classificando estes em raças superiores e inferiores, e sempre tomando a produção cultural destes grupos (artística, filosófica, etc.) como critério de julgamento.

Não que seja impossível fazer uma sistematização sobre o que Lovecraft pensava sobre outras raças ou etnias. Pelo contrário, as cartas do autor fornecem rico material para tal catalogação. Entretanto, dado os inúmeros escritos de Lovecraft sobre diversos povos, que vão de franceses, italianos, alemães, ingleses, passando por japoneses, chineses, egípcios e até mongóis, seria uma atividade complexa e desnecessária, visto que o nosso propósito é dar uma visão geral sobre o pensamento de Lovecraft sobre raças, e não o que ele pensava sobre cada raça ou cultura específica.

Sendo assim, o primeiro ponto a ser esclarecido é que Lovecraft, numa forma de pensamento comum em seu tempo, baseou muitas de suas concepções sobre raças no que a ciência da época dizia a respeito. Kenneth Hite comenta:

Lovecraft was an eager devotee of Ernst Haeckel, one of the leading lights of scientific racism. It's important to remember that in the 1920s biological racism was as much a scientific consensus as mitochondrial DNA counts are in our day. Lovecraft was not a crank, at least not as far as his science went. Indeed, his one "crank" belief, in Wegener's continental drift hypothesis, turned out to be correct. His cultural biases and his scientific knowledge didn't contradict each other, but instead reinforced each other, so he never had to pick one over the other (HITE, 2008, p. 23).

Entretanto, na época a linha que distinguia raça e cultura era nublada e os termos se intercruzavam. L. Sprague De Camp explica que, para a mentalidade do começo do século XX, o preconceito racial não era apenas uma questão de diferenças ou supostas inferioridades biológicas, mas havia também questões culturais envolvidas. Portanto, discursos racistas, xenofóbicos e ufanistas se misturavam.

Before (let us say) 1915, most Old Americans were what would today be called “racists”. In the nineteenth century, they were known as “nativists,” hostile to everyone not of Anglo-Saxon Protestant origin. To them, it was obvious that the highest type of white was the Anglo-Saxon. [...] In those days, ethnic prejudice was so rife that it seemed the natural order of things. Barbed ethnic jokes, usually directed against the Negro, the Jew, and the Irishman, were a staple of humorous magazines, the vaudeville stage, and party conversation. [...] The static, hierarchial outlook usual among nineteenth-century gentelfolk is out tune with the spirit of today. One who holds it is likely to be called a snob, a racist, or a stuffed shirt (DE CAMP, 1975, p. 99).

Portanto, na época de Lovecraft uma raça não seria caracterizada somente pelos traços biológicos, mas também pela identidade cultural de um determinado grupo étnico. Por este motivo, é comum encontrarmos cartas e ensaios de Lovecraft onde o termo “raça” aparece num sentido mais cultural do que biológico, como se pode ver na passagem abaixo.

We cannot judge a man sociologically by his own individual qualities; we have the future to think of. Two persons of different races, though equal mentally & physically, may have a vitally different sociological value, because one will certainly produce an incalculably better type of descendants than the other. We must see that the best retain social & political supremacy, in order that our best traditions may be preserved. Therefore, to me, racial prejudice is not irrational or unexplainable; nor in any way unjustifiable. It has awkward phases, but its benefits immeasurably outweigh its disadvantages (LOVECRAFT, 2005, p. 155).

O trecho da carta acima, destinada a Rheinhardt Kleiner, exemplifica bem como Lovecraft enxergava raça e cultura como sendo praticamente sinônimos, visto que ele basicamente defende o preconceito racial utilizando uma justificativa cultural. Ele adota o que poderia ser definido como um darwinismo cultural.

O segundo ponto a se observar é como Lovecraft, em determinados casos, elaborava argumentos racistas contra ele próprio. O mais peculiar de todos é o desta carta, novamente destinada a Morton.

Another thing – I hate a jabbering Frenchman with his little affectations & unctuous ways, & would defend the English culture & tradition with my last drop of blood. But all the same I can see clearly that the French have a profounder culture than we have – that their

intellectual perspective is infinitely clearer than ours & that their tastes are infinitely farther removed from animal simplicity. What Anglo-Saxon could have written Balzac's *Comedie Humaine* or Baudelaire's *Fleurs du Mal*? It is only in *poetic* feeling of the main stream that we excel the French, so that in point of civilisation it is only figures like Shakespeare & Milton & Coleridge, Byron, Shelley & Keats, that we can hold honestly above them. They are the Greeks of the modern Western World, as we are the Romans. *But* – for all that, my blood is eternally on the other side, & my memory full of ancestral of Old England's hedged fields & willowed brooks, village steeples & abbey chimes (LOVECRAFT, 1971, p. 78-79).

A despeito de Lovecraft acreditar que havia raças ou culturas inferiores e superiores, a passagem acima, onde o autor argumenta que a cultura francesa é mais rica que a inglesa, mas que ele prefere a última por pertencer a esta, ilustra o quanto as suas crenças eram mais um fruto do seu niilismo do que um senso de superioridade cultural, e também o quanto sua visão niilista de mundo o levava a adotar uma posição de defesa firme da tradição. Ademais, vale observar que, quando Lovecraft fala em defender a tradição, ele se referia principalmente às tradições estéticas, visto que, ao defender seu anglo-saxonismo, não só cita grandes nomes da literatura de língua inglesa, mas também a arquitetura georgiana da Nova Inglaterra como referenciais culturais.

O que nos leva ao terceiro ponto: a relação entre arte e cosmicismo. Quando o tema é artes e arquitetura, Lovecraft adota uma postura bem intransigente, rejeitando inovações ou experimentalismos artísticos, numa posição diametralmente oposta quando outros tópicos, tal qual economia, política, astronomia, etc., estão em pauta, e que ele tende a abandonar ideias tradicionais sem oferecer muita resistência. Em seus textos de crítica literária, é comum Lovecraft atacar a literatura dos 1920 que se convencionou chamar de modernista. A poesia de T.S. Eliot, autor o qual desprezava, e a quem em mais de uma ocasião fez críticas duras, serve como exemplo.

A glance at the serious magazine discussion of Mr. T. S. Eliot's disjointed and incoherent "poem" called "The Waste Land", in the November Dial, should be enough to convince the most unimpressionable of the true state of affairs. We here behold a practically meaningless collection of phrases, learned allusions, quotations, slang, and scraps in general; offered to the public (whether or not as a hoax) as something justified by our modern mind with its recent comprehension of its own chaotic triviality and organization. And we behold that public, or a considerable part of it, receiving this hilarious melange as something vital and typical; as "a poem of profound significance", to quote its sponsors (LOVECRAFT, 2004, p. 64).

O poema "The Wasteland" (1922) de T.S. Eliot é considerado um dos mais importantes poemas do século XX devido, em parte, ao caráter de rompimento com a poesia tradicional. Em outras palavras, pode-se dizer que "The Wasteland" era a expressão poética de tudo que Lovecraft abominava. O ponto a ser observado é que Lovecraft, ao analisar a literatura moderna, utiliza-se de

seu cosmicismo para explicar o fenômeno, conforme se pode observar no já citado ensaio sobre Lord Dunsany.

The ultimate position of Dunsany in literature depends largely on the future course of literature itself. Our age is one of curious transition and divergence, with an increasing separation of art from the past and from all common life as well. Modern science has, in the end, proved an enemy to art and pleasure; for by revealing to us the whole sordid and prosaic basis of our thoughts, motives, and acts, it has stripped the world of glamour, wonder, and all those illusions of heroism, nobility, and sacrifice which used to sound so impressive when romantically treated. [...] We know now what a futile, aimless, and disconnected welter of mirages and hypocrisies life is; and from the first shock of that knowledge has sprung the bizarre, tasteless, defiant, and chaotic literature of that terrible newer generation which so shocks our grandmothers—the aesthetic generation of T. S. Eliot, D. H. Lawrence, James Joyce, Ben Hecht, Aldous Huxley, James Branch Cabell, and all the rest. These writers, knowing that life has no real pattern, either rave, or mock, or join in the cosmic chaos by exploiting a frank and conscious unintelligibility and confusion of values. To them it savours of the vulgar to adopt a pattern—for today only servants, churchgoers, and tired business men read things which mean anything or acknowledge any values. What chance, then, has an author who is neither stupid or common enough for the clientele of the *Cosmopolitan*, *Saturday Evening Post*, *Harold Bell Wright*, *Snappy Stories*, *Atlantic Monthly*, and *Home Brew*; nor confused, obscene, or hydrophobic enough for the readers of the *Dial*, *Freeman*, *Nation*, or *New Republic*, and the would-be readers of “Ulysses”? At present one tribe rejects him as “too highbrow”, whilst the other ignores him as impossibly tame and childishly comprehensible (LOVECRAFT, 2004, p. 60-61).

O argumento de Lovecraft, em resumo, é que a literatura de fantasia de Dunsany não teria mais lugar em um mundo onde a ciência e as transformações socioeconômicas do século XX alteraram o gosto dos leitores, afetando sua sensibilidade estética. Segundo o autor, o modo de vida gerado pelo capitalismo industrial coloca as massas numa situação de luta desumana pela sobrevivência que não apenas torna a existência material sofrida, mas também empobrece o espírito, seduzindo-o com um estilo de vida luxurioso e fútil.

What conservative people are deploring & fighting is not our ancestral culture at all, but a new & offensive parvenu-barbarism based on quantity, machinery, speed, commerce, industry, wealth, & luxurious ostentation, which has sprung up among us like a noxious weed since the rise of the tasteless multitude in the 1830's. It has no more to do with our organization – the main stream of English & classic thought & feeling established in these colonies by over two centuries of continuous life, 1607 – 1820 + – than have the barbarisms of Polynesia or the Sioux Indians. [...] It is a wholly alien & wholly puerile barbarism, based on physical comfort instead of mental excellence, & having no claim to the consideration of real colonial Americans (LOVECRAFT, 1971, p. 58-59).

Em suma, a questão do repúdio à arte moderna é porque, para o autor, a arte moderna/modernista é um reflexo do mundo industrial capitalista.

O quarto ponto é que, quando Lovecraft discute tradição, ele raramente coloca a questão em termos de valores éticos ou morais, mas estéticos. O autor comenta a respeito de sua pessoa.

Até então minha filosofia permanecia um tanto juvenil e empírica. Era uma revolta contra as falsidades e fealdades mais evidentes, mas não envolvia nenhuma teoria cósmica ou ética particular. Nas questões éticas eu não tinha nenhum interesse analítico, pois sequer percebia a existência de questões. [...] Eu sentia um profundo orgulho de minha honra e da minha palavra, e não admitia nenhum questionamento a esse respeito. A ética me parecia óbvia e corriqueira demais para se prestar a qualquer discussão científica, e a filosofia me interessa apenas quando relacionada à verdade e à beleza (LOVECRAFT, 2011, p. 73-74).

Lovecraft deixa bem claro que sua objeção à modernidade tem raízes estéticas em carta a Frank Belknap Long, o qual fala sobre sua paixão pelos cenários da cidade de Providence.

Do I need to adduce further evidence of my complete emotional membership in the elder world? [...] Why, Sir, modernity *cannot exist* for one who has really gazed upon that elder world! And the rest of me is archaic to match. I read books with the long *s* before I read many with the short *s*, & thrilled at the old hill streets as at nothing else. And here I dwell now upon the ancient hill, with a quiet village-like landscape of old house & gardens outside my window, & the same old colonial hill street with fanlighted doorways, double flights of steps, & hidden 1723 churchyards, to walk down & up on the few occasions that I venture forth. I have no radio & want none. I read as little new matter as possible, & have no taste for “smartness”. I cannot bear a typewriter, nor organize anything of any importance on money. I have no respect for wealth, fashion, or quantity, but value beauty, sincerity, & imaginative sensitiveness. I cannot live away from the ancient green fields & village steeples & deep woods, & hate the raucous noises & rhythms of modernity (LOVECRAFT, 1971, p. 320).

Portanto, a rejeição de Lovecraft à modernidade é uma rejeição, em última instância, à estética desta, a despeito de Lovecraft também criticar a moral materialista (no sentido de apego a bens materiais) e consumista da modernidade.

O último ponto a ser considerado, e este particularmente interessante, é que Lovecraft tem consciência de seus preconceitos e do quanto estes possuem uma natureza subjetiva.

I don't like modernistic geometrical art, imitative poetry, erotic emphasis, or democratic social-political organisation – but what the hell of it? It would be infantile in me to label all these things and universally “bad” merely because they are out of place in the obsolescent world which bred me and my prejudices. The modern age is none of my business – I am an old man lingering amongst the good old 1900's and the eighteenth century and the Ciceronian aera at Rome (LOVECRAFT, 1971, p. 104).

Tendo estes pontos em consideração, podemos definir a filosofia do cosmicismo de Lovecraft nos seguintes termos: a raça humana é um acidente sem nenhum propósito e irrelevante em um cosmos indiferente e igualmente desprovido de sentido. A filosofia do cosmicismo reconhece essa verdade, e, como forma de dar algum valor a existência humana, a tradição passa a ser a bússola pela a qual o adepto do cosmicismo deve pautar sua existência, pois é na tradição que

o ser humano encontra um vínculo socioafetivo que lhe dá um sentido. Tudo que seja estranho à tradição, sejam outras raças e culturas, sejam as transformações causadas pela revolução industrial, é visto como uma ameaça potencial ao senso de referência que a tradição dá ao indivíduo.

The past is *real* – it is *all there is*. The present is only a trivial and momentary boundary-line – whilst the future, though wholly determinate, is too essentially unknown and landmarkless to possess any hold upon our sense of concrete aesthetic imagery. [...] There is nothing in the future to tie one's loyalties and affections to – it can mean nothing to us, because it involves none of those mnemonic association-links upon which the illusion of meaning is based (LOVECRAFT, 1971, p. 31).

A tradição, para o cosmicismo de Lovecraft, seria, portanto, uma espécie de âncora existencial no oceano do cosmos. Um porto seguro para aqueles que, como Lovecraft, percebem o quanto a humanidade é efêmera e quanto os valores são um produto do meio.

É importante ressaltar que o único cosmicista de que se tem notícia foi o próprio H.P. Lovecraft, pois, até onde se sabe, o autor foi não apenas o elaborador desta filosofia, mas também seu único adepto. A própria palavra “filosofia” para designar o pensamento de Lovecraft é um termo usado na falta de um mais apropriado, uma vez que, ao que tudo indica, Lovecraft não tinha pretensões de elaborar um sistema filosófico ou angariar discípulos, e o termo cosmicismo era usado pelo autor somente como uma forma de denominar sua visão de mundo em conversas pessoais. Em suma, Lovecraft era apenas um homem comum conversando via cartas com amigos.

Portanto, analisado o cosmicismo de Lovecraft, vejamos como este se reflete na sua escrita.

Os contos “O Chamado de Chtulhu” (1926), “A Busca de Iranon” (1921) e a novela *A Sombra em Innsmouth* (1931) são bons exemplos de obras que refletem diferentes facetas do cosmicismo. Vale ressaltar que Lovecraft não incorpora elementos de sua filosofia de cosmicismo diretamente quando teoriza sobre a narrativa fantástica, apesar de trazer, para a discussão, algumas ideias que remetam a isso. Portanto, o cosmicismo de Lovecraft, talvez de forma inconsciente, acabe encontrando uma expressão em sua obra.

O “Chamado de Chtulhu” e *A Sombra em Innsmouth* são as duas obras do autor que melhor expressam, respectivamente, a insignificância do ser humano diante do universo e a aversão de Lovecraft a outras raças e culturas, a despeito desses elementos também serem encontrados em menor grau no primeiro texto citado.

“O Chamado de Chtulhu” conta a história do personagem narrador que relata como tomou conhecimento do culto a Chtulhu através de papéis deixados pelo seu tio-avô George Gammell Angell, que morrera de forma misteriosa. Ao investigar as anotações do falecido, o narrador entra

em contato com diversas narrativas de terceiros, aparentemente sem conexão nenhuma, mas que fazem parte de uma intrincada série de eventos correlacionados.

Escrito na tradição de Lovecraft em narrar a história como se fosse um documento verídico, o conto é dividido em três pequenas narrativas, intituladas “O Horror na Argila”, “O Relato do Inspetor LeGrasse” e “A Loucura vinda do Mar”. Destas vamos nos focar na primeira por hora. O que torna “O Chamado de Chtulhu” difícil de explicar com uma sinopse é que muito da história é baseada mais no que o narrador *não presenciou* do que no que ele presenciou. Apesar de o narrador conseguir correlacionar os diferentes relatos que encontra, ele próprio não participa de nenhuma das narrativas. Todo o conhecimento que ele obtém é via narração de terceiros, montando os diferentes relatos como se fossem partes de um quebra-cabeças.

O ponto a ser observado não é tanto o enredo em si. Dito de uma forma simplificada, é a história de um homem que descobre que há cultos milenares a Chtulhu em diferentes partes do globo, de Nova Orleans à Groelândia, e que Chtulhu é, ao que o texto infere, um ser de outro planeta que veio à Terra há incontáveis eras atrás, por uma razão desconhecida, e a quem os primeiros humanos primitivos deram um caráter de divindade.

O que poderia ser uma aventura banal no sentido de “herói enfrenta culto pagão que despertará ser alienígena e destruirá a humanidade”<sup>44</sup> adquire um ar de seriedade graças à forma como o autor introduz seu cosmicismo, que acaba se refletindo em diversos aspectos da narrativa. Por exemplo, o personagem narrador, ao invés de ser um “herói”, é apenas um observador passivo de eventos o qual não tem poder algum de intervir, tal qual o próprio Lovecraft fora um observador passivo de todas as transformações sociais e políticas de sua época.

O conto é narrado em *ultima res*, os eventos já ocorreram e o narrador está apenas colocando o leitor a par. O narrador fala sobre seu tio-avô:

Meu conhecimento da coisa começou no inverno de 1926-27 com a morte de meu tio-avô, George Gammell Angell, Professor Emérito de Idiomas Semíticos na Brown University, em Providence, Rhode Island. O professor Angell era amplamente conhecido como uma autoridade em inscrições antigas, e a ele recorreram frequentemente os diretores de

---

<sup>44</sup> Essa sinopse tem utilidade apenas expositiva, não devendo ser encarada como definitiva. No conto não fica claro exatamente qual a relação do culto com Chutlhu, ou se os rituais do culto teriam algum poder de invocar Chulhlu. Joshi (1999) teoriza que, como os primeiros humanos primitivos confundiram o alienígena com uma divindade, estes rituais teriam efeito nulo e Chtulhu se importaria com seus seguidores tanto quanto humanos se importam com os insetos a sua volta. Entretanto, “O Chamado De Chtulhu” faz referências a criaturas invocadas pelo culto e que supostamente vivem nos pântanos, o que abre a possibilidade de que talvez os rituais possuam de fato alguma influência. Nossa posição é que Lovecraft não pensou a fundo acerca destas questões e estava mais preocupado em provocar o efeito de Horror Cósmico no leitor.

proeminentes museus, de forma que o transcurso dele à idade de noventa e dois anos deve ser recordado por muitos (LOVECRAFT, 2013, p. 44).

O narrador, na parte intitulada “O Horror de Argila”, relata o encontro de seu tio-avô com um escultor chamado Henry Wilcox, que traz a ele a bizarra escultura de uma criatura medonha que afirma ter visto em seus pesadelos (mais tarde o leitor é informado que é uma escultura de Chutlhu). O professor Angell percebe a semelhança da escultura do artista com uma que lhe fora apresentada anos antes por intermédio do inspetor LeGrasse, personagem principal da segunda parte. Intrigado acerca de como Wilcox poderia ter esculpido uma imagem que nunca vira antes, ele inicia sua investigação.

Nessa primeira parte, Lovecraft apresenta um mundo aparentemente normal e familiar que aos poucos começa a desabar. A história começa em Providence, o tio-avô do narrador é um respeitado acadêmico da Universidade de Brown (uma instituição real) e o escultor Wilcox é descrito como alguém da mais alta estirpe.

Seu cartão indicava o nome de Henry Anthony Wilcox, e meu tio o reconheceu como sendo o filho mais jovem de uma boa família da qual ele tinha ligeiramente ouvido falar, e que nos últimos anos esteve estudando escultura na Rhode Island School of Design e vivia sozinho no Edifício Fleur-de-Lys próximo à instituição. Wilcox era um talento precoce de gênio reconhecido, mas bastante excêntrico, e desde a infância chamava atenção pelas estranhas histórias e esquisitos sonhos que costumava relatar. Ele se autoproclamava “psiquicamente hipersensível”, mas o povo ríspido da antiga cidade comercial o rejeitava como uma mera “aberração”, nunca tendo se entrosado muito com um tipo como aquele. O rapaz desapareceu gradativamente das vistas da sociedade, e acabou se relacionando apenas com um pequeno grupo de estetas de umas outras cidades. Até mesmo o Providence Art Club, preocupado em preservar seu conservadorismo, não o achava muito promissor (LOVECRAFT, 2013, p. 46).

Lovecraft também enfatiza a normalidade de Providence e seu conservadorismo ao falar de sua arquitetura:

Wilcox vivia só no edifício Fleur-de-Lys na Thomas Street; uma horrenda imitação vitoriana da arquitetura bretã do século XVII, que ostenta seu frontão de taipa em meio às amáveis casas coloniais na colina antiga, e debaixo da mesma sombra que o mais belo campanário georgiano na América, eu o achei em seu quarto, e imediatamente me convenci, pelos espécimes espalhados, de que sua genialidade é realmente profunda e autêntica (LOVECRAFT, 2013, p. 59).

Lovecraft apresenta uma sociedade conservadora por uma via indireta, ou seja, através do personagem de Wilcox, um jovem “estranho” que, por causa não apenas de suas visões, mas também pelo lugar onde mora, destoa da paisagem e do pensamento local. Em outras palavras, é o

contraste que Lovecraft cria entre Wilcox e o resto da sociedade que estabelece o conservadorismo desta. Este contraste aumenta à medida que os sonhos bizarros são revelados no decorrer da história, indicando que existe algo muito maior, e mais perigoso, fora do mundo conservador de Providence. Como de praxe nas suas histórias, o acadêmico Angell a princípio é cético quanto aos relatos do jovem Wilcox, e busca explicações racionais. Mesmo após Angell estar convencido de que o escultor, devido à sua sensibilidade artística, experimentou um contato via sonhos com a cidade submersa R'lyeh, onde Chtulhu hiberna, o narrador ainda crê que seu tio-avô foi vítima de uma fraude ou brincadeira de mau gosto.

Temos, portanto, o primeiro eco do cosmicismo de Lovecraft: o leitor é apresentado a um mundo tradicional, e aos poucos verdades de proporções cósmicas abalam este mundo, ou melhor dizendo, abalam a psique do narrador, pois, ao perceber a verdade, ele não consegue lidar com ela, conforme afirma em inúmeras passagens.

O autor comenta sobre a importância de um pano de fundo realista para histórias de *weird fiction*.

The more I consider weird fiction, the more am I convinced that a solidly realistic framework is needed in order to build up a preparation for the unreal element. The one supreme defect of cheap weird fiction is an absurd taking-for-granted of fantastic prodigies, & a sketchy delineation of such things before any background of convincingness is laid down. When a story fails to emphasise, by contrast with reality, the utter strangeness & abnormality of the wonders it depicts, it likewise fails to make those wonders seem like anything more than aimless puerility (LOVECRAFT, 1971, p. 192).

Lovecraft considera que o realismo deve ir muito além dos cenários realistas, mas também ser parte da própria forma como a história é narrada.

My own rule is that no weird story can truly produce terror unless it is devised with all the care & verisimilitude of an actual *hoax*. The author must forget all about “short story technique”, & build up a stark simple account, full of homely corroborative details, just as if he were actually trying to “put across” a deception in real life – a deception clever enough to make adults believe it. My own attitude in writing is always that of the hoax weaver. [...] This ideal became a conscious one with me about the “Chtulhu” period, & is perhaps best exemplified in *The Colour Out of Space* (LOVECRAFT, 1971, p.193).

Outra técnica narrativa que faz “O Chamado de Chtulhu” não cair na banalidade das típicas histórias de revistas *pulp* da época é a forma como Lovecraft “empresta” sua psique, por assim dizer, aos seus narradores, utilizando estes como veículo para suas inquietações existenciais. É este ponto de vista, retomando a fala de Neil Gaiman, um dos diferenciais de Lovecraft. O autor não coloca Chtulhu como uma ameaça à humanidade *per se*, mas como um símbolo da indiferença do

universo perante esta. Afinal, Chtulhu é um ser alienígena mais antigo que a própria humanidade, e, mesmo após a espécie humana desaparecer, sendo o seu despertar a causa ou não, ele continuará existindo, assim como o próprio cosmo.

Este trecho de “O Chamado de Chtulhu” ecoa ao cosmicismo de Lovecraft:

Os teosofistas especularam a respeito da impressionante grandeza do ciclo cósmico em que nosso mundo e a raça humana são apenas incidentes passageiros. Eles apontaram algo que congelaria nosso sangue se não estivesse mascarado por um suave otimismo. Mas não é deles que advém o único vislumbre de eternidades proibidas que me causa calafrios só de pensar, e me enlouquece quando eu sonho (LOVECRAFT, 2013, p. 43).

Essa passagem reflete não apenas a noção de humanidade como uma gota no oceano do cosmos, mas também a visão de Lovecraft sobre religião e misticismo em geral, uma vez que a doutrina mística do teosofismo é citada, e tratada com certo desdém, provavelmente devido à visão teleológica desta e a forma como tenta explicar via misticismo fenômenos naturais. Por outro lado, no contexto do enredo, Chtulhu é um alienígena, logo é algo que, do ponto de vista científico, pode existir.

A novela *A Sombra em Innsmouth*, por sua vez, é provavelmente o texto em que Lovecraft melhor expõe suas ideias a respeito do perigo que estrangeiros representam a uma sociedade. Na história, o personagem narrador é um antiquarista que viaja à remota cidade portuária de Innsmouth.

Qualquer referência a uma cidade inexistente em mapas comuns ou fora da lista de guias de viagem recentes teria me interessado, e a maneira ímpar de que o agente aludiu a ela despertara algo como uma genuína curiosidade. Uma cidade capaz de inspirar tanta aversão aos seus vizinhos, pensei, deveria ser mais que incomum e notável à vista de um turista. Se ela ficasse antes de Arkham, eu poderia descer lá — então pedi ao agente que me dissesse algo sobre ela. Ele estava bastante disposto e narrou com um leve sentimento de superioridade ao que dizia (LOVECRAFT, 2013, p. 229).

O protagonista, como via de regra, possui elementos biográficos do autor, visto que Lovecraft também gostava de viajar pela Nova Inglaterra à procura de cidades com arquitetura característica do período colonial. Ao buscar informações sobre Innsmouth, o narrador descobre que, nas cidades vizinhas, todos detestam os seus habitantes, e demonstram um medo velado, evitando ir até a cidade ou ter contato com eles, quando estes aparecem. O trecho abaixo é a fala de um personagem, habitante da cidade vizinha de Arkham, ao narrador:

Mas a verdade por trás do que o povo pensa é simples preconceito racial — e não estou dizendo que culpo quem tem. Eu mesmo odeio aquela gente de Innsmouth e não me daria ao trabalho de ir pra aquela cidade. Acho que você sabe — apesar de que posso ver que

você é do oeste pelo modo de falar — o que um monte dos nossos navios da Nova Inglaterra tinham que fazer com portos estranhos na África, Ásia, nos mares do sul e outros lugares, e o tipo estranho de gente que traziam com eles. Você já deve ter ouvido falar do homem de Salem que voltou pra casa com uma esposa chinesa, e talvez saiba que ainda existe um grupo de ilhéus de Fiji em algum lugar em Cape Cod (LOVECRAFT, 2013, p. 231).

Intrigado, o narrador decide conhecer Innsmouth e, no decorrer da história, descobre que Innsmouth no passado fora uma próspera cidade.

As histórias do Condado de Essex nas estantes da biblioteca tinham pouco a dizer, exceto que a cidade foi fundada em 1643, sendo notória pela indústria naval antes da Revolução, um lugar de grande prosperidade naval no começo do século XIX e, mais tarde, um pequeno centro industrial que usava o Manuxet como fonte de energia. A epidemia e os tumultos de 1846 eram poucas vezes citados, como se formassem uma espécie de demérito ao condado. Referências à decadência eram poucas, embora o significado dos últimos registros fosse inconfundível. Após a Guerra Civil, toda a vida industrial ficara restrita à Companhia Marsh de Refinação, e o mercado de lingotes de ouro formou a única parte remanescente do comércio importante ao lado da eterna pescaria. O pescado tornou-se cada vez menos rendoso à medida que o preço da mercadoria caiu e as corporações de pesca em larga escala passaram a competir, mas nunca houve escassez de peixes ao redor do porto de Innsmouth. Forasteiros raramente se estabeleceram lá, e havia indícios discretamente velados de que alguns poloneses e portugueses tentaram fazê-lo e foram dispersos de modo particularmente drástico (LOVECRAFT, 2013, p. 233).

Ao chegar à cidade, o narrador encontra um lugar semideserto, cheio de edificações decadentes.

Era uma cidade de vasta extensão e densa edificação, mas com uma assombrosa ausência de sinais de vida. Do emaranhado de chaminés raramente surgia um fiapo de fumaça, e três altos campanários levantavam-se rígidos e descolorados contra o horizonte marítimo. Um deles estava se desintegrando no topo, e tanto nele como no outro havia apenas os orifícios negros escancarados, onde deveriam estar os mostradores dos relógios. O vasto amontoado de inclinados telhados coloniais e frontões pontiagudos transmitiram com uma nitidez repulsiva a ideia de uma decadência carcomida, e à medida que nos aproximávamos pela estrada agora descendente, pude notar que muitos telhados haviam cedido por completo. Havia algumas casas georgianas grandes e quadradas, com tacaniças pontiagudas, cúpulas e varandas balaustradas (LOVECRAFT, 2013, p. 238).

A aparência dos habitantes é igualmente repulsiva, o narrador chega a cunhar o termo “aspecto de Innsmouth” para se referir a eles.

Por algum motivo, as pessoas eram mais horrendas e anormais que aquelas próximas ao centro da cidade; tanto que várias vezes me lembrei de algo absolutamente fantástico que eu não conseguia reconhecer com certeza. Sem dúvida, o sangue estrangeiro na gente de Innsmouth era mais forte aqui que mais para o interior — a menos que, de fato, o “aspecto de Innsmouth” fosse uma doença e não uma degeneração de raça; neste caso, este distrito talvez mantivesse junto ao porto os casos mais avançados (LOVECRAFT, 2013, p. 247).

O protagonista acaba descobrindo a verdade sobre Innsmouth. Por volta de 1846, o capitão Obed Marsh, enquanto navegava pelos Mares do Sul, entrou em contato com tribos primitivas que cultuavam divindades marinhas de aparência semelhante a uma mistura de sapo e peixe com aspecto humanoide em troca de ouro, provindo de suas cidades submarinas, e farta pesca. Marsh, ao tomar conhecimento de que as criaturas não eram mera superstição, passa também a cultuá-las, e consegue convencê-las a irem para Innsmouth, onde adotam um recife próximo ao porto da cidade como nova morada. Marsh começou a realizar sacrifícios humanos em troca de prosperidade (as criaturas enviam ao povo de Innsmouth relíquias de ouro e peixe em abundância) e, em seguida, as criaturas passam a procriar com os humanos, gerando seres mutantes. Alguns dos moradores tentaram rebelar-se contra os intrusos do mar, o que causou uma guerra civil dentro da cidade contra as criaturas e seus adeptos humanos. Porém, os insurgentes foram eliminados, restando apenas aqueles que se converteram às criaturas do mar, adorando-as como deuses e fundando a Ordem Esotérica de Dagon.

Os híbridos resultantes do cruzamento de humanos com as criaturas do mar (referidos no texto como Os Abissais) são seres de aparência relativamente humana, apesar de traços peculiares como “cabeça estreita, olhos salientes, aquosos e que pareciam nunca piscar, um nariz chato, uma testa curta, queixo retraído e orelhas singularmente pouco desenvolvidas” (LOVECRAFT, 2013, p. 236), mas que, à medida que envelhecem, se transformam em criaturas anfíbias semelhantes a gigantescos sapos humanoides que migram para as profundezas do oceano de Innsmouth.

Ao longo da novela, aprendemos que os híbridos, ao envelhecerem, se tornam iguais aos Abissais. Ao que tudo indica, os Abissais são seres biologicamente superiores aos humanos, visto que a narrativa nos informa que tais criaturas são imortais, podendo viver eternamente nos oceanos. Aprendemos também que se associar às tais criaturas é garantia de riqueza e prosperidade, o que indica que eles possuem poderes além da compreensão humana. Em suma, seja qual for o aspecto, as criaturas aparentemente são uma raça que supera a humanidade.

Entretanto, o que Lovecraft nos apresenta é uma sociedade decadente, onde seus habitantes pouco a pouco abandonam a superfície para viver no fundo de mar, deixando para trás uma cidade que outrora teve um passado respeitável, mas que agora não passa de uma sombra do que fora.

*A Sombra em Innsmouth* ilustra muito bem uma tese exposta à exaustão nas cartas e ensaios de Lovecraft, a saber, uma cultura intrusa em um meio cultural distinto tenderá a modificá-la, adulterando-a ao ponto de extingui-la, como um parasita faria ao infectar um organismo. Em outras

palavras, o que se poderia chamar de uma miscigenação entre humanos e seres anfíbios teve como consequência a decadência de uma cidade, tanto no sentido literal, pois o narrador descreve em detalhes a arquitetura semidestruída da cidade, quanto no sentido sociocultural, ou seja, os híbridos resultantes do cruzamento de humanos e anfíbios são indivíduos cuja lealdade recai mais para seu lado anfíbio do que humano. São indivíduos que não mais se enxergam como humanos. E, como resultado, estes abandonaram qualquer laço que os ligasse à sua humanidade, ou sendo mais específico, à tradição dos seres humanos. O descaso dos habitantes da cidade com a outrora bela arquitetura da cidade, que é de origem georgiana, pode ser interpretado como uma metáfora intencional ou não por parte de Lovecraft. Mas, independente da intencionalidade, o texto tem marcas visíveis do seu pensamento quanto a raças e culturas, e, o mais importante, em *A Sombra em Innsmouth* o autor utiliza suas visões ideológicas como um artifício para provocar “medo” no leitor.

Dito de outra forma: *A Sombra em Innsmouth* reflete o aspecto do cosmicismo que postula que civilizações são efêmeras e, por esta razão, a humanidade deve adotar a tradição como um referencial e rejeitar tudo que seja externo, o que inclui outras culturas e raças (humanas ou não). Em suma, o contato de humanos com Os Abissais, que não se resume apenas ao cruzamento entre as espécies, mas, principalmente, humanos adotando costumes estranhos, como o culto a Dagon trazido por Obed Marsh dos Mares do Sul à cidade, e a forma como seus habitantes adotaram essa nova “religião”, resultando em um rompimento com a tradição (não é por acaso que Lovecraft situa a fundação de Innsmouth por volta de 1691 e dá indicações de que a cidade teria sido uma típica colônia britânica da Nova Inglaterra antes da invasão dos Abissais) tornam a novela uma possível metáfora sobre os supostos perigosos da miscigenação e do contato com culturas diferentes.

O terceiro ponto do cosmicismo de Lovecraft, sendo mais específico, a aversão do autor ao mundo moderno industrial e capitalista como outro agente destruidor da tradição, pode ser visto no conto “A Busca de Iranon”.

Este é um pastiche dunsariano, narrado em terceira pessoa, e conta a história de Iranon, um jovem artista que vaga de cidade em cidade num mundo de fantasia, que pode ou não ser a Terra num passado remoto desconhecido pela história oficial. Iranon afirma ser um príncipe da cidade de Aira, e está à procura de seu local de nascença. A narrativa acompanha Iranon em sua busca, onde ele encontra outros personagens e lugares exóticos. No final, é revelado que Aira não existe, é apenas um produto da imaginação de Iranon, e este, cada vez mais rejeitado onde quer que vá, morre ao caminhar voluntariamente rumo à areia movediça.

O aspecto a se observar no conto é o contraste que Lovecraft estabelece entre Iranon e os demais personagens. No trecho, o narrador descreve a reação dos habitantes da cidade de Teloth ao ouvir as canções de Iranon.

À noite Iranon cantou, e enquanto cantava um velho rezou e um cego disse ter visto um nimbo ao redor da cabeça do cantor. Mas a maior parte dos homens de Teloth bocejou, uns riram e outros foram embora dormir. Pois Iranon não dizia nada útil, apenas cantava suas lembranças, seus sonhos e suas esperanças (LOVECRAFT, 2013, p. 201).

No diálogo abaixo, a cena é sobre Iranon, após passar a noite na cidade, e a postura dos habitantes diante do artista.

Aquela noite os homens de Teloth alojaram o estrangeiro em um estábulo e de manhã o arconte veio até ele e lhe disse para ir à oficina de Athok, o sapateiro, e tornar-se seu aprendiz.

— Mas eu sou Iranon, um cantor de versos — ele disse — e não tenho vontade nenhuma de ser sapateiro.

— Todos em Teloth devem labutar — retrucou o arconte — pois tal é a lei.

Então disse Iranon:

— Para que labutais? Não é para viverdes e serdes felizes? E se labutais apenas para labutardes mais, quando a felicidade vos encontrará? Labutais para viver, mas não é a vida feita de beleza e canções? E se não suportais cantores entre vós, quais serão os frutos de vossa labuta? Labutar sem cantar é como caminhar sem chegar. Não seria mais agradável a morte? Mas o arconte era teimoso e não entendeu, repreendendo o estrangeiro.

— Tu és um jovem estranho e não gosto nem da tua face e nem da tua voz. As palavras que dizes são blasfêmia, porque os deuses de Teloth disseram que labutar é bom. Nossos deuses nos prometeram um abrigo iluminado além da morte, onde haverá descanso infinito e uma frieza cristalina em meio à qual ninguém ocupará a mente com pensamentos ou os olhos com beleza. Então vai até Athok, o sapateiro ou deixa a cidade ao entardecer. Todos aqui devem servir, e cantar é tolice. Então Iranon saiu do estábulo e caminhou pelas estreitas ruas pavimentadas, por entre as casas quadradas de granito, procurando algo verde no ar da primavera. Mas em Teloth não havia nada verde, pois tudo era de pedra (LOVECRAFT, 2013, p. 203).

Na história, Iranon é marginalizado porque é um cantor de versos, enquanto os habitantes de Teloth carecem de maior sensibilidade para apreciar a arte e enxergam valor apenas no trabalho pelo trabalho em si. No conto, Iranon encarna o artista sem espaço num mundo que se importa apenas com os aspectos materiais da vida.

Ademais, o personagem Iranon possui uma forte carga biográfica do autor. Lovecraft, assim como Iranon, perdeu seu lar. O autor parece imputar a seu personagem a saudade que ele nutriu por toda a vida da residência de seu avô, local onde passou os primeiros anos da sua vida e do qual guardava boas lembranças. Em carta, Lovecraft comenta que, após a morte do avô, e a mudança da família para uma residência mais modesta, ele sempre passava em frente à residência e sentava-se

em frente à calçada, pois desejava retornar a morar no local. Lovecraft também comenta que sonhava um dia enriquecer e poder comprar a residência de volta, mas desistiu da ideia quando percebeu que não tinha talento para lidar com finanças.

Realmente, Lovecraft nunca teve um emprego propriamente dito. Toda sua renda vinha das histórias que ocasionalmente vendia para revistas como a *Weird Tales* e trabalhos de revisão ou escritor fantasma para outros autores. Era um dinheiro escasso, que garantia apenas o suficiente para sua sobrevivência, obrigando-o a tomar medidas de economia no seu dia a dia. O autor conta, por exemplo, que, em suas incursões pela Nova Inglaterra, e às vezes para outros estados americanos, viajava de madrugada, pois assim dormia durante a viagem e não precisaria gastar com estadia em hotéis.

Lovecraft reconhece, em suas cartas, tanto sua inépcia quanto sua repulsa em se ajustar à vida de um trabalhador comum. E, mesmo na literatura, ele se recusava a fazer concessões e produzir trabalhos mais comerciais, e logo, mais rentáveis.

The profit motive is of no significance whatever in any work even remotely connected with the genuine arts....The idea of measuring the magnitude of a piece of work by its commercial reception or financial return is plainly a fallacy born of the transient conditions of our tottering bourgeois "civilisation" – especially that openly tradesman-like phase of which has flourished in the U.S. since the Civil War (LOVECRAFT, 1976, p. 124).

Lovecraft explica as razões pelas quais escrever por motivações comerciais arruina um escritor, artisticamente falando:

What is value & insisted upon by commercial editors is precisely what has no place whatever in authentic literary expression. Whoever consents to aim for the tawdry effects demanded by commerce, is deliberately checking & perhaps permanently injuring his ability in an effort to achieve certain cheap results alien & antagonistic to literature. The literary ruin of brilliant figures like Long, Quinn, Price, Merrit & Wandrei speaks for itself (LOVECRAFT, 1976, p. 327).

Lovecraft, em outra carta, esclarece que parte de sua recusa em escrever trabalhos mais comerciais se deve a sua repulsa às convenções da literatura de massa, mas também admite que simplesmente não era capaz escrever desta forma. Em suma, Lovecraft não escrevia por dinheiro, mas porque lhe trazia satisfação pessoal.

My advice to anybody with any real aesthetic ability is to *divorce writing from economics*. Find any other possible sources of food and lodging, and refuse to write with any aim than *sheer excellence* in mind. Let editors accept material *if they will take it as it is*, but tell them

to go to hell when they demand that excellence be subordinated and tawdry artificial goals be substituted. The feud between art and trade – as between all human excellence or dignity and the commercial ideal – is lethal and irreconcilable (LOVECRAFT, 1976, p. 318).

Destarte, o personagem Iranon pode ser interpretado como uma metáfora aos anseios de Lovecraft. Um homem apegado a valores e à tradição de uma cultura provinda do século XVIII, à beira de desaparecer diante das transformações socioeconômicas provocadas pela ascensão do capitalismo industrial, e que vivia à margem da sociedade moderna, produzindo uma arte para um mundo que não dava valor à sua escrita, tal qual Iranon no conto.

“A Busca de Iranon”, portanto, é um conto carregado de fortes referências biográficas, e que expõe outro aspecto do cosmicismo, a saber, aquele que enxerga no capitalismo industrial outra ameaça à tradição.

De fato, pode-se dizer que a maioria dos protagonistas e narradores do Lovecraft são, em maior ou menor grau, seus alter egos, pois estes costumam carregar características da personalidade de seu criador.

Trazendo à tona mais uma vez a afirmação de Neil Gaiman de que o que diferencia Lovecraft de outros autores de horror é que ele oferece um ponto de vista ao seu leitor, esta declaração pode ser desdobrada em outro sentido. Lovecraft não apenas “traduz” seu cosmicismo para sua literatura, criando situações que funcionam mais ou menos como metáforas de sua filosofia, mas também cria personagens que carregam fortes traços de sua personalidade, tornando-o mais verossímeis.

O interessante é que a observação de Gaiman “casa” com a ideia do que Lovecraft considera essencial para um escritor produzir boa literatura. Lovecraft fala a respeito do processo da escrita:

Let the source of ideas be not the stories one has read, but the happenings one has noticed in real life; either through direct observation and report, or through the authentic presentation of life in the press, and in scientific books or articles on history, biography, sociology, psychology, and so on. What a good story ought to reflect is not what people are popularly supposed to think, feel, say, want, and do, but what people really think, feel, say, want, and do. The habit of dealing with life on these authentic terms can be gained from a faithful reading of the truly solid as opposed to the frothy authors (LOVECRAFT, 2004, p. 140).

