

SUMÁRIO

EDITORIAL	03
APRESENTAÇÃO DO NÚMERO	05
LOVECRAFT'S TERRESTRIAL TERRORS: MORALLY ALIEN EARTHLINGS	07
O HOMUS LOVECRAFTUS CONTRA A MODERNIDADE	44
DO INOMINÁVEL AO CIENTIFICAMENTE EXPLÍCITO: MONSTROS LOVECRAFTIANOS	69
ALGUMAS IMAGENS DO CATOLICISMO NOS CONTOS DE H. P. LOVECRAFT	100
LOVECRAFT E OS MATIZES GOTICISTAS EM THE DREAMS IN THE WITCH HOUSE	153
A ARTE MÓRBIDA: PROCEDIMENTOS NARRATIVOS, HORROR CÓSMICO E DESESTABILIZAÇÃO DO HISTÓRICO EM "O MODELO DE PICKMAN" DE H. P. LOVECRAFT	190
O DESEJO DE TRANSCENDER A MORTE: UM ESTUDO DE "AR FRIO", DE H. P. LOVECRAFT	214
OS DESDOBRAMENTOS ESTÉTICOS DO MEDO CÓSMICO: O RISO BAKHTINIANO, O HORROR LOVECRAFTIANO	237
DIÁLOGO ENTRE H. P. LOVECRAFT E ARTHUR MACHEN: UMA ANÁLISE COMPARATIVA DE THE DUNWICH HORROR E THE GREAT GOD PAN	266

SUBLIME AND GROTESQUE: THE AESTHETIC DEVELOPMENT OF WEIRD FICTION IN THE WORK OF H.P.LOVECRAFT AND CHINA MIÉVILLE	291
O PAPEL DO LEITOR NO HORROR LOVECRAFTIANO: EXTRAPOLAÇÃO E SUBVERSÃO EM “THE INNSMOUTH HERITAGE” (1992) DE BRIAN STABLEFORD	324
H. P. LOVECRAFT NO CINEMA DOS ANOS 70 E 80: DA INADAPTABILIDADE AOS NOVOS REINOS IMAGINATIVOS	356
O INIMIGO SIDERAL: A MONSTRUOSIDADE NAS FICÇÕES CINEMATOGRAFICAS COM SERES ALIENÍGENAS	388
O CULTO DE CTHULHU NA CIBERCULTURA: AS RESSIGNIFICAÇÕES DO CONTO DE H.P.LOVECRAFT NO FACEBOOK	433
ENTREVISTA COM FILIPE FURTADO	476
ENTREVISTA COM CELSO M. PACIORNIK, TRADUTOR DE H. P. LOVECRAFT	497
<i>VOCES DE LO FANTÁSTICO EN LA NARRATIVA ESPAÑOLA CONTEMPORÂNEA. DAVID ROAS Y ANA CASA. 2016.</i>	<i>508</i>
TRIBUTE TO H.P. LOVECRAFT ADIMIRAVEL MUNDO NOVO	528

EDITORIAL

As artes da abusão: dos erros de percepção, das coisas que se tomam por outras, das ilusões e dos enganos; da crença no fantástico e das superstições; dos feitiços, dos encantamentos e dos malefícios. Foi em torno dessa hoje exótica palavra que nasceu a Abusões, revista dedicada às ficções que transitam nas franjas do real, um projeto que é fruto da parceria entre dois Grupos de Pesquisa certificados pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) junto ao Diretório de Grupos do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), o Nós do Insólito: Vertentes da Ficção, da Teoria e da Crítica e o Estudos do Gótico.

O vigor desse campo de estudos nas universidades brasileiras é atestado pelo surgimento e consolidação, nos últimos anos, de vários grupos de pesquisa a ele dedicados, como o Vertentes do Fantástico na Literatura (UNESP), o Espacialidades Artísticas (UFU), o Língua e literatura: interdisciplinaridade e docência (UNIFESP) e o Narrativa e insólito (UFU), todos reunidos, juntamente com nossos dois grupos da UERJ, no GT da Associação Nacional de Pós-graduações e Pesquisa em Letras e Linguística Vertentes do Insólito Ficcional.

Dessas inúmeras e labirínticas intersecções e tangências entre o insólito, o gótico, o fantástico, o medo, o estranho, o maravilhoso, o horror, a fantasia, o sobrenatural, vêm os artigos que dão corpo à publicação. Interessa veicular os resultados de pesquisas dessa vasta rede de estudos, seja como um instrumento de divulgação, seja como um ambiente crítico, capaz de integrar trabalhos individuais em projetos coletivos.

Abusões é uma publicação semestral, hospedada no Portal de Publicações Eletrônicas da UERJ, e tem por finalidade a divulgação de artigos, resenhas, entrevistas e fontes documentais relevantes para os estudos do Gótico, do Fantástico e do Insólito. A revista publica textos em Português, Espanhol, Francês, Italiano, Inglês e Alemão, de autoria de pesquisadores e professores doutores ou doutorandos em coautoria com seus orientadores.

Editores Gerentes

Flavio García (UERJ)

Líder do GP Nós do Insólito: Vertentes da Ficção, da Teoria e da Crítica

Júlio França (UERJ)

Líder do GP Estudos do Gótico

APRESENTAÇÃO DO NÚMERO

Cláudio Zanini (UFCSPA)

Júlio França (UERJ)

Howard Philips Lovecraft é um dos mais influentes escritores de horror, de ficção científica, de fantasia ou, simplesmente, em seus termos, *Weird Fiction*, da primeira metade do século XX. A importância de sua obra pode ser medida tanto pela quantidade e qualidade de artistas que lhe são tributários – Stephen King, Clive Barker, Ridley Scott, Guillermo Del Toro, John Carpenter, Alan Moore, Neil Gaiman, H. R. Giger – quanto pela presença disseminada de suas criações na cultura popular contemporânea.

Em homenagem aos seus 80 anos de morte, e em celebração ao centenário de uma de suas narrativas mais emblemáticas, “Dagon”, a Revista Abusões dedica seu quarto número à produção artística e crítica do escritor norte-americano. A amplitude dos temas e das abordagens contidas nos artigos, nas entrevistas e no romance gráfico que se seguem, confirma a pujança da obra lovecraftiana e sua presença, viva e inquietante, no imaginário do mundo contemporâneo.

Apesar de sua curta vida – ele faleceu aos 46 anos, em 1937 –, Lovecraft teve uma das mais prolíficas carreiras literárias de que se tem notícia. Além de inúmeras cartas escritas a seus pares e leitores, nas quais debateu temas tais como literatura, política e sociedade, ele escreveu incontáveis textos para jornais, dezenas de

narrativas ficcionais e o ensaio *O Horror Sobrenatural na Literatura*, texto seminal para estudiosos do gótico, do fantástico, do insólito, do maravilhoso e do horror.

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

Nas próximas páginas, algumas respostas serão dadas, muitas novas perguntas serão propostas à instigante e contraditória obra lovecraftiana. Convidamos o leitor da Revista Abusões a se aventurar nesse esforço de apreciação e de entendimento a um dos ficcionistas mais desafiadores do século XX.

01

LOVECRAFT'S TERRESTRIAL TERRORS: MORALLY ALIEN EARTHLINGS

Greg Conley (EKU)

Recebido em 05 mar 2017. Greg Conley is Adjunct Instructor of Humanities, Ph.D. in Literary and Cultural Studies, MFA in Creative Writing, of the Department of Languages, Cultures, and Humanities. Expert Areas: Victorian Literature; Science Fiction/Fantasy/Horror. Email: gregory.conley@eku.edu.
Aprovado em 30 mar 2017

Abstract: Lovecraft's cosmic horror led him to create aliens that did not exist on the same moral spectrum as humanity. That is one of many ways Lovecraft's work insists humans do not matter in the cosmos. However, most of the work on Lovecraft has focused on the space aliens, and how they are necessarily alien to humans, because they are from other worlds. Lovecraft's terrestrial aliens, such as the *Deep Ones*, the *Old Ones*, and the *Shoggoths*, are less alien, but just as morally strange. Lovecraft used biological horror to create his terrestrial aliens, and in turn used them to claim that morality was a product of human evolution and history. A life form with a separate evolutionarily history would necessarily have a separate and incomprehensible morality. Lovecraft illustrates that point with narrators who are ultimately sympathetic with the aliens, despite the threat they pose to the narrators and to everything they have ever known.

Keywords: Fiction; Cosmic horror; Biologic horror.

Resumo: O horror cósmico de Lovecraft o conduziu a criar alienígenas que não existem no mesmo escopo moral da humanidade. Esta é uma das muitas formas que a literatura de Lovecraft usa para insistir que o ser humano não importa no cosmos. No entanto, a maioria dos trabalhos sobre a literatura de Lovecraft se volta para os alienígenas espaciais e como eles são considerados estranhos pelos seres humanos, devido ao fato de serem de outros planetas. Os alienígenas terrestres de Lovecraft como *Deep Ones*, *Old Ones* e *Shoggoths* são menos estranhos, mas tão moralmente estranhos. Lovecraft faz uso do horror biológico para criar seus alienígenas terrestres e por sua vez o usa para afirmar que a moralidade é um produto da evolução e história humana. Uma forma de vida com uma história evolutiva separada de tal conceito necessariamente possui um tipo de moralidade incompreensível e separada. Lovecraft ilustra tal ponto de vista com narradores que são em última análise simpatizantes dos alienígenas, apesar do perigo que estes representam ao narrador e a qualquer coisa que eles já conheceram.

Palavras-chave: Ficção; Horror cósmico; Horror biológico.

Brian Aldiss, in *Trillion-Year Spree*, said that H. P. Lovecraft: “developed a demoniac cult of hideous entities, the spawn of evil, which were seeking to take over Earth, Cthulhu, Shub-Niggurath, Yog-Sothoth, Nyarlathotep, the Magnum Innominandum, and other titles like anagrams of breakfast cereal names” (p.212). Not only is this judgment of Lovecraft unkind, it is inaccurate. The creatures in the bulk of Lovecraft’s stories are not demoniac, but alien, usually literally. They come from other planets or dimensions. Only some wish to take over Earth. Few want to subjugate humanity, as they generally have not noticed humans at all. This misreading of

Lovecraft was once common, likely because his stories' narrators often used such terms as "demoniac". Otherwise acute critics suddenly fall down when Lovecraft uses an unreliable narrator – they assume his speakers are all in their right minds – despite their right minds being the condition they are never in! The issue with Lovecraft's aliens is not that they are alien, but that they are intensely grotesque. Given that, and given the narrators' tendency to use loaded language, many readers have assumed that the aliens are evil. They are not evil – or good. They are not on the human scale of morality at all. Much has been written about Lovecraft's use of cosmic horror to illustrate humankind's dismal position in the universe. However, many readers and critics still use human morality to deal with the creatures in Lovecraft's work. They exist totally outside human conceptions of language, including morality and ethics. They are totally unhuman, and serve to remind readers, through their grotesqueness, of the abstract nature of human morality. Lovecraft's monsters are monstrous inasmuch as they remind the reader that every idea of human decency and goodness is as abstract and fictional as the monsters themselves.

Most of the attention paid to this theme in scholarship in Lovecraft's work has focused, rightly, on the cosmic scale and the philosophical determinism in his work – the cosmic canvas he worked on and the deterministic monism that influenced his thought. However, the alien appears in other ways within Lovecraft's work. The problem in Lovecraft criticism, which this essay seeks to solve, is that everyone associates these themes with the space aliens. Several Lovecraft stories portray alien beings who are born on, or adapt themselves to, Earth itself. These alien races are still

totally foreign to human experience, but come from the same ecology. They adapt themselves to the same environments, and as a consequence might be expected to have similar moral views, given Lovecraft's taste for social evolutionary arguments. Simply, Lovecraft wrote stories about alien morality and how foreign it would be to humans. But he was not satisfied only with space aliens. His terrestrial "aliens" are nearly as foreign to the human experience as the space aliens. Lovecraft drives home that human morality is not even simply a local phenomenon – it is a specifically human one. Even creatures evolved on the same planet, using the same resources, have totally different points of view.

LOVECRAFT'S SCIENTIFIC MINDSET

Lovecraft had an early fascination with science. Before he was ten he read treatises on anatomy, geology, and chemistry, and wrote his own treatises on the subject of chemistry (JOSHI, *Dreamer*, p.28-9). A few years later, around the age of thirteen, he produced his own hectograph magazines on astronomy (JOSHI, *Dreamer*, p.41). His early interest in science stayed with him throughout his life, ensuring his biological horror fiction would deal in some way with the theories of evolution. He was likely drawn to such themes by his racism as well – China Miéville calls him a "bilious lifelong racist" and points to his pronouncements about the fundamental inferiority of "the Negro" as well as his early – pre-Holocaust – endorsement of Hitler (p.xviii). He goes on to say that Lovecraft's racism was not simply a product of his time – but that it was also "a central engine for what we admire in Lovecraft's art" (p.xviii-xix). Finally, despite Lovecraft's fascination with biology, Miéville determines that

Lovecraft's racism was not biological, but cultural, given his belief that some races or cultures – Jews, specifically, given his marriage to Sonia H. Greene, a Jew – could be “well assimilated” (p.xviii) into white, Anglo-Saxon culture.

Kenneth Hite, like Miéville, views Lovecraft's racism as a powerful motivator of Lovecraft's fiction, and in writing on “The Horror at Red Hook” (1925) – Lovecraft's most overtly racist story – Hite says that “the racism is fully intentional [and not accidental...] that sheer drive, [sic] to indict his neighbors for the crime of inspiring his hatred, [sic] makes the story just compelling reading” (p.52-3). Michel Houellebecq claims Lovecraft's racism began in earnest in New York – around the time he wrote “Red Hook” – and that

[i]t first appears in a most banal form: unemployed, threatened by poverty, Lovecraft had more and more trouble tolerating the hard and aggressive urban environment. Furthermore, he began to feel bitterness toward immigrants of divers origins, who he saw blending easily into the swirling *melting pot* that was America in the 1920's, while he himself, in spite of his pure Anglo-Saxon origins, was unable to find any work. (p.100)

Houellebecq locates Lovecraft's racism in jealousy and an inability to fit in. This reading does not take Lovecraft's upbringing into account, but may explain Lovecraft's particularly violent racism in writing.

Joshi points out that Lovecraft's family were all virulently racist – his father once had hallucinations that a “negro” was “molesting his wife” and Lovecraft's most hatefully racist letters were reserved for family, rather than friends (*Dreamer*, p.55). But Lovecraft, by his own account, was an “anti-Semite”. Those feelings flared to life

apparently when he entered high school, long before he moved to New York: Hope Street High School had what he called “a considerable *Jewish* attendance”. He goes on to say that “[i]t was there that I formed my ineradicable aversion to the Semitic race. The Jews were brilliant in their classes – calculatingly and schemingly brilliant – but their ideals were sordid and their manners coarse” (qtd. in JOSHI, *Dreamer*, p.55). These are the old, traditional racist assumptions about Jewish people. Lovecraft was a brilliant youth but could barely function in a public school, given his frequent nervous breakdowns. His racism, then, seems to come from the confluence of his pride in his racial heritage and his inability to compete with the people around him. So long as they stayed out of his way, then, he would be relatively accepting – as he was with his own wife. Lovecraft’s racism made him fear cultural intermingling and deterioration – Lovecraft was, in fact, a fan of Ernst Haeckel’s (*SLII*, p.160) and believed cultures could and would fall because of too much mingling of disparate cultures.

In his exploration of the interplay of races and cultures, Lovecraft created extrapolated entities and races to contrast with humanity. These figures abide by codes they have built up in the same way humans build them up, but these codes are alien because of their origin on another branch of evolution altogether. That helps to illustrate Lovecraft’s idea of “cosmic indifferentism”¹. In “The Shadow over Innsmouth” (written 1931; published 1936), “The Call of Cthulhu” (written 1926; published 1928), and *At the Mountains*

1 Simply that the universe does not and cannot care about humanity; belief that it does constitutes an anthropomorphizing fallacy regarding nature and the universe. Joshi Decline 3, Joshi A Life 205, Lovecraft *SLII* 150, Mariconda 188. Colavito speaks of it as “scientific materialism” (p.185).

of *Madness* (written 1931; published 1936) a group of aliens are contrasted with humanity to illustrate human dependence on codes that have nothing to do with the natural order, and to show the weak foundations of those beliefs and how easily they could collapse. Morality, like behavior, is an artifact of evolutionary history. Cultures value what they do for specific reasons, and not because nature itself decrees those things to be good. Lovecraft's aliens value different things, and are opposed to the humans of his stories, but the reader cannot claim either group to be evil. In Lovecraft's fiction this always helps to highlight "cosmic indifferentism".

The cosmic canvas Lovecraft worked upon is widely recognized. His stories reflect his view of an "indifferent and unknowable universe" which behaved like a "vast, purposeless machine" (MARICONDA, p.188). It is an atheist's universe. Lovecraft described his position as "mechanistic materialist," deriving from "Leucippus, Democritus, Epicurus, and Lucretius – and in modern times, Nietzsche and Haeckel" (*SLII*, p.160). Joshi has pointed out that Lovecraft was hardly original in his philosophical stance (*Decline*, p.6). He did not come up with his own ideas, or even his own interpretations of the ideas of others. However, he synthesized these ideas into his fiction, creating monsters so alien and so much more powerful than humanity that they drive home the point that humanity cannot affect the cosmos in any real way. It clicks on without us, just like a vast machine, and our lives play out without any hope of intervention from a kind Nature or a benevolent god. Cthulhu, Yog-Sothoth, and the other "pantheon" creatures impress humanity so much that some people worship them. They represent nature, and humans misunderstand so badly they layer their own

beliefs onto them. For instance, in “Call of Cthulhu,” a band of cultists believe Cthulhu will rise and teach them new ways to revel and fight (*Cthulhu*, p.105), while readers understand Cthulhu has no interest in these people or any others. He lies dormant because of an accident in tectonics.

These ideas of materialism define the way Lovecraft’s fiction portrays the relationship between humans and the universe around them. But Lovecraft was not satisfied with focusing wholly on the universe at large, though most of his fiction does so. He also wrote stories of biological horror. Sometimes nothing comes from space at all in Lovecraft’s fiction; it grows on Earth, but differently than humans. The Deep Ones of “The Shadow over Innsmouth” are one example. The alteration, breeding, and evolution of these life forms summons to mind the Darwinian and post-Darwinian conception of nature as either morally neutral or morally evil, opposed to the ideal of nature as inherently good.

In the chapter of *A Life* dealing with Lovecraft’s materialism, Joshi points out that “Darwin, Huxley, Haeckel and others who [...] brought more and more phenomena under the realm of the known and the natural” (p.204) were some of the most important writers and philosophers Lovecraft used to form his materialist worldview. Particularly, he disavowed the presence of an immaterial soul, asking those who claim humans have souls but animals do not

Just how the evolving organism began to acquire ‘spirit’ after it crossed the boundary betwixt advanced ape and primitive human? It is rather hard to believe in ‘soul’ when one has not a jot of evidence for its existence. (qtd. in *A Life*, p.06)

This question, with its evolutionary scale in place between apes and humans, implies that there is no significant difference, save possibly the level of development in intelligence – something that, in the vast, cosmic view Lovecraft adopted, mattered little.

Lovecraft's fiction usually hinted at his cosmic indifferentism, so it follows that some would follow his twentieth century Darwinism. "Shadow over Innsmouth" certainly does. The narrator is unnamed in the story; Lovecraft's notes reveal his name is Robert Olmstead (JOSHI, "Notes", p.410). Olmstead goes on a trip to research his family tree. While stopping over in Newburyport he hears about Innsmouth and the strange ways of its citizens – he even sees some examples of the strange jewelry the women sometimes wear. He decides to detour into Innsmouth. He's told the bus breaks down once he arrives. While he is stuck for the night, he investigates the town's history and learns that the patriarch Obed Marsh brought back rites and rituals that could call from the ocean floors a race of fish-frog people, called the Deep Ones, who help Innsmouth people by increasing the fishing off the coast. As payment the Deep Ones demand inter-marriage, the chance to continue their race using Innsmouth people as breeding stock. The final shock of the story is that Olmstead is descended from the hybrid Innsmouth people. He considers killing himself, only to come to terms with his heritage and dream of returning to his people and his ancient Deep One matriarch.

The common view of the story is that Olmstead's submission and return to his Deep One roots is a moment of supreme horror, especially for the famously-racist Lovecraft. Maurice Lévy says that "[t]he monster is revolting not only because it escapes logic

and constitutes a disturbance for the reason, but also because it is propagated and, little by little, *corrupts the individuals of a healthy race*" (p.57, emphasis added). Joshi has said the story "is about the inexorable call of heredity" ("Notes", p.411). In that light, he leads his reader to the conclusion that one is to feel endangered by Olmstead's giving in to heredity – everyone is at risk of reverting to an older, hereditary type. Joshi has said elsewhere that Olmstead

can certainly flee his pursuers, but he cannot flee so easily from his own past [...] Lovecraft surely means us to see his transition as an augmentation, not a diminution, of the horror – a seemingly 'normal' person [...] has become an alien!. (*Weird Tale*, p.224)

This view has its problems. Kenneth Hite has said that the story has Olmstead "welcoming the kind of miscegenation that is supposedly one of HPL's unbreakable taboos" though it could be that he expresses "empathy with Olmstead without sympathy" (p.85). So it is true that Olmstead's slipping into the waters of the Deep Ones is not a moment of celebration; it also is not as intensely terrible as Lévy or Joshi imply. Certainly some of a reader's horror comes from the threat the protagonist suffers, and the end of the story lightens Olmstead's fear to almost nothing. How might the reader take this transformation, if not as a threat that he or she could succumb to biology?

"Shadow over Innsmouth" washes away human moral order by claiming it has nothing to do with biology and the surrounding world. There is no morality, only biology. Both cultures in the story, human and Deep One, have their own codes, equally artificial. The Deep Ones are grotesque, as they are ancient fish people, but the

hybrids are worse. They are born looking mostly human and change over the course of their lives until they can live under the water as well as their aquatic parents. Their faces change and anyone nearly through the transfiguration must be hidden from the sight of strangers. Despite this grotesqueness, the Deep Ones do nothing more than most species would do – seek to propagate their race. Readers are forcefully reminded that the grotesqueness lies in perception, particularly when Olmstead changes his mind and is no longer horrified. It is perspective that makes the fish people awful, not some inherent monstrosity.

The story opens not with a scene setting, or a philosophical musing on human curiosity, or even anything regarding race and horror. Instead it begins with an almost-newspaper-like account of the results of Olmstead's escape from Innsmouth.

During the winter of 1927-28 officials of the Federal government made a strange and secret investigation of certain conditions in the ancient Massachusetts seaport of Innsmouth. The public first learned of it in February, when a vast series of raids and arrests occurred, followed by the deliberate burning and dynamiting – under suitable precautions – of an enormous number of crumbling, worm-eaten, and supposedly empty houses along the abandoned waterfront. (*Cthulhu*, p.268)

The careful, news-worthy reporting of the story distances readers from the events, allowing them to take in any atrocity through the lens of what it means to the populace. The opening passage frames the whole story as a rational and moral investigation: Olmstead appeals to the “Federal government” as an authority. They apparently felt the need to destroy part of the town, in total

secrecy, in the middle of winter. A higher authority has decided these things are terrible. What appears to be an obvious moral decision – the destruction of criminals – is in fact the arbitrary decision of the government apparatus.

The rest of the story represents Olmstead's narrative making-sense of things; he is an antiquarian and a student of his genealogy (p.269-70). He is a calm person, and shrewd – one of the first interactions he has in the story is with the man who tells him about the Innsmouth bus. Olmstead asks about it because he is trying to save money by avoiding the expensive train (p.270). Not the most compelling character trait, but it serves to get him into the town of Innsmouth as well as show readers he carefully weighs every decision and chooses based on the greater good – even if the best thing is just to save a little money.

The Innsmouth residents, on the other hand, are consistently characterized through most of the story as evil and malevolent. It begins back in Newburyport, when the ticket agent provides the first of several narratives about the Innsmouth people delivered by an outsider. He says that

[s]ome of the stories would make you laugh – about old Captain Marsh driving bargains with the devil and bringing imps out of hell to live in Innsmouth, or about some kind of devil-worship and awful sacrifices in some place near the wharves. (p.271)

He goes on to bring up Devil Reef. All these assertions turn out to be true. Marsh did strike a bargain, he did bring up Deep Ones to live in Innsmouth, they do worship a creature – Dagon – in the town, and there were terrible sacrifices back in 1846 when Marsh led his

loyal followers and Deep One allies against those who balked at the deal. It is not just a screen to hint at what Olmstead will learn later in the story – the language is equally important. It starts connecting the Innsmouth residents, especially those who mate with the Deep Ones and their hybrid children, with images of devilry and evil. The human town of Newburyport views Innsmouth as the devil's place. This impression grows on Olmstead soon after he arrives, as he spots a figure in church vestments. This figure burned "into [his] brain a momentary conception of nightmare which was all the more maddening because analysis could not shew a single nightmarish quality about it" (p.283-4). Olmstead points out that was nearly the first person he sees in town, and this nightmarish conception, tied to the church's pastor, heightens the devilish, evil quality of the town. If the church is so evil, one might ask, what can the rest of the inhabitants be like?

They are creepy, too, which suits a group of people equated to devils. The ticket agent also gives readers the first account of the famous Innsmouth look, the appearance that the hybrids take on as they change from human to Deep One.

I do not know how to explain it, but it sort of makes you crawl [...] Some of 'em have queer narrow heads with flat noses and bulgy, stary eyes that never seem to shut, and their skin ain't quite right. Rough and scabby, and the sides of their necks are all shriveled or creased up [...] Animals hate 'em – they used to have lots of horse trouble before autos came in. (p.272-3)

Olmstead finds later that this is accurate. It hints at their oceanic origins. The references to the look making people "crawl"

when they see it, as well as animals hating them, cements in the readers' minds the idea of the Innsmouth people as unnatural, evil beings. As Bennett Lovett-Graff put it, this is the "mythic image of animals as accurate indicators of what is 'right' in the natural order" and it suggests "the profound wrongness of the inhabitants of Innsmouth". The story's beginning uses many traditional mechanisms to associate the Innsmouth people with evil.

This association seems to bear out over the course of the story. Olmstead has an "evil reaction" to Joe Sargent, the bus driver, so strange he has to observe him carefully to make sense of it. The picture is disconcerting – Sargent is an unpleasant sight to the narrator, especially his skin, which was "queerly irregular, as if peeling from some cutaneous disease" (p.279). A result of the advance of his transformation into a Deep One. To Olmstead it is merely repulsive. The town of Innsmouth itself, like Sargent, is an unpleasant sight. The town is decayed, especially near the waterfront, and the wharves are in ruins (p.281-2)². Both Sargent and the town appear to hide a moral failing within themselves.

Zadok Allen, the drunkard who reveals the true history of the town, begins by calling Devil Reef a "gate o' Hell" (p.295). Later he also tells Olmstead that the Deep Ones like human sacrifices (p.296). Zadok is the reveals how Marsh found out how to summon the Deep Ones from Kanakys natives; how no one wanted to mix with the Deep Ones, but did anyway, because of Marsh; how Marsh's family hid themselves away; that he was probably the first to intermarry; and how Marsh led a revolt in town that ended up killing many of

2 Lovecraft's architectural passion has been well-documented and analyzed by Timothy H. Evans, who has looked both at Lovecraft's travelogues and the role of architecture in his fiction. See his "A Last Defense against the Dark" and "Tradition and Illusion".

those who rejected the Deep Ones, including Zadok's father (p.297-303). Near the end of Zadok's story, he warns Olmstead that the Deep Ones have been bringing things up from the ocean, and that Main Street is "full of 'em – them devils *an' what they* brung – an' when they git ready... I say, *when they git ready...* ever hear tell of a *shoggoth*? (p.306). Everything in this account builds up the image of the Deep Ones as evil. So far, "Innsmouth" is a typical horror story.

That feeling continues into Olmstead's overnight stay. He discovers Gilman has trapped him in his hotel room, and has to flee a mass of townspeople in a famous chase scene³. Joshi, in writing on this scene, has said that he finds it "somewhat ridiculous," and that the townspeople pursuing Olmstead likely "recognized him and merely wished to bring him back into the fold" (*Weird Tale*, p.223). Whether the scene is ridiculous or not, Joshi brings up a valid concern: could the townspeople recognize Olmstead? Nowhere does the story imply they can tell "one of their own" without the visible signs of change. The end of the scene where Olmstead questions Zadok provides another, simpler reason for the pursuit: Olmstead knows too much of their story. Zadok says, "[g]it aout o' here! *They seen us* – git aout fer your life! Dun't wait fer nothing' – *they know naow* – Run fer it – quick – *aout o' this taown*" (p.307). At this point in the story Olmstead does not believe the Deep Ones and their progeny are real, so he discounts Zadok's warning, but Zadok has apparently seen a Deep One out in the water, watching them speak. He does tell Olmstead that "them that

3 So well-known among Lovecraft fans, at least, that the video game adaptation, *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* remakes it blow by blow. In fact, if players do not block up the doors in the same order as Olmstead, with dressers and bookshelves, they will be killed.

lives here shoo off as many strangers as they kin, an' encourage the rest not to git very cur'ous, specially raound night time" (p.305). It is at least possible that the simplest explanation is true, and that the townsfolk, portrayed as evil throughout the story, want to capture Olmstead so he cannot let anyone outside town know that an alien race of fish people have taken over Innsmouth and appear to be mobilizing toward spreading through other cities as well.

What one might expect, as Olmstead escapes, is for him to make it out of town – else how could anyone be reading his account? – tell the authorities about Innsmouth, and worry about whether or not they are all cleared out and if humanity is still in danger. And the story suggests all that. But the final horror of the story is that Olmstead is really descended from the Deep Ones as well. In his genealogical research he finds his grandmother and some other relatives came from Innsmouth – his uncle Douglas killed himself, presumably after discovering his heritage, and his grandmother disappeared soon afterwards (p.331). He also sees his grandmother's jewelry, made in the same style, from the same materials, as the Innsmouth gold he saw on the priest and in the museum (p.332-3). These discoveries are all horrible to him, but the story's ending represents his coming to terms with his heritage. He dreams of his grandmother, out in the ocean, and learns that "some day [...] they would rise again for the tribute Great Cthulhu craved. It would be a city greater than Innsmouth next time" (p.334). And Olmstead, the narrator who called down the Federal government on Innsmouth, does nothing. He wakes with "exaltation instead of horror" (p.335). He decides not to wait for his transformation to complete – he

intends to rescue his cousin, also transforming, from an asylum. Then the two of them will go to “Cyclopean and many-columned Y’ha-nthlei, and in that lair of the Deep Ones [they] shall dwell amidst wonder and glory forever” (p.335). That is the final line of the story. Olmstead accepts the Deep Ones as his own people, and looks forward to seeing them.

Some critics, such as Joshi, see this moment as the final push toward terror. If Olmstead could fall prey to these things, if he could be one of them, then anyone could be. That would be an effective ending for a story. However, it hints at even more. Olmstead suddenly revalues the Deep Ones. He thinks of them as family and runs to them, even though he knows they will punish him for how he brought the government down on them (p.335). He chooses the Deep Ones over his human life.

Is it possible the story implies that the Deep Ones are not evil, even though the humans and Deep Ones are at odds? Despite the careful and consistent characterization of them as devils and monsters, can they be a species rather than a supernatural menace? This idea would undermine the reader’s sense of self, showing a world where humans are not the only sentient and intelligent creatures. It would also show that the universe is indifferent – evil cares about good and wants to destroy it, but indifferent creatures simply try to fulfill their own needs in whatever way they think best – in the same way Huxley and other Darwinists claimed that our ethics were, in part, reactions to or products of our evolutionary history. The Deep Ones behave in the way they do because of their own evolutionary history, which is almost (but not entirely) alien to humanity.

This distinction between evil and alien shows up early in the story, mainly through the descriptions of the Deep One jewelry. When Olmstead first sees examples of it, he says,

It took no excessive sensitiveness to beauty to make me literally gasp at the strange, unearthly splendour of the alien, opulent phantasy that rested there on a purple velvet cushion. Even now I can hardly describe what I saw, though it was clearly enough a sort of tiara [...] It was tall in front, and with a very large and curiously irregular periphery, as if designed for a head of almost freakishly elliptical outline. The material seemed to be predominantly gold, though a weird lighter lustrousness hinted at some strange alloy with an equally beautiful and scarcely identifiable metal. [...] The longer I looked, the more the thing fascinated me; and in this fascination there was a curiously disturbing element hardly to be classified or accounted for. At first I decided that it was the queer other-worldly quality of the art which made me uneasy. All other art objects I had ever seen either belonged to some known racial or national stream, or else were consciously modernistic defiances of every recognised stream. This tiara was neither. It clearly belonged to some settled technique of infinite maturity and perfection, yet that technique was utterly remote from any – Eastern or Western, ancient or modern – which I had ever heard of or seen exemplified. It was as if the workmanship were that of another planet. (p.276)

When Olmstead sees his grandmother's jewelry he repeats some of these ideas, such as the exquisite workmanship and that "no one seemed able to define their exact material or assign them to any specific art tradition" (p.332). These descriptions highlight in

art what the story hints at with biology. The jewelry is well-made, and thus not strange because it is bad; it is strange because it is different, from an artistic tradition wholly unknown to Olmstead and any art historian. They are entirely alien, and difficult to judge because of their removal from the histories and traditions of art. They are not strange because they are modernist and therefore rebelling against an artistic tradition. That would require them to be aware of and related to the artistic traditions of humanity. These works of art are not new, they are very old, and yet even more alien than the strangest creations of the avant-garde artists at work at the beginning of the twentieth century.

What the jewelry and their artistic alienness reflect from the story in general is a sense of things gone down divergent paths. These things are strange to each other when they meet again. It is true of the art and the Deep Ones themselves. They appear to have an entire society under water, and their own resources, including access to the fearsome shoggoths, which appear again in *Mountains of Madness*. Humanity and the Deep Ones are the two things diverging from a single historical point, unable to judge each other properly because of their totally different evolutionary and social histories. Zadok Allen implies as much when he tells Olmstead that it “[s]eems that human folks has got a kind o’ relation to sech water-beasts – that everything alive come aout o’ the water onct, an’ only needs a little change to go back agin” (p.297). The two worlds that are so alien to each other, human and Deep One, started in the same place long before the events of the story. The mechanisms of evolution’s variation separated them, and it was so long ago that they appear to be wholly alien. But they are not, not

quite; they were originally one. Both sides want to destroy the other – in the case of the humans involved, because the Deep Ones seem so horrible. To the Deep Ones, humans may look just as horrible. The story never presents a reason the Deep Ones wish to spread across the land. The entire morality and system of society for both cultures are deeply different, but they started as the same species. Evolution separated them biologically, and from that separation stems the gulf between cultures.