E conclui:

It is from this kind of knowledge, and not from one’s recollections of novels and magazine tales, that the material for sound fiction must be drawn. In drawing a character or a scene, don’t try to do it as some other author has done, but use original judgment and observation—set down simply your own idea of what such a character or scene is *really*

like. A *real* account of a literary lecture, for example, would have different stresses and selections of incidents and descriptions from those in a purely conventional and imitative account. So would a *real* account of an accident, or a priest, or a romance, or a reunion, and so on. Write as you would in a diary or a personal letter— not as you would in preparing a dime novel! (LOVECRAFT, 2004, p. 142).

Em suma, para Lovecraft a boa literatura seria aquela resultante da observação da realidade, e não uma imitação de outras obras literárias. Portanto, o referido ponto de vista que Gaiman atribui como sendo o diferencial de Lovecraft são, na verdade, suas reflexões pessoais sobre uma variedade de temas. Lovecraft, pode-se deduzir pelas duas últimas citações, utiliza a sua própria forma de observar o mundo para construir suas histórias, e, pelo que os trechos indicam, ele tinha certo nível de consciência do quanto sua literatura é uma projeção intencional desta prática.

Entretanto, é importante frisar que o cosmicismo de Lovecraft, que aparece às vezes de forma direta, outras de forma indireta, e às vezes sequer aparece, pois não podemos cair do reducionismo de que todas suas histórias são um reflexo de sua filosofia (algumas são contos de horror puro e simples sem maiores pretensões), não é uma tentativa deliberada do autor de expor seu ponto de vista, no sentido de oferecer uma “lição de moral” ao leitor, ou expor um complexo pensamento filosófico, mas era parte do seu processo criativo. Sendo assim, Lovecraft expor sua filosofia pessoal de vida na sua literatura deve ser compreendido como uma *consequência* de sua escrita, não o objetivo desta.

O trecho abaixo, extraído de uma versão alternativa<sup>45</sup> de *O Horror Sobrenatural na Literatura*, Lovecraft fala sobre o seu ídolo Edgar Allan Poe, e o que ele considera a maior virtude do autor.

He took the human emotion of cosmic fear out of the realm of namby-pamby romance and moral allegory and gave it its first independent and aesthetically serious exploitation— incidentally devising out of his own genius the potent narrative pattern which has moulded all subsequent short fiction, weird and non-weird alike. Poe was the first to understand the true psychology of man’s shadowy mental gropings, and the first to write of them with a purely aesthetic object (LOVECRAFT, 2004, p. 226).

Lovecraft, conforme o comentário sobre Poe indica, e que será melhor discutido no próximo tópico, não via a literatura como veículo para alegorias morais. Assim como Poe, o autor acreditava que a arte deveria ter um objetivo puramente estético. Todavia, conhecer a filosofia do cosmicismo

---

<sup>45</sup> Trata-se de uma versão resumida que Lovecraft escreveu especialmente para a publicação amadora *The Science Fantasy Correspondent*, que era editada pelo seu correspondente e jovem fã Willis Conover. Os sete primeiros capítulos foram drasticamente reescritos para propósitos de publicação.

se fez necessária para estabelecermos a ligação que existe entre esta e a literatura de Lovecraft. Em outros termos, Lovecraft incorpora elementos do seu cosmicismo, o que, na prática, é uma sistematização da sua visão de mundo, em suas narrativas, utilizando-a para produzir o que ele chama de Horror Cósmico.

A filosofia do autor, como elemento fundamental da construção de sua obra, ganha um significado maior se levarmos em conta as considerações de S.T. Joshi sobre a *weird fiction*. Como dito antes, Lovecraft utiliza o termo que tomou de empréstimo de Sheridan Le Fanu em seu ensaio *O Horror Sobrenatural na Literatura*, definindo-o e utilizando-o para classificar autores que admirava. Entretanto, Joshi, em seu estudo sobre *weird fiction* intitulado *The Weird Tale* (2003), em que se propõe a analisar não somente Lovecraft, mas outros autores como Lord Dunsany, Arthur Machen, Ambrose Bierce e M.R. James, apresenta um denominador comum aos autores de *weird fiction*.

My final point is this: weird writers utilize the schemas I have outlined (or various permutations of them) precisely in accordance with their philosophical predispositions. My analysis will show, for example, why Lovecraft wishes us to feel horror at the events of “The Shadow out of Time” and Dunsany does not in *The Strange Journeys of Colonel Polders*. [...] I am convinced that we can understand these writers work – the whole of their work, not merely their purportedly “weird” writing – only by examining their metaphysical, ethical, and aesthetic theories and then by seeing how their fiction reflects or expresses these theories (JOSHI, 2003, p. 10).

Os esquemas a que Joshi se refere são o que poderia se chamar de temas corriqueiros na literatura fantástica, como a história de fantasmas, por exemplo, e que os autores de *weird fiction*, segundo sua argumentação, utilizam como veículo para expressar (intencionalmente ou não) sua visão de mundo.

Essa definição de Joshi é muito útil porque ela é mais específica do que simplesmente considerar a *weird fiction* uma combinação de ficção científica, horror e fantasia, visto que há histórias que combinam dois ou mais destes gêneros, mas não são necessariamente *weird fiction*<sup>46</sup>. Em outras palavras, *weird fiction* seria não um gênero *per se*, mas uma *forma de escrever* em que um autor utiliza elementos do fantástico para expor uma filosofia pessoal. Ademais, as considerações de Joshi corroboram nossa argumentação sobre Lovecraft expor seu cosmicismo na

---

<sup>46</sup> *Frankenstein* de Mary Shelley, por exemplo, combina elementos de horror e ficção científica e não é uma *weird fiction*. Um exemplo recente é *Alquimia da Pedra* (2010), de Ekaterina Sedia, que combina o subgênero de ficção científica conhecido como *steampunk* com fantasia e, assim como o romance de Shelley, também não é considerado, tanto pela crítica quanto público, uma *weird fiction*.

sua literatura, uma vez que o próprio Joshi realizou operação semelhante ao analisar a novela *A Sombra Vinda do Tempo*.

É interessante observar também que outros autores teorizam a *weird fiction* em termos semelhantes. O aclamado escritor China Miéville, expoente do *new weird*, gênero contemporâneo cuja definição gera tanta discussão e cuja proposta é ser uma reinvenção e, ao mesmo tempo, um resgate da *weird fiction*, explica que o gênero seria uma reação à crise da sociedade capitalista moderna, e que cada autor de *weird fiction* expõe uma “loucura” particular em sua obra.

Each Weird Fiction writer has her or (more usually in the haute phase) his own particular mishigas. Machen's horror, for example, at democracy and the perceived vulgarities of modernity's "disenchantment" are allied to a prurient misogyny, as evidenced in the grotesque snuff-murder of Helen Vaughan, the awe-tainted sexually provocative woman, in "The Great God Pan". For Lovecraft, the horror of modernity is above all horror of "inferior" races, miscigenation, and cultural decline, expressed in his protean, fecund, seeping monsters. These particular concerns, though central to understanding particular writer's work, are expressions of a foundational underlying crisis. [...] The great Weird Fiction writers are responding to capitalist modernity entering, in the late nineteenth and early twentieth centuries, a period of crisis in which its cruder nostrums of progressive bourgeois rationality are shattered. The heart of the crisis is the First World War, where mass carnage perpetrated by the most modern states claims of a "rational" modern system a tasteless joke (MIÉVILLE, 2009, p. 513).

A linha de raciocínio de Miéville é análoga à definição de *weird fiction* de Joshi, no sentido que ambos postulam que os elementos fantásticos seriam meios para o autor expressar suas idiossincrasias. Se, por um lado, Joshi e Miéville não oferecem uma explicação definitiva sobre o que seria *weird fiction*, por outro, os pressupostos levantados, além de convergirem, oferecem a argumentação necessária para diferenciar a *weird fiction* de outros ramos da literatura fantástica e, dessa forma, fazer avançar a discussão sobre o gênero.

Portanto, esclarecido este ponto, chegou o momento de abordarmos a questão do Horror Cósmico propriamente dito.

#### 4.3. O HORROR CÓSMICO: TEORIA E PRÁTICA

O termo *weird fiction*, ao longo dos anos, passou por várias reavaliações, redefinições, expansões de significado e também críticas. A definição de Joshi foi apresentada por ser uma que vai além da proposta por Lovecraft, mas que não necessariamente o contradiz, a despeito de tecer críticas à definição de Lovecraft – embora na sua tentativa de definir a *weird fiction*, Joshi o utilize

como embasamento teórico. Ademais, Joshi tem o mérito de ter encontrado um denominador comum entre as obras identificadas como *weird fiction*.

De fato, o que pode ser considerado o ponto fraco do ensaio *O Horror Sobrenatural na Literatura*, e em menor grau, de suas cartas e demais ensaios, é que, como visto antes, a definição que Lovecraft dá para *weird fiction* não é uma definição que serve para o todo. Lovecraft, ao teorizar sobre a questão, está teorizando sobre a *weird fiction* que ele *próprio praticava*, ou desejava colocar em prática. As considerações do autor não são sobre a *weird fiction* num sentido genérico, mas sobre um tipo específico, não podendo ser aplicado a outros autores sem que haja problemas conceituais. Tendo isto em vista, ao discutirmos o Horror Cósmico estamos, na verdade, analisando uma vertente particular de *weird fiction* idealizada e fundada por Lovecraft: o horror lovecraftiano. Como não é o propósito deste trabalho problematizar a *weird fiction*, mas analisar a *weird fiction* definida e praticada por Lovecraft, iremos nos focar apenas no estudo de seu Horror Cósmico.

Na introdução de *O Horror Sobrenatural na Literatura*, o autor faz uma breve reflexão sobre a natureza humana:

A emoção mais forte e mais antiga do homem é o medo, e a espécie mais forte e mais antiga de medo é o medo do desconhecido. Poucos psicólogos contestarão esses fatos, e a sua verdade admitida deve firmar para sempre a autenticidade e dignidade das narrações fantásticas de horror como forma literária. [...] Dado que a dor e o perigo de morte são mais vividamente lembrados que o prazer, e que os nossos sentimentos relativos aos aspectos favoráveis de desconhecido foram de início captados e formalizados pelos ritos religiosos consagrados, coube ao lado mais malfazejo do mistério cósmico figurar de preferência em nosso folclore popular do sobrenatural (LOVECRAFT, 1987, p. 01-03).

Em seguida Lovecraft nos dá uma breve explicação do que seria *weird fiction*:

O verdadeiro conto de horror tem algo mais que sacrifícios secretos, ossos ensanguentados ou formas amortalhadas fazendo tinir correntes em concordância com as regras. Há que estar presente uma certa atmosfera de terror sufocante e inexplicável ante forças externas ignotas; e tem que haver uma alusão, expressa com a solenidade e seriedade adequada ao tema, à mais terrível concepção da inteligência humana – uma suspensão ou derrogação particular das imutáveis leis da natureza, que são nossa única defesa contra as agressões do caos e dos demônios do espaço insondado<sup>47</sup> (LOVECRAFT, 1987, p. 4).

Lovecraft está ciente das dificuldades teóricas de se definir *weird fiction*, conforme comenta acerca do problema:

---

<sup>47</sup> No idioma original “conto de horror” aparece como *weird tale*.

Naturalmente não podemos esperar que todos os contos de horror se conformem de modo absoluto a um modelo teórico. As mentes criadoras diferem entre si, e as melhores tessituras têm seu ponto fraco. Ademais, grande parte do que há de melhor no horror é inconsciente, aparecendo em material cujo efeito de conjunto pode ser de naípe muito diferente. O mais importante de tudo é a atmosfera, pois o critério final de autenticidade não é o recorte de uma trama e sim a criação de uma determinada sensação (LOVECRAFT, 1987, p. 5).

Lovecraft, portanto, define a *weird fiction* pelo efeito que o texto provoca no leitor por meio da atmosfera da história em determinados pontos da obra, independente da história ter de fato elementos sobrenaturais. O autor explica:

Pode-se afirmar, em termos gerais, que uma história fantástica cujo intento seja instruir ou produzir um efeito social, ou em que no final os horrores se desfaçam explicados por meios naturais, não é um autêntico conto de pavor cósmico; não menos verdade é que narrativas como essas possuem com frequência, em partes isoladas, toques atmosféricos que atendem a todas as condições da legítima ficção de horror sobrenatural. Portanto, uma peça do gênero deve ser julgada não pela intenção do autor, nem pela simples mecânica do enredo, mas pelo plano emocional que ela atinja em seu nível menos trivial. Se excitadas as devidas emoções, esse “ponto alto” deve ser reconhecido pelos seus méritos próprio como literatura de horror, não importa o prosaísmo em que venha a descambar (LOVECRAFT, 1987, p. 5).

E conclui definindo *weird fiction* em poucas palavras:

O único teste para o verdadeiro horror é simplesmente este: se suscita ou não no leitor um sentimento de profunda apreensão, e de contato com esferas diferentes e forças desconhecidas; uma atitude sutil de escrita ofegante, como à espera de ruflar de asas negras ou do roçar de entidades e formas nebulosas nos confins extremos do universo conhecido. E, é, claro, quanto mais completa e unificadamente uma história comunique uma tal atmosfera, tanto melhor é como obra de arte no gênero considerado (LOVECRAFT, 1987, p. 5-6).

Quando Lovecraft fala em atmosfera, ele se refere à ambientação da história, no sentido de cenários e imagens, somada ao talento do autor de trabalhar com estes elementos para produzir uma sensação de anormalidade. Sua análise sobre a escritora Ann Radcliffe é bom exemplo do que o autor compreende por atmosfera:

Aos já familiares artifícios góticos dos seus predecessores, Mrs. Radcliffe acresceu no ambiente e no incidente um senso de extraterreno que chegou bem próximo do gênio, cada pormenor de ação e de cenário concorrendo artisticamente para transmitir a impressão de ilimitado horror que ela queria transmitir. Com ela uns poucos detalhes sinistros como um rastro de sangue nas escadas do castelo, um gemido vindo de uma cripta distante, uma melodia insólita numa floresta noturna têm o dom de conjurar as mais potentes imagens de catástrofe iminente, suplantando de muito as elaborações extravagantes e prolixas de outros escritores. E essas imagens em si não são menos poderosas pelo fato de serem explicadas antes do fim do romance (LOVECRAFT, 1987, p. 17-18).

Ao estabelecer a *weird fiction* pelos efeitos que o texto provoca, Lovecraft deixa transparecer suas preferências pessoais nos seus critérios de avaliação. Em outras palavras, Lovecraft, no decorrer do ensaio, ao mesmo tempo em que elogia a capacidade de Ann Radcliffe e outros autores de produzir uma atmosfera de Horror Cósmico, ao mesmo tempo os critica por uma série de razões (Sobre Radcliffe, ele lamenta que a autora opte por explicações racionais para os eventos sobrenaturais no final da história. Em Hodgson, ele critica o que considera um sentimentalismo patente em suas histórias, e assim por diante). Por outro lado, ao elogiar autores como Arthur Machen e Algernon Blackwood como exemplos de perfeita *weird fiction*, percebe-se como sua definição do gênero tem em mente a produção de um efeito estético muito específico.

A qualidade do gênio de Blackwood não pode ser posta em dúvida; pois ninguém sequer chegou perto do talento, seriedade e minudente exatidão com que ele registra as sugestões de estranheza em objetos e experiências ordinárias, ou o discernimento preternatural com o que ele constrói, detalhe por detalhe, as sensações e percepções que levam da realidade à existência ou à visão supranormal (LOVECRAFT, 1987, p. 94).

A relação que o autor estabelece entre *weird fiction* e Horror Cósmico pode ser colocada nos termos seguintes: se a *weird fiction* é um tipo de literatura que visa provocar uma sensação de anormalidade, estranhamento, pavor, etc., no leitor, na concepção do autor, não deve visar um medo qualquer, do tipo que temos de morrer, ser torturado, ou de fantasmas ou vampiros. O medo ao qual Lovecraft se refere é de um tipo muito particular, a saber, o medo de forças que estão além da nossa compreensão, dos quais o simples tomar conhecimento expõe o quanto o ser humano pouco conhece da realidade em que vive ou do que existe no cosmos. Em suma, quando Lovecraft fala em “medo do desconhecido”, essa frase deve ser interpretada no sentido do quão pouco o ser humano sabe a respeito da realidade a sua volta.

Lovecraft, em *O Horror Sobrenatural na Literatura*, utilizou sua interpretação particular como critério para julgar obras que não se encaixam completamente na sua visão do que seria uma *weird fiction*. Mesmo em autores que admirava profundamente, como Algernon Blackwood e o seu conto “Os Salgueiros”, ele faz ressalvas a outros trabalhos do escritor, criticando-os pelo seu “didatismo ético, insípidas extravagâncias ocasionais, a sensaboria do supernaturalismo benigno e um uso exagerado do jargão profissional do ocultismo moderno” (LOVECRAFT, 1987, p. 94). Em suma, os textos de Blackwood e Machen não devem ser considerados como Horror Cósmico *per se*, mas como os que mais se aproximavam do ideal de efeito estético de Lovecraft.

Apesar de a introdução do ensaio *O Horror Sobrenatural na Literatura* apresentar uma visão bem concisa do que Lovecraft compreende por *weird fiction*, e, por consequência, o que ele define como Horror Cósmico, o valor do texto está mais no levantamento historiográfico de obras da literatura de horror do que em suas tentativas de definição de *weird fiction*, que são passíveis de críticas – sendo que a maior delas é Lovecraft restringir o efeito que a *weird fiction* deve causar a um medo do que desconhecemos acerca da realidade cósmica. Entretanto, em suas cartas, Lovecraft fala da *weird fiction* de um ponto de vista mais informal, ou seja, como um escritor que tem uma meta literária clara em mente e sabe não apenas que tipo de história deseja escrever, mas também *como* escrevê-la.

Esta questão foi levantada para esclarecer o quanto a visão de *weird fiction* de Lovecraft deve ser considerada como muito pessoal, e, principalmente, ser vista mais como uma teorização de suas pretensões artísticas (provocar a sensação de Horror Cósmico no leitor) do que uma tentativa de teorizar sobre um gênero. A definição que Lovecraft dá à *weird fiction*, e que, na melhor das hipóteses, é aplicável a um grupo restrito de autores como Algernon Blackwood e Arthur Machen, pode soar um tanto abstrata e vaga num primeiro momento. Entretanto, uma análise comparativa de suas considerações teóricas com sua ficção tornará o conceito de *weird fiction* e de Horror Cósmico de Lovecraft mais claro.

Primeiramente, vamos conhecer melhor as motivações do autor para escrever *weird fiction*. Lovecraft expõe, de forma bem clara, o que lhe atrai nesse tipo de literatura e o que almeja no ensaio “Notas quanto a Escrever Ficção Fantástica” (1933).

Enquanto a forma que escolho para escrever historia é, obviamente, especial e quem sabe estreita, continua sendo, porém, um tipo persistente e permanente de expressão, tão velho quanto a própria literatura. Sempre haverá uma pequena parcela de pessoas que sentirão uma ardente curiosidade sobre o espaço desconhecido e exterior e um ardente desejo de escapar da prisão do conhecido e do real em direção a essas terras encantadas de aventuras incríveis e possibilidades infinitas, que os sonhos nos franqueiam e que coisas como matas profundas, fantásticas torres urbanas e pores-do-sol flamejantes sugerem frequentemente (LOVECRAFT, 2013, p. 389).

A grosso modo, pode-se dizer que Lovecraft deseja escrever *weird fiction* porque busca uma válvula de escape da realidade. Entretanto, o que é necessário saber é que como ele constrói este efeito.

“O Inominável” (1923) é um conto que é uma espécie de resumo do pensamento teórico de Lovecraft. É um texto com toques de metalinguagem, e esta característica o torna um rico objeto de análise, pois a narrativa é, ao mesmo tempo, um conto e uma reflexão sobre a estética do horror. A

história, relativamente simples, acompanha a conversa de dois amigos em um cemitério. Um deles é o escritor Randolph Carter, personagem de várias histórias do autor e o único alter ego oficial de Lovecraft, e o outro o seu amigo Joel Manton. Durante a conversa sobre lendas acerca de uma residência próxima ao cemitério, a dupla é atacada por uma bizarra criatura.

Através do narrador em primeira pessoa, Randolph Carter, Lovecraft discute temas referentes à questão do Horror Cósmico e da *weird fiction*, ao mesmo tempo em que coloca os personagens em uma situação que ilustra as teorizações do narrador. A passagem abaixo é o parágrafo que abre o conto.

Estávamos sentados sobre uma sepultura dilapidada do século XVII, no fim da tarde de um dia de outono, no antigo cemitério de Arkham, especulando sobre o inominável. Fitando o salgueiro gigante no centro do cemitério, cujo tronco havia quase engolfado uma velha e ilegível lápide; eu tinha feito uma fantástica observação sobre a inominável e a espectral nutrição que as raízes colossais deviam estar sugando daquela terra bolorenta e carnívora, quando o meu amigo me repreendeu por esse absurdo me dizendo que, uma vez que nenhum sepultamento ali ocorrera por mais de um século, nada poderia existir para nutrir a árvore a não ser da maneira ordinária (LOVECRAFT, 2013, p. 219).

Lovecraft inicia a narrativa com o seu narrador indagando sobre o que as raízes do tronco estariam se alimentando, sugerindo que debaixo da terra deve haver muito mais do que se imagina, exatamente como ele afirma em seu ensaio “Notas quanto a Escrever Ficção Fantástica” quando diz que “coisas como matas profundas, fantásticas torres urbanas e pores-do-sol flamejantes sugerem frequentemente” outra realidade escondida, além dos nossos sentidos. O autor também menciona em seu ensaio que apenas “uma pequena parcela de pessoas que sentirão uma ardente curiosidade sobre o espaço desconhecido”. Se o seu alter ego Randolph Carter representa essa minoria, o personagem de Joel Manton<sup>48</sup> representa as pessoas de mentalidade mais convencional.

“Sabemos de coisas”, ele [Joel Manton] disse, “apenas através de nossos cinco sentidos e de nossas intuições religiosas; então é quase impossível referir-nos a qualquer objeto ou espetáculo que não possa ser claramente retratado pelas definições sólidas dos fatos ou as doutrinas corretas da teologia — de preferência as dos congregacionalistas, com quaisquer modificações que a tradição ou Sir Arthur Conan Doyle tenham proporcionado”. Com esse amigo, Joel Manton, eu tinha muitas vezes discutido languidamente.

Ele era o diretor da East High School, nascido e criado em Boston e dotado da surdez autossuficiente da Nova Inglaterra para as nuances sutis da vida. Era sua opinião que apenas nossas experiências objetivas normais possuem qualquer significação estética e que o escopo do artista não é tanto provocar emoções fortes pela ação, êxtase e surpresa, mas

---

<sup>48</sup> Segundo Joshi & Schultz (2004), o personagem Joel Manton foi inspirado em um correspondente de Lovecraft, o já citado Maurice W. Moe, que, assim como sua contraparte literária, também era um teísta.

manter um plácido interesse e apreciação pelas transcrições detalhadas e precisas de assuntos quotidianos.

Ele objetava especialmente às minhas preocupações com o místico e o inexplicável, porque embora cresse no sobrenatural muito mais completamente do que eu, ele não admitia que fosse suficientemente comum para receber tratamento literário. Que uma mente encontre seu maior prazer em fugas do caminho diário e em recombinações dramáticas e originais de imagens que o hábito e a fadiga atiram nos padrões vesgos da existência verdadeira era algo incrível para seu intelecto claro, lógico e prático (LOVECRAFT, 2013, p. 219).

Manton é praticamente uma antítese de Carter, e, por consequência, do próprio Lovecraft. Em termos de estética, Manton considera que o sobrenatural não é um elemento digno de tratamento literário, e advoga a favor de uma literatura realista focada em experiências do quotidiano. Paradoxalmente, Manton é descrito como alguém que crê no sobrenatural, mas de mentalidade suficientemente racional para crer que eventos sobrenaturais não são comuns. Este personagem cético é um contraponto a Carter/Lovecraft, que nutre um interesse estético pelo sobrenatural. Esta caracterização de Manton é uma escolha interessante, pois, com esta manobra, Lovecraft estabelece que a necessidade de “ardente desejo de escapar da prisão do conhecido e do real em direção a essas terras encantadas de aventuras incríveis e possibilidades infinitas” é, acima de tudo, uma necessidade estética, não tendo relação direta com crenças no sobrenatural. Lovecraft estabelece este ponto com mais veemência ao descrever Manton como uma pessoa pouco imaginativa e presa às convenções usuais do que se compreende por realidade.

Com ele, todas as coisas e sentidos tinham um número fixo de dimensões, propriedades, causas e efeitos e, embora soubesse de um modo vago que a mente às vezes contém visões e sensações de uma natureza muito menos geométrica, classificável e tratável, acreditava que havia razões para desenhar uma fronteira arbitrária e negar consideração a tudo que não pudesse ser experimentado ou entendido pelo cidadão comum. Além disso, ele estava quase certo que nada poderia ser realmente “inominável”. Não lhe parecia sensato (LOVECRAFT, 2013, p. 220).

Em outras palavras, Manton crer no sobrenatural não o torna, a *priori*, uma pessoa imaginativa e de mente aberta. Em muitos aspectos, o personagem é mais racional que Carter. Entretanto, o ponto de discórdia dos personagens, e que ocupa o início do conto, é o sobrenatural enquanto estética, pois, conforme visto, a principal objeção de Manton é que nada pode ser realmente inominável. Para compreendermos este ponto, é necessário irmos um pouco mais a fundo sobre a questão da mentalidade convencional *versus* ser uma pessoa sensitiva.

The faculty of *interest* is a goddam complex thing. Its is perfectly true that, mild, conventional, and highly respectable people like the average business or professional man can get enough of a kick out of watching the meaningless routine phaenomena of this

pimple on the cosmo to warrant their staying alive – but even with them you can see it wears thin now and then, especially in this latest age of standardisation and decreased variety and adventurousness. [...] *All sensitive man have to call in unreality in some form or other or go mad from ennui. That's why religion continues to hang on even when we know it has no foundation in reality* (LOVECRAFT, 1971, p. 139).

Portanto, o sobrenatural, em sua forma estética, seria a fuga da realidade perfeita para o tipo de homem que Lovecraft define como sensitivo, observando que Lovecraft, enquanto parte dessa minoria de pessoas que ele define como sensitivas tinha, como indivíduo, características bem únicas, conforme afirma quando comenta que interesses particulares são um tema complexo. No caso de Lovecraft, o seu foco de interesse estava na forma como os cenários à sua volta estimulavam sua imaginação. O autor explica bem este ponto em carta ao escritor Clark Ashton Smith, em que comenta as diferenças entre seus estilos.

As to the difference in our respective styles or moods – one thing that influences mine is my extreme & lifelong *geographic sensitiveness*. I have never been tremendously interested in *people*, but I have a veritably feline interest in & devotion to places. The greater number of my dreams & visions are fantastic syntheses, etherealizations, & rearrangements of the landscape & architectural impressions which impinge on me during waking hours, & during those waking hours is no pleasure which can compare with the experience of seeing strange old towns & houses & scenic vistas. These things are, & always have been, the most potent stimuli my imagination can possibly encounter; hence they usually form the points of departure for my excursions into the outside cosmic gulfs (LOVECRAFT, 1971, p. 111).

O seguinte trecho de “O Inominável” é um exemplo de como o cenário é utilizado para provocar suspense.

O crepúsculo sobreveio e as luzes brilharam fracamente em algumas das janelas distantes, mas não nos movemos. Nosso assento na sepultura estava bem confortável e eu sabia que meu falante amigo não se importava com a cavernosa rachadura na antiga construção estrangulada por raízes atrás de nós, ou com o completo negrume do lugar, trazido pela presença de uma cambaleante e deserta casa do século XVII que havia entre nós e a rua iluminada mais próxima. Lá no escuro, sobre a tumba rachada e próximo à casa abandonada, continuamos conversando sobre o “inominável”, e depois que meu amigo terminou sua zombaria eu lhe contei da horrível evidência por trás da história de que ele havia zombado mais (LOVECRAFT, 2013, p. 221).

Lovecraft utiliza uma variante do artifício empregado em *Um Sussurro na Escuridão*. Se neste o professor Albert Wilmarth era um narrador cético confrontado com eventos que não podia explicar racionalmente, em “O Inominável”, o narrador dialoga com um contraponto cético, e descreve o cenário à volta, sugerindo que talvez exista algo mais na “cavernosa rachadura na antiga

construção estrangulada por raízes” ou na escuridão do local do que é possível aos olhos humanos perceberem, ao mesmo tempo em que afirma que seu amigo está alheio a estas sutilezas.

Lovecraft também utiliza sua percepção muito peculiar de cenários e locais, e como eles estimulam suas emoções e imaginação, para construir um clima gradativo de apreensão e suspense. Em outras palavras, lido em retrospectiva, o conto revela aos poucos indícios de que algo horrível está prestes a acontecer, mas tanto o narrador, quanto seu companheiro, estão alheios a isto, a despeito de Carter perceber certas sutilezas a sua volta.

Lovecraft comenta sobre percepção humana:

What makes *anything* valuable or significant in the life of any person is NOT any quality intrinsic in the thing itself. It is simply *what that thing has the power to symbolise for the person in question* – how keenly that thing is able to stir in the especial individual *that sense of expansion, freedom, adventure, power, expectancy, symmetry, drama, beauty-absorption, surprise, and cosmic wonder* (i.e., the illusory promise of a majestic revelation which shall gratify man’s ever-flaming, ever-tormenting curiosity about the outer voids and ultimate gulfs of entity) [...] True, the means to gratification for every different man must necessarily be different; because the symbols evoking this complex sense are in each individual dependent upon his personal heredity, mental-physical organization, individual history, general background, and education. It is a matter of more or less capricious *association*. Some objective experiences evoke the right symbols for some men, other experiences for others (LOVECRAFT, 1971, p. 124).

A partir desta fala, pode-se afirmar que Lovecraft está ciente do quanto as impressões que símbolos e imagens causam em pessoas são subjetivas, e parece estar ciente também em sua literatura, dado a forma como ele cria um contraste entre as percepções de seu alter ego e de Manton. Ademais, o autor dá um tratamento estético às impressões e sensações que lugares e cenários – seja recriando lugares inspirados em locais reais ou utilizando a paisagem da Nova Inglaterra ou ainda criando mundos alienígenas – provocam em sua pessoa, partilhando estas com seus leitores.

Quanto à questão do “inominável” discutido entre os personagens de Carter/Lovecraft e Manton, esta será tratada mais detalhadamente adiante, mas por hora, vejamos o que Carter/Lovecraft diz a respeito das objeções de Manton de que nada pode de fato ser considerado inominável.

Se essas aparições haviam alguma vez estripado ou pisoteado alguém até a morte, como contavam tradições não corroboradas, produziram uma impressão consistente e forte e ainda eram temidas secretamente pelos nativos mais velhos, embora já estivessem sendo esquecidas pelas gerações mais novas, talvez já morrendo por falta de quem pensasse nelas. Mais ainda, na medida em que a estética está envolvida, se as emanações psíquicas de criaturas humanas são distorções grotescas, que representação coerente poderia expressar

ou retratar uma nebulosidade tão curvada e infame quanto o espectro de uma perversão maligna e caótica, ela mesma uma mórbida blasfêmia da natureza? Moldada pelo cérebro morto de um pesadelo híbrido, não constituiria tal terror vaporoso, em toda a desprezível verdade, o estranhamento e a estridência do “inominável”? (LOVECRAFT, 2013, p. 223).

O trecho citado fala da existência de uma criatura vista aos arredores. Segundo a história narrada por Carter ao amigo, a criatura teria nascido por volta do começo dos anos 1700, uma aberração da natureza nascida de uma mulher humana e, ao que o texto infere, havia sido trancafiada no casarão próximo ao cemitério em que eles se encontram. Lovecraft é extremamente vago sobre a aparência da criatura ou sua origem. Seu narrador Carter se restringe a contar “causos” que sugerem a existência de tal ser. Como o conto tem um caráter metalinguístico, o objetivo de Lovecraft é estabelecer o seguinte ponto acerca do sobrenatural enquanto estética: criaturas ou fenômenos que violam as leis da natureza como as conhecemos seriam por definição inomináveis, pois estariam além de nossa capacidade de defini-los, visto que pertencem a uma categoria além da natureza como a compreendemos. Lovecraft deixa este ponto bem explícito no final do conto, quando Carter e Manton são atacados por uma força estranha, que o conto infere, seria a criatura sobre a qual conversavam. Os dois acordam no hospital, e Carter não viu quem os atacou. Porém, Manton, antes de desmaiar, viu o que aconteceu, e termina, de certa forma, por confirmar a argumentação de Carter acerca do “inominável”.

Depois que os médicos e enfermeiras saíram, eu sussurrei-lhe uma pergunta apavorada:  
 — Por Deus, Manton! O que foi aquilo? Essas feridas... Era daquele jeito?  
 E eu fiquei muito atordoado para exultar quando ele sussurrou de volta algo que eu mais ou menos esperava:  
 — Não, não era daquele jeito de forma nenhuma. Estava em todo lugar...uma gelatina... um lodo... mas ainda tinha formas, mil formas de horror além de minha compreensão. Havia olhos... e uma deformidade. Era o abismo... o vórtice... a última abominação. Carter, era *o inominável!* (LOVECRAFT, 2013, p. 225).

“O Inominável” pode ser considerado um conto síntese da fase anterior ao “O Chamado de Chtulhu”. Nessa fase Lovecraft dá pouca ênfase aos “como” e “porquês” da história ou de suas criaturas, investindo pesadamente na descrição dos cenários e os horrores que eles escondem, e na descrição vaga do sobrenatural, cuja aparência é mais sugerida do que mostrada. Dentre os contos que seguem a mesma vertente de “O Inominável”, citamos “A Música de Erich Zann”, “Dagon” e “O Depoimento de Randolph Carter”, entre outros.

Lovecraft explica, em carta a Robert E. Howard, porque sugerir é mais importante que mostrar para se obter o verdadeiro efeito de Horror Cósmico.

..... I agree with what you say about *suggestion* as the highest form of horror-presentation. The basis of all true cosmic horror is violation of *the order of nature*, and the profoundest violations are always the least concrete and describable. [...] Of course, there is such a thing as *excessive* indefiniteness, especially among novices who do not really understand how to handle cosmic suggestion. Crude writers use the old trick of calling a hidden horror “too monstrous to describe”, merely as an excuse for not forming any clear picture of the alleged horror themselves. But the skilled author who knows what he is doing can often hint a thing much better than it can be told (LOVECRAFT, 1971, p. 174).

Lovecraft, em “O Inominável”, apesar de pouco revelar sobre a aparência da criatura, não cai no mesmo clichê o qual aponta ser comum em autores medíocres ao dar algumas sugestões acerca de seu aspecto – revelando que as pessoas atacadas pela criatura ficam com marcas de chifres no peito e de patas semelhantes às de macaco nas costas. Desta forma, ele oferece alguns elementos para sugerir uma aparência, mas, ao mesmo tempo, não elimina a sombra de dúvida quanto ao real aspecto físico da criatura, mantendo-a assim na categoria do “inominável”.

Para finalizar a questão do tema do uso do cenário, segue uma passagem de “Um Sussurro na Escuridão”, como mais um exemplo a ser analisado.

Há imensas cidades em Yuggoth — grandes terraços de torres escalonadas feitas de pedra negra tal como a da amostra que tentei enviar-lhe. Aquela pedra veio de Yuggoth. O sol lá não brilha mais que uma estrela, mas os seres não precisam de luz. Eles têm outros sentidos, mais sutis, e não fazem janelas em suas grandes casas e templos. A luz até lhes fere, incapacita e confunde, porque ela não existe de forma alguma no negro cosmos exterior ao tempo e ao espaço de onde eles vêm originalmente. Visitar Yuggoth enlouqueceria qualquer homem fraco, mas estou indo lá. Os negros rios de piche que correm sob aquelas pontes ciclópicas — coisas construídas por uma raça anterior extinta e esquecida antes que as coisas chegassem a Yuggoth vindas do último vácuo — devem ser suficientes para tornar qualquer homem em um Dante ou um Poe se ele conseguir ficar são por tempo suficiente para contar o que viu (LOVECRAFT, 2013, p. 340).

Nesta passagem, Lovecraft evoca outro aspecto do uso de imagens arquitetônicas e no geral para provocar seu efeito de Horror Cósmico. O trecho em questão é a narração do fazendeiro Henry Akeley sobre o que ele descobriu a respeito dos alienígenas da região de Vermont – seres provenientes do planeta Yuggoth (que nós conhecemos como Plutão). Em suma, se por um lado o autor utiliza paisagens terrestres para sugerir o Horror Cósmico, ele costuma também criar cenários bizarros para causar o mesmo efeito, ao descrever um planeta cujo sol não brilha mais que uma estrela comum da Terra, prédios sem janelas, rios de piche e pontes ciclópicas.

Entretanto, é importante observar a ênfase que Lovecraft dá à questão do referencial cultural. Dois trechos de duas cartas do autor destinadas ao escritor Clark Ashton Smith, em que Lovecraft discute as suas diferenças de estilo literário, tornarão este ponto mais claro.

Yet I do differ from you radically in respect to familiar *things & scenes*; for I always demand close correlation with the landscape & historic stream to which I belong, & points based on known & accustomed objects. [...] Thus my wish for freedom is not so much a wish to put all terrestrial behind me & plunge forever into abysses beyond light matter, & energy. That, indeed, would mean annihilation as a personality rather than liberation. My wish is perhaps best defined as a wish for *infinite visioning & voyaging power*, yet without loss of the familiar background which gives all things significance. I want to know what stretches *Outside*, & to be able to *visit* all the gulfs & dimensions beyond Space & Time. I want, too, to juggle the calendar at will; bringing things from the immemorial past down into the present, & making long journeys into the forgotten years. But I want the familiar Old Providence of my childhood as a perpetual base for these necromancies & excursions [...] I am as geographic-minded as cat – *places* are everything to me (LOVECRAFT, 1971, p. 214).

Em outra ocasião, Lovecraft retoma o assunto com Clark Ashton Smith.

You require certain landmarks like your beloved hills and riverbends – and it is only a step from thus requirement to the need of a certain alignment with the natural traditions and folkways of the social and geographical group which one belongs. One does not have to take these traditions and folkways seriously, in an intellectual way, and one may even laugh at their points of naiveté and delusion – as indeed I laugh at the piety, narrowness, and conventionality of the New England background which I love so well and find so necessary to contentment. But however we may regard such a pattern intellectually, the fact remains that most of us need it more or less as a point of departure for imaginative flights and a system of guideposts for the establishment of the illusions of direction and significance. And experience seems to shew that the only way one can effectly use such a pattern, is to refrain from repudiating it so far as lesser symbolic conformities are concerned (LOVECRAFT, 1971, p. 244).

A relação estética que Lovecraft estabelece entre a necessidade de se ter um ponto de referência geográfico e cultural com adentrar mundos estranhos e bizarros provavelmente é o aspecto de seu Horror Cósmico que melhor reflete a sua filosofia do cosmicismo. Em outras palavras, se em seu cosmicismo, o autor argumenta que ter um referencial cultural é fundamental para dar um sentido à vida diante de um universo indiferente, em sua estética o ponto de referência cultural cumpre uma função semelhante, pois serve como um “farol” para seus personagens. O conto “Um Sussurro na Escuridão” é uma boa ilustração. No enredo, o protagonista Albert Wilmarth recebe uma carta nova de Henry Akeley. O fazendeiro afirma que os alienígenas que rondavam as florestas de Vermont fizeram contato e que suas intenções são pacíficas. Porém, o que surpreende Wilmarth é que Akeley conta que os alienígenas estão interessados em levar o fazendeiro a uma visita ao seu planeta natal, via um método pouco comum de viagem que consiste em extrair o cérebro da pessoa e levá-lo em um receptáculo, deixando o corpo na Terra. O receptáculo seria ligado a um maquinário que permitiria Akeley ver, ouvir e falar. Em suma, Akeley seria uma mente sem corpo.

Mais adiante, a história infere que os alienígenas não seriam pacíficos e que a carta seria uma fraude elaborada por eles para enganar Wilmarth, que possuía certas evidências que podiam comprometê-los, e, portanto, precisava ser atraído até a residência do fazendeiro. A despeito disso, a passagem abaixo, referente ao ponto da história discutido, é um exemplo do desejo de Lovecraft de explorar o espaço e seus lugares desconhecidos.

Sua principal residência imediata é um planeta ainda não descoberto e quase sem luz bem na borda de nosso sistema solar — além de Netuno e o nono em distância do sol. [...] Mas Yuggoth, é claro, é apenas um ponto de parada para eles. A maior parte dos seres habita abismos estranhamente organizados, inteiramente além do alcance máximo da imaginação humana. O glóbulo de espaço-tempo que nós reconhecemos como a totalidade da existência cósmica é apenas um átomo na verdadeira infinitude que é a deles. E grande parte desta infinitude que o cérebro humano pode abarcar em breve me será revelada, de uma forma que só foi até agora para não mais que uns cinquenta outros homens desde que a raça humana passou a existir (LOVECRAFT, 2013, p. 328).

Wilmarth, na passagem abaixo, comenta sobre sua reação ao ler a carta de Akeley:

Louco ou são, metamorfoseado ou apenas aliviado, as chances eram de que Akeley havia mesmo encontrado uma mudança estupenda de perspectiva em sua pesquisa tão perigosa; uma mudança que de uma vez eliminou seu perigo — real ou imaginário — e abriu estonteantes novas visões de conhecimentos cósmicos e sobre-humanos. Meu próprio amor pelo desconhecido se acendeu em resposta a isso, e me senti tocado pela contagiante sensação de romper mórbidas barreiras. Sacudir de mim as enlouquecedoras e cansativas limitações de tempo e espaço e das leis naturais, estar ligado ao vasto exterior, aproximarme dos abismos secretos e noturnos do infinito e do último... certamente tal coisa valia o risco da vida, da alma e da sanidade! (LOVECRAFT, 2013, p. 330).

Assim como ocorre em outros textos, Lovecraft dá muita ênfase a cenários naturais e arquitetônicos, e “Um Sussurro na Escuridão” não é exceção. Este conto chega a ser um caso mais extremo que suas demais obras, visto que, como dito anteriormente, ele incorporou trechos de um diário de viagem que escreveu sobre sua viagem a Vermont na narrativa.

Em suma, Lovecraft cria na novela uma relação de ponto e contraponto, por um lado apresentando o cenário bem realista de Vermont e um personagem, o fazendeiro Akeley, que tem fortes raízes na região. O personagem, em suas cartas a Wilmarth, confessa que se recusa a abandonar a sua fazenda, mesmo correndo risco de vida, pois se sente muito apegado a ela, preferindo ficar e lutar – Akeley trava algumas batalhas com extraterrestres que tentam invadir sua propriedade, utilizando-se de uma espingarda e cães como defesa. Por outro lado, Lovecraft dá a estes personagens um desejo de conhecer outros mundos, outras realidades, fugir do cotidiano e descobrir verdades que a humanidade sequer imagina existir. Desejos que refletem muito os desejos

do próprio autor. A tese central de Lovecraft é que a maioria das pessoas precisa fugir da realidade de vez em quando. Entretanto, esta fuga necessita de um ponto de referência, tal qual um marinheiro em águas estranhas precisa de um farol para saber como retornar ao seu lar. E é esta tese que ele adota como pressuposto para escrever sua ficção.

Concluindo, Lovecraft trabalha com a dicotomia realidade conhecida *versus* mundos desconhecidos utilizando de duas estratégias narrativas. A primeira estratégia é, num primeiro momento da narrativa, explorar a fascinação que a descoberta de novos mundos e novas realidades provoca na psicologia de seus personagens, causando um efeito bem semelhante ao *sense of wonder* da ficção científica. À medida que o texto transcorre, porém, o efeito de *sense of wonder* aos poucos dá lugar ao horror puro, pois tanto as circunstâncias em que as descobertas ocorrem quanto as verdades reveladas ao protagonista superam o sentimento de fascinação. Em um “Sussurro na Escuridão” o protagonista, num primeiro momento, é seduzido pelas possibilidades que o contato com formas de vidas extraterrestres oferece. Porém, quando Wilmarth descobre o destino cruel que os alienígenas reservaram a Akeley, e se vê sozinho numa fazenda em plena madrugada com estranhas criaturas a volta, a fascinação inicial dá lugar ao pânico.

Estrutura semelhante é encontrada em outras obras, como *Nas Montanhas da Loucura* e *A Sombra Vinda do Tempo*. Ambos os protagonistas ficam momentaneamente fascinados pelo que descobriram até, assim como Wilmarth, perceberem que suas descobertas, e a consequente situação em que se envolveram por causa de sua curiosidade, representam não apenas um perigo para eles, mas também para toda a humanidade. Todavia, em outras obras, como “O Chamado de Chtulhu” e *A Sombra em Innsmouth*, Lovecraft pula a parte da fascinação, indo direto para o horror, utilizando o artifício narrativo de expor um personagem que possui um referencial cultural bem sólido, e expô-lo a outras realidades e situações que o aterrorizam, e que, de forma implícita, o fazem perceber não apenas a insignificância de raça humana, mas também de sua ignorância acerca do universo.

No que tange a relação entre mundo como o conhecemos e mundos desconhecidos, Lovecraft explica o efeito que a sua concepção de *weird fiction* deve provocar no leitor.

Acredito que as histórias fantásticas oferecem um campo digno dos melhores artistas literários, ainda que seja um tanto limitado e reflita apenas uma pequena parcela dos estados de espírito infinitamente complexos do homem. A ficção espectral deve ser realística e atmosférica – deve limitar a divergência da natureza ao meio sobrenatural escolhido e lembrar que a ambientação, a atmosfera e os fenômenos são mais importantes para se comunicar o que se pretende do que os personagens ou enredo. A “revelação” de um legítimo conto fantástico é apenas a violação ou transcendências das leis cósmicas estabelecidas – uma fuga da realidade maçante – e portanto os *fenômenos*, e não as *pessoas*, são os “heróis” naturais da história (LOVECRAFT, 2011, p. 88).

O trecho citado é do ensaio autobiográfico “Notas sobre uma não-entidade”, escrito em 1934. Nesse período, Lovecraft já havia incorporado definitivamente elementos de ficção científica à sua prosa, e, portanto, ele tem uma ideia bem clara do que está falando quando fala que a verdadeira “revelação” de uma *weird fiction* deve ser a violação das leis da natureza. Sendo assim, vamos analisar o que exatamente Lovecraft se refere quando fala em “violação das leis cósmicas”.

Primeiramente, devemos observar que a fuga da realidade, num sentido bem amplo do termo, sempre foi uma constante na obra de Lovecraft, desde os seus primeiros contos, como “Dagon” e “A Tumba”, aos seus últimos textos, antes de sua morte, como “A Estranha Casa na Névoa” e “O Habitante das Trevas”. O autor, já em seus primeiros ensaios, como “In Defence of Dagon” (1921), em que analisa o processo criativo do seu conto “Dagon”, disserta sobre o tema fuga da realidade.

Fiction falls generally into three major divisions; romantic, realistic, and imaginative. The first is for those who value action and emotion for their own sake; who are interested in striking events which conform to a preconceived artificial pattern. These readers will accept psychological improbabilities and untruths, and even highly distorted objective happenings, but they demand a background of literalism. Romanticists are persons who on the one hand scorn the realist who says that moonlight is only reflected wave-motion in aether; but who on the other hand sit stolid and unmoved when a fantasist tells them that the moon is a hideous nightmare eye—watching . . . ever watching. . . . They will say to the realist that he forgets the emotional influence of moonlight; but they will not be able to follow up subjectively a fantastic conception involving myth-making, so will be equally opposed to the teller of strange legends.

The second fictional school—the realism which rules the public today—is for those who are intellectual and analytical rather than poetical or emotional. It is scientific and literal, and laughs both at the romanticist and the myth-maker. It has the virtue of being close to life, but has the disadvantage of sinking into the commonplace and the unpleasant at times. Both romanticism and realism have the common quality of dealing almost wholly with the objective world—with things rather than with what things suggest. The poetic element is wanting. Romanticism calls on emotion, realism on pure reason; both ignore the imagination, which groups isolated impressions into gorgeous patterns and finds strange relations and associations among the objects of visible and invisible Nature. Phantasy exists to fulfil the demands of the imagination; but since imagination is so much less widely diffused than are emotion and analytical reason, it follows that such a literary type must be relatively rare, and decidedly restricted in its appeal. Imaginative artists have been few, and always unappreciated (LOVECRAFT, 2006, p. 47).

A definição que Lovecraft dá ao romantismo, realismo e a fantasia, é que ele os define pelo tratamento que o artista dá aos objetos. Apesar de haver uma maior proximidade do romantismo com a fantasia por ambos rejeitarem a objetividade do realismo, Lovecraft observa que o romântico tende a acreditar em coisas improváveis e falsas, pois a ênfase deste estaria na emoção que os objetos provocam, enquanto para o realista estaria na análise racional deste. Porém, o fantasista é

aquele que especula não sobre o objeto em si, mas o que ele *sugere* ao artista. Esta sugestão provocada pelo objeto – no caso do exemplo dado por Lovecraft, a lua – é o que estimula a imaginação do artista a ir além do objeto.

Lovecraft também utiliza este conceito de sugestão causado pelo objeto para definir o horror.

The essence of the horrible is the *unnatural*. The thought of a rock walking is not necessarily repulsive, but in Dunsany's "Gods of the Mountain" a man says with a great deal of terror and repulsion, "Rock should not walk in the evening!". In estimating the effect of the sea-bottom on the man in "Dagon", we must remember that it has just been raised beneath his feet by some mysterious force—unnaturally raised from its age-long sleep in the darkness of ancient waters—and that it extends all around him as far as he can see. He does not know its extent—all is doubt, wonder, and unnatural mystery (LOVECRAFT, 2013, p. 48).

Em suas primeiras histórias, Lovecraft utiliza o conceito de fuga de realidade, calçada em sugestões causadas por objetos ou cenários, para criar fenômenos sobrenaturais (ou inaturais, de acordo com o léxico do autor) que transmitam a ideia de medo. Todavia, a forma como Lovecraft aplica essa estratégia é um tanto genérica, não se diferenciando muito de contos como "Os Salgueiros" de Algernon Blackwood, ou mesmo de contos de Edgar Allan Poe.

Uma comparação entre Lovecraft e Blackwood tornará essa questão mais clara.

"Os Salgueiros" narra a história de dois homens que navegam pelo rio Danúbio numa canoa. Durante a viagem eles adentram uma região deserta do rio e decidem parar numa ilhota para passar a noite. Isolados do mundo, uma série de eventos inexplicáveis ocorrem.

O primeiro ponto importante a se ressaltar em "Os Salgueiros" é como o personagem narrador de Blackwood soa, de certa forma, como o próprio Lovecraft dissertando acerca da insignificância do ser humano diante do cosmo.

Havíamos feito um "desvio", como o Sueco dissera, e caímos numa região de enormes riscos, embora desconhecidos; uma região onde as fronteiras de um mundo misterioso estavam muito próximas. Um ponto dominado por habitantes do espaço, uma espécie de visor por onde eles espionavam a terra, às escondidas, um ponto em que era tênue a linha divisória entre os dois mundos. Se ficássemos por muito tempo mais, seríamos arrastados através da fronteira e privados daquilo que chamamos "nossa vida", ainda que por um processo mental e não-físico (BLACKWOOD, 2001, p. 282-283).

Blackwood não infere em momento algum que os "habitantes do espaço" seriam seres de outro planeta. Toda a atmosfera do conto tende para o sobrenatural tradicional, aquele que flerta com o fantasmagórico, embora o autor não caia no lugar-comum de almas penadas ou fantasmas

arrastando correntes. Entretanto, o que realmente chama a atenção no conto é que os “monstros” nunca aparecem explicitamente. Aliás, sequer pode-se dizer que exista um monstro *per se*, pois o conto não deixa claro o que estaria ameaçando os dois homens. Trechos de “Os Salgueiros” esclarecerão este ponto. A passagem abaixo ocorre quando o personagem narrador em primeira pessoa acorda no meio da madrugada e sai de sua barraca.

Já estava com parte do corpo do lado de fora, ainda de quatro, quando meus olhos se fixaram no topo dos arbustos bem à minha frente e perceberam que, com o movimento do trançado das folhas, eles formavam figuras recortadas contra o céu. Sentei-me e observei melhor. Era incrível, mas ali, diante dos olhos, acima de minha cabeça, via formarem-se estranhas figuras por entre as folhagens dos salgueiros e, à medida que os galhos eram mexidos pelo vendaval, elas pareciam agrupar-se, traçando perfis monstruosos que no segundo seguinte desapareciam sob o luar. [...]

Primeiro as estranhas figuras se tornaram bem visíveis, no alto das copas dos salgueiros — imensas, cor de bronze, movendo-se de forma totalmente independente do balanço dos galhos. Eu as via perfeitamente e notei, agora que as examinava com mais calma, que eram muito maiores do que um homem, havendo em sua aparência alguma coisa a não deixar dúvida de que eram *sobrenaturais*. Com toda certeza não eram resultado do balanço das folhagens sob a luz da lua. Tinham vida própria. [...]

Por muito tempo pensei que a qualquer momento desapareceriam, fundindo-se no movimento dos galhos e provando que tudo não passara de ilusão de ótica. Por toda parte buscava provas de que aquilo era verdadeiro, mas logo compreendi que os parâmetros de realidade se tinham modificado. Pois, quanto mais se olhava, mais certo ficava de que aquelas criaturas eram reais e vivas, embora talvez impossíveis de ser captadas por uma por uma câmera ou pelo instrumento de um cientista (BLACKWOOD, 2001, p. 259-260).

Uma série de eventos inexplicáveis como o desaparecimento dos remos e pegadas em forma de funil na areia, fora as visões de ambos os personagens, que, de modo geral, consiste em vários elementos da natureza agindo de forma incomum, sendo o principal deles os salgueiros próximos à ilha onde eles estão acampados que, além de se movimentarem de forma estranha, aparentemente estão *se aproximando* da ilha, levando os personagens a especular sobre o que está acontecendo.

— Acho bom sairmos daqui a uma hora — disse eu, tentando abrir caminho para que ele afinal dissesse o que sentia.

E a resposta me intrigou:

— Claro! Se eles deixarem.

— Eles, quem? Os elementos? — perguntei, rápido, fingindo desconfiança.

— Os poderes deste lugar horrendo, sejam eles quem forem — respondeu o Sueco, sem tirar os olhos do mapa. — Os deuses estão aqui, se é que estão em algum lugar do mundo.

— Os elementos são sempre os verdadeiros imortais — respondi, rindo da forma mais natural possível, mas sabendo muito bem que meu rosto refletia o que de fato sentia.

Foi quando o Sueco me olhou com gravidade e, através da fumaça, disse:

— Só com muita sorte vamos conseguir sair daqui sem enfrentar mais desgraça (BLACKWOOD, 2001, p. 268).

O mais próximo de uma conclusão que os personagens chegam é que eles acidentalmente entraram em uma região habitada por forças ancestrais e sobrenaturais – apesar de nem o narrador ou o seu companheiro de viagem serem capazes de dizer qual é a sua origem – e que estas forças os veem como intrusos e estão tomando as devidas providências para eliminá-los. A razão de Lovecraft ter tanto apreço pelo conto é porque em “Os Salgueiros”, como ele afirmava, e com razão, o sobrenatural é mais sugerido do que mostrado.

O horror em “Os Salgueiros” é o resultado da forma como Blackwood trabalha com as impressões subjetivas do seu personagem narrador. A despeito de nunca ver nada explicitamente, ele enxerga na natureza ao seu redor eventos que o convencem de que há algo de estranho no local. Para garantir ao leitor que o personagem narrador não está alucinando, Blackwood cria situações que não podem ser explicadas pela razão (como as marcas em forma de funil na areia, por exemplo) e faz o companheiro de viagem do narrador (referido apenas como “O Sueco”) também ter suas próprias impressões negativas acerca do local, ou seja, este também passa a concordar com o narrador, conforme visto no diálogo acima. Talvez a passagem que melhor indique o lema de Lovecraft “sugerir o horror é mais importante que mostrar” seja o final do conto, quando os protagonistas encontram o cadáver de outro canoieiro que viram a distância no começo da história.

No momento em que tocamos o corpo, dele se desprende o abominável sussurro que tanto ouvíramos — apenas infinitamente multiplicado —, e algo passou sobre nossas cabeças como um bando de criaturas aladas, que desapareceu no céu, ressoando cada vez menos até cessar de todo. Era como se tivéssemos interrompido um bando de criaturas invisíveis que, atiradas sobre o cadáver, faziam seu barulho. [...]

E vi o que ele vira. Porque, mexido pela correnteza, o cadáver tinha agora o rosto e o peito nu inteiramente expostos, exibindo na pele e na carne dezenas de pequenas crateras incrustadas, bem-feitas, e em tudo similares aos funis que se tinham formado na areia por toda a ilha.

— É uma marca deles — ouvi meu companheiro murmurar, baixinho. — A marca maldita. E quando tornei a olhar na direção do rio, vi que a correnteza já fizera seu trabalho e que o corpo era levado pelas águas, fora de nosso alcance, já quase desaparecendo, rolando e rolando rio abaixo em meio às ondas, como se fosse uma lontra (BLACKWOOD, 2001, p. 299-300).

Os personagens encontrarem no rosto e no corpo do cadáver as mesmas marcas que encontraram na ilhota, depois de ouvirem ruídos na madrugada, e não estarem no local quando eles chegaram, é a revelação final que convence tanto os protagonistas quanto o leitor de que aquela região, e principalmente os salgueiros, é habitado, ou seria ela própria, uma entidade sobrenatural.

O maior mérito de “Os Salgueiros” é, sem dúvida, convencer o leitor da presença do sobrenatural apenas pela inferência, seja no movimento estranho dos salgueiros, seja no formato bizarro das nuvens, etc., transformando toda a região numa espécie de outra dimensão onde que

nada é o que aparenta ser. Em outras palavras, quando Lovecraft fala que “a essência do horrível é o inatural”, temos no conto de Blackwood – a forma como os salgueiros se movimentam como fossem braços humanos, e parecem “caminhar” em direção ao acampamento, embora o personagem narrador nunca de fato veja isso acontecendo, ele apenas constata que cada vez que olha para os salgueiros estes parecem estar mais e mais próximos do acampamento – um bom exemplo de uma “violação ou transcendência das leis cósmicas”. Em suma, a essência do horror, para Lovecraft, é quando presenciamos a realidade se comportar de uma forma que não deveria se comportar, e que não se pode explicar.

Contudo, tal qual os escritores que o inspiraram, Lovecraft não está preocupado com os “como” e “porquês”, mas com o efeito que o fenômeno inexplicável causa nos personagens, e por consequência, no leitor. Além do já analisado “O Inominável”, que tem muitas características em comum com “Os Salgueiros”, como a ameaça que parece estar escondida ou pertencer ao próprio cenário, e a criatura cuja origem é no máximo especulada pelos personagens e a forma nunca é vista, vários outros contos de Lovecraft utilizam, em grau maior ou menor, este esquema de horror escondido ou pertencentes aos cenários e que os personagens conseguem ver apenas de relance.

É importante ressaltar que “O Inominável” foi escrito em 1923, ou seja, antes de Lovecraft ter lido “Os Salgueiros” (Joshi afirma que o autor o leu em 1924). Em outros contos, como “A Música de Erich Zann” e o já discutido “A Cidade sem Nome”, ambos de 1921, também encontramos pontos em comum com Blackwood. Assim como o protagonista de “A Cidade sem Nome”, tal qual em “Os Salgueiros”, encontra criaturas de origem desconhecida e mais antigas que a própria humanidade, em “A Música de Erich Zann”, temos o personagem narrador de um inquilino de um prédio em Paris que descobre que o violinista Erich Zann executa todas as noites melodias bizarras que, pelo o que o texto infere, pode ser tanto para afastar quanto atrair forças sobrenaturais. Neste conto, as ruas da cidade de Paris adquirem uma característica fantástica, pois o autor insinua que entre os becos, prédios e ruelas há mais do que podemos ver.

Colocando em outros termos, Lovecraft já tinha uma ideia clara do tipo de literatura que desejava escrever, mas em “Os Salgueiros” ele descobriu um autor que já fazia o que ele almejava e, portanto, o conto se tornou um modelo para o seu ideal de Horror Cósmico. Lovecraft comenta sobre Blackwood.

The writer who comes closest toward creating these (as I view) reasonable specifications is Algernon Blackwood *in his best moments*. He actually analyses and reproduces faithfully the details of the persistent human illusion of – and out-reaching toward – a misty world of vari-coloured wonders, transcended natural laws, limitless possibilities, delighted

discoveries, and ceaseless adventured expectancy. [...] It is my firm opinion that his longest short-story *The Willows* is the greatest weird tale ever written. (with Machen's *The White People* as good second.) Little is said – everything is suggested! (LOVECRAFT, 1976, p. 341).

O ponto de virada na carreira de Lovecraft, por assim dizer, foi quando ele se afastou das “violações e transcendências de leis cósmicas” de origem vaga ao estilo de seus ídolos Blackwood e Machen e, influenciado pela ficção científica, começou a dar a estas um caráter mais objetivo e científico, mais próximo de sua visão materialista de mundo. Esta operação deu origem ao estilo de horror hoje conhecido como lovecraftiano ou Horror Cósmico, que o consagrou e gerou inúmeros imitadores. Portanto, cabe agora analisarmos a fundo a relação de Lovecraft com a ficção científica e quais suas impressões sobre o gênero.

Lovecraft, como dito antes, não via a ficção científica das revistas *pulp* com bons olhos. A questão de como ele incorporou elementos de ficção científica a suas histórias será vista por dois aspectos: primeiramente, vamos analisar as suas opiniões acerca do papel da ciência na *weird fiction*, e, em segundo lugar, analisaremos suas críticas às convenções do gênero ficção científica praticadas em sua época. Em uma carta à poetisa amadora Elizabeth Toldridge, o autor retoma a questão do uso da imaginação na literatura, conforme abordado em seu ensaio “In Defence of Dagon”.

The proper province of which perception & appraisal cover, & I have found that the force of an imaginative image is even *heightened* by juxtaposition with objective images realistically treated. In a word, imagination does not need to *contradict* truth, but preferably reaches out into the abyss of the unknowable & *supplements* truth. Romantic contradictions of known truth are always ridiculous; but fantastic *excursions beyond truth or excrescences upon truth* are not necessarily so. Thus whilst I cultivate phantasy, I laugh at & am sickened by mere *romance*. If one must weave cobwebs of empty aether, let them not constitute puerile denials of what we know to be fact, but rather let them supply a decorative element to those cosmic spaces which would otherwise be an ambiguous tantalising void (LOVECRAFT, 1971, p. 147).

Temos que ter em mente que, quando Lovecraft fala que é um fantasista, ele está usando o termo no sentido mais genérico, visto que, como dito antes, na sua época, a distinção entre os gêneros ficção científica, horror e fantasia não eram claras. Na carta, o autor argumenta que verdade e imaginação não são excludentes, pois seria possível, para o fantasista, ir além da verdade como ela é conhecida sem contradizê-la, lembrando que, quando Lovecraft fala em verdade, ele está falando de verdades científicas. O trecho abaixo, de uma carta a Fritz Leiber, esclarece esse ponto.

In my view of the universe I probably side more—objectively & intellectually— with the material man of science than with the mystic; but my repudiation of unverified trimmings causes me to reject unjustified extrapolations & dogmata on one side as well as on the other. [...] I don't believe in any "cosmic consciousness" or purpose or direction, nor in any "spiritual" order of entity coexisting with the universe of electrons. But I do see existence filled with an infinity of unrecognised (not supernatural) & incalculable factors—factors involving the relationship of everything we know to the totality of space-time—whereby all supposed certainties & long-term calculations must be called into question so far as any absolute sense is concerned. We don't know what we are in time & space, or what will happen to us before our kind of matter & energy will cease to exist. Organic life is only a momentary incident—whether a local & unique accident or a widespread cosmic principle often repeated, we can never know. We can never know how far our kind of natural law holds good in the gulfs of space & time, or when some manifestation of it will change. Nor can we interpret it well enough to calculate the future of life & of the universe even if it does not change (LEIBER, 2003, p. 27).

Em outras palavras, Lovecraft identifica-se como um materialista sem nenhuma crença espiritual, um homem das ciências cético. Entretanto, o autor tem consciência do quanto a realidade é ampla e o conhecimento humano é limitado. Haveria, segundo Lovecraft, lacunas no conhecimento humano no que diz respeito à interpretação da realidade, e sobre o que existe nestas lacunas, podemos apenas especular.

Embora na carta a Leiber o autor esteja falando sobre sua visão pessoal de mundo, em outra carta, dirigida a Frank Belknap Long, em que ele discute a sua *weird fiction*, Lovecraft faz a ligação entre as duas questões.

Refiro-me à cristalização estética do ardente e inextinguível sentimento misto de opressão e deslumbre que a imaginação sensível recebe ao medir-se a si mesma e a todas as restrições inerentes em si contra o vasto e provocador abismo do desconhecido. Esta sempre foi a emoção predominante na minha psicologia; e, muito embora figure com menos importância na psicologia da maioria, é sem dúvida um fator bem definido e permanente do qual pouquíssimos indivíduos sensíveis são totalmente desprovidos. [...] Por mais arrazoados que fizéssemos, não teríamos como destruir a percepção normal da natureza altamente limitada e fragmentária do nosso mundo visível de percepção e experiência quando o medimos contra o abismo sideral de galáxias inimagináveis e dimensões inexploradas [...], e esta percepção não teria como deixar de exercer uma forte influência sobre o instinto físico natural da curiosidade pura, um instinto tão básico e primitivo, e tão indestrutível perante qualquer filosofia, quanto os instintos paralelos da fome, do sexo, da expansão do ego e do medo (LOVECRAFT, 2011, p. 118).

Na carta a Long, o autor refina melhor seu pensamento, explicando como funciona sua própria psicologia e como a literatura é uma forma de expressão desta. Lovecraft chega ao ponto nevrálgico ao definir seus ideais de *weird fiction* em termos de uma literatura de cunho não sobrenatural.

É chegado o momento em que a revolta normal contra o tempo, o espaço e a matéria deve assumir uma forma que não seja manifestamente incompatível com o que se sabe acerca da realidade – o momento em que deve ser satisfeita por imagens que forem *complementos* em vez de *contradições* ao universo visível e mensurável. E o que mais, senão uma forma de *arte cósmica não sobrenatural*, é capaz de apaziguar este sentimento de revolta – bem como satisfazer a curiosidade correspondente? “Nem me pergunte”, como dizem na sua decadente cosmópole! Não, jovem Belloc, você não pode excluir um estágio do sentimento e da expressão humana que se origina em instintos completamente elementares e físicos. A fantasia cósmica de *alguma espécie* tem a permanência tão assegurada (embora o *status* desta ficção esteja sujeito aos caprichos da moda) quanto a literatura da luta e do erotismo. Mas é claro, como eu disse antes, que essas formas mais tardias e mais irresponsáveis serão muito diferentes de quase tudo o que a literatura fantástica produziu até hoje (LOVECRAFT, 2011, p. 119-120).

A essência do argumento de Lovecraft é que a *weird fiction*, ou o que ele chama de fantasia cósmica – possivelmente uma tentativa de diferenciar suas concepções da *weird fiction* de cunho sobrenatural – é que o escritor pode criar histórias e imagens fantásticas, mas cujas características não entrem em conflito com o conhecimento que o ser humano tem sobre a realidade.

As cartas destinadas a Toldridge, Leiber e Long foram escritas entre 1930 e 1931. Lovecraft já estava incorporando elementos de ficção científica com frequência em suas histórias, pois foi por volta desta época que ele escreveu duas de suas obras mais famosas, “Um Sussurro na Escuridão” e *Nas Montanhas da Loucura*. Ambas envolvem civilizações alienígenas e outros elementos de ficção científica – o que explica porque Lovecraft dá ênfase à questão da relação entre a imaginação e a verdade. Contudo, por hora o aspecto de interesse é compreender o que Lovecraft, na prática, quer dizer quando fala em “violação ou transcendência das leis cósmicas”, mas que não contradiz a realidade.

Passagens de “O Chamado de Chtulhu” e “Um Sussurro na Escuridão” servirão de exemplo. A terceira parte de “O Chamado de Chtulhu”, intitulada “A Loucura vinda do Mar”, é um bom exemplo de violação das leis cósmicas num sentido genérico, ou seja, Lovecraft, nesse momento de sua carreira, não está preocupado com explicações para a violação, mas com seus efeitos estéticos.

No trecho abaixo, a ação ocorre numa ilha que emergiu no meio do oceano pacífico. Um grupo de marinheiros desembarca e encontra uma cidade de arquitetura incomum. O leitor, devido a informações dadas anteriormente pelo narrador, já sabe que é a cidade de R'lyeh, a morada de Chtulhu.

Sem saber o que é futurismo, Johansen alcançou algo muito próximo a isso ao falar sobre a cidade; pois em vez de descrever qualquer estrutura definida ou edificação, ele ateu-se somente em vagas impressões de vastos ângulos, superfícies rochosas e muito grandes para pertencerem a algo próprio ou de alguma forma adequado a este planeta, e ímpias, com horríveis imagens e seus hieróglifos. Eu menciono sua descrição sobre ângulos porque

lembra algo que Wilcox havia me contado quando falou de seus sonhos terríveis. Ele disse que a geometria do ambiente onírico que ele vira era anormal, não-Euclidiana, e repugnantemente repleta de esferas e dimensões distintas das nossas. Agora um iletrado lobo-do-mar sentia a mesma coisa que Wilcox, enquanto contemplava esta terrível realidade. Johansen e seus homens desembarcaram em um banco de areia um pouco inclinado nessa monstruosa acrópole, e subiram às escorregadelas em blocos de lama titânicos que jamais poderiam ter sido construídos para servirem de degraus a mortais. O sol escaldante no céu parecia distorcido quando visto através dos miasmas polarizantes, emanando da perversão encharcada de mar, e um sentimento ao mesmo tempo de ameaça e expectativa escondia-se de soslaio naqueles ângulos loucamente elusivos de rocha esculpida onde um segundo relancear mostraria concavidade depois de o primeiro aparentar convexidade. Algo muito parecido com o pânico instalou-se nos exploradores antes que algo mais específico além de rocha, lama e alga pudesse ser visto. Todos teriam fugido se não temessem o escárnio dos outros, e foi apenas com indiferença que eles procuraram, em vão, como ficou provado por algum souvenir, que pudessem levar dali.

Foi Rodrigues, o português, quem escalou até o sopé do monólito e gritou sobre o que tinha achado. Os demais o seguiram, e olharam, curiosos a imensa porta entalhada com o, agora familiar, baixo-relevo com a lula-dragão. Era, disse Johansen, como a enorme porta de um estábulo; e todos eles só acharam que aquilo era uma porta por causa do lintel tornado da soleira e dos umbrais ao redor, embora não fossem unânimes em responder se ela ficava deitada e achatada ou se estava inclinada como uma porta de acesso externo ao porão. Como Wilcox teria dito, a geometria do lugar estava toda errada. Não se podia ter certeza se o mar e o chão estavam na horizontal, portanto a posição relativa de todo o resto parecia fantasmagoricamente variável (LOVECRAFT, 2013, p. 67-68).

A frase “a geometria do lugar estava toda errada” é a chave para compreendermos o que significa a violação de leis cósmicas que Lovecraft busca expressar em sua literatura. Johansen e seus companheiros, ao desembarcarem em R'lyeh, sentem-se confusos e assustados pela arquitetura do local, pois, além de parecer, do ponto de vista estético, estranha aos olhos humanos, também causa estranheza do ponto de vista espacial. A aproximação da arquitetura alienígena com o futurismo é o recurso já comentado pelo próprio Lovecraft de não descrever o horror ou anormalidade explicitamente, e sim sugerir alguns elementos que os constituem. O efeito de violação das leis cósmicas está, portanto, na dificuldade dos marinheiros em compreender a arquitetura do local.

No trecho citado, o narrador explica que, para os marinheiros, as rochas esculpidas ora parecem convexas, ora parecem côncavas, que eles não sabiam dizer se a porta entalhada estava deitada ao chão ou inclinada, ou mesmo se o mar estava na horizontal. Em outra passagem, o narrador afirma que “Johansen jura que foi tragado por um ângulo de alvenaria que não deveria estar lá; um ângulo que era agudo, mas se comportava como se fosse obtuso” (LOVECRAFT, 2013, p. 69). Em suma, Lovecraft coloca os marinheiros num ambiente alienígena no sentido literal. O texto infere que, por ser uma arquitetura vinda de outro planeta, ou construída por seres de outros planetas, de alguma forma as leis da física como as conhecemos não se aplicariam à construção, e pode-se inferir também que o próprio material das construções não seja de origem terrestre.

Especulações à parte, Lovecraft, apesar de gerar mais perguntas do que respostas, ao fazer referências à geometria não-Euclidiana, já utiliza a ciência nesse momento de sua carreira, embora de forma ainda tímida, para dar algum respaldo científico à cidade de R'lyeh. Robert Weinberg, em seu ensaio “H. P. Lovecraft and Pseudomathematics” (1971), analisa a forma como o autor utiliza a ciência, mais especificamente a matemática e a física, em suas histórias.

Weinberg começa contextualizando Lovecraft com as descobertas científicas de sua época.

In the period that Lovecraft did his writing (1920-1935) science was just emerging from the greatest traumatic period in all history. At the turn of the century, the Michaelson-Morley experiment had all but destroyed the notion of an all-pervasive ether. Einstein and Planck had completely disrupted all of classical physics with the theory of General Relativity and their restructuring of the physical universe. Heisenberg's Uncertainty Principle had completely reshaped the idea of what we know, and more important, of what we can learn. Research done by half-a-dozen famous scientists had determined the structure of the atom. For the first time in history, modern man was exposed to what is now being called “Future Shock.” Man tried, with little success, to grasp all that was occurring about him. Popular science articles in the Sunday papers were quite common, as well as many books proclaiming “Mathematics for the Millions” and “Relativity Made Easy.” The unfortunate fact is that without a strong background and training such concepts are not easy. Nor are they simple. Most simplistic views of the subjects were no more than a thin gloss of a much deeper idea (WEINBERG, 1995, p. 42).

Weinberg argumenta que a forma como Lovecraft utiliza a matemática em suas histórias é equivocada, e que esta seria o fruto de mal-entendidos muito comuns na época, uma vez que as novas teorias sobre física e matemática eram de difícil compreensão para o público leigo. O resultado era que muitas publicações, mesmo as mais sérias e científicas, publicavam versões distorcidas ou erradas das teorias recentes no campo da matemática e física.

The revolution in mathematics had taken place sometime before the revolution in physics, though the two events are closely interrelated. Cantor's work with infinite sets was a major breakthrough from finite to infinite mathematics. Work in non-Euclidean geometry, showing that structure was possible as long as an axiomatic system was maintained, produced a minor breakthrough. Again, popular science articles tried, with little success, to convey the meanings of such breakthroughs to the public. Misconceptions immediately arose. Lovecraft's misunderstandings in both geometry and quantum physics are therefore nothing uncommon for the time he wrote. Even if he had (or did) consulted various reference works of the period for information, it is doubtful that the references to mathematics in his stories would have been very different (WEINBERG, 1995, p. 42).

Weinberg comenta sobre as histórias de Lovecraft e a matemática e a física destas:

In nearly all of the Cthulhu stories, some mention is made to the alien geometry, encountered (as in “The Call of Cthulhu,” “The Shadow Out of Time,” and others). [...] Lovecraft's pseudomathematics we might call pseudo-geometry. That is, the notion that

certain geometric shapes could be constructed that might not be entirely of this dimension (WEINBERG, 1995, p. 42).

O autor segue sua explanação analisando o conto “Sonhos na Casa da Bruxa”. Na história Lovecraft utiliza princípios de física quântica para explicar a capacidade de Keziah Mason, condenada em 1602 por bruxaria nos julgamentos de Salem, de escapar da forca e se locomover pelo tempo e pelo espaço. Segundo Weinberg, a explicação científica não faz sentido para o leitor contemporâneo versado em física quântica.

Um aparte necessário é observar que “Sonhos na Casa da Bruxa” é mais um bom exemplo da combinação entre ficção científica e horror realizada por Lovecraft. A bruxa que assombra a casa onde está hospedado o protagonista não é uma bruxa convencional de histórias de horror que utiliza feitiços e magia negra, mas um personagem que utiliza a ciência (ou uma pseudociência) para realizar feitos tanto incríveis quanto macabros.

Após demonstrar os erros científicos no referido conto, Weinberg retorna a questão da geometria não-Euclidiana, no que diz respeito às construções arquitetônicas supostamente impossíveis que aparecem em muitas histórias de Lovecraft.

The same facts, thus, also apply to a three-dimensional world. There is no way that we can construct a four-dimensional object. Nor can such a thing even exist in our world. Since our perceptions are only three-dimensional, we could not see the fourth dimension extension of the object even if it had one. As all of our building material is only three dimensional, it would be impossible to construct anything of a higher dimension out of it. A quick way to grasp this impossibility is this. A straight line segment defines one dimension. Put another line segment perpendicular to this first line segment (getting something in the form of an L) and you have defined two dimensions (length and width). A third line, sticking out from the paper at a right angle, defines depth. Now, to define a fourth dimension of measurement (as we are talking of instantaneous occurrences, we ignore time measurements in our argument) take another line segment and put it at right angles to all of the other three. This will give you a fourth dimension. This is also quite impossible in our physical universe. [...] In conclusion, Lovecraft was a master craftsman who used whatever knowledge he could in the furtherance of his story. Unfortunately, while his grasp of science and mathematics might have been greater than the average layman, it was not strong enough to present a convincing picture to the careful reader (WEINBERG, 1995, p. 43).

Embora a argumentação de Weinberg aparente ser sólida, deve ser vista com restrição porque é um ensaio escrito em 1971. Portanto, assim como Lovecraft se baseou em concepções errôneas de sua época para dar verossimilhança científica às suas histórias, não seria exagero indagar se a argumentação de Weinberg também não tenha falhas, pois de 1971 para 2014, o campo teórico da física e da matemática avançaram consideravelmente. E, mesmo que os pressupostos

teóricos que Weinberg apresenta ainda sejam válidos, não significa que no futuro continuarão sendo.

Arthur C. Clarke, ao discutir a ciência e sua relação com a ficção científica, expõe, por meio de um exemplo, o quanto é difícil definir o que é possível ou não em termos de ciência.

Suppose you went to any scientist up to the late nineteenth century and told him: ‘here are two pieces of substance called Uranium 235. If you hold them apart, nothing will happen. But if you bring them together suddenly you will liberate as much energy as you could obtain from burning ten thousand tons of coal.’ No matter how far-sighted and imaginative he might be, your pre-twentieth-century scientist would have said: ‘what utter nonsense! That’s magic, not science. Such things can’t happen in the real world.’ Around 1890, when the foundations of physics and thermodynamics had (it seemed) been securely laid, he could have told you exactly why it was nonsense. [...] The fascinating thing about this particular example is that, even when the existence of atomic energy was fully appreciated – say right up to 1940 – almost all scientists would still have laughed at the idea of liberating it by bringing pieces of metal together. [...] The wholly unexpected discovery of uranium fission in 1938 made possible such absurdly simple (in principle, if not in practice) devices as the atomic bomb and the nuclear chain reactor. No scientist could ever have predicted them; if he had, all his colleagues would have laughed at him (CLARKE, 1985, p. 24-25).

Esse argumento de Clarke é a base do que ficou conhecido como a primeira lei de Clarke, a saber, “quando um cientista distinto e experiente diz que algo é possível, é quase certeza que tem razão. Quando ele diz que algo é impossível, ele está muito provavelmente errado”. A “lei”, traduzida aqui pelo autor da pesquisa, é citada no seu livro *Profiles of the Future* (1985).

Contudo, o objetivo não é discutir o quanto Weinberg pode estar errado e Lovecraft, por causa dos avanços teóricos nas últimas décadas, ou ainda de descobertas ou novos paradigmas a serem desvendados, pode estar certo, pois este não é um estudo de física ou matemática. A razão dessa digressão é observar que, a despeito da ciência nas histórias de Lovecraft contradizer a verdade, e desta forma o autor ir contra o seu próprio lema de que a imaginação não precisa contradizê-la, o importante a se ressaltar é que, na época em que Lovecraft viveu, os conceitos científicos que ele aplicava em suas histórias não contradiziam a verdade, pois esta era a verdade de seu tempo. Pelo menos era a verdade conforme Lovecraft, como um entusiasta da ciência, tinha acesso por meio de informações em publicações de massa.

Outro aspecto importante é que Weinberg, ao expor os equívocos científicos de Lovecraft, nos ajudou a esclarecer o que Lovecraft quer dizer quando fala em violações ou transcendência das leis cósmicas. Weinberg argumenta basicamente que é impossível objetos de outras dimensões existirem no nosso mundo tridimensional. Nessa perspectiva, Lovecraft, ao apresentar a arquitetura bizarra da cidade de R'lyeh, e inferir, ao mencionar a sua geometria não-Euclidiana, que talvez as

construções não pertençam totalmente à nossa dimensão, o que explicaria a confusão sensorial dos marinheiros, que, segundo Weinberg, não deveriam ser capazes de enxergar objetos fora do nosso mundo tridimensional, está justamente realizando a violação das leis cósmicas que teorizou. E, se Weinberg estiver errado, Lovecraft não está contradizendo a verdade, mas apresentando um suplemento, e, dessa forma, transcendendo as leis cósmicas.

Lovecraft esclarece qual seria, em sua opinião, a função da verdade no campo da estética.

Prophecy is the business of the scientist and philosophic historian – not the poet. All the poet can do is to guess, absorb other people’s conclusions, and set forth his feelings in symbolic form. [...] Poetry and art for *beauty* – but science and philosophy for *truth*. [...] Truth becomes important *only when it is necessary to establish our emotional satisfaction*. Emotional satisfaction is the one big thing; and the greatest person is the one who can create the thing most emotionally satisfying, whether or not it has any relation to truth or prophecy (LOVECRAFT, 1971, p. 23).

Podemos inferir, pela fala de Lovecraft, que, do ponto de vista artístico, a beleza é mais importante que a verdade. Esta seria apenas um acessório que, dependendo das circunstâncias, pode ser útil quando servir aos propósitos de satisfação emocional. Ademais, quando Lovecraft fala que a imaginação não deve contradizer a verdade, ele está se referindo à *verdade conhecida*, conforme explica no ensaio “In Defence of Dagon”, e que a imaginação deve ir além.

Tendo isto em vista, “O Chamado de Chtulhu” pode ser considerado um conto intermediário no que tange a aplicação de conceito de violação ou transcendência das leis cósmicas. Em “O inominável” o narrador Randolph Carter conta como descobriu que Cotton Maher, um ministro puritano da Nova Inglaterra e figura histórica verdadeira, tendo participado dos Julgamentos de Salem, fala sobre a criatura que dá nome ao conto.

A coisa, segundo se asseverou, era biologicamente impossível para começar, somente outra daquelas conversas malucas da roça que Cotton Mather tinha sido bastante crédulo para despejar em seu caótico *Magnalia Christi Americana*, e tão pouco atestada que nem mesmo ele se aventurou a dar o nome da localidade onde o suposto horror acontecera. E quanto ao modo como eu amplificara os rabiscos precários da velha mistificação — isto era quase impossível e característico de um escriba volúvel e quimérico! Mather tinha mesmo dito que a coisa tinha nascido, mas ninguém que não fosse um sensacionalista barato teria pensado em fazê-la crescer, olhar pelas janelas das pessoas durante a noite e ficar escondida no sótão de uma casa, em carne e espírito, até que alguém a visse impressa na janela séculos depois e não pudesse descrever o que encanecera o seu cabelo (LOVECRAFT, 2013, p. 221).

Como visto anteriormente, a criatura, no desfecho do conto, se revela como algo literalmente inominável. Lovecraft sugere que a criatura seria biologicamente impossível.

Entretanto, o autor não especula além. Já no “Chamado de Chtulhu”, as violações ou transcendências das leis cósmicas começam a ter uma origem um pouco mais clara. Conforme já explicado, o conto infere que Chtulhu é um ser que veio do espaço, e é interessante observar que a palavra “alienígena” jamais é mencionada no conto, abrindo uma lacuna para especularmos se talvez Chtulhu não tenha vindo de outro espaço fora do mundo tridimensional como o conhecemos. Apesar de vago, o conto é menos vago nas informações do que “O Inominável”, pois no último praticamente nada sabemos da origem da criatura cuja existência viola as leis cósmicas, e no primeiro pelo menos temos algumas informações mais precisas.

Entretanto, em obras posteriores ao “O Chamado de Chtulhu”, Lovecraft não deixa dúvidas quanto à origem das criaturas que violam as leis cósmicas. Como visto, em “Um Sussurro na Escuridão”, o autor não apenas deixa bem claro de que são seres vindos do espaço, como também há uma cidade localizada no planeta Plutão (ou Yuggoth), a despeito de o narrador afirmar que este não é o planeta de origem das criaturas, mas um posto avançado.

“Um Sussurro na Escuridão” é um texto particularmente interessante porque, ao lado de *Nas Montanhas da Loucura*, marca a virada definitiva de Lovecraft rumo à ficção científica, principalmente a ficção científica de viés interplanetário, comumente chamada de *space opera*. Todavia, antes de discutirmos este ponto, devemos analisar como Lovecraft utiliza seu conceito de violação ou transcendência das leis cósmicas nesta nova fase de sua carreira.

O trecho abaixo, extraído de “Um Sussurro na Escuridão”, ocorre dias após o fazendeiro Akeley ter encontrado o cadáver de um alienígena que abatera em sua propriedade. Ele tentou tirar uma foto, mas, para sua surpresa, ao revelar o filme, nada apareceu. Em carta a Wilmarth ele apresenta suas novas descobertas.

Os Seres Exteriores são provavelmente as mais maravilhosas coisas orgânicas que existem no espaço-tempo ou além dele — membros de uma raça que abarca o cosmos, da qual todas as outras formas de vida são apenas variantes degeneradas. São mais vegetais do que animais, se esses termos podem ser aplicados ao tipo de matéria que os compõe, e têm uma estrutura algo fungoide, embora a presença de uma substância análoga à clorofila e um sistema de nutrição muito singular os diferencie totalmente dos verdadeiros fungos cormófitos. De fato, seu tipo é composto de uma forma de matéria totalmente alheia à nossa parte do espaço — na qual os elétrons têm um ritmo de vibração totalmente diferente. Eis por que os seres não podem ser fotografados com filmes fotográficos comuns e câmeras do tipo que existem em nosso universo conhecido, ainda que os nossos olhos possam vê-los. Com as informações certas, no entanto, um bom químico poderia criar uma emulsão fotográfica capaz de registrar imagens deles (LOVECRAFT, 2013, p. 327).

O fazendeiro Akeley dá informações muito mais objetivas do que Randolph Carter em “O Inominável”. Não apenas temos uma descrição relativamente precisa da biologia dos seres, mas

também uma explicação científica – ou na melhor das hipóteses verossímil do ponto de vista científico – sobre a violação ou transcendência das leis cósmicas. No caso, a violação diz respeito à criatura não aparecer nas fotos. A explicação que Lovecraft fornece é que os elétrons que as constituem vibram numa frequência diferente da humana, e, portanto, máquinas fotográficas convencionais não capturam a imagem. Outra violação diz respeito à própria biologia, visto que o narrador explica que são mais vegetais do que animais, sendo que uma forma de vida que combinasse ambas as características violaria os conhecimentos das ciências biológicas, e Lovecraft é cuidadoso em acrescentar que talvez os conceitos de animal e vegetal não se apliquem a tais seres, o que tornaria a violação ainda mais incompreensível, além de compará-los a fungos, ao mesmo tempo que afirma que as criaturas não seriam fungos no sentido em que a ciência humana compreende por fungo.