In depicting this gulf and the reasons for its presence between human and Deep One, “The Shadow over Innsmouth” demonstrates the evolutionary idea that human cultures, ethics, and morals stem from changes in evolutionary history, even when morals are meant to stop an instinctive habit. Just as the modernist artists Olmstead mentions rebel against art history, so a moral system may rebel against evolutionary history. But these things that supposedly separate humans from nature emerge from nature. The Deep Ones and humans were once the same, and by the time of the story they want each other dead, and mixtures of the two races horrify those who look on them. Olmstead’s acceptance of his heritage does support the common idea that the story speaks to the horror of implacable lineage, but it also speaks to the varied and different histories of every branch of evolution. Olmstead can accept the Deep Ones because his branch stems from them as well as from human origins. The Deep Ones are presented as so horrible as to be unacceptable, but they are literally as natural as humans, since both humans and Deep Ones were once related.

“Call of Cthulhu” also has an underwater monster, but its presence is less marked even than the Deep Ones, who are

hidden behind closed doors for most of their story. “Cthulhu” is a detective narrative; the narrator, Thurston, pieces together what has happened from newspaper clippings, a relative’s notes, dream journals, and an interview with a sailor. This combination of narratives allows the story to draw in elements of traditional Gothic frame stories as well as the pursuit narrative of detective stories. Thurston’s grand-uncle, Professor Angell, began to piece together the story, and much of the narrative is directly or indirectly from his notes. An artist had terrible dreams that turned out to replicate images found on an ancient sculpture that Angell, as an archaeologist, had examined years earlier. He had examined it to help a police inspector from Louisiana deal with the “Cthulhu Cult,” who appeared to be abducting people and sacrificing them in evil ceremonies in the woods. In fact they were giving the people to creatures that came in the night and ate them. The entire cult existed independently of their “deity,” Cthulhu, a creature trapped in the Pacific Ocean by accidents of tectonics. It came to Earth from space, making it a peculiar kind of alien species. Its dreams affect the dreams of others – that is how the artist saw images of the creature in his dreams, because Cthulhu’s dreams infected him. The sailor, Johansen, saw the creature rise from the ocean only to sink again. The story ends with Thursgood saying Cthulhu “must have been trapped by the sinking whilst within his black abyss, or the world would by now be screaming with fright and frenzy [...] What has risen may sink, and what has sunk may rise” (*Call of Cthulhu*, p.169). Thursgood insists that members of the cult are likely looking for him because he has gotten too close to the truth, as Angell did before him.

The language of the story is old-fashioned – not in narrative, but in the terms used to deal with Cthulhu and his deluded followers. Even at the end, when Thursgood understands somewhat the nature of the creature, he calls the cultists Cthulhu’s “ministers” (p.169). The language is not precisely mystical, but it is mystified – cults dominate the story. Cthulhu rules a city, rather than being trapped in one, and his dreams invade the minds of others, demonstrating his power even while asleep.

The reality of the story is that Cthulhu would probably be bad for humankind, but he is not actively trying to destroy anyone. He is simply trying to escape his accidental confinement. Hite writes of the story that

the threat to order is not villains [...] but the actual circumstances of reality. Lovecraft has taken all the core Gothic tropes [...] and brought them out of the ‘shudder tale’ and into the world of science, and hence into science fiction. For Lovecraft, the Gothic ruin is the universe, and vice versa. (p.59)

Hite keys into the strong Gothic flavor of the story. It is that horrific Gothic element that underpins the alien in “Call of Cthulhu”. Joshi writes that

[w]hen Cthulhu suddenly emerges from the depths of the Pacific, he effects an unprecedented union of horror and science fiction. Cthulhu is a real entity [...] It is also material [...] by manifesting itself in the real world it embodies the quintessential phenomenon of the weird tale – the shattering of our conception of the universe [...] Cthulhu’s existence means that humans have somehow horribly misconstrued the nature of the cosmos and our place within it...(Weird Tale, p.190-1)

Like a Gothic monster Cthulhu frightens because he appears to go against nature, to be supernatural or preternatural – but he is an entity from space, not a spirit or devil. What breaks, then, is not nature, but the characters’ conceptions of nature.

Cthulhu is the familiar monster from Lovecraft’s fiction, and for good reason: it represents that destruction of one’s conception of the universe. “Call of Cthulhu” was not Lovecraft’s SF masterstroke, but he was already laying the groundwork for it. In a letter he explained the creature Cthulhu’s name by saying it was meant to represent sounds made by an alien race with wholly non-human language and physiology; he took such care partly in

protest against the silly and childish habit of most weird and science-fiction writers, of having *utterly non-human entities* use a nomenclature of *thoroughly human character*; as if alien-organed beings could possibly have languages based on *human* vocal organs. (qtd. in STRAUB, p.830)

So Cthulhu is a wholly alien creature, outside human standards of judgment, that horrifies because it violates entirely the common view of nature through its mere existence. It has its own wants and needs that may conflict with humanity’s, and pursuing those wants and needs could destroy all humans, or even all life on Earth.

But Cthulhu does appear to be malevolent. He does tries to pursue and attack the boat Johansen and his companion use to escape the island. In this story and some others there are hints that Cthulhu will destroy the world or the human race if ever awakened permanently, though some of the hints imply that will be by accident, in the way a person might kill an animal or an

insect because it is in the way. The hint of evil in Cthulhu prevents it from being wholly “alien.” It is grotesque – wings and tentacles and reaching arms; it can coalesce together when smashed by a steamboat. It is alien, and possibly evil, or at least ill-disposed to humans. While it would be possible for a science fiction work to have an alien with these elements, the story does not spend enough time naturalizing these abilities and traits. Cthulhu may be an alien, and he certainly represents a stride toward the frightening and grotesque alien entity, but he retains some of the “shudder story” elements in his frame.

Lovecraft’s best portrayal of the entirely alien and its ramifications on human worldviews is *At the Mountains of Madness*. The story features a geological survey team from the fictional Miskatonic University. They go to Antarctica and find shaped stones, buildings, and the remains of alien creatures. The team dissects some of the creatures. The remains are not dead, but only in suspended animation due to the cold; the freshly-woken Old Ones (one of the team members dub them so) kill the humans they see as their captors and killers, experiment on the bodies in the way the scientists did to their friends, and disappear to their city. Two of the surviving team members, Professor Dyer and his assistant Danforth, venture into the city, knowing nothing but that some of their team members are dead. They examine the architecture and murals that depict the history of the Old Ones on Earth, and eventually sympathize with them and their declining civilization. The Old Ones were overthrown by their shoggoth slaves, and the scientists loath the shoggoths for destroying such a great people. They find, deep in the city, a still-living shoggoth and flee from it.

Danforth goes insane. Dyer claims they had sworn to keep their story a secret – he reveals it only because another team, the Starkweather-Moore expedition, plans to go to the same place and may discover the same things, or things even worse. They will also be taking a drill powerful enough to possibly release the shoggoths from their underground labyrinth.

One of the recurrent questions about *Mountains* is whether or not it is science fiction. It was first published in *Astounding Stories*, after all (JOSHI, “Notes”, p.420). Opinions differ. Lévy claims it is not science fiction because Lovecraft does not portray space as positive, but as a “reversed abyss” (p.70). Kenneth Hite is just as sure it is SF, saying the core idea is one of “alien contact” and that the story exists “at the real-world fringe of scientific exploration” (p.81). Chia Yi Lee describes the story as a marriage of horror and science fiction, describing it as a horror story presented in the form of science fiction, using the style of scientific realism (p.4-5; 1). Joshi calls it “quasi science fiction,” and says this category features stories of supernatural horror in which the supernatural elements are “rationalized in some way,” made to appear natural (JOSHI, “Introduction”, p.7).

The debate ranging around the classification is instructive. What it highlights is that *Mountains*, perhaps more than any other Lovecraft story, is concerned with science itself. It uses the style of a scientist’s report, delves deeply into the study of geology, mentioning eras and terms without explaining them – it is so entrenched in the language of science that Joshi includes a table of geological eras in his explanatory notes (p.423). The scientific background is appropriate, as this story explores the biological origins of humankind.

That origin comes from the Old Ones. In part vii of the narrative, Dyer writes about the scientific abilities of the Old Ones:

It was under the sea, at first for food and later for other purposes, that they first created earth-life – using available substances according to long-known methods. [...] They had done the same thing on other planets; having manufactured not only necessary foods, but certain multicellular protoplasmic masses capable of moulding their tissues into all sorts of temporary organs under the hypnotic influence and thereby forming idea slaves to perform the heavy work of the community. These viscous masses were without doubt what Abdul Alhazred whispered about as the “shoggoths” in his frightful *Necronomicon* [...] When the star-headed Old Ones on this planet had synthesised their simple food forms and bred a good supply of shoggoths, they allowed other cell-groups to develop into other forms of animal and vegetable life for sundry purposes. (p.299-300).

Shortly thereafter Dyer says that brute labor was performed by the shoggoths and, on land, a species of vertebrate, and that

[t]hese vertebrates, as well as an infinity of other life-forms – animal and vegetable, marine, terrestrial, and aërial – were the products of unguided evolution acting on life-cells made by the Old Ones but escaping beyond their radius of attention. They had been suffered to develop unchecked because they had not come into conflict with the dominant beings. Bothersome forms, of course, were mechanically exterminated. It interested us to see in some of the very last and most decadent sculptures a shambling primitive mammal, used sometimes for food and sometimes as an amusing buffoon by the

land dwellers, whose vaguely simian and human foreshadowings were unmistakable. (p.302-3)

Dyer will only hint around the issue, but these passages make clear that the Old Ones made life on Earth and let it run free when it was not irritating. The force of evolution worked on some of the vertebrates, eventually creating humans. The Old Ones used the creatures ancestral to humans as circus animals and food. This fact is buried among all the other revelations. It is not central to the plot about scientists discovering aliens frozen in the ice and cautioning others to leave them be.

But strange parts of the narrative are clear, or clearer, when once one understands that humans originated as by-products of the Old Ones. One of the significant details is that Dyer's attitude towards the Old Ones changes over time. Dyer's teammate Lake is the one who discovers the bodies of the Old Ones frozen in the ice. He makes detailed reports and vivisects a few of them. He cannot even determine if they are animal or vegetable (p.263). Lake never passes judgment on them. They are specimens to him. So Dyer's emotional reactions are contrasted with the calm, objective reports of his colleagues. When he discovers the dead bodies in Lake's camp Dyer describes them as "loathsome," and points out that not only were the bodies mangled, but "some were incised and subtracted from in the most curious, cold-blooded, and inhuman fashion. It was the same with dogs and men" (p.277). He goes on to say many were missing organs. He is describing the vivisection, but cannot draw back from his personal perspective enough to see it in that light; instead he views it as "cold-blooded" and "inhuman". Of course the entities that have done this *are* inhuman, or unhuman

at any rate. Dyer is passing judgment on them, saying they are not as good as humans, who would never do these things. The reader can see the irony, in that humans *did* exactly the same things to the Old Ones. Dyer ends his description with the finding of the Old One corpse, buried, and says of it that it had a “peculiarly hateful odour” (p.278). Similar to the way horses react badly to Deep Ones, dogs and men alike experience the smell of the Old Ones as hateful.

Dyer first describes the city of the Old Ones he explores as “monstrous” and is reminded of the “daemoniac plateau of Leng, of the Mi-Go, or Abominable Snow-Men” (p.283; p.284). The Old Ones and their city are terrible to Dyer, and exist as things that disprove his vision of the world. In disrupting the universe, from Dyer’s point of view, the Old Ones act as monsters, threatening him as though they were trying to kill him. They are grotesque because intelligent animal/plant hybrids with tentacle limbs fall entirely outside his discriminatory grid. And though he later realizes the misunderstanding that has caused the Old Ones to kill the men in Lake’s camp, at this early stage in the story Dyer does feel threatened by the presence of the Old Ones.

Dyer does not always feel this way about the Old Ones. He is fascinated by their history and in awe of their physical properties (p.301). In speaking of their scientific prowess he can only marvel at what they accomplished and hope humans, too, might someday aspire to such heights. He points out that humans have yet to understand the physical principles that allowed the Old Ones to build their cities and architecture (p.294). The Old Ones had counters used as money, and their government “was evidently complex and probably socialistic” (p.302). Given Lovecraft’s turn to

socialism late in life, the Old Ones' socialist state would be the best possible, increasing the goodness of the Old Ones.

Dyer spends a great deal of time discussing the art of the Old Ones. It is appropriate that he does so, as all the history he divines comes from their murals, but it illustrates his growing fascination and love of the Old Ones. Their technique

was mature, accomplished, and aesthetically evolved to the highest degree of civilised mastery; though utterly alien in every detail to any known art tradition of the human race. In delicacy of execution no sculpture I have ever seen could approach it. (p.294)

Like the Deep Ones, then, the Old Ones are superb artists, but alien to humanity in a similar but presumably more extreme way, as the Old Ones are genuine aliens from outer space. Dyer approves of this alienness in a way Olmstead does not. It is indicative of their superiority. They are not evil. Joshi has noted this as well, speaking particularly of their vivisection of humans as mirroring the human vivisection of aliens; he points out both groups perform the same act, but Dyer attributes evil to the Old Ones until he begins to identify with them (*Weird Tale*, p.201).

Eventually Dyer is so enthused about them that he says they were

the beings whose substance an alien evolution had shaped, and whose powers were such as this planet had never bred. And to think that only the day before Danforth and I had actually looked upon fragments of their millennially fossilised substance... and that poor Lake and his party had seen their complete outlines. (p.297)

Far from being monstrous and hateful, now even the physical forms of the Old Ones are limned with respectful and reverent language.

Dyer's final opinion of the Old Ones comes when he realizes the survivors who destroyed Lake's camp and killed the team there have in turn died at the amorphous hands of the shoggoths. He says,

[p]oor devils! After all, they were not evil things of their kind. They were the men of another age and another order of being. Nature had played a hellish jest on them – as it will on any others that human madness, callousness, or cruelty may hereafter drag up in that hideously dead or sleeping polar waste [...] They had not been even savages – for what indeed had they done? That awful awakening in the cold of an unknown epoch – perhaps an attack by the furry, frantically barking quadrupeds, and a dazed defence against them and the equally frantic white simians with the queer wrappings and paraphernalia... poor Lake, poor Gedney... and poor Old Ones! Scientists to the last – what had they done that we would not have done in their place? God, what intelligence and persistence! [...] Radiates, vegetables, monstrosities, star-spawn – whatever they had been, they were men! (p.330)

The language here portrays Dyer's sympathies with the Old Ones. But his sympathetic feeling goes past feeling bad for them; he identifies with them. He slips into the objective language of science to describe things intimately familiar – dogs and humans – because it is the only point of view the Old Ones might have been able to adopt. They would not have known what dogs or men were, and could only have conceived of them in terms such as “quadruped” and “simian”. Finally, Dyer declares that the Old Ones were scientists and men. The identification is complete; Dyer

relates better to the scientific but totally alien Old Ones than he does other human beings. He even lets slip at this point that one of the reasons he does not want people going to the Antarctic is that they may thoughtlessly and callously disturb more Old Ones in their sleep and play on them a “hellish trick”.

The thing Dyer is missing is that he is more related to the shoggoths than the Old Ones. Both humans and shoggoths derive originally from the experiments and scientific procedures that the Old Ones used to make life from inanimate matter. Joshi describes this common origin as “the utter decimation of human self-importance by the attribution of a grotesque or contemptible origin of our species” (*Weird Tale*, p.197). He even points out that the Old Ones are simply superior to humans, and that humans could likely never attain the heights they reached (*Weird Tale*, p.227). Humans are more akin to the shoggoths than the Old Ones, and Dyer never sympathizes with the shoggoths. He is more and more disgusted by them as the story progresses.

The shoggoths are described as slaves several times, but Dyer never feels they were justified in their attempts to gain freedom. He says that they acquired “a dangerous degree of accidental intelligence” and that eventually they outgrew total hypnotic control and “developed a semi-stable brain whose separate and occasionally stubborn volition echoed the will of the Old Ones without always obeying it”. He goes on to describe the ruthless “war of re-subjugation” while still wholly on the side of the Old Ones, pausing over the carnage only to comment on the “headless, slime-coated fashion in which the shoggoths typically left their slain victims” which still “held a marvelously fearsome quality despite the intervening abyss of untold ages” (p.304).

In the same passage he says “even the [s]culptured images of these shoggoths filled Danforth and me with horror and loathing” (p.304). This description is repeated several times. The shoggoths are squamous creatures with no fixed form. They are disgusting, slimy, and Dyer never brings himself to view them in any other way, despite the reverential way he sees the dismembered bodies of the Old Ones by the end of the story. Lévy says that

the Lovecraftian monster [...] is less frightening than... repugnant [...] The extreme panic [...] that seizes the characters is less explained by their fear of death than by their instinctive refusal of all contact with the monster. It is much more terrible to see it, to sense it, to smell it – *touching* it being at any rate out of the question – than to actually face death. (p.60)

This repugnance and revulsion is the whole of Dyer’s feeling toward the shoggoth. He and Danforth flee almost mindlessly near the story’s end from a shoggoth. They figure out, over the course of their explorations, that the Old Ones Lake dug up must be alive. Even after finding the Old Ones’ camp site, scattered with goods taken from Lake’s camp, they do not turn back. They believe they may meet the Old Ones but do not flee. Even as they do run back, Dyer thinks the Old Ones may spare him and Danforth out of scientific curiosity if for no other reason (Lovecraft *Thing*, p.332). They are not repulsed by the Old Ones as they are the shoggoths. The shoggoths are apparently evil and the Old Ones are good, at least according to Dyer’s awe of the Old Ones and his disgust with the shoggoths.

This feeling of his is strange because he is disgusted by something that is closer to human than the Old Ones. The shoggoths are not

human, but they emerged from the same evolutionary starting point as humans did. Dyer feels no sympathy at all for them because of this shared ancestry; he is more concerned with the pursuits of the Old Ones – he loves them because they were great artists and thinkers. The shoggoths, in Dyer’s mind, simply supplanted the Old Ones and lived a crude imitation of their betters’ lives.

Dyer should not necessarily have felt for the shoggoths, though the hints of slavery might lead one to at least some sympathy. It is more important that Dyer, his objectivity gone but his love of science intact, sides with the Old Ones, who were great scientists. His slow conversion to this point of view moves him away from sympathy with humanity. It would not be entirely inappropriate to think he views everything resulting from the accidental evolution on Earth as bad and foul, and the shoggoths are the epitome of awfulness. He can sympathize with humans insofar as they strive for science and understanding, but in the end humans can never measure up to the Old Ones.

In this case humans share no commonality with the totally alien species. Humans are not linked in any genetic way to the aliens, as they are in “Shadow over Innsmouth,” with the Deep Ones. And that thing humans are not connected to at all is great. One should aspire towards its achievements and lament its passing. One should also hate those who usurp their position, and humankind certainly does, having spread across the planet as the Old Ones once did before the glaciation. That is how Dyer feels.

The shoggoths, on the other hand, are totally vile, not just as usurpers, but also because of their physical properties. They are disgusting. But they share their origins with humanity. Readers

cannot look to any genetic markers to orient themselves in this story. Certain actions and attitudes are held up as good, but they have nothing to do with nature – only with how one behaves and perceives. The same evolutionary system that produced humans produced the shoggoths as well, while the beings that emerged from an entirely alien evolution are paragons of goodness in the minds of Dyer and Danforth. Morality, goodness and badness, cannot be located in nature. They are located, if they exist at all and are not simply relative, in behaviors.

In “The Shadow over Innsmouth,” “The Call of Cthulhu,” and *At the Mountains of Madness*, Lovecraft portrays beings who are products of evolutionary branches different from humanity’s own. In “Shadow over Innsmouth” the beings are related to humans, distantly, but viewed as evil until the narrator finds he is like them and their life has certain lures. In “The Call of Cthulhu” the alien is assumed to be a mystic creature but is really just an alien, malevolent by accident and without any evil intent; the story is horrific depiction of an alien shattering human views of nature. In *At the Mountains of Madness* one race of beings is totally separated from humanity, having evolved on another planet, and the narrator views them as supermen and geniuses, while the beings evolved on Earth from similar stock to his own simply revolt him with their bodies and their behavior. Lovecraft portrays a collapsing morality that juxtaposes good and evil to something else, something other. This device allows him to portray the anthropocentric, human-invented nature of moral systems by taking natural morality to its farthest extremes and questioning them with narrators who, in some cases, side against the human race.

Lovecraft produced the entirely alien, the Science Fictional alien, no longer figurative but literal. Grotesque creatures come from space, or the oceans, and they are not animals or animal-like, but entirely new sentient and intelligent species. Their grotesqueness highlights their alienness, illustrates how the characters must react to something so different, and in the end underscores the lack of monstrosity in these creatures. They are merely built for their original conditions. Even purely terrestrial “aliens” like the Deep Ones and the shoggoths are grotesquely outside humanity’s moral systems, because they are on such a completely different evolutionary scale. They are as grotesque as we. And therefore the horror cuts both ways. We can’t assume anything about the goodness – or even the badness – of nature. Those ideas are, themselves, products of our evolutionary and social histories.

WORKS CITED

ALDISS, Brian; WINGROVE, David (1988). *Trillion-Year Spree*. Glasgow, UK: Paladin Books. Print.

ATTEBERY, Brian (2003). “The Magazine Era: 1926-1960”. *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Edward James and Farah Mendlesohn, (Eds.). New York, NY: Cambridge University Press. p.32-47. Print.

BANNISTER, Robert C. (1979). *Social Darwinism: Science and myth in Anglo-American Social Thought*. Philadelphia, PA: Temple University Press.

COLAVITO, Jason (2008). *Knowing Fear: Science, Knowledge, and the Development of the Horror Genre*. Jefferson, NC: McFarland & Co., Inc.

EVANS, Timothy H. (2005). “A Last Defense Against the Dark: Folklore, Horror, and the Uses of Tradition in the Works of H. P. Lovecraft”. *Journal of Folklore Research*. (42.1). p.99-135. JStor. Web.17.Nov.2010.

EVANS, Timothy H. (2004). “Tradition and Illusion: Antiquarianism, Tourism, and Horror in H. P. Lovecraft”. *Extrapolation*. p.176-195. Academic OneFile. Web.17.Nov.2010.

HAWKINS, Mike (1997). *Social Darwinism in European and American Thought, 1860-1945*. New York, NY: Cambridge University Press.

HITE, Kenneth (2008). *Tour de Lovecraft: The Tales*. Alexandria, VA: Atomic Overmind Press. Print.

JOSHI, S. T. (2001). *A Dreamer and a Visionary: H. P. Lovecraft in His Time*. Liverpool, UK: Liverpool University Press. Print.

_____. (1999). "Explanatory Notes". *The Call of Cthulhu and Other Weird Stories*. S. T. Joshi, ed. New York, NY: Penguin Books. p.361-420.

_____. (1990). *Lovecraft: The Decline of the West*. Mercer Island, WA: Starmont House, Inc. Print.

_____. (1996). *H. P. Lovecraft: A Life*. West Warwick, RI: Necronomicon Press. Print.

_____. (1990). "H. P. Lovecraft". *The Weird Tale*. Austin, TX: University of Texas Press. p.168-229. Print.

_____. (1990). "Introduction". *The Weird Tale*. Austin, TX: University of Texas Press. p.1-11. Print.

LEE, Chia Yi (2009). "On *At the Mountains of Madness* – Enveloping Cosmic Horror". *EurAmerica*. (39.1). p.1-27. Print.

LÉVY, Maurice (1988). *Lovecraft: A Study in the Fantastic*. S. T. Joshi, trans. Detroit, MI: Wayne State University Press. Print.

LOVECRAFT, H. P. (2001). *At the Mountains of Madness*. The Thing on the Doorstep and Other Weird Stories. S. T. Joshi, ed. New York, NY: Penguin Books. Print.

_____. (1999). *The Call of Cthulhu and Other Weird Stories*. S. T. Joshi, ed. New York, NY: Penguin Books. Print.

_____. (1968). *Selected Letters II*. August Derleth and Donald Wandrei (Eds.). Sauk City, WI: Arkham House. Print.

LOVETT-GRAFF, Bennett (1997). "Shadows over Lovecraft: Reactionary Fantasy and Immigrant Eugenics". *Extrapolation*. (38.3). p.175-92. *Academic Onefile*. Web.13.Oct.2010.

MARICONDA, Steven J. (1991). "Lovecraft's Cosmic Imagery". *An Epicure in the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honor of H. P. Lovecraft*. David E. Schultz and S. T. Joshi, (Eds.). Cranbury, NJ: Associated University Presses. p.188-198. Print.

STRAUB, Peter (2005). "Notes". *Lovecraft: Tales*. New York, NY: Library of America. p.826-38. Print.

02

O HOMUS LOVECRAFTUS CONTRA A MODERNIDADE

Alexander Meireles da Silva (UFG-Catalão)

Recebido em 28 fev 2017. Alexander Meireles da Silva Alexander Meireles da Silva é Doutor em Literatura Comparada pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2008), Mestre em Literaturas de Língua Inglesa pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (2003) e Especialista em Educação a Distância pelo SENAI-RJ (2003). Desde 2009 atua como Professor Adjunto de Língua Inglesa e Literaturas de Língua Inglesa da Unidade Acadêmica Especial de Letras e Linguística da Universidade Federal de Goiás - Regional Catalão, onde também é Professor permanente do Mestrado em Estudos da Linguagem da RC/UFG. Desde 2014 responde pela Chefia da Unidade Acadêmica Especial de Letras e Linguística. Já trabalhou como Professor de Literaturas de Língua Inglesa, Língua Inglesa e Teoria da Literatura em diversas instituições de ensino superior públicas e privadas no Rio de Janeiro. É autor do livro LITERATURA INGLESA PARA BRASILEIROS: curso completo de literatura e cultura inglesa para brasileiros (2005), pela editora Ciência Moderna. Suas pesquisas se concentram nas áreas das Literaturas de Língua Inglesa e da Literatura Fantástica. É idealizador do site/blog FANTASTICURSOS (www.fantasticursos.com) e do Canal do YouTube FANTASTICURSOS (www.youtube.com/fantasticursos), onde oferece conteúdo, cursos e consultoria sobre o Fantástico na Literatura, no Cinema e nos Quadrinhos nas vertentes da Fantasia, Gótico, Terror, Horror e Ficção Científica.

Resumo: Este artigo visa analisar a presença de um *homus lovecraftus* dentro da ficção do escritor norte-americano Howard Phillips Lovecraft ligada às narrativas comumente chamadas de Mitos de Cthulhu. Para tanto, considera-se de que forma o pensamento de H. P. Lovecraft sobre a ostensiva presença dos imigrantes na América do início do século vinte foi traduzida em sua teratologia ficcional. Os contos “Dagon” (1917), “O Chamado de Cthulhu” (1926) e “A sombra em Innsmouth” (1927) compõem o corpus a ser analisado por meio do suporte teórico de, dentre outros, Edmund Burke (2013), Jeffrey Jerome Cohen (2000), Marshall Berman (1986) e Mary Douglas (2012). Especificamente a análise demonstrará como ao mesmo tempo em que o *homus lovecraftus* anuncia a inexorável chegada da Modernidade e tenta compreender seu alcance, ele se revela incapaz de suportar seu impacto sobre sua identidade.

Palavras-chave: H. P. Lovecraft; Mitos de Cthulhu; *Homus Lovecraftus*; Modernidade.

Abstract: This article aims to analyse the presence of a *homus lovecraftus* in the fiction of North-American writer Howard Phillips Lovecraft linked to narratives commonly called Cthulu Mythos. For this purpose, it is considered how H. P. Lovecraft’s thinking on the ostensive presence of immigrants in early twentieth-century America was translated into his fictional teratology. The short stories “Dagon” (1917), “The Call of Cthulhu” (1926) and “The Shadow over Innsmouth” (1931) compose the corpus to be analysed through the theoretical support of, among others, Edmund Burke (2013), Jeffrey Jerome Cohen (2000), Marshall Berman (1986) and Mary Douglas (2012). The analysis demonstrates specifically how at the same time the *homus lovecraftus* announces the inexorable arrival of Modernity and tries to understand its limits, he is unable to bear its impact on his identity.

Keyword: H. P. Lovecraft; Cthulhu Mythos; *Homus Lovecraftus*; Modernity.

O ano de 2017 marca não apenas os oitenta anos de morte do escritor Howard Phillips Lovecraft, mas também um século de criação de seus primeiros contos maduros escritos em 1917: “Dagon” e “A tumba”, ambos publicados na revista *The Vagrant* respectivamente nos anos de 1919 e 1921. Estes dois contos refletem tanto as influências iniciais quanto os caminhos percorridos pela prosa lovecraftiana ao longo das próximas duas décadas de sua carreira.

Em “A Tumba” temos H. P. Lovecraft leitor de Edgar Allan Poe. Destaca-se aqui a utilização, por parte de Lovecraft, de temas e elementos presentes nos contos do autor de “Morella” (1835), “A queda da casa de Usher” (1839) e “Coração denunciador” (1843), como o sepultamento prematuro, a crença na metempsicose, a narrativa autodiegética de um personagem perturbado e a ênfase na construção do espaço da trama. Nos anos seguintes, a sombra de Poe ainda se faria sentir com maior ou menor intensidade nos temas usados em outras obras lovecraftianas, como “Ar frio” (1926), em que a ciência vem construir o espaço do sobrenatural em uma narrativa de forte ligação com “O estranho caso do Sr. Valdermar” (1845).

Mas é em “Dagon” que H. P. Lovecraft inicia o processo de construção de um sistema literário próprio, habitado por seres monstruosos oriundos dos pesadelos de sua conturbada infância e juventude. Ajudou a dar forma a esta matéria bruta o contato de Lovecraft em 1919 com a obra de Lord Dunsany, onde encontrou a base para a elaboração do panteão de criaturas do porte de Cthulhu, Yuggoth e Yog-Sothoth (RICCI, 2014, p.xxvii).

Além de Poe e Dunsany, o universo mitológico desenvolvido por H. P. Lovecraft tem sua gênese literária nos escritos de, dentre

outros, Ambrose Bierce (“Um habitante de Carcosa”), Robert W. Chambers (*O rei de amarelo*), Arthur Machen (*O grande deus Pã*), Algernon Blackwood (“Os salgueiros”) e M. R. James (*Contos de fantasmas*). Se há algo em comum entre estas influências que veio a capturar a imaginação de Lovecraft foi a capacidade destes escritores em revelar o sobrenatural no ordinário, não estando o mesmo atrelado a espaços tradicionais do gótico como o castelo e o cemitério. Da realidade cotidiana irrompem-se forças estranhas e ancestrais que desafiam a compreensão lógica dos homens em contato com tais poderes.

No entanto, mais do que simplesmente se colocar como um veículo para o exorcismo dos demônios internos de H. P. Lovecraft, as obras que posteriormente foram designados por seus seguidores de “Mitos de Cthulhu” (JOSHI, 2007, p.97) apresentam a visão do escritor sobre o *Zeitgeist* do início do século vinte na América e, mais especificamente como este artigo pretende demonstrar, sua resistência ao que se convencionou chamar de Modernidade. Esta postura, corporificada em personagens recorrentes e atitudes recorrentes, apontam para a presença de um *homus lovecraftus* que, ao mesmo tempo em que anuncia a inexorável chegada da Modernidade e tenta compreender seu alcance, se revela incapaz de suportar o impacto da mudança sobre sua identidade.

Mas, afinal de contas, qual é a visão de modernidade tomada aqui? O que é ser “moderno”? Com a palavra, Marshall Berman:

Ser moderno é encontrar-se em um ambiente que promete aventura, poder, alegria, crescimento, autotransformação das coisas em redor – mas ao mesmo tempo ameaça destruir tudo o que temos,

tudo o que sabemos, tudo o que somos. [...] ela nos despeja a todos num turbilhão de permanente desintegração e mudança, de luta e contradição, de ambiguidade e angústia. (BERMAN, 1986, p.15)

Independente das possibilidades de leitura da Modernidade colocadas acima pelo crítico norte-americano Marshall Berman, elas sempre apontam para um movimento de mudança decorrente da crise no pensamento de fim do século dezenove. Na Inglaterra vitoriana, centro econômico e militar do mundo na época, esta mudança foi promovida pelo impacto das ideias científicas de Charles Darwin e a evolução das espécies e de Sigmund Freud e as pesquisas sobre o inconsciente humano, apenas para citar dois exemplos representativos. O resultado deste quadro foi uma crise que afetou de forma significativa a noção identitária do sujeito finissecular em relação as suas crenças e valores.

Na América do mesmo período, uma das manifestações mais visíveis da Modernidade foi a chegada de sucessivas ondas de imigrantes ao país, a ponto de, já na década de 1890, quatro em cada cinco moradores de Nova York serem estrangeiros, a maior taxa do tipo em qualquer outra cidade do mundo da época. Este fenômeno continuou alcançando o pico máximo de 8,8 milhões de imigrantes a chegarem à América na primeira década do século vinte (TINDALL, 1984, p.791-792).

Se por um lado este fluxo humano forneceu a mão de obra necessária para o desenvolvimento da indústria e da infraestrutura norte-americana, por outro os imigrantes foram enxergados como uma ameaça à sociedade, principalmente pelo fato da maior parte ser oriunda do leste europeu e da América Latina e não

compartilhar das crenças culturais e religiosas do norte-americano de passado puritano e de origem anglo-saxônica. Como destaca o historiador George Brown Tindall: “As diferenças culturais confirmavam na mente dos nativistas a presunção de que os povos nórdicos da primeira imigração eram superiores aos povos eslavos e latinos da nova imigração” (TINDALL, 1984, p.793 - tradução nossa). O analfabetismo dominante entre os recém-chegados e o desconhecimento da Língua Inglesa reforçava esta impressão de atraso dos imigrantes junto a segmentos da população americana.

Nascido no seio de uma das famílias mais antigas de Providence, cidade do Estado de Rhode Island e fundada no século dezoito nos momentos iniciais da colonização puritana na América, H. P. Lovecraft sempre demonstrou inquietude com a enorme presença de estrangeiros em Nova York, onde viveu entre os anos de 1922 e 1926. No conto “Ar frio”, por exemplo, publicado em 1926, o narrador sem nome que se muda para Nova York deixa claro sua repulsa aos estrangeiros residentes no hotel em que vive, revelando a visão do próprio Lovecraft sobre o assunto:

A senhoria, uma espanhola vulgar e quase barbada que atendia pelo nome de Herrero, não me aborrecia com fofocas nem com críticas a respeito da luz que permanecia acesa até o avançado da noite em meu quarto no terceiro andar; e os demais inquilinos eram tão quietos e indiferentes quanto se podia desejar, sendo a maioria deles espanhóis só um pouco acima da maior grosseira e da maior vileza. (LOVECRAFT, 2012, p.30)

Lovecraft enxergava nos estrangeiros, principalmente os não pertencentes a povos anglo-saxônicos, a face mais visível da extensa

mudança em curso na sociedade norte-americana que ameaçava a estrutura social vigente desde a colonização puritana em fins do século dezessete e que se chocava com sua personalidade ligada a tradições. Como Denilson Earhart Ricci assinala em *O mundo fantástico de Lovecraft* (2014): “Desde a retomada de seus escritos [em 1919] Lovecraft tornou-se assumidamente conservador, anglófilo e admirador da cultura teutônica nórdica” (RICCI, 2014, p.xxvi). Lovecraft também era profundo admirador da cultura romana e enxergava os imigrantes como uma horda de invasores bárbaros no centro de um mundo civilizado.