Em suma, Lovecraft realiza uma espécie de jogo de “puxa e empurra” científico na descrição das criaturas. Em um momento, ele as compara com seres de nosso planeta para que possamos ter um referencial. Porém, no momento seguinte, ele nos afasta dessa comparação afirmando que esta deve ser considerada apenas uma analogia muito vaga. Em outras palavras, ele não está dizendo que as criaturas são seres fungoides mais vegetais do que animais. Ele está dizendo que as criaturas são algo que, na falta de uma explicação melhor, se assemelhariam ao que foi dito. É interessante observar a semelhança desta descrição com a que Joel Manton dá à criatura de “O Inominável”. Enquanto Manton não consegue encontrar palavras para descrever a criatura que o atacou, sendo capaz de inferir apenas alguns poucos detalhes como ter olhos e o formato de um lodo, Akeley falha em encontrar algum conceito científico que se encaixe no que os fungos de Yuggoth de fato são. Em outras palavras, a existência dos fungos de Yuggoth é algo que está além do que a ciência humana consegue compreender. Entretanto, sua existência não é anticientífica, pois a questão não é tanto as criaturas serem uma impossibilidade científica. Elas apenas aparentam ser uma impossibilidade porque a ciência humana não é capaz de decifrá-las, e Lovecraft sugere este ponto, ao tornar Akeley um tanto incapaz de descrevê-las, *mas não totalmente incapaz*, visto que ele é capaz de *sugerir* analogias de cunho científico.

Temos, portanto, o lema de Lovecraft “sugerir o horror é mais importante que mostrá-lo” aplicado de duas formas. A diferença entre “O Inominável” e “Um Sussurro na Escuridão” é que, no primeiro, Joel Manton tem uma dificuldade *formal* de explicar o que viu, ou, colocando em termos mais simples, ele não conseguia encontrar as palavras para descrever a criatura, pois esta era uma violação da realidade, e logo, além do que palavras poderiam explicar. Por sua vez, Henry

Akeley enfrenta uma dificuldade *conceitual* em descrever as criaturas, ou seja, o problema de Akeley não seria tanto a falta de um vocabulário adequado, e sim conseguir descrever as criaturas de acordo com os princípios científicos conhecidos pela humanidade. No caso de “O Inominável”, o conceito de “sugerir o horror ao invés de mostrar”, apesar de bem executado, não difere muito do que outros autores de *weird fiction*, como Algernon Blackwood e Arthur Machen, faziam. O “pulo do gato” de Lovecraft, por assim dizer, foi aplicar esse conceito a uma história que, *a priori*, sequer poderia ser considerada horror. Resumidamente, em “Um Sussurro na Escuridão” um fazendeiro descobre que estranhas criaturas rondam as florestas próximas a sua propriedade. Ele começa a investigar e descobre que são seres do espaço que estão extraindo um mineral de nosso planeta, desconhecido pelos humanos, mas importante para eles. Akeley passa a ser perseguido pelos extraterrestres, mas não antes de revelar suas descobertas a Albert Wilmarth, um renomado professor universitário.

Dito dessa forma, a história parece banal. No entanto, Lovecraft consegue dar a história um clima de horror convincente porque sabe como desenvolver um clima de suspense e apreensão. O autor descreve passagens tensas em que os alienígenas tentam invadir a fazenda à noite, e as tentativas de Akeley em se defender com sua espingarda e seus cachorros. Além de concentrar seus esforços literários nas implicações científicas, filosóficas e até mesmo metafísicas sobre a possibilidade de existência de seres de outros planetas.

Quando Lovecraft fala que “a emoção mais forte e mais antiga do homem é o medo, e a espécie mais forte e mais antiga de medo é o medo do desconhecido” (LOVECRAFT, 1987, p. 01), dentro da perspectiva materialista do autor esse “medo do desconhecido” seria um medo daquilo que não é necessariamente inexplicável do ponto de vista científico. Seria o medo provocado pela conscientização do quão pouco o ser humano sabe sobre a realidade. A inferência de que podemos vir a descobrir verdades que não serão agradáveis seria a essência do Horror Cósmico.

Em última instância, o que torna a violação ou transcendência das leis cósmicas bem-sucedida, do ponto de vista literário, é a habilidade de Lovecraft em equilibrar o que o protagonista compreende e o que ele *não compreende*.

Sobre escrever histórias fantásticas, Lovecraft comenta:

Events must not be crowded, & human characters must not assume too great importance. The real protagonists of fantasy fiction are *not people but phenomena*. The logical climax is not a revelation of what somebody *does*, but a *glimpse of the existence of some condition contrary to nature as commonly accepted* (LOVECRAFT, 1976, p. 110).

“O Inominável” e “Um Sussurro na Escuridão” exemplificam essa afirmação de formas diferentes. No primeiro, o clímax não está nas ações de Joel Manton e Randolph Carter, mas em Manton ter visto um fenômeno que contraria a natureza, no sentido bem amplo de realidade e fatos em si, como a conhecemos. No segundo, o personagem de Wilmarth nunca chega a encontrar os extraterrestres de fato. Tudo o que ele possui são informações de segunda mão via as cartas de Akeley, gravações que o fazendeiro enviou que seriam as supostas vozes dos extraterrestres na floresta, fotos do que seriam as pegadas das criaturas e uma rocha com estranhos hieróglifos. E, mesmo quando ele encontra o falso Akeley, na verdade uma espécie de “roupa” que imita o rosto e mãos do fazendeiro, que os extraterrestres criaram para enganá-lo, ele não vê nada que comprove realmente a presença de alienígenas. Apesar de suspeitar do comportamento do falso Akeley, que sob a desculpa de estar sofrendo de uma crise de asma, permanece no escuro coberto de roupas e bandagens e fala sussurrando, tudo o que Wilmarth vê é o que Lovecraft classifica como relances de algo anormal.

Vejamos a passagem em questão de “Um Sussurro na Escuridão”.

Como dei a entender, deixei a minha lanterna retornar à cadeira de balanço vazia depois de ter percorrido todo o cômodo; então notei pela primeira vez a presença de certos objetos no assento, deixados inconspícuos pelas dobras largas da camisola vazia. Foram tais objetos, três ao todo, que os investigadores não acharam quando eles foram mais tarde lá. Como disse no começo, não havia nada de realmente horrível visualmente neles. O problema estava no que eles levavam a concluir. Mesmo agora tenho momentos de certa dúvida — momentos nos quais quase aceito o ceticismo dos que atribuem toda a minha experiência a um sonho, a uma crise de nervos ou à ilusão. As três coisas eram invenções detestavelmente destrás e estavam providas de engenhosas empunhadoras metálicas para uni-las a apêndices orgânicos a respeito dos quais eu nem quero conjeturar. Espero — devotamente espero — que tenham sido obras em cera de algum artista hábil, apesar do que os meus medos mais profundos me dizem. Grande Deus! Aquele que sussurrava no escuro com seu mórbido odor e vibrações! Feiticeiro, emissário, mutante, forasteiro... aquele zumbido horrível reprimido... e todo o tempo naquele cilindro novo e brilhante na prateleira... pobre diabo... “prodigiosa habilidade cirúrgica, biológica, química e mecânica...” Certamente os objetos perfeitos na cadeira, e perfeitos até o último e sutil detalhe de semelhança microscópica — ou identidade — eram o rosto e as mãos de Henry Wentworth Akeley (LOVECRAFT, 2013, p. 356).

Uma característica interessante em muitas histórias da fase dos Mitos Chtulhu é como Lovecraft induz seus personagens, e por consequência, o leitor, a acreditar no anormal, na violação da realidade, sugerindo ao máximo. O narrador de “O Chamado de Chtulhu” não tem nenhum encontro direto com o anormal, todas as informações que possui são de segunda ou até mesmo de terceira mão. Se em “Um Sussurro na Escuridão”, o professor Wilmarth conclui que a existência dos extraterrestres é real apenas devido a uma série de provas circunstanciais, em histórias como

*Nas Montanhas da Loucura*, *A Sombra Vinda do Tempo* e “A Cor Vinda do Espaço”, estratégia semelhante é aplicada. Em *Nas Montanhas da Loucura*, os exploradores da Antártida descobrem a cidade perdida dos Anciões e obtêm todas as informações sobre seus habitantes e sua história via desenhos talhados nas paredes rochosas da cidadela, e quando a dupla encontra um shoggoth, uma criatura disforme que lembra muito “o inominável” que Manton viu, o narrador o descreve vagamente, pois o encontro se deu em um túnel escuro. Em *A Sombra Vinda do Tempo*, o protagonista Nathaniel Peaslee também está envolvido em uma situação que, no máximo, oferece provas circunstanciais. Todo o seu conhecimento sobre a Grande Raça é fruto de lembranças confusas dos anos em que passou aprisionado num corpo extraterrestre, e, quando ele parte numa expedição ao deserto da Austrália para localizar a cidade subterrânea, apesar de não apenas encontrá-la, mas também uma criatura alienígena, cuja presença e a aparência, como de praxe, é mais sugerida do que mostrada, ele termina por se perder numa tempestade de areia e não sabe como reencontrar o local que provaria a veracidade de sua história. Como veremos adiante, recurso semelhante é usado em “A Cor Vinda do Espaço”.

Em suma, mesmo quando os personagens de Lovecraft têm um encontro direto com o fenômeno anormal, o efeito de violação cósmica não está tanto na anormalidade em si, mas também na incapacidade do personagem de relatar o que viu (no caso de Manton e sua falta de palavras) ou de explicar o que descobriu (Akeley e sua dificuldade em encaixar os extraterrestres nos conceitos científicos humanos).

Lovecraft comenta sobre qual seria a função dos personagens numa *weird fiction*.

Tudo o que um conto maravilhoso almeja é pintar, de maneira séria, *o retrato convincente de um determinado sentimento humano*. No momento em que tenta fazer qualquer outra coisa, o conto torna-se barato, pueril e irrelevante. Logo, um autor fantástico deve perceber que a ênfase diz respeito à insinuação sutil – a pistas e pinceladas discretas relativas a detalhes associativos que expressem diferentes tonalidades de sentimento e componham a vaga ilusão da estranha realidade do elemento irreal – e não listas inócuas de acontecimentos fantásticos sem nenhuma substância ou relevância senão como nuvens de cor e simbolismo. Um conto adulto sério deve ser fiel a um certo aspecto da vida. Uma vez que os contos maravilhosos não podem ser fiéis aos acontecimentos da vida, precisam deslocar a ênfase para algo que *possam* ser fiéis, ou seja, a certos *estados melancólicos ou inquietos* do espírito humano, onde buscam tecer diáfanas rotas de fuga para que possamos escapar à amarga tirania do tempo, do espaço e das leis naturais. [...] Os personagens de um conto são, em essência, projeções de nós mesmos; e a não ser que possam compartilhar da nossa própria ignorância e do nosso próprio espanto diante do que ocorre, surgem defeitos inevitáveis (LOVECRAFT, 2011, p. 92).

Como o tema do conto fantástico é o irreal, Lovecraft argumenta que, para garantir a verossimilhança da história, deve-se investir numa caracterização, tanto dos personagens quanto de

suas reações emocionais diante do anormal, que seja a mais realista possível. Na visão de Lovecraft, um personagem verossímil é uma projeção do autor, não que esta seja necessariamente intencional, o ponto de Lovecraft é que, para o personagem ter uma reação emocional convincente, esta deve ser parecida com a do próprio autor, ou ainda, de qualquer pessoa comum diante do inexplicável.

Na verdade, esta última citação é o cerne da crítica de Lovecraft à ficção científica praticada em sua época. Resumidamente, ele criticava os personagens do gênero, os quais julgava inverossímeis do ponto de vista de reações emocionais, e a caracterização de alienígenas e civilizações extraterrestres, as quais julgava igualmente inverossímeis.

Primeiro vamos ver a opinião de Lovecraft sobre a ficção científica de modo genérico.

The fact is, that virtually all magazine science-fiction is synthetic tripe not worth a grown-up's time. It is simply a mess of bright ideas dragged down by infantile handling – hackneyed and lifeless plot-devices and figures – just boys' wild west stuff given an interplanetary setting with handsome young space-pilots instead of cowboys and sheriffs, and 'Martians' and 'moon-men' instead of Indians and outlaws. And of course the usual superfluous rag-doll labelled 'beautiful heroine'. The only serious science-fiction is that outside the cheap magazines, and at the moment I can think of only three persons who produce it – H.G. Wells, S. Fowler Wright, and W. Olaf Stapledon (LOVECRAFT, 2002, p. 89).

É interessante observar que Lovecraft, a despeito de sua ojeriza pelo gênero, reconhecia que havia bons autores como H.G. Wells e W. Olaf Stapledon, e até admitia que, mesmo nas histórias das revistas *pulp* que tanto desprezava, havia algumas ideias brilhantes, e que, sendo assim, o problema estaria na forma como essas ideias acabavam mal aproveitadas em meio aos clichês comuns neste tipo de publicação.

Portanto, cabe agora descobrir como Lovecraft absorveu a influência da ficção científica *pulp*, e como ele reinventou suas convenções, adequando-as à sua proposta de Horror Cósmico.

No ensaio “Notas sobre Ficção Interplanetária” (1934) o autor analisa o que considera serem os principais problemas do subgênero de ficção científica que hoje se conhece como *space opera*, e propõe algumas ideias para criação de uma ficção interplanetária de real mérito artístico. Lovecraft começa apontando o primeiro problema, a saber, os personagens caricatos e esquemáticos.

Uma boa história interplanetária deve ter personagens humanos e realistas; não os cientistas, assistentes perversos, heróis invencíveis e lindas heroínas filhas de cientistas como o lixo habitual deste jaez. A bem da verdade não há motivo para que haja qualquer “vilão”, “herói” ou “heroína”. Esses tipos artificiais pertencem a formas de enredo artificiais e não tem lugar na ficção séria de qualquer espécie (LOVECRAFT, 2011, p. 94).

O autor segue dando uma explicação sobre o ponto já analisado de que as reações emocionais dos personagens devem ser as mais realistas possíveis. A seguir, Lovecraft aponta os problemas que envolvem a escrita da viagem interplanetária em si, o que considera ser a parte mais difícil do processo criativo.

A partida deve ser explicada de maneira plausível e descrita de forma impressionante. Se o período não for pré-histórico, o melhor é fazer com que a partida se dê graças a uma invenção secreta. [...] A fim de evitar problemas complexos de física, o melhor é não fornecer muitos detalhes ao descrever a invenção.

Pouco menos delicado é o problema de descrever a viagem através do espaço sideral e a aterrissagem em outro mundo. Neste momento, precisamos realçar as emoções fortes – inelutável sensação de assombro – sentidas pelos viajantes ao perceber que de fato estão *longe da Terra Nativa*, em abismos cósmicos ou em mundo alienígenas. Desnecessário dizer que a minuciosa observância dos fatos científicos relativos aos aspectos mecânicos, astronômicos e outros da viagem é absolutamente essencial. Nem todos os leitores ignoram as ciências, e uma flagrante contradição da verdade arruína a história para qualquer um capaz de percebê-la (LOVECRAFT, 2011, p. 94-95).

Porém, Lovecraft observa que igualmente difícil é a criação de mundos e seres alienígenas.

Um cuidado científico análogo deve ser dedicado à representação dos eventos no planeta alienígena. [...] Todos os lugares-comuns ligados à recepção dos viajantes pelos nativos do planeta devem ser abolidos por completo. Não devemos, portanto, representar o aprendizado fácil de uma língua alienígena; nem a comunicação telepática; nem a adoração religiosa; nem a participação em assuntos de reinos pseudo-humanos ou em guerras convencionais entre facções de habitantes; nem casamentos com belas princesas, nem armagedons estereotipados com armas de raios e naves espaciais, nem intrigas judiciais e feiticeiros ciumentos; nem homens-macaco perigosos nas calotas polares; e assim por diante (LOVECRAFT, 2011, p. 95-96).

Na passagem acima Lovecraft fez basicamente um resumo dos clichês mais encontrados nas aventuras de *space opera*. O autor também adverte contra parábolas sociais ou políticas.

A sátira política e social é sempre indesejável, uma vez que esses objetos intelectuais ulteriores mimam o poder da história como cristalização de uma atmosfera. O escritor deve ter sempre presente, no mais alto grau, uma profunda e persistente sensação de *estranheza – e incompreensível e absoluta estranheza* de um mundo sem nada em comum com aquele que conhecemos (LOVECRAFT, 2011, p. 96).

Lovecraft explica o que julga ser uma representação verossímil de uma raça alienígena.

Não é de maneira alguma necessário que o planeta alienígena seja habitado – ou habitado no período em que se passa a viagem. Caso seja, os habitantes devem apresentar fortes marcas alienígenas no aspecto, na mentalidade, nas emoções e na nomenclatura, a não ser que se apresentem como descendentes de uma expedição colonizadora pré-histórica oriunda da nossa Terra. O aspecto, a psicologia e os nomes próprios tipicamente humanos muitas

vezes atribuídos a seres interplanetários pelo grosso dos autores baratos são a um só tempo hilários e patéticos. Outro hábito um tanto absurdo dos borra-tintas habituais é representar os habitantes de outros planetas sempre como sendo mais evoluídos do que nós no campo científico e mecânico; sempre como adeptos de ritos espetaculares com templos e palácios cubistas ao fundo, e sempre ameaçados por algum perigo monstruoso e dramático. Esse tipo de mediocridade deve ser substituído por um realismo adulto, em que as raças extraplanetárias sejam representantes, segundo as exigências artísticas de cada história, nos mais variados estágios de desenvolvimento – às vezes avançado, às vezes primitivo e às vezes mediano. Cerimônias reais e religiosas não devem ser enfatizadas de maneira convencional, pois o mais provável é que apenas uma ínfima fração das raças exóticas fosse cultivar os costumes um tanto peculiares da realeza e da religião. Cabe lembrar que seres não humanos não teriam relação alguma com as motivações e as perspectivas humanas (LOVECRAFT, 2011, p. 96-97).

Se há uma crítica que pode ser feita ao ensaio “Notas sobre Ficção Interplanetária” é que Lovecraft, apesar de explicar o que julga ser o ideal para uma história de ficção interplanetária, fez mais uma lista do que *não se deve fazer* do que se deve. O texto é muito preciso ao discutir os clichês encontrados na *space opera*, mas vago em suas sugestões, pois Lovecraft fala sobre o que fazer, mas não *como* fazer. Entretanto, o ensaio esclarece o seu pensamento quanto à *space opera*, e nos permite discutir como Lovecraft aplicou suas ideias a respeito do que seria uma ficção interplanetária séria e adulta em sua própria obra.

Vamos resumir o que Lovecraft critica na ficção interplanetária de seu tempo. Em primeiro lugar, as emoções dos personagens são artificiais, agindo diante de situações extraordinários como se estas fossem eventos corriqueiros. Em segundo, as situações e os personagens clichês (“o herói destemido”, “a donzela em perigo”, “a intriga no palácio”, etc.). Em terceiro, a excessiva “humanidade” dos extraterrestres. Em outras palavras, a principal crítica de Lovecraft é que os alienígenas de *space opera* seriam humanos travestidos, por assim dizer. Não somente possuem aparência e nomes semelhantes a humanos, como também costumes e sociedades análogas.

Lovecraft esclarece melhor este último ponto em uma carta ao escritor Emil Petaja.

The chances of the existence of some other planet *just* like the Earth, revolving under just the same conditions around some sun *just* like ours, are so slight as to be virtually negligible. It is not, then, to be expected that anything even remotely resembling *human* life or *human* thoughts & feelings can exist anywhere in the cosmos save on the earth. It is the constant mistake of cheap science-fiction to depict the denizens of other worlds (whatever their *physical* shape) as having mental & emotional process (modes of reasoning & communicating; values, desires, motivations, objectives) either like ours or at least comprehensible to us. The absurdity of this is self-evident – since of *all* human attributes, the psychological ones are the *most* unstable, local & accidental. Even within the human species the accidents of differing environment give rise to wholly alien modes of thought & feeling & valuation. What, then, can be expected of the organic life of differing worlds? (LOVECRAFT, 1976, p. 153).

Portanto, o ideal alienígena de Lovecraft é um ser o mais afastado possível de um humano, ou de qualquer criatura terrestre, seja em qual sentido for (inteligência, aparência, etc.). Isto explicaria porque Lovecraft utiliza com tanta frequência em suas descrições de seres alienígenas o artifício retórico de primeiro induzir o leitor a uma comparação, e depois afirmar que a comparação é falsa, como, por exemplo, quando ele descreve os Mi-Go como seres fungoides, para em seguida afirmar que estes não são fungos no sentido como a ciência humana conhece. Ou ainda descrever Chtulhu como um ser humanoide com cabeça de polvo e asas de dragão, e, na mesma frase, alertar que a comparação é apenas uma analogia vaga. É a forma de o autor sugerir uma imagem ao leitor, mas, ao mesmo tempo, manter a comparação no campo da distante alusão. Com essa estratégia Lovecraft evita cair no lugar-comum dos alienígenas da *space opera*.

Paralelamente Lovecraft toma outros cuidados na criação de seus alienígenas. Uma descrição da Grande Raça de *A Sombra Vinda do Tempo* servirá de exemplo.

Os integrantes da Grande Raça eram imensos cones rugosos com três metros de altura que tinham a cabeça e outros órgãos presos a membros extensíveis com trinta centímetros de largura que saíam do ápice. Falavam estalando ou raspando as enormes patas ou garras presentes na extremidade de dois desses quatro membros e caminhavam expandindo e contraindo uma camada viscosa presa à enorme base de três metros (LOVECRAFT, 2011, p. 40).

Lovecraft não apenas dá à Grande Raça uma biologia que nada lembra um ser humano, como também uma forma de comunicação não verbal, as criaturas comunicam-se via estalos de suas garras, algo semelhante, na falta de uma comparação melhor, ao código Morse.

As criaturas tinham apenas dois dos sentidos que reconhecemos – visão e audição, sendo a última desempenhada pelos apêndices florais na extremidade das ramificações cinzentas que ostentavam no alto da cabeça –, mas também eram dotadas de vários outros sentidos incompreensíveis (que, no entanto, eram de difícil utilização para as mentes cativas que habitavam os estranhos corpos). Os três olhos eram dispostos de maneira a permitir uma visão mais ampla do que o normal (LOVECRAFT, 2011, p. 54).

O interessante é que a Grande Raça não são alienígenas *per se*, mas uma espécie originária da Terra que existiu bilhões de anos antes do ser humano. Lovecraft, dessa forma, está expressando literariamente sua afirmação de que, mesmo na Terra, há uma variedade inimaginável de possibilidades biológicas ou culturais. Entretanto, Lovecraft não é tão bem-sucedido ao imaginar a cultura de suas raças alienígenas, visto que usou como modelo as ideologias políticas vigentes em sua época, principalmente o socialismo, para criar as civilizações extraterrestres de *Nas Montanhas da Loucura* e *A Sombra Vinda do Tempo*.

No que tange à organização social dos Anciões como uma sociedade utópica socialista, avessa à industrialização e grandes cultivadores e apreciadores da arte, estamos seguros em afirmar que se trata de um produto intencional. Em outros termos, Lovecraft, conscientemente, expôs na novela seus ideais sociopolíticos, utilizando os Anciões como fio condutor – uma vez que a admiração do narrador Dyer pela civilização alienígena é paralela à do autor pelas transformações sociais que ele desejava. O que sustenta essa afirmação é a literalidade com a qual esses ideais são expostos em *Nas Montanhas da Loucura*. O que Lovecraft fez, basicamente, foi usar o narrador William Dyer para advogar a respeito das virtudes e qualidades da sociedade dos Anciões, tal qual o autor fez em seus ensaios ao argumentar sobre possíveis utopias (DUTRA, 2012, p. 16).

Em defesa de Lovecraft, pode ser dito que ele pelo menos conseguiu evitar os clichês de impérios alienígenas da *space opera*, mas não conseguiu abstrair completamente a humanidade de seus extraterrestres, a despeito de dotá-los de uma anatomia e sentidos não humanos. De fato, em mais de uma história a humanidade dos alienígenas é apontada pelo próprio Lovecraft. Em determinado momento de *Nas Montanhas da Loucura*, o narrador William Dyer chega a afirmar que Os Anciões são, em termos de espírito científico, homens como ele, e em *A Sombra Vinda do Tempo*, o narrador Nathaniel Peaslee faz uma afirmação semelhante, ao dizer que A Grande Raça, em termos de organização social, é semelhante aos humanos, a despeito de justificarem com a explicação de que, como eles são viajantes do tempo, iam para o futuro da Terra e copiavam modelos políticos e sociais da espécie humana. Portanto, Lovecraft, ao elaborar suas sociedades alienígenas, estava mais exercitando sua imaginação política, no sentido de pensar em modelos sociais alternativos para a sociedade norte-americana dos anos 1930, que estava em uma grave crise socioeconômica devido à Grande Depressão, do que exercitando o seu Horror Cósmico puro e simples. S.T. Joshi comenta.

In a chapter of *H. P. Lovecraft: The Decline of the West* (1990) I attempted to outline the major tenets of Lovecraft's political and economic thought, particularly as they evolved toward the end of his life, when, with the onset of the Depression, his attention became directed more and more to the problems of employment, social organisation, and particularly the place of aesthetics in modern society. [...]; but it is now clear that in several of Lovecraft's late narratives—not only the two mentioned but other such tales as “The Mound” (1929–30), “The Whisperer in Darkness” (1930), “The Shadow over Innsmouth” (1931), and “In the Walls of Eryx” (1936)<sup>2</sup>—these civilisations either represent a sort of Lovecraftian utopia or are predictions of the possible future of mankind. The six extra-terrestrial races involved— the Great Race, the Old Ones, the mound denizens, the fungi from Yuggoth, the Innsmouth folk, and the Venusians—are, in varying degrees, embodiments of Lovecraft's political and economic views; but while some are utopias, others are very much dystopias (JOSHI, 2003, p. 104).

Entretanto, Joshi alerta que, a despeito das raças de Lovecraft refletirem suas ideias políticas, elas não deixam de ser objetos de horror, pois, tanto em *Nas Montanhas da Loucura* como em *A Sombra Vinda do Tempo*, o horror provém das circunstâncias. Em outras palavras, no primeiro texto, o narrador começa a sucumbir psicologicamente quando, em primeiro lugar, começa a perceber as implicações filosóficas e existenciais da descoberta de vida extraterrestre e da verdadeira origem da raça humana e, em segundo lugar, é perseguido pelos shoggoths, antigos inimigos dos Anciões. Já no segundo texto, por sua vez, o horror provém do narrador Nathaniel Peaslee ter sua consciência arrancada de seu corpo contra sua vontade e transferida para um organismo estranho. Ademais, Peaslee, no deserto da Austrália, também é perseguido por uma criatura que outrora fora um inimigo da Grande Raça.

Para entendermos melhor essa questão, é necessário retornarmos ao ensaio “Notas sobre Ficção Interplanetária”. O autor finaliza o texto com uma observação que revela muito a respeito de sua escrita.

O clímax e o final devem ser trabalhados com todo o cuidado a fim de evitar a extravagância e o artificialismo. Em nome da verossimilhança, é preferível representar o evento da viagem como distante do público – ou transformar a viagem em um assunto pré-histórico, esquecido pela humanidade e mantido em segredo após a descoberta. A ideia de qualquer revelação geral que provoque uma ampla mudança no pensamento, na história ou na orientação da humanidade como um todo em geral tende a contradizer os eventos paralelos e a entrar em choque com as probabilidades futuras de maneira demasiado radical para que se possa transmitir ao leitor a sensação de naturalidade. O efeito é muito mais potente quando a verdade da história não depende de nenhuma condição que contradiga o que sabemos – pois assim o leitor pode brincar com a ideia de que talvez esses prodígios tenham existido afinal de contas (LOVECRAFT, 2011, p. 97-98).

Apesar de todas as suas considerações sobre a ficção interplanetária, o fato é que Lovecraft explorou timidamente o tema, pelo menos no sentido estrito. Os únicos textos em que um personagem realmente viaja para outro planeta são os contos “Através dos Portais da Chave de Prata” (1934) e “Desafio do Além” – este último um trabalho colaborativo escrito em 1935 com Abraham Merrit, Catherine Moore, Robert E. Howard e Frank Belknap Long.

Quanto aos demais textos, Lovecraft optou pelo caminho oposto: os alienígenas já estão ou sempre estiveram na Terra, e o protagonista realiza uma viagem não para o espaço, e sim para cantos inóspitos do mundo, ou ao passado distante do planeta, e as descobertas nefastas da viagem não são conhecidas pelo público pelas razões de verossimilhanças explicadas pelo autor na citação anterior. E, a despeito de Lovecraft exercitar sua imaginação política imaginando sociedades

utópicas alienígenas, o autor deixa bem claro, na passagem abaixo, qual deve ser o efeito final de uma história interplanetária.

In cold realistic fact, any man with half an imagination would undergo a *frightful mental shock* at the mere idea of any contact with a planet other than this. This feeling would be the *central element* of any interplanetary story of mine; indeed, the whole thing be more of a psychological study than an adventurous narrative – more of a Poe effect than a H.G. Wells or Jules Verne effect (LOVECRAFT, 1971, p. 96).

Portanto, Lovecraft pode ser considerado parcialmente bem sucedido na praxe de sua teoria do Horror Cósmico. O autor conseguiu criar com sucesso personagens realistas e colocá-los em cenários realistas, e gradativamente levá-los para situações e mundos extraordinários, onde então explora o abalo psicológico que eles sofrem. Contudo, apesar de Lovecraft enfatizar a anatomia bizarra de seus extraterrestres e cidadelas estranhas, ele não é tão bem sucedido em desumanizar as suas ações e motivações<sup>49</sup>.

O próprio Lovecraft reconhece, em cartas, que estava muito distante do que almejava em termos literários. Biógrafos como S.T. Joshi e L. Sprague De Camp comentam que o autor era exageradamente crítico em relação ao seu trabalho, sempre denegrindo os próprios textos – incluindo alguns considerados entre os seus melhores tanto por fãs e críticos – e acusando a si próprio de não ter talento o suficiente para ser um grande escritor de *weird fiction*, sempre se comparando com Machen, Blackwood, Dunsany, Poe, entre outros, e se colocando muito abaixo deles<sup>50</sup>. Tendo isto em mente, vamos analisar de forma objetiva o que Lovecraft tem a dizer sobre seus textos, procurando encontrar quais são as autocríticas válidas, e deixando de lado o que aparenta serem problemas de autoestima do autor.

Lovecraft, em carta ao escritor Wilfred Blanch Talman, aponta os contos que considera os seus menos piores<sup>51</sup>, além de acusar a má influência da leitura de revistas *pulp* de afastá-lo de seu estilo e, por consequência, de seus ideais estéticos.

---

<sup>49</sup> S.T. Joshi (1999) comenta sobre “Um Sussurro na Escuridão” que os Mi-Go, ao tentarem enganar Wilmarth enviando cartas falsas em nome de Akeley, dentre outras artimanhas e atitudes traiçoeiras, soam demasiados humanos.

<sup>50</sup> É irônico que Lovecraft hoje seja mais conhecido que a maioria dos autores que admirava, visto que, à exceção de Poe, os demais caíram na obscuridade, e, se são lembrados, é justamente por causa de Lovecraft. Hoje é prática comum de editoras, ao publicarem um livro de Arthur Machen ou Algernon Blackwood, entre outros, citarem alguma frase elogiosa de Lovecraft ao autor em questão como estratégia de marketing.

<sup>51</sup> Ou os seus melhores. Dependendo do humor de Lovecraft no dia, o tom de suas cartas mudava. Em outra correspondência ele se refere “A Cor Vinda do Espaço” e “A Música de Erich Zann” como seus melhores trabalhos, respectivamente, num tom bem mais leniente consigo mesmo.

Only *The Colour out of Space* and *The Music of Erich Zann* are worth saving. As I have long realized, the cheapening influence of the pulps got insidiously at my style before I was aware of it. Even when consciously repudiating the commercial tradition, I was being more or less insidiously affected by it. And now that I comprehend the fact, and am prepared to be on guard against the tendency, I am less fertile and imaginative than I was (LOVECRAFT, 1976, p. 338).

Em outra carta, destinada ao também escritor J. Vernon Shea, Lovecraft esclarece melhor como as revistas *pulp* o influenciaram.

There is no field other than the weird in which I have any aptitude or inclination for fictional composition. Life has never interested me so much as the escape from life. However – there is a region on the border betwixt weirdness & *scientifiction* in which I might conceivably experiment. Indeed – the *Mountains of Madness* belongs largely to this type (LOVECRAFT, 1971, p. 395).

Esse trecho é interessante porque Lovecraft não só cita *Nas Montanhas da Loucura* como exemplo de história influenciada pelas revistas *pulp*, como também usa o termo “cientificação” (*scientifiction*), cunhado por Hugo Gernsback para o tipo de literatura que pretendia publicar em sua *Amazing Stories*, e que posteriormente foi abandonado em favor do termo ficção científica. Ademais, o próprio *Nas Montanhas da Loucura* foi publicado em outra publicação *pulp* de Gernsback dedicada exclusivamente à ficção científica, a *Astounding Stories*. De fato, até mesmo a motivação para a escrita do texto proveio, inadvertidamente, das revistas *pulp*. Guilherme da Silva Braga dá um resumo das circunstâncias:

O processo composicional da novela começou de maneira um tanto inesperada em novembro – mês em que “Antarktos” foi publicado pela *Weird Tales* na mesma edição que trazia o conto “A Million Years After”, escrito por Katharine Metcalf Roof. Esta última história versava sobre ovos de dinossauro que chocavam milhões de anos após a extinção das criaturas e ganhou a ilustração de capa da revista – provocando assim tremenda irritação de Lovecraft, que escreveu a Frank Belknap Long taxando a obra de “péssima – barata – pueril” e fazendo críticas ao amigo por não ter escrito um conto de tema idêntico oito anos atrás, por sugestão do próprio missivista (BRAGA, 2011, p. 6).

O conto “A Million Years After” desagradou Lovecraft porque ele considerava a ideia de ovos de dinossauros chocando no século XX pouco imaginativa. O autor argumentou a Frank Belknap Long que, na sua história, o “meu ovoide primordial haveria de eclodir algo infinitamente mais paleogêneo e irreconhecível do que um dinossauro relativamente comum” (LOVECRAFT apud BRAGA, 2011, p. 6). Essa afirmação de Lovecraft ecoa cenas futuras de *Nas Montanhas da Loucura*, pois os exploradores da Antártida encontram alienígenas congelados há milhões de anos,

cuja fisionomia, como de costume em suas histórias, é bem mais estranha que a dos conhecidos dinossauros.

Em suma, *Nas Montanhas da Loucura* seria uma obra “contaminada” pelas influências das revistas *pulp* desde sua incipiência. Não que essa “contaminação” seja a *priori* ruim, *Nas Montanhas da Loucura* é considerado um dos melhores trabalhos de Lovecraft, a despeito de, na visão do autor, não ser um de seus textos dignos de apreciação.

Por outro lado, Lovecraft tinha a “A Cor vinda do Espaço” e “A Música de Erich Zann” em alta consideração, e podemos supor que a razão principal seja porque estes contos estão mais próximos de seu estilo tradicional aos moldes de “O Inominável”, visto que o autor acusava a influência das revistas *pulp* de afastá-lo de seu estilo habitual. Entretanto, Lovecraft nunca deu maiores explicações do por que considerara os citados contos seus trabalhos mais dignos. Portanto, uma análise comparativa entre os dois contos, somada ao trecho de uma carta ao escritor Henry Kuttner, nos permitirá extrair uma dedução.

As to an *absolute non-mundane story* -- of course, it would have to have a certain amount of human filtration or interpretation (the events being witnessed by human being, or roughly translated into parallel events comprehensible to mankind), but I still think it could be written by the right author & made a tremendously powerful thing. I don't know anyone who could do it *now* (Blackwood comes the nearest), but I believe the suitable genius might arise in the course of time. All that is necessary to provide the sought-for artistic quality or emotional effect is a potent conveying of the impression of *liberation & strangeness*--of transcended boundaries, or suspended or infracted natural laws. There need be no connexion with man, earth, solar system or galaxy so long as the abstract idea of liberation--escape--contravention--can find some pseudo-concrete embodiment or parallelism capable of human comprehension. [...] Bloch is certainly right in saying that a tale does not need to be written from the standpoint of conventional human values & emotions (which are themselves largely artificial & fictitious) -- indeed, the main trouble with cheap weird junk is that it *does* adhere to these values & emotions. The result is commonplaceness. I have long wished that someone might write a tale from the angle of one opposed to the existence of mankind -- or something of that sort. This would not necessarily be *incomprehensible* to human readers. The basic alienage would make it all the more convincing, because there is always an aura of theatrical unreality about representations of non-human, non-terrestrial beings with commonplace human desires, perspectives, standards, social institutions & even *names* (LOVECRAFT, 1990, p. 17).

Conforme Lovecraft explica, o seu conto ideal de *weird fiction* seria aquele que representasse entidades completamente inumanas, principalmente no que tange os princípios morais e as emoções. Como ele também observa, tal história não seria necessariamente incompreensível ao leitor, pois caberia ao narrador “interpretar” os eventos dentro de sua limitada perspectiva humana.

Essas considerações de Lovecraft descrevem com razoável exatidão as principais características dos contos “A Cor Vinda do Espaço” e “A Música de Erich Zann”.

Em “A Cor Vinda do Espaço”, a história é toda narrada em primeira pessoa por um agrimensur nos anos 1930, que foi enviado para avaliar uma região da zona rural de Arkham prestes a ser inundada por causa da construção de uma represa. Afastando-se da estrada principal, ele fica intrigado tanto por uma parte da região na qual o chão é coberto por uma poeira cinzenta onde nenhuma vegetação cresce, quanto por um poço abandonado próximo às ruínas de uma fazenda, onde ele enxerga, em volta do poço, vapores e luzes estranhas que a princípio atribui ao efeito da luz do sol. O narrador começa a inquirir os moradores de Arkham, que são evasivos, fazendo vagas referências ao que é conhecido entre eles como “dias estranhos”. Ele começa a ouvir lendas sobre a região acinzentada na zona rural, que os moradores da cidade chamam de “ermo maldito”, e o alertam para não levar a sério as histórias do velho supostamente louco Amni Pierce, que mora numa cabana próxima a região acinzentada.

O narrador decide fazer uma visita a Pierce. O idoso o recebe em sua residência, e começa a relatar o que aconteceu em 1882. Tal qual o narrador Thurston de “O Chamado de Chutlu”, o narrador de “A Cor vinda do espaço” não presencia nenhum evento anormal, no máximo tem algumas impressões estranhas sobre a região, como as já citadas luzes incomuns em volta do poço, e recebe toda a informação de segunda ou mesmo terceira mão.

Pierce relata que, em 1882, um meteoro caiu nas imediações rurais de Arkham, próximo a fazenda de seu amigo Nahum Gardner, deixando uma grande cratera no local. Nesta uma rocha com características peculiares foi encontrada e uma amostra foi levada por cientistas da Universidade Miskatonic para análise.

O dia após isso — tudo isto ocorrera em junho de 82 — os professores se bandearam novamente em grande excitação. Quando passaram pela casa de Ammi contaram as coisas inusitadas que a amostra havia feito, e como ela sumiu completamente quando a colocaram em um béquer de vidro. O béquer se fora também, e os sábios comentavam sobre a estranha afinidade da rocha por silicone. Ela havia agido de forma bastante inacreditável naquele laboratório bem ordenado; não fazendo absolutamente nada e não mostrando nenhum gás ocluído quando aquecido com carvão, sendo completamente negativo na pérola de bórax e logo se provando ser absolutamente não volátil em qualquer temperatura produzível, incluindo aquela do maçarico de oxí-hidrogênio. Em uma bigorna ele parecia altamente maleável, e no escuro sua luminosidade era bem marcada. Teimosamente se recusando a esfriar, logo pôs a universidade em um estado de verdadeiro excitamento; e, quando sob aquecimento à frente do espectroscópio mostrou faixas coloridas como nenhuma das cores conhecidas do espectro normal, houve muito falatório sobre novos elementos, propriedades ópticas bizarras e outras coisas que homens da ciência perplexos costumam dizer quando confrontados pelo desconhecido (LOVECRAFT, 2013, p. 89).

A amostra da rocha desaparece sem explicação dos laboratórios da universidade, e mesmo destino tem o resto da rocha na cratera, deixando todos perplexos. Na sequência, um conjunto de

eventos estranhos transcorre. Primeiro as plantações de Gardner dão frutos exageradamente grandes, porém, apodrecidos por dentro. Animais de fazenda e selvagens, como vacas e esquilos, começam a se comportar de forma incomum.

O próprio Nahum fez a afirmação mais precisa dentre todos quando ele disse que estava perturbado com relação a certas pegadas na neve. Elas eram as usuais pegadas de inverno de esquilos vermelhos, coelhos brancos e raposas, mas o pensativo fazendeiro afirmava ver alguma coisa não muito certa sobre sua natureza e disposição. Ele nunca era específico, mas parecia pensar que elas não eram mais tão características da anatomia e hábitos de esquilos e coelhos e raposas como costumavam ser (LOVECRAFT, 2013, p. 92).

A situação começa a ficar cada vez mais aterrorizante. Uma luz de cor que Pierce tem dificuldade de descrever emana do poço à noite. A vegetação em volta da fazenda começa a adquirir cores estranhas para, tempos depois, se esfumalar em uma poeira cinzenta. A neve começa a derreter mais rápido que o normal na região. Os animais da fazenda, assim como a plantação, começam a adoecer e morrer. A própria família de Pierce começa a se portar de forma bizarra. A sua esposa enlouquece gradativamente, adquirindo uma aparência física cada vez mais tétrica, levando Pierce a aprisioná-la no sótão. Os seus filhos começam a apresentar comportamento igualmente preocupante, que o fazendeiro atribui à água do poço que a família bebia, sendo que um dos filhos desaparece misteriosamente. Em suma, Lovecraft constrói uma atmosfera em que todo o cenário a volta da fazenda aos poucos adquire um caráter de irrealidade. Há uma “violação das leis cósmicas” na natureza do local, que se comporta de forma que a contradiz. O clímax da história ocorre quando Pierce, preocupado com o amigo Gardner, decide visitá-lo, encontrando-o em estado de decomposição. Entretanto, antes de se esfacelar, ele faz algumas revelações a Pierce.

“Nada... nada... a cor... ela queima... fria e molhada, mas queima... ela vivia no poço... eu a vi... um tipo de fumaça... bem do tipo das flores da primavera passada... o poço brilhava de noite... Thad, Merwin e Zenas... tudo vivo... chupando a vida de tudo... naquela pedra... deve tê vindo naquela pedra venenou o lugar todo... num sei o que ela quer... a coisa redonda que homens da universidade cavocaram da pedra... eles quebraram ela... era da mesma cor...bem igual, como as flores e plantas... deve ter tido mais delas...sementes...sementes... elas cresceram... eu a primeira vez esta semana... deve ter ficado forte com o Zenas... ele era um menino grande, chei’de vida... ela pega sua cabeça e’çãopega você... te queima... no poço d’água... você tava certo sobre aquilo... água má... Zenas nunca voltou do poço... não pode se afastar... te puxa... ce sabe o que ta vindo mas num ’dianta... eu vi ela mais de vez desde que Zenas foi pego...onde tá Nabby, Ammi?... minha cabeça não tá boa... num sei quanto tempo faz que eu dei comida pra ela... vai pegar ela se a gente não cuidar... só uma cor... o rosto dele ta pegando aquela cor algumas vezes mais pra de noite... ela queima e chupa... ela veio dum lugar onde as coisas não são como aqui... um daqueles professores disse isso... ele tava certo... cuidado, Ammi, ela vai fazer mais alguma coisa... chupa a vida...” (LOVECRAFT, 2013, p. 102).