Convencido pela esposa a sair de sua querida Providence e se mudar para Nova York em 1922, Lovecraft retornou a sua cidade natal apenas em 1926, para dar início a fase mais produtiva de sua carreira, em que transpôs para o papel histórias de homens que voluntaria ou involuntariamente tomam conhecimento da ameaça de seres monstruosos oriundos de regiões além do alcance da civilização e tem suas vidas transformadas para sempre por esse contato. É Lovecraft expressando sua crítica a Modernidade por meio do *homo lovecraftus*.

Ainda que “O chamado de Cthulhu” (1926) seja uma das portas de entrada para compreender a mitologia monstruosa de H. P. Lovecraft, é em “Dagon” que são apresentados pela primeira vez alguns dos elementos que ajudam a compreender a visão do escritor sobre o *Zeitgeist* do começo do século vinte.

Ambientado no início da Primeira Guerra Mundial, este curto conto em que a influencia de Edgar Allan Poe se faz presente ao longo de toda a sua extensão, traz um narrador autodiegético

perturbado mentalmente pelos acontecimentos vivenciados por ele na história. De fato, semelhante ao narrador de “O gato preto” (1843), o protagonista de “Dagon” quer deixar registrado seu relato antes de morrer. Mas, enquanto em Edgar Allan Poe esta mente perturbada pode pertencer a um assassino prestes a ser executado, um viciado sofrendo os sintomas da abstinência ou alguém sofrendo pela perda da pessoa amada, em H. P. Lovecraft o narrador costumeiramente ocupa uma posição de agente da ordem, seja ele professor, pesquisador, estudante ou, como em “Dagon”, um supervisor de carga marítima.

O narrador é o primeiro elemento a ser considerado na proposta de um *homus lovecraftus*, pois esse é o personagem que adentra os espaços topofóbicos em busca de compreensão e, portanto, ordenamento do caos que ali reside. No entanto, o mundo lovecraftiano ligado aos mitos de Cthulhu não apenas resiste à racionalização, mas também demonstra a incapacidade do pensamento iluminista em controlá-lo. Seja tentando entender as estranhas escrituras de um monólito em uma ilha desconhecida no meio do Oceano Pacífico ou testemunhando o crescente número de imigrantes chineses em bairros antes ocupados exclusivamente por americanos de origem anglo-saxônica o *homus lovecraftus* se percebe inseguro diante da realidade a sua frente. Este quadro se alinha com o processo descrito por Karl Marx e Friedrich Engels, sobre a Modernidade:

[...] é o permanente revolucionar da produção, o abalar ininterrupto de todas as condições sociais, a incerteza e o movimento eternos... Todas as relações fixas e congeladas, com seu cortejo de vetustas representações e concepções, são

dissolvidas, todas as relações recém-formadas envelhecem antes de poderem ossificar-se. Tudo que é sólido se desmancha no ar... (MARX; ENGELS, 1973, p.70 - tradução nossa)

Se para Marx e Engels “Tudo que é sólido se desmancha no ar” em H. P. Lovecraft se pode dizer que tudo que é sólido se desmancha no mar, dado a presença ostensiva do oceano ao longo de suas narrativas para expressar o impacto da Modernidade sobre o *homo lovecraftus*. Essa leitura vai ao encontro do simbolismo do mar conforme colocado por Jean Chevalier e Alain Gheerbrant:

[...] o mar simboliza um estado transitório entre as possibilidades ainda informes as realidades configuradas, uma situação de ambivalência, que é a de incerteza, de dúvida, de indecisão, e que pode se concluir bem ou mal. Vem daí que o mar é ao mesmo tempo a imagem da vida e a imagem da morte. (2012, p.592)

O contínuo dinamismo do mar, a falta de fixidez das águas habitadas por seres monstruosos evoca a análise realizada pela pesquisadora Mary Douglas sobre o livro bíblico do Levítico enquanto normatizador das categorias de pureza e impureza dos alimentos para os israelitas.

Publicada em *Pureza e perigo* (1966), a pesquisa trata dos esquemas de categorização cultural para se definir que a sacralidade do corpo humano está na sua condição de pertencimento a uma categoria cultural única. Estas categorias são percebidas de forma inconsciente pelo homem e dão sentido e orientação para a sua normatização da natureza. Assim sendo, o homem deve evitar contato com os seres que transgridem esses limites de forma a evitar a impureza:

Para compreender este esquema precisamos de regressar ao Genesis e à Criação, onde descobrimos uma primeira classificação de conjunto: a tripla distinção entre a terra, as águas e o firmamento. O Levítico retoma este esquema e atribui a cada elemento os animais adequados. Ao firmamento, as aves voadoras com duas pernas. À água, os peixes escamosos que nadam com barbatanas. A terra, os animais de quatro patas e que saltam ou caminham. Qualquer grupo de criaturas que não obedeça ao modo de locomoção que lhe é atribuído no seu elemento é contrário à santidade. O indivíduo que entre em contacto com um destes animais, fica desautorizado a entrar no Templo. (2012, p.44-45)

Oriundo de um mundo marcado pela tradição, costumes e regras, o *homus lovecraftus* em “Dagon” percebe que o mar onde ele exercia sua profissão de marinheiro, seu mundo diário, é apenas uma fina cortina que esconde outra realidade habitada por seres que desafiam os esquemas mencionados por Mary Douglas:

Não consigo pensar nas profundezas oceânicas sem estremecer ao imaginar as coisas inomináveis que neste exato momento podem estar deslizando e arrastando-se pelo fundo viscoso, rendendo homenagens a antigos ídolos de pedra e esculpindo sua execranda imagem em obeliscos submarinos de granito úmido. (LOVECRAFT, 2012, p.26)

A utilização por Lovecraft dos verbos “deslizando” e “arrastando” ao invés de “nadando” para descrever o movimento dos seres aquáticos imaginados pelo narrador deixa entrever a posição híbrida destas criaturas e seu efeito sobre a constituição mental do marinheiro. A menção adicional às palavras “viscoso”

e “úmido”, termos ligados ao entre-lugar, reforça a leitura de que o sentimento de estremecimento mencionado pelo personagem decorre da transgressão do mundo aquático desvelado.

Enquanto conto que apresenta os elementos iniciais da mitologia de Cthulhu, “Dagon” traz o oceano em posição análoga ao que seria posteriormente ocupado também pelo universo em outras histórias, como na novela *A cor que caiu do espaço* (1927). A importância desses espaços de dimensões aparentemente infinitos como fonte para o que foi denominado mais tarde de “Horror Cósmico” (STABLEFORD, 2007, p.65) está presente na explicação dada pelo próprio escritor sobre sua visão de fantástico. Para H. P. Lovecraft as histórias devem conter

Uma certa atmosfera inexplicável e empolgante de pavor de forças externas desconhecidas precisa estar presente; e deve haver um indício, expresso com seriedade e dignidade condizentes com o tema, daquela mais terrível concepção do cérebro humano – uma suspensão ou derrota maligna e particular daquelas leis fixas da Natureza que são nossa única salvaguarda contra os assaltos do caos e dos demônios dos espaços insondáveis. (2008, p.17)

O “pavor de forças externas desconhecidas” é o que sente o *homo lovecraftus* diante da descoberta dos “demônios dos espaços insondáveis” contra os quais as “leis fixas da Natureza” desmancham no ar da Modernidade.

Mas qual são as formas e efeitos desses demônios?

Então, de repente eu vi. Com um leve rumor que marcou sua chegada à superfície, a coisa apareceu acima das águas escuras. Vasto como um Polifemo, horrendo, aquilo dardejava como um pavoroso

monstro saído de algum pesadelo em direção ao monólito, ao redor do qual agitava os braços escamosos ao mesmo tempo que inclinava a cabeça hedionda e emitia sons compassados. Acho que foi naquele instante que perdi a razão. (LOVECRAFT, 2012, p.25)

Monstruoso pelo tamanho e pela mistura da forma humanoide com aquática, a criatura vislumbrada pelo marinheiro em “Dagon” é puro horror além da capacidade da compreensão humana e provoca o questionamento sobre a eventual presença do Sublime nos termos burkeanos no conto:

Tudo que seja de algum modo capaz de incitar as idéias de dor e de perigo, isto é, tudo que seja de alguma maneira terrível ou relacionado a objetos terríveis, ou que atue de um modo análogo ao terror, constitui uma fonte do *sublime*, isto é, produz a mais forte emoção do que o espírito é capaz. (BURKE, 2013, p.59)

No entanto, e isto reforça a proposta da existência do *homo lovecraftus* enquanto representação do impacto da Modernidade sobre o americano de origem protestante e anglo-saxônica, o narrador em “Dagon” não encontra nenhuma atenuação compensatória para a dor e perigo, que fragmenta o seu ser, causada pela visão da criatura. De fato, ao fim da narrativa e do contato com forças primais resta ao *homo lovecraftus* apenas a morte, a insanidade ou a contaminação pelo monstruoso (RALICKAS, 2007, p.365).

Cabe destacar aqui neste ponto brevemente que a despeito de “Dagon” apresentar elementos que também estão presentes nas obras que vieram a compor os Mitos de Cthulhu, ele deve ser entendido primordialmente como um ensaio de Lovecraft para a

criação de sua mitologia. A característica mais visível deste fato é a própria criatura que surge diante do estupefato narrador.

Diferente dos outros seres monstruosos criados pela imaginação de H. P. Lovecraft que habitam o fundo dos oceanos, cidades perdidas nos confins do mundo, o espaço profundo ou outras dimensões, a criatura que dá nome ao conto “Dagon” tem base na mitologia do antigo Oriente Médio, estando relacionada ao deus semita, homônimo venerado pelos filisteus. O culto a Dagon, ou Dagan como também é chamado, remonta a 2500 a.C. e sua descrição física variava entre um ser metade homem e metade peixe ou um homem coberto de escamas. Por conta disso, ainda há debate entre estudiosos das razões pela qual um ser que remete ao mar ser o responsável pela fertilidade, agricultura e colheitas. Apresentado na mitologia como o pai do deus Baal, Dagon possui registro na Bíblia, atestando a sua força simbólica entre os povos da época.

No conto de Lovecraft, não há nenhuma indicação direta entre o gigantesco ser abissal que surge diante do narrador e a divindade cultuada pelos povos da Antiguidade. A menção ao deus ocorre quando, após voltar à civilização, o narrador, na sua condição de *homo lovecraftus*, busca explicação para o inexplicável tomando como referência o conhecimento apreendido pela cultura: “Certa vez falei com um etnólogo famoso e diverti-o com perguntas um tanto peculiares sobre a antiga lenda filistina de Dagon, o Deus-Peixe; mas logo, ao perceber que o estudioso era irremediavelmente ordinário, desisti das minhas perguntas” (LOVECRAFT, 2012, p.26). A tentativa, todavia, se mostra infrutífera e isso leva o marinheiro a entrar em uma espiral decadente de desequilíbrio mental que o

leva primeiro ao vício da morfina e depois a visões de que a criatura aquática está em seu encalço. Por fim, este homem racional não consegue sustentar o peso de outra realidade regida por forças desconhecidas e ameaçadoras que aguardam o momento de se revelar e decide se suicidar. O fechamento do conto mais uma vez evoca Edgar Allan Poe ao deixar aberto se o que ele enxerga é fato ou produto de sua imaginação doentia: “O fim está próximo. Ouço um barulho na porta, como o de um enorme corpo escorregadio batendo contra a madeira. Jamais vão me encontrar. Meu Deus, aquela mão! A janela! A janela!” (LOVECRAFT, 2012, p.26).

Outra narrativa em que há a mesma tentativa de dar significado ao desconhecido a partir do conforto do registro cultural sobre a divindade semítica Dagon é “A sombra em Innsmouth” (1931). Nesta que é a segunda história em que Dagon é mencionado, mas não tem seu surgimento vinculado diretamente aos seres que aparecem na trama, vemos um estudante movido pela vontade de conhecer os mistérios que cercam a pequena e isolada cidade litorânea de Innsmouth. Ao chegar ao local ele percebe que a maioria da população nativa apresenta uma estranha aparência anfíbia herdada de misteriosos antepassados e realizam cerimônias religiosas no templo chamado A Ordem de Dagon.

Na medida em que se familiariza com a história local, este jovem *homo lovecraftus* descobre que, em tempos passados, o capitão Obed Marsh fez um acordo com criaturas aquáticas visando recuperar a prosperidade econômica de Innsmouth. A partir de um acordo com tais seres ele institui a Ordem de Dagon na cidade. No entanto, a narrativa nunca esclarece se foram as criaturas que deram nome ao templo em alusão ao seu deus ou se foi Obed Marsh

que batizou o local com tal nome com base na antiga divindade dos filisteus. As “vestimentas peculiares” (LOVECRAFT, 2014, p.204) e a “vultuosa batina” (LOVECRAFT, 2014, p. 205) usada pelo sacerdote local reforçam essa ligação com a indumentária utilizada pelos sacerdotes da Antiguidade.

Uma possível resposta para explicar a identidade da criatura Dagon não está em “Dagon” ou em “A sombra em Innsmouth”, mas sim no conto “O chamado de Cthulhu” (1926) cuja importância é assinalada pelo crítico S. T. Joshi:

[...] foi somente em “O chamado de Cthulhu” (1926) que se pode dizer que os Mitos de Cthulhu [...] passaram a ter existência genuína; pois foi somente aqui que todos os quatro ícones auxiliares – topografia, conhecimento oculto, deuses, e cosmoismo – são combinados pela primeira vez em um conjunto coerente. (2007, p.102 – tradução nossa)

Dentro da proposta deste artigo em examinar a presença de um *homo lovecraftus* como crítica de H. P. Lovecraft à Modernidade, “O chamado de Cthulhu” tem papel chave por ter sido concebido após o retorno do escritor a sua cidade natal de Providence, depois de ter passado quatro anos em Nova York. Na bagagem de volta, além de seus pertences, Lovecraft também trouxe as lembranças de suas tentativas para emplacar sua carreira como escritor e também suas impressões negativas da cidade na qual mais se evidenciou o enorme fluxo de imigrantes estrangeiros de diferentes nacionalidades, línguas e culturas que se chocavam com a tradicional cultura norte-americana de base puritana e anglo-saxônica. Se S. T. Joshi menciona a topografia, o conhecimento

oculto, os deuses, e o cosmo como os quatro elementos que promovem a unidade dos Mitos de Cthulhu, pode ser dito que a questão racial é o elo entre eles.

“O chamado de Cthulhu” traz um narrador anônimo que, ao herdar os pertences de seu falecido tio pesquisador, o professor George Gammell Angell, descobre evidências que uma raça de seres extraterrestres, liderados por uma criatura chamada Cthulhu, chegou a terra há milhões de anos, oriunda das profundezas do espaço sideral e aqui construiu uma cidade de arquitetura tenebrosa chamada R’lyeh.

Ambientado nos últimos anos da década de 1920, o conto se estrutura em três partes sendo a primeira centrada na abertura de uma misteriosa caixa na qual o narrador encontra um pequeno artefato de barro, um manuscrito e recortes de jornal coletados pelo tio. A primeira coisa que chama a atenção do narrador são os entalhes na peça de barro, principalmente a que traz a primeira representação na ficção lovecraftiana da criatura que posteriormente se descobre ser Cthulhu:

Se eu disser que minha fantasia extravagante conjurava ao mesmo tempo as imagens de um polvo, de um dragão e de uma caricatura humana, não incorro em nenhum tipo de infidelidade ao espírito da coisa. Uma cabeça polpuda, com tentáculos, colmava um corpo grotesco e escamoso com asas rudimentares; mas era a *silhueta* da figura o que a tornava ainda mais horrenda. (LOVECRAFT, 2012, p.99-100)

Tomando como base o olhar de H. P. Lovecraft sobre o perfil dos imigrantes que chegavam à Nova York pertencente a diferentes

nacionalidades e culturas, não se pode subestimar a importância do elemento racial na teratologia lovecraftiana. Como assinala Jeffrey Jerome Cohen no ensaio “A cultura dos monstros: sete teses” (2000): “O monstro nasce nessas encruzilhadas metafóricas, como a corporificação de um certo momento cultural — de uma época, de um sentimento e de um lugar” (COHEN, 2000, p.26).

Se em “Dagon” o jovem escritor de 1917 ensaia a concepção de um ser monstruoso habitante das profundezas do oceano metade homem e metade criatura marinha que remete a uma divindade semítica, em “O chamado de Cthulhu”, após quatro anos de forçada convivência com imigrantes indesejados, temos a primeira versão madura de várias outras composições híbridas que se seguiriam vindo a formar os Mitos de Cthulhu.

Hibridismo é, de fato, a palavra por trás do processo criativo monstruoso de Lovecraft e que encontra sua materialização em um ser que congrega em seu corpo água (“cabeça polpuda com tentáculos”), ar (“asas rudimentares”) e terra (“caricatura humana”), subvertendo as categorias culturais elencadas desde o Gênesis bíblico mencionadas por Mary Douglas.

O incômodo sentido pelo *homo lovecraftus* diante da imagem do horrendo Cthulhu dentro do conto de 1926 se alinha com o relato de H. P. Lovecraft registrado em carta de 21 de agosto do mesmo ano para o amigo e também escritor de literatura fantástica Frank Belknap Long, no qual ela critica a composição multicultural de Nova York:

Como em nome de Deus o homem branco de sensibilidade e autorrespeito pode continuar a viver na confusão de sujeira asiática em que a

região se tornou – com marcas e lembretes desta praga de gafanhotos por todos os cantos – está totalmente além da minha compreensão [...]. (LOVECRAFT, 1968)

A sensibilidade do homem branco (e do *homo lovecraftus*), mencionada por Lovecraft, está também representada em “O chamado de Cthulhu” no personagem de Henry Anthony Wilcox. “Filho mais moço de uma excelente família” (LOVECRAFT, 2012, p.100), Wilcox é descrito como um jovem e excêntrico arquiteto portador de “hipersensibilidade psíquica” (LOVECRAFT, 2012, p.101) que é assombrado por sonhos de uma imensa cidade ciclópica de onde se ouve duas palavras: “Os dois sons repetidos com maior frequência eram aqueles representados pelas letras ‘Cthulhu’ e ‘R’lyeh’” (LOVECRAFT, 2012, p.102). De fato, não apenas o jovem Wilcox, mas alguns poetas, artistas e também algumas pessoas transtornadas no mundo sentiram a presença de Cthulhu em sua cidade submersa de R’lyeh. Dentre estes últimos, encontramos o caso de “um suicídio noturno em Londres, em que um homem adormecido atirou-se da janela após soltar um grito horripilante” (LOVECRAFT, 2012, p.105). Seria este o narrador anônimo de “Dagon” em um diálogo entre os textos lovecraftianos comumente encontrado na ficção do escritor? Dentro desta possibilidade de leitura, o marinheiro teria chegado acidentalmente à ilha perdida de R’lyeh? A criatura híbrida que surge diante do marinheiro seria, portanto, não uma releitura do deus semítico Dagon, mas simplesmente uma das criaturas que cultuam Cthulhu e aguardam o retorno de seu senhor? Fica mais este mistério no mundo lovecraftiano.

Mas é na segunda parte do conto “O relato do inspetor Legrasse” que se percebe o posicionamento do escritor sobre outros povos e raças que não pertencem ao mundo anglo-saxônico.

Se a primeira parte do manuscrito deixado pelo professor Angell trata dos estranhos sonhos compartilhados por pessoas de sensibilidade exacerbada ou perturbados sobre uma criatura ancestral repousando em sua cidade colossal, a segunda parte trata das investigações de especialistas acadêmicos e do investigador da polícia John Raymond Legrasse sobre a influência que Cthulhu e os Deuses Antigos exercem sobre diferentes grupos e seitas em diferentes lugares do mundo.

É nesta parte da narrativa que o leitor descobre que, em um evento acadêmico no qual participou, o tio do narrador encontrou outros pesquisadores e o próprio inspetor Legrasse envolvidos em diversas manifestações do culto a Cthulhu espalhadas pelo mundo. Mas, o que chama a atenção aqui, são os tipos humanos citados por H. P. Lovecraft como seguidores da ancestral criatura.

Sendo objeto do culto de “esquimós degenerados” (LOVECRAFT, 2012, p.108), praticantes de “orgias vodu” (LOVECRAFT, 2012, p.105) no Haiti, tribos africanas de “balbucios nefastos” (LOVECRAFT, 2012, p.105), nativos das Filipinas (LOVECRAFT, 2012, p.105) e entre negros e mulatos cabo-verdianos “degradados e ignorantes” (LOVECRAFT, 2012, p.113), Cthulhu é o deus de grupos humanos enxergados pelo autor de “O chamado de Cthulhu” como pertencentes a um mundo de atraso e barbarismo que ameaça o *status quo* do mundo civilizado do *homo lovecraftus*. São estes representantes de um mundo primitivo que, ao se tornarem imigrantes na América, são

enxergados por H. P. Lovecraft paradoxalmente como os arautos do caos da Modernidade, ameaçadora da tradição civilizatória. Como Lovecraft confessa em carta a Frank Belknap Long sobre a invasão imigrante na sua região natal da Nova Inglaterra:

Na Nova Inglaterra nós temos nossas próprias maldições locais... na forma de Portugueses simiescos, italianos sulistas indescritíveis, e franco-canadenses tagarelas. Falando de forma geral, nossa maldição é latina da mesma forma que a sua é semítico-mongoloide, o africano do Mississipi, o eslavo de Pittsburgh, o mexicano do Arizona e o sino-japonês californiano. (LOVECRAFT, 1968)

Mas, se os imigrantes indesejados não podem ser repelidos e já estão inseridos no país, qual será a consequência dessa aproximação entre eles e os “americanos verdadeiros”? Talvez o maior receio do *homo lovecraftus* seja justamente ver sua identidade contaminada por esses indivíduos. Este é o temor expresso na novela em “A sombra em Innsmouth”.

O problema mongoloide de Nova York está longe de ser simples. A cidade está suja e execrável – Sai de lá com a sensação de ter sido contaminado pelo contato, e anseio por alguma solução de esquecimento para tirar isso de mim! (LOVECRAFT, 1968)

As palavras de H. P. Lovecraft em carta de 21 de agosto de 1926 endereçada a Frank Belknap Long não deixam dúvidas sobre o seu posicionamento contra o contato com a cultura imigrante, algo também observado na América do início do século vinte.

A América dos anos entre a Primeira Guerra Mundial e a Segunda Grande Guerra foi palco de um nativismo contrário ao

longo processo de entrada de estrangeiros que havia se originado desde os primórdios dos Estados Unidos. Este quadro se alinhou com as ideias eugenistas disseminados em diversos países do mundo no período.

No caso específico dos Estados Unidos, segundo o historiador George Brown Tindall (1984, p. 986), as ideias eugenistas acharam um veículo de expressão através dos livros *The Passing of the Great Race* (1916), de Madison Grant, sendo a “grande raça” do título os povos nórdicos e *The Rising Tide of Color* (1920), de Lothrop Stoddard. Na esfera política, ao fim da Primeira Guerra Mundial, o Congresso Americano passou o Ato de Imigração Emergencial de 1921, que dificultou a entrada de imigrantes nos Estados Unidos.

Todo este cenário aponta para o fato de que, conforme assinala Caio Alexandre Bezarias em *Funções do mito na obra de H. P. Lovecraft* (2006), a presença de grupos culturais e étnicos variados dentro do país e o choque com a tradição anglófila dos norte-americanos representou uma das expressões mais significativas da modernização do país:

A presença dos mestiços e imigrantes que tinham tomado de assalto os espaços abertos das cidades – despreparadas para recebê-los em tamanha quantidade, o que gerou inúmeras tensões e conflitos entre eles e os norte-americanos nascidos em solo local – foi uma das manifestações mais visíveis, tensas e vivas da expansão da economia industrial Estados Unidos afora... (BEZARIAS, 2006, p.44)

A visão racista dominante no período expresso, por exemplo, na crença da degeneração de raças, é notado na aparência física

do motorista do ônibus de Innsmouth conforme a descrição do narrador Robert Olmstead:

Suas peculiaridades certamente não pareciam asiáticas, polinésias, levantinas ou negroides, embora eu pudesse ver por que as pessoas o consideravam estrangeiro. Eu mesmo teria pensado mais em degeneração biológica que em origem estrangeira. (LOVECRAFT, 2014, p.200-201)

Após descobrir que os moradores da cidade são descendentes de criaturas híbridas entre o humano e o anfíbio e ser perseguido por sua investigação, Robert Olmstead consegue fugir de Innsmouth, mas a cidade jamais sai dele.

Ao pesquisar sobre sua ancestralidade, Olmstead descobre que o capitão Obed Marsh, o responsável por começar a hibridização entre humanos e as criaturas aquáticas, era seu trisavô. Esta revelação se torna fonte de angústia para o narrador pelo fato dele desconhecer a identidade da trisavó. Ao fim da história, no entanto, o *homo lovecraftus* Robert Olmstead descobre que o contato com os habitantes de Innsmouth se tornou maior do que ele desejava:

Foi então que comecei a estudar meu reflexo no espelho com um espanto crescente. A lenta degradação causada pela doença não era prazerosa de se observar [...] Uma noite eu tive um sonho aterrador, no qual encontrei minha avó no fundo do mar. [...] Aquela manhã o espelho definitivamente mostrou que eu havia adquirido o *aspecto de Innsmouth*. (LOVECRAFT, 2014, p.248-249)

Tem-se aqui na ficção de H. P. Lovecraft um temor recorrente trabalhado também nas narrativas góticas inglesas finiseculares em obras como, por exemplo, “A marca da besta” (1890), de

Rudyard Kipling, em que a integralidade da identidade europeia é ameaçada pelo contato do indivíduo branco protestante com a cultura estrangeira tida como pagã (WARWICK, 1998, p.261-262).

Todavia, se no conto de Rudyard Kipling o inglês transformado em lobisomem consegue se livrar de sua maldição, restaurando assim sua identidade, na ficção lovecraftiana o contato e a contaminação decorrente do contato com o Outro, é um caminho sem volta, e cabe ao *homo lovecraftus* abraçar sua condição, enlouquecer ou se suicidar.

Refletindo um *Zeitgeist* marcado pelo impacto das ideias científicas em diversas áreas da experiência humana, pela crise política e econômica e pela eclosão da Primeira Guerra Mundial, a Literatura das primeiras décadas do século vinte foi marcada por *hollow men* (T. S. Eliot) e *homo cinematographicus* (João do Rio) que tentaram expressar a angústia da Modernidade já anunciada nas Artes pela figura andrógina em crise no quadro *O Grito* (1893), de Edvard Munch. Dentro deste contexto, o *homo lovecraftus* se coloca como um representante do insólito ficcional que tenta, sem sucesso, manter suas tradições e valores em meio a um mundo em rápida transformação devido ao discurso racionalista e a rápida e tensa incorporação de olhares diversos.

REFERÊNCIAS

- BERMAN, Marshall (1986). *Tudo que é sólido desmancha no ar: A aventura da modernidade*. São Paulo: Companhia das Letras.
- BEZARIAS, Caio Alexandre (2006). *Funções do mito na obra de H. P. Lovecraft*. Dissertação de Mestrado em Letras. São Paulo: Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo.

BURKE, Edmund (2013). *Uma investigação filosófica sobre a origem de nossas idéias do sublime e do belo*. Campinas, SP: Papirus.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain (2012). “Mar”. In: *Dicionário de símbolos*. 11.ed. Rio de Janeiro: José Olympio. p.592-593.

COHEN, Jeffrey Jerome (2000). “A cultura dos monstros: sete teses”. In: SILVA, Tomaz Tadeu. (Orgs.). *Pedagogia dos Monstros: Os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras*. Belo Horizonte: Autêntica, p.23-60.

DOUGLAS, Mary (2012). *Pureza e perigo*. São Paulo: Perspectiva (Debates; 120).

ENCYCLOPEDIA BRITANNICA. “Dagon”. <https://global.britannica.com/topic/Dagon>. Acesso em 26.Fev.2017.

JOSHI, Sunand Tryambak (2007). “The Cthulhu Mythos”. In: *Icons of Horror and the Supernatural: An Encyclopedia of Our Worst Nightmares*. (Vol. 1 & 2). London: Greenwood Press. p.97-128.

LOVECRAFT, Howard Phillips (2014). “A sombra em Innsmouth”. In RICCI, Denílson Earhart (Orgs.). *O mundo fantástico de H. P. Lovecraft: Antologia – contos, poesias e ensaios*. 2ed. Jundiaí, SP: Clock Tower. p.191-249.

_____. (2012). “Ar frio”. In: *O chamado de Cthulhu e outros contos*. São Paulo: Hedra. p.29-38.

_____. (2012). “Dagon”. In: *O chamado de Cthulhu e outros contos*. São Paulo: Hedra. p.21-27.

_____. (2012). “O chamado de Cthulhu”. In: *O chamado de Cthulhu e outros contos*. São Paulo: Hedra. p.97-132.

_____. (2008). *O horror sobrenatural em literatura*. São Paulo: Iluminuras.

_____. (1968). “From Lovecraft to Frank Belknap Long, August 21, 1926” (1926). DERLETH, August, WANDREI, Donald (Eds.). *Selected Letters II* (1925-1929). By H.P. Lovecraft, Sauk City, WI: Arkham House Publishers Inc.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich (1973). *The Communist Manifesto*. In: *Revolutions of 1848*. Harmondsworth: Penguin Books.

RALICKAS, Vivian. (2007). “‘Cosmic horror’ and the Question of the Sublime in Lovecraft”. *Journal of the Fantastic in the Arts*. Vol. 18, n. 3, 364-398. In <https://pt.scribd.com/doc/19744674/Cosmic-Horror-and-the-Question-of-the-Sublime-in-Lovecraft>. Acesso em 25.Fev.2017.

RICCI, Denílson Earhart (2014). “Biografia de H. P. Lovecraft”. In: RICCI, Denílson Earhart (Orgs.). *O mundo fantástico de H. P. Lovecraft: Antologia – contos, poesias e ensaios*. 2.ed. Jundiaí, SP: Clock Tower, p.xix-xxxvii.

STABLEFORD, Brian (2007). “The Cosmic Horror”. In: JOSHI, S. T. *Icons of Horror and the Supernatural: An Encyclopedia of Our Worst Nightmares*. (Vol. 1 & 2). London: Greenwood Press. p.65-96.

TINDALL, George Brown (1984). *America: A narrative history*. New York: W. W. Norton & Company.

WARWICK, Alexandra (1998). “Colonial Gothic”. In: MULVEY-ROBERTS, Marie. *The Handbook to Gothic Literature*. New York: New York University Press. p.261-262.

03

**DO INOMINÁVEL AO CIENTIFICAMENTE
EXPLÍCITO: MONSTROS LOVECRAFTIANOS**

Nathalia Sorgon Scotuzzi (UNESP/FCL-Ar)
Aparecido Donizete Rossi (UNESP/FCL-Ar)

Recebido em 19 fev 2017. Nathalia Sorgon Scotuzzi possui graduação em História pela Universidade Metodista de Piracicaba (2012) e é mestre em Estudos Literários pela UNESP/FCL-Ar. É membro dos grupos de pesquisa (CNPq/UNESP) Vertentes do Fantástico na Literatura, e (CNPq/UERJ) Estudos do Gótico.

Aprovado em 30 mar 2017.

Aparecido Donizete Rossi é professor de literatura inglesa da UNESP – Faculdade de Ciências e Letras de Araraquara, SP. Líder do grupo de pesquisas (CNPq) Vertentes do Fantástico na Literatura e membro do grupo de pesquisas (CNPq) Estudos do Gótico.
E-mail: adrossi@fclar.unesp.br

Resumo: Um dos pontos temáticos da obra de H. P. Lovecraft mais reconhecidos e comentados são seus monstros peculiares e inéditos. Cthulhu, por exemplo, é um dos monstros mais conhecidos da cultura pop dos séculos XX e XXI. Apesar disso, a crítica comumente considera apenas um grupo de seus monstros como paradigma para toda a sua obra: seres gelatinosos e tentaculares, impossíveis de serem descritos com precisão. A intenção desse artigo é demonstrar que Lovecraft apresentou, no percurso de sua carreira, diferentes tipos de monstruosidades, por vezes

amorfos e inomináveis, mas por outras descritos cientificamente. Pretendemos, assim, elencar cada uma dessas categorias de monstruosidades e analisar suas implicações dentro de cada obra, a partir das reflexões de Luiz Nazário e Noël Carroll.

Palavras-chave: H. P. Lovecraft; Monstro; Cthulhu Mythos; Mal; Ciência.

Abstract: One among H. P. Lovecraft's most renowned and remarked thematic points are his peculiar and unique monsters. Cthulhu, for example, is one of the highlighted monsters in pop culture of the 20th and 21th centuries. However, the critics usually consider only one group of these monsters as a paradigm to Lovecraft's whole work: tentacular and gelatinous beings, whose accurate descriptions are impossible to be made. We intend with this paper to show that Lovecraft presented, during his career, different types of monstrosities, sometimes shapeless and unnamable, and sometimes scientifically described. We intend, therefore, to list each of these monstrous categories and analyze their implications inside each work, based on the thinking of Luiz Nazário and Noël Carroll.

Keywords: H. P. Lovecraft; Monster; Cthulhu Mythos; Evil; Science.

CONCEPÇÕES DE MONSTRO

Em sua obra de 1983, *Da natureza dos monstros*, Luiz Nazário procurou esboçar um panorama a respeito das características e funções de monstros e monstruosidades na literatura. Em sua opinião, muito se falava sobre a literatura de horror, mas com pouco foco no monstro em si, ainda que ele fosse um dos elementos cruciais para o gênero. Um dos pontos chave que definem seu argumento é de que um monstro é aquele que não é humano em nenhuma de suas características: “o monstro se define, em

primeiro lugar, em oposição radical à humanidade ideal” (NAZÁRIO, 1983, p.9). Isso é observado desde sua forma física — deformado, gigantesco, amorfo — até a sua falta de moralidade — ele é a encarnação do Mal. Seu propósito é matar, destruir, destroçar, sem que isso acarrete qualquer implicação moral em sua consciência. “[O] monstro não representa uma dimensão da existência humana, mas uma força da natureza desviada contra a humanidade: é o Mal em estado puro” (NAZÁRIO, 1983, p.20). Um monstro é uma transgressão, uma anomalia no funcionamento do universo. O mal é parte de nossa cultura, e está ligado tanto ao nosso sofrimento quanto às nossas ações: ele é “necessariamente predicado na existência de seres humanos como agentes morais” (JEHA, 2007, p.13). Não existe moral sem a presença do mal, e uma das formas de manifestarmos nossas inseguranças e medos em relação a ele é por meio da criação de monstros. Quando construídos dentro de um universo literário, servirão como um contraponto em relação aos personagens humanos das obras, estes que terão de lidar com o mal encarnado para evitar a perda ou destruição de sua cultura. Sendo assim, devem ser enfrentados e eliminados pela instância do herói, o que completa a narrativa e retoma a harmonia da trama.

O monstro, dentro de uma obra literária, possui a função de desestabilizar um conjunto de regras pré-definidas, as quais buscam a todo custo serem restauradas pelos personagens envolvidos com a criatura. Assim, o monstro pode ser visto como um elemento que vem perturbar uma ordem para que ela seja não apenas restaurada, mas novamente valorizada. “[D]esde os mitos tribais e arcaicos de heróis civilizadores, cuja tarefa era domesticar e vencer os monstros, a humanidade buscou a afirmação de seu poder na dominação da

natureza interna e externa a si própria” (NAZÁRIO, 1983, p.9), o que implica que, dentro desses contextos, a ordem “natural” das coisas — civilizada, aculturada, racionalizada, “artificial”, portanto — deve ser sempre mantida e qualquer elemento que a perturbe deve prontamente ser eliminado ou absorvido. Esse tipo de monstro que desestrutura a consonância de um enredo e por isso, ou pelo bem da moral, deve ser eliminado é muito comum e recorrente. Podemos encontrá-lo, por exemplo, no Gótico tradicional.

Drácula, o arquí-vampiro, é, por definição, um monstro típico: personifica o puro mal, tem aparência assustadora e procura destruir a vida dos demais personagens com os quais se relaciona. Sua falta de humanidade é a todo tempo enfatizada pelos meandros narrativos. Não faz parte da “natureza” como os personagens a conhecem, e tenta destruí-los em diferentes níveis: ameaça suas vidas a partir do momento que depende de sangue humano para sobreviver, e também ameaça a moral, já que influencia as ações de diferentes personagens em seu próprio benefício. Por esses motivos, Drácula é tido como um receptáculo do mal, um vilão que deve ser derrotado. Outra figura monstruosa que, junto do pai dos vampiros, complementa essas características é Mr. Hyde, de *O médico e o monstro* (1886). Grotesco, violento e criminoso, esse ser representa o oposto daquilo que um humano “exemplar” deve ser — entendido “humano exemplar” como o sujeito inteiramente pautado pela ética e moral da sociedade em que vive (neste caso, a vitoriana). Além disso, por ser um duplo do Dr. Jekyll, habitando o mesmo corpo deste, sua monstruosidade é realçada, pois, mais do que uma criatura que aterroriza a ordem natural, ele faz parte do humano, o conceptor da própria ideia de

“natural”. A harmonia da trama só pode ser restaurada quando esse ser abominável não mais existir; todavia, para que ele não mais exista, seu hospedeiro humano também não poderá existir. Erradicar o monstro, neste caso, equivale a erradicar o humano. Monstros que comportam essa dupla chave de configurações são comuns na literatura de horror em geral, em que fantasmas, bruxas, demônios, lobisomens e alienígenas surgem para aterrorizar personagens e destituir a ordem “natural” do mundo empírico e/ou emocional. São tipos recorrentes de monstros que, na maioria das vezes, são derrotados ou mandados de volta para a escuridão de onde nunca deveriam ter saído.

Tais acepções, no entanto, não são suficientes para abarcar todos os tipos de monstros literários, uma vez que são predeterminadas por uma compreensão de Mal inseparável da ideia de moralidade, o que as sedimenta como princípios éticos. Um outro modo de conceber os monstros é entendê-los como “criaturas não contempladas pela ciência contemporânea”¹ (CARROLL, 1990, p.37 - tradução nossa). Isso não significa que tenham alguma relação com a moralidade e a ética humanas ou mesmo que sejam maléficas. Ademais, “alguns monstros podem ser apenas ameaçadores em vez de aterrorizantes, enquanto outros podem não ser nem ameaçadores nem aterrorizantes”² (CARROLL, 1990, p.28 - tradução nossa). Essa perspectiva em relação ao monstro se mostra mais abrangente, abrindo-se para outras entidades literárias pertencentes ao campo do

1 “[...] those are understood to be creatures not countenanced by contemporary science”.

2 “Some monsters may be only threatening rather than horrifying, while others may be neither threatening nor horrifying”.

desconhecido. Assim, para que um monstro seja amedrontador, ele deve ser perigoso e letal. Porém, isso não significa que esse perigo proposto pelo monstro seja intencional. Pelo contrário, ele é apenas sentido dessa forma pelos personagens da trama. Dentro desse viés, Drácula pode ser concebido como não intencionalmente mal, mas sim um predador do humano que, como qualquer predador, precisa se alimentar. Isso não significa que queira proporcionar sofrimento aos demais personagens.

[E]m obras de horror, os humanos consideram os monstros que encontram como anormais, como distúrbios da ordem natural. [...] Os monstros do horror [...] violam as normas da propriedade ontológica presumida pelos personagens humanos positivos na história³. (CARROLL, 1990, p.16 – tradução nossa)

É essa violação do que é considerado “natural” que causa o medo e a repulsa em relação ao monstro, e nem sempre ela é necessariamente acompanhada da noção de mal. A reação violenta de personagens humanos contra o monstro ocorre, muitas vezes, antes que o monstro sequer se mostre ruim ou bom. O monstro de Frankenstein, por exemplo, é rechaçado pela sociedade apenas em função de sua aparência exterior. Disforme e visualmente ameaçador, seu aspecto é suficiente para que os personagens o tomem como algo mal. Trata-se, portanto, de uma questão inerente à cultura: aquilo que estamos acostumados, logo, condicionados, ou não a tratar como normal. Monstros são considerados não naturais em relação ao que dada

3 In works of horror, the humans regard the monsters they meet as abnormal, as disturbances of the natural order. [...] The monsters of horror [...] breach the norms of ontological propriety presumed by the positive human characters in the story.

cultura considera normal: “eles não se encaixam no esquema, o violam. Assim, monstros não são apenas ameaças físicas; são ameaças cognitivas. São ameaças ao senso comum”⁴ (CARROLL, 1990, p.34 - tradução nossa). Dessa forma, uma criatura que, a princípio, é representada como pura e desconhecedora do bem ou do mal, como o monstro de Frankenstein, é subitamente interpretada como algo horrendo simplesmente pelo fato de que não pertence à ordem “natural” das coisas. É visto como mal, mas está aquém da noção de moralidade. O que habita para além do conhecimento humano, seja cognitivamente como o monstro acima citado, ou geograficamente, em lugares distantes ou incógnitos, é monstruoso. Criaturas advindas de locais ocultos ou abandonados possuem características tão desconhecidas quanto esses lugares, e consequentemente não fazem parte das categorias de conhecimento social. O desconhecido assusta, e assim é interpretado como monstruoso.

MONSTROS LOVECRAFTIANOS

Os contos de H. P. Lovecraft são comumente divididos em categorias temáticas, sendo elas o *Ciclo dos Sonhos*, que inclui as obras que pendem para a fantasia; os contos de horror e o conjunto conhecido como *Cthulhu Mythos*, que abrange as histórias que possuem como pano de fundo a mitologia criada pelo autor. Os contos desse grupo pertencem também ao horror, todavia, possuem muitos pontos em comum com a ficção científica. O que todos esses grupos de obras possuem em comum é a presença de monstros, os quais são compostos de modos diferentes.

4 ‘They do not fit the scheme; they violate it. Thus, monsters are not only physically threatening; they are cognitively threatening. They are threats to common knowledge’.

Ao Ciclo dos Sonhos pertence a novela *A busca onírica por Kadath* (*The Dream-Quest of Unknown Kadath*, 1926/1927), e contos como “Os gatos de Ulthar” (“The Cats of Ulthar”, 1920), “Celephaïs” (1922) e “A chave de prata” (“The Silver Key”, 1926). As criaturas sobrenaturais presentes nessas obras, como nos contos maravilhosos, pertencem à lógica interna do universo denominado *Terra dos Sonhos* por Lovecraft, de modo que só podem ser consideradas monstros se contrastadas com os limites da realidade empírica do leitor. Do contrário, é difícil concebê-las como monstros, pois são “naturais” ao universo ficcional em que habitam.

Já os contos de horror do autor apresentam algumas criaturas tradicionais no imaginário gótico. No conto “O modelo de Pickman” (“Pickman’s model”, 1927) temos a presença de *ghouls*, criaturas relacionadas a cemitérios e ao consumo de carne humana, comumente associadas aos zumbis. Advindo das mitologias persa e árabe, esse monstro penetrou no imaginário ocidental a partir da tradução de *As mil e uma noites*, de Galland (1704-1717), tornando-se elemento integrante da tradição gótica pelas mãos de William Beckford em seu *Vathek* (1786). No conto de Lovecraft, a criatura é descoberta pelo narrador-protagonista da história, que constata que seu conhecido, o artista plástico Richard Upton Pickman, mantém contato com essas criaturas que habitam os subsolos de Boston. O monstro, nessa obra, é retratado de forma assustadora e horrenda, e a única reação que o narrador-protagonista consegue ter ao saber de sua existência é a fuga. Entretanto, Pickman não teme tais criaturas. Ao contrário, as pinta e fotografa. Isso porque não as vê como monstros, mas sim como outros seres quaisquer. Esse personagem, apesar disso, acaba sofrendo consequências

por agir desse modo. Seu gosto pelo grotesco e suas pinturas animais fazem com que o resto da sociedade a que pertence — a vitoriana Boston do final do século XIX — o veja como alguém de moralidade duvidosa, uma vez que, dentro desse grupo, aceitar o monstro ou uma atitude monstruosa é inadmissível. Por isso, o próprio Pickman, por fim, acaba se tornando uma espécie de monstro aos olhos de seus conhecidos. Tem-se aqui uma obra na qual a imoralidade maléfica atribuída a um monstro acaba por contaminar um personagem: sem sucesso (ou sem intenção?) de tornar o *ghoul* menos monstruoso, Pickman acaba tornando-se um monstro ele mesmo.

Outro conto que apresenta um tipo de monstro conhecido — a criatura disforme e ameaçadora, como o monstro de Frankenstein — é “O forasteiro” (“The Outsider”, 1921). Preso em uma habitação escura por toda a sua vida, o protagonista dessa história consegue, por fim, ver-se livre e com acesso a outros lugares que nunca adentrou. Ao se deparar com uma festa em um castelo, o personagem surpreende-se com a vasta quantidade de pessoas, com as quais nunca tivera contato antes. Ao adentrar o local, percebe certo distúrbio e por fim observa a causa da celeuma:

Não posso sequer sugerir a sua aparência, pois era um composto de tudo o que é sujo, *antinatural*, desagradável, anormal e detestável. Era a sombra fantasmagórica da decadência, da antiguidade e da dissolução, o ídolo pútrido e decomposto de uma revelada malsã, a revelação pavorosa daquilo que a terra, por misericórdia, deveria esconder para sempre. Deus sabe que não era desse mundo — ou não mais deste mundo — conquanto, para o meu horror, vi em seus traços carcomidos e ossudos

uma paródia repugnante e *maligna* da forma humana, e em suas vestes imundas e desintegradas uma qualidade indizível, que me fez estremecer ainda mais. (LOVECRAFT, 2013, p.211 - grifo nosso)

A criatura monstruosa, como descobrimos ao final do conto, é o próprio narrador-protagonista refletido em um espelho. Nesse conto, Lovecraft funde, em um só personagem, o monstro e o humano que sente repulsa pelo monstro. De maneira similar à criatura de Frankenstein, essa é, relativamente, humana, ainda que disforme e aterrorizante aos olhos de outras pessoas. Como o personagem nunca tivera acesso a seu reflexo, acaba por ter a mesma reação que todos os outros personagens presentes na festa. Não conhecendo sua própria forma, sente repulsa e ódio por aquela imagem, e atribui a ela qualidades maléficas que não condizem, obviamente, com seu interior. Ao utilizar as palavras “antinatural” e “maligna” para descrever o monstro, sobre o qual conhece apenas o exterior e que é ele mesmo, o narrador-protagonista o submete à moralidade e às convenções culturais. Ele é, de fato, antinatural dentro de uma concepção logocêntrica de humano, mas não se pode afirmar que sua aparência implica em malignidade.

Além das figuras góticas mais tradicionais, os contos de horror de Lovecraft por vezes sugerem outros ou novos tipos de monstruosidades. Criaturas descritas como “inomináveis”, “indescritíveis” e “indizíveis” são comuns em suas obras. Como técnica ficcional, o que o autor faz, muitas vezes, é tomar como literal a falta de palavras implicada por tais adjetivos. Um bom exemplo para melhor compreender essa categoria de monstros lovecraftianos é o conto “O inominável” (“The unnamable”, 1923).

Narrado em primeira pessoa, trata-se do relato de um episódio vivido pelo protagonista e seu amigo, Joel Manton, o qual é descrito como um homem racional e insensível a assuntos exotéricos. Já o narrador, Carter, é um escritor e entusiasta de assuntos místicos. Sentados em uma lápide no cemitério da cidade onde vivem, os dois personagens passam seu tempo debatendo acerca da possibilidade de existirem coisas “inomináveis”, as quais o narrador defende enquanto o outro refuta. Durante a conversa, é introduzida a história de certa criatura inominável que, de acordo com lendas locais, habitava uma antiga mansão anteriormente localizada naquele cemitério. A criatura supostamente vivia no sótão daquela casa, e havia matado e aterrorizado durante séculos. A aparência ou a própria existência de tal monstruosidade é conhecida apenas por meio de fragmentos que o narrador coletou ao longo do tempo.

Tudo está naquele diário ancestral que encontrei; todos os enigmas silenciados e contos furtivos de coisas com olhos deformados que apareciam nas janelas à noite ou em vales desertos junto aos bosques. Alguma coisa agarrou meu ancestral na estrada em um vale escuro, deixando-o com marcas de chifres no peito e de garras como de macaco nas costas, e quando procuraram pegadas na poeira pisoteada, viram as marcas mistas de cascos bipartidos e patas vagamente antropoides. Certa vez um cavaleiro do serviço postal disse ter visto um velho perseguindo e chamando uma assustadora coisa saltitante e inominável em Meadow Hill, nas horas enluradas pouco antes da manhã, e muitos creram nele. (LOVECRAFT, 2013, p.222)

Essa descrição acende o interesse de Manton. Porém, para o personagem racional, a criatura poderia não ser uma anomalia demoníaca da natureza, pois, “ele admitiu, para fins do argumento, que algum tipo de monstro inatural tivesse mesmo existido, mas lembrou-se que mesmo a mais horrenda perversão da natureza não precisa ser ‘inominável’ ou cientificamente indescritível” (LOVECRAFT, 2013, p.223). Para ele, talvez o monstro fosse apenas uma anomalia natural, sem implicações sobrenaturais. Por fim, ambos os personagens são surpreendidos por uma movimentação assustadora abaixo da tumba onde estavam.

No momento seguinte eu fui derrubado do meu banco medonho pela diabólica batida de alguma *entidade invisível* de tamanho titânico, mas de *natureza indeterminada*, derrubado de costas e esparramado no mofo enraizado daquele horrível cemitério, enquanto da tumba vinha um rugido abafado de ofegar e zumbir e minha fantasia populava a escuridão indevassável com legiões miltônicas de danações malformadas. (LOVECRAFT, 2013, p. 225 – grifo nosso)

O personagem, apesar de sentir o ataque e a presença da criatura, não a vê. Ainda assim, supõe que sua natureza seja inconclusiva, já que não reconhece seu atacante nem seu comportamento. Além do ataque, o narrador tira algumas conclusões sobre o possível agressor com base nas lesões deixadas: “Manton tinha dois ferimentos malignos no peito, e alguns cortes menos severos nas costas. Eu não estava ferido seriamente, mas estava coberto de vergões e contusões das mais intrigantes, incluindo a marca de um casco bipartido” (LOVECRAFT, 2013, p.225). A análise de tais feridas, em especial a marca de um casco

bipartido, leva o narrador — que já era suscetível a acreditar na existência de criaturas inomináveis — a imaginar que fora de fato atacado pelo monstro ancestral. É o racional Manton quem resolve a questão:

— Por Deus, Manton! O que foi aquilo? Essas feridas... Era daquele jeito?

E eu fiquei atordoado para exultar quando ele sussurrou de volta algo que eu mais ou menos esperava:

— Não, não era daquele jeito de forma alguma. 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 - grifo do autor)

O monstro, por fim, é descrito como inominável. Sua forma é indescritível em um nível que a mente humana não é capaz de conceber. Manton, o personagem racional, tivera finalmente contato com um monstro que excede qualquer tentativa de racionalização. Sua falta de forma física concreta o distancia não só da humanidade, mas de qualquer criatura existente na Terra. Seu ataque incompressível não se assemelha a nada que a natureza já tenha apresentado. Moral e cultura se tornam discutíveis face a tal monstruosidade. Apesar de ter feito mal aos personagens, não há como deduzir que isso tenha sido intencional ou ao menos consciente.

Esse tipo de descrição lovecraftiana é recorrente e, como já dito, intenta compor novos tipos de monstros. Entidades como a de “O inominável” desafiam não só o entendimento dos limites

culturais e cognitivos da humanidade, mas desarticulam qualquer possibilidade de racionalização a seu respeito. Essa estratégia de criação do monstro usada pelo autor pode ser denominada *fusão*: “na medida em que forem seres multifacetados, localizáveis em um *continuum* espaço-temporal inquebrável com uma única identidade, os consideraremos como figuras de fusão”⁵ (CARROLL, 1990, p.44 - tradução nossa). Ao mesmo tempo, a criatura descrita no conto é muitas coisas e nenhuma. É caracterizada pelo personagem apenas por meio de alusões a imagens diferentes que consegue associar naquele momento. A representação narrativa do monstro, apesar disso, não é compreensível ou descritível, o que torna sua figurativização impossível. O conto termina com essa questão em aberto, e o monstro provavelmente continuará a habitar aquela casa, e também o texto que contém a ambos, pelo tempo que for deixado ali em paz. Esse artifício de aludir ao monstro, mas nunca o descrever realisticamente, é comum em histórias de horror e sua principal função é potencializar o medo. Um monstro, quando oculto, se torna mais amedrontador, pois, além de causar medo, gera uma expectativa que desconcerta o imaginário do leitor no momento em que lhe permite projetar seus próprios medos na criatura indescritível/inominável ao tentar preencher de significados, aterrorizantes por certo, esses atributos. Quando se mostra o monstro, esse efeito é destruído, e a potencialidade de sua capacidade de horrorizar diminui exponencialmente.

Em boa parte de seus contos, Lovecraft não cria tramas em que o monstro é descoberto e combatido. Essas descobertas são quase

5 “As long as they are composite beings, locatable in an unbroken spatio-temporal continuum with a single identity, we shall count them as fusion figures”.

sempre acidentais e os personagens de Lovecraft não são páreos para os seres amorfos que habitam as tumbas esquecidas pelo tempo. A representação do humano por parte do autor enfatiza a falta de força e insuficiência de poder para combater tais criaturas; por vezes, o humano sequer sobrevive ao colapso mental causado pelo encontro com a monstruosidade. É o que ocorre em *O horror de Dunwich* (*The Dunwich horror*, 1929), que traz uma entidade invisível, gigantesca e incompreensível.

AS MONSTRUOSIDADES DO CTHULHU MYTHOS

Por fim, a última categoria de contos de Lovecraft que apresenta um tipo diferente de monstro é o conjunto *Cthulhu Mythos*. É importante esclarecer que sob essa denominação incluiremos apenas contos⁶ que, no entendimento do próprio autor, caracterizam-se pelo pressuposto de uma “arte cósmica não sobrenatural” (LOVECRAFT, 2011a, p.119-120 – grifo do autor), ou seja, o tipo de ficção buscado por Lovecraft nos últimos anos de sua vida, o qual se distingue pela presença e desenvolvimento de tramas circunscritas a uma topografia fictícia (Arkham ou a Miskatonic University), presença de criaturas vinculadas a um panteão de “deuses” alienígenas e um compromisso com a descrição “científica” dos fatos, descrição essa por vezes difusa e dependente da instância da personagem. A análise dos contos que preenchem esses requisitos

6 Outras obras aqui não incluídas, apesar de possuírem características desse ciclo e fazerem referências a essas criaturas, servem como complementos a esses textos principais, uma vez que suas tramas se dispersam do objetivo aqui proposto. Entre eles estão: “O assombro das trevas” (“The Haunter of the Dark”, 1936), “O horror de Dunwich” (*The Dunwich Horror*, 1928) e “Dagon” (1917). Esses contos, apesar de serem geralmente considerados parte do *Cthulhu Mythos*, não serão abordados na presente análise por não corresponderem a todas as características propostas pela ideia de arte cósmica não sobrenatural aqui perseguida.

permite o levantamento de uma história ficcional do planeta Terra e seus arredores, seus habitantes, passado e presente, além do lugar da humanidade em meio ao cosmos. Quando reunidas, as informações presentes em cada conto permitem o desenho de um panorama que faz com que seus monstros ganhem contornos mais nítidos, porém não menos aterradores. Consideramos obras que apresentam tais características os contos “O chamado de Cthulhu” (“The Call of Cthulhu”, 1926), “A cor que caiu do espaço” (“The Color out of Space”, 1927), “Um sussurro nas trevas” (“The Whisperer in Darkness”, 1930), *Nas montanhas da loucura* (*At the Mountains of Madness*, 1931), *A sombra de Innsmouth* (*The Shadow over Innsmouth*, 1931) e *A sombra vinda do tempo* (*The shadow out of Time*, 1935).

Os monstros apresentados em cada um desses textos, a princípio, são entidades ao mesmo tempo desconhecidas e detentoras da habilidade de causar curiosidade. Em “Um sussurro nas trevas”, por exemplo, o narrador-protagonista Albert N. Wilmarth é um acadêmico da Miskatonic University que se vê envolvido em um caso curioso ocorrido no estado de Vermont. Após algumas enchentes fortes, criaturas desconhecidas são encontradas em meio aos destroços. Incógnitas para a população, são interpretadas como seres do folclore local. Essas criaturas, chamadas pela narrativa lovecraftiana de *Mi-Go*, recebem diferentes tratamentos pelos personagens no curso da trama, sendo, a princípio, apenas criaturas curiosas que chamam a atenção da população. Todavia,

O que as pessoas jugavam ter visto eram formas orgânicas diferentes de qualquer outra vista até então. Naturalmente, muitos corpos humanos

foram arrastados pelas corredeiras durante esse trágico período; mas as pessoas que descreviam essas formas estranhas afirmavam ter certeza de que não eram humanas, apenas de algumas semelhanças superficiais no tamanho e no contorno geral. [...] Eram coisas rosadas que mediam cerca de um metro e meio; com corpos crustáceos que ostentavam um enorme par de nadadeiras dorsais ou asas membranosas e diversos membros articulados, providos de uma espécie de elipsoide convoluto, coberto por miríades de antenas curtíssimas onde, em criaturas normais, seria o lugar da cabeça. (LOVECRAFT, 2011b, p.27)

A descrição é a de um provável animal, apenas nunca visto por aquelas pessoas. Considerado talvez como ser que habita furtivamente as montanhas da região, a princípio causa somente curiosidade e não medo. Podemos notar, desde sua primeira aparição, que se trata do monstro explícito. A estratégia de descrevê-lo de forma turva, apenas por meio de sugestões e alusões confusas, como Lovecraft fazia em seus contos anteriores, é posta de lado. Esse novo monstro é concreto, visível, e minuciosa e cientificamente descrito. Se considerarmos a segunda concepção de monstro outrora aventada, de início a criatura é um monstro pelo fato de não ser conhecida pela ciência representada na narrativa, o que a coloca no campo do desconhecido e do intrigante, mas não do assustador ou maligno.

É o desenvolvimento da trama, no entanto, que apresenta essas criaturas mais a fundo e as relaciona com os personagens, resultando na emergência do monstruoso. Após a investigação de Wilmarth junto a outro acadêmico que vive na região (Henry W. Akeley), o fato de que aqueles seres habitam aquelas regiões é confirmado,

e também há a sugestão de que sejam seres hostis à humanidade. Em um primeiro momento, são reunidas evidências constantes de que os Mi-Go estejam se aproximando da propriedade de Akeley, e seu caráter invasivo fica mais intenso. Protegendo-se com cães e armamento, o personagem acredita que tais seres queiram atacá-lo. Nesse ponto da trama, a monstrosidade dos Mi-Go finalmente é realçada, pois nuances de maldade são reconhecidas em seus atos pelo personagem: elas são perigosas e parecem querer ferir ou atacar Akeley. Essa é, apesar disso, apenas a opinião dos personagens principais da trama, que analisam essas características sob o ponto de vista tipicamente humano de quem teme o que não conhece. A maldade desses seres é vista a partir da interpretação que os personagens têm de seus atos, porém não há concretização de gestos maléficos em nenhum momento.

Ao fim do conto, a monstrosidade das criaturas que assustam e aterrorizam os personagens é alterada. Primeiramente, realizam contato com Akeley e anunciam quais são suas intenções. Ao contrário de prejudicá-lo, dizem que tudo o que querem é iniciar uma comunicação. Os Mi-Go se apresentam e contam sua história e origens ao personagem, eliminando todas as suspeitas e pré-conceitos que ele tinha em sua relação. Nesse momento, deixam de ser monstros para ele — e para nós, leitores. Wilmarth, entretanto, não confia nas intenções das criaturas e continua a manifestar suspeitas. Nesse momento, inicia-se um jogo de pontos de vista narrativos que faz as opiniões monstro ou não-monstro oscilarem, dependendo de cada personagem, até o final da trama. Outro elemento que torna oscilante sua monstrosidade é a questão de sua história e ciência. Durante as conversas dos personagens

com esses seres, é dito que são entes intergalácticos que possuem certos postos no planeta Terra devido a um material orgânico que possuímos e que não existe em seu planeta. Sua ciência é muito mais avançada do que a ciência humana, e isso se mostra de várias maneiras: possuem a capacidade de viajar pelo espaço, possuem aparelhos tecnológicos incompreensíveis aos seres humanos e compreendem o universo de um modo impossível à mente humana. Isso mostra que, apesar de serem seres desconhecidos da ciência são ainda seres naturais e, caso revelados à comunidade científica, começarão a fazer parte do conjunto dos conhecimentos humanos, mesmo que colocando em xeque esses conhecimentos. Essa possibilidade altera o patamar de monstro dessas criaturas, pois permite que elas possam ser aceitas pela ciência. Uma vez que isso ocorra, ainda que no campo das possibilidades imaginárias, a concepção humana de monstro cai por terra.

De fato, a espécie compõe-se de matéria totalmente desconhecida na região do espaço onde nós habitamos — com elétrons que vibram em frequências muito diferentes. É por esse motivo que as criaturas não podem ser fotografadas com os filmes e as chapas tão comuns no universo conhecido, mesmo que os nossos olhos possam vê-las. Com o conhecimento adequado, no entanto, qualquer pessoa versada em química seria capaz de preparar uma emulsão a fim de registrar suas imagens. (LOVECRAFT, 2011b, p.77)

Dentro da segunda acepção de monstro outrora aventada, essas entidades não seriam mais monstros, mas seres naturais, uma vez que cruzam a fronteira entre o desconhecido e o conhecido pela ciência.

[S]e a ocorrência se torna comum, o fenômeno perde seu aspecto prodigioso e é aceito como natural, ou seja, pertencente à ordem das coisas como as conhecemos. De maneira semelhante, em nossa percepção, quando um fenômeno tende a se repetir, ele se torna ‘natural’. (JEHA, 2007, p.22)

Ao longo da trama, os Mi-Go vão se tornando cada vez mais compreensíveis aos personagens e, conseqüentemente, ao leitor. A explicação esmiuçada de suas intenções, planos e funcionamento de sua ciência vão, a cada página, mostrando que os seres são algo recorrente no Universo — os humanos apenas não os conhecem ainda. Do ponto de vista da primeira acepção de monstro acima aventada, também não podem ser considerados monstros, pois suas intenções foram reveladas e não representam, a princípio, transgressão da moral e da ética. Habitam o planeta apenas para seu próprio proveito, e não querem ferir ou eliminar a humanidade — a menos que esta desfira o primeiro ataque. “[O] monstro só entende a relação selvagem, sem reciprocidade” (NAZÁRIO, 1983, p.80); os monstros do conto em questão, ao contrário, são racionais e inteligentes, e possuem a capacidade de manter um diálogo pacífico com o humano. Ao fim da obra, a impressão geral é de que Lovecraft apresentou diversos argumentos e se valeu de um estilo narrativo específico, o científico-racionalista ou naturalista, para retirar suas criaturas do âmbito da monstruosidade. Elas terminam sendo apenas uma adição à biologia e história da Terra. Não querem o mal da humanidade, e simplesmente a ignoram.

Essa compreensão a respeito dos Mi-Go, como também de outros monstros de Lovecraft, se desenvolve a cada conto em que tais seres são citados. Os personagens desses contos entendem, na

conclusão de cada narrativa, apenas uma parcela da realidade que os circunda, e muitas vezes esse conhecimento já é suficiente para que vivam atordoados pelo resto de suas vidas. Já para o leitor, um panorama explicativo vai se formando, e ao juntarmos as peças de cada uma dessas tramas podemos aprender a história desses seres e suas implicações para o planeta e a vida humana, de modo que a ideia de monstruosidade vai, pouco a pouco, se tornando difusa, relativa e questionável.

Nas montanhas da loucura, novela que une várias criaturas em uma narrativa intergaláctica, Lovecraft traz novamente os Mi-Go. Na trama, é narrada a chegada das criaturas ao planeta Terra há milhares de anos e são apresentadas as guerras que travaram com outros monstros de diferentes esferas e seus desfechos. O aparecimento dessas criaturas nesse outro trabalho de Lovecraft intenta comprovar, dentro e para os fins do universo ficcional criado pelo autor, a existência desses seres, para o caso de restarem dúvidas de que a história de Wilmarth e Akeley fosse “real”. Para tanto, tem-se William Dyer, narrador-protagonista e companheiro de trabalho de Wilmarth. Em alguns momentos da trama, Dyer cita seu colega e afirma não acreditar em suas histórias, porém ao fim de sua aventura ele admite que tudo o que ouvira era verdade. As descobertas de um conto confirmam as descobertas de outros, e assim Lovecraft também sugere que suas criaturas alienígenas pertencentes ao *Cthulhu Mythos* não são, do ponto de vista da natureza do universo, monstros. Com o jogo de pontos de vista tecido pelo autor, podemos notar que alguns personagens os veem dessa forma, mas isso é ou temporário, até que tenham contato ou os estudem, ou fruto de impressões socioculturais previamente

negativas devido ao caráter desconhecido desses seres. Lyslei Nascimento, em sua análise dos monstros de Borges, comenta um caso parecido. Ao tecer considerações sobre *O livro dos seres imaginários* (1957), a autora afirma que

O hipopótamo gigante, ou um elefante, ou ainda um búfalo mítico, citado no livro de Jó e chamado de Beemot, por exemplo, aponta para a monstruosidade como uma questão de ponto de vista. Enquanto para os humanos, presentes na narrativa bíblica, o Beemot apresenta-se como uma fera da natureza híbrida e de origem remota, que, por seu tamanho descomunal, é visto como monstruoso, no discurso do Criador, no entanto, a criatura revela-se uma obra-prima. [...] Assim, esse hipopótamo, elefante ou búfalo, representa a força da natureza, bruta e indomável, que o homem não consegue domesticar, mas que é uma obra-prima pro Criador. (NASCIMENTO, 2007, p.73)

Nos contos que compõem o *Cthulhu Mythos*, Lovecraft busca deslocar o foco da narrativa do ponto de vista humano para um ponto de vista mais distanciado, crítico se se preferir, em relação a esse humano. Uma das bases de sua estética cosmicista, em suas próprias palavras, seria uma perspectiva indiferentista em relação ao cosmos:

De forma contrária ao que tu possas assumir, *não sou um pessimista, mas sim um indiferentista* — ou seja, não cometo o erro de pensar que os efeitos das forças naturais que cercam e governam a vida orgânica terão qualquer conexão com os desejos ou gostos de qualquer parte do processo dessa vida orgânica. Pessimistas são tão ilógicos quando otimistas; de tal maneira que ambos contemplam os objetivos da humanidade como unificados, e como tendo uma relação direta (tanto de frustração

quanto de satisfação) com o fluxo inevitável dos impulsos e eventos terrestres⁷. (LOVECRAFT, 1971, p.39 - grifo do autor - tradução nossa)

Esse modo de enxergar o mundo manifesta-se na concepção dos contos do autor, nos quais narradores e personagens atuam como descobridores de uma porção encoberta da natureza e que nada podem fazer a seu respeito. Eles percebem cada vez mais o quão pouco a humanidade conhece a respeito do mundo ao seu redor, e o quão insignificante somos no panorama universal. A função desses personagens é apenas a de descobrir, porém, de modo irônico, dificilmente compreendem ou conseguem lidar com suas próprias descobertas. A junção dessas descobertas, suas implicações dentro do universo lovecraftiano e suas relações são estabelecidas exclusivamente pelo leitor, que termina cada conto com a sensação de que Lovecraft buscava construir um senso de medo cósmico. Noël Carroll (1990) discute a possível identificação que um leitor pode ter com um personagem, e conclui que o que de fato pode ocorrer é que, apesar de seus sentimentos não serem os mesmos, o leitor irá assimilar a experiência do personagem e compadecer-se de seu sofrimento. Isso acontece quando, por exemplo, Drácula ataca uma de suas vítimas. Esta claramente estará desesperada e aterrorizada, porém não o leitor. O efeito gerado neste é a sensação de apreensão pelo personagem, sem, no entanto, as consequências do terror, pois

7 "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 connection with the wishes or tastes of any part of that organic life-process. Pessimists are just as illogical as optimists; inasmuch as both envisage that aims of mankind as unified, and as having a direct relationship (either of frustration or fulfillment) to the inevitable flow of terrestrial motivation and events".

eu vejo a situação não apenas do ponto de vista da protagonista, apesar de conhecer esse ponto de vista, mas também pelo lado de fora — vejo como uma situação que envolve um protagonista que tem devido ponto de vista⁸ (CARROLL, 1990, p.95 - tradução nossa).

Essa questão, entretanto, é um pouco diferente quando transposta ao *Cthulhu Mythos*. Os terrores propostos pela existência desses monstros não são terrores simplesmente físicos (como a mordida de Drácula e a possível morte resultante disso) ou morais (a possibilidade de tornar-se um vampiro, transformando-se assim também em um monstro), mas sim ameaças à existência da raça humana no planeta Terra. Os Mi-Go não têm intenção de atacar seres humanos, mas, caso nós os incomodemos, possuem o poder de devastar nossa existência pelo simples motivo de poderem continuar seus trabalhos em paz. Conforme concebida por Lovecraft, a ameaça é sempre de ordem universal, e, consequentemente, os efeitos gerados no leitor não serão apenas de simples simpatia. Ao término da leitura, ele transportará para a sua realidade extratextual essa sensação de ameaça. Mesmo que não acredite em monstros, o medo de um extermínio — por guerras, por alienígenas, pela própria natureza ou por fatores desconhecidos — não deixa de ser inerente à realidade empírica.

Essa progressão de ajuizamentos sobre os Mi-Go, de acordo com cada personagem e cada momento da trama, que se inicia com a classificação de monstro e finda com a incorporação ao mundo natural ocorre em todos os contos do *Cthulhu Mythos* mencionados

8 “I see the situation not only from the viewpoint of the protagonist, though I know that viewpoint, but rather, I see it as one who sees the situation from the outside as well—I see it as a situation involving a protagonist who has the viewpoint she has”.

acima, em alguns casos nos enredos e em outros quando em vista do conjunto narrativo desse ciclo literário. A princípio são essencialmente monstros por não se parecerem com seres naturais e conhecidos por representarem alguma ameaça devido à sua condição de alteridade quase absoluta. No entanto, ao fim das tramas a perspectiva é alterada e essas criaturas passam a fazer parte do funcionamento “natural” do universo. Assim como sua forma física, suas origens também são sempre distantes e desconhecidas: os Mi-Go habitam as montanhas inóspitas de Vermont e o planeta Yuggoth (reconhecido ao fim do conto como Plutão); os *Elder Ones*, introduzidos em *Nas montanhas da loucura*, vivem no continente antártico; Cthulhu está preso nas profundezas do oceano. Podemos dizer, com base nesses elementos, que tais monstros lovecraftianos são apenas seres ocultados pelo desconhecimento humano sobre seu próprio planeta. Eles não desestabilizam a ordem “natural” das coisas, pois fazem parte dessa ordem; apenas ainda não houve contato, na história humana, com sua presença. Enquanto permanecerem dessa maneira escondidos, esses seres não apresentam perigo à humanidade. Enquanto o ser humano estiver seguro e dentro de suas fronteiras, a ameaça está contida.