Esse pequeno monólogo de Gardner é um bom exemplo do que Lovecraft chama, na sua carta a Kuttner, de personagem que não compreende o que está acontecendo, mas consegue fazer deduções o suficiente acerca dos eventos para não tornar a história totalmente incompreensível. O clímax da história é quando Pierce, aprisionado na fazenda, em plena noite, vê a natureza do lado de fora se comportar de forma completamente absurda, com galhos de árvore se movimentando como se fossem braços e brilhando no escuro. A causa do fenômeno parece ser a luz de cores indescritíveis vinda do fundo do poço e que se lança para o céu nublado.

O pouco que os eventos narrados em “A Cor Vinda do Espaço” permite aos personagens, e por consequência o leitor, é concluir que o meteoro que caiu perto da fazenda era ou continha uma forma de vida alienígena, sendo que a própria noção de “vida” é vaga. Em alguns momentos, a história dá a impressão de que, do que quer que fosse constituída a rocha, é apenas um elemento químico que não é natural de nosso planeta e está afetando o ecossistema da região. Porém, em outras passagens, a impressão que temos é que há uma consciência na “cor” – uma nuvem gasosa multicolorida é a forma como os personagens se referem ao que aparentemente é a manifestação física do ser – causando todas as aberrações, principalmente no final, quando a “cor” sai do fundo do poço e supostamente retorna para seu lugar de origem entre as estrelas. Lovecraft tende a induzir o leitor à última interpretação, pois a escala de eventos anormais, que começam sutis e ficam aos poucos piores, parecem orquestrados por alguma inteligência. Entretanto, ele evita induzir o leitor a conclusão de que, o que quer que esteja na fazenda, deseja conscientemente fazer mal aos personagens. De fato, o horror da história não está tanto na “cor” em si, mas no que ela provoca na natureza e nos personagens, e, acima de tudo, na incapacidade dos personagens, e do leitor, de conseguir extrair alguma conclusão mais concreta. A “cor” é um ser inteligente? O que ela pretende? Por que ela está destruindo a fauna animal e vegetal da região? A “cor” deseja fazer mal aos humanos? A “cor” sequer está ciente da presença dos humanos? A “cor” sabe o que é um ser humano?

A melhor forma de compreender o efeito de estranhamento que “A Cor Vinda do Espaço” causa é imaginar o romance *Robinson Crusoe* (1719), de Daniel Defoe, contada do ponto de vista dos animais que vivem na ilha em que o personagem foi abandonado. Um humano matar os animais da ilha, ou feri-los para domesticá-los, como Crusoe faz ao quebrar a perna de um cabrito, seria incompreensível do ponto de vista dos animais. O cabrito, por exemplo, teria apenas uma vaga ideia do que está acontecendo. O pouco que compreenderia é que deve obedecer ao ser bípede que o feriu, um ser cuja aparência, do ponto de vista do animal, seria totalmente fora do comum, para

evitar ser novamente machucado. O animal não saberia o que é um ser humano, quem é Robinson Crusóe ou as circunstâncias que o levaram à ilha, e sequer conseguiria, mesmo que tentasse, pois há um abismo entre a inteligência e a cognição de um ser humano e de um cabrito. Para a comparação ficar ainda mais incômoda, pode-se imaginar Robinson Crusóe narrado do ponto de vista das árvores que ele derrubou para construir sua moradia na ilha. Nesta última exemplificação, Crusóe sequer teria consciência de que as árvores possuem algum tipo de inteligência, pois, ao contrário do cabrito, que ele pelo menos enxerga como um animal irracional, nem isso a árvore significa para ele.

Portanto, essa é a sensação de insignificância que Lovecraft transmite ao leitor. A raça humana, representada pelos personagens, é reduzida a animais assustados diante de uma espécie de Robinson Crusóe que veio de algum ponto desconhecido do espaço. Um lugar que, vale ressaltar, seria tão inútil um humano imaginar quanto seria para um cabrito tentar imaginar o que é a Londres de 1719. Todavia, não tencionamos inferir que a “cor” seja algum habitante de outro planeta que acidentalmente caiu na Terra, e, tal como Crusóe, estaria absorvendo os recursos de nosso mundo para tentar voltar para casa. O texto de Lovecraft não abre espaço para tal interpretação. A analogia foi utilizada apenas no sentido de ilustrar o sentimento de confusão e perplexidade dos personagens.

No conto “A Música de Erich Zann”, por sua vez, a história é narrada em primeira pessoa por um estudante universitário que aluga um quarto numa hospedagem barata em uma parte obscura da cidade de Paris, localizada numa rua com o nome *Rue d'Auseil*. O prédio está quase vazio e um dos poucos inquilinos é um idoso alemão chamado Erich Zann. Ele mora no andar de cima, é mudo e toca violino numa orquestra local. Quando está sozinho à noite, o músico toca melodias estranhas que chamam a atenção do narrador. Com o tempo, o narrador ganha a confiança de Zann e, certa noite, ao fazer uma visita ao idoso, descobre que, aparentemente, a música de Zann mantinha longe – ou atraía, dependendo da interpretação – forças desconhecidas e invisíveis que espreitavam a janela do quarto do músico. O narrador, ao olhar pela janela, nada vê exceto um abismo negro, provavelmente outra dimensão.

Uma lufada súbita, mais forte que as outras, arrebatou o manuscrito e o atirou em direção à janela. Saltei desesperado no encalço das folhas, mas elas escaparam ao meu alcance através dos vidros partidos. Lembrei-me, então, de meu velho anseio de olhar pela janela, a única na Rue d'Auseil de que se podia enxergar a encosta para além do muro e a cidade que se estendia lá embaixo. Estava muito escuro, mas as luzes da cidade sempre brilhavam, e minha expectativa era avistá-las em meio ao vento e à chuva. No entanto, quando olhei pela janela daquele sótão altíssimo – olhei enquanto as velas tremulavam e a viola insana ululava ao vento noturno –, não vi cidade alguma se estender lá embaixo e nenhuma luz amigável brilhar nas ruas familiares, mas apenas a escuridão do espaço ilimitado, espaço

inimaginável que o movimento e a música punham vivo, o qual não se assemelhava a nada na terra. E, enquanto permaneci a olhar, imerso no terror, o vento apagou ambas as velas daquela mansarda pinacular, imergindo-me numa treva bruta e impenetrável, com o caos e o pandemônio à minha frente e a loucura demoníaca daquela viola atrás de mim<sup>52</sup> (LOVECRAFT, 2011).

Ao se afastar da janela e voltar sua atenção a Zann, o narrador percebe que o idoso morreu, apesar da música do seu violino continuar tocando. Assustado, o narrador foge. A história, narrada em *ultima res*, começa com o narrador afirmando que não consegue mais localizar a *Rue d'Auseil*, mesmo tendo feito intensa pesquisa em mapas da cidade.

Assim como em “A Cor Vinda do Espaço”, em “A Música de Erich Zann” temos um personagem que narra eventos os quais ele próprio mal consegue compreender. De fato, mesmo a afirmação de que a música de Zann mantinha à distância alguma força sobrenatural, que poderia adentrar o nosso mundo pela janela do quarto, e que, ao que o texto infere, seria algum tipo de portal para outra dimensão, é apenas uma vaga explicação. Zann, que se comunica com o narrador via notas escritas em papel, perto do clímax, tenta revelar o que está acontecendo escrevendo nas folhas, mas é interrompido por sons vindos do lado de fora da janela aberta que dava para a escuridão. Porém, as revelações nunca são feitas porque o narrador foge horrorizado, deixando as notas do idoso no local.

A despeito do cenário diferente, temos uma estrutura semelhante ao de “A Cor Vinda do Espaço”, a saber, um personagem que tem um encontro com uma entidade ou fenômeno anormal cujas motivações e origem lhe são incompreensíveis. O que quer que houvesse do outro lado da janela não era humano, nem em forma, que não é mostrada pela narrativa, e nem em termos de consciência ou valores éticos e morais. Em suma, tal qual o exemplo do cabrito de Robinson Crusoe, o protagonista de “A Música de Erich Zann” se vê em posição semelhante ao animal.

A principal diferença entre “A Música de Erich Zann” e “A Cor Vinda do Espaço” está na forma como Lovecraft aborda a violação ou transcendência das leis cósmicas. No primeiro conto Lovecraft mantém o fenômeno no campo do sobrenatural puro, não no sentido de fantasmas ou espíritos, mas de algo que foge a qualquer tentativa de explicação racional. Já no segundo conto, a violação ou transcendência não contradiz a verdade conhecida, no sentido científico do termo. Em outras palavras, não é que os fenômenos apresentados sejam inexplicáveis. Eles apenas não são explicáveis pelos padrões humanos de inteligência e cognição.

---

<sup>52</sup> <<http://www.arquivors.com/erichzann.htm>>

Lovecraft ilustra muito bem esse ponto na passagem em que cientistas da universidade Miskatonic levam uma amostra do meteoro de “A Cor Vinda do Espaço” para análise em laboratório.

Quente como era, eles o testaram em um cadinho com todos os devidos reagentes. Água não fez nada. Ácido hidrocloreídrico da mesma forma. Ácido nítrico e mesmo água régia meramente sibilaram e respingaram contra sua tórrida invulnerabilidade. Ammi tinha dificuldade em lembrar todas estas coisas, mas reconheceu alguns solventes quando os mencionei na ordem normal de uso. Havia amônia e soda cáustica, álcool e éter, nauseante dissulfeto de carbono e uma dúzia de outros; mas embora o peso estivesse diminuindo constantemente com o passar do tempo, e o fragmento parecesse estar esfriando levemente, não havia alteração nos solventes que demonstrasse que haviam atacado a substância. Era um metal, contudo, sem dúvida. Era magnético, por exemplo; e após sua imersão em solventes ácidos surgiu o que pareceu serem leves traços do padrão de Widmanstätten encontrados em ferro meteórico (LOVECRAFT, 2013, p. 90).

A rocha é imune a outros produtos químicos, inclusive os mais potentes reagentes. Porém, outros testes revelam que a amostra é magnética, ou seja, possui características compreensíveis do ponto de vista científico. Portanto, a rocha ser magnética, e poder ser compreendida em parte dentro do escopo científico fornecido pelo padrão de Widmanstätten<sup>53</sup>, indica que a rocha não é um fenômeno de natureza necessariamente anticientífica, mas um fenômeno que está além das explicações que a ciência humana pode fornecer.

Concluindo, se Lovecraft considera “A Cor Vinda do Espaço” seu melhor trabalho, podemos deduzir que a razão é porque o autor conseguiu, nesse conto, reunir o máximo de características que via como fundamentais para uma boa *weird fiction* ou fantasia cósmica. Temos o fenômeno inumano e que age de forma inumana, causando nos humanos ao seu redor todo tipo de anomalia na natureza e na própria realidade, estando além de explicações científicas, mas não necessariamente contradizendo a ciência.

A principal diferença entre “A Cor Vinda do Espaço” e “A Música de Erich Zann”, e que provavelmente é a razão pela qual Lovecraft prefere o primeiro, é que o autor conseguiu dar ao primeiro um caráter de cientificidade que falta no segundo, pois na época da escrita deste, ele ainda não havia pensado seriamente na *weird fiction* em termos de produzir um horror de origem não sobrenatural. Também temos, em “A Cor Vinda do Espaço”, a filosofia do cosmicismo e a estética do horror cósmico expostas tacitamente (o ser humano é insignificante diante do cosmos e o “mundo realista” dos personagens se esfacela aos poucos). Ademais, a história dá muita ênfase à

---

<sup>53</sup> Os meteoritos de ferro, quando causticados com ácido fraco, mostram uma textura distinta chamada de padrão Widmanstätten. O termo vem do cientista Alois Josep Widmanstätten, que descobriu os padrões em 1808.

atmosfera de horror e estranhamento. O conto está repleto de situações em que tudo a volta, desde a vegetação a animais (o que lembra um pouco “Os Salgueiros” de Blackwood), passando aos personagens coadjuvantes, começa a se comportar de forma anormal. A cada nova situação apresentada o leitor é afastado um pouco mais do mundo realista das primeiras páginas e jogado num mundo que obedece a lógica insana de um pesadelo.

Portanto, analisado o que é o Horror Cósmico e como funciona na prática, vamos discutir a transposição para o cinema de “A Cor Vinda do Espaço”.

## CAPÍTULO V

### H.P. LOVECRAFT NO CINEMA

#### 5.1 A “FIDELIDADE” AO ORIGINAL LITERÁRIO

Os filmes baseados em obras de Lovecraft, a despeito de algumas exceções como *A Hora dos Mortos-Vivos (Re-Animator)*, EUA, 1985) e *The Whisperer in The Darkness (The Whisperer in The Darkness)*, EUA, 2011), são alvos de inúmeras críticas, tanto por parte de fãs quanto da crítica especializada. Porém, há nas críticas um consenso de que as transposições cinematográficas, mesmo aquelas que resultaram em bons filmes, não foram “fiéis” a Lovecraft ou de alguma forma “traíram” o texto literário. Uma síntese pode ser encontrada no comentário de Don G. Smith.

[...] no Lovecraft film to date has adequately captured the author’s materialistic sense of the universe and his view of humanity’s smallness and insignificance in the face of the vast, indifferent universe. Only a few films inspired by Lovecraft, but not directly based on his writings, have done so (e.g. *The Thing* [1982]). (SMITH, 2006, p. 120).

Baseado na afirmação acima, é possível concluir que a essência das críticas é que nenhum filme teria sido capaz de traduzir para o cinema o Horror Cósmico de Lovecraft de forma satisfatória. Estas constatações tornam necessária uma breve discussão acerca da questão da fidelidade do cinema em relação ao texto literário.

Dudley Andrew comenta:

Unquestionably the most frequent and most tiresome discussion of adaptation (and of film and literature relations as well) concerns fidelity and transformation. Here it is assumed that the task of adaptation is the reproduction in cinema of something essential about an original text. Here we have a clear-cut case of film trying to measure up to a literary work, or of an audience expecting to make such a comparison. Fidelity of adaptation is conventionally treated in relation to the “letter” and to the “spirit” of the text, as though adaptation were the rendering of an interpretation of a legal precedent. The letter would appear to be within the reach of cinema for it can be emulated in mechanical fashion (ANDREW, 1992, P. 423).

Sendo assim, a discussão se um filme conseguiu ou não captar a essência ou espírito de uma obra literária, e traduzi-la de forma adequada para o cinema, não se restringe a adaptações de Lovecraft.

More difficult is fidelity to the spirit, to the original's tone, values, imagery, and rhythm, finding stylistic equivalents in film for these intangible aspects is the opposite of a mechanical process. The cinéaste presumably must intuit and reproduce the feeling of the original. It has been argued variously that this is frankly impossible, or that it involves the systematic replacement of verbal signifiers by cinematic signifiers, or that it is product of artistic intuition, as when Bazin found the pervasive snowy decor in *Symphonie Pastorale* (1946) to reproduce adequately the simple past tense which Gide's verbs all bear in that tale (ANDREW, 1992, p. 423- 424).

Robert Stam apresenta uma interessante reflexão que coloca a questão da fidelidade ao espírito ou essência do texto literário em uma nova perspectiva.

The question of fidelity also ignores the wider question fidelity to what? Is the filmmaker to be faithful to the plot in every detail? That might mean a thirty-hour version of War and Peace. Should one be faithful to the description of the characters? Perhaps so, but what if the performer who happens to fit the physical description of a character also happens to be a mediocre actor? Or is to be faithful to the author's intentions? But what they might be? And how are they to be determined? In cases where an author, for example Nabokov, writes a screenplay for his own novel, should the filmmaker be faithful to the novel or the screenplay? What about cases where a novelist/filmmaker, for example, the senegale novelist/filmmaker Sembène in xala, is "unfaithful" to his own novel? (STAM, 2005, p. 15).

O questionamento de Stam, principalmente as perguntas se o filme deve ser fiel às intenções do autor, quais seriam estas e como determiná-las, são fundamentais para entendermos o problema da fidelidade das adaptações cinematográficas. O exemplo citado por Stam de Nabokov, também autor do roteiro do filme *Lolita*, que diverge em vários aspectos de seu próprio romance, ajudam a fortalecer o argumento de que "toda adaptação é leitura. Adaptar um texto literário para o cinema é, antes de mais nada, interpretar esse texto."(CUNHA, 2003, p. 62).

Em outras palavras, isso significa que o roteirista, seja ele ou não o próprio autor do texto literário, tem a liberdade criativa de interpretá-lo segundo sua visão pessoal, e fazer as mudanças que julgue necessárias para adequar o texto literário à mídia fílmica, seja ignorando certas passagens do livro ou acrescentando ao roteiro cinematográfico cenas ou personagens inexistentes no texto literário. Mesmo raciocínio se aplica ao cineasta ou mesmo ao produtor que, por razões que podem ir desde divergências criativas com o roteirista à necessidade de reduzir os custos da produção, pode alterar ou cortar cenas do roteiro. Entretanto, todas essas considerações, embora não estejam necessariamente erradas, acabam funcionando como uma forma de evitar responder as questões propostas por Stam.

Se Stam indaga qual seria a intenção do autor e como se pode determiná-la, no caso de Lovecraft vamos utilizar a sua teoria de Horror Cósmico para atingir tal objetivo. Contudo, não é

nossa intenção afirmar que as obras escolhidas para análise, no caso os filmes *Die Farbe* (*Die Farbe*, ALEMANHA, 2010) e *Morte para um Monstro* (*Die! Monster! Die!* EUA, 1966) são melhores que *A Hora dos Mortos-Vivos*, ou qualquer outra adaptação de Lovecraft, porque logrou traduzir as concepções teóricas do autor para o cinema. O que desejamos é compreender o quanto é possível obter uma “fidelidade” cinematográfica, no sentido de a mídia fílmica conseguir traduzir, por meio de seus próprios recursos narrativos, o Horror Cósmico de Lovecraft, utilizando seus recursos específicos. Por este motivo, não discutiremos as demais diferenças entre as versões cinematográficas de “A Cor Vinda do Espaço” e o texto original, como, por exemplo, o fato de que na versão alemã a narrativa se passa na Alemanha durante a Segunda Guerra Mundial, enquanto na versão norte-americana a história foi transferida para a Inglaterra dos anos 1960, visto que as mudanças temporais e geográficas em nada influenciam o escopo de nosso estudo. Em suma, nossa análise terá um cunho muito específico, a saber, nos focaremos na aproximação que existe entre ambos os filmes com a estética de Horror Cósmico do texto literário.

Como explicado anteriormente, Lovecraft, ao escrever, tinha duas metas. A primeira era criar histórias que narrassem eventos que violassem as leis cósmicas, e a segunda, expor como a raça humana é insignificante diante do universo. Uma dessas violações das leis cósmicas é o tratamento que Lovecraft dá à cor no seu conto “A Cor Vinda do Espaço”. Como o objetivo é compreender como o Horror Cósmico pode ser traduzido para a mídia fílmica, e se essa tradução faz jus às concepções de Lovecraft, iremos nos focar no uso da cor no texto literário e nos filmes, pois, no conto que escolhemos, a cor exerce um papel fundamental na narrativa. Em suma, analisaremos como a cor é utilizada, tanto no texto literário quanto em suas versões cinematográficas, para produzir o efeito de violação das leis cósmicas (Horror Cósmico).

Portanto, para compreendermos como o Horror Cósmico pode ser traduzido para o cinema, é necessário antes analisar melhor algumas de suas particularidades no âmbito da literatura.

## 5.2 O HORROR CÓSMICO COMO ESTILO LITERÁRIO: LOVECRAFT E AS LACUNAS (*GAPS*)

O tema da ignorância do ser humano diante do universo é uma constante nos textos de H.P. Lovecraft, tornando-se mais visível e enfático nas histórias classificadas como parte dos Mitos Chtulhu. Entretanto, essa temática, que costuma ser definida pela alcunha de Horror Cósmico, não é apenas uma concepção de mundo que o autor apresenta ao leitor. Lovecraft vai além e incorpora o

Horror Cósmico ao aspecto formal do texto. Em outras palavras, para descrever o Horror Cósmico de forma adequada, o autor elaborou um estilo próprio para este fim. Não tencionamos afirmar que Lovecraft o fez deliberadamente. Sua escrita peculiar, objeto de análise deste tópico, deve ser interpretada, na falta de evidências que provem o contrário, como um processo inconsciente de sua parte.

O que discutiremos a seguir é o estudo que o filósofo Graham Harman fez da escrita de Lovecraft em seu livro *Weird Realism* (2012). A razão de utilizarmos um autor que não seja o próprio Lovecraft para problematizar sua escrita é que a análise de Harman é muito útil para compreendermos as dificuldades de se traduzir o Horror Cósmico para o cinema.

Em seu estudo, Harman faz uma aproximação entre a escrita de Lovecraft e a filosofia, utilizando o embasamento filosófico para compreender o seu estilo. O ponto chave de seu estudo é o conceito de lacuna (*gap*). Na filosofia, uma lacuna é a distância que existe entre um objeto e a capacidade da linguagem humana de descrevê-lo. Nessa perspectiva, há uma diferença entre o objeto maçã e a palavra “maçã”. O que os seres humanos identificam como sendo uma maçã é, na verdade, o produto do condicionamento cultural. Sendo assim, a palavra “maçã” seria apenas uma convenção para designar um objeto que possui um conjunto de características que se apresentam aos nossos sentidos (tal como a cor vermelha, o formato arredondado, o sabor, etc.). A lacuna estaria na impossibilidade de acessar o objeto em si. Sendo assim, tudo o que possuímos é um conjunto de características que os costumes e a força do hábito nos fazem associar a um determinado objeto. Porém, as características do objeto não seriam o objeto propriamente dito. Esta seria a lacuna entre o objeto e a forma como os descrevemos.

O autor explica que filósofos, ao tentar analisar um objeto, podem optar por dois caminhos: ou tentam defini-lo a partir de suas características ou observam a discrepância entre o objeto e suas características. Os primeiros Harman classifica como os “destruidores”, pois tentam eliminar a lacuna que existe entre o objeto e suas características, procurando definir o todo pelas partes (o filósofo David Hume é citado como exemplo de adepto desta prática). Harman cunha o termo “producionista” para designar filósofos que, ao analisar o objeto e suas características, acabam criando novas lacunas antes inexistentes. Porém, esta distinção ele utiliza não apenas para a filosofia, mas a aplica à literatura de H.P. Lovecraft.

If we apply this distinction to imaginative writers, then H.P. Lovecraft is clearly a productionist author. No other writer is so perplexed by the gap between objects and the power of language to describe them, or between objects and the qualities they possess. [...] While [David] Hume thinks that objects are a simple amassing of familiar qualities,

Lovecraft resembles Braque, Picasso, and the philosopher Edmund Husserl by slicing an object into vast cross-sections of qualities, planes, or adumbrations, which even when added up do not exhaust the reality of the object they compose. For Lovecraft, the cubists, and Husserl, objects are *anything but* bundles of qualities. In parallel with this tendency, Lovecraft is anti-idealist whenever he laments the inability of mere language to depict the deep horrors his narrators confront, to the point that he is often reduced to hints and allusions at the terrors inhabiting his stories (HARMAN, 2012, p. 7).

A questão da lacuna é exemplificada em termos literários ao analisar-se o uso da paráfrase. Harman ilustra como a paráfrase tem o poder de empobrecer o texto original, e até mesmo desvirtuá-lo, ao fazer paráfrases de clássicos da literatura como *Moby Dick* (1851), de Herman Melville, e *A Divina Comédia* (1555), de Dante Alighieri. O primeiro ele descreve como a história de um velho maníaco depressivo que caça uma baleia branca e todos morrem no final, exceto o narrador, que convenientemente sobrevive, e o segundo como a narrativa de um poeta italiano que faz um passeio pelo inferno, encontra o poeta romano Virgílio e também Satã mastigando a cabeça de três facínoras históricos, e, no final, reencontra um falecido amor de infância e também conhece Jesus Cristo e Deus.

O objetivo de Harman, em parte, é refutar Edmund Wilson, crítico literário famoso por tecer duras críticas a Lovecraft. Wilson, em seus ataques ao autor, a quem acusa de escrever histórias infantis e mal escritas, costuma parafrasear suas narrativas descrevendo-as como histórias pueris sobre um narrador que descobre que um monstro (Chtulhu) com cabeça de polvo, asas de dragão e corpo humanoide está adormecido numa cidade submersa no pacífico. Harman demonstra que, tal qual Wilson faz Lovecraft parecer ridículo via paráfrase, a mesma operação pode ser utilizada para ridicularizar Herman Melville, Dante Alighieri ou qualquer outro autor, independente deste ser bom ou ruim. No entanto, Harman não tenciona atacar um crítico de Lovecraft apenas por atacar. Ele utiliza as críticas de Wilson como ponto de partida para sua análise da lacuna existente entre a realidade e a linguagem.

Segundo Harman, o problema das paráfrases não está na paráfrase em si, mas na lacuna que existe entre o objeto e suas características. Em outras palavras, quando um autor escreve uma passagem, ele está utilizando a linguagem para contornar a lacuna entre o objeto e suas características, e o resultado deste contorno produziria uma realidade própria. Sendo assim, a linguagem não seria uma forma de acessar as coisas em si, mas de construir uma realidade postiça que passa a existir na própria linguagem e na forma como o autor a organizou. Harman exemplifica seu argumento parafraseando a célebre passagem de Shakespeare “Ser ou não ser, eis a questão”. Ele a parafraseia de forma humorística afirmando que a proposição poderia ser colocada nos

seguintes termos: “O que está me atormentando agora? Devo me matar ou não?”. Portanto, no momento em que parafraseamos um autor, estamos na verdade adulterando a realidade postíça que ele criou. Em suma, o conteúdo de um texto não pode ser considerado a essência da realidade, mas uma interpretação da realidade.

No literal statement is congruent with reality itself, just as no handling of a tool is the same thing as that tool in the plenitude of its reality. Or as Alfred North Whitehead puts it: “It is merely credulous to accept verbal phrases as adequate expressions of propositions.” The meaning of being might even be defined as *untranslatability*. Language (and everything else) is obliged to become an art of allusion or indirect speech, a metaphorical bond with a reality that cannot possibly be made present. Realism does not mean that we are able to state correct propositions about the real world. Instead, it means that reality is too real to be translated without remainder into any sentence, perception, practical action, or anything else (HARMAN, 2012, p. 7).

Nessa perspectiva, toda a linguagem, e suas tentativas de descrever a realidade, seria um discurso indireto sobre o objeto, ou seja, a linguagem escrita seria, de certa forma, uma “tradução” da realidade, e, assim como há perdas de significado e sentido quando se traduz um texto de um idioma para o outro, a linguagem, ao tentar acessar as coisas em si, também careceria de precisão.

There is no reason to think that any philosophical statement has an inherently closer relationship with reality than its opposite, since *reality is not made of statements*. Just as Aristotle defined substance as that which can support opposite qualities at different times, there is a sense in which reality can support different truths at different times. That is to say, an absolutism of reality may be coupled with a relativism of truth (HARMAN, 2012, p. 7).

A citação acima se refere à observação de Harman de que uma frase ou texto pode ser parafraseado de inúmeras formas. O autor dá vários exemplos, parafraseando desde provérbios populares a simples piadas, e também analisando um livro didático que simplifica a linguagem de Shakespeare para o público leigo, demonstrando que, em todos os casos, essa operação termina por adulterar o conteúdo. Sendo assim, da mesma forma que Aristóteles afirma que uma substância pode ter diferentes qualidades em momentos diferentes, o conteúdo de uma frase também é modificado quando alteramos sua forma (como Harman exemplifica com sua reformulação da passagem de Shakespeare “Ser ou não ser, eis a questão”). Em suma, o objetivo de Harman é demonstrar que a paráfrase tende a expor o conteúdo de forma muito literal, e que essa exposição ao “pé da letra” é o que o deturpa porque o conteúdo não é a realidade em si, mas uma construção feita pelo uso da linguagem.

Harman segue sua explanação afirmando que a concepção que humanos têm sobre determinados objetos depende do contexto em que eles se encontram.

Despite the condemnation of rhetoric by Socrates and Plato, Aristotle saw fit to teach his students rhetoric for half of the school day. This was not a cynical concession to the regrettable corruption of our fellow humans, but stems from the fact that rhetoric is the indispensable art of the background lying behind any explicit statement. Rhetoric is dominated by the *enthymeme*, a proposition that need not be stated since it is already known to one's audience. If we say: "Obama will be in the White House two years from now," no contemporary reader of this book needs an explanation that this means that Barack Obama will be re-elected in 2012 as President of the United States, whose official residence in the city of Washington is called the White House (HARMAN, 2012, p. 14).

O autor analisa a arte da retórica para demonstrar que a compreensão sobre um tema ou objeto específico depende dos interlocutores partilharem de um conhecimento comum. Essa questão é levantada para explicar que a compreensão de um conteúdo depende muito do contexto maior em que este está inserido.

O argumento de Harman, calçado nos estudos de teóricos como Marshall McLuhan sobre a mídia televisiva e de Clement Greenberg sobre a arte moderna, é que o conteúdo não pode ser separado nem de sua forma, nem do seu contexto maior (movimento artístico ao qual pertence, etc.), ou da mídia em que é veiculado porque estes o definem.

In more recent times, the Canadian media theorist Marshall McLuhan is the little acknowledged master of rhetoric and the secrets it conceals from literal visibility. This always happens through some background medium: for McLuhan, all arguments over the good and bad content of television programs miss the fact that the medium of television itself alters our behavior and lifestyle irrespective of what content it depicts. This is why for McLuhan "the medium is the message," whereas the usual assumption is that "the content is the message." This view takes on its most extreme form in McLuhan's infamous statement that "the content or message of any particular medium has about as much importance as the stenciling on the casing of an atomic bomb." (HARMAN, 2012, p. 14).

Harman explica que muito do preconceito que Lovecraft sofre por parte de críticos como Edmund Wilson se deve mais ao fato de Lovecraft ter sido um escritor de revistas *pulp* do que uma suposta falta de talento, e que isto termina não apenas por influenciar no julgamento de sua obra, mas também a própria escrita de Lovecraft<sup>54</sup>. Nessa perspectiva, a mídia em que Lovecraft está inserido, ou seja, o universo das publicações baratas de ficção científica e horror dos 1920 e 1930,

---

<sup>54</sup> Como o próprio Lovecraft declara em suas cartas, muito do seu estilo foi, a contragosto do autor, influenciado pela leitura de revistas *pulp*.

possui uma ligação intrínseca com o conteúdo e a forma de seus escritos. Segundo Harman, o contexto das publicações *pulp* é um fator negligenciado quando se analisa Lovecraft.

Here too the background medium is largely taken for granted. If you wish to submit a story to a pulp Western magazine, simply throw in a dozen cowboys, a few gunfights, a rodeo, a love interest, some cattle rustling, a stagecoach, a few stereotypical Mexicans and Indians, and other stock elements of the genre. Pulp detective writing will surely include a hard-boiled hero and a number of criminal villains, with occasional murders sprinkled in along the way. Pulp horror and science fiction will consist of the arbitrary postulation of new monsters and planets, each equipped with amazing qualitative features designed to stun the reader with the novelty of their *content*, while merely adopting the banality of the established framework of the genre (HARMAN, 2012, p. 15).

Sendo assim, um erro muito comum em escritores de ficção científica é a crença de que a inserção de alguma novidade científica ou tecnológica (o que seria uma adição ao conteúdo) garantiria a excelência literária, quando, na verdade, de nada adianta se o texto apenas repete os clichês comuns ao gênero ou se limita a criar variações destes.

In other words, the mere deviant *content* of other worlds is not enough to be credible. If Zartran the half-alien hero slays the enemy on distant ice-planet Orthumak with an argon-based neuron degenerator, and then marries the princess inside a volcano while wearing heat-resistant triple neonoid fabrics, and if all this is stated as a matter-of-fact event, then what we have is nothing but a cheap novelty of “unprecedented content.” Ten thousand rival pulp writers can then try to invent even more unprecedented species, weapons, chemicals, and incidents. The clichés cannot be eliminated by simple variation: replacing the stock mad scientist with a sane and goodhearted dog-man scientist, and dropping all weddings in favor of heroes who reproduce via gelatinous spores, would not address the deeper cliché at work. Namely, the true banality of most interplanetary fiction is the idea that simple novelty of content is enough to produce genuine innovation (HARMAN, 2012, p. 16).

Harman complementa sua reflexão citando trechos de cartas e ensaios de Lovecraft<sup>55</sup> em que o autor critica a literatura de ficção científica praticada pelos escritores de revistas *pulp* dos anos 1930. O propósito é demonstrar que Lovecraft não era apenas mais um escritor de revistas *pulp* que, por acaso, ganhou prestígio e notoriedade ao combinar ficção científica com horror, mas um autor que compreendia as convenções estabelecidas por essa mídia e todas suas falhas e, ao tentar evitar o lugar-comum, criou um estilo próprio de trabalhar a forma de um texto.

---

<sup>55</sup> Muitas citações de Harman, como trechos de “Notas quanto a Escrever Ficção Interplanetária” e outros textos de Lovecraft, já foram citadas e analisadas em nosso trabalho. Harman dá ênfase a trechos de “Notas quanto a Escrever Ficção Interplanetária” em que Lovecraft alerta escritores a evitar clichês de ficção científica como descrever planetas habitados por uma raça de macacos humanoides ou armas de raio laser.

What Lovecraft argues instead is surprisingly similar to Greenberg's vision for modern art: the content of an artwork should display some skillful relation with the background conditions of the genre. To innovate in science fiction, we cannot simply replace New York and Tokyo with exotically named extra-galactic capitals, which is merely trading a familiar content for a bizarre but comparable one (Greenberg's critique of surrealism is similar). Instead, we must show the everyday banality of New York and Tokyo undercut from within, by subverting the background conditions assumed by the existence of any city at all. Rather than inventing a monster with an arbitrary number of tentacles and dangerous sucker-mouths and telepathic brains, we must recognize that no such list of arbitrary weird properties is enough to do the trick. There must be some deeper and more malevolent principle at work in our monsters that escapes all such definition. That is the manner by which Lovecraft escapes all pulp, all Kitsch, and all academic art: by systematically debilitating content, all to the greater glory of the background enthymeme. In Lovecraft the medium is the message (HARMAN, 2012, p. 17).

Ao longo de seu trabalho, Harman analisa passagens de diversos contos e novelas de Lovecraft para explicar como o conceito filosófico de lacuna (*gap*) e a mídia das publicações *pulp* se relacionam com a escrita do autor. Dentre os exemplos, ele analisa uma passagem do conto "O Chamado de Chtulhu". No trecho abaixo o narrador dá sua descrição da escultura de Chtulhu feita pelo artista Henry Wilcox.

Parecia ser um tipo de monstro, ou símbolo representando um monstro, com uma forma que somente uma imaginação doentia poderia conceber. Se eu disser que minha extravagante fantasia trouxe os quadros simultâneos de um polvo, um dragão, e uma caricatura humana, eu não estaria sendo infiel ao espírito da coisa. Uma cabeça polpuda e cheia de tentáculos sobrepujou um corpo grotesco e escamoso com asas rudimentares; mas era o esboço geral do todo que fez a imagem tão chocantemente amedrontadora (LOVECRAFT, 2013, p. 45).

Segundo Harman, se Lovecraft seguisse as convenções das revistas *pulp* à risca, no sentido de descrever Chtulhu como um autor comum de ficção científica ou horror o faria, ele teria escrito algo nas linhas "a escultura era de uma criatura com cabeça de polvo, asas de dragão e um corpo humanoide". Porém, não é o que Lovecraft descreve, o que ele escreveu foi: "Se eu disser que minha extravagante fantasia trouxe os quadros simultâneos de um polvo, um dragão, e uma caricatura humana, eu não estaria sendo infiel ao espírito da coisa". Em outras palavras, o que Lovecraft descreveu foi algo que, por analogia, lembra uma combinação de um polvo com dragão e um ser humano, tal qual um índio numa tribo primitiva isolada do mundo tecnológico descreveria um avião comercial como um "grande pássaro gigante branco que ruge como um trovão". Esta passagem de "O Chamado de Chtulhu" é um dos vários exemplos da escrita de Lovecraft em que, de acordo com Harman, encontramos o conceito filosófico de lacuna (*gap*).

Se considerarmos que um objeto é mais do que a soma de suas características, tal qual Harman argumenta, Lovecraft utiliza características de objetos com os quais estamos familiarizados

para descrever objetos os quais, no contexto da narrativa, são estranhos para os personagens (e para o leitor, por consequência). Dito de outra forma: Lovecraft, ao descrever um objeto, expõe as suas lacunas (no sentido filosófico do termo) explorando a diferença que existe entre um objeto e as características que o compõem.

The power of language is no longer enfeebled by an impossibly deep and distant reality. Instead, language is overloaded by a gluttonous excess of surfaces and aspects of the thing. Again there is reason to be impressed with Lovecraft's technique. The explicitly described image is difficult enough to visualize, but becomes all the more so when this elusive description is further qualified as "dimly suggestive" of a snake and its "squamous" covering, a word that even educated readers will probably need to look up in the dictionary. And then comes the crowning transition, telling us that while all of this might have been intelligible enough, what comes next will enter the realm of sheer fantasy (HARMAN, 2012, p. 19).

Nessa perspectiva, o que Lovecraft faz, na visão de Harman, é sobrecarregar a descrição do objeto apontando para características semelhantes que possui com objetos familiares, visto que uma descrição banal, no sentido "a escultura era de uma criatura com cabeça de polvo, asas de dragão e um corpo humanoide", é impossível, uma vez que, diante de um objeto de outro mundo, a linguagem seria insuficiente porque, como se trata de um objeto que não pertence à realidade como a conhecemos, haveria lacunas (*gaps*) muito grandes entre o objeto e a linguagem. Em suma, Lovecraft, ao sobrecarregar a descrição com analogias e alusões, obtém o efeito estético que almeja, ou seja, criar violações das leis cósmicas.

Harman dá um resumo do que consistiria o estilo de Lovecraft:

This is the stylistic world of H.P. Lovecraft, a world in which (1) real objects are locked in impossible tension with the crippled descriptive powers of language, and (2) visible objects display unbearable seismic torsion with their own qualities. An account such as Wilson's, which immediately advances to a literalizing mockery of the *content* of the stories, overlooks Lovecraft's primary trait as a writer—a gift that Lovecraft (though Wilson misses this) shares with Edgar Allan Poe. Normally we feel no gap at all between the world and our descriptions of it. But Lovecraft unlocks a world dominated by such a gap, and this makes him the very embodiment of an *anti-pulp* writer (HARMAN, 2012, p. 19).

Sendo assim, o estilo de Lovecraft se diferenciaria dos outros escritores de revistas *pulp* porque, enquanto estes tentam trazer conteúdo novo para as histórias, muitas vezes descrevendo os monstros com uma riqueza de detalhes, e às vezes se esforçando para fazê-los mais diferentes e "originais" do que os monstros de histórias de outros autores, Lovecraft vai no sentido oposto e

explora justamente a *impossibilidade* de se expor o conteúdo no campo da linguagem, ou seja, de realizar uma descrição precisa do monstro ou do evento extraordinário.

Lovecraft is not simply a pulp writer who tries to force our credence with mere declarations concerning the amazing properties of alternate otherworldly creatures. Instead, he is almost disturbingly alert to the background that eludes the determinacy of every utterance, to the point that he invests a great deal of energy in undercutting his own statements. In this way, Lovecraft's prose generates a gap between reality and its accessibility to us; [...] (HARMAN, 2012, p. 20).

Portanto, o contexto ao qual Lovecraft estaria alerta não seria apenas das convenções das revistas *pulp*, mas, principalmente, a realidade como um todo, e também do seu esforço de minar esta realidade ao expor as lacunas (*gaps*) que ignoramos. Esta exposição das lacunas (*gaps*) fica evidente quando Lovecraft faz suas associações entre características que o leitor identifica (asas de morcego, cabeça de polvo, etc.) e o objeto em si (a escultura de Chtulhu). Ele cria uma dissociação entre o objeto e a linguagem que traduz, para a própria forma do texto, o contato que os personagens têm com a realidade que está além de sua compreensão.

No reality can be immediately translated into representations of any sort. Reality itself is weird because reality itself is incommensurable with any attempt to represent or measure it. Lovecraft is aware of this difficulty to an exemplary degree, and through his assistance we may be able to learn about how to say something without saying it—or in philosophical terms, how to love wisdom without having it. When it comes to grasping reality, illusion and innuendo are the best we can do (HARMAN, 2012, p. 33).

A meta de Lovecraft, ao criar violações das leis cósmicas, não seria apenas uma questão de narrar histórias em que eventos incomuns acontecem, mas, principalmente, trazer essas violações das leis cósmicas para o campo da linguagem. Portanto, o efeito estilístico que Lovecraft causa seria o de provocar uma tensão que nunca se resolve entre o objeto e a sua descrição. A tensão chega a um ponto em que as próprias características atribuídas ao objeto (asas de morcego, cabeça de polvo, etc.) são colocadas em dúvida justamente por serem apenas aproximações<sup>56</sup>. Razão que leva Harman a afirmar que Lovecraft, ao produzir lacunas entre o objeto e a linguagem, acaba solapando (de forma positiva) as descrições que faz de suas próprias criaturas, o que, em certo sentido, é uma

---

<sup>56</sup> A tensão que Lovecraft cria entre o objeto e a linguagem já fora discutida no capítulo anterior ao se analisar os contos “Um Sussurro na Escuridão” e “O Inominável”. Retomamos o assunto com maior profundidade porque Graham Harman oferece um embasamento teórico que nos ajuda a compreender melhor a estilística de Lovecraft e os consequentes problemas de transpor o autor para a mídia fílmica.

sabotagem do conteúdo do texto. Em suma, a violação das leis cósmicas encontra uma expressão na própria forma como Lovecraft utiliza a linguagem.

Tendo em vista estas considerações, Harman afirma que a imagem de Chtulhu como monstro de corpo humanoide, cabeça de polvo e asas de dragão, popularizada por muitos artistas visuais em edições de obras de ou sobre Lovecraft, como jogos de RPG e videogames, histórias em quadrinhos e até mesmo filmes como a adaptação homônima para o cinema *The Call of Chtulhu* (2005) está equivocada (ver anexo I), uma vez que uma análise detalhada de como Lovecraft formulou o parágrafo em que descreve Chtulhu revela que o autor organizou as sentenças de uma forma que dificulta uma visualização precisa da criatura<sup>57</sup>.

Ao denunciar tal problema referente à imagem de Chtulhu em outras mídias, Harman explica a principal dificuldade em se adaptar, de uma forma geral, Lovecraft para o cinema.

Here we should mention how difficult it would be to do justice to Lovecraft in cinematic form. In one sense, any film based on literature would be nothing better than a translation of the original. But it would obviously be far easier to make an accurate film based on Austen, Dickens, Joyce, or even Kafka, than to present plausible visual images of Lovecraft's stories. Any film would be forced to commit itself to some distinct appearance of Chtulhu, even though Lovecraft's prose lets us know how impossible this is (HARMAN, 2012, p. 50).

Em outras palavras, como o cinema, por um lado, é uma forma de arte essencialmente visual, e, por outro, Lovecraft realiza todo um esforço estilístico em descrever as cenas ou criaturas por via da alusão, transpor o autor para cinema constitui um problema porque a obra de Lovecraft é, por assim dizer, antvisual, pois o sentido de sua escrita é justamente utilizar a palavra escrita como forma de expor as limitações da linguagem em descrever a realidade.