[A]s fronteiras existem para manter medida e ordem; qualquer transgressão desses limites causa desconforto e requer que retornemos o mundo ao estado que consideramos ser o certo. O monstro é um estratagema para rotular tudo que infringe esses limites culturais. (JEHA, 2007, p.20)

O que cada um dos protagonistas lovecraftianos faz é desbravar fronteiras. Inicialmente físicas, ao se deslocarem até lugares distantes e desabitados e o explorarem e, em um segundo momento, culturais, ao se depararem com criaturas até então desconhecidas e

que transgridem muito do que se conhece a respeito da natureza e seu funcionamento. Após tais descobertas, o que esses personagens fazem é retornar imediatamente à segurança de suas cidades e deixar esses locais que exploraram novamente abandonados. O choque causado pelas novidades que encontram causa o efeito imediato de necessidade de um retorno à ordem. Apesar dessa tentativa, suas consciências já não são mais as mesmas, pois tornaram-se diversas pelo contato com a diferença:

Toda vez que ampliamos nosso domínio epistemológico, quer conquistando novos territórios, quer desbravando-os, as fronteiras que controlam nossas vidas também se movem [...]. O mesmo acontece quando descobrimos ou inventamos algo: nossa visão de mundo tem de acomodar outros seres ou novos fenômenos e isso pode causar incerteza epistemológica. Nossa experiência se baseia em fundamentos epistemológicos e ontológicos; mudanças epistemológicas vão gerar alterações ontológicas, e um acréscimo ontológico vai forçar nosso conhecimento a se expandir. Quando isso ocorre, sentimos que nossas expectativas de ordem — as fronteiras — estabelecidas pela ciência, filosofia, moral ou estética, foram transgredidas. E transgressões geram monstros. (JEHA, 2007, p.21)

Apesar de se encontrarem novamente em segurança — dentro de suas fronteiras físicas —, esses personagens têm seus conhecimentos expandidos. Querendo ou não, agora devem lidar com a realidade da existência das entidades que, por serem transgressoras da natureza na configuração em que estão acostumados, são vistas por eles como monstros. A ideia dos Mi-Go é aterrorizante para Wilmarth e ele os vê dessa forma, pois

transgridem muito do que ele tomava por real. Ele sabe, apesar disso, que esse medo que sente e esses atributos monstruosos que atribui a esses seres são frutos de sua irracionalidade. Ao analisá-los racionalmente, compreende melhor sua natureza. Ele os teme não por serem monstros incompreensíveis, mas por serem predadores em potencial.

Além de notarmos uma relativização da figura monstruosa entre a perspectiva dos personagens e a perspectiva indiferentista de universo que Lovecraft busca construir, podemos observar diferenças entre a forma com que cada tipo de personagem se refere às criaturas dentro dos contos. Cthulhu é o melhor exemplo para essa questão. Na narrativa de “O Chamado de Cthulhu”, diferentes personagens têm contato com esse monstro. Para os povos que o cultuam em ritos bestiais, Cthulhu é um deus. Seu grande poder e proporções apocalípticas causam admiração desse grupo, que o venera. Já para os marinheiros que o encontram acidentalmente em meio ao oceano, despertando de sua tumba, Cthulhu é um verdadeiro monstro. A esses personagens não é dado tempo de compreender o que estão vendo, pois enlouquecem no imediatismo do contato, de modo que, para eles, Cthulhu é a própria manifestação do Mal. Já o narrador-protagonista do conto, após extensa pesquisa a respeito da criatura, que inclui os relatos dos personagens citados anteriormente, consegue vislumbrar uma possibilidade de realidade desse ser. Ele conta, de início, com a pesquisa previamente feita por seu tio, um acadêmico da Miskatonic University e homem de boa reputação. Esse contato inicial com os fatos que irá coletar durante a trama faz com que, desde o começo, sua posição em relação aos acontecimentos seja

racional. Em meio aos documentos do tio, encontra uma estatueta em baixo relevo de uma criatura que nunca vira ou imaginara antes, a reprodução de um artista que vira Cthulhu em seus sonhos. Estatueta semelhante é encontrada em meio ao ritual dos seguidores do monstro, e ele é descrito da mesma maneira pelos marinheiros. A junção dessas evidências faz com que o narrador-protagonista ateste a existência da criatura e permite, em um laivo contraditoriamente moralizante, que compreenda que a natureza esconde coisas do ser humano que de fato devem permanecer ocultas.

A coisa mais misericordiosa do mundo é, segundo penso, a incapacidade da mente humana em correlacionar tudo o que sabe. Vivemos em uma plácida ilha de ignorância em meio a mares negros de infinitude, e não fomos feitos para ir longe. *As ciências, cada uma empenhando-se em seus próprios desígnios, até agora nos prejudicaram pouco; mas um dia a compreensão ampla de todo esse conhecimento dissociado revelará terríveis panoramas da realidade e do pavoroso lugar que nela ocupamos*, de modo que ou enlouqueceremos com a revelação ou então fugiremos dessa luz fatal em direção à paz e ao sossego de uma nova idade das trevas. (LOVECRAFT, 2012, p.97 - grifo nosso)

O narrador deixa claro que, em sua opinião, Cthulhu não é um monstro ou ser sobrenatural, mas sim uma criatura da natureza que permanece encoberta a nossos olhos. Para ele, Cthulhu é parte de nossa realidade e pode ser descoberto e talvez explicado pela ciência. Ele acredita que o fato de isso não ter acontecido ainda é uma vantagem à humanidade, pois essa descoberta talvez seja demais para a mente humana. Ela acabaria com a imagem de

que somos significantes e nos atiraria ao caos. Por fim, o último ponto de vista a respeito de Cthulhu será formulado pelo leitor, o qual estará inclinado, se aceitar os argumentos do narrador, a acreditar que Cthulhu é uma criatura poderosa e natural, que habita contra sua vontade um determinado local em nosso espaço. Unindo a esse conto os detalhes e menções a Cthulhu de outras histórias, essa impressão é enfatizada. *Nas montanhas da loucura*, além de se relatar a chegada dos Mi-Go à Terra, há também o relato da chegada de Cthulhu. Novamente, essa novela confirma dados de outro conto, gerando, na mente do leitor, o efeito de veracidade e naturalidade desses seres dentro da arquitetura do universo ficcional.

Lovecraft constrói um senso de apreensão que perdura após seus contos, senso esse de que, apesar de a humanidade estar segura no presente momento, ela pode ser devastada caso algum desses seres decida tomar o planeta. Porém, eles não fariam isso por maldade ou qualquer outra intenção negativa para com o ser humano, mas sim porque se beneficiariam de alguma forma, como qualquer predador. Lovecraft desloca as questões de moralidade relacionadas aos monstros em contos de horror, que geralmente são focados em protagonistas ou grupos de personagens, para questões de cunho existencialista. Caso seu monstro se manifeste, não será um ataque direcionado a um personagem, mas sim à existência humana. Assim, para a humanidade representada nos contos, seus monstros nunca deixarão por completo de serem monstros, apesar de todo o processo de desarticulação empreendido pelo autor para mostrar que são apenas seres naturais compartilhando o planeta conosco.

Ainda no início do século XX, Lovecraft antecipou temas que não eram discutidos pela literatura de sua época. As narrativas fantásticas contemporâneas a seus contos apresentavam um teor mais otimista em relação ao ser humano e seu futuro. Narrativas marcianas, por exemplo, preenchiam as revistas *pulp* da época com aventuras intergalácticas protagonizadas por heróis desbravadores que asseguravam um futuro pacífico à humanidade. Em contrapartida, Lovecraft populava o recém-descoberto Plutão com seus monstros amorais. Enquanto romances, contos e filmes utilizavam a metáfora do extraterrestre para manifestar os medos e reafirmar a soberania humana, Lovecraft expressava suas dúvidas em relação a essa soberania. A literatura fantástica só viria a tratar do fim da humanidade algumas décadas após a morte do autor. Lovecraft, durante o percurso de sua carreira, utilizou-se de monstros conhecidos, pesadelos de sua mente e seres oriundos de especulação científica para criar um novo patamar de monstruosidade, um patamar que inclui seres que são, ironicamente, tão devastadores quanto naturais.

REFERÊNCIAS

CARROLL, Noël (1990). *The philosophy of horror or Paradoxes of the heart*. London; New York: Routledge.

JEHA, Julio (2007). “Monstros como metáforas do mal”. In: _____ (orgs.). *Monstros e monstruosidades na literatura*. Belo Horizonte: Editora da UFMG, p.9-31.

LOVECRAFT, Howard Phillips (2012). *O chamado de Cthulhu e outros contos*. São Paulo: Hedra.

_____. (2013). “O forasteiro”. In: _____. *O mundo fantástico de H. P. Lovecraft: Antologia – contos, poesias e ensaios*. Jundiaí, SP: Editora Clock Tower.

_____. (2011a). *Nas montanhas da loucura*. São Paulo: Hedra.

_____. (2011b) *Um sussurro nas trevas*. São Paulo: Hedra.

NASCIMENTO, Lyslei (2007). Monstros no arquivo: esboço para uma teoria borgiana dos monstros. In: JEHA, Julio (org.). *Monstros e monstrosidades na literatura*. Belo Horizonte: Editora da UFMG, p.61-80.

NAZÁRIO, Luiz. Monstros marcianos (2007). In: JEHA, Julio (orgs.). *Monstros e monstrosidades na literatura*. Belo Horizonte: Editora da UFMG, p.146-183.

_____. (1983). *Da natureza dos monstros*. São Paulo: Edição do Autor.

04

ALGUMAS IMAGENS DO CATOLICISMO NOS
CONTOS DE H. P. LOVECRAFT¹

Alfredo Bronzato da Costa Cruz (PPGH/UERJ)

Recebido em 06 mar 2017. Alfredo Bronzato da Costa Cruz é doutorando em História Política no Programa de Pós-Graduação em História da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGH/UERJ, 2015-). Mestre em História Social pelo Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (PPGH/UNIRIO, 2011-2013). Bacharel e Licenciado em História pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio, 2005-2009).

Resumo: Partindo da leitura de três contos de H. P. Lovecraft – “Ar frio” (1926/1928), “Sonhos na Casa da Bruxa” (1932/1933) e “O assombro nas trevas” (1935/1936) – procurou-se tecer algumas considerações a respeito da representação do catolicismo na obra ficcional deste autor. Concluiu-se que a marca desta é, antes do mais, uma interessante ambiguidade.

Palavras-chave: H. P. Lovecraft; Catolicismo romano; Religião e literatura; Representação.

1 Uma considerável parte deste *paper* foi originalmente apresentada em 30 de março de 2015, com o título de *Ambiguidades do catolicismo no gótico americano: “Ar frio” (1926) e “O assombro nas trevas” (1935)*, de H. P. Lovecraft, como uma comunicação na 1ª sessão do simpósio temático *Estudos do gótico: as faces do gótico no mundo*, realizado no âmbito do 6º Encontro Nacional, *O Insólito como Questão na Narrativa Ficcional* (UERJ, Rio de Janeiro). Sou imensamente grato aos gentis e instigantes comentários que a respeito de minha fala fez nesta ocasião o Prof. Dr. Fernando Monteiro de Barros (UERJ). Título do artigo em inglês: *Some images of Catholicism in the stories of H. P. Lovecraft*.

Abstract: Starting from the reading of three stories by H. P. Lovecraft – “Cool Air” (1926/1928), “The Dreams in the Witch House” (1932/1933) and “The Haunter of the Dark” (1935/1936) – it was made some considerations about the representation of catholicism in this author’s fictional work. It was concluded that one main characteristic of this representation is an ambiguity.

Keywords: H. P. Lovecraft; Roman Catholicism; Religion and literature; Representation.

O presente texto aborda algumas das imagens do catolicismo na obra de Howard Philips Lovecraft (1890-1937) e, a partir delas, procurou-se elencar de forma sumária, certas ideias a respeito da representação deste movimento religioso, ou melhor, de alguns de seus elementos considerados mais típicos, na literatura gótica e fantástica de terror norte-americana de um modo mais geral. A escolha de tratar deste tema a partir de Lovecraft exige alguma explicação, que se oferecerá pouco mais adiante; por agora, observa-se que um tratamento extensivo de sua obra seria impossível no curto espaço cá disponível, além de inviável no atual estágio de minha pesquisa sobre o assunto. Daí a estratégia de concentrar-me em alguns poucos indícios, pinçados à guisa de amostragem por algumas de suas características mais evidentes, ou seja, considerados como representativos de tendências mais amplas. Neste sentido, o presente estudo tem um caráter exploratório que conscientemente mimetiza o do *paper* de Ian Almond sobre a representação do Islã nos textos do mesmo Lovecraft (2004/2015).

E OS INQUILINOS REZAVAM AS CONTAS DE SEUS ROSÁRIOS: “AR FRIO” (1926/1928)

“Ar frio” foi a última das histórias escritas por Lovecraft durante o seu período nova-iorquino, e disputa com “O horror em Red Hook” (1925/1927) o título de melhor delas.² A partir da confissão de um homem que teme as lufadas de ar frio, a elas respondendo “como os outros respondem a um odor desagradável”, esta estória redigida aparentemente no fim de fevereiro de 1926 trata do que acontece quando certo Sr. Muñoz, que requeria um ambiente constantemente fresco em seu quarto de apartamento na megalópole americana, tem de lidar com o ar-condicionado que não funciona; e o narrador-protagonista, seu vizinho temporário, por ele salvo de um infarto, não é capaz de encontrar quem conserte o aparelho. O caso é que Muñoz, que havia sido um médico ilustre em Barcelona e dizia-se portador de uma estranha e incapacitante doença, de fato estava morto há quase duas décadas; o frio intenso, as fortes substâncias químicas e os odores de especiarias e incenso eram vestígios dos expedientes que empregava para retardar ou camuflar seu progressivo apodrecimento. Quando a temperatura do apartamento começa a aumentar, nem todo o gelo disponível nas lojas da vizinhança foi capaz de preservá-lo até o conserto do ar-condicionado. Ao retorno do protagonista à casa, trazendo consigo a peça necessária para o reparo do aparelho e um par de capacitados mecânicos, toda sua “esperança de que ainda houvesse tempo” se desfez:

A casa estava em pandemônio, e acima das vozes exaltadas escutei alguém rezando em uma voz de

2 Nas datas mencionadas entre parênteses logo em seguida aos títulos dos contos, a primeira refere-se ao ano da redação da estória, enquanto a segunda indica o de sua primeira publicação.

baixo profundo. Havia algo demoníaco no ar, e os inquilinos rezavam as contas de seus rosários enquanto sentiam o cheiro fétido que saía por baixo da porta fechada do médico. O desocupado que [...] arranjava [para levar gelo aos aposentos do Dr. Muñoz] havia fugido em meio a gritos e com o olhar vidrado logo após a segunda remessa de gelo; talvez como resultado de uma curiosidade excessiva. É claro que não poderia ter chaveado a porta atrás de si; mas nesse instante ela estava trancada, provavelmente pelo lado de dentro. Não se ouvia som algum exceto um inominável gotejar lento e viscoso... (LOVECRAFT, 2012, p.37)

Ardilosamente se consegue abrir a porta; todas as portas e janelas de todos os outros quartos já estavam abertas ao máximo possível por causa do mau cheiro ambiente; os narizes são protegidos por lenços; um grupo adentra os aposentos do Sr. Muñoz, iluminado pelo sol da tarde que começava. Um rastro escuro e viscoso se estendia da porta aberta do banheiro até a do corredor, e de lá para escrivaninha, onde uma poça abominável havia se acumulado; a partir daí, seguia até o sofá, acabando “de forma indizível”, em algo que o narrador afirma não conseguir e não ousar descrever. Encontra-se também um último escrito do médico espanhol, onde confessava que, antes da dissolução final, já estava clinicamente morto fazia dezoito anos; no “papel coberto por manchas grudentas [...] as palavras nauseantes pareciam inacreditáveis sob o brilho dourado do sol, em meio ao rumor dos carros e dos caminhões vindos da movimentada 14th Street” (LOVECRAFT, 2012, p.38).

Fansworth Wright, que foi diretor da *Weird Tales* de 1924 a 1940, período áureo desta revista, e que aí publicou regularmente histórias de Lovecraft e de autores de seu círculo, recusou-se a

dar a público “Ar frio”, em decisão que Sunand Tryambak Joshi, importante estudioso da vida e da obra lovecraftiana, considera tão incrível quanto inexplicável, já que se tratava justamente do “tipo de conto macabro de que teria gostado” (2014, p.265). Joshi aventa a possibilidade de que Wright talvez estivesse com receio do tipo de recepção que poderia ter a conclusão repugnante da estória, mas, de qualquer forma, Lovecraft foi obrigado a vender este trabalho à *Tales of Magic and Mystery*, publicação menor, de vida bastante curta, onde apareceu apenas em março de 1928.

As referências literárias empenhadas na composição do conto, de acordo com afirmação do próprio Lovecraft em carta a Henry Kuttner (1990, p.21), foram os “Fatos no caso do Sr. Valdemar”, de Edgar Allan Poe, e, mais ainda, “A novela do pó branco”, de Arthur Machen, estória na qual um jovem e desafortunado estudante de Direito faz uso de uma droga que o transforma, afinal, em “uma massa escura e putrefeita, fervilhando em corrupção e meio decomposta, nem líquida, nem sólida, mas derretendo e mudando de forma” (LOVECRAFT, 1987, p.93). O apartamento no qual se desenrola o enredo foi baseado no prédio em arenito marrom, n. 317 da West 14th Street, em Manhattan, em que George Kirk, um conhecido de Lovecraft, viveu e que foi por ele bastante frequentado durante o ano de 1925. De acordo com Joshi, o conto é uma “bem-sucedida evocação do horror encontrado [pelo tradicional e provinciano Lovecraft] no burburinho indefinido da única verdadeira megalópole norte-americana” do período; trata-se efetivamente de mais uma de suas “histórias racistas” que serviram como

[...] válvula de escape para a raiva e o desespero
surgidos de fazer a experiência de uma cidade que,

se antes havia parecido glamorosa, passou a aplicar repetidos golpes na [sua] autoestima ao negar-lhe um trabalho apesar de suas habilidades e ao forçá-lo a refugiar-se num buraco dominado pelo crime e infestado de ratos. (2014, p.257-265)

Essa abordagem que aproxima muito imediatamente vida e obra do autor parece-me inadequada e, de toda forma, menos rentável para os propósitos do presente texto; nisto, faz-se vênua à posição de Luiz Costa Lima, que no prefácio de um de seus livros trata de ressaltar que

[...] não só a escrita da história depende e se diferencia pela maneira como se configura – ou seja, pela maneira como dispõe os dados factuais que seleciona –, como também, e, sobretudo, de que o texto ficcional, em vez de dar as costas à realidade, *a dramatiza e metamorfoseia*; a ficção converte em volume e descontinuidade o linear com que, na vida cotidiana, dispomos o mundo; o mundo, isso que está aí; a ficção transtorna as dimensões do mundo, em vez de pôr o mundo entre parênteses. (2003, p.18 - grifo no original)

Ora, isto considerado, a extensão do espaço do terror do ermo e dos povoados menores para o interior da cidade grande não parece apenas o reflexo das experiências negativas de Lovecraft, mas, em diálogo com estas, a continuidade ou retomada de um lugar-comum esboçado, por exemplo, na primeira parte da “Novela da chancela negra”, de Machen, conto de 1895 que parece ter tido uma extraordinária influência temática e formal sobre a produção do autor de “Ar frio” (MACHEN, 2007, p.69-73; CRUZ, 2014; ALMEIDA, 2008, p.37) que, contudo, *não* menciona a relação Lovecraft-Machen. De toda forma, o narrador-protagonista da

estória em análise, que declara ter encontrado o horror “em pleno sol do meio-dia, no rumor de uma metrópole e em meio a uma pensão rústica e ordinária”, enfatiza logo a seguir que a casa na West 14th Street, “uma mansão de quatro andares em arenito, construída, a julgar pela aparência, no fim da década de 1840, com detalhes em madeira e mármore cujo esplendor manchado e encardido denunciava a decadência em relação a níveis de opulência outrora elevados”, desagradava-lhe de fato “muito menos do que as outras” pensões disponíveis em sua miséria: “o piso era limpo, as roupas de cama bastante decentes e a água quente não ficava fria ou desligada com muita frequência [...] um lugar tolerável para hibernar até que [...] pudesse voltar de fato à vida” (LOVECRAFT, 2012, p.29-30). Esse caráter *relativamente aprazível* faz com que se esboce no quadro algo mais matizado do que em “O horror em Red Hook”, na qual se contrapõem com dureza, de um lado, uma população de imigrantes que Lovecraft descreve como “um emaranhado e um enigma incorrigível [...] uma babel de sons e sujeira lançando exclamações estranhas [...] hordas de vagabundos [que] vagam sem destino gritando e cantando pelas vielas e ruas movimentadas [...] rostos morenos e marcados pelo pecado”, com, de outro, a “felicidade passada” de “um quadro mais aprazível, com marinheiros de olhos claros” (LOVECRAFT, 2007, p.82-93).

Como parte da conveniência relativa da mansão na West 14th Street, inclui-se também a presença da senhoria, “uma espanhola vulgar e quase barbada que atendia pelo nome de Herrero”, que não o aborrecia com fofocas ou críticas a respeito da luz que permanecia acesa em seu quarto até tarde; e dos demais inquilinos, “quietos e indiferentes quanto se podia desejar, sendo a maioria deles

espanhóis só um pouco acima da maior grosseria e da maior vileza” (LOVECRAFT, 2012, p.30). Conforme “uma atmosfera de pânico cada vez maior e mais inexplicável dava a impressão de pairar sobre o apartamento” do (já finado) médico espanhol, na medida em que o narrador-protagonista de “Ar frio”, em gratidão pelo auxílio prestado em uma emergência, assumia os seus cuidados, “a sra. Herrera passou a fazer o sinal da cruz ao vê-lo” (LOVECRAFT, 2012, p.35); quando do agravamento e expansão final dos odores da putrescência do Sr. Muñoz, tanto a senhoria quanto seus *grosseiros e vis* inquilinos reagem de acordo com o mais previsível dos estereótipos norte-americanos a respeito dos povos latinos, alternando gritaria e orações à Virgem (PIKE, 1998, p.75-86). Tais imagens decerto não são imanentes, mas – como bem demonstrou Edward Said no que se refere às representações do oriente produzidas e geridas pelos orientalistas europeus (2007) – o produto de complexos mecanismos socioculturais e político-econômicos; de fato, no que concerne à peculiar associação de passionalidade, desordem moral e expressão de devoção, o clichê havia sido forjado e difundido por toda uma imensa literatura apologética que, desde o meado do século XIX, defendia a necessidade do envio de missões protestantes não só para as terras que antes faziam parte dos impérios coloniais ibéricos, mas para a própria Europa mediterrânica (CROWE, 1850; ANGELL, 1909; HAY, 1920; PIEDRA, 2006, v. 1, cap. 1-2). São, contudo, esta senhoria e estes inquilinos quem, curiosos e corajosos, acompanham o narrador-protagonista na invasão ao quarto tumular do médico, seu conterrâneo, antes de correr “em pânico daquele aposento infernal para balbuciar suas histórias incoerentes na delegacia mais próxima” (LOVECRAFT, 2012, p.38).

INSTAVA O JOVEM CAVALHEIRO A USAR SEU CRUCIFIXO DE CORRENTE NIQUELADA: “SONHOS NA CASA DA BRUXA” (1932/1933)

Em julho de 1933, a revista *Weird Tales* publicou de Lovecraft o conto “Sonhos na Casa da Bruxa”, escrito nos meses de janeiro e fevereiro do ano anterior. Seu enredo é bem conhecido: quando Walter Gilman, estudante de matemática avançada e folclore na Universidade de Miskatonic, aluga um quarto de ângulos estranhos no sótão de uma mansão que se dizia mal-assombrada, começa a experimentar uma série de sonhos bizarros, nos quais a fronteira entre delírio e vigília parece-lhe cada vez mais tênue; nos mais realistas destes, encontra Keziah Mason, uma sobrevivente dos julgamentos das bruxas de Salem, e seu grotesco familiar, Brown Jenkins, um grande roedor com certas características humanoides. Depois de contatos cada vez mais próximos com coisas que a humanidade deveria desconhecer, Gilman acaba morrendo de maneira pavorosa, mas não sem antes ter uma ambígua participação em um ritual no qual se sacrificou um bebê sequestrado; depois disso, a mansão é abandonada por seus outros moradores. O desfecho da narrativa é situado por Lovecraft pouco antes da própria redação do conto:

Em março de 1931, um vendaval destruiu o telhado e a grande chaminé da abandonada Casa da Bruxa, de modo que um caos de tijolos esmigalhados, os sarrafos enegrecidos, telhas cheias de musgo e tábuas e vigas podres desmoronaram dentro do sótão, arrebatando-lhe o piso. Todo o andar estava entulhado com os escombros, mas ninguém se incomodou em mover uma palha até o inevitável desmoronamento da decrépita

estrutura. O derradeiro passo veio em dezembro, e foi quando relutantes e apreensivos operários vieram desentulhar o antigo quarto de Gilman que o falatório começou. Entre os detritos que tinham desmoronado através do velho teto inclinado havia várias coisas que fizeram os operários pararem o trabalho e chamarem a polícia. A polícia, por sua vez, chamou o médico legista e vários professores da universidade. (LOVECRAFT, 2013, p.157)

Sobre o sótão havia ossos, muitos em mau estado, mas claramente humanos e alguns recentes, em conflito com o período em que o esconderijo, onde estavam, havia sido lacrado. Havia fragmentos de muitos livros e papéis, junto com o pó amarelado deixado pela desintegração total de velhas páginas; todos pareciam tratar de magia negra, terem sido escritos durante um período de séculos por uma mesma pessoa, e alguns também indicavam serem não muito antigos. Havia variados objetos de artesanato de forma, proveniência e função desconhecida, entre os quais uma peça similar ao ídolo metálico que antes Gilman havia doado ao museu universitário, e uma tigela esmagada de metal, ornada com hieróglifos grotescos e apresentando sinistras manchas marrons em seu interior. Enquanto os arqueólogos e antropólogos conferenciavam a respeito de tais objetos, sem conseguir localizá-los em alguma sequência cultural conhecida,

Os estrangeiros e avós crédulas são igualmente tagarelas no que se refere ao crucifixo moderno com corrente de níquel quebrada encontrado em meio aos escombros e arrepiantemente identificado por Joe Mazurewicz como o que ele tinha dado ao pobre Gilman muitos anos antes. Uns creem que este crucifixo foi arrastado pelos ratos até o desvão

fechado, enquanto outros acham que devia estar em algum canto no chão do velho quarto de Gilman todo esse tempo. Outros ainda, inclusive Joe, defendem teorias selvagens e fantásticas demais para receberem sóbria credibilidade. (LOVECRAFT, 2013, p.158)

Quando a parede inclinada do quarto foi arrancada, o espaço triangular antes selado entre essa partição e a parede norte da casa revelou ser um verdadeiro ossuário infantil, contendo tanto restos recentes quanto outros muito antigos, de um período tão remoto que quase já estavam inteiramente deteriorados. Ao fundo desta sinistra acumulação, encontrou-se um punhal grande, obviamente antigo e ornado de modo grotesco. Junto a um amontoado de tijolos cimentados da arruinada chaminé, encontrou-se ainda

[...] o esqueleto parcialmente esmagado de um enorme rato deformado, cujas anormalidades anatômicas são, até hoje, tema de debates e fonte de singular reticência entre os membros do departamento de anatomia comparada da Universidade de Miskatonic. Muito pouco a respeito desse esqueleto foi divulgado, mas os trabalhadores que o encontraram sussurravam horrorizados sobre os longos pelos marrons aos quais estava ligado. Os ossos das patas minúsculas, comentava-se, denotam características preênseis mais típicas de um macaco pequeno que de um rato; enquanto o crânio diminuto, com suas selvagens presas amarelas, é de uma anomalia inigualada, parecendo de certos ângulos, uma paródia monstruosamente degradada de um crânio humano em formato muito pequeno. Os trabalhadores benzeram-se de medo quando deram com tal blasfêmia, porém mais tarde acenderam velas de gratidão na Igreja de Santo

Estanislau, por sentirem que nunca mais os abafados, estridentes e espectrais risos seriam ouvidos novamente. (LOVECRAFT, 2013, p.158-159)

Nesta última frase, há dois elementos interessantes a serem destacados na presente investigação. O primeiro é o conceito de *blasfêmia*, de *coisa blasfema*, diante do qual os operários envolvidos no desmonte da Casa da Bruxa se benzem. Tradicionalmente, blasfemar possui três conotações distintas, ainda que conexas: 1. caluniar, falar contra (principalmente Deus ou algo sagrado); 2. ultrapassar um limite (estabelecido pela natureza e/ou pela divindade); 3. afirmar uma opinião diversa e/ou contrária à ortodoxia religiosa estabelecida (principalmente no que tange à natureza de Deus e/ou da Sua Criação). De acordo com o que foi destacado por Robert M. Price (1981), Lovecraft também conheceu e utilizou esta noção em seus sentidos mais convencionais de falar ou agir contra Deus e afirmar uma opinião a Seu respeito que é diversa do que estabeleceu a institucionalidade religiosa.³ Entretanto, de forma mais corriqueira, utilizou blasfemo como sinônimo de *abominável* ou *monstruoso*, no sentido de que se trata de algo que borra as categorias classificatórias estabelecidas e por isso é ultrajante. Como destacou Mary Douglas (2010), *puro* e *santo* é o que se conforma no interior do que uma dada sociedade determina como sendo sua categoria de criação, seu *lugar natural*, enquanto abominável

3 No primeiro caso, mais simples, no comentário que faz no seu *O horror sobrenatural na literatura* à peça *Deuses da montanha* de Lorde Dunsany: “[...] e por fim os sacrílegos aventureiros são transformados em estátuas de jade pelas próprias estátuas ambulantes cuja santidade profanaram” (LOVECRAFT, 1987, p.98). No segundo, mais complexo e abrangente, no fato do *Necronomicon*, que reiteradamente referencia como *tomo blasfemo* (PRICE & ALETTI, 2002) por causa de suas doutrinas nada ortodoxas e das “terríveis consequências” que podem advir de sua leitura, ser igualmente tido como *herético* e, portanto, “severamente proibido [...] por todos os ramos das organizações eclesásticas” (LOVECRAFT, 2013, p.84).

– monstruoso – é confundir/transgredir os limites identificáveis (CARROLL, 1999, p.50). Lovecraft, que era ateu, não associou nunca a blasfêmia a um julgamento e punições divinas, mas ao fato de que o buscador de conhecimento oculto, ao querer ultrapassar os liames comuns da realidade, é destruído justamente pelo que ele procura (e encontra) na medida em que isto se coloca para além de sua capacidade comum de sentir e entender; blasfemo seria o que supõe “uma suspensão ou uma derrogação particular das imutáveis leis da Natureza, que são a nossa única defesa contra as agressões do caos e dos demônios do espaço insondado” (LOVECRAFT, 1987, p.5). De outra parte, nas orações dos operários que revolvem os escombros da Casa das Bruxas, contudo, concorrem os três sentidos tradicionais do termo, que, neste caso, concordam com o juízo do próprio Lovecraft: o esqueleto por eles encontrado viola as leis da Natureza, por isso gera discussão e receio entre os acadêmicos que lidam com ele, mas também é uma afronta à sensibilidade religiosa dos que o encontram, porque é uma transgressão às fronteiras que Deus teria estabelecido para as espécies e coloca em xeque as ideias cristãs a respeito do tipo de coisa que existe no mundo.⁴

4 Como observou Douglas no capítulo “As abominações do Levítico”, a noção de santidade e naturalidade como pureza encontra-se particularmente bem exemplificada neste livro da Bíblia Hebraica. Por exemplo. Lv 18:23: “[...] Não te deitarás com animal algum; tornar-te-ias impuro. A mulher não se entregará a um animal para se ajuntar com ele. Isto é uma impureza”. E Lv 19:19: “[...] Guardareis os meus estatutos. Não jungirás dois animais de espécie diferente no teu rebanho; não semearás no teu campo duas espécies de sementes e não usaras veste de duas espécies de tecido”. Os exemplos poderiam se multiplicar muitíssimo. Toda a moralidade sexual das religiões abraâmicas foi definida nessa base: assim como a bestialidade ignoraria a diferença humano/animal, o incesto ultrapassaria os limites pais/filhos e a homossexualidade violaria a fronteira macho/fêmea. Do mesmo modo, as regras dietéticas que, *grosso modo* foram abolidas pelo cristianismo (Por exemplo, Mt 15:10-20 e At 10:9-16), possuem importante papel no Islã e no judaísmo. Os animais que não são *kosher* são justamente aqueles que desafiam as categorias taxonômicas vigentes entre os antigos hebreus: aos mariscos não se considerava verdadeiros peixes porque, embora vivessem no mar, não têm barbatanas, nem escamas; aos porcos não se consideravam verdadeiro gado porque, apesar de seus cascos fendidos, não ruminam. (Todas as citações bíblicas deste *paper* são referidas a partir da *Bíblia*

Como segundo elemento a ser destacado, pode-se ir além e dar uma especificação a esta sensibilidade religiosa que estaria sendo ultrajada pela existência mesmo de Brown Jenkins. Arkham, onde se encontraria a Casa da Bruxa, é uma cidade fictícia de Massachusetts, criada por Lovecraft e recorrente nas suas histórias compostas entre 1921 e 1935 (JOSHI & SCHULT, 2001, p.6-7). A Igreja de Santo Estanislau que ele aí localiza, um templo na qual se acendem velas ao padroeiro, é uma referência bastante precisa. Em primeiro lugar, o acendimento de velas à imagem de um santo como sinal de gratidão por uma circunstância qualquer, remete-nos de imediato a um costume católico; um livro recentemente publicado descreve o cristianismo no norte europeu pós-reforma protestante como marcada justamente pelo *cheiro de velas apagadas*, o que é mais do que apropriado, posta a dura condenação dos reformadores a este tipo de prática (HEIDING & NYMAN, 2016).⁵ No nordeste norte-americano do início do século XX, ainda tão marcado pela herança puritana, esse costume devia parecer remeter não só a algo exótico, mas também supersticioso; parece verossímil acreditar que Lovecraft registrava este costume dos operários justamente para marcar seu caráter de estrangeiros. Ora, o onomástico do templo no qual tais velas são acendidas confirma a hipótese: São Estanislau de Szczepanów (1030-1079), bispo de Cracóvia e mártir, padroeiro da Polônia e imensamente popular na diáspora polonesa, principalmente nos EUA, onde muitas das associações de mútua-ajuda e igrejas consagradas no século XIX para atender aos imigrantes católicos do Leste Europeu lhe

de Jerusalém. Coordenação editorial de J. Bortolini; tradução de E. M. Balanci *et alli*. São Paulo: Paulus, 2002).