O dilema pode ainda ser colocado nos seguintes termos: como Lovecraft traz o seu desejo de criar violações das leis cósmicas para o âmbito da linguagem escrita, e com esta operação torna forma e conteúdo indissociáveis, o cinema, se deseja traduzir para a tela o mesmo senso de

---

<sup>57</sup> Harman parece desconhecer que Lovecraft era um desenhista amador, e que há uma ilustração de Chtulhu feita por ele (ver anexo II), e o que Lovecraft desenhou foi justamente uma criatura humanoide com cabeça de polvo, asas de morcego e um corpo humanoide. Este desenho provavelmente serviu de modelo para as criações de outros artistas. Entretanto, considerando que Lovecraft desenhava apenas por passatempo e o desenho era de uso pessoal (um presente ao fã adolescente e correspondente Robert H. Barlow) a gravura pode ser considerada uma tentativa frustrada de traduzir suas criações para outra forma de arte, ou simplesmente um desenho que o autor fez sem maiores pretensões ou preocupações de ser fiel ao seu estilo literário, visto que o que ele desenhou não condiz plenamente com a forma como ele descreve sua criação no conto. Ademais, Lovecraft nunca tencionou ser um desenhista profissional. De qualquer forma, no que tange a análise estilística de Lovecraft, Harman apresenta argumentos sólidos, principalmente em sua análise de uma “A Cor Vinda do Espaço”, o qual a tensão entre o objeto e a linguagem é levada a extremos e não há registros de Lovecraft ter feito ilustrações do conto.

violações das leis cósmicas contido no texto, teria que descobrir, através de seus próprios recursos narrativos, um meio de produzir um efeito que seja análogo à tensão que Lovecraft cria entre o objeto e a linguagem escrita.

Harman, no entanto, considera que não há como superar este obstáculo. Em sua análise de “A Cor Vinda do Espaço”, a saber, a passagem em que o narrador, ao descrever as alterações que a queda do meteoro causou no bosque, diz que “sobre tudo existia um ar de inquietude e opressão; um toque do irreal e do grotesco, como se algum elemento vital da perspectiva ou do *chiaroscuro* estivesse errado” (LOVECRAFT, 2013, p. 86), ele afirma que traduzir de forma adequada para o cinema uma descrição tão alusiva e imprecisa seria impossível.

And any film of “The Colour Out of Space” would have no choice but to roll the dice on some specific version of distorted chiaroscuro and perspective. Some cinematic efforts would be more successful than others in visually capturing the bizarre notion of “chiaroscuro and perspective gone awry,” but even in the best case, the most we could do would be to applaud in amusement at the director’s jolly good effort. In the strict sense, any filmed version of Lovecraft would fall short of capturing his allusiveness (HARMAN, 2012, p. 50).

Contudo, levando em conta que o estudo de Harman não é uma análise específica das transposições de Lovecraft para o cinema, e que ele se restringe a fazer comentários curtos e esparsos sobre o assunto, e sempre com o propósito de ajudar o leitor a compreender a estilística do autor, objetivamos demonstrar que o cinema, se não pode reproduzir a mesma tensão entre o objeto e a linguagem escrita que Lovecraft gera, pode alcançar um efeito semelhante com seus próprios recursos narrativos.

No tópico a seguir, iremos analisar a cor no cinema para melhor compreendermos o seu papel nas versões cinematográficas de “A Cor Vinda do Espaço”.

### 5.3. O PAPEL DA COR NO CINEMA

A introdução da cor produziu uma série de transformações na narrativa fílmica. Muito mais do que um novo recurso tecnológico visando imprimir um maior realismo cinematográfico à imagem, o recurso da cor terminou por criar novas convenções no que diz respeito tanto à forma como os cineastas narram suas histórias quanto ao modo como o espectador interpreta o filme.

Para compreendermos melhor este ponto, se faz necessária uma breve digressão sobre a questão do realismo cinematográfico. O realismo cinematográfico, ou apenas realismo, é um termo

utilizado pelos teóricos do cinema para designar e problematizar a relação entre a mídia fílmica e a realidade, ou seja, o papel do cinematógrafo na apreensão do real.

A origem da discussão do cinema como um instrumento de apreensão da realidade data dos primórdios do cinema, conforme Andre Bazin explica:

The guiding myth, then, inspiring the invention of cinema, is the accomplishment of that which dominated in a more or less vague fashion all the techniques of the mechanical reproducing of reality in the nineteenth century, from photography to the phonograph, namely an integral realism, a recreation of the world in its own image, an image unburdened by the freedom of interpretation of the artist or the irreversibility of time. If cinema in its cradle lacked all the attributes of the artist of the cinema to come, it was with reluctance and because its fairy guardians were unable to provide them however much they would have liked to (BAZIN, 1992, p. 36).

Ao longo dos tempos, a discussão se o cinema reproduz a realidade fidelmente terminou com o consenso de que este não se limita à sua reprodução literal, ou seja, o cinema seria um agente transformador das imagens que a câmera registra. Cohen e Braudy sintetizam bem essa linha de pensamento no que eles denominam como sendo a corrente anti-realista<sup>58</sup>:

According to this anti-realist view, film, like any other art form, must offer an interpretation of the world. Just as painting must acknowledge that it is not really a mirror but pigments on canvas, cinema must acknowledge that it is simply projected images on a screen. To claim that these images ought to be images of physical reality – as opposed to any other kinds of images – is pure dogma. Why should these images not liberate the imagination from the tedium of reality, introducing us to the world of abstractions or of dreams instead? (COHEN; BRAUDY, 1992, p. 4).

A visão antirealista, ou seja, o cinema livre de qualquer obrigação de reproduzir a realidade literalmente, se tornou a regra da prática cinematográfica, visto que a maioria dos filmes produzidos não são meras reproduções de imagens do mundo real, mas imagens encenadas ou criadas com o propósito específico de narrar uma história. Entretanto, a questão do realismo cinematográfico não se exauriu com a predominância da postura antirrealista. Apesar da posição predominante ser do cinema como uma forma de narrar histórias, estas histórias ainda precisam parecer realistas para o espectador porque o cinema utiliza imagens do mundo real como matéria-prima. Portanto, o debate sobre o realismo cinematográfico concentra-se na análise do realismo da imagem e o papel desta na narrativa fílmica.

---

<sup>58</sup> Os autores utilizam a expressão antirealista num sentido *lato sensu*, ou seja, a discussão se a arte deve imitar ou não a realidade data dos filósofos gregos e permeia outras manifestações artísticas, como a pintura ou a literatura. Os autores se apropriaram do termo para facilitar o debate sobre o realismo cinematográfico.

When calling the cinema an art medium, people usually think of films which resemble the traditional work of art in that they are free creations rather than explorations of nature. These films organize the raw material to which they resort into some self-sufficient composition instead of accepting it as an element in its own right. In other words, their underlying formative impulses are so strong that they defeat the cinematic approach with its concern for camera-reality (KRACAUER, 1992, p. 18).

Nessa perspectiva, o cinema seria diferente de outras formas de arte porque, para narrar histórias fictícias, a câmera utiliza a realidade como matéria-prima. Em outras palavras, ao contrário do pintor ou do escritor, que tem na tinta e caneta seus meios para fins artísticos, o cinema utiliza a própria realidade para este objetivo, dessa forma diferenciando-se de outras artes ao estabelecer um contato direto com o mundo real.

Portanto, uma vez estabelecido o consenso de que o cinema não é uma reprodução literal da realidade, isto não anula a relação entre cinema e realidade no sentido de, quanto mais elementos da realidade o cinema incorporar, tal como som, cor e, na contemporaneidade, a terceira dimensão (filmes 3-D), mais a análise do papel destes elementos na produção de uma simulação de realidade tornam-se o centro do debate. Em suma, o cinema narra histórias fictícias, mas ao mesmo a imagem cinematográfica transmite um realismo que faz o leitor imergir na história.

Dito isso, Laura Carvalho Hércules nos dá uma boa visão panorâmica da discussão teórica referente à cor no cinema, esclarecendo que esta deve ser compreendida como o produto de uma cadeia de complexas relações.

Uma atitude cromofílica no cinema, que engloba tanto a pesquisa quanto a realização cinematográfica, seria aceitar a cor como elemento integrante da narrativa e não como um dado supérfluo ou anódino da imagem. A cor, por sua amplitude de articulação com elementos fílmicos ou extrafílmicos, passa além de uma orientação de leitura das imagens, ela cria significados, sensações ou estados emocionais “não descritos ou assumidos facilmente na narrativa” (Price, p.06). O eixo mais promissor de sua inserção na análise fílmica seria o da *interdisciplinaridade* (Everett, 2007), pois a cor se coloca como um problema estético a ser assimilado como um importante elemento estrutural da imagem e como um fenômeno cultural ancestral, portanto, a análise da cor no cinema demanda uma especificidade, ela está inserida no contexto da narrativa e de valores culturais socialmente construídos. Existe uma imbricação profunda entre ela e outros concordantes fílmicos, tais como o roteiro, a montagem, a direção de arte, o figurino, a fotografia (Richetin, 1966; Ropars-Wuilleumier, 1965) e extrafílmicos, que podem englobar discussões sobre cor e identidade nacional, relações de gênero, etnia, classe social, tecnologia e novas mídias, assim como outros horizontes (HÉRCULES, 2011, p. 68-69).

Portanto, a cor no cinema não seria apenas um adereço secundário, mas cumpre uma função importante na estruturação da narrativa cinematográfica. Uma reflexão de Antonio Costa sobre o

papel do som no cinema servirá como uma boa analogia de como a cor, som, e a introdução de novas tecnologias em geral, criam novas formas de se assistir filmes.

O espectador que hoje queira aproximar-se do cinema mudo deve adequar-se a um código comunicativo e expressivo diferente daquele a que está acostumado. Não se pode entender uma partida de rúgbi se são conhecidas somente as regras do futebol, nem se pode compreender a pintura dos primitivos se o ponto de referência for apenas o espaço da pintura renascentista. Da mesma forma maneira não se pode olhar o cinema mudo como se olha o cinema contemporâneo ou o “clássico” dos anos 40 e 50 (COSTA, 1985, p.55).

Portanto, da mesma forma que a introdução do som reformulou os códigos comunicativos do cinema, o emprego da cor também produziu novas reformulações.

Tendo tais considerações em mente, é necessário analisar o realismo cinematográfico de forma isolada do elemento cor para compreendemos melhor como este funciona na imagem cinematográfica.

V.F. Perkins analisa os fatores que tornam um filme “real” para os espectadores.

The credibility of the movies comes, I believe, from our habit of placing more trust in the evidence of our eyes than in any other form of sense data: a film makes us feel like eyewitnesses of the events which it portrays. Moreover, our belief extends even to the least realistic forms of movie because movement so strongly connotes life. The source meaning of the term “animation” indicates that we regard a moving picture, even a cartoon, as a picture *brought to life* (PERKINS, 1992, p. 54).

O que torna um filme “real” ao espectador, portanto, seria a sua predisposição de crer no que os seus olhos veem combinado ao movimento das imagens, o que, por sua vez, é identificado com a realidade. Logo, a cor, como elemento de aproximação do cinema com a realidade, não possui tanta relevância quanto o movimento das imagens. Nesse sentido, assim como uma pessoa com distúrbio de visão acromática<sup>59</sup> não está impedida de interpretar uma imagem como real porque não consegue enxergar as cores, o espectador de um filme preto e branco também não o interpretaria como “menos real” devido à ausência de cor.

The most “realistic” films are the ones which convey the most complete illusion. The most obviously imaginative film, the “pure works of man” – cartoons and fantasies – lean heavily upon the cinema’s realistic resources in order to make us see the impossible and believe the incredible. When the cartoon cat walks confidently off the edge of a skyscraper and stands paralyzed for a couple of fearful seconds before falling, it is precisely our habit of believing our eyes that makes a piece of anti-Newtonian nonsense amusing (PERKINS, 1992, p. 55).

---

<sup>59</sup> Visão acromática é uma forma de daltonismo onde o indivíduo enxerga tudo em preto e branco.

Nos desenhos animados, o espectador sabe que o que está vendo não são pessoas ou objetos de verdade, e que suas cores também não correspondem necessariamente à realidade. Em outras palavras, assim como percebemos que a Pantera Cor de Rosa não é uma pantera real, mas uma figura antropomórfica criada com tinta e papel, também percebemos que o rosa não corresponde à cor real de uma pantera. Mas nada disso nos impede de aceitarmos a “realidade” que as imagens em movimento nos apresentam e nos deixamos envolver pela narrativa, e nos divertimos e rimos das piadas e peripécias da Pantera Cor de Rosa dos *cartoons* inspirados pelo filme homônimo.

Entretanto, não é apenas uma questão de se associar imagens em movimento com o real que transmite ao espectador um senso de realismo.

But even if we do not believe in the actual presence of the things we see, a film remains credible so long as we are not led to question the *reality* of the objects and events presented. [...] The camera does not discriminate between real events (which would have taken place even if it had not been on the spot to record them) and action created specifically in order to be recorded. In this respect, the movie simply extends the ambiguity present in any credible image; so long as it look correct we have no way of telling whether a picture portrays an actual or an imagined subject. The blurred distinction between authentic and staged events helps to make the cinema a peculiar vivid medium. It is absurd to claim that movies are like life; but it is certain that they can impress us as being more lifelike than any other form of narrative (PERKINS, 1992, p. 56-57).

Perkins, ao observar que a forma indiscriminada como a câmera captura uma imagem, independente de ser um fato que realmente ocorreu ou uma encenação, constata que o cinema aproxima mais o espectador daquilo que ele interpreta como realidade do que outras formas de artes. Nessa linha de raciocínio, o cinema produz um efeito ambíguo no espectador, ou seja, aproxima-se da realidade de uma forma que nenhuma outra arte o fez antes, mas ao mesmo tempo mantém certa distância.

In the fiction movie, reality becomes malleable but remains (or continues to seem) solid. The world is shaped by the filmmaker to reveal an order beyond chronology, in a system of time and space which is both natural and synthetic. The movie offers its reality in a sequence of privileged moments during which actions achieve a clarity and intensity seldom found in everyday life (PERKINS, 1992, p. 57-58).

A questão pode ser colocada nos seguintes termos: o efeito de realismo de um filme reside na predisposição do espectador em aceitar aquilo que os seus olhos interpretam como real combinado ao modo como o cineasta organiza os elementos de uma cena (atores, cenários, objetos, etc.) e os filma, para, em seguida, juntá-los a outras imagens em movimento, criando assim uma

narrativa. Ademais, a forma como o cineasta organiza as imagens tencionando narrar uma história também explicaria porque a adição de elementos não reais, como, por exemplo, introduzir um dinossauro produzido com computação gráfica e fazê-lo “contracenar” com atores de carne e osso, são aceitos como “real” pelo espectador.

In movies, the most direct and concrete method of narration, these aims impose a greater restraint than on any other medium. The audience has to know what is happening, of course, but it must also be convinced by what it sees. The organization of image and sound must usually defer to these interests. The narrative picture, in most of its forms, submits to the twin criteria of order and credibility. The movie itself creates these criteria whenever it proposes to be at the same time significant and convincing. The impurity of the medium is consummated by a decision to project a world which is both reproduced and imagined, a creation and a copy (PERKINS, 1992, p. 58).

Sendo assim, pode-se estabelecer que, se o cinema é um processo de manipulação de imagens em movimento que visa convencer o espectador da “realidade” destas – e que o movimento é o fator principal para alcançar o efeito realista – a cor (e também, por consequência, o som) não teriam um papel tão predominante na produção do efeito do realismo cinematográfico. Contudo, não tencionamos menosprezar o papel da cor (ou o som e demais adições). O nosso propósito é observar que, se o cinema produz uma realidade artificial, o papel da cor seria, como veremos a seguir, mais de auxiliar na construção de diferentes realidades artificiais, expandindo o leque de possibilidades, do que aproximar a imagem da realidade.

Portanto, compreendido que o cinema produz uma realidade artificial, cabe agora analisar o papel da cor na construção desta. Para começar a análise do papel da cor no cinema, é importante observar que Maria Helena Costa, em seu estudo pioneiro sobre a cor em língua portuguesa, compactua com a ideia de que o espectador tem consciência de que o que ele vê na tela não é a realidade propriamente dita.

O filme produz simultaneamente o efeito de algo realmente acontecendo assim como o efeito de um retrato daquilo que está acontecendo – o espectador está atento ao fato de que o que ele está vendo é uma representação. Logo, o “efeito de realidade” produzido pelo cinema é de fato imperfeito. As imagens do cinema são aceitas como reais, mas são completamente distintas da realidade. No cinema todos os tipos de transformações de imagens são possíveis e é efetivamente impossível se encontrar essas imagens, resultantes dessas transformações, na realidade (COSTA, 2011, p. 29).

Por essa linha de raciocínio, pode-se dizer que o “efeito de realidade” seria na verdade um efeito de verossimilhança, ou seja, o espectador sabe que está presenciando uma representação da

mesma forma que, ao ver a escultura de uma pessoa, também percebe que esta não é um ser humano, mas uma representação deste.

O filme não é jamais capaz de se tornar a própria realidade porque o espectador sempre manterá consciência da distinção entre filme e realidade (Metz, 1974). [...] A ideia é que o realismo cinematográfico se baseia em uma noção psicológica da realidade, não tem a ver com a precisão da reprodução, “(...) mas com a crença do espectador sobre a origem da reprodução” (Andrew, 1975, p. 138). Deve-se enfatizar aqui, porém, que esse sentido psicológico é uma crença que se origina na mente do espectador, uma crença na representação, na reprodução aproximada da realidade, mas não uma aceitação concreta da imagem do filme como sendo a própria imagem real. Essa reprodução aproximada, ou essa relação estreita entre imagem e realidade, é uma consequência de códigos e convenções constituídos no cinema e aceitos pela audiência. (COSTA, 2011, p. 30)

A noção de que o espectador está ciente da irrealidade do cinema, mas ao mesmo tempo aceita a reprodução aproximada que a imagem cinematográfica faz da realidade, graças à sua compreensão das convenções da narrativa cinematográfica, é o primeiro passo para entendermos como a cor se estabelece como um código narrativo. A cor, por sua vez, não seria propriamente um elemento que, *a priori*, aproximaria a imagem do real. Maria Helena Costa explica que

quando as cores vistas no mundo real são exibidas no filme, o que é percebido de fato é a representação daquilo que se compreende como a realidade da cor da vida. Além disso, como as cores no filme não se parecem exatamente com as cores da realidade, isso não significa que estas possam afetar a credibilidade das imagens fílmicas. Ao assistir um filme, os espectadores aceitam o ponto de vista que lhes é dado (COSTA, 2011, p. 31).

Portanto, as cores no cinema, ao contrário do que o senso comum acredita, não são exatamente as cores da vida real, mas cores manipuladas com propósitos de ordem estética ou que não correspondem às do mundo real por motivos de limitações tecnológicas (se for o caso de um filme antigo). Esses pontos serão devidamente discutidos a seguir, mas primeiramente vejamos as principais funções da cor segundo Maria Helena Costa.

O uso da cor no cinema envolve associação em diferentes níveis: (1) físico no modo como a cor pode afetar o espectador dando-lhe a sensação de prazer; (2) psicológico, pois a cor pode estimular respostas psicológicas; e (3) estético, pois as cores podem ser escolhidas de forma seletiva conforme o efeito que é capaz de produzir, considerando o balanceamento, a proporção e a composição no filme. A cor ainda pode representar uma “melhoria” no realismo, e também pode se libertar da sombra do realismo, dando à luz a um conjunto maior de possibilidades de significação, se colocando como um elemento que pode ser usado com propósitos distintamente não-realistas (COSTA, 2011, p. 31).

Se o uso da cor pode afetar a percepção do espectador em diferentes níveis, sua ausência provoca efeitos diametralmente opostos. A cor pode não causar efeito algum, no sentido de tornar a imagem mais convincente ao espectador (a exemplo dos filmes preto e branco), ou pode, quando combinada com outras cores, gerar o que Maria Helena Costa define como a produção de um ponto de vista específico que o espectador aceita, ou, como V.F Perkins, parafraseando o autor, descreve como sendo a criação de uma realidade artificial. Este ponto do uso da cor como meio de criar novas realidades é de particular interesse à nossa pesquisa. Portanto, iremos nos concentrar neste aspecto, mas antes vejamos um pouco mais a respeito de como a cor (e sua ausência) influi na narrativa fílmica.

É importante notar que a ausência das cores nos filmes, uma divergência fundamental em relação à verossimilhança com a natureza, não era óbvia até que o filme colorido chamasse atenção para ela (compare com a introdução do som no cinema). [...] Não obstante, os filmes em preto e branco podem transmitir detalhes de enredo importantes sem perda de verossimilhança. Quando, em um filme preto-e-branco, não há referência a qualquer cor específica, isso não significa uma menor eficiência narrativa simplesmente pelo fato de a cor não poder ser vista. [...] A “verdade” é que a audiência aceita a ausência de cor nos filmes quando outros códigos do realismo narrativo se fazem presentes. A cor, portanto, não foi o elemento fundamental no julgamento do espectador sobre a gradação do realismo fílmico (COSTA, 2011, p. 32).

Em resumo, os filmes preto e branco não são vistos como “menos reais” pelo espectador. Por outro lado, quando um filme preto e branco é acrescentado de imagens coloridas, seja na parcialidade de uma cena ou em sua totalidade, o filme estabelece um novo conjunto de códigos interpretativos para o espectador.

Um fato interessante é o de que os cineastas em certa medida começam a explorar a não-associação da cor à realidade. Eles viam na cor um “utensílio” a ser usado para diferenciar, no contexto da linguagem fílmica, entre o “mundo real” e o “mundo do sonho”. Evidências desse fato podem ser encontradas em filmes como *O Mágico de Oz* (*The Wizard of Oz*, Victor Fleming, 1939). Nesse filme o uso da cor é especificamente restrito ao fantástico e ao privado mundo de Oz, ao passo que o mundo “real” da casa de Dorothy no Kansas é fotografado em preto-e-branco (COSTA, 2011, p. 36).

Pode-se dizer que *O Mágico de Oz*, de certa forma, subverte a função comumente atribuída à cor, a saber, reproduzir a imagem real fidedignamente. Sendo assim, esta película é um bom exemplo de como a cor funciona como um recurso para se produzir significados únicos dentro da narrativa fílmica.

Dentre estes significados, apontamos que, além de delimitar a fronteira entre a realidade “normal” do Kansas e a realidade fantástica de Oz, o Kansas retratado em preto e branco também

cumpra a função de simbolizar a realidade desesperançosa e triste em que Dorothy vive, enquanto a cor indica que Oz não é apenas um mundo fantástico habitado por bruxas, leões falantes, homens de lata, macacos com asas e outros seres extraordinários, mas também é uma realidade esperançosa e alegre. Em suma, o uso da cor para retratar Oz não significa que o mundo de Oz é mais real que o Kansas, mas indica que o contraste entre o uso da cor a sua ausência cumprem a função de delimitar duas realidades diferentes, que o espectador aceita como sendo igualmente verossímeis.

O *Mágico de Oz*, portanto, é um filme em que a cor cumpre as três funções que Maria Helena Costa atribui a ela. Afeta o espectador fisicamente, proporcionando-lhe prazer (os cenários ricos em cores alegres e diversificadas deleitam o seu olhar), estimula respostas psicológicas (a relação que o filme estabelece entre preto e branco e tristeza *versus* cores e alegria), e também trabalha com a estética da cor, visto que as cores são escolhidas de forma calculada conforme o efeito desejado<sup>60</sup>.

“A arte”, argumentou Dryer, não tem nada a ver com “cores reais”. Devido à diferença entre a cor no filme e as cores na natureza, afirma, a audiência é capaz de ter uma experiência estética única. Logo, as cores no filme poderiam ser escolhidas no sentido de harmonizar proporção e composição dentro da narrativa, e conseqüentemente poderiam produzir grandes efeitos estéticos (COSTA, 2011, p. 37).

Quando, dos anos 1930 em diante, a cor começou a ser usada com certa frequência, o cinema utilizava sistemas tecnológicos como o *Technicolor* para produzir filmes coloridos. Contudo, a tecnologia não reproduzia a cor “fielmente”, tanto que a própria empresa da *Technicolor* advertia aos estúdios de cinema que o uso inadequado de sua tecnologia poderia produzir cores “não naturais” na película. *O Mágico de Oz* é um bom exemplo dessa assertiva, visto que a cor que vemos no filme não é exatamente a cor como a enxergamos no mundo real, mas uma cor com um caráter “mágico”, por assim dizer.<sup>61</sup>

A questão da cor no cinema, portanto, é resumida pela autora nos seguintes termos:

---

<sup>60</sup> Como *O Mágico de Oz* não é o objeto de nossa pesquisa, não vamos entrar em detalhes de como a cor é usada o filme. Apenas observamos que as escolhas das cores no filme não são aleatórias, e sim o produto de um rico trabalho de composição. Por exemplo: os sapatos vermelhos de Dorothy, objeto de cobiça da Bruxa Malvada do Oeste, são vermelhos porque esta cor é associada a desejo e luxúria. Ademais, no livro de L. Frank Baum, os sapatos são prateados, mas os produtores mudaram a cor para vermelho com o intuito de aproveitar ao máximo as potencialidades do sistema *technicolor*.

<sup>61</sup> Maria Helena Costa explica que, a despeito da “irrealidade” do sistema *technicolor* e da cor em geral na fase inicial do cinema a cores, esta foi gradativamente adotada em filmes de temática realista (no sentido de uma história que não envolve seres ou lugares fantásticos) por uma série de motivos. Dentre eles destacamos que a cor cumpre a função de fazer estrelas de cinema como Marilyn Monroe e outras mais glamorosas. Ademais, as tecnologias posteriores foram diminuindo a distância entre a cor do mundo real e a cor do cinema, o que levou a uma adoção geral da cor em filmes.

A cor pode ser usada no intuito de fornecer prazer visual, já que é um elemento afeito à manipulação de modo deliberado. Ela pode ser usada de modo expressivo, dependendo do modo como suas degradações são escolhidas, combinadas e misturadas para enfatizar efeitos dramáticos, podendo constituir-se em um elemento significativo para a narrativa. Modificações graduais nas cores de uma cena, assim como mudanças no figurino e cenário, podem assumir significados diferentes (COSTA, 2011, p. 39).

E ela conclui com a seguinte afirmação:

Fazendo analogias entre pintura e cinema, pode-se dizer que os filmes são os produtos de uma artista (o cineasta) e, portanto, os elementos e técnicas usados nos filmes são manipulados em acordo com a vontade deste. Assim, mesmo que se diga que o esplendor da cor na pintura seja pleno de escolhas – e no filme essa escolha não poderia ser exercida em toda a extensão –, por que as cores no filme não poderiam ser manipuladas de modo tão criativo como o são na pintura? (COSTA, 2011, p. 40).

Vale ressaltar que, quando a autora fala em uso criativo da cor, ela utiliza a expressão do modo mais amplo possível, a saber, a cor como elemento crucial em narrativas independente de gênero, tanto que os três filmes objetos principais de sua análise são películas de propostas bem díspares. No caso os filmes *Tudo que o Céu Permite* (*All that Heaven Allows*, EUA, 1955), de Douglas Sirk, *Uma Mulher é uma Mulher* (*Une Femme est une Femme*, FRANÇA, 1961), de Jean-Luc Godard, e *Faça a Coisa Certa* (*Do the Right Thing*, EUA, 1990) de Spike Lee. Nestes filmes a cor cumpre as mais diversas funções de acordo com a história que o filme deseja contar. Seja demarcar a diferença entre o mundo suburbano reprimido da protagonista e o mundo livre da floresta em que seu interesse amoroso vive (*Tudo o que o Céu Permite*), seja dialogar com os musicais de Hollywood dos anos 1950 (*Uma Mulher é uma Mulher*), seja expressar o estado de espírito de um personagem negro em meio a um conflito racial (*Faça a Coisa Certa*).

Sobre o uso criativo da cor no cinema, Rudolf Arnheim comenta:

In achromatic photography the reduction of everything to the gray scale resulted in an art medium that was sufficient independent and divergent from nature.[...] To be sure, one can eliminate individual colors – one may, for example, cut out all blues, or, vice versa, one may cut out everything except the blues. Probably it is possible also to change one or more color tones qualitatively – for example, give all reds a cast of orange or make all the yellows greenish – or let colors change places with another – turn all blues to red and all reds to blue – but all this would be, so to speak, only transposition of reality, mechanical shifts, whose usefulness as a formative medium may be doubted. Hence there remains only the possibility of controlling the color by clever choice of what is to be photographed (ARNHEIM, 1992, p. 49).

Ao mesmo tempo em que Arnheim aponta para o imenso leque de possibilidades, ele observa que a necessidade de manter as cores do cinema próximas às que compreendemos como pertencentes ao mundo real e seus respectivos objetos terminou por impor limites. Entretanto, ele observa que, tal qual a pintura e a escultura também foram regidas pelo que se pode chamar de um princípio de aproximação da realidade, o cinema, assim como estas artes que posteriormente se libertaram de uma obrigação de fidelidade ao real com o advento dos movimentos de vanguarda, também pode se libertar dessas imposições<sup>62</sup>.

Among the strivings that make human beings create faithful images is the primitive desire to get material objects into one's power by creating them afresh. Imitation also permits people to cope with significant experiences; it provides release, and makes for a kind of reciprocity between the self and the world. [...] In practice, there has always been the artistic urge not simply to copy, but to originate, to interpret, to mold. We may, however, say that aesthetic theory has rarely sanctioned such activities [...] In painting and sculpture it is only in recent decades that works have been appearing which show that creators have broken with this principle intellectually and not merely practically. If a man considers that the artist should imitate nature, he may possibly paint like Van Gogh, but certainly not like Paul Klee (ARNHEIM, 1992, p. 49-50).

Em suma, se por um lado a cor oferece possibilidades infinitas de experimentação em imagens cinematográficas, estas, por sua vez, acabaram sendo podadas por razões ideológicas (a “obrigação” da arte “imitar” a vida) e econômicas (Arnheim afirma que o desejo do público por imagens “realistas”, e a consequente necessidade dos estúdios de atrair espectadores para as salas de cinema, acabou moldando o papel da cor de uma forma que não fugisse muito de seu uso convencional). Porém, como visto, o papel da cor em imprimir um maior realismo à imagem é um tanto relativo, dependendo muito da articulação desta com outros elementos da narrativa fílmica em questão.

Maria Helena Costa nos fornece um bom exemplo de como a cor é utilizada como parte integrante da narrativa.

Um exemplo é a “atmosfera efetiva” criada pelo uso da cor na sequência do salão de baile em *Vaidade e Beleza* (*Becky Sharp*, Rouben Mamoulian, 1935), que foi o primeiro filme produzido no processo de três cores da Technicolor. A cena em questão é construída através de uma série de planos nos quais as cores “fluem” em uma sequência de cores frias e sóbrias até cores mais “excitantes” como laranja e vermelho. Esse efeito é obtido através da seleção das cores dos vestidos e uniformes trajados pelos personagens. Na descrição da cena, Mamoulian (1960) observa a importância de sua decisão em utilizar a cor com o

---

<sup>62</sup> O que, em certo sentido, aconteceu, levando em conta a vanguarda cinematográfica dos anos 1920, visto que movimentos como surrealismo e o dadaísmo romperam com estes limites.

intuito de produzir um “clímax emocional”; ele estava, portanto, atento ao “não realismo” de sua decisão. Entretanto, o realismo das imagens, levando em conta o resultado final almejado, não foi comprometido (COSTA, 2011, p. 42).

Portanto, as cores, por mais “irreais” que sejam, não afetam o realismo de uma imagem cinematográfica porque esta é uma realidade artificial que funciona de acordo com suas próprias regras interpretativas, ou melhor dizendo, as regras que o cineasta estabelece para aquele filme em particular. Em suma, o papel da cor, em última instância, não é tornar a imagem cinematográfica mais próxima da imagem do mundo real, mas contribuir para a verossimilhança de uma película.

Para finalizar, vamos retornar brevemente a questão do uso da cor em um filme preto e branco.

Outra possibilidade relacionada ao uso da cor é quando esta é inserida de maneira breve em um filme em preto e branco. Isso se originou em uma época em que os processos cromáticos não estavam bem desenvolvidos e eram muito caros. Porém, esse tipo de sistema cromático pode ser usado (mesmo hoje quando a “norma” é produzir filmes inteiramente em cores) para dar um efeito melodramático ou intenso. A introdução de uma passagem de uma imagem colorida em um filme preto-e-branco pode ampliar o valor e o significado de uma cena dentro do filme, como, por exemplo, em *O Selvagem da Motocicleta* (*Rumble Fish*, Francis Ford Coppola, 1983). (COSTA, 2011, p. 45).

A observação acima, conforme será visto no próximo tópico, é de particular interesse para a análise das versões filmicas de “A Cor Vinda do Espaço”.

#### 5.4. A COR EM “A COR VINDA DO ESPAÇO”: CONTO E FILMES

Como em muitos de seus textos, em “A Cor Vinda do Espaço”, Lovecraft utiliza com frequência a técnica de descrever um objeto ou cena criando uma tensão entre este e a linguagem escrita, produzindo desse modo lacunas (*gaps*) conforme Graham Harman as definiu. Essas lacunas aparecem em diversas passagens do conto, geralmente quando o autor descreve os efeitos que a queda do meteoro provocou na natureza local.

Vejamos um exemplo:

Ervas-daninhas e arbustos espinhentos reinavam, e coisas selvagens furtivas estrepitavam na vegetação rasteira. Sobre tudo existia um ar de inquietude e opressão; um toque do irreal e do grotesco, como se algum elemento vital da perspectiva ou do chiaroscuro estivesse errado (LOVECRAFT, 2013, p. 86).

Chiaroscuro é o nome dado a uma técnica de pintura que consiste em produzir contrastes de luz e sombra para obter um efeito tridimensional no objeto retratado. Lovecraft, ao descrever uma cena real comparando-a com uma técnica de pintura, ao mesmo tempo em que afirma que algo na perspectiva ou no chiaroscuro está errado, cria uma lacuna da descrição da cena.

Harman explica a passagem:

Just as geometrical relationships are a basic background component of the world, never questioned in the works of Homer, Shakespeare, Cervantes, Tolstoy, or even Kafka, we also take for granted that there are certain basic features of light and shadow on our planet. [...] So too with perspective, another term pertaining to three-dimensional illusionist painting, in which distant objects become smaller due to the decreased angle of vision by which they are perceived. To imagine a distortion in the usual conditions of chiaroscuro or perspective, to imagine them as somehow “awry,” is as difficult as to picture a city in which “the geometry is all wrong,” and every bit as frightening. No linguistic description can do justice to such a situation, and hence Lovecraft can do nothing more than make vertical allusion to something beyond the bounds of perception and language (HARMAN, 2012, p. 50).

Contudo, há outras passagens no conto em que Lovecraft abre mão do recurso da alusão e nos fornece descrições objetivas. Segue o exemplo abaixo:

Em setembro toda a vegetação estava se desfazendo rapidamente em um pó acinzentado, e Nahum temia que as árvores morressem antes que o veneno estivesse fora do solo. Sua esposa agora tinha surtos de terríveis gritos, e ele e os meninos estavam em um constante estado de tensão nervosa (LOVECRAFT, 2013, p. 97).

A descrição de uma vegetação se desfazendo em um pó acinzentado não possui nenhum artifício retórico tipicamente lovecraftiano, sendo uma descrição que o leitor consegue visualizar sem maiores dificuldades. Idem para a informação da esposa dando gritos terríveis e dos filhos nervosos. Em outras palavras, nem tudo o que Lovecraft escreve acerca de eventos fantásticos envolve a produção de lacunas (*gaps*). Ademais, Lovecraft também utiliza muito o recurso de sugerir o horror ao invés de descrevê-lo explicitamente, conforme visto anteriormente em sua carta a Robert. E. Howard<sup>63</sup>.

Vejamus uma passagem em que tal recurso é utilizado.

Houve então um frenético grito agudo vindo do jardim, mas antes que o pai pudesse chegar à porta o menino se fora. Não havia nenhuma luminosidade da lanterna que ele havia levado, e da própria criança nenhum traço. Àquele momento Nahum pensou que a lanterna e balde tinham se ido também; mas quando amanheceu, e o homem arrastava-se de volta de

---

<sup>63</sup> Recurso comum a muitos autores do gênero horror, tanto que Stephen King, em seu já citado livro *Dança Macabra*, o analisa a fundo.

sua busca de noite inteira nas florestas e campos, ele encontrou algumas coisas bem curiosas perto do poço. Lá havia uma massa de ferro amassada e aparentemente um tanto derretida a qual certamente fora a lanterna; enquanto que uma alça dobrada e aros retorcidos de ferro ao lado dela, ambos meio fundidos, pareciam indicar os remanescentes do balde (LOVECRAFT, 2013, p. 99).

No trecho citado, o horror é sugerido por indícios como o grito vindo do jardim, a luz da lanterna ter se apagado, o ferro amassado e derretido (o qual tudo indica ser o que restou da lanterna e do balde). Todos esses elementos, unidos, compõem um cenário em que a presença do horror é sugerida ao leitor, mas não é mostrada explicitamente.

Levantamos estes pontos para explicar a razão de optarmos pelo estudo da cor no conto de Lovecraft e em seus respectivos filmes. Em “A Cor Vinda do Espaço”, a cor, como o próprio título indica, é, de certa forma, o personagem principal, no sentido de que tudo o que aparece de bizarro e anormal ao longo da narrativa é resultado direto da presença da cor, que, dependendo da passagem, aparece explicitamente ou tem sua presença apenas sugerida. Ademais, as passagens onde Lovecraft utiliza as lacunas (*gaps*) em toda sua potencialidade estão no clímax da história, ou seja, nas passagens em que a presença da cor deixa de ser apenas sugerida e passa a ser mostrada explicitamente. Por esta razão, optamos por concentrar nossos esforços na análise da cor. Entretanto, não nos limitaremos a este ponto. Como Lovecraft explicou em cartas e ensaios, sugerir o horror ao invés de mostrá-lo é uma parte importante de seu repertório estilístico. Tendo isto em mente, analisaremos também como o horror sugerido de Lovecraft é traduzido para o cinema.

Dito isso, vejamos o que Graham Harman tem a dizer sobre o uso da cor no conto “A Cor Vinda do Espaço”, ou mais especificamente, sua análise da seguinte frase:

A cor, que lembrava algumas das faixas no estranho espectro do meteoro, era quase impossível de descrever; e foi apenas por analogia que eles chamaram aquilo de cor. Sua textura era lisa e brilhante, e ao ser cutucada ela pareceu ser tanto frágil quanto oca (LOVECRAFT, 2013, p. 90).

Ao afirmar que “a cor, que lembrava algumas das faixas no estranho espectro do meteoro, era quase impossível de descrever; e foi apenas por analogia que eles chamaram aquilo de cor”, Lovecraft provoca seu efeito de violação das leis cósmicas. Em outras palavras, a lacuna estaria em dizer que a cor apenas *lembrava* o espectro das cores como as conhecemos, ou seja, o narrador disse que apenas por associação as cores vermelho, azul, verde ou qualquer outra podem ser atribuídas ao meteoro. O leitor, portanto, é colocado na posição de tentar imaginar um objeto que tenha cores que

lembram as cores que conhecemos, mas, por ser um novo tipo de cor (ou talvez nem isso) desconhecido, seria inclassificável ao olho humano.

The problem is not simply that a certain kind of material yields an unusual spectrum. Instead, the resulting colour itself is impossible to assimilate into the known visible spectrum. For “it was only by analogy that they called it colour at all,” which sounds more like twisted Medieval sophistry than a phenomenon directly visible to the human eye. Here we have another impossible challenge for Hollywood filmmakers, since there is no conceivable way to put “colour by analogy” on film. Lovecraft does help us come to terms with this idea by offering a few augmenting and distracting subsidiary features. The colour had a “glossy” texture. Tapping the substance gave a vague impression of “both brittleness and hollowness.” When struck forcefully with a hammer, “it burst with a nervous little pop,” leaving nothing behind. (CS 345-6) We are asked to imagine a colour that is not quite a colour, that is “almost impossible to describe,” and which in fact is a colour only by analogy—whatever that means. [David] Hume is not challenged here by a vague general outline over and above the qualities it unifies, but is mocked from within: “When we think of the Gardner family meteorite, we only join four consistent ideas, glossy, brittle, hollow, and strange color by means of a sort of analogy, with which we were formerly acquainted.” (HARMAN, 2012, p. 51).

Harman delimitou o problema de se traduzir “A Cor Vinda do Espaço” em poucas palavras, a saber, como Lovecraft descreve a cor como sendo uma cor apenas por analogia, isto cria uma dificuldade para os realizadores fílmicos, visto que no cinema não há escolha senão mostrar uma cor ou conjunto de cores explicitamente na tela. Dito de outra forma, a lacuna que Lovecraft cria é descrever o meteoro associando a qualidade de cor a ele por alusão, tal qual o já referido exemplo de um índio primitivo descrever um avião comercial como um “pássaro branco gigante que rugue como o trovão”.

Dudley Andrew comenta sobre as diferenças entre literatura e cinema.

Since signs name the inviolate relation of signifier to signified, how is translation of poetic texts conceivable from one language to another (where signifiers belong to different systems) ; much less how is it possible to transform the signifiers of one material (verbal) to signifiers of another material (images and sounds)? It would appear that one must presume the global signified of the original to be separate from its text if one believes it can be approximated by other sign clusters. Can we attempt to reproduce the meaning of the *Mona Lisa* in a poem, or of a poem in a musical phrase, or even of a musical phrase in an aroma? If one accepts this possibility, at the very least one is forced to discount the primary articulations of the relevant language systems. One would have to hold that while the material of literature (graphemes, words, and sentences) may be of a different nature from the materials of cinema (projected light and shadows, identifiable sounds and forms, and represented actions), both systems may construct in their own way, and at higher levels, scenes and narratives that are commensurable (ANDREW, 1992, p. 424).

Andrew delimita o problema básico de se transpor textos literários para cinema de uma forma geral. Entretanto, Lovecraft possui o agravante de que o autor não usa a linguagem escrita, e

sua relação entre significante e significado, de forma convencional. Pelo contrário, o que Lovecraft faz, quando utiliza descrições como “foi apenas por analogia que eles chamaram aquilo de cor” é desestabilizar as relações entre significante e significado. Em outras palavras, se temos a palavra vermelho (significante) e o seu significado (a cor vermelha propriamente dita) em Lovecraft a palavra é dissociada de seu significado. Em suma, tanto filosoficamente (o conceito de *gap*) quanto linguisticamente (a relação entre significante e significado), Lovecraft inviabiliza uma visualização precisa do que ele descreve. No entanto, como Andrew explica a seguir, estabelecer uma equivalência entre a palavra escrita e a imagem, mesmo que imperfeita e provisória, não é impossível.

Nelson Goodman has treated this issue at length in *Languages of Art* pointing to the equivalence not of elements but of the position elements occupy vis-à-vis their different domains. Names of properties of colors may thus metaphorically, but correctly, describe aspects of the world of sound (a blue note, a somber or bright tone). Adaptation would then become a matter of searching two systems of communication for elements of equivalent position in the systems capable of eliciting a signified at a given level of pertinence, for example, the description of a narrative action. For Gombrich adaptation is possible, though never perfect, because every artwork is a construct of elements built out of a traditional use of a system. Since humans have the general capacity to adapt to new systems with different traditions in achieving a like goal or construct, artistic adaptation poses no insurmountable obstacles (ANDREW, 1992, p. 425).

Em termos práticos, traduzir um texto literário para o cinema seria descobrir uma forma de utilizar imagens – e no caso também cores – para transmitir uma ideia aproximada da frase “foi apenas por analogia que eles chamaram aquilo de cor”. Apesar da afirmação de Harman de que um cineasta inevitavelmente teria que escolher uma cor específica para mostrar na tela, esta pode ter seu significado reformulado de forma que produza o efeito de violação das leis cósmicas de Lovecraft.

Christian Metz comenta sobre o uso criativo de imagens cinematográficas na narração de histórias e o papel do espectador nesse processo:

This is naturally derived from the fact that *creation* plays a large role in cinematographic language than it does in the handling of idioms: To “speak” a language is to use it, but to “speak” cinematographic language is to a certain extent to invent it. The speakers of ordinary language constitute a group of users; filmmakers are a group of creators. On the other hand, movie *spectators* in turn constitute a group of users. That is why the semiotics of the cinema must frequently consider things from the point of view of spectator rather than of the film-maker (METZ, 1992, p. 174).

A questão de como o espectador participa ativamente na construção de sentido de um filme é melhor explorada por David Bordwell. Segundo o autor, o que possibilita o espectador compreender um filme é o fato dele já ir ao cinema com uma bagagem de códigos culturais e narrativos pré-estabelecidos via inúmeras fontes, que vão desde seu conhecimento de mundo geral até o conhecimento de narrativas cinematográficas anteriores.

Generally, the spectator comes to the film already tuned, prepared to focus energies toward story construction and to apply sets of schemata derived from context and prior experience. This effort toward meaning involves an effort toward unity. Comprehending a narrative requires assigning it some coherence. At a local level, the viewer must grasp character relations, lines of dialogue, relations between shots, and so on. More broadly, the viewer must test the information for consistency: does it hang together in a way we can identify? For instance, does a series of gestures, words and manipulations of objects add up to the action sequence we know as “buying a loaf of bread”? The viewer also finds unity by looking to the action which the film (or scene, or character action) seems to be basically setting forth (BORDWELL, 1985, p. 34).

Bordwell analisa, dentre outros aspectos, o papel da cronologia na narrativa cinematográfica para demonstrar como a bagagem cultural do espectador (o que ele chama de *schemata*) funciona no processo de interpretação de um filme.

We can specify these schemata more exactly. In comprehending a narrative film, the spectator seeks to grasp the filmic continuum as set of events occurring in defined settings and unified by principles of temporality and causation. To understand a film’s story is to grasp what happens and where, when, and why it happens. Thus any schemata for events, locations, time, and cause/effect may become pertinent to making sense of a narrative film (BORDWELL, 1985, p. 34).

A grosso modo, um *schemata* pode ser definido como qualquer informação prévia do espectador que o ajude a compreender um filme. Bordwell dá uma definição mais clara de *schemata*, dividindo-a em dois tipos.

In narrative comprehension, prototype schemata seem most relevant for identifying individual agents, actions, goals, and locales. Understanding *Bonnie and Clyde* involves applying prototypes of “lovers”, “bank robbery”, “small Southern town”, and “Depression era.” We cannot inventory all the possible prototype schemata that might be pertinent to narrative comprehension; each film will call on a particular configuration of them (BORDWELL, 1985, p. 34).

O que Bordwell chama de *prototype schemata* seriam todas as informações contidas no filme das quais temos um conhecimento prévio genérico e não diretamente relacionado com elementos formais (cor, som, etc.) da narrativa, tais quais informações históricas pertinentes ao

filme. Entretanto, o foco da análise de Bordwell é como o espectador compreende os aspectos formais da narrativa, ou, em outras palavras, como o espectador compreende não o que é narrado (a história de Bonnie e Clyde, por exemplo), mas *como* é narrado. Para o espectador realizar tal operação, Bordwell argumenta que utiliza o que Reid Hastie chama de *template schemata* para compreender o filme.

More useful for our purposes is the tendency for such prototypes to operate in a larger structure. [Red] Hastie calls such structures *template schemata*, or filling systems. Template schemata can add information when it is absent and test for proper classification of data. The early results of story-comprehension research suggest that in our culture perceivers do tend to presuppose a particular master schema, an abstraction of narrative structure which embodies typical expectations about how to classify events and relate parts to the whole. Perceivers tend to use this master schema as a framework for understanding, recalling, and summarizing a particular narrative (BORDWELL, 1985, p. 34).

Vamos utilizar um exemplo, extraído da obra de Bordwell, para ilustrar o que seria um *template schemata* na prática. Quando o espectador vai assistir a um filme, ele espera que os eventos sucedam numa ordem linear, visto que esta é a convenção adotada pela maioria dos filmes. O espectador espera ver uma ação começar no tempo presente e se encaminhar em direção a eventos posteriores, tal qual a vida real funciona, visto que estamos todos no presente indo em direção ao futuro. Este seria, portanto, um *template schemata*.

Todavia, um filme como *Pulp Fiction – Tempo de Violência* (*Pulp Fiction*, EUA, 1994), possui uma narrativa fora de cronologia “normal”, ou seja, passado, presente e futuro estão fora de ordem. O resultado são personagens mortos numa cena que reaparecem muitas cenas depois e conflitos apresentados no começo que são resolvidos muito adiante na narrativa. O cineasta Quentin Tarantino “brinca” com a sequência de eventos, jogando o passado no futuro, o presente no passado, intercalando sequências que ocorrem em tempos diferentes, etc. Sendo assim, quando um filme tem sua ordem cronológica de eventos alterada, o que possibilita o espectador compreender como funciona essa nova ordem é seu conhecimento prévio (*template schemata*) de que a ação, usualmente, transcorre no sentido linear. Em suma, o espectador utiliza o modelo cronológico com o qual está familiarizado para interpretar o novo modelo cronológico que o filme apresenta a ele. Esta operação de adaptação é chamada de *procedural schemata*.

Prototype schemata and template schemata are employed by what Hastie calls *procedural schemata*, those operational protocols which dynamically acquire and organize information. This is perhaps most clearly seen when a template schema is inadequate for the task at hand. If the film does not correspond to the canonic story, the spectator must adjust his or her expectations and posit, however tentatively, new explanations for what is presented.

Even in a more predictable narrative, the search for information and the framing of inferences follow characteristic rules (BORDWELL, 1985, p. 36).

Ademais, cabe observar as inúmeras formas como um cineasta pode rearranjar a sequência temporal de um filme e, ainda assim, não comprometer a interpretação do espectador. No filme *Amnésia* (*Memento*, EUA, 2001) a história é toda narrada de trás para frente e, mais uma vez, o espectador utiliza seu conhecimento prévio sobre a ordem temporal no cinema para compreender a narrativa, apesar de às vezes encontrar certa dificuldade, visto que Bordwell afirma que o espectador pode demorar um pouco para se ajustar à nova sequência temporal que lhe é apresentada. Em suma, filmes como *Pulp Fiction* e *Amnésia* rearranjam a cronologia dos eventos de forma completamente diferentes e, mesmo assim, o espectador, via de regra, consegue compreender ambos.

Entretanto, o processo de produzir o sentido de um filme não se resume apenas a compreensão da ordem temporal de uma narrativa. Bordwell explica:

The perceiver gauges how well the narrative at hand can be slotted into the schema. In most cases the perceiver does not patiently isolate each datum (in a film, each movement or shot or sound) and slowly assemble a narrative event such as “buying a loaf of bread.” Instead, the spectator selects salient cues, then draws on prototype schemata (e.g. knowledge of bakeries and hunger) and template schemata specific to narrative structure (e.g. what is likely to be causally prominent). Guided by something like the canonic story, the perceiver “chunks” the film into more or less structurally significant episodes. Only some such process can explain how the perceiver understands that very different forms of surface information convey similar meanings. In a film, buying a loaf bread might consume an instant, a scene, or several scenes. As Roland Barthes remarks, “To read a narrative continuum is in fact to arrange it – at the quick pace set by the reading material – in a variety of structures, to strive for concepts or labels which more or less sum up the profuse grasping of observations. Furthermore, the top-down grasping of an event can run ahead of the data. If a hungry man enters a bakery, “buying a loaf of bread” becomes a likely hypothesis before he places his order. The categorical whole can precede the perceived part (BORDWELL, 1985, p. 35-36).

O que um filme faz, portanto, é construir um significado próprio e único para as suas imagens em movimento utilizando significados prévios que são atribuídos àquela imagem. Apesar de tanto *Pulp Fiction* quanto *Amnésia* utilizarem uma narrativa temporal fora do convencional, o fazem de formas diferentes, ou seja, as “regras” de compreensão da ordem cronológica dos eventos que *Pulp Fiction* estabelece ao seu espectador não são as mesmas de *Amnésia*. Trazendo a discussão para o âmbito da cor, observa-se que, mesmo que dois filmes utilizem exatamente o mesmo recurso, o resultado será completamente diferente. Por exemplo, no já citado *Mágico de Oz*, o início do filme é em preto e branco, e, quando a protagonista chega a Oz, a película passa a ser colorida. Por

sua vez, na primeira parte do filme *Ivan – O Terrível* (1944), de Sergei Einsentein, o cineasta utiliza expediente semelhante, a saber, o filme é quase todo em preto em branco, a exceção de uma sequência colorida de dez minutos no final, em que as imagens adquirem um tom avermelhado. Todavia, o resultado é diametralmente oposto ao de *O Mágico de Oz*. Se em *O Mágico de Oz* o contraste entre preto e branco e as cores cria uma dicotomia entre desolamento e esperança, em *Ivan – O Terrível*, a relação entre o preto e branco e as cores adquirem outro significado. O preto em branco de *Ivan – O Terrível* não indica que o mundo do Czar na Rússia é desolado e a sequência colorida do banquete, por sua vez, representaria esperança. No caso do filme de Einsentein, a sequência colorida do banquete representa uma transformação da índole do personagem Ivan, uma transição do bem (preto e branco) para o mal (cenas coloridas).

In one scene (the banquet sequence in which Ivan manages to thwart an assassination attempt), the Tsar looks like a primitive representation of the Devil; the garish colour photography, dominated by red, suggesting a scene from the very depths of Hell. Ivan even admits that, to be an effective leader, he has no recourse but to fight evil (namely his opponents) with evil<sup>64</sup> (TRAVERS, 2008).

Nessa perspectiva, *O Mágico de OZ* e *Ivan – O Terrível* utilizam a cor de forma praticamente invertida, ou seja, enquanto no primeiro a passagem do preto e branco para a cor tem uma conotação positiva, no segundo, adquire uma conotação negativa.

Os recursos narrativos no cinema, sejam este o arranjo da ordem cronológica dos eventos, a cor ou o som ou qualquer outro recurso, não possuem um significado *a priori* e fechado em si mesmo. São o resultado de uma construção realizada pelo cineasta, que utiliza uma combinação de diversos elementos para produzir um sentido que o espectador, com sua bagagem cultural, “decifra”. Sobre o papel do espectador, pode-se dizer que, no que tange o uso da cor, ele utiliza o conhecimento prévio que ele possui dos sentidos tanto conotativos quanto denotativos das cores (vermelho, verde, etc.) e os reinterpreta de acordo com o novo sentido que a narrativa fílmica apresenta a ele.

Tendo em vista estas considerações, vamos agora analisar as transposições de “A Cor Vinda do Espaço” para o cinema.

*Morte para um Monstro* é uma produção norte-americana de 1965. Foi a segunda adaptação de Lovecraft para o cinema (a primeira foi o romance *O Caso de Charles Dexter Ward* lançada em 1963), cuja direção ficou ao encargo do cineasta Daniel Haller. *Die Farbe*, por sua vez, é uma

---

<sup>64</sup> < [http://frenchfilmsite.com/reviews/FFS\\_Ivan\\_the\\_Terrible\\_Part\\_I\\_1944.html](http://frenchfilmsite.com/reviews/FFS_Ivan_the_Terrible_Part_I_1944.html) >

produção germânica de 2010, dirigida pelo vietnamita Huan Vu. O filme de Daniel Haller e o de Huan Vu estão separados não apenas por quarenta e cinco anos, mas também pelas inúmeras outras adaptações de Lovecraft que foram realizadas nas últimas décadas desde o pioneirismo de *Morte para um Monstro*.

Todavia, a maior diferença é o modo como a cor é utilizada nas produções. *Morte para um Monstro* é um filme colorido e *Die Farbe*, uma produção em preto em branco, a exceção de algumas sequências em que certos elementos são acrescentados de cor. O que tencionamos é explorar como cada filme utilizou cores diferentes de modos diferentes, mas produzindo um sentido semelhante. Tendo em mente que a cor é o personagem principal e, por assim dizer, é o “monstro” da história original de Lovecraft, tanto *Morte para um Monstro* quanto *Die Farbe* utilizam cores que, fora do contexto de suas respectivas narrativas, nada têm de anormais ou indescritíveis, mas que, dentro do contexto da narrativa cinematográfica, adquirem um sentido diferente daquele que usualmente possuem, produzindo, por conseguinte, um efeito próximo ao Horror Cósmico da literatura de Lovecraft.

Dito isso, selecionamos cenas específicas de ambos os filmes para analisarmos<sup>65</sup>. Primeiramente vamos estudar cenas do filme *Morte para um Monstro*. As imagens abaixo (figura 1 & 2) são dos créditos iniciais.

(Figura 1)



(Figura 2)



A abertura de *Morte para um Monstro* é um conjunto de cores que se movimentam em círculos ao fundo, num formato de redemoinho, enquanto os créditos iniciais são apresentados. A

<sup>65</sup> As cenas de *Morte para um Monstro* e *Die Farbe* foram extraídas dos filmes pelo autor da pesquisa com o auxílio de um programa de computador.

despeito de as cores serem facilmente identificadas pelo olho humano (vermelho, verde, amarelo, etc.), as suas constantes transformações, onde uma cor funde-se a outra emergindo uma nova, numa espécie de dança, confunde o espectador, que, devido ao movimento de redemoinho, tem dificuldade de perceber uma cor se transformar em outra ou onde termina o espectro vermelho e começa o amarelo.

Os créditos iniciais são de particular interesse porque, de certa forma, anunciam o que está por vir, sintetizando o tema central do filme. Esse recurso estilístico do cinema chama-se *incipit*, conceito criado por João Manuel dos Santos Cunha. O autor afirma que as

sequências iniciais de um filme – mesmo enquanto são passadas as informações sobre a “ficha técnica”, sob a forma de “apresentação dos créditos” – apresentam já as primeiras informações diegéticas. A abertura de filmes, assim, pode ser lida nos mesmos termos de um *incipit* literário, ou ao que Genette (1982, p. 150) denomina paratexto: “[...] toda espécie de texto pré ou pós-liminar, constituindo-se com um discurso produzido o à propósito do texto que segue ou que precede o texto propriamente dito (CUNHA, 2007, p. 98).

Tendo em consideração o conceito de *incipit*, observa-se que os créditos iniciais de *Morte para um Monstro*, embora não tenham nenhuma relação direta com a história que o filme conta, fazem referência à narrativa. Em outras palavras, a abertura do filme foi construída tendo como base a história de uma ameaça do espaço que se manifesta como uma estranha cor.

Portanto, já na sequência inicial de *Morte para um Monstro*, temos o primeiro exemplo de como a cor foi trabalhada para produzir um efeito semelhante ao do Horror Cósmico. É importante, porém, observar que os créditos iniciais tem um efeito retroativo. Apesar de as cores chamarem a atenção desde o início, em retrospectiva, o sentido da abertura fica mais evidente após o filme ser assistido – supondo que o espectador nunca tenha lido o conto de Lovecraft, visto que um espectador familiarizado com a “Cor Vinda do Espaço” provavelmente compreenderá de imediato a referência antes de assistir o filme propriamente dito.

Independente do conhecimento literário do espectador, ao que tudo indica, os realizadores fílmicos compreendiam o material literário que tinham em mãos. Apesar de a abertura do filme não apresentar uma “cor apenas por analogia”, tal qual Lovecraft a descreve no seu conto, esta logra um efeito análogo ao apresentar cores que, se por um lado são perfeitamente identificáveis pelo olho humano, por outro, se comportam de forma estranha, movendo-se em um redemoinho e fundindo-se uma às outras, causando um estranhamento na ótica do espectador, visto que cores se moverem e se fundirem por conta própria não é um comportamento normalmente atribuído a cores.

Entretanto, a abertura, embora seja um elemento interessante, não é uma tradução do texto literário em si, não faz parte da narrativa fílmica propriamente dita e não tem uma relação direta com o conto de Lovecraft, ou seja, não é a tradução de uma passagem específica do conto.

Sendo assim, vamos agora discutir os pontos de ambos os filmes em que o “monstro” (a cor) aparece. Para tanto, vamos antes ver como esta revelação ocorre no texto de Lovecraft.

No conto de Lovecraft, o ápice é quando o personagem de Amni Pierce, acompanhado do delegado e mais alguns homens, e preocupado com o seu vizinho Nahum Gardner, decide ir até a sua fazenda para descobrir se está tudo bem com o amigo. Ao chegarem no local, os citados personagens têm o primeiro contato com a entidade alienígena que, segundo a história infere, agora reside no poço da fazenda.

O personagem de Amni encontra o amigo Nahum Gardner em um estado de decomposição. À beira da morte, ele relata, numa linguagem confusa, que a cor aparentemente se alimenta do que se poderia chamar de energia vital das pessoas. Após essa revelação, Nahum morre e seu cadáver debilitado se esfaleça no chão.

Em *Morte para um Monstro*, no entanto, a ação transcorre de forma diferente. O personagem do fazendeiro Nahum Gardner é transformado no cientista Nahum Witley (Boris Karloff), que, em sua mansão na Inglaterra, utiliza o meteoro que caiu tempos atrás em sua propriedade para realizar experiências com animais e flores.

Na sequência final, o cientista é infectado pelo meteoro que guardava no porão em uma espécie de alçapão fortificado (figura 1), transformando-se numa criatura humanoide de cor esmeralda e brilho fluorescente (figura 2 & 4), tornando-se assim uma ameaça para sua filha e o noivo dela. Abaixo seguem imagens do filme.

(Figura 1)



(Figura 2)



(Figura 3)



(Figura 4)



Quando o ator Boris Karloff é contaminado pelo meteoro, ele deixa de ser um humano e tenta matar seus entes queridos (figura 3). A cor, nessa sequência, exerce um papel fundamental, pois é o brilho esverdeado a principal característica do monstro. É ela que dá a indicação, ao espectador, de que o personagem de Boris Karloff foi possuído por uma força estranha. Nessa sequência, e no filme *Die Farbe*, tudo o que foi visto anteriormente sobre o papel da cor no cinema e a habilidade de filmes criarem realidades artificiais nos será útil para a compreensão das imagens.

Como Graham Harman estabeleceu, um cineasta, ao traduzir “A Cor Vinda do Espaço” para o cinema, teria inevitavelmente que escolher uma cor para representar a violação das leis cósmicas de Lovecraft. No caso do filme de Daniel Haller, como se pode ver, a cor escolhida foi verde. Porém, apesar de a cor na tela não ser “uma cor apenas por analogia” como Lovecraft a descreve, dentro do contexto da narrativa, ela transmite um efeito de estranhamento ao espectador, visto que pessoas não brilham num tom esmeralda brilhante e muito menos passam a atacar os outros. Embora não seja um efeito de violações das leis cósmicas de Lovecraft conforme o autor a descreve em “A Cor Vinda do Espaço”, o filme obtém um efeito aproximado ao optar por mostrar uma cor “possuindo” um ser humano e transformando sua aparência física<sup>66</sup>.

Todavia, o filme *Die Farbe* logrou maior êxito do que *Morte para um Monstro* em seu uso da cor como meio de gerar o efeito de Horror Cósmico. O filme de Huan Vu, por sua vez, segue mais à risca a história do conto de Lovecraft. Não tencionamos afirmar que este fator torna o filme de Huan Vu melhor que o de Daniel Haller. Levantamos esta questão para explicar que, se no conto

<sup>66</sup> Escolhas motivadas provavelmente por questões de cultura popular. O ator Boris Karloff é um ícone do cinema de horror, tendo interpretado muitos monstros, que vão de Frankenstein a Múmia, além de cientistas loucos, ocultistas e outros estereótipos do gênero. Logo, o espectador de *Morte para um Monstro* já suspeita que, em algum momento, Karloff se transformará em um monstro e tentará matar outros personagens. Portanto, isso em parte explicaria a escolha dos realizadores fílmicos de transformarem Karloff num monstro de brilho esmeralda que, diga-se de passagem, lembra um pouco o monstro Frankenstein que o imortalizou, devido aos movimentos lentos e ausência de voz. Em suma, a escolha de Boris Karloff seria uma tentativa de capitalizar em cima da *persona* cinematográfica do ator.

Nahum Gardner é um fazendeiro que é morto pela “cor”, no filme de Haller, isto foi modificado, ou seja, Nahum, ao invés de ser morto pela entidade alienígena, é transformado num monstro.

Salientamos esta diferença para esclarecer que as imagens a serem analisadas a seguir são uma sequência de *Die Farbe* cujos eventos transcorrem praticamente da mesma forma que no conto de Lovecraft. Como dito antes, o meteoro começa a afetar os membros da família, dentre estes a esposa de Gardner, que enlouquece gradativamente, o que obriga o marido a aprisioná-la no sótão.

A passagem abaixo é um trecho do conto que descreve o momento em que Amni chega ao sótão em que a esposa de Gardner está encarcerada e o que ele encontra.

Estava muito escuro dentro, pois a janela era pequena e meio tampada com pedaços brutos de madeira; e Ammi não podia ver absolutamente nada no piso de tábuas largas. O fedor estava insuportável, e antes de seguir adiante ele teve que recuar para outro quarto e retornar com os pulmões cheios de ar respirável. Quando ele de fato entrou, percebeu alguma coisa escura no canto, e ao vê-la mais claramente ele imediatamente gritou. Enquanto gritava, ele achou que uma nuvem momentânea eclipsara a janela, e um segundo mais tarde ele se sentiu tocado de leve como se por alguma odiosa corrente de vapor. Estranhas cores dançaram ante seus olhos; e se o horror do momento não o tivesse paralisado ele teria pensado no glóbulo dentro do meteoro que o martelo do geólogo havia partido, e na mórbida vegetação que brotou na primavera. Como ele estava, pensava apenas na blasfema monstruosidade que o confrontava, e que muito claramente partilhara o destino inominável do jovem Thaddeus e dos animais. Mas a terrível coisa sobre o horror fora que ele muito lentamente e de forma perceptível se movera enquanto continuava a se desfazer. Ammi não me forneceria mais detalhes desta cena, mas a forma no canto não reaparece em sua história como um objeto que se movia. Há coisas que não podem ser mencionadas, e o que é feito em um senso de humanidade é algumas vezes cruelmente julgado pela lei (LOVECRAFT, 2013, p. 100).

Nessa passagem Lovecraft utiliza o recurso de sugerir o horror ao invés de mostrá-lo explicitamente. O autor não descreve nenhuma violação das leis cósmicas propriamente dita, mas as sugere por meio de frases como “estranhas cores dançaram ante seus olhos; e se o horror do momento não o tivesse paralisado, ele teria pensado no glóbulo dentro do meteoro que o martelo do geólogo havia partido, e na mórbida vegetação que brotou na primavera”, remetendo o leitor a passagens anteriores do texto, e também por frases como “Ammi não me forneceria mais detalhes desta cena, mas a forma no canto não reaparece em sua história como um objeto que se movia”.

No filme, a sequência ocorre de forma semelhante ao conto, sendo que a única diferença foi uma inversão na ordem dos acontecimentos. No conto, Amni sobe as escadas e encontra a esposa de Gardner no sótão, ao que tudo indica, morta, e tem seu primeiro contato direto com a “cor”, para então descer as escadas e encontrar Nahum semimorto e em estado de decomposição. A versão cinematográfica do personagem, por sua vez, primeiro encontra Nahum no andar de baixo, que fala

brevemente com ele antes de morrer (mas sem entrar em decomposição), para depois subir as escadas e encontrar a esposa de Gardner.

Até o referido encontro com a esposa de Gardner, o filme transcorreu todo em preto em branco. Porém, no momento em que a versão cinematográfica de Amni encontra o cadáver decomposto da esposa em um dos quartos, a cor é introduzida na narrativa, conforme se pode ver nas imagens abaixo.

(Figura 1)



(Figura 2)



(Figura 3)



(Figura 4)



(Figura 5)



(Figura 6)



A versão cinematográfica de *Amni* (figura 1) entra no quarto. Ele segura um lenço em seu rosto, o que sinaliza visualmente que o cheiro do local é pútrido, tal qual é mencionado no conto, e encontra o cadáver da esposa de Gardner. Uma luz púrpura começa a sair da boca e glóbulos oculares do cadáver (figura 3), ao mesmo tempo em que este começa a se movimentar (figura 4). Paralelamente, pequenas bolas de cor púrpura começam a sair das folhas (figura 2) e entram pela janela do quarto (figura 5). A versão fílmica de *Amni* se esconde aterrorizada em um armário e assiste, por uma fresta, as bolas púrpuras tomarem conta do recinto, enquanto as luzes púrpuras refletem em seu rosto (figura 6).

Conforme explicado anteriormente por Maria Helena Costa, o uso da cor em um filme preto e branco pode ser usado para destacar algum detalhe importante ou dar um significado conotativo ao objeto que foi colorido. Tal qual ocorreu em *Morte para um Monstro*, o cineasta teve que optar por escolher uma cor e apresentá-la ao espectador. Entretanto, no filme de Huan Vu, o momento em que a cor aparece em cena é mais marcante porque, por ser um filme preto e branco, a sua presença súbita monopoliza o olhar do espectador. O filme constrói um código próprio de significados, pois, ao optar pelo preto e branco, *Die Farbe* cria sua própria realidade, ou seja, o fato do filme ser em preto e branco não o torna, como já vimos, menos realista do que um filme a cores. O cineasta Huan Vu comenta sobre sua escolha quando questionado, em uma entrevista, porque optou filmar preto e branco.

Well like I said before we wanted to create a specific atmosphere and we thought that we could do that with the black and white version. That's why we choose the color purple, we did a little research and found out that the color purple is the most mysterious color of them

all. Of course the color Red has a more present look but it would take away the whole concept of mystery<sup>67</sup> (VU, 2012).

A introdução da cor, portanto, cumpre o papel de ressaltar a estranheza da aparição. O cineasta Huan Vu, como se pode ver, está ciente da importância da cor na narrativa, o que levou ele e sua equipe de produção a pesquisar sobre cores e optar pelo púrpuro<sup>68</sup>, por ser uma cor cujo significado remete ao mistério. Em outra entrevista, Huan Vu comenta sobre seu desejo de se manter próximo ao texto original de Lovecraft.

This difficulty – making a good film, but staying true to its origin – is what drives us, that’s what I want to hear from fellow fans. I know it won’t be a crowd-pleaser since it is not a standard horror film with fast pacing, action, violence and stuff. It’s great enough if ‘normal’ people would like it. And Lovecraft fans as well. No one has to love it. It’s walking on a tightrope and so we’re happy if no one hates it<sup>69</sup> (VU, 2010).

Em suma, Huan Vu, tanto como cineasta quanto fã de Lovecraft, desejava que seu longa-metragem capturasse, por assim dizer, o Horror Cósmico do autor. Para tanto, a solução encontrada foi optar por filmar em preto e branco e escolher minuciosamente uma cor, o púrpuro, que, na “realidade” preto em branco em que transcorre a película, seria um elemento alienígena naquele mundo.

*Die Farbe*, portanto, estabelece um código comunicativo próprio com o espectador ao apresentar uma narrativa preto e branco em que uma série de eventos inexplicáveis e bizarros ocorrem em uma fazenda após a queda de um meteoro e, quando a causa é relevada, sua natureza anormal é enfatizada pela adição da cor. A despeito do espectador identificar a cor como sendo púrpura, uma cor que, por si só, não tem nada de incomum, ele entra no jogo que o filme propõe e a interpreta, no contexto da história, como sendo algo que não pertence àquele mundo, um fenômeno alienígena e incompreensível para os personagens, ou “uma cor apenas por analogia”, usando as palavras de Lovecraft. Em suma, é um recurso estético, no sentido de provocar um estranhamento no personagem que, como visto da figura 6, está assustado, e, por consequência, também no espectador.

<sup>67</sup> < <http://www.slashingthrough.com/specials.php?id=25>>

<sup>68</sup> Uma obra que Lovecraft apreciava era o romance *The Purple Cloud* (1901), de M.P. Shiel. Narrativa apocalíptica sobre uma nuvem púrpura que aniquila toda a vida no planeta. Aparentemente a escolha da cor púrpura em *Die Farbe* foi apenas uma coincidência, de acordo com a entrevista do cineasta Huan Vu.

<sup>69</sup> <<http://www.fanfilmfollies.com/fanfilminterviews/die-farbe>>

Concluindo, *Die Farbe* e *Morte para um Monstro* utilizam a cor de formas diferentes para emular o efeito de Horror Cósmico do texto literário. Por razões de diferenças inerentes entre a linguagem escrita e a linguagem cinematográfica, nenhum dos filmes conseguiu produzir uma cor que, para os olhos humanos, seria completamente desconhecida a ponto de ser descrita como “uma cor apenas por analogia”. Por outro lado, ambos os filmes lograram produzir um efeito aproximado, ao utilizar as inúmeras articulações que o uso da cor pode estabelecer com o espectador, criando um sentido análogo ao efeito de violações das leis cósmicas de Lovecraft. Todavia, é nossa conclusão de que *Die Farbe* foi muito mais bem sucedido do que *Morte para um Monstro* na sua tradução do conto “A Cor Vinda do Espaço” pelo motivo de que o filme alemão, ao optar pela narrativa preto em branco, criou um contexto em que a cor púrpura, ao ser inserida, denota um maior efeito de violações das leis cósmicas do que o filme norte-americano, que, apesar de utilizar o recurso da cor de forma semelhante, não logra o mesmo efeito por ser uma película colorida.

A aparição de Boris Karloff como um monstro de brilho esmeralda, apesar de causar estranhamento, não é uma cor inexistente no universo diegético do filme, e também não é uma cor que o espectador não tenha visto em outras sequências da película. Por outro lado, o momento em que *Morte para o Monstro* melhor se aproximou de Lovecraft não foi no filme propriamente dito, mas no seu *incipit*, conforme já analisado. Migliore e Strusik comentam sobre o filme:

The most Lovecraftian element appears right up front: a title sequence of swirling cosmic colors that looks like the stargate trip in *2001: A Space Odyssey*, and invokes the feeling of the short story’s “shining bands unlike any known colours of the normal spectrum” (MIGLIORE; STRUSIK, 2006, p. 50).

Em *Morte para um Monstro*, o fato de o filme ser colorido dilui o efeito de violação das leis cósmicas que a transformação de Boris Karloff deveria provocar no espectador, enquanto em *Die Farbe* a ausência da cor em toda a película reforça este efeito quando a cor é introduzida.

Entretanto, há um aspecto da obra de Lovecraft que tanto *Die Farbe* quanto *Morte para um Monstro* não lograram traduzir para o cinema: o sentimento de insignificância do ser humano diante do cosmos. O problema de se traduzir tal sentimento é que ele é *dito* via o monólogo interior do personagem narrador. Em outras palavras, a maneira que Lovecraft utiliza, via de regra, para transmitir ao leitor essa insignificância não é apenas descrevendo fenômenos que violam as leis cósmicas, mas principalmente expondo os pensamentos e sentimentos dos personagens, geralmente o narrador, que basicamente tem uma epifania negativa ao presenciar o fenômeno anormal. A

passagem abaixo, um trecho de “A Cor Vinda do Espaço”, é um exemplo de como Lovecraft verbaliza a subjetividade de seu narrador:

O que é, apenas Deus sabe. Em termos de matéria suponho que a coisa que Ammi descreveu seria chamada um gás, mas este gás obedecia a leis que não eram do nosso cosmos. Não era fruto de tais mundos e sóis tais como brilham nos telescópios e placas fotográficas de nossos observatórios. Não era sopro dos céus cujos movimentos e dimensões nossos astrônomos medem ou acreditam vasto demais para medir. Era apenas uma cor vinda do espaço — um assustador mensageiro de disformes reinos de infinito além de toda natureza como a conhecemos; de reinos cuja mera existência atordoam o cérebro e nos paralisam com os golfos negros extracósmicos que lançam abertos antes nossos olhos delirantes (LOVECRAFT, 2013, p. 111).

Em suma, o trecho acima é uma reflexão do narrador sobre os fenômenos anormais de que tomou conhecimento, não uma descrição de alguma violação das leis cósmicas propriamente dita.

Portanto, o obstáculo a ser transposto pelo cinema seria traduzir para a película esse monólogo interior. Uma solução fácil, porém, eficiente, seria um narrador em voz *off* citando passagens de Lovecraft, seja de “A Cor Vinda do Espaço” ou qualquer outra de suas histórias, durante ou após presenciar o fenômeno anormal. Todavia, estamos entrando no campo da pura especulação. O fato é que, como dito antes pelo já citado Don G. Smith, o sentimento de insignificância da raça humana diante do cosmos é o que nenhuma adaptação de Lovecraft para o cinema logrou êxito em traduzir para as telas. Segundo o que o nosso estudo revelou é uma tarefa mais fácil para os realizadores fílmicos encontrar, através dos recursos que o cinema oferece, ferramentas que possibilitem uma aproximação das violações das leis cósmicas descritas por Lovecraft, tal qual vimos ao analisar o papel da cor nas duas versões cinematográficas de “A Cor Vinda do Espaço”, do que traduzir para o cinema o sentimento de insignificância da raça humana diante do cosmos.

Nossa conclusão é que tal dificuldade se deve ao alto grau de abstração que envolve as percepções subjetivas dos narradores de Lovecraft. Colocando em outros termos, por mais bizarras e indescritíveis que sejam as anomalias cósmicas que a imaginação de Lovecraft produz, elas ainda assim possuem uma concretude, no sentido de o narrador estar se referindo a fenômenos que ele está visualizando, seja diretamente ou por descrição de terceiros. No caso das percepções subjetivas, o que o narrador relata são seus sentimentos e conclusões pessoais sobre o que aconteceu, ou seja, ele expõe conceitos abstratos, algo que, por definição, não possui um referente visual no mundo externo.

O ator Mark LaCour, que participou do filme *Herança Macabra* (*Dark Heritage*, EUA, 1989), adaptação de “Medo À Espreita”, comenta:

One thing about Lovecraft is: How are you going to depict on film what this guy is writing right now in the mind of this person? And that was really difficult because Lovecraft is a genius in that; he so grips you in the horror of what you're reading, it's like how do you put that on film? (LACLOUR, 2006, p. 261).

Em suma, por mais indescritível que uma cor ou um monstro seja, o narrador lovecraftiano consegue dar ao leitor “pistas” quanto à sua aparência por meio de alusões e analogias, o que possibilita o leitor criar uma imagem mental, por mais vaga que seja. Entretanto, o narrador, ao se referir à “cor” como “um assustador mensageiro de disformes reinos de infinito além de toda natureza como a conhecemos”, não está descrevendo uma realidade exterior concreta, mas relevando a epifania negativa que a sua experiência com forças cósmicas incompreensíveis provocou em seu íntimo.

Finalizando, a questão de Lovecraft no cinema pode ser colocada nos seguintes termos: na sua literatura, o efeito de Horror Cósmico seria uma combinação da descrição de um fenômeno anormal que violou as leis naturais com a constatação, geralmente feita pelo personagem narrador, de que a humanidade nada significa numa escala cósmica e que existem forças além da nossa limitada compreensão. Portanto, o desafio ao cinema seria justamente descobrir uma forma não apenas de traduzir em imagens as violações das leis cósmicas aludidas por Lovecraft, mas também descobrir modos de traduzir para o cinema os traumas psicológicos e emocionais que estas violações provocaram nos personagens. A adaptação de Lovecraft que lograsse articular estes dois elementos conseguiria produzir um Horror Cósmico cinematográfico em sua plenitude.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sem dúvida, as cartas e ensaios de H.P. Lovecraft constituem uma parte importantíssima de sua obra. A sua análise comparativa com contos, novelas e romances como “O Inominável”, “O Chamado de Chtulhu”, *A Sombra em Innsmouth*, entre tantos outros, iluminaram aspectos despercebidos de sua escrita. Pode-se dizer, fazendo uma analogia, que as cartas e ensaios funcionam como uma Pedra de Roseta<sup>70</sup> para compreender a obra do autor. Em suma, a leitura sistemática de cartas e ensaios traz um novo significado à sua obra ficcional.

Entretanto, se por um lado, as cartas e ensaios são fundamentais para o estudioso ou leigo que deseja compreender o que Lovecraft almejava, elas também revelam as deficiências do autor. Em outras palavras, nem sempre Lovecraft conseguia articular sua teoria estética com a prática de sua escrita. Duas principais razões podem ser apontadas.

A primeira se deve ao fato de que Lovecraft, como todo escritor, aperfeiçoou e mudou seu estilo com o passar dos anos. Muitos de seus primeiros contos, a despeito de alguns destes conterem a semente do que viria a ser o Horror Cósmico, não são histórias que descrevem violações das leis cósmicas – conceito que o autor somente viria a desenvolver muitos anos depois – podendo ser classificadas como contos de horror num sentido bem genérico do termo. Logo, na fase anterior aos Mitos Cthulhu, há muito pouco de suas teorizações colocadas em prática, visto que, nessa época, as reflexões de Lovecraft sobre a *weird fiction* encontravam-se em fase incipiente. Seu *corpus* teórico, principalmente no que tange o papel da ciência e a influência da ficção científica na *weird fiction*, tomou novas porporções após o ensaio *O Horror Sobrenatural na Literatura*. Na sequência, vieram ensaios importantes como “Notas sobre como Escrever Ficção Fantástica” e “Notas sobre Ficção Interplanetária” que, somados às cartas deste período, apresentam um pensamento melhor delineado.

Aproveitamos para fazer uma pequena digressão: acreditamos não ser mera coincidência o fato de que, quanto melhor definidas e mais elaboradas as reflexões de Lovecraft sobre o processo de escrita fantástica se tornava, maior era a produção de obras que posteriormente o consagrariam. Pelo que as evidências proporcionadas pela sua rica correspondência e ensaios indicam, Lovecraft era um autor que refletia e analisava muito não somente sua própria escrita, mas toda a situação de

---

<sup>70</sup> A Pedra de Roseta é um fragmento de uma estela de granodiorito do Egito Antigo. Trata-se de um bloco de basalto preto contendo inscitos dos antigos egípcios datado de 196 A.C. A inscrição foi gravada três vezes, em três diferentes escritas: uma em hieroglífico, uma em demótico e outra em grego. A inscrição na Pedra de Roseta foi crucial para decifrar o significado dos hieróglifos egípcios.

um gênero literário, procurando sempre modos de evitar o lugar-comum. Em outros termos, a maturidade literária de Lovecraft se refletia em seus ensaios e cartas onde ele analisava com maior consciência o que ele escrevia e *como*.

Dito isso, a segunda razão que nos levou à observação de que Lovecraft nem sempre conseguia casar suas teorias com a prática é que o próprio autor assumia em suas correspondências que as convenções das revistas *pulp*, o que se pode chamar, a grosso modo, de clichês, o estavam influenciando inadvertidamente. Lovecraft comenta em carta ao escritor E. Hoffmann Price.

Hope *The Haunter of the Dark* won't bore you too badly. No – I wouldn't mind a critique of its salability aspects – in fact, such a thing would be very interesting as study in contrasts. Thanks for the idea. But I couldn't guarantee to follow the directions, since my great aim is to break away from all cheap and conventional patterns and really express certain shadings of human mood as Blackwood and Poe and other sincere writers have done. I read as little pulp material as I can, and trying to purge my style of its influence – such things affect one insidiously, and hamper genuine utterance. The Putnam editor, in rejecting a collection of my mss. in 1931, pointed to the traceable influence of the commercial pattern in my tales, and I have been trying to eradicate it ever since (LOVECRAFT, 1976, p. 217-218).

De fato, conforme autores como S.T. Joshi e Kenneth Hite (2008) observam, histórias tardias de Lovecraft como *O Horror de Dunwich*, apesar de seu valor, fogem do esquema de indiferença cósmica do autor, constituindo-se em uma narrativa sobre a luta do bem *versus* o mal. Mesmo em obras consideradas suas melhores, como *Nas Montanhas da Loucura*, é possível perceber, conforme analisado anteriormente, a influência das revistas *pulp*.

Porém, independente da influência das revistas *pulp*, Lovecraft conseguiu escrever histórias cuja proposta segue à risca suas teorizações. É provável que a razão pela qual o autor considerasse “A Música de Erich Zann” e “A Cor Vinda do Espaço” seus melhores textos é porque foram nestes que ele conseguiu escrever histórias que melhor se aproximaram de suas teorizações. Entretanto, é nossa opinião que há outras histórias, como os contos “O Chamado de Chtulhu” e “O Inominável”, e até mesmo trabalhos menores como “Do Além” e “A Casa Abandonada”, em que esse ideal foi atingido.

Levantamos essa questão porque tencionamos observar que há uma diferença inevitável entre teoria e prática, e, tendo isto em vista, Lovecraft nem sempre escrevia de acordo com suas teorizações. Portanto, os textos analisados neste trabalho não podem ser considerados como exemplos de sua prática literária como um todo, e sim como exemplos de textos que, tanto por seus méritos literários em si, se analisados pelo escopo de teorias gerais de crítica literária, quanto pelos critérios da teoria do Horror Cósmico do autor, configuram entre os melhores. Por outro lado, é

seguro afirmar que Lovecraft pode ser considerado relativamente bem sucedido em suas tentativas de trazer sua teoria de Horror Cósmico para sua prática da escrita – visto que textos que o consagraram, como “A Cor Vinda do Espaço”, são os que mais se aproximam dos ideais teóricos do autor.

Ademais, mesmo cartas e ensaios não relacionados à criação literária são muito úteis para esclarecer aspectos obscuros e mal interpretados de sua obra, como o pensamento do autor sobre questões raciais, política, filosofia, etc. Apesar de essas questões não influenciarem diretamente a construção formal dos textos de Lovecraft, terminaram por influenciar toda sua teoria do Horror Cósmico indiretamente. Dito de outra forma: o ponto de vista particular de Lovecraft de que o universo era um lugar frio e indiferente à humanidade, e que no final todas as civilizações e a própria raça humana estão condenadas a um inevitável fim, reforçava sua antipatia por outras etnias e estrangeiros em geral e, principalmente, seu apego a suas raízes culturais, e essa sua particularidade ecoava nas suas narrativas.

Destarte, resta a questão da relação entre Lovecraft e o cinema. Estabelecido que há uma certa coerência entre a prática e as teorizações do autor, cabe analisar a teoria do Horror Cósmico e sua relação com o cinema.

Apesar de Lovecraft ter escrito suas teorizações pensando na arte literária, não há razão para supor que o Horror Cósmico não possa ser encarado como uma teoria para narrativas fantásticas independentes da mídia, lembrando que cinema e literatura partilham em comum o fato de ambas serem formas narrativas. Todavia, considerando que são formas narrativas que utilizam códigos diferentes de comunicação, a teorização precisa ser colocada em prática de forma diferente. Essa linha de raciocínio explicaria a afirmação de Don G. Smith de que os filmes mais lovecraftianos são, ironicamente, aqueles que não são baseados em nenhuma obra de Lovecraft, mas tomam de empréstimo certos conceitos.

Essa questão é um bom ponto de partida para compreendermos o Horror Cósmico no cinema. John Carpenter, renomado cineasta do gênero horror e diretor de *O Enigma de Outro Mundo* (The Thing, EUA, 1982) – película citada por Don G. Smith como obra que captura a atmosfera de insignificância humana diante do Cosmos e que Andrew Migliore e John Stryzik descrevem como uma película irmã de *Nas Montanhas da Loucura* – explica, em entrevista a Migliore e Stryzik, como Lovecraft influenciou a realização de seu filme. Segue um trecho da entrevista:

LURKER: Any particular Lovecraftian elements you put into the film?

CARPENTER: Lovecraft has influenced so many different areas of science fiction and horror that almost all of it goes back to him. Just look at some of those bugged-eyed monsters on those pulp magazines and they match up some of Lovecraft's shrouded descriptions. But everything influences everything else.

LURKER: In Lovecraft's *At The Mountains of Madness*, shoggoths were these shapeless congeries of protoplasmic bubbles with a myriad of temporary eyes that were forming and unforming while they imitated the accents and sometimes the appearance of the Old Ones. Like *The Thing*.

CARPENTER: Yeah, I can see that. It also has elements of "The Whisperer in Darkness", where this guy goes to this old farmhouse and finds that his friend is buzzing. Later he finds his friend's skin. That story was really creepy (CARPENTER, 2006, p.190-191).