5 Cf. CALVINO, 1985, t. 1, cap. 11, 13-16, pp. 119-122. A respeito, também THOMAS, 1991, cap. 2-3, e DUFFY, 2005 (em perspectiva muito mais próxima de HEIDING & NYMAN).

foram dedicadas (KUZMONVÁ, 2010; BUCZEK, 1976). O catolicismo romano está presente na América do Norte desde os séculos XV e XVI, mas a hegemonia cultural protestante eventualmente fez com que esta religião fosse associada a elementos estrangeiros – como o Sr. Dombrowski, o senhorio polonês de Gilman, Joe Mazurewicz e Paul Choynski, seus inquilinos e conterrâneos, e o Sr. Desrochers, o franco-canadense que morava no quarto logo abaixo daquele alugado pelo desafortunado estudante.⁶ Em um momento tão recuado quanto julho de 1790, o presidente George Washington retornou uma carta que vários anglo-católicos proeminentes de Maryland haviam escrito para felicita-lo pelo sucesso da revolução patriótica; entre estes, encontrava-se D. John Carroll, SJ, que alguns meses antes havia sido consagrado bispo da recém-formada diocese católico romana de Baltimore. Neste documento, Washington lembrou-se do apoio que o novo país havia recebido dos católicos durante a recente Guerra de Independência (1775-1783), especialmente o papel que eles tiveram em assegurar o apoio da França e da Espanha aos revolucionários. D. Carroll, cujo irmão Charles participou do Primeiro Congresso Continental (1774) representando Maryland e foi o único católico a assinar a Declaração de Independência dos EUA, era um prelado abertamente comprometido com uma Igreja com identidade norte-americana; quando de sua morte em 1815, um catolicismo autóctone estava

6 Para um acessível resumo das relações entre religião e política na história dos Estados Unidos, ver SILVA, 2009 – que, contudo, infelizmente me parece um pouco ingênuo. Mesmo exaltado, ao afirmar, por exemplo, na conclusão de seu texto (p.112) que “[...] Ao longo dos séculos, desde o início, a tolerância e o direito à dissidência sempre foram mais fortes do que a intolerância e o fanatismo. Foi a mistura do alto grau de religiosidade que sempre esteve presente na vida americana com a influência igualmente penetrante e duradoura do Iluminismo na sociedade dos Estados Unidos que deu características únicas de sutileza e dinamismo ao modo como a religião e a política [aí] estabelecem sua relação dialética e complexa”.

firmemente estabelecido (IRVIN & SUNQUIST, 2015, p.587-589). Por outro lado, havia uma resistência muito grande de setores protestantes para que os católicos – mesmo os de pura cepa anglo-saxônica, vindos à América como refugiados das reformas henrique-elizabethanas – fossem admitidos em âmbito de igualdade na nova nação. Muitos dos colonos que haviam lutado na Guerra dos Sete Anos (1756-1763), assim como seus filhos e netos, tendo-se engajado nos selvagens confrontos entre, de um lado, os ingleses dos dois lados do Atlântico e, do outro, franceses e espanhóis católicos apoiados por grandes contingentes de indígenas convertidos a esta religião, mantinham acessas as mais flamejantes críticas desenvolvidas pelos reformadores protestantes à Igreja de Roma e, de fato, engajaram-se no confronto contra sua metrópole não por qualquer consideração de ordem política e econômica, mas pela convicção de que a Igreja Anglicana sucumbira ou estava a ponto de sucumbir aos *costumes papistas* (PIKE, 1998, p.76). O discurso do catolicismo como um elemento estrangeiro no corpo nacional em formação, que ativamente se apropriou dos clichês referentes aos jesuítas como infiltradores profissionais e do Papa como um monarca estrangeiro disposto a estabelecer um domínio temporal de âmbito global, foi grandemente corroborado pela experiência da segunda metade do século XIX e início do século XX, quando o país recebeu significativos contingentes de imigrantes católicos (irlandeses, italianos, poloneses, espanhóis, entre outros), que não foram facilmente absorvidos pela sociedade local, muito ao contrário. Os testemunhos a isso referentes, textuais e iconográficos, são muito numerosos (SCHULTZ; WEST; MACLEAN,

1999, p.17; MANNING; ROMERSTIEN, 2004, p.48-50).⁷

Tudo isto bem considerado, não nos deveria espantar que Lovecraft, que em certos trechos de seus escritos manifestou um verdadeiro horror pelos imigrantes e pela ideia de que eles viriam a se tornar os futuros estadunidenses, tivesse a pior das opiniões sobre as suas expressões religiosas; o que chama atenção aqui é justamente o fato de não haver um anti-catolicismo explícito em seus contos, do *primitivismo papista* não ser por ele assemelhado ao caráter “indescritivelmente ameaçador e horrível” das formas oníricas que a Gilman recordam “vívidos ídolos hindus e intrincados arabescos despertados numa espécie de ofídica imaginação” (LOVECRAFT, 2013, p.133). Assim sendo, já se pode anunciar aqui o argumento central de nosso trabalho: é justamente a ambiguidade de Lovecraft em relação ao catolicismo que é digna de interesse, não a sua eventual caricaturização das práticas desta religião – expediente que o colocava, não obstante seu ateísmo, no interior da sensibilidade religiosa residual comum da Nova Inglaterra de seu tempo.

Essa representação ambígua está bem presente no “Sonhos na Casa da Bruxa”, por exemplo, na caracterização que se faz de Joe Mazurewicz, um dos inquilinos que morava no térreo da casa em que Gilman alugou um quarto, e que incomodava demasiado os seus ouvidos anormalmente aguçados pela febre com suas orações repetitivas. Esse consertador de teares contava a seu vizinho,

[...] longas e desconexas histórias sobre o fantasma da velha Keziah e a criatura peluda de presas afiadas [que a acompanhava], e dizia ter sido tão terrivelmente assombrado às vezes que somente

7 Para uma interessante e recente história geral do anti-catolicismo, ver STARK, 2016.

seu crucifixo de prata – que lhe fora dado com este propósito pelo Pe. Iwanick, da Igreja de Santo Estanislau – lhe trazia alívio. Agora orava porque o Sabbath das feiticeiras se aproximava. Era véspera da noite de Walpurgis, quando o mais negro mal do inferno vagava pela terra e todos os escravos de Satã reuniam-se para inomináveis atos e ritos. Era sempre um período muito ruim em Arkham, embora as boas pessoas da Miskatonic Avenue e das ruas Alta e de Saltonstall fingissem nada saber sobre isso. Haveria feitos maléficos – e uma criança ou duas provavelmente desapareceriam. Joe sabia dessas coisas porque sua avó, do velho continente, as tinha ouvido de sua avó. Era sábio o ato de fazer preces e rezar terços nessa época. Por três meses Keziah e Brown Jenkins não tinham sido vistos perto do quarto de Joe, nem perto do quarto de Paul Choynski, mas em qualquer outro lugar – e não era nada bom quando sumiam assim. Significava que tramavam algo (LOVECRAFT, 2013, p.136-137).

Em certa ocasião, enquanto retornava de uma de suas desvairadas caminhadas, nas quais se sentia sumamente atraído por um ponto localizado em algum lugar no céu, entre as estrelas, Gilman deparou-se à entrada do solar com Mazurewicz, “ansioso e relutante para cochichar-lhe uma nova superstição”. O polonês contou que na noite anterior, ao voltar da comemoração do Dia dos Patriotas em Massachussets, vira na janela do quarto do estudante a fraca resplandecência violenta que, como todos em Arkham bem o sabiam, indicava que no interior do cômodo encontrava-se Keziah Mason e seu familiar. Não só Mazurewicz haviam visto aquela luz, mas, em outras ocasiões, Choynski e Dombrowski julgaram-na perceber escoando pelas rachaduras do desvão lacrado acima do

quarto de Gilman. Todos concordaram em não falar sobre este assunto incômodo, mas Mazurewick dispôs-se a recomendar que Gilman tomasse para si um outro quarto “e pedisse um crucifixo a um bom padre, como o Pe. Iwanicki”. Gilman sabia que o polonês deveria estar meio bêbado quando chegou da festa, mas a menção àquela luz o perturbou sobremaneira, pois era um elemento comum em seus sonhos “e pensar que uma segunda pessoa totalmente desperta era capaz de ver a onírica luminescência estava completamente fora do abrigo da sanidade. Ainda assim, de onde o camarada tirou essa ideia absurda?” (LOVECRAFT, 2013, p.14).

Mais adiante, conforme se tornavam mais graves as experiências de Gilman e borravam-se mais e mais as fronteiras entre sonho e vigília, ele veio a pedir ajuda de Frank Elwood, seu colega de universidade e inquilino da mesma mansão. Contou a este seus sonhos e medos, enquanto o chocava menos por suas palavras do que por sua aparência singularmente abatida e pelas anormais queimaduras de sol que o marcavam. Naquele momento, contudo, não havia muito que Elwood pudesse lhe dizer. Ele não havia visto seu colega em qualquer um de seus passeios sonâmbulos, nem imaginava a proveniência da curiosa imagem que teria trazido consigo de um destes.

Tinha, porém, ouvido o franco-canadense que morava bem abaixo do quarto de Gilman conversando com Mazurewicz uma noite destas. Falava, um ao outro sobre quão fortemente temiam a chegada da Noite de Santa Walpurga, dentro de poucos dias; e trocavam compassivos comentários sobre o pobre e condenado cavaleiro... Desrochers, o sujeito que morava abaixo do quarto de Gilman, falara de passos

noturnos, calçados e descalços, e da luz violeta que vira uma noite quando subira amedrontado para espiar pela fechadura de Gilman. Mas não tivera, afinal, o coração de espiar, disse a Mazurewicz, depois de vislumbrar a luz através das fendas ao redor da porta. Houvera sussurros, também – e quando começou a descrevê-los sua voz baixou a um tom inaudível. (LOVECRAFT, 2013, p.146)

Elwood não podia imaginar que tipo de coisa havia suscitado tais fofocas supersticiosas, mas supôs que elas se devessem tanto aos hábitos noturnos de seu colega quanto à proximidade da Noite de Walpurgis.

Que Gilman falava dormindo era incontestável, e obviamente foi por escutar pela fechadura que Desrochers teve a ilusória impressão de a luz violeta emanava [de seu quarto]. Aquelas pessoas simplórias eram rápidas em imaginar ter visto qualquer absurdo de que tivessem ouvido falar (LOVECRAFT, 2013, p.146).

Gilman, portanto, deveria ficar no quarto de Elwood, evitando dormir sozinho, e consultar um médico especialista no tipo de problema que apresentava assim que possível. O plano inicialmente foi muito bem sucedido, e nos dias que se seguiram Gilman gozou de uma imunidade quase completa a respeito das manifestações mórbidas que o vinham afligindo nos últimos tempos, e não mostrou, segundo seu novo colega de quarto, qualquer tendência a falar ou caminhar durante o sono.

O único elemento perturbador era a conversa entre os estrangeiros supersticiosos, cuja imaginação estava altamente entusiasmada. Mazurewicz sempre tentava fazê-lo aceitar um crucifixo, e

finalmente lhe impingiu um que, segundo ele, fora abençoado pelo bom Pe. Iwanicki. Desrochers também tinha algo a dizer – aliás, insistiu que passos cautelosos soavam do quarto agora vago acima dele durante a primeira e a segunda noite de ausência de Gilman. Paul Choynski pensou ter ouvido sons nos saguões e na escadaria à noite, e alegou que a sua porta teria sido levemente forçada, enquanto a Sra. Dombrowski jurou ter visto Brown Jenkins pela primeira vez desde o Dia de Todos os Santos. (LOVECRAFT, 2013, p.147)

Considerando, entretanto, que “tais ingênuos relatos não significavam quase nada”, Gilman deliberadamente deixou de lado o crucifixo que lhe deu Mazurewicz. Passou a percorrer com Elwood os museus locais no esforço de identificar a peça que havia aparecido em sua cama depois de um de seus sonhos mais estranhos, mas não teve sucesso neste intento. Passou a compartilhar com seu colega suas teorias a respeito dos vínculos entre matemática avançada, as antigas histórias de bruxaria e a presença sobrenatural que o incomodava em seu quarto, e em certa noite,

assim que Gilman e Elwood se recolheram, sonolentos demais para prosseguir com a discussão, ouviram Joe Mazurewicz cambalear para dentro de casa meio bêbado, e estremeceram ante o arrebatado desespero de suas lamuriosas preces (LOVECRAFT, 2013, p.148).

Naquela mesma noite, Gilman novamente viu a bruxa e seu familiar, assim como o terrível homem negro que eventualmente passara a acompanhá-los, e parece ter participado, impelido por forças malignas, do sequestro de um bebê para fins os mais funestos. Desperto em seu próprio quarto e cercado de numerosos indícios

físicos da realidade de seu delírio, “quanto mais se lembrava de seu hediondo sonho, mais apavorado ficava, e somou-se ao seu desespero ouvir Joe Mazurewicz entoar tristonhos cânticos dois andares abaixo” (LOVECRAFT, 2013, p.150).

Mais tarde, ao ver no jornal a notícia do rapto de um pobre bebê filho de imigrantes em circunstâncias similares às que se lembrava, Gilman entregou-se a um desespero crescente, pois

Desta vez nenhum deles podia duvidar que algo terrivelmente sério se fechava ao seu redor. Entre quimeras de pesadelo e as realidades do mundo objetivo, cristalizava-se uma relação monstruosa e impensável, e somente espantosa vigilância poderia evitar desdobramentos ainda mais funestos. [...] Joe instava o jovem cavalheiro a usar seu crucifixo de corrente niquelada, e Gilman, fazendo a vontade do vizinho, pendurou-o no pescoço por dentro da camisa. (LOVECRAFT, 2013, p.51-52)

Na noite seguinte, Gilman viu-se novamente no espaço acima de seu quarto no sótão, em companhia da bruxa e de seu familiar. Participava contra sua vontade do ritual de sacrifício do bebê raptado. No momento em que Keziah empurrou a faca contra a criança, o estudante reagiu, deixou cair a tigela que deveria receber o sangue da criança e investiu contra a bruxa, desarmando-a. A superioridade do combate, contudo, logo inverteu-se, e Gilman viu-se estrangulado por suas mãos dotadas de uma força muito maior do que aquela que aparentava ter em seu corpo decrépito.

Ele sentiu a corrente do rele crucifixo comprimir-se contra o seu pescoço e, em sua aflição se perguntou qual seria o efeito que a vista do objeto teria sobre a maligna criatura. Sua força era inteiramente

sobre-humana, mas enquanto ela continuava a estrangulá-lo, ele conseguiu enfiar a mão na camisa e alcançou o símbolo de metal, partindo a corrente e puxando-o para fora. À vista do objeto a bruxa pareceu tomada de pânico, e seus punhos fraquejaram o bastante para dar a Gilman a chance de se libertar. Arrancou as férreas garras de seu pescoço e teria arrastado a megera até a borda do abismo se tais garras não tivessem recebido novo acesso de força e se fechado novamente. Desta vez decidiu responder na mesma moeda, e suas próprias mãos buscaram a garganta da criatura. Antes que ela notasse o que ele fazia, ele enrolara a corrente do crucifixo à volta do pescoço dela, e um instante depois apertara o bastante para sufocá-la. (LOVECRAFT, 2013, p.153)

Durante a agonia de Keziah, entretanto, Gilman foi atacado por Brown Jenkins com uma forte mordida no tornozelo. Com um chute poderoso, lançou longe o familiar, além da borda de um abismo, e o ouviu choramingando muito mais abaixo. Não sabia se tinha matado a bruxa, mas a deixou no chão enquanto a luminescência violeta que sempre a envolvia ia diminuindo progressivamente. Antes que ficasse às cegas, teve a infelicidade de constatar que, o que a velha não havia feito com o punhal, Brown Jenkins havia feito com suas garras e presas: a tigela antes caída no chão, agora aprumada e cheia do sangue do bebê raptado.

Em seu delirante sonho, Gilman ouviu o infernal cântico de ritmo inumano do Sabbath vindo de uma distância infinita, e soube que o homem negro devia estar lá. [...] Pouco antes de mergulhar [de volta para a sua própria dimensão], a luz roxa se apagou deixando-o em completa escuridão. A feiticeira – a velha Keziah – ou Nahab – aquilo

deveria significar que estava morta. E mesclado ao distante cântico do Sabbath e às lamúrias de Brown Jenkins no abismo abaixo, teve a impressão de ouvir outro lamento ainda mais desvairado, vindo de profundezas desconhecidas. Joe Mazurewicz – as orações contra o Caos Rastejante tornando-se agora um inexplicável clamor de triunfo – mundos de sarcástica realidade afetando os vórtices do sonho febril – Iä! Shub Niggurath! A Cabra com mil filhotes... Acharam Gilman no chão do seu velho quarto no sótão angular muito antes de amanhecer, pois o terrível grito trouxera Desrochers, Choynski, Dombrowski e Mazurewicz imediatamente, e tinha até mesmo acordado Elwood, que dormia profundamente em sua poltrona. Estava vivo, com os olhos muito abertos, fixos, mas aparentemente inconsciente. Em sua garganta havia marcas de mãos assassinas, e no seu tornozelo esquerdo uma aflitiva mordida de rato. Sua roupa estava muito amarrotada e o crucifixo de Joe havia desaparecido. Elwood tremia, com medo até de imaginar que nova forma o sonambulismo de seu amigo teria tomado. Mazurewicz parecia meio atordoado por causa de um *sinál* que disse ter recebido em resposta às suas orações, e benzeu-se freneticamente quando um guinchar e choramingar de rato soou além da parede inclinada. (LOVECRAFT, 2013, p.154-155 - Grifo no original)

Os elementos de ambiguidade deste trecho são numerosos. As constantes orações de Mazurewicz foram, afinal, eficazes ou não? Ora, deve-se considerar que a bruxa foi morta pelo estudante, mas o sacrifício esperado foi realizado. Mais ainda: *a quem* exatamente o polonês se dirigia em suas orações contra o *Caos Rastejante*? À Virgem e aos santos cuja devoção sua avó havia trazido consigo do velho continente e havia aprendido com a avó dela, à algo mais

sinistro – *a Cabra dos mil filhotes* – escondido sob o verniz de uma experiência religiosa corriqueira, ou à alguma confusa mistura das duas coisas, determinada por sua credulidade, as constantes bebedeiras, talvez mais do que uma insinuação de insanidade? Qual a natureza e qual o significado do *sinai* que ele recebeu em atendimento às suas preces durante este clímax? De outra parte, pode-se considerar que estes fatores ambíguos são ainda ampliados pelo fato de que, na noite seguinte ao seu confronto com Keziah, Gilman morre quando *uma grande e deformado ratazana* cavou um túnel em seu tórax e comeu o seu coração. Diante disso,

Dombrowski, exasperado pelo fracasso de seu constante esforço de eliminar os ratos, pôs de lado qualquer escrúpulo relativo ao seu contrato de locação e em uma semana havia-se mudado com todos os seus antigos hóspedes para uma casa esquelética, porém menos antiga, na Walnut Street. Durante algum tempo, o pior de tudo foi fazer Joe Mazurewicz ficar quieto; pois o consertador de teares nunca estava sóbrio, nem parava de se lamentar e murmurar sobre essas coisas espectrais e terríveis. Parece que naquela horripilante última noite, Joe havia-se abaixado para examinar as pegadas de rato avermelhadas que iam do sofá de Gilman até o buraco na parede. Sobre o tapete eram muito indistintas, mas havia um pedaço de assoalho descoberto entre a borda do tapete e o rodapé. Ali Mazurewicz tinha achado algo monstruoso – ou pensou ter achado, pois ninguém mais podia concordar com ele sobre a inegável estranheza das pegadas. As marcas no piso eram certamente muito diferentes das pegadas comuns de ratazana, mas nem mesmo Choynski e Desrochers quiseram admitir que pareciam marcas de quatro minúsculas mãos humanas. (LOVECRAFT, 2013, p.156)

Certos críticos notaram com surpresa que Lovecraft tenha escrito que Keziah Mason *pareceu tomada de pânico* pela visão do crucifixo empunhado por Gilman e abençoado pelo Pe. Iwanicki, e tiveram especial dificuldade para explicar este trecho do conto.⁸ Alguns sustentaram que isso é um elemento de menor importância, mesmo ridículo, especialmente caso se considere que Lovecraft era ateu desde jovem; uma mera sobrevivência, talvez inconsciente, de estereótipos presentes em algumas histórias de terror mais antigas. Outros afirmaram que a bruxa ficou simplesmente surpresa ao ver que um objeto de metal afiado [*sic*] estava sendo empurrado em direção a seu rosto; enquanto um terceiro grupo aventava a possibilidade de que, com este pânico, Lovecraft estaria indicando (em possível denúncia) o quanto a velha havia sido psicologicamente danificada pelas torturas que os cristãos lhe infligiram no século XVII (PRICE, 1995, p.XII). De toda forma, a recepção do “Sonhos na Casa da Bruxa”, único conto de Lovecraft onde a fé cristã – especificamente em sua versão católica romana – talvez tenha algum papel eficaz no combate contra as forças que ameaçam a humanidade, nunca foi boa; Steven J. Mariconda chamou-o de “o magnífico fracasso de Lovecraft” (1991, p.192), definição com a qual Joshi afirmou que “pode-se concordar incondicionalmente” (2014, p.362).

De modo muito evidente, “Sonhos na Casa da Bruxa” é a tentativa de modernizar o mito convencional da bruxaria através da ciência moderna, estratégia que antes já havia sido teorizada e empreendida

8 Meses antes da redação do “Sonhos na Casa da Bruxa”, o Pe. Iwanicki havia sido duas vezes mencionado por Lovecraft em um dos esboços descartados de “A sombra em Innsmouth”. Neste, o vigário da Igreja de São Estanislau de Arkham é lembrado como um religioso crédulo, ingênuo e supersticioso, mas também como alguém que poderia dizer muito a respeito do recente incêndio que (nesta versão do conto) destruiu por completo a vila pesqueira de Innsmouth (JOSHI & SCHULTZ, 2011, p.128; LOVECRAFT, 1995).

por Arthur Machen.⁹ Em seu preciso ensaio sobre o conto, Fritz Leiber destacou que se trata da mais cuidadosa elaboração de uma história de viagem pelo hiperespaço, pois nela: 1. as fundações racionais de tal viagem são explicitadas, 2. o hiperespaço é descrito, e 3. produz-se uma motivação para a viagem. Leiber observa que a ausência de qualquer instrumento mecânico para tais viagens é vital para a montagem do argumento do conto, pois do contrário seria impossível imaginar como uma bruxa do século XVII poderia tê-las empreendido; de fato, Keziah simplesmente aplica matemática avançada e, ao imaginar a si mesma no hiperespaço, é capaz de atravessá-lo (LEIBER, 1966, p.171-173). Joshi considera que esta novela de escopo imaginativo “quase inconcebivelmente vasto” é arruinada porque teria Lovecraft nela recaído “em estereótipos (referentes a histórias de bruxas) e numa prosa excessivamente ornamentada que soa quase como uma paródia de seu próprio estilo” (2014, p.362). Parece-me, contudo, que a rejeição de Joshi ao “Sonhos na Casa da Bruxa” tem algo a ver com a representação ambígua que, em seu interior, tem a devoção religiosa como uma *possível* proteção contra a ação da velha Keziah. Segundo este analista – que para este juízo apoia-se também em David E. Schultz (1991)

[...] O que Lovecraft estava realmente fazendo era criar uma *antimitologia*. Qual é a ideia das religiões e das mitologias? É *justificar os caminhos*

9 Em 1894, em uma missiva a propósito de seu *O grande deus Pã*, esse autor galês a escreveu a John Lane, da editora Bodley Head, que lhe havia proposto alterações no enredo e a supressão do primeiro capítulo da novela, que: “[...] Se estivesse escrevendo na Idade Média, eu não precisaria de qualquer base científica, porque naquele tempo o sobrenatural *per se* era totalmente crível. Hoje em dia, o sobrenatural é totalmente *incrível*; para acreditar, temos de vincular nossos assombros a alguma base, ou método, científico ou pseudocientífico. Assim, não acreditamos em *fantasmas*, mas em telepatia, não em *bruxaria*, mas em hipnotismo. Se o Sr. Stevenson tivesse escrito sua notável obra-prima por volta de 1590-1650, Dr. Jekyll teria feito um pacto com o diabo. Em 1886, Dr. Jekyll encomenda algumas drogas raras numa farmácia de Bond Street” (ARANTES, 2002, p.170 - Grifos no original).

de Deus ao homem. Os seres humanos sempre se consideraram no centro do universo; eles povoaram o universo com deuses das mais variadas naturezas e capacidades com meio de explicar os fenômenos naturais, de justificar sua própria existência, de se proteger da terrível perspectiva de ser esquecido após a morte. Cada religião e mitologia estabeleceu algumas conexões vitais entre deuses e seres humanos, e é exatamente essa conexão que Lovecraft quer subverter com sua pseudo-mitologia. (JOSHI, 2014, p.282-283)¹⁰

Isto de fato se verifica em praticamente todos os contos de Lovecraft, mas em “Sonhos da Casa da Bruxa” há *talvez* alguns elementos que fazem com que esse juízo a respeito de Lovecraft precise ser ligeiramente *matizado*. Talvez este seja um dos motivos de sua rejeição estética tão veemente por Joshi e outros autores que têm a mesma avaliação que ele a respeito do que era a filosofia implícita nas histórias de Lovecraft. Cabe observar, por fim, que esta rejeição não é necessária, nem unânime: o crítico e novelista Michel Houellebecq (2005) situa “Sonhos da Casa da Bruxa” entre os oito melhores e mais fundamentais dos textos de Lovecraft referentes ao *mito de Cthulhu*, colocando-o ao lado de histórias de prestígio mais comumente reconhecido como “O chamado de Cthulhu” (1926/1928), “A cor vinda do espaço” (1927), “O Horror de Dunwich” (1928/1929), “Um sussurro na escuridão” (1930/1931), “Nas montanhas da loucura” (1931/1936), “A sombra em Innsmouth” (1931/1936) e “A sombra vinda do tempo” (1934/1936).

10 A expressão *justificar os caminhos de Deus ao homem* foi extraída do *Paraíso Perdido*, de John Milton (1:26).

UMA VIGÍLIA DE LUZ PARA SALVAR A CIDADE DO PESADELO QUE ESPREITA: “O ASSOMBRO NAS TREVAS” (1935/1936)

“O assombro nas trevas” foi composto por Lovecraft em circunstâncias bastante diversas das de “Arfrio” e de “Sonhos na Casa da Bruxa”. Esse conto veio à luz como último produto do derradeiro período criativo deste autor, falecido antes dos cinquenta anos de idade. Ele foi inteiramente produzido em Providence entre 5 e 9 de novembro de 1935, quase como capricho. Na primavera deste ano, Robert Bloch escreveu a estória “O vampiro vindo das estrelas”, na qual um dos personagens, que não chega a ser nomeado, mas que foi claramente inspirado em Lovecraft acaba sendo morto entre gargalhadas histéricas e lufadas de vento sobrenatural, por uma monstruosidade invisível invocada por descuido das profundezas do espaço. Após ela ter sido publicada na *Weird Tales* de setembro, um leitor escreveu à revista elogiando-a efusivamente e, percebendo a referência feita por Bloch, sugeriu que Lovecraft respondesse à homenagem e dedicasse ao colega uma narrativa em termos similares (JOSHI, 2014, p.418). Encantado com o conto e com a sugestão, Lovecraft compôs “O assombro nas trevas”, cujo enredo trata de certo Robert Blake que acaba como um cadáver “enrijecido [...] sentado junto à escrivaninha, em frente à janela [...] os olhos fixos, vidrados, e as marcas de horripilante e convulsivo pavor [...] [na] fisionomia contorcida” (LOVECRAFT, 2012, p.94).

A gênese prosaica e mesmo divertida da estória, entretanto, não deve nos enganar – de acordo com Joshi, trata-se de “um dos contos mais fortes de Lovecraft” (2014, p.418). Ele trata de um jovem escritor de ficção fantástica que chega a Providence para lá trabalhar por algum tempo, mas que acaba fascinado pelo perfil

de uma igreja em ruínas abandonada, construção cuja imagem longínqua divisa da janela de seu escritório. Depois de meses observando “a severa estrutura distante com crescente interesse”, estimulando sua imaginação que insinuava que “uma aura vaga e singular de sordidez” pairava sobre o local, e, com ajuda de um binóculo, mostrando-a a vários de seus conhecidos e constatando que “nenhum deles [...] tinha a mais remota ideia sobre o que a igreja era ou havia sido”, “logo antes do Walpurgis à sombra dos éons, Blake fez sua primeira incursão rumo ao desconhecido”. Avançando pelas intermináveis “ruas do centro e pelos ermos quarteirões decrepitos mais além”, pela “avenida ascendente com a escadaria de degraus gastos pelo século, os pórticos dóricos abaulados e as cúpulas de vidros baços que, segundo imaginava, conduziriam ao inalcançável mundo além da névoa que de longa data conhecia”, pelos “rostos estranhos e sombrios da multidão de passantes e os símbolos estrangeiros acima de curiosas lojas em construções marrons desgastadas pelo tempo”, chegou, afinal, ao coração de Federal Hill, o bairro italiano, um emaranhado de “intrincados labirintos de agourentas ruelas marrons que conduziam eternamente ao Sul”. Perguntou a um lojista pela construção que procurava e obteve em resposta apenas um sorriso e um meneio de cabeça; algo perdido, fez novas perguntas a outro comerciante, “e nessa segunda tentativa ele poderia jurar que a alegação de ignorância era falsa”, afinal, “[...] O rosto bronzeado do homem tinha uma expressão de medo que ele tentava ocultar, e Blake o viu fazer um curioso gesto com a mão direita” (LOVECRAFT, 2012, p.72-74). Dando quase que por acaso com a praça onde se erguia o enorme vulto de pedra, viu-se diante da igreja deserta, que

[...] apresentava sinais de profunda decrepitude. Alguns dos altos contrafortes de pedra haviam desabado, e muitos remates frágeis jaziam meio perdidos entre as ervas daninhas e gramas marrons negligenciadas. [...] A desolação e a decadência estendiam-se como uma mortalha sobre o lugar, e nos beirais vazios de pássaros e nas muralhas negras, despidas de hera, Blake sentiu um toque sinistro que não seria capaz de definir. (LOVECRAFT, 2012, p.74-75)

Na praça onde se erguia a sinistra construção havia pouquíssimas pessoas, mas passou um policial, ao qual se aproximou com perguntas a respeito da igreja.

O homem era um irlandês robusto, e a Blake pareceu estranho que não fizesse muito mais do que se persignar e balbuciar coisas sobre as pessoas jamais falarem a respeito daquela construção. Quando Blake o pressionou, o policial irlandês disse às pressas que o padre italiano advertia a todos contra a igreja, jurando que outrora um mal monstruoso havia habitado o lugar e lá deixado sua marca. O próprio irlandês ouvira histórias lúgubres contadas à meia voz por seu pai, que relembra certos sons e rumores da infância. Nos velhos tempos uma seita vil reunia-se lá – uma seita clandestina que invocava coisas terríveis dos ignotos abismos da noite. Fora preciso um excelente padre para exorcizar o que então surgiu, embora algumas pessoas dissessem que apenas a luz poderia bani-lo. Se o padre O'Malley estivesse vivo ele teria muitas histórias para contar. Mas naquele ponto não havia mais nada a fazer, salvo esquecer a igreja. Ela já não prejudicava ninguém, e seus proprietários estavam mortos ou vivendo em lugares distantes. [...] Um dia a cidade tomaria a frente e assumiria a posse da construção devido

à inexistência de herdeiros, mas essa medida não resultaria em nada de bom. O melhor seria deixá-la ruir com o passar dos anos e não mexer com coisas que devem descansar para sempre em abismos sombrios. (LOVECRAFT, 2012, p.75-76)

Com a imaginação ainda mais estimulada por essa estranha conversa, Blake arruma um jeito de entrar no interior da antiga construção, e lá, além de volumes negros e proibidos “sobre as quais a maioria das pessoas em sã consciência jamais ouviu falar, ou então ouviu falar apenas em sussurros furtivos e temerosos”, tais como “uma versão latina do execrando *Necromonicon* [...] e o infernal *De Vermis Mysteriis* do velho Ludvig Prinn”, encontra também um curioso e desconhecido objeto – uma caixa de metal contendo uma curiosa gema ou minério – bem como o esqueleto de um velho repórter, cujas anotações remanescentes ele se apressa em ler. Essas linhas crípticas tratam da malvista Igreja da Sabedoria Estrelada, de um Trapezoedro Reluzente e de um Assombro nas Trevas, uma monstrosidade guardiã de segredos dos céus e de outros mundos, que é saciada com sacrifícios de sangue humano e incapaz de existir na luz. Subitamente assustado, Blake fecha a tampa da caixa que contém aquilo que deduz ser o citado Trapezoedro e deixa o lugar; este ato impensado, sem querer, liberta um monstro confinado no sino da igreja, e essa criatura – uma das manifestações de Nyarlathotep – passa a procurar uma maneira de fundir sua mente com a de seu libertador, eventualmente a consumindo no processo. Então, espalhando-se desde a velha construção, um novo terror passa a pairar sobre Federal Hill, e

Aos sussurros os italianos comentavam estranhas movimentações e estrondos e arranhões vindos

do sombrio coruchéu sem janelas e pediam aos padres que banissem a entidade que assombrava seus sonhos. Alguma coisa, diziam, estava de guarda dia e noite na porta, esperando um momento escuro o suficiente para se aventurar mais longe. Os jornais [da cidade] faziam menção às antigas superstições locais, mas não esclareciam muita coisa a respeito dos motivos para tamanho horror. (LOVECRAFT, 2012, p.86)

Em uma manhã, entretanto, uma notícia que de fato não passava “de uma variante do tema algo jocoso da inquietude em Federal Hill”, acrescentou uma nota “terrível ao extremo” aos já grandes receios de Blake. Durante a noite anterior, uma tempestade comprometera o sistema de iluminação da cidade, deixando-a no escuro por uma hora inteira, e nesse período os italianos do bairro

[...] haviam quase enlouquecido de pavor. Os que moravam próximo à temível igreja juravam que a coisa no coruchéu aproveitara-se da ausência de iluminação pública para descer até a nave da igreja, cambaleando e debatendo-se de maneira viscosa, absolutamente horripilante. Após algum tempo, subiu cambaleante até a torre, onde se ouviram sons de vidro quebrando. Aquele ser poderia ir até onde as trevas alcançassem, mas a luz sempre o poria em fuga. Quando a corrente elétrica voltou houve uma terrível comoção na torre, pois até mesmo a tênue iluminação que filtrava pelas janelas fuliginosas e protegidas por adufas era demais para a coisa. [...] Durante aquela hora no escuro, sob a chuva, multidões reuniram suas preces ao redor da igreja com velas acesas protegidas por papéis dobrados e guarda-chuvas – uma vigília de luz para salvar a cidade do pesadelo que espreita nas trevas. Segundo os que estavam próximos à igreja, em um dado momento a porta

externa chacoalhou de maneira horripilante. (LOVECRAFT, 2012, p.87)

Conforme segue o mês chuvoso, “o diário de Blake registra uma maré crescente de horror insidioso e apreensão nervosa”. Seus apontamentos concentram-se mais e mais nos seus pesadelos, que parecem ser o veículo do fortalecimento de uma ligação profana entre ele e a coisa que libertou. Impulsos sonâmbulos e devaneios monomaniacos o impelem em direção à igreja, e ele toma medidas cada vez mais severas para impedir-se de seguir até lá; de qualquer forma, passa boa parte de seu tempo “absorto junto à escrivaninha, observando pela janela oeste o longínquo coruchéu proeminente além da fumaça citadina” (LOVECRAFT, 2012, p.89). No começo de agosto, uma grande tempestade precipita o seu fim. Depois de pouco mais de duas horas de chuva torrencial, com raios que caíam sem parar, as luzes de toda a cidade apagaram-se devido a uma falha elétrica geral. Em Federal Hill, diante da velha igreja, estavam reunidos observadores tão ansiosos quanto Blake:

[...] grupos de homens encharcados desfilavam pela praça e pelas ruelas em torno da igreja com velas protegidas por guarda-chuvas, lanternas elétricas, lampiões a óleo, crucifixos e todo tipo de amuletos obscuros comuns ao sul da Itália. Eles abençoavam cada novo relâmpago e faziam gestos crípticos de temor com a mão direita quando algo na tempestade fez com que os relâmpagos diminuíssem e por fim cessassem. Um vento repentino apagou a maioria das velas, de modo que a cena ficou envolta em trevas ameaçadoras. Alguém chamou o padre Merluzzo, da Igreja do Espírito Santo, que se apressou até a fatídica praça a fim de pronunciar quaisquer sílabas de ajuda que

pudesse. Quanto aos incansáveis e curiosos sons no interior da torre negra não podia haver a menor dúvida. (LOVECRAFT, 2012, p.92)

Na escuridão, começaram a aumentar os desordenados sons no interior da torre, que se avolumavam à medida que tornavam-se ainda piores os odores estranhos e repulsivos que vinham emanando do interior do edifício. Seguiram-se sons de madeira sendo despedaçada e foi ao chão uma parte da grande janela a leste da igreja. Um miasma insuportável fez-se sentir desde o alto da torre quase invisível na escuridão, provocando sufocamentos e náuseas entre os observadores e quase lançando ao solo aqueles que estavam mais próximos. O ar tremeu com a vibração similar à que seria produzida por um ruflar de grandes asas, e um vento repentino que superava em intensidade todas as rajadas anteriores atirou para longe os chapéus e guarda-chuvas da multidão reunida em vigília. Nada pôde ser visto com clareza, mas alguns espectadores que estavam olhando para cima imaginaram ver uma macha de negrura ainda mais profunda do que a do céu sem estrelas espalhar-se rapidíssima da torre em direção a leste. Após isso, o grupo, ferido de pavor e desconforto, mal sabia o que fazer, ou mesmo se devia fazer qualquer coisa.

Sem saber o que tinha acontecido, mantiveram a vigília; e passado um instante uniram-se em uma prece coletiva quando o clarão súbito de um relâmpago tardio, seguido por um estrondo ensurdecedor, rasgou os céus chuvosos. Meia hora depois a chuva parou, e passados mais quinze minutos a iluminação pública voltou a funcionar, mandando os vigilantes encharcados e exaustos aliviados para casa. (LOVECRAFT, 2012, p.93)

Acontecimentos assombrosos foram verificados também no restante da cidade, e no começo da noite seguinte a casa de Blake foi arrombada por um policial e ele foi encontrado morto.

Alguns dos detalhes do enredo de “O assombro nas trevas” foram diretamente extraídos de “A aranha”, conto de Hanns Heinz Ewers que Lovecraft havia lido em uma coletânea organizada por Dashiell Hammett, publicada em 1931. Essa estória trata de um homem que fica fascinado por uma estranha mulher que pode observar de sua janela em um prédio de frente para o seu, até que ele finalmente perde o controle de sua personalidade em favor da obsessão por ela. Um número considerável de lugares descritos no conto dedicado a Bloch é baseado em locais verdadeiros de Providence. A vista do escritório de Blake não é outra coisa senão uma descrição precisa do que Lovecraft via de seu próprio escritório na casa em que residiu na College Street. A abandonada Igreja da Sabedoria Estrelada, que figura de forma tão proeminente na narrativa, é largamente decalcada da Igreja Católica de São João Batista na Atwell’s Avenue, em Federal Hill, que acabou demolida em 1992. Na década de 1930, tratava-se do principal templo católico de Providence, e, nessa condição, era uma importante referência comunitária. De acordo com Joshi, a descrição do interior e do campanário da igreja é bastante precisa. O pináculo foi destruído por um raio no fim de junho de 1935, enquanto Lovecraft estava fora da cidade, em viagem para Barlow, na Flórida, e as autoridades eclesiásticas decidiram, ao invés de reconstruí-lo, colocar em seu lugar uma cobertura cônica sobre a torre de tijolos, incidente que sem dúvida colocou para trabalhar a imaginação do autor (JOSHI, 2014, p.418-419).

A Igreja do Espírito Santo foi a primeira paróquia de língua italiana em Providence, criada em 1899 para atender um dos cinco grandes grupos de católicos lá residentes – os outros eram os irlandeses (a grande maioria) os franco-canadenses, os poloneses e os portugueses. Como outras paróquias étnicas criadas na região pelo bispo Matthew Harkins para atender aos novos conjuntos de fiéis que a imigração colocou sob seu pastoreio, essa comunidade também foi entregue aos cuidados dos padres da Congregação dos Missionários, conhecidos como carlistas ou scalabrinianos, aprovada pelo Vaticano em 1887 e dedicada à catequese e assistência dos migrantes. Em 1905, mais da metade da população de Providence era católica romana, e Rhode Island foi o primeiro estado dos EUA a ter uma maioria não-protestante. Alguns líderes cívicos regionais, para quem o protestantismo era um componente essencial da identidade americana, não cessaram de lembrar que Providence, uma das mais antigas cidades do país, havia sido fundada como um *refúgio para os protestantes*, e procuraram excluir sistematicamente os imigrantes católicos da vida pública da cidade, procurando inclusive restringir o seu direito de voto. Foi através das paróquias e das associações étnicas – incluindo sindicatos – a elas associadas que os imigrantes conseguiram conquistar um espaço de atuação política desde a década de 1880 até a de 1930 (STERNE, 2003). Tal movimentação não deixou indiferentes os autóctones, ainda mais se criativos e de escrita bem dotada como Lovecraft, sujeito que queria “simplesmente a familiaridade – a familiaridade do senso comum na Providence racial e culturalmente homogênea que ele experimentara na juventude”, necessariamente contraposta à Providence cada vez mais urbana e racialmente heterogênea de sua maturidade (JOSHI, 2014, p.410).

Talvez nas multidões de italianos reunidos em vigília – afinal inútil, mas de toda forma corajosa – ao redor da Igreja da Sabedoria Estrelada no coração de Federal Hill, possamos perceber um eco da movimentação pública dos imigrantes católicos em Providence ao tempo da escrita de “O assombro nas trevas”.

AMBIGUIDADES DO CATOLICISMO NO GÓTICO AMERICANO

Os três contos que passamos em revista reiteram uma série de clichês lovecraftianos, não apenas destacados pela crítica especializada como bem reconhecidos pelo público em geral. Gostaria de chamar a atenção para dois deles. Em primeiro lugar, figura aí o seu acentuado racismo, manifestação de um temor quase supersticioso diante das levas de imigrantes que chegam ao território norte-americano durante o século XIX e primeira metade do século XX. Esse racismo, muito discutido pela crítica e fundado antes do mais no seu orgulho aristocrático, inversamente proporcional ao seu sucesso em vida e traduzido em uma das muitas formas de auto-exaltação da superioridade anglo-saxã verificadas na história cultural dos EUA, adquiriu lastro e refinamento tanto com as assustadoras experiências que Lovecraft fez na cosmopolita Nova Iorque e na Providence de sua maturidade, quanto com sua leitura dos antropólogos e teóricos racistas do século XIX. Os juízos sobre o racismo de Lovecraft são bastante distintos: enquanto Bennett Lovett-Graff (1997) acreditou ver nisto um comprometimento consciente do autor com as teorias neodarwinistas e eugenistas em voga na primeira metade do século XX, Joshi tentou minimizar sua importância afirmando que “o racismo era para ele uma defesa contra a necessidade de reconhecer que seu ideal de um

país puramente anglo-saxão não tinha mais qualquer relevância e não poderia ser recuperado” (2014, p.410). Em um ensaio agora célebre, Bruce Lord (2004) sustenta que o racismo de Lovecraft é justamente um elemento-chave para a compreensão do seu trabalho e do mundo que ele criou, enquanto mais uma vez Joshi, em polêmica recente, sustentou que o racismo de Lovecraft não era extraordinário para os padrões norte-americanos de sua época, e só tem sido enfatizado pela crítica recente por causa da hegemonia do politicamente correto nos estudos literários e das calúnias grosseiras e tendenciosas propagadas contra este autor por um pequeno, mas barulhento número de ativistas a quem ele desagrada (FLOOD, 2015).

Em segundo lugar, sua completa rejeição aos méritos da religião institucionalizada de modo geral, e sua dura linha crítica ao cristianismo em particular – de forma especial ao cristianismo, de matriz mais puritana, que considerava desprovido de quaisquer encantos ou méritos estéticos. Em “A chave de prata” (1926/1929), estória na qual Lovecraft, através de Randolph Carter, seu mais explícito alter-ego, apresenta a sua filosofia social, estética e ética de forma mais explícita e consistente (JOSHI, 2014, p.285), sustenta-se a crítica tanto à religião tradicional quanto ao materialismo vulgar pelo qual alguns haviam-na substituído:

Nos primeiros dias de seu cativeiro, ele havia se voltado à dócil fé religiosa valorizada aos seus olhos pela ingênua devoção de seus pais, pois dela se estendiam avenidas místicas que pareciam prometer escape da vida. Somente sob um exame mais minucioso ele reparou na escassez de fantasia e beleza, na trivialidade insípida e

prosaica, na gravidade solene e nas grotescas alegações de verdade sólida que reinavam enfadonha e inapelavelmente sobre a maioria de seus professores; e sentiu plenamente a inaptidão com que ela buscava manter vivos como fatos literais os medos exacerbados e suposições de uma raça primitiva confrontada com o desconhecido. Carter se aborrecia ao ver com que solenidade as pessoas tentavam construir realidades terrenas a partir de velhos mitos que cada passo de sua alardeada ciência refutava, e essa seriedade fora de lugar eliminava a atração que ele poderia ter sentido pelos antigos credos, caso eles tivessem se contentado em oferecer os ritos sonoros e as vazões emocionais em sua verdadeira aparência de fantasia etérea. Mas quando ele começou a estudar os que haviam se despojado dos velhos mitos, achou-os ainda mais repulsivos do que aqueles que não haviam. [...] Via que a maior parte deles, assim como o clero que repudiavam, não conseguia escapar da ilusão de que a vida tem um significado separado daquele que os sonhos dos homens nela introduzem; e não podia distinguir a noção crua de ética e dever daquelas ligadas à beleza, mesmo quando a natureza ululava sua inconsciência e imoralidade impessoal à luz das descobertas científicas daqueles homens. (LOVECRAFT, 2012/2, p.129-130)

Em suas conhecidas análises da vida e da obra de Lovecraft, Joshi enfatiza bastante essa característica do autor, fazendo de sua *Confissão de descrença*, texto de 1922, um documento fundador para o entendimento de sua trajetória e produção intelectual (LOVECRAFT, 2010, p.5-10). Para compreender esta ênfase, não se pode deixar de lado o fato de que Joshi, além de crítico literário e editor das obras de Lovecraft, é também um militante do novo

ateísmo contemporâneo, desde 2011 é editor-chefe da *The American Rationalist*, revista de grande circulação que pretende oferecer ao público uma alternativa às superstições religiosas, e um pensador que encontrou no ficcionista de Providence o esboço de um pensamento ético que considerou não de todo descartável. De fato, considerável parte das análises de Joshi a respeito de Lovecraft têm sido desenvolvidas em diálogo e em atrito com as reflexões a respeito deste autor feitas por Robert M. Price, teólogo e pastor batista, ainda que não exatamente ortodoxo, pois chegou a descrever-se como um cristão ateu e está diretamente envolvido no campo daqueles estudos edificadas em torno do ideal da desconstrução histórica da figura de Jesus Cristo. Se o *background* religioso de Price dá a ele material para enxergar os numerosos temas iniciáticos e mesmo gnósticos que estão presentes de modo mais ou menos estrutural na obra de Lovecraft, o comprometimento de Joshi, por outro lado, conduz talvez a uma ênfase muito bidimensional do ateísmo lovecraftiano, fazendo ver em suas histórias a mesma rejeição global da religião que o autor faz presente em sua vida pessoal e em seus ensaios especificamente dedicados ao tema.

Isto considerado, reitere-se que o que chama a atenção em “Ar friro”, “Sonhos na Casa da Bruxa” e em “O assombro das trevas” não é a caracterização negativa que Lovecraft aí faz do catolicismo, essa religião de imigrantes que se estabelecem nos EUA vindos de paragens que ele considera tão primitivas, mas, ao contrário, justamente o fato de esta caracterização não ser *ainda mais* ou *completamente negativa*. Nos espanhóis da mansão tornada cortiço e administrada pela Sra. Herrero, nos poloneses vizinhos de Walter

Gilman (e, de modo muito especial, em Joe Mazurewicz), e nos italianos de Federal Hill, literalmente cercando a temível Igreja da Sabedoria Estrelada com suas velas e orações, não há colaboração com o mal cósmico, como acontece com outros grupos étnicos nos contos de Lovecraft – como está explícito de modo paradigmático em “O chamado de Cthulhu” –, mas mesmo uma *resistência* a esse mal. Resistência fadada à impotência, pois, na perspectiva de Lovecraft, de fato pouco ou nada são os esforços e crenças humanos diante das monstruosidades muito mais antigas e muito mais vastas do que a humanidade, mas ainda assim resistência. Diante desta constatação, a questão da representação do catolicismo na obra lovecraftiana torna-se subitamente mais profunda e matizada, exigindo considerações mais detalhadas do que aquelas simplesmente derivadas de uma tomada de posição no âmbito do debate Joshi-Price a respeito do papel ou não da religião na obra de Lovecraft. Daí termos procurado investir em uma abordagem mais detalhista, que parte do micro para o macroscópico, evitando as transições muito precipitadas; caminho, entretanto, como já indicado, de fato muito pouco original, pois largamente baseado no trabalho de Ian Almond sobre a presença de temas sufis nas histórias de Lovecraft, fundada antes do mais em uma complexa e ambígua relação deste autor com o material religioso islâmico.

Se tomarmos Lovecraft como um leitor, um continuador e um revivalista da tradição gótica, que lhe insufla um ânimo peculiar ao continuar sua extensão rumo a novos espaços e temas no âmbito de um pessimismo cosmicista (ALMEIDA, 2008), a questão da representação do catolicismo nestes seus três contos que se destacou torna-se ainda mais interessante. Entre outras coisas, o

romance gótico surgiu e lançou fortes raízes no ambiente criado pela propaganda anticatólica nos países reformados do Norte da Europa, supondo desde os seus primeiros exemplares uma representação hierarquizada que situa o temível nos tempos (a Idade Média), espaços (a Espanha, a Itália, a Europa Oriental) e instituições (o castelo feudal, o mosteiro, a inquisição) associados no imaginário moderno à Igreja Romana. De fato, o emprego de uma série de estereótipos anticatólicos na literatura popular de língua inglesa, em um panorama tão amplo que vai de obras evangelísticas a pornográficas, estereótipos que vão desde a reiteração do tema medieval do monge devasso às ilusões contemporâneas a respeito de uma conspiração mundial jesuítica, teve uma profunda influência no desenho temático da moderna literatura de terror; para constatá-lo, basta que nos lembremos d'*O Monge* (1796), de Matthew Lewis, d'*O Italiano* (1797) de Ann Radcliffe, do *Melmoth* (1820) de Charles Maturin, e de "O poço e o pêndulo" (1842) de Allan Poe (SNODGRASS, 2005, p.11-12). Indo ao encontro disto, pode-se mencionar a valiosa, ainda que agora já algo antiquada, pesquisa de Victor Sage (1988) sobre como a teologia e devoção protestantes forneceram o campo de experiências e o horizonte de expectativas que conformaram a retórica, determinaram a forma e informaram a psicologia da literatura de horror, inclusive em sua simultânea repulsa e fascínio por tudo aquilo que ficou associado nos imaginários norte-europeu e norte-americano ao catolicismo romano. Justamente por esta via analítica, chega-se à consideração daquilo que Diane Hoeveler (2014) chamou de a *ideologia gótica*, ou seja, da mais ou menos intencional perpetuação e acentuação na literatura de terror dos estereótipos anticatólicos como uma

forma de construir um outro repugnante contra o qual as classes médias e baixas de língua inglesa e matriz religiosa protestante pudessem se definir como um corpo distinto e claramente superior, dentro de um projeto mais vasto de modernização e secularização do mundo ocidental.

Tal traço constitutivo desse tipo de literatura, entretanto, desenvolveu-se de modo muito particular nos EUA, onde a ele se somou na segunda metade do século XIX e na primeira do XX a forte e muito interessada identificação do católico com a figura do imigrante irlandês, polonês ou mediterrânico, esse outro tido como primitivo e supersticioso. Antes ou em paralelo a essa identificação, entretanto, já estava bem estabelecida uma ambiguidade constitutiva no tratamento dado ao catolicismo na literatura de ficção norte-americana (FRANCHOT, 1994). Se o país é um grande polo de produção e exportação deste tipo de material, pelo mesmo desde o ligeiro *Seis meses em um convento* (1835), de Rebecca Reed, e o pretensamente erudito *A história do romanismo* (1845), do Rev. John Dowling, livros que tiveram efeitos muito relevantes, dramáticos até, no relacionamento intereclesial nos EUA, alguns tradicionalistas norte-americanos expuseram de forma bastante relevante os sentimentos contraditórios que possuíam em relação à Igreja Romana. Foi o caso do próprio Lovecraft, que em carta escrita a Frank Belknap Long em abril de 1931, destacou a superioridade do paganismo ariano sobre a farsa semítica do cristianismo – um tema claramente nietzschiano – e ressaltou o quanto considerava o puritanismo da Nova Inglaterra colonial, que desprezava em suas crenças e sua (falta) de sensibilidade estética, mas ao qual se considerava ligado por laços consanguíneos em seu

ethos, como a mais honesta das formas de cristianismo; sem deixar de escrever, contudo, que considerava o *papismo* como um sistema nem inconsistente, nem hipócrita, mas que, no seu procedimento de supostamente esvaziar a fé cristã de seus conteúdos éticos em favor da constituição de um aparato hierárquico e estético, conseguiu integrar certos povos pela religião de maneira bastante eficaz (LOVECRAFT, 2010, p.129-144).

Se parece mesmo fato que as representações de autores que Lovecraft admirou como William Beckford, Thomas Moore e Edgard Allan Poe sobre o Islã e o oriente não influíram na forma como estes passaram a figuras em suas histórias (ALMOND, 2015, p.78), parece-me, por outro lado, que as fugazes, mas significativas imagens do catolicismo constantes em “Ar frio”, “Sonhos na Casa da Bruxa” e “O assombro nas trevas”, assim como o constante na missiva a Long, devem menos a quaisquer experiências de vida ou posições ideológicas de Lovecraft do que a influência que sobre ele exerceu um autor sobre o qual também pesava o *ethos* puritano e a relação ambígua que esse nutria com o catolicismo romano: Nathaniel Hawthorne (JOSHI & SCHULTZ, 2001, p.107; BURLESON, 1981). De modo particular, creio que podemos nos remeter à leitura que Lovecraft fez d’*O fauno de mármore*, o romance italiano de Hawthorne, publicado simultaneamente na América e na Europa em 1860, volume no qual trata bastante extensamente da questão do catolicismo romano.

Abordar o enredo deste livro apenas superficialmente simples nos colocaria aqui ainda mais para além do escopo deste texto já extenso. Basta observar que volume foi escrito em 1858, ano que Hawthorne e sua esposa Sophia Peabody passaram na Itália,

essencialmente atuando como turistas; sua inspiração direta, segundo o próprio autor, veio da observação da escultura do Fauno de Paxíteles, vista no Palazzo Nuovo do Museu Capitolino de Roma. A respeito dele, Lovecraft escreve em *O horror sobrenatural na literatura* que, tendo seu trecho

[...] ambientado numa *villa* italiana com fama de mal-assombrada, um fundo lóbrego de genuíno mistério e fantasia palpita um passo além da visão do leitor comum; e laivos de sangue fabuloso em veias mortais insinuam-se no curso de um romance que não pode impedir-se de ser interessante apesar da persistente obsessão de uma alegoria moral, propaganda antipapista e um moralismo puritano que levou D. H. Lawrence a expressar o impulso de tratar o autor de um modo extremamente indecoroso. (1987, p.57-58)

Ligado ao mesmo *ethos* puritano que conforma a obra de Hawthorne e faz com que ele se aproxime de modo ambíguo do catolicismo romano (GRAHAM, 1999, cap. 2; VOIGT, 1946), mas nada preocupado com a polêmica religiosa e conscientemente evitando as alegorias morais, Lovecraft realiza uma leitura muito original dos estereótipos referentes aos católicos presentes na cultura norte-americana de seu tempo, e curiosamente chega em seus contos a uma representação do catolicismo similar àquela encontrada n'*O fauno de mármore*. Em determinado momento desta história, o narrador emite a opinião de que

Roma tem, para os necessitados, certas espécies de consolação mais à mão do que qualquer outro lugar sob o céu [...] uma fé que tão maravilhosamente se adapta a cada necessidade humana. Não que possa satisfazer, de fato, as

súplicas do coração, mas pode pelo menos às vezes auxiliar a alma para uma satisfação mais elevada do que a que a fé contém em si mesma. Fornece uma infinidade de formas exteriores nas quais o espírito pode se acomodar e manifestar-se. Possui muitas vidraças pintadas através das quais a luz celeste, de outro modo imperceptível, pode tornar-se gloriosamente visível por meio de imagens de beleza e de esplendor. Nenhum desejo ou fraqueza humana existe para a qual o catolicismo não tenha um remédio correspondente. Possui cordiais em abundância, decerto, e sedativos em inexaurível variedade, que talvez tenham sido medicamentos genuínos, embora estejam agora um pouco piores por estarem há muito guardados. Fazendo-lhe justiça, o catolicismo é um verdadeiro milagre de adequabilidade aos seus próprios fins, muitos dos quais parecem ser admiráveis, a tal ponto que é difícil imaginá-lo como a criação de uma simples pessoa. Seu mecanismo poderoso foi forjado e montado não sobre a terra, mas acima ou abaixo dela. Se apenas os anjos o tivessem construído, em vez das diferentes classes de engenheiros que agora manejam suas manivelas e válvulas de segurança, o sistema teria logo justificado a dignidade e a santidade de sua origem. [...] Era difícil duvidar que milhares de pessoas encontravam nela [i.e. na devoção católica] consolo espiritual, que não encontrariam em nossa própria e informe maneira de adoração [protestante], a qual, por outro lado, no que se refere à simpatia das almas suplicantes, só pode ser exercida em épocas determinadas e muito espaçadas. Mas aqui [no catolicismo], sempre que a fome de alimento divino atormentasse a alma, poderia ser no mesmo instante saciada. Num ou noutro altar, o incenso estava sempre

ardendo; a missa estava sempre sendo celebrada e conduzindo para o alto a devoção daqueles que não tinham palavras próprias para as suas preces. (HAWTHORNE, 1989, p.215-216)

Em vista de tudo o que foi aqui exposto, creio que tal juízo bem poderia ter sido proferido pelos narradores de qualquer um dos três contos de Lovecraft tomados acima como objeto de especial consideração, pois é bastante coerente com a imagem do catolicismo aí apresentada.¹¹

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marcela Rodrigues Vicente Holtz de. (2008). *As manifestações do gótico em Lovecraft: do castelo de Otranto ao solar de Ward*. Tese (Doutorado em Estudos Literários) – FCL/UNESP. Araraquara.

ALMOND, Ian (2015). “O Islã das Trevas no Gótico Americano: motivos sufis nas histórias de H. P. Lovecraft”. In: Alfredo Bronzato da Costa Cruz (Trad.). *Círculo de Giz*. Rio de Janeiro, n. 1, Vol. 1, junho.

_____. (2004). “The Darker Islam within the American Gothic: sufi motifs in the stories of H. P. Lovecraft”. In: *Zeitschrift für Anglistik und Amerikanistik*. Tübinga, Vol. 52, n.3.

ANGELL, Mary Potter (1909). *The golden key: a sketch of mission work in latin lands*. Missionary studies for children. Nova Iorque: s.e. ARANTES, José Antonio (2002). “A demanda do mistério”. In: MACHEN, Arthur. *O terror, seguido de Ornamentos de jade*. José Antonio Arantes (Trad.) (Orgs). São Paulo: Iluminuras.

BUCZEK, Daniel S. (1976). “Polish-americans and the Roman Catholic Church”. In: *The Polish Review*. Champaign, Illinois UP/PIASA, Vol. 21, n. 3, BURLESON, Donald R. (1981) “H. P. Lovecraft: the Hawthorne influence”. In: *Extrapolation*. Brownsville, Kentucky State UP, Vol. 22, n. 3.

11 Até o fechamento deste *paper*, infelizmente não consegui acesso ao texto “The mad faceless god: calvinist and anti-catholic discourse in the fiction of H. P. Lovecraft”, de Scott T. Merrifield, publicado em maio de 2002 na revista *Vector* 223. Decerto que meu próprio argumento poderia ter sido revisto ou complexificado em diálogo com a leitura deste escrito.

CALVINO, João (1985). *As Institutas, ou Tratado da Religião Cristã*. Waldyr Carvalho Luz (Trad.). São Paulo: Casa Editorial Presbiteriana. CARROLL, Noël (1999). *A filosofia do horror, ou paradoxos do coração*. Roberto Leal Ferreira (Trad.). Campinas: Papirus, Coleção *Campo imagético*, s.n.

CROWE, Frederick (1850). *The Gospel in Central America* – containing a sketch of the country, physical and geographical, historical and political, moral and religious: a history of the Baptist mission in British Honduras, and of the introduction of the Bible into the spanish american Republic of Guatemala – with a map of the country. Londres: C. Gilpin.

CRUZ, Alfredo Bronzato da Costa (2014). “Antropologia, historicidade e terror: esboço da história cultural d’A *novela da chancela negra* (1895), de Arthur Machen”. In: 2º Congresso Internacional Vertentes do Insólito Ficcional: (re)visões do fantástico: do centro às margens, caminho cruzados. Comunicação apresentada na 1ª sessão do simpósio *O medo como prazer estético: (re)leituras do gótico literário* (IL/UERJ, 28 de abril de 2014). Rio de Janeiro (mimeo). (Uma versão expandida deste texto encontra-se em preparação para publicação como capítulo de uma coletânea de ensaios).

DOUGLAS, Mary (2010). *Pureza e perigo*. Monica Siqueira Leite de Barros e Zilda Zakia Pinto (Trad.). 2.ed. São Paulo: Perspectiva, Coleção *Debates*, n. 120.

DOWLING, John (1845). *The history of romanism, from the earliest corruptions of christianity to the present time, with full chronological table, analytical and alphabetical indexes and glossary, illustrated by numerous accurate and highly finished engravings of its ceremonies, superstitions, persecutions and historical incidents*. 4.ed. Nova Iorque: Edward Walker.

DUFFY, Eamon (2005). *The stripping of the altars: traditional religion in England (c.1400-c.1580)*. 2.ed. New Haven/Londres: Yale UP.

FLOOD, Alison (2015). HP Lovecraft biographer rages against ditching of author as fantasy prize emblem. *The Guardian*. Publicado em 11 de novembro. In <https://tinyurl.com/h9t8mhh>. Acesso em 16.Jan.2017.

FRANCHOT, Jenny (1994). *Roads to Rome: the antebellum protestant encounter with catholicism*. Berkeley: California UP. Coleção *The new historicism: studies in cultural poetics*, n. 28.

GRAHAN, Wendy C. (1999). *Gothic elements and religion in Nathaniel Hawthorne's fiction*. Marburgo: Tectum Verlag.

HAWTHORNE, Nathaniel (1989). *O fauno de mármore*. Constantino Paleólogo (Trad.) (Prefácio). Rio de Janeiro: Ediouro.

HAY, Alexander Rattray (1920). *Saints and savages: Brazil's indian problem*. J. H. Jowett (Prefácio). Londres: Hodder and Stoughton, 1920.

HEIDING, Fredirk & NYMAN, Magnus (2016). *Doften av rykande vekar: reformationen ur folkets perspektiv*. Skellefteå. Artos & Norma Bokförlag.

HOEVELER, Diane Long (2014). *The gothic ideology: religious hysteria and anti-catholicism in british popular fiction (1780-1880)*. Cardiff: Wales UP, Coleção *Gothic Literary Studies*, s.n.

HOUELLEBECQ, Michel (2005). "The myth maker". *The Guardian*. Publicado em 4 de junho. In <https://tinyurl.com/henpchb>. Acesso em 16.Jan.2017.

IRVIN, Dale T.; SUNQUIST, Scott W. (2015). *História do movimento cristão mundial*. Vol.2: o cristianismo moderno, de 1454 a 1800. José Raimundo Vidigal (Trad.). São Paulo: Paulus.

JOSHI, Sunand Tryambak.; SCHULTZ, David E. (2001). *An H. P. Lovecraft Encyclopedia*. Westport: Greenwood.

JOSHI, Sunand Tryambak (2014). *A vida de H. P. Lovecraft*. Bruno Gambarotto (Trad.). São Paulo: Hedra.

KUZMONVÁ, Stanislava (2010). *Preaching Saint Stanislaus: medieval sermons on Saint Stanislaus of Cracow and their role in the construction of his image and cult*. Tese (Doutorado em Filosofia) – DMS/CEU. Budapeste.

LEIBER, Fritz (1966). "To Arkham and the stars: through hyperspace with Brown Jenkins. Lovecraft's contribution to speculative fiction". In: LOVECRAFT, Howard Phillips *et alli*. *The dark brotherhood and other pieces*. Sauk City: Arkham House.

LIMA, Luiz Costa (2003). *O redemunho do horror: as margens do ocidente*. São Paulo: Planeta do Brasil.

LORD, Bruce (2004). "The genetics of horror: sex and racism in H. P. Lovecraft's fiction". *Contrasoma.com*. In <https://tinyurl.com/h76d93w>. Acesso em 12.Jan.2017.

LOVECRAFT, Howard Phillips; KUTTNER, Henry (1990). *Letters to Henry Kuttner*. David E. Schultz e Sunand Tryambak Joshi (Orgs). West Warnick: Necromonicon Press.

_____. (2012/2). *A busca onírica por Kadath*. Guilherme da Silva Braga (Orgs.) (Trad.). São Paulo: Hedra. LOVECRAFT, Howard Phillips 92007). *A tumba e outras histórias*. Jorge Ritter (Trad.). Porto Alegre: L&PM. Coleção L&PM Pocket, n. 578.

_____. (2010). *Against religion: the atheist writings of H. P. Lovecraft*. Sunand Tryambak Joshi (Orgs.); Christopher Hitchens (Prefácio). Nova Iorque: Sporting Gentlemen.

_____. (1995). "Discarded draft of *The Shadow Over Innsmouth*". In: *Miscellaneous writings*. Sunand Tryambak Joshi (Orgs). Sauki City: Arkham House.

_____. (2012). *O chamado de Cthulhu e outros contos*. Guilherme da Silva Braga (Orgs.) (Trad.). São Paulo: Hedra.

_____. (2013). *O fantástico mundo de H. P. Lovecraft*. Denílson Eahart Ricci (Orgs.); Fabiano M. Hasegawa (Prefácio); Mário Jorge Laila Vargas *et alli* (Trad.). Jundiaí: Clock Tower.

_____. (1987). *O horror sobrenatural na literatura*. E. F. Bleier. (Prefácio); João Guilherme Linke (Trad.). Rio de Janeiro: Francisco Alves.

LOVETT-GRAFF, Bennett (1997). "Shadows over Lovecraft: reactionary fantasy and immigrant eugenics." In: *Extrapolation*. Brownsville, Kentucky State UP, Vol. 38, n. 3.

MACHEN, Arthur (2007). *O grande deus Pã e outros contos*. José Manuel Lopes (Trad.). Lisboa: Saída de Emergência.

MANNING, Martin; ROMERSTEIN, Herbert (2004). *Historical dictionary of american propaganda*. Westport: Greenwood.

MARICONDA, Steven J. (1991). "Lovecraft's cosmic imagery". In: JOSHI, Sunand Tryambak; SCHULTZ, David E. (orgs.). *A epicure in the terrible: a centennial anthology of essays in honor of H. P. Lovecraft*. Rutherford/Cranbury: Fairleigh Dickinson UP/Associated UP.

PIEDRA, Arturo (2006). *Evangelização protestante na América Latina: uma análise das razões que justificaram e promoveram a expansão protestante no continente (1830-1960)*. Roseli Schrader Giese (Trad.). São Leopoldo/Quito: Sinodal/CLAI, v.2.

PIKE, Fredrick B. (1998). *The United States and Latin America: myths and stereotypes of civilization and nature*. Austin: Texas UP.

PRICE, Robert M.; ALETTI, Steffan B. (orgs.). *The Necronomicon: selected stories and essays concerning the blasphemous tome of the Mad Arab* (rev. e ampl.). Earl Geier et alli (Ilustração). 2.ed. Oakland: Chaosium.

PRICE, Robert M. (1981). "Lovecraft's concept of blasphemy". In: *Crypt of Cthulhu*. West Warnick, Necromonicon Press, n. 1, novembro.

_____ (1995). "The mad god: an introduction to the Azathoth cycle". In: PRICE, Robert M. (orgs.). *The Azathoth cycle: tales of the blind idiot god*. Oakland: Chaosium.

REED, Rebecca Theresa (1835). *Six months in a convent, or the narrative of Rebecca Theresa Reed, who was under the influence of the roman catholics about two years, and an inmate of the Ursuline convent on Mount Benedict, Charlestown, Massachussets, nearly six months, in the years 1831 and 1832*. Nova Iorque/Filadélfia/Cincinnati: Nelson Hall/William Marshall and Company/C. P. Barnes.

SAGE. Victor (1988). *Horror fiction in the protestant tradition*. Nova Iorque: Sy. Martin's Press.

SAID, Edward W. (2007). *Orientalismo: o Oriente como invenção do Ocidente*. Rosaura Eichenberg (Trad.). São Paulo: Companhia das Letras.