*O Enigma de Outro Mundo* é um filme que partilha muitas semelhanças com *Nas Montanhas da Loucura*. Ambos narram a história de um grupo de pesquisadores isolados na Antártida que descobrem uma forma de vida alienígena congelada há milhões de anos e se vêem ameaçados por monstruosidades extraterrestres. Contudo, o filme de John Carpenter não é uma adaptação de Lovecraft, mas uma refilmagem de *O Monstro do Ártico* (*The Thing from Another World*, EUA, 1952), de Christian Nyby, que por sua vez foi baseado livremente na novela *Who Goes There?* (1938), de John W. Campbell. Concordamos com a posição de demais autores que a película de Carpenter é, em muitos aspectos, mais lovecraftiana que as adaptações oficiais de obras de Lovecraft para o cinema. *O Enigma de Outro Mundo* é bem sucedido não apenas em criar uma atmosfera de Horror Cósmico, mas também em apresentar criaturas que fazem jus à ideia de violações das leis cósmicas (ver anexos 3 & 4), ao mesmo tempo em que evita mostrá-las em sua totalidade ao espectador, deixando assim um espaço para a sugestão. As criaturas do filme são indescritíveis ou, no mínimo, difíceis de descrever com palavras, graças aos efeitos especiais de Rob Bottin, que, parafraseando uma passagem de "Um Sussuro na Escuridão", criou seres que não são humanos, mas também não são insetos, pelo menos como nossa ciência compreende essas duas categorias.

O ponto que desejamos estabelecer é que John Carpenter, ao conseguir traduzir o Horror Cósmico de Lovecraft para o cinema sem ter adaptado nenhum texto específico do autor, nos fornece indícios importantes para o avanço de nossas conclusões.

A nossa hipótese, que poderá render um estudo mais aprofundado futuramente, é que o cineasta, ao optar por realizar um filme de tom lovecraftiano, terminou por colocar-se em uma posição privilegiada. John Carpenter, como leitor de Lovecraft, compreendia bem o sentido da obra do autor, mas, ao mesmo tempo, seu filme não era uma adaptação, o que lhe deu liberdade de introduzir conceitos lovecraftianos sem estar preso a nenhuma fonte literária específica. Em outras

palavras, John Carpenter teve maior liberdade criativa para introduzir elementos de Horror Cósmico dentro dos próprios termos que a mídia fílmica propõe.

É uma situação diferente de uma adaptação direta de Lovecraft para o cinema. Se John Carpenter realizasse uma adaptação de *Nas Montanhas da Loucura*, por exemplo, seu desafio seria emular, via imagens, os efeitos de violações das leis cósmicas que Lovecraft produziu com palavras. Em *O Enigma de Outro Mundo*, no entanto, o cineasta está livre deste obstáculo, podendo criar tais violações das leis cósmicas a partir do zero, utilizando a técnica cinematográfica como ferramenta e livre de interferências literárias, ou seja, Carpenter pode explorar um conceito abstrato (o Horror Cósmico) livremente e descobrir, utilizando os recursos narrativos próprios do cinema, que vão desde a elaboração do roteiro, decupagem, fotografia, efeitos especiais, etc., formas cinematográficas de representar o Horror Cósmico na tela.

Esta constatação nos remete à conclusão de que, na teoria do Horror Cósmico, forma e conteúdo são indissociáveis. O Horror Cósmico, em última instância, não consistiria em descrever uma cor que mata a vegetação e enlouquece as pessoas, mas em descrever um fenômeno que estaria além da compreensão humana e que, na falta de palavras melhores, poderia ser descrita como uma cor que mata a vegetação e enlouquece as pessoas, observando que o efeito do Horror Cósmico estaria na impossibilidade de se estabelecer uma forma para o que se tenta descrever. Sendo assim, um cineasta que opte por realizar um filme de Horror Cósmico irá encontrar maneiras próprias de produzir violações das leis cósmicas resultantes de sua própria imaginação (ou do roteirista) e utilizará o cinematógrafo, e seus recursos adjacentes, para dar uma forma visual a estas violações, tal qual Lovecraft fez através da palavra escrita.

James Arthur Anderson comenta sobre a escrita de Lovecraft:

According to Lovecraft's view, the universe contains things that are "unnamable"—things that cannot be imagined, described, comprehended, or understood. We have seen this idea at work in "The Colour Out of Space," where it is impossible to name a color that is totally alien to the human experience, outside of the known spectrum. This concept of cosmic horror as defined in "The Colour Out of Space" forms the basis for the idea of something being unnamable. The vastness and complexity of the universe and its ability to defy man's understanding of it accounts for one aspect of something's being unnamable. [...] This inability to name something underscores man's insignificance. Another aspect of the inability to name lies in the inadequacy of language itself. Lovecraft, like all writers, understood the weakness of language. [...] The best horror fiction never fully describes the ultimate evil, but leaves it to the reader's own imagination to recreate. This idea of leaving the monster unnamable keeps the reader from gaining power over it. Once it is recognized as a vampire, for example, the reader can immediately classify it, compare it to all other fictional vampires, and know how to control it—an oaken stake through the heart should do the trick (ANDERSON, 2011, p. 29).

O desafio principal de se traduzir Lovecraft para o cinema, portanto, não está tanto em reproduzir os princípios teóricos de seu Horror Cósmico para a película, mas em descobrir uma forma de traduzir em imagens as violações das leis cósmicas que ele cuidadosamente constrói via palavra escrita, em traduzir em imagens frases como “era uma cor apenas por analogia”. Se, conforme Anderson afirma, o efeito do Horror Cósmico reside na incapacidade do ser humano em encontrar palavras para descrever um objeto, e essa incapacidade denota a insignificância do ser humano diante do cosmo, então se pode deduzir que o equivalente imagético do Horror Cósmico seria o cinema ser capaz de produzir imagens que sejam impossíveis de descrever em palavras. Dito de outra forma, um Horror Cósmico cinematográfico seria uma imagem que provocasse no espectador o mesmo efeito que a visão de um avião comercial provocaria em um índio primitivo na Amazônia, que provavelmente o descreveria como um “grande pássaro branco que ruge como um trovão”.

Essa imagem hipotética seria uma que, devido ao seu poder de desafiar a capacidade humana de colocá-la em palavras, também faria o espectador perceber a insignificância da raça humana diante do cosmos. Porém, um Horror Cósmico cinematográfico não se resumiria apenas à produção de imagens anormais. Estas fariam parte de uma história que as contextualizasse, o que por sua vez daria um sentido mais completo ao Horror Cósmico. Em termos práticos isso significa que, se um filme como *O Enigma de Outro Mundo* é bem sucedido em se aproximar do Horror Cósmico de Lovecraft, não é apenas devido às imagens que o filme apresenta, mas a um conjunto de fatores, mais notadamente, a construção de uma narrativa sobre personagens isolados na Antártida enfrentando forças que mal conseguem compreender, que seriam mais antigas que a humanidade e a própria Terra (conforme é inferido no decorrer do filme), e o clima de medo e apreensão resultante da situação<sup>71</sup>. Em suma, uma narrativa cinematográfica bem elaborada e conduzida, combinada a imagens que desafiam as categorias do conhecimento humano, é o que produziria tanto o efeito de insignificância humana no universo quanto o de violações das leis cósmicas – dois elementos que, juntos, formam a estética do Horror Cósmico.

---

<sup>71</sup> A cena em que o protagonista MacReady, interpretado pelo ator Kurt Russell, relata para um gravador de áudio a situação desoladora de seu grupo, que está isolado na Antártida e ameaçado pela presença extraterrestre, é bem lovecraftiana no sentido de que temos um personagem não apenas narrando suas impressões pessoais e a tensão psicológica ao qual está submetido, mas também deixando um registro para as autoridades, este um expediente muito utilizado por protagonistas de Lovecraft.

Ademais, profissionais do cinema envolvidos com adaptações de Lovecraft, conforme a pesquisa revelou, estão cientes da importância da imagem na construção de um Horror Cósmico cinematográfico.

Daniel Haller, diretor de *Morte para um Monstro*, comenta sobre a produção de sua película:

I had read “The Colour Out of Space” and it is a great story. [...] I wish we had more tools like computers back then. If it was done today it could be much better. I could see where something like this would be terrific. Somebody will get on it and turn these Lovecraft stories into something exciting (HALLER, 2006, p. 246).

O cineasta, como se pode ver, lamenta o fato de na época a tecnologia cinematográfica não ser como nos dias de hoje, e afirma que seu filme poderia ter sido muito melhor se ele tivesse recursos como computadores à disposição para criar os efeitos especiais. Ademais, Haller infere que nenhuma adaptação até hoje fez justiça ao Horror Cósmico de Lovecraft.

Dan O’ Bannon, diretor da segunda adaptação do romance *O Caso de Charles Dexter Ward* para o cinema, o filme *Renascido nas Trevas* (*The Resurrected/The Ancestor*, EUA, 1991), expõe um ponto de vista semelhante ao de Haller.

LURKER: What have you learned from your attempts at adapting Lovecraft?  
O’ BANNON: That Lovecraft remains an unconquered film category. A couple of lessons I’ve learned. First of all, a normal film style just won’t do. Whatever you do has to be very exaggerated. Something very strong, very potent. Another thing: trying to hit Lovecraft’s particular note of cosmic fear is a very narrow window, and lurking all around it is horselaughs and just an awful collapse of mood and atmosphere. So it has to be done with great delicacy, and nobody has found it yet. I experiment with this in *The Ancestor* and although I was quite pleased with my version of the film, I still found that I had not gone strong enough with Lovecraft (O’ BANNON, 2006, p. 267).

A afirmação de O’ Bannon de que um estilo cinematográfico convencional não funciona ao se adaptar Lovecraft para o cinema concatena-se tanto com nossas conclusões sobre o filme de Huan Vu, que optou pelo preto em branco com o uso esporádico da cor, fugindo assim das convenções cinematográficas vigentes, quanto com a repercussão que as produções recentes *The Call of Chtulhu* (*The Call of Chtulhu*, EUA, 2005) e *The Whisperer in Darkness* (*The Whisperer in Darkness*, EUA, 2011) tiveram. Ambas as películas, baseadas respectivamente nos contos “O Chamado de Chtulhu” e “Um Sussurro na Escuridão”, foram dirigidas por Andrew Leman. Assim como Huan Vu, o cineasta optou por um visual fora dos padrões cinematográficos vigentes. O primeiro ele dirigiu como se fosse uma produção da época em que Lovecraft o escreveu, ou seja, um filme preto e branco e mudo, e nos quais os cenários e monstros alienígenas tomam de

empréstimo a estética dos filmes expressionistas alemães dos anos 1920. No segundo, por sua vez, o som é introduzido como parte importante da narrativa, refletindo a introdução do som no cinema dos anos 1930 – observando que Lovecraft escreveu a história original no começo dessa década.

Os filmes de Leman foram bem recebidos por fãs e crítica, apesar de nenhum, tal qual *Die Farbe*, ter logrado êxito em ser a adaptação definitiva de Lovecraft para o cinema no que tange o Horror Cósmico. Por outro lado, as escolhas inusitadas de Huan Vu e Andrew Leman indicam que, após décadas de adaptações que não fizeram jus ao Horror Cósmico, os cineastas estão tomando consciência de que o caminho para transpor adequadamente Lovecraft para o cinema, de acordo com o evidenciado em nossa pesquisa, envolve um certo grau de experimentalismo cinematográfico.

Entretanto, há outro fator a ser levado em conta no que diz respeito à inépcia das dezenas de adaptações de Lovecraft no quesito Horror Cósmico. Muitas das violações das leis cósmicas nas histórias de Lovecraft são descrições que exigiriam um grande orçamento para serem tranpostas de forma satisfatória para a tela, seja a representação da cidade submersa de R'lyeh ou o desenvolvimento de efeitos especiais revolucionários visando criar uma cor tão incomum que, para o espectador, aparentaria ser “uma cor apenas por analogia”. Infelizmente, por enquanto Lovecraft no cinema carece de tais recursos financeiros.

Unfortunately, budgets for lovecraftian productions continue to be rather meager. To date the 2002 Spanish production *Dagon* is probably the most expensive at \$3 million, very low by Hollywood standards: a cable TV movie might clock in at around \$5million. As we write this in the Summer of 2005, there is talk of a major studio production of *At the Mountains of Madness* by *Hellboy* director and Lovecraft aficionado Guillermo Del Toro; certainly if any author's work cries out for a \$100 million budget to buy the wizardly of Industrial Light & Magic, it is HPL's (MIGLIORE; STRUSIK, 2006, p. 3).

As entrevistas que Andrew Migliore e John Stryzik, em seu livro *Lurker in the Lobby: a guide to the cinema of H.P. Lovecraft*, conduziram com inúmeros profissionais do cinema envolvidos com adaptações de Lovecraft demonstram que, se os filmes produzidos até o presente momento resultaram em películas problemáticas do ponto de vista de capturar o Horror Cósmico do autor, não foi por ignorância de seus realizadores. Apesar da variação de grau nas respostas de entrevistado para entrevistado, a maioria estava ciente do Horror Cósmico como característica principal da obra de Lovecraft. Um trecho da entrevista do cineasta Guillermo Del Toro, que há mais de uma década tenta levar *Nas Montanhas da Loucura* para o cinema numa produção de grande orçamento, é um bom exemplo.

I think that *At the Mountains of Madness*, to me, is one of Lovecraft's best books because it not only has the horror, but it also conveys a sense of empathy with the masters and a sense of incredible awe with the culture. Basically what I'm trying to say in my screenplay [adaptation of *Mountains*] is that we're ants in the cosmic picnic. (DEL TORO, 2006, p. 210)

Ademais, o autor desta pesquisa teve a oportunidade de conhecer pessoalmente o cineasta norte-americano Stuart Gordon. Gordon construiu uma carreira de sucesso no gênero horror, adaptando diversas obras de Lovecraft para o cinema, num total de quatro filmes e um episódio do seriado *Mestres do Horror* (*Masters of Horror*, EUA, 2005-2007). Suas adaptações estão entre as mais populares – um sucesso tanto com o público quanto com a crítica especializada. Em suma, seu nome é uma referência obrigatória quando o assunto é Lovecraft no cinema.

Gordon esteve em Porto Alegre – RS para participar do Fanstapoa de 2012, festival de cinema fantástico que traz todos os anos para a capital gaúcha nomes famosos do cinema de horror internacional. Na noite de quinta-feira do dia 10 de maio, o cineasta participou de uma sessão de seu filme *Dagon* (*Dagon*, ESPANHA, 2001). Após a sessão, os organizadores do evento levaram o cineasta ao palco e abriram espaço para o público fazer perguntas.

Perguntei a Gordon sobre o Horror Cósmico e as dificuldades de traduzi-lo para o cinema. Gordon não apenas estava familiarizado com o termo e as dificuldades envolvidas, como também afirmou que, ao escolher um texto de Lovecraft para adaptar, opta por aqueles em que o Horror Cósmico não esteja muito presente e que enfatizem mais a ação do que a atmosfera<sup>72</sup>. Essas características, segundo o cineasta, tornam os textos mais fáceis de traduzir para o cinema.

Em suma, considerando os depoimentos apresentados, se os filmes se afastam do texto literário no quesito de Horror Cósmico, isto se deve mais a motivos de força maior (baixo orçamento, necessidade de adequar Lovecraft ao grande público para obter maior lucro, dificuldades intrínsecas do texto literário, etc.) do que ao mau entendimento da obra de Lovecraft por parte dos envolvidos nas produções.

---

<sup>72</sup> A afirmação de Gordon é coerente com suas escolhas. Na novela *A Sombra em Innsmouth*, no qual o filme *Dagon* foi baseado, o terceiro capítulo é uma sequência de ação (algo incomum em Lovecraft) onde o protagonista é perseguido nas ruas pelos habitantes da cidade. Já a adaptação do conto “Herbert West – Reanimator” (1922), que rendeu seu filme mais famoso, *A Hora dos Mortos-Vivos*, e é a adaptação mais popular de Lovecraft, também há muitas passagens onde o enfoque é mais na escatologia e na ação do que na atmosfera e psicologia dos personagens (o Horror Cósmico é praticamente inexistente nesse texto). Demais películas de Gordon baseadas em Lovecraft seguem um padrão semelhante.

Portanto, concluímos que, no caso de Lovecraft, compreender o sentido da obra do autor é uma tarefa relativamente fácil para o leitor atento. Desconhecemos o quanto os cineastas citados estão familiarizados com os textos teóricos do autor. No entanto, não é necessário ler toda a vasta correspondência e ensaios de Lovecraft para compreender a ideia geral e básica de como ele via o ser humano no universo ou que efeitos desejava provocar com suas descrições de entidades de outro mundo e fenômenos anormais. Em suas histórias, Lovecraft expõe sua visão de forma bem explícita através de seus personagens, que quase dizem literalmente “o ser humano é insignificante numa escala cósmica”. Ademais, a essência das violações das leis cósmicas são evidentes por si mesmas, a despeito de o leitor não estar familiarizado com o conceito teórico de Horror Cósmico, quando Lovecraft lança mão de recursos alusivos usando de frases como “era uma cor apenas por analogia”.

Para finalizar, o nosso estudo sobre Lovecraft no cinema constatou que, no que tange estudos das relações entre cinema e literatura num sentido amplo, teorizações referentes à impossibilidade do cinema obter uma fidelidade em relação ao texto literário, devem ser encaradas como sendo apenas um guia para os estudos de uma forma geral. Tendo em vista que cada autor é único, seja nos temas que aborda, no seu estilo literário, ou no seu legado como teórico, cada estudo deve ser conduzido como um trabalho singular em que provavelmente virão à tona, no decorrer da pesquisa, peculiaridades da obra literária que a tornam um caso à parte diante das teorias gerais de adaptação cinematográfica.

## REFERÊNCIAS

- AEVERMANN, James. The Destruction of the Hero: An Examination of the Hero's Purpose in Lovecraft's Work. In: **Where Fear Lurks: Perspectives on Fear, Horror and Terror** (Michèle Huppert Org). Oxford: Inter-Disciplinary Press, 2009.
- ANDREW, J. Dudley. Adaptation. In: **Film Theory And Criticism: Introductory Readings**. New York: Oxford University Press, 1992.
- ANDERSON, James Arthur. **Out of the Shadows: A Structuralist Approach to Understanding the Fiction of H. P. Lovecraft**. New Jersey: Wildside Press, 2011.
- ARNHEIM, Rudolph. Film and Reality. In: **Film Theory And Criticism: Introductory Readings**. New York: Oxford University Press, 1992.
- ASIMOV, Isaac. Os Bons Tempos de Outrora. In: **Isaac Asimov Magazine**. Ed. N. ° 1 Junho de 1990. São Paulo: Editora Record, 1990.
- BAZIN, Andre. The Myth of Total Cinema. In: **Film Theory And Criticism: Introductory Readings**. New York: Oxford University Press, 1992.
- BEZARIAS, Caio Alexandre. **A Totalidade pelo Horror – O Mito na Obra de Howard Phillips Lovecraft**. São Paulo: Annablume, 2010.
- BLACKWOOD, Algernon. Os Salgueiros. In: **A Casa do Passado**. Rio de Janeiro: Editora Record, 2001.
- BLOCH, Robert. Notes on an Entity. In: **Discovering H.P. Lovecraft**. New Jersey: Wildside Press, 1995.
- BORDWELL, David. **Narration in the Fiction Film**. Madison: The University of Wisconsin Press, 1985.
- BRAGA, Guilherme da Silva. Introdução. In: **Nas Montanhas da Loucura**. Editora Hedra: São Paulo, 2011.
- BRAUDY, Leo; COHEN, Marshall. Preface. In: **Film Theory And Criticism: Introductory Readings**. New York: Oxford University Press, 1992.
- CARRERO, **Os Segredos da Ficção**. Rio de Janeiro: Editora Agir, 2005.
- CARROLL, Noel. **A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração**. São Paulo: Papyrus, 1990.
- CARPENTER, John. **O Enigma do Outro Mundo**. São Paulo: Universal Home Video. DVD – BLUE-RAY. (108 minutos).
- CARPENTER, John. John Carpenter. In: **Lurker in the Lobby: a guide to the cinema of H.P.**

**Lovecraft.** Portland: Night Shade Books, 2006.

CAUSO, Roberto de Sousa. **Ficção Científica, Fantasia e Horror no Brasil - 1875 a 1950.** Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

CESERANI, Remo. **O Fantástico.** Londrina: Editora UFPR, 2006.

CHARTIER, Roger. **Do Livro a Leitura.** In: *Práticas da Leitura.* São Paulo: Estação Liberdade. 1996.

CLARKE, Arthur C. **O Fim da Infância.** São Paulo: Círculo do livro, 198-.

CLARKE, Arthur C. **Profiles of the Future.** New York: Warner Books, 1985.

COMPAGNON, Antoine. **O Demônio da Teoria: Literatura e Senso Comum.** Belo Horizonte: Ed. UFMG, 1999.

COSTA, Antonio. **Para Compreender o Cinema.** São Paulo: Ed. Globo. 1989.

COSTA, Fernando; PALLÚ, Christofer. Da Impureza como Categoria Política. In: **Cinemas de Horror** (Demian Garcia Org.). São José dos Pinhais: Editora Estronho, 2014.

COSTA, Maria Helena Braga e Vaz da. **Cores & Filmes: Um Estudo da Cor no Cinema.** Curitiba: Editora CRV, 2011.

CUNHA, João Manuel dos Santos. Literatura e Cinema: uma História de Relações Complexas. In: **Itinerários de leituras: ensaios sobre literatura.** Pelotas RS: EDUFPEl, 2003.

CUNHA, João Manuel dos Santos, Da palavra-imagem à imagem-palavra: análise do incipit fílmico de Lavoura arcaica. **Revista Brasileira de Literatura Comparada**, n. 10, p. 95-125, 2007

CUNHA, Patrícia Lessa Flores. *Lendo Edgar Allan Poe.* In: **Literatura Comparada e psicanálise: interdisciplinaridade, interdiscursividade.** Porto Alegre: Editora Sagra Luzzatto, 2002.

D'AMMASSA, don. **Encyclopedia of Science Fiction.** New York: Facts On File, Inc., 2005.

DEL TORO, Guillermo. Guillermo Del Toro. In: **Lurker in the Lobby: a guide to the cinema of H.P. Lovecraft.** Portland: Night Shade Books, 2006.

DE CAMP, L. Sprague. **Lovecraft: A Biography.** New York: Ballantine Books, 1975.

D'ONOFRIO, Salvatore. **Forma e Sentido do Texto Literário.** São Paulo: Ática, 2007.

DUTRA, Daniel. Ficção Científica Brasileira: um Gênero Invisível. **Letrônica: Revista Digital do PPGL**, Porto Alegre, v. 2 , n. 2 , p. 222-232, dezembro 2009. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/letronica/article/view/5082/4626>>. Acesso em: 29 Out. 2013.

DUTRA, Daniel. A Utopia na Obra de H.P. Lovecraft: Uma Leitura Política de At The Mountains of Madness. **Cadernos do IL**, Porto Alegre, n.º 45, dezembro de 2012. p. 87-108. Disponível em <<http://seer.ufrgs.br/index.php/cadernosdoil/article/view/34312/pdf>> Acesso em: 21 Set. 2014.

ECO, Umberto. **Interpretação e Superinterpretação**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

ECO, Umberto. **Seis Passeios pelos Bosques da Ficção**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

EVANS, Arthru B. Nineteenth-century sf. In: **The Routledge Companion to Science Fiction**. New York: Routledge, 2009.

FAGUET, Émile, **A Arte de Ler**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2009.

FLORESCU, Radu. **Em Busca de Frankenstein: O Monstro de Mary Shelley e seus Mitos**. São Paulo: Mercury, 1998.

FOKKEMA, Douwe, e IBISCH, Elrud. **Conhecimento e Compromisso**. Porto Alegre: UFRGS, 2006.

GORDON, Stuart. Re-Animator: **A Hora dos Mortos-Vivos**. Rio de Janeiro: VTI HOME VÍDEO. VHS - NTSC (95 minutos).

GORDON, Stuart. **Dagon**. Flashstar. DVD – VHS (90 minutos).

GREENE, Sonia. **The Private Life of H.P. Lovecraft**. Rhode Island: Necronomicon Press, 1992.

HALLER, Daniel. Daniel Haller. In: **Lurker in the Lobby: a guide to the cinema of H.P. Lovecraft**. Portland: Night Shade Books, 2006.

HALLER, Daniel. **Morte para um Monstro**. São Paulo: LK-TEL VIDEO. VHS - NTSC (75 minutos)

HARMAN, Graham. **Weird Realism**. Winchester – UK: Zero Books, 2012.

HÉRCULES, Laura Carvalho. Sob o Domínio da Cor: Cinema e Pintura em Le Bonheur (1965) de Agnès Varda. **O Mosaico: R. Pesq. Artes**, Curitiba, n. 6, p. 67-77, jul./dez., 2011. Disponível em: <[http://www.fap.pr.gov.br/arquivos/File/Comunicacao\\_2012/Publicacoes/O\\_Mosaico/Numero\\_6/OMosaico6\\_Artigo6.pdf](http://www.fap.pr.gov.br/arquivos/File/Comunicacao_2012/Publicacoes/O_Mosaico/Numero_6/OMosaico6_Artigo6.pdf)>. Acesso em: 22 set. 2014.

HIRSCH, E.D. **Validity in Interpretation**. New Haven: Yale University, 1961.

HITE, Kenneth. **Tour de Lovecraft**. Alexandria: Atomic Overmind Press, 2008.

HOULLEBECQ, Michel. **Lovecraft: Against the World, Against Life**. San Francisco: McSweeney's Believer Books, 2005.

JOSHI, S.T. **Black Wings: New Tales Of Lovecraftian Horror**. England: Grosvenor House, 2011.

\_\_\_\_\_. **A Dreamer and a Visionary: H. P. Lovecraft in his Time**. Liverpool: Liverpool University Press, 2001.

\_\_\_\_\_. **The Weird Tale**. New Jersey: Wildside Press, 2008.

\_\_\_\_\_. Lovecraft and the Munsey Magazines. In: **Primal Sources: Essays on H. P. Lovecraft**. New Jersey: Wildside Press, 2003.

\_\_\_\_\_. Lovecraft and Weird Tales. In: **Primal Sources: Essays on H. P. Lovecraft**. New Jersey: Wildside Press, 2003.

\_\_\_\_\_. "Reality" and Knowledge: Some Notes on Lovecraft's Aesthetic. In: **Primal Sources: Essays on H. P. Lovecraft**. New Jersey: Wildside Press, 2003.

\_\_\_\_\_. The Dream World and the Real World in Lovecraft In: **Primal Sources: Essays on H. P. Lovecraft**. New Jersey: Wildside Press, 2003.

\_\_\_\_\_. **A Subtler Magik: The Writings and Philosophy of H.P. Lovecraft**. New Jersey: Wildside Press, 1999.

JOSHI; S.T.; SCHULTZ, David. **An H. P. Lovecraft Encyclopedia**. New York: Hippocampus Press; 2004.

JOUE, Vincent. **A Leitura**. São Paulo: Ed. UNESP, 2006.

KING, Stephen. **Dança Macabra**. São Paulo: Planeta DeAgostini, 2003.

KLAUS, Carl H. Elements of the Essay. In: **Elements of Literature : Essay, Fiction, Poetry, Drama Film**. New York: *Oxford University Press*.

KRACAUER, Siegfried. Basic Concepts. In: **Film Theory And Criticism: Introductory Readings**. New York: Oxford University Press, 1992.

LACLOUR, Mark. Mark Laclour. In: **Lurker in the Lobby: a guide to the cinema of H.P. Lovecraft**. Portland: Night Shade Books, 2006.

LEIBER, Fritz. The Cthulhu Mythos: Wondrous and Terrible. In: **Fritz Leiber and H.P. Lovecraft – Writers of the Dark**. New Jersey: Wildside Press, 2003.

\_\_\_\_\_. To Jonquil Leiber. In: **Fritz Leiber and H.P. Lovecraft – Writers of the Dark**. New Jersey: Wildside Press, 2003.

\_\_\_\_\_. A Literary Copernicus. In: **Fritz Leiber and H.P. Lovecraft – Writers of the Dark**. New Jersey: Wildside Press, 2003.

\_\_\_\_\_. To Fritz Leiber, Jr. Nov. 15, 1936. In: **Fritz Leiber and H.P. Lovecraft – Writers of the Dark**. New Jersey: Wildside Press, 2003.

\_\_\_\_\_. The Works of H. P. Lovecraft: Suggestions for a Critical Appraisal. In: **Fritz Leiber and H.P. Lovecraft – Writers of the Dark**. New Jersey: Wildside Press, 2003.

LEMAN, Andrew. **The Call of Cthulhu**. H. P. Lovecraft Historical Society. DVD – BLUE-RAY. (47 minutos).

LEMOS, Aline de Castro. Contos de Berilo Neves e a Mobilização Política da Ciência (1929-1936). In: **Caderno de resumos & Anais do 6º. Seminário Brasileiro de História da Historiografia – O giro-linguístico e a historiografia: balanço e perspectivas**. Ouro Preto: EdUFOP, 2012.

Disponível em:

<<http://www.seminariodehistoria.ufop.br/ocs/index.php/snhh/2012/paper/view/1108>> Acesso em: 25 Out. 2014.

\_\_\_\_\_. **The Whisperer in Darkness**. H. P. Lovecraft Historical Society. . DVD – BLUE-RAY. (104 minutos).

LIMA, Dulce Fabiana Mota. **Traduzindo Horrores com H. P. Lovecraft (1890-1937): Aspectos Afetivos e Relação Tradutória**. Campinas: UNICAMP, 2005. 117 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) – Programa de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005.

LOVECRAFT, H.P. Americanism. In: **Collected Essays Volume 5 – Philosophy Autobiography & Miscellany**. New York: Hippocampus Press, 2006.

\_\_\_\_\_. Carta a Frank Belknap Long. In: **Nas Montanhas da Loucura**. Editora Hedra: São Paulo, 2011. Tradução de Guilherme da Silva Braga.

\_\_\_\_\_. In Defence of Dagon. In: **Collected Essays Volume 5 – Philosophy Autobiography & Miscellany**. New York: Hippocampus Press, 2006.

\_\_\_\_\_. E'ch-Pi-El Speaks. In: **Collected Essays Volume 5 – Philosophy Autobiography & Miscellany**. New York: Hippocampus Press, 2006.

\_\_\_\_\_. A Busca de Iranon. In: **O Mundo Fantástico de H.P. Lovecraft**. Jundiaí: Clock Tower, 2013. Tradução de José Geraldo Gouvêa.

\_\_\_\_\_. O Chamado de Cthulhu. In: **O Mundo Fantástico de H.P. Lovecraft**. Jundiaí: Clock Tower, 2013. Tradução de Viktor Chagas.

\_\_\_\_\_. A Cidade sem Nome. In: **O Mundo Fantástico de H.P. Lovecraft**. Jundiaí: Clock Tower, 2013. Tradução de Daniel Iturvides Dutra.

\_\_\_\_\_. A Confissão de um Cético. In: **A Cor que Caiu do Espaço**. Editora Hedra: São Paulo, 2011. Traduzido por Guilherme da Silva Braga.

\_\_\_\_\_. O Depoimento de Randolph Carter. In: **O Mundo Fantástico de H.P. Lovecraft**. Jundiaí: Clock Tower, 2013. Tradução de José Geraldo Gouvêa.

\_\_\_\_\_. O Inominável. In: **O Mundo Fantástico de H.P. Lovecraft**. Jundiaí: Clock Tower, 2013. Tradução de José Geraldo Gouvêa.

\_\_\_\_\_. **H. P. Lovecraft letters to Reinhart Kleiner**. New York: Hippocampus Press, 2005.

\_\_\_\_\_. O Medo à Espreita. In: **Dagon**. São Paulo: Iluminuras, 2001. Tradução de Celso M. Parcionik.

\_\_\_\_\_. A Nau Branca. In: **A Procura de Kadath**. São Paulo: Iluminuras, 2007. Tradução de Celso M. Parcionik.

\_\_\_\_\_. Notas sobre Ficção Interplanetária. In: **A Cor que Caiu do Espaço**. Editora Hedra: São Paulo, 2011. Tradução de Guilherme da Silva Braga.

\_\_\_\_\_. Notas sobre uma Não Entidade. In: **A Cor que Caiu do Espaço**. Editora Hedra: São Paulo, 2011. Tradução de Guilherme da Silva Braga.

\_\_\_\_\_. Notas Quanto a Escrever Ficção Fantástica. In: **O Mundo Fantástico de H.P. Lovecraft**. Jundiaí: Clock Tower, 2013. Tradução de Renato Suttana.

\_\_\_\_\_. Polaris. In: **A Maldição de Sarnath**. São Paulo: Iluminuras, 2007. Tradução de Celso M. Parcionik.

\_\_\_\_\_. Um Sussurro na Escuridão. In: **O Mundo Fantástico de H.P. Lovecraft**. Jundiaí: Clock Tower, 2013. Tradução de José Geraldo Gouvêa.

\_\_\_\_\_. Supernatural Horror in Literature (for The Science-Fantasy Correspondent). In: **Collected Essays Volume 2 – Literary Criticism**. Hippocampus Press: New York, 2004.

\_\_\_\_\_. A Tumba. In: **A Maldição de Sarnath**. São Paulo: Iluminuras, 2007. Tradução de Celso M. Parcionik.

\_\_\_\_\_. **O Horror Sobrenatural na Literatura**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1987. Tradução de João Guilherme Linke.

\_\_\_\_\_. **O Horror Sobrenatural em Literatura**. São Paulo: Iluminuras, 2008. Tradução de Celso M. Parcionik.

\_\_\_\_\_. Materialism and Idealism – A Reflection. In: **Collected Essays Volume 5 – Philosophy Autobiography & Miscellany**. New York: Hippocampus Press, 2006.

\_\_\_\_\_. **Letters to Henry Kuttner**. Rhode Island: Necronomicon Press, 1990.

\_\_\_\_\_. Lord Dunsany and his Work. In: **Collected Essays Volume 2 – Literary Criticism**. Hippocampus Press: New York, 2004.

\_\_\_\_\_. **Lovecraft at Last: The Master of Horror in his Own Words**. New York: First Square Press Edition, 2002.

\_\_\_\_\_. Notes on “Alias Peter Marchall”, by A. F. Lorenz. In: **Collected Essays Volume 2 – Literary Criticism**. Hippocampus Press: New York, 2004.

\_\_\_\_\_. William Frederick Anger/August 14, 1934. In: **Selected Letters V**. Saul City: Arkham House Publishers, Inc, 1976.

\_\_\_\_\_. **Letters to Alfred Galpin**. Hippocampus Press: New York, 2003.

\_\_\_\_\_. **Letters to Reinhart Kleiner**. Hippocampus Press: New York, 2005.

\_\_\_\_\_. The Cancer of Superstition. In: **Collected Essays Volume 3 – Science**. Hippocampus Press: New York, 2005.

\_\_\_\_\_. **A Sombra Vinda do Tempo**. São Paulo: Editora Hedra, 2011. Tradução de Guilherme da Silva Braga.

\_\_\_\_\_. **Nas Montanhas da Loucura**. Editora Hedra: São Paulo, 2011. Tradução de Guilherme da Silva Braga.

\_\_\_\_\_. **Selected Letters 3**. Saul City: Arkham House Publishers, Inc, 1971.

\_\_\_\_\_. **Selected Letters 5**. Saul City: Arkham House Publishers, Inc, 1976.

\_\_\_\_\_. **A Música de Erich Zann**. Disponível em: <<http://www.arquivors.com/erichzann.htm>>. Acesso em: 21 set. 2014.

SACHER-MASOCH, Leopold. **A Vênus das Peles**. São Paulo: Hedra, 2007. Tradução de Saulo Krieger.

SCHWEITZER, Darrell. Character Gullibility in Weird Fiction. In: **Discovering H.P. Lovecraft**. Wildside Press: New Jersey, 1995.

\_\_\_\_\_. Lovecraft and Lord Dunsany. In: **Discovering H.P. Lovecraft**. Wildside Press: New Jersey, 1995.

SILVERBERG, Robert. **A Ficção científica em Lovecraft**. Disponível em: <<http://capacitorfantastico.blogspot.com.br/2009/01/ficcao-cientifica-em-lovecraft-robort.html>>. Acesso em: 21 set. 2014.

SMITH, Don G. **H.P. Lovecraft in Popular Culture: the Works and their Adaptations in Film, Television, Comics, Music and Games**. North Carolina: McFarland & Company, 2005.

STABLEFORD, Brian. Science Fiction Before the Genre. In: **The Cambridge Companion to Science Fiction**. Cambridge University Press, 2003.

STAM, Robert. Introduction: The Theory and Practice of Adaptation. In: **Literature and Film: A Guide to Theory and Film adaptation**. London: Blackwell, 2005.

MANGUEL, Alberto. **Uma História da Leitura**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006. Tradução de Pedro Maia Soares.

MARTINS, Maria Helena. **O que é Leitura?** São Paulo: Ed. Brasiliense, 2004.

METZ, Christian. Some Points in the Semiotics of the Cinema. In: **Film Theory And Criticism: Introductory Readings**. New York: Oxford University Press, 1992.

MIÉLVILLE, China. Weird Fiction. In: **The Routledge Companion to Science Fiction**. New York: Routledge, 2009.

MIGLIORE, Andrew; STRUSIK, John. **Lurker in the Lobby: a guide to the cinema of H.P. Lovecraft**. Portland: Night Shade Books, 2006.

MOSIG, Dirk; BURLESON, Donald. H.P. Lovecraft: Critical Extracts. In: **Classic Science Fiction Writers**. New York: Chelsea House Publishers, 1995.

MOSKOWITZ, Sam. A Dívida da Indústria Cinematográfica para com os Clássicos da Ficção científica. In: **FC Simpósio** (editado por José Sanz). Rio de Janeiro: Instituto do Cinema, 1969.

NITRINI, Sandra M. **Literatura Comparada**. São Paulo: EDUSP, 1997.

NORMAN, John. **Tarnsman of Gor**. New York: Ballantine Books, 1966.

O'BANNON, Dan. Dan O'Bannon. In: **Lurker in the Lobby: a guide to the cinema of H.P. Lovecraft**. Portland: Night Shade Books, 2006.

OWENS, Shawn R. **The Eldritch Influence: The Life, Vision, and Phenomenon of H.P. Lovecraft**. Hermetic Productions. DVD (86 minutos).

PERKINS, V.F. Form and Discipline. In: **Film Theory And Criticism: Introductory Readings**. New York: Oxford University Press, 1992.

POE, Edgar Allan. **O Gato Preto**. Disponível em: <[http://www.ufrgs.br/soft-livre-edu/vaniacarraro/files/2013/04/o\\_gato\\_preto-allan\\_poe.pdf](http://www.ufrgs.br/soft-livre-edu/vaniacarraro/files/2013/04/o_gato_preto-allan_poe.pdf)>. Acesso em: 21 set. 2014.

PRIMATI, Carlos. Tempo de Horror: Uma Introdução ao Cinema da Morte. In: **Cinemas de Horror** (Demian Garcia Org.). São José dos Pinhais: Editora Estronho, 2014.

RICCI, Denílson. Biografia de H.P. Lovecraft - O Homem que Escrevia Sonhos. In: **O Mundo Fantástico de H.P. Lovecraft**. Jundiaí: Clock Tower, 2013.

ROBERTS, Adam. The Copernican Revolution. In: **The Routledge Companion to Science Fiction**. New York: Routledge, 2009.

TAVARES, Bráulio. **O que é Ficção científica**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

TIERNEY, Richard L. The Derleth Mythos. In: **Discovering H.P. Lovecraft**. New Jersey: Wildside Press, 1995.

TRAVERS, James. **Ivan the Terrible, Part I (1944)**. Disponível em: <[http://frenchfilmsite.com/movie\\_reviews/FFS\\_Ivan\\_the\\_Terrible\\_Part\\_I\\_1944.html](http://frenchfilmsite.com/movie_reviews/FFS_Ivan_the_Terrible_Part_I_1944.html)>. Acesso em: 22 set. 2014.

TODOROV, Tzevetan. **Introdução a Literatura Fantástica**. Editora Perspectiva, 1975.

VAN SCHLUN, Betsy. **Science and the Imagination: Mesmerism, Media and the Mind in Nineteenth Century English and American Literature**. Berlin: Galda & Wilch, 2007.

VU, Huan. **Die Farbe**. Alemanha: BRINK. DVD/ BLUE-RAY. (85 min).

VU, Huan. **Interview upcoming director Huan Vu**.

Disponível em: <<http://www.slashingthrough.com/specials.php?id=25>> Acesso em: 22 set. 2014.

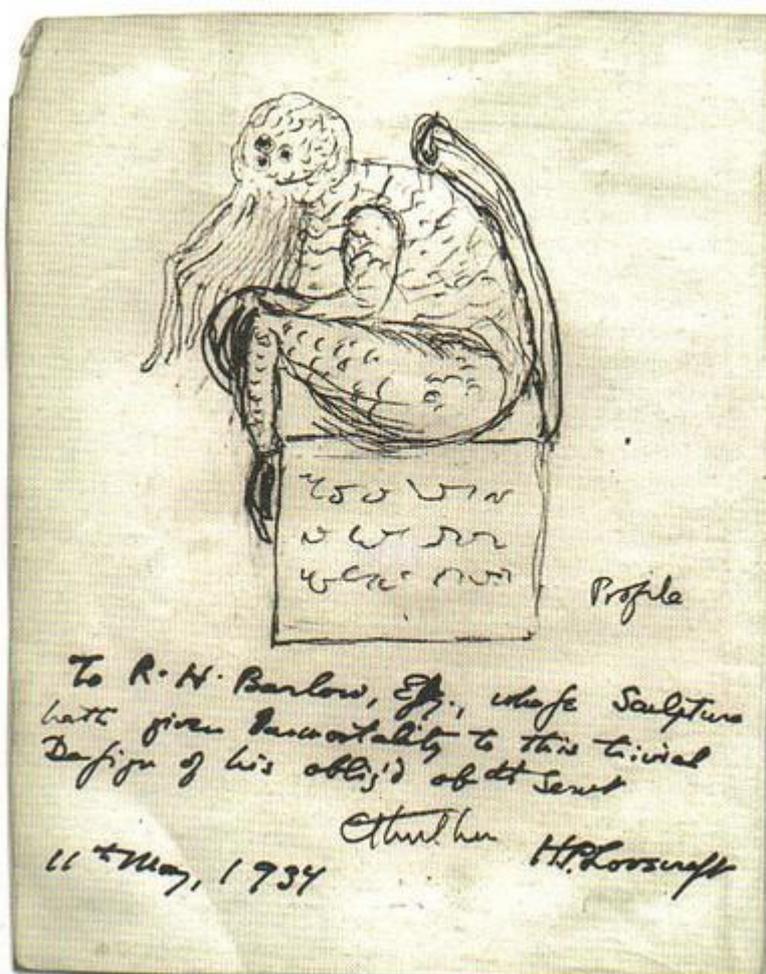
WEINBERG, Robert. H. P. Lovecraft and Pseudomathematics. In: **Discovering H.P. Lovecraft**. New Jersey: Wildside Press, 1995.

WOODWARD, Frank H. **Lovecraft: Fear of the Unknown**. Cinevolve. DVD (90 minutos)

## ANEXOS



ANEXO 1 – extraído de <<http://anythinghorror.files.wordpress.com/2014/04/coc-1.jpg>> (acessado dia 3 de setembro de 2014).



ANEXO 2 – extraído de <<http://lovecraftzine.files.wordpress.com/2012/03/cthulhu-drawing-by-hpl.jpg>> (acessado dia 3 de setembro de 2014).



ANEXO 3 – extraído de <  
[http://img1.wikia.nocookie.net/\\_\\_cb20110403035146/thething/images/0/0c/Blair16\\_edit.jpg](http://img1.wikia.nocookie.net/__cb20110403035146/thething/images/0/0c/Blair16_edit.jpg)  
> (acessado dia 3 de setembro de 2014).



ANEXO 4 – extraído de < <http://thing.popapostle.com/images/episodes/The-Thing/flower-of-dog-tongues.JPG>> (acessado dia 3 de setembro de 2014).