SCHULTZ, David E. (1991). "From microcosm to macrocosm: the growth of Lovecraft's cosmic vision". In: JOSHI, Sunand Tryambak; SCHULTZ, David E. (orgs.). *A epicure in the terrible: a centennial anthology of essays in honor of H. P. Lovecraft*. Rutherford/Cranbury: Fairleigh Dickinson UP/Associated UP.

SCHULTZ, Jeffrey D.; WEST, John G.; MACLEAN, Iain S. (1999) *Encyclopedia of religion in american politics*. Westport: Greenwood, Coleção American political landscape, n. 2.

SILVA, Carlos Eduardo Lins da. (2009) "Do alto da colina: religião e política na história dos Estados Unidos". In: _____ (orgs.). *Uma nação com alma de igreja: religiosidade e políticas públicas nos Estados Unidos*. São Paulo: Paz e Terra.

SNODGRASS, Mary Ellen (2005). *Encyclopedia of gothic literature*. Nova Iorque: Facts On File.

STARK, Rodney (2016). *Bearing false witness: debunking centuries of anti-catholic history*. West Conshohocken: Templeton.

STERNE, Evelyn Savidge (2003). *Ballots and Bibles: ethnic politics and the Catholic Church in Providence*. Ithaca: Cornell UP. Coleção *Cushwa Center Studies of Catholicism in Twentieth-Century America*, s.n.

THOMAS, Keith. (1991). *Religião e o declínio da magia: crenças populares na Inglaterra (séculos XVI e XVII)*. Denise Bottman e Tomás Rosa Bueno (Trad.). São Paulo: Companhia das Letras.

VOIGT, Gilbert P. (1946). "Hawthorne and the Roman Catholic Church". In: *The New England Quarterly*. Boston, Massachusetts UP, Vol. 19, n. 3, setembro.

05

**LOVECRAFT E OS MATIZES GOTICISTAS EM
“THE DREAMS IN THE WITCH-HOUSE”**

Fernando Monteiro de Barros (FFP/UERJ)

Luciana Colucci (UFTM)

Recebido em 11 mar 2017. Fernando Monteiro de Barros é professor Adjunto de Literatura Brasileira da Faculdade de Formação de Professores da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), campus de São Gonçalo, onde atua no Programa de Pós-Graduação em Letras e Linguística (PPLIN), no curso de mestrado profissionalizante em Letras (ProfLetras) e no curso de Especialização em Estudos Literários. Doutor em Letras (Letras Vernáculas - Literatura Brasileira) pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2002). Desenvolve os projetos de pesquisa Literatura Gótica Brasileira e O Decadentismo na Poesia Brasileira 1880-1920, dentro da linha de pesquisa “Literatura, teoria e história”. Integra o GT Vertentes do Insólito Ficcional (ANPOLL). É membro pesquisador dos grupos (CNPq) Estudos do Gótico (UERJ), Estéticas de Fim-de-Século (UFRJ) e Ressonâncias do Decadentismo na Belle Époque Brasileira (FBN). É também membro do grupo de pesquisa Periódicos e Literatura, da Biblioteca Nacional (FBN).

Luciana Colucci é graduada em Letras - Português / Inglês - pelo Centro Universitário Moura Lacerda (1996), mestre e doutora em Estudos Literários pela Unesp / Araraquara (2002 e 2006). Pós-Doutora

pelas Universidades de São Paulo (2015/USP) e University of Surrey (2016/UK). Desde 2008, é professora adjunta do Departamento de Estudos Literários da Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM), em Uberaba (MG). Tem experiência na área de Letras - Ensino, Pesquisa, Extensão e Internacionalização -, com ênfase em Literaturas Estrangeiras Modernas (Inglese e Norte-Americana), atuando principalmente nos estudos relacionados ao Gótico e ao Decadentismo. Possui relevante experiência na área de gestão universitária: de 2008 a 2012 foi responsável pela coordenação administrativa e pedagógica da Central de Idiomas Modernos (CIM). De 2008 a 2013 coordenou os trabalhos da Comissão Própria de Avaliação Institucional (CPA). Por fim, ressalta-se que integrou a equipe de implantação da área de internacionalização na UFTM. Atualmente, Luciana Colucci atua como Pró-Reitora Substituta da Pró-Reitoria de Assuntos Comunitários e Estudantis (PROACE).

Resumo: O conto “Dreams in the Wich-House”, do norte-americano H. P. Lovecraft, publicado em 1933, apresenta várias nuances goticistas em sua tessitura. Por Goticismo compreendemos aquilo que se aproxima da estética gótica. Há convergências assim como há também inovações do conto em questão em relação ao modelo gótico tradicional. Os pontos de intersecção que mais se fazem notar são o espaço da casa mal-assombrada, a figura monstruosa da bruxa, bem como de seu familiar, o peso do passado opressor que assombra o presente, a presença da tradição como potência ameaçadora, a apresentação de uma modernidade desencantada, com fortes traços decadentistas e expressionistas, estéticas aparentadas do Gótico, e a semelhança com o enredo do chamado Gótico masculino, em que o feminino avulta como força destruidora. Os diferenciais em relação ao Gótico tradicional assumem aspectos

inovadores e marcadamente lovecraftianos, como os desdobramentos espaciais do *locus horribilis*, a ausência de uma estrutura patriarcal como em *O Castelo de Otranto*, e as amplificações cósmicas do horror gótico. Desta forma, muito mais do que reconhecer o conto de Lovecraft como exemplar do gênero gótico, preferimos considerá-lo como uma narrativa eivada de goticismos. Neste sentido, a topoanálise faz-se chave de investigação privilegiada para tais suposições. O fantástico no conto se consubstancia tanto na concepção todoroviana de tensão entre o real e o sobrenatural como na acepção defendida por David Roas, segundo a qual o sobrenatural tem a palavra final. E, na narrativa, fato e ficção se interpolam, uma vez que a história norte-americana é recriada ficcionalmente enquanto constructo goticista.

Palavras-chave: Goticismo; Topoanálise; Modernidade.

Abstract: North american writer H. P. Lovecraft's short-story "Dreams in the Witch-House", published in 1933, presentes several shades of Gothicism in its fabric. By Gothicism we understand that which closely resembles Gothic literary style. Similarities as well as innovations in relation to traditional Gothic plots can be found in that short-story. The most outstanding points in common are the setting, with its haunted house, the monster, embodied by the witch and her familiar, the weight of the oppressive past that haunts the present, the presence of tradition as a threatening force, the depiction of a decaying modernity, with traces of decadence and expressionismo, and the similarity with the male Gothic plot, in which the feminine looms as a menace. The novelties of this short story in relation to traditional Gothic plots take on innovative and lovecraftian aspects, such as the spatial unfoldings of the *locus horribilis*, the absence of a patriarchic structure as in *The Castle of Otranto*, and the cosmic amplifications of Gothic horror.

Thus, we prefer to see Lovecraft's short story as full of Gothicisms rather than consider it as an example of Gothic literature. In that direction, topoanalysis proves to be the privileged key to such investigations. The supernatural has the upper hand, and fact and fiction are intertwined, since American History is fictionalized into a Gothicist construct.

Keywords: Gothicism; Topoanalysis; Modernity.

INTRODUÇÃO

The most merciful thing in the world, I think, is the inability of the human mind to correlate all its contents. We live on a placid island of ignorance in the midst of black seas of infinity, and it was not meant that we should voyage far. The sciences, each straining in its own direction, have hitherto harmed us little; but some day the piecing together of dissociated knowledge will open up such terrifying vistas of reality, and of our frightful position therein, that we shall either go mad from the revelation or flee from the deadly light into the peace and safety of a new dark age. (LOVECRAFT, 2017, p.1)

O escritor de H. P. Lovecraft (1890-1937) destaca-se por seu liame com temáticas literárias vinculadas ao obscuro território do gótico e suas reverberações na arena do horror, do sobrenatural, do fantástico, do diabólico e da ficção científica. Em sua juventude, Lovecraft, após uma série de perdas pessoais e de certa reclusão voluntária, dedica-se à leitura das *Pulp Magazines*. É justamente dessas leituras que Lovecraft transforma sua simples reclusão em ato estético quando, portanto, dá vazão à sua escritura a qual vem cada vez mais se edificando como uma escritura cujo mérito

artístico é inegável. Dentre tantas possibilidades temáticas no universo lovecraftiano, o goticismo no conto “The Dreams in the Witch House”, em português “Os Sonhos na Casa das Bruxas”, publicado em 1933, é o que pretendemos desenvolver no presente artigo.

Como afirma Sue Chaplin, o léxico gótico “is indeed a slippery term” (2011, p.2). No entanto, apesar das dificuldades de entendimento desse vocábulo, esse termo, na Inglaterra, já ultrapassou, além de todo histórico já realizado, a categoria de adjetivo, assumindo novas classes gramaticais. Assim, do adjetivo “Gothic”, já há o substantivo, “Gothicism” e o verbo, “to gothicise”. No *Oxford Living Dictionary Online*, ao procurar pela entrada “Gothicism”, é indicado o termo “Gothic”. No mesmo dicionário, encontra-se o advérbio “Gothically”. No *Oxford Advanced Learners Dictionary* – impresso – só há entrada para o adjetivo “Gothic”. Nossa intenção, ao verter “Gothicism” para a língua portuguesa, se dá, não no sentido de importar estrangeirismos, e, sim, de frisar a relevância e o *status* que o Gótico adquiriu ao longo de séculos de depurações. Ademais, pretendemos também fazer uso de um termo que é recorrente na língua inglesa quando se trata dos estudos do gótico.

Vivemos em uma época de estranhas e inquietantes idiossincrasias em todos os segmentos da humanidade. Do *spleen* literário romântico a um contexto contemporâneo, em que das lentes luminosas se vislumbram as trevas (AGAMBEM, 2009 p.62-64), alicerçado nas ambiguidades e nas contradições, o indivíduo caminha receoso por sendas que reúnem, em um mesmo caminho, as dualidades essenciais, o opaco e o translúcido, as sombras e a

luz. Tal receio é compreensível visto que a contemporaneidade está contaminada por uma *práxis* de sentimentos intempestivos e atitudes ambíguas. Ao mesmo tempo em que questões como a globalização, o multiculturalismo, as fronteiras, o hibridismo e a identidade têm sido compreendidos simultaneamente como voláteis e como uma possibilidade de aproximação entre as pessoas, o homem está cada vez mais voltado para si mesmo, imerso na tentativa de compreender, ou, pelo menos, se situar diante do trágico da vida e de sua incapacidade para o “outro”. Ou seja, as complexidades do momento atual compelem esse homem para uma busca ontológica eternamente cíclica e tingida de *stress* e agonia¹ (EDWARDS, 2008, p.162). Desta forma, a epígrafe lovecraftiana, citada acima, pode ser considerada, em certa instância, profética: “(w)e live on a placid island of ignorance in the midst of black seas of infinity”.

Desde o Renascimento a modernidade nos engolfa, trazendo em seu bojo os acentos da crise do homem diante de um mundo que não é mais rigorosamente estruturado e explicado (ROSENFELD, 1976, p.125), como ilustrava outrora *A Divina Comédia* (1304-1321), de Dante Alighieri (1265-1321), em seu teocentrismo medieval (PAZ, 1990, p.19). O cenário da modernidade é o de um mundo decaído e labiríntico, como atestam obras literárias como a peça *Hamlet* (1599-1601), de William Shakespeare (1564-1616), e o livro de poemas *As Flores do Mal* (1857), de Charles Baudelaire (1821-1867). Desamparado e entregue à sua própria sorte, sem qualquer certeza acerca do universo, pois, na experiência moderna, “tudo que é sólido desmancha no ar” (BERMAN, 2007), o homem moderno se vê tomado de uma profunda angústia, mal-estar e incertezas.

1 Expressão inspirada no crítico Justin Edwards quando discute a ficção de Fidelis Odun Balogun sob a perspectiva da literatura pós-colonial.

A literatura, bem como outras manifestações artísticas e estéticas é um instrumento que o homem possui tanto para certa compreensão de si mesmo quanto para as coisas do mundo. Nessa chave, as expressões artísticas, as experiências dionisíacas (CUNHA, 2012, p.26) podem ser entendidas como uma forma (necessária) de resistência à inexorável finitude humana, uma forma de se fazer eterno em um contexto hodierno em que o *modus vivendi* oscila entre a mixofilia (amor à mistura) e a mixofobia (pavor à mistura) (BAUMAN, 2007, p.94-95). Assim, face à atmosfera sinistra e nebulosa da atualidade somada à errância do homem, à felicidade paradoxal do *homo consumericus* perante uma sociedade de hiperconsumo (LIPOVETISK, 2007), a literatura encontra na arena gótica um campo deveras interessante para reflexões.

O Gótico em sua origem inglesa, considerando a publicação de *The Castle of Otranto* (1764), de Horace Walpole (1717/1797), foi recebido, em um contexto neoclássico, como uma vertente literária menor e de mau gosto (WOOLF, 1980; LOVECRAFT, 1987; BOTTING, 2014; CHAPLIN, 2011) surgindo “para perturbar a superfície calma do realismo e encenar os medos e os temores que rondavam a nascente sociedade burguesa” (VASCONCELOS, 2002, p.122), da Inglaterra do século XVIII. Embora esse início, histórica e esteticamente, tenha sido objeto de controvérsias, o Gótico, apesar de ser um conceito ainda bastante escorregadio tem, ao longo dos séculos, passado por depurações formais e temáticas fazendo com que essa modalidade se congregue à dicotômica contemporaneidade, revelando-se perene e metamórfica.

Moderno em sua gênese, o romance gótico não se coloca como mera antiguidade oposta à contemporaneidade do contexto

de seu surgimento. No prefácio escrito para a segunda edição de *O Castelo de Otranto*, um ano após o seu lançamento, Walpole declara sua tentativa de ‘mesclar duas formas de romances, a antiga e a moderna’ (WALPOLE, 2010, p.17), o que faz com que o Gótico literário nasça eivado de paradoxos e ambiguidades, como a própria modernidade em si. Lembremo-nos de que o gênero fantástico, que desponta no bojo do romance gótico, necessita da tensão entre categorias do real e dos fenômenos sobrenaturais (TODOROV, 1975; ROAS, 2014).

Nesse sentido, é provocativo um redimensionamento do Gótico em tempos atuais a partir da herança de Walpole – que, aliás, em 2017, celebrar-se-á o tricentenário de seu nascimento –, e de sua maquinaria estética a qual se configura como “uma fonte inexaurível para o Gótico desde 1764”, revelando uma habilidade excepcional de se amalgamar aos mais diversos contextos. Ou, como frisa, Carter, “(w)e live in Gothic times” (1974). No entanto, é interessante ponderar que o emprego do substantivo feminino “maquinaria” suscita uma controvérsia no que tange à literariedade modernista, à substância estética do texto. Para Chaplin:

[...] the literary and cultural status of Modernism; associated with a ‘high’ literary aesthetic, Modernism tended to define itself, and later to be defined by critics against ‘low’ forms of popular fiction such as Gothic, the detective novel and so on. (2011, p.104)

Considerando a contribuição artística dos modernistas para a literatura, o léxico “maquinaria” remete a um sentido capitalista, de produção em série, como preconizado pelas duas fases da Revolução Industrial Inglesa, portando, assim, uma carga –

semântica e histórica – pejorativa, ou como bem acentua Chaplin, “lacking intellectual seriousness” (2011, p.104). No entanto, Chaplin também frisa que:

(d)uring the course of the twentieth century the Gothic was adopted more and more as a form through which contemporary political conflicts and anxieties could be negotiated and represented in often radical and transformative ways. (2011, p.24)

Ou seja, mesmo que, em maior ou menor grau, dependendo do contexto cultural e histórico, a maquinaria goticista tem sofrido mutações em termos de forma e de conteúdo. Se não fosse tal maleabilidade dessa vertente, a mesma não estaria, há mais de duzentos e cinquenta anos, sendo objeto de contínuas problematizações. O Gótico, ao lidar com o medo, a ansiedade, o abjeto, a ambiguidade, a intempestividade, o *stress*, a volatibilidade espacial e temporal, a falta que o homem tem de um *locust stand*², o monstruoso (não mais necessariamente disforme no aspecto físico), a fragmentação identitária, a incapacidade para o outro, impulsiona a reatualização dessa maquinaria, retirando a carga histórica e semântica de algo abjeto, de mau gosto, mecanicista. Ao contrário, o *framework* gótico tem se revelado palimpsesto, transgressivo – “an extraordinary capacity for generic mutation” (Chaplin, 2011, p.8) –, transmutando-se em uma vertente do “aqui”, momento atual e, acima de tudo, de uma antecipação visionária – talvez profética, não no sentido sagrado, mas profano – de tempos vindouros. E assim o fez ficcionistas como Lovecraft cuja escritura

2 *Locust stand I*: Expressão utilizada pela escritora Arundhati Roy em *The God of Small Things* (1997). Em sua tradução para a língua portuguesa dessa narrativa poética (1998), José Rubens Siqueira explica que a expressão – *Locust stand I* – deriva de *Locus to stand on*, significando “um lugar para pôr os pés” ou “ter um lugar neste mundo”. É nesse último sentido que utilizamos a expressão.

denota as tensões e os assombros de uma sociedade abalada pelo contexto da Primeira Guerra Mundial.

O Gótico reverbera em “gêmeos sinistros” (COUTINHO, 2010, p.17), estéticas irmãs e malsãs, como o Decadentismo do final do século XIX, que, aliás, para Matei Calinescu, configura uma das faces da modernidade (1987, p.151). O espaço da clausura, como o *locus horribilis* consubstanciado no castelo ou na casa mal-assombrada, configura-se na poética decadentista como uma estufa aprisionadora, que pode ser tanto uma insólita mansão quanto o próprio espaço urbano em si, inescapável em seu “charme infernal” baudelairiano. Na década de 1930, período em que Lovecraft publica o texto que trabalhamos neste artigo, o Gótico atualiza-se no sombrio e fantasmagórico estilo *Art déco*, com a utilização do soturno e cemiterial pó de pedra e a construção de prédios altos e pontiagudos, como os edifícios *Chrysler* (1930) e *Empire State* (1931), na cidade de Nova York, que, não por acaso, serve de cenário para as histórias do personagem de quadrinhos *Batman*, renomeada como *Gotham City*. É no começo da década de 1930 também que são lançados os filmes de terror norte-americanos da Universal Studios, como *Drácula* (1931), de Todd Browning, com Bela Lugosi, e *Frankenstein* (1931), de James Whale, com Boris Karloff, dando início à linhagem do *Hollywood Gothic* (SKAL, 1990). Todas essas reverberações do gênero inaugurado por Horace Walpole configuram avatares do Goticismo, que tangenciam o conto “*Dreams in the Witch House*”. Dentre os signos fatais dessa maquinaria goticista – o espaço, o tempo, a personagem, e o medo, esse último, em todas as suas dimensões, do físico ao cósmico. No âmbito literário gótico ao tratarmos do medo cósmico, do medo

do desconhecido como um construto estético, nossa atenção recai naturalmente sobre H. P. Lovecraft que, aliás, completa, neste ano de 2017, oitenta anos de sua morte.

HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT

The emerge of H. P. Lovecraft from a significant figure in the tiny fields of amateur journalism and pulp fiction to a writer of canonical status in America and world literature is little short of incredible – perhaps unparalleled by any other writer in Western literature. Only the self-imposed obscurity of his New England contemporary Emily Dickinson is even remotely akin to Lovecraft's failure to publish even a single book of his stories (apart from the shoddily printed *The Shadow over Innsmouth*, 1936) in his lifetime (...) The founding in 1923 of the pulp magazine provided the first steady professional market for Lovecraft's tales, but in appearing there, Lovecraft and other practitioners of weird fiction began a process of self-marginalization that was not overcome for decades. (JOSHI, 2013, p.xi-xii)

Howard Phillips Lovecraft ocupa uma posição notória como escritor que se dedicou a criar, em suas narrativas, efeitos de horror, além de ter inventado toda uma gama de deuses e monstros, que constituem os mitos de Cthulhu (PUNTER & BYRON, 2004, p.143-144). Em sua obra, o leitor é levado a se sentir “at the mercy of vast, malign forces emanating from a universe perhaps in some ways parallel to our own, but intruding on ours only to confound all expectation and to plunge characters and readers into the pit” (PUNTER & BYRON, 2004, p.144). Curiosamente, como ressaltam David Punter e Glennis Byron, Lovecraft “appears to have been conducting a one-man battle

against the forces of modernization, while clearly remaining locked into an image of the past that is itself compounded of terror and destruction” (2004, p.144), o que se coaduna com o procedimento gótico de representar o passado enquanto sombra e fantasmagoria, a assombrar o presente. Lovecraft publicou em sua maioria contos, além de dois romances.

No entanto, assim como Walpole, Wordsworth, Coleridge, Poe, entre outros, a contribuição lovecraftiana, além da ficção, é também representativa para os estudos críticos-teóricos uma vez que seu *Supernatural Horror in Literature* (1927) - sobre a ficção de horror, de terror e de medo em todas as suas transfigurações -, é uma obra de referência teórica em que “há um talento que Lovecraft demonstra em grau supremo” (BLEILER, 1987, s/n). E, para Chaplin, “(t)he horror stories of [...] and H. P. Lovecraft [...] manifest a definite affinity with aspects of Literary Modernism in their portrayal of an existential alienation that seemed increasingly to characterize the Modernist Zeitgeist” (2011, p.23), pois, apesar de determinadas correntes do Modernismo serem contrárias ao romance gótico, algumas outras, como o Expressionismo e o Surrealismo, apresentavam com este várias afinidades, sem contar com o fato de o Decadentismo, “gêmeo sinistro” do Gótico, ser considerado como uma das correntes do Modernismo, em países como a França e a Nicarágua, por exemplo.

Considerando a) a assertiva de Joshi sobre o autor americano ser reconhecido como canônico nas literaturas americana e mundial, b) a afirmação de Chaplin sobre as afinidades de H. P. Lovecraft com o Modernismo c) a citação do próprio Lovecraft na epígrafe deste ensaio, d) o contexto contemporâneo perturbador

que condena o homem à sua insignificância perante a um universo tão vasto e desconhecido e e) à celebração do aniversário de oitenta anos da morte de Lovecraft, nada mais oportuno, portanto, do que retomar os estudos sobre tão expressivo escritor. Escritor este que reatualizou a modalidade gótica – formal, temática e crítica –, ressignificando sua condição de literatura marginal. Nesse sentido, é oportuno salientar que, de acordo com o *Merriam Webster's Encyclopedia of Literature*, “Lovecraft was a master of poetic language, and he attained unusually high literary standards for the genre” (1995, p.697). Ao enfatizar o burilamento poético da linguagem e o elevado procedimento estético lovecraftiano em relação ao gênero, a Enciclopédia problematiza críticas que se referem à sua escritura como “trash” e “amateur” (MYRONE; FRAYILING, p.178). Repensando Hutcheon – quando discute que a contemporaneidade tem resgatado o sentido de “off centro” (1991, p.103) –, podemos refletir que o “clássico” Lovecraft se desvencilha do limbo literário para ser escopo de investigações que cancelam a contribuição do autor para os estudos literários. No sentido do uso de uma linguagem rebuscada, há fortes ecos do esteticismo decadentista finissecular wildiano na escrita de Lovecraft, em consonância com a atenção especial que o Modernismo deu ao uso da linguagem.

Embora boa parte da temática de Lovecraft esteja voltada para a alçada de ficção científica – como é do emblemático *Cthulhu*, um monstro grotesco e híbrido mesclando um polvo, um dragão e uma caricatura humana –, sua obra apresenta “uma importante relação com a tradição Gótica inicial” (MYRONE; FRAYILING, p.178). Essa relação é cristalina em seu *Supernatural Horror in Literature*, em que

o autor reconhece que Walpole e seu *The Castle of Otranto* exerce “uma influência quase ímpar na literatura do irreal” (1987, p.14). Além disso, Lovecraft faz um percurso historiográfico da modalidade Gótica desde o Setecentismo inglês até a sua aclimação nos Estados Unidos. Sobre a tradição inglesa do Gótico inicial, o escritor perpetra uma crítica lúcida acerca de escritores como Clara Reeve, Sophia Lee, Ann Radcliffe e Matthew Gregory Lewis que, segundo o autor, “produziu uma obra-prima – (*The Monk*, 1796) –, de pesadelo vivo em que o cunho geral gótico é exacerbado por doses adicionais de diabolismo” (1987, p.21). Sob os matizes de um Gótico mais tradicionalista, à moda do século XVIII, citamos o conto “The Dreams in the Witch House”. (1932).

“THE DREAMS IN THE WITCH HOUSE”

É na intersecção dessa narrativa sob esse viés do Gótico, da secular e diabólica figura da bruxa e do espaço como representação do *locus horribilis* com seus ornamentos que nossa atenção recai, particularmente. Esses elementos em sintonia reforçam que este texto lovecraftiano denota um trabalho cuja maquinaria da trama provoca no leitor “um sentimento de pavor, levando-o a entrar em contato com campos poderosos, e desconhecidos, cujo enigma não possa resolver” (CASTELLO, 2000, p.D10). E essa maquinaria, bem como seus efeitos de sentido, são artifícios de uma mente criadora e distinta cuja articulação da tessitura literária se dá tanto do ponto da fruição estética como da fruição *per se*.

“The Dreams in the Witch House”, parte de *Cthulhu Mythos*, foi escrito em 1932 e publicado em 1933 na edição de julho do *Weird Tales*. De forma sucinta, essa narrativa trata do protagonista Walter

Gilman e suas experiências sobrenaturais em uma velha casa. Após ficar fascinado com o depoimento de Keziah Mason – e com os rumores acerca de suas práticas maléficas e sabáticas –, uma bruxa acusada pelo tribunal de Oyer e Terminer, o jovem estudante de matemática e folclore, Gilman, decide alugar um quarto na mesma casa em que ela habitara há duzentos e trinta e cinco anos. Em um primeiro momento, o narrador heterodiegético nos relata a estória dessa casa em que muitos ocupantes do sótão – agora habitado por Gilman – haviam morrido violenta e prematuramente. Ao observar com minúcia o aposento, a personagem observa que o mesmo possui uma geometria estranha. Tal arquitetura o leva a ponderar sobre possibilidades de se viajar por dimensões espaço-temporais, além das três dimensões já conhecidas. Logo que se muda para o sótão, Gilman vivencia uma série de pesadelos repletos de situações envolvendo animais e figuras grotescas, híbridas e bizarras, inclusive com a presença da própria Keziah. Sugestionado ou não por sua extrema devoção aos estudos – que englobam de cálculos não-euclidianos e física quântica à leitura de obras como o “temível *Necronomicon*, de Abdul Alhazred³, do fragmentário *Livro de Eibon* e do proibido *Unaussprechlichen Kulten*, de von Junzt” (Lovecraft, 2017, p.2) –, o protagonista é acometido por uma morte violenta em que “alguma coisa” havia devorado seu coração. Após esse inexplicável episódio, a velha casa é demolida, revelando muito mais questões insólitas do que era, até então, conhecidas por todos.

Nessa narrativa de Lovecraft, já se evidencia que a espacialidade é determinante e, portanto, indispensável na compreensão dos

3 Interessante notar que o nome Abdul Alhazred foi um pseudônimo usado por Lovecraft. Em momento posterior, esse mesmo nome se tornaria o autor do *Necronomicon*.

efeitos de sentido que o texto – enquanto uma tessitura bem entremeadada -, enseja revelar. Ao eleger uma casa em estado de decrepitude, tanto em seu conceito de imóvel, bem como o mobiliário e ornamentos, o estudo dessa espacialidade volta-se naturalmente para o espaço gótico.

Logo na primeira página da narrativa, vários elementos importantes se destacam, a confirmar o seu Goticismo. O passado e a tradição avultam como ameaçadores, o que é um dos traços do Gótico: “Behind everything crouched the brooding, festering horror of the ancient town” (LOVECRAFT, 2017, p.1). Há fortes marcas decadentistas, pois o protagonista é acometido por nevrose e hipersensibilidade: “His ears were growing sensitive to a preternatural and intolerable degree” (2017, p.1). Mais adiante, na mesma página, o excerto que diz “At night the subtle stirring of the black city outside, the sinister scurrying of rats in the wormy partitions, and the creaking of hidden timbers in the centuried house, were enough to give him a sense of strident pandemonium” (2017, p.1), o que atesta tanto para o já aludido motivo gótico do passado e da tradição enquanto ameaça (*the centuried house*), quanto apresenta também ecos das urbes infernais baudelairiana e poeana (*the black city outside*), inscrevendo-se em uma tradição do Gótico urbano vitoriano do século XIX, permeado de tintas decadentistas.

A hipersensibilidade e a nevrose decadentistas percebidas na personagem de Gilman convivem com certo expressionismo, que, aqui, recria a tradição do Gótico enquanto transtorno psíquico, nas projeções de um inconsciente assombrado:

The darkness always teemed with unexplained sound - and yet he sometimes shook with fear lest the noises he heard should subside and allow him to hear certain other fainter noises which he suspected were lurking behind them. (LOVECRAFT, 2017, p.1)

As trevas góticas, além disso, associam-se ao sublime burkeano.

O conto reescreve a história americana dentro de uma perspectiva gótica, ficcionalizando-a:

He was in the changeless, legend-haunted city of Arkham, with its clustering gambrel roofs that sway and sag over attics where witches hid from the King's men in the dark, olden years of the Province. Nor was any spot in that city more steeped in macabre memory than the gable room which harboured him - for it was this house and this room which had likewise harboured old Keziah Mason, whose flight from Salem Gaol at the last no one was ever able to explain. That was in 1692 - the gaoler had gone mad and babbled of a small white-fanged furry thing which scuttled out of Keziah's cell, and not even Cotton Mather could explain the curves and angles smeared on the grey stone walls with some red, sticky fluid. (LOVECRAFT, 2017, p.1)

A passagem acima deixa entrever como fato e ficção entrecruzam-se na sobreposição entre *American history* e *American Gothic*, uma vez que os dados factuais do condado de Essex no estado de Massachussetts e da figura histórica e verídica de Cotton Mather convivem com a cidade ficcional de Arkham, criada por Lovecraft. Além disso, o episódio factual dos julgamentos de Salem, Massachussetts, serve de combustível para a criação de um constructo ficcional da história americana pelo diapasão do Gótico.

Neste paradoxo, percebemos a matriz walpoleana que entremeava realismo e fantasia sobrenatural.

A concepção que preconiza o estudo e a atividade intelectual como propiciadores da melancolia, conforme Walter Benjamin e Giorgio Agamben, e que podemos aferir no texto abaixo, também inscreve o texto de Lovecraft na modernidade desencantada. O excerto explicita ainda o pertencimento do conto dentro da tradição gótica, além de apresentar uma forte intertextualidade, na construção do espaço e das personagens, com o repertório desta tradição:

Possibly Gilman ought not to have studied so hard. Non-Euclidean calculus and quantum physics are enough to stretch any brain, and when one mixes them with folklore, and tries to trace a strange background of multi-dimensional reality behind the ghoulish hints of the Gothic tales and the wild whispers of the chimney-corner, one can hardly expect to be wholly free from mental tension. (LOVECRAFT, 2017, p.1)

Para o filósofo Walter Benjamin, “pensiveness is characteristic above all of the mournful” (1998, p.139-140), e “introversion also led only too easily into the abyss” (1998, p.142). A atividade intelectual de Gilman, combinada com a sua neurastenia, fazem-nos lembrar das reflexões de Benjamin sobre o luto e a melancolia barrocas percebidas na célebre gravura de Dürer:

(...) in the proximity of Albert Dürer’s figure, *Melencolia*, the utensils of active life are lying around unused on the floor, as objects of contemplation. This engraving anticipates the baroque in many respects. In it the knowledge of

the introvert and the investigations of the scholar have merged as intimately as in the men of the baroque. (BENJAMIN, 1998, p.140)

O filósofo italiano Giorgio Agamben também confirma esta associação entre o estudo, o pensamento, a atividade intelectual e a melancolia:

[...] an ancient tradition associated the exercise of poetry, philosophy, and the arts with this most wretched of all humors. ‘Why is it’, asks one of the most extravagant of the Aristotelian problemata, ‘that all men who are outstanding in philosophy, poetry, or the arts are melancholic, and some to such an extent that they are infected by the disease arising from black bile?’ (AGAMBEN, 1993, p.12)

Assim, diversos matizes goticistas já se fazem ver nos parágrafos iniciais do conto lovecraftiano em questão. Na página inicial do conto, a referência a “Necronomicon of Abdul Alhazred, the fragmentary Book of Eibon, and the suppressed Unaussprechlichen Kulten of von Junzt” (LOVECRAFT, 2017, p.1) remete à forte presença da intratextualidade na obra lovecraftiana, uma vez que estes títulos se encontram referidos em outros contos do autor, reforçando, portanto, esses matizes.

O ESPAÇO E O ESPAÇO GÓTICO

Space, place and region have always been central to Gothic literary and cultural production. We see this in the labyrinthine underground spaces found in the eighteenth-century English novel, among others, Horace Walpole and Ann Radcliffe or in the tomb’s and claustrophobic spaces of nineteenth-century short stories by Edgar Allan Poe and Charlotte Perkins Gilman. (EDWARDS, 2016, p.13-25)

Como já discutido pela crítica, a categoria “tempo” tornou-se objeto de inúmeras considerações no final do século XIX e início do XX. A literatura moderna, ávida por um trabalho estético e linguístico iconoclastas, lança-se aos abismos da mente humana (espaço interno) por intermédio da técnica do fluxo de consciência, consciência essa que de acordo com Humphrey “é o *lugar* onde tomamos conhecimento da experiência humana” (1976, p.6, - grifo do autor). Desta forma, a intersecção entre presente, passado e futuro, evoca a vitalidade do “tempo” enquanto um manancial rico tanto na literatura quanto em diversas outras manifestações artísticas. Na literatura, obras como *Ulysses* (1922), de James Joyce (1882-1941), e *Mrs. Dalloway* (1925), de Virginia Woolf (1882-1941), são emblemáticas. Já na pintura, é representativo o óleo sobre tela *Persistência da memória* (1931), de Salvador Dali (1904-1989).

No entanto, os escritores Joyce e Woolf, ao colocarem suas personagens Leopold Bloom e Clarissa/Mrs. Dalloway andando pelas ruas de Dublin e Londres (espaço externo), impulsionam um olhar mais cuidadoso também para a espacialidade literária. Como Poe já o faz por meio de sua narrativa *The Man in the Crowd*, a cidade torna-se paradigmática, despertando olhares e possibilidades críticas sobre o espaço. Para Kern:

The physical space of the realist period is that of Euclidean geometry and Newtonian physics that affirmed two fundamental ideas – that there is only one space and that it is empty and inert [...] The social foundation of space was elaborated in 1903 by the French sociologist Émile Durkheim, who explored spaces in different societies that vary according to the social structures established within them and that therefore are not singular or inert [...] In

1910 the Spanish philosopher José Ortega y Gasset introduced his theory of perspectivism – that there as many space nd realities as there are points of view [...] Modernist novels also subverted these defining features of the space classical geometry and physics (singular and inert), as they explored textured spaces that are actively constitutive or are located in multiple ways in the inner space of the mind or in the outer space of the city. (2011, p.75)

Com a subversão do espaço em muitas possibilidades semânticas e estéticas, desde os últimos anos do século XX e no início do XXI, o espaço – do Modernismo à Contemporaneidade, tem sido foco de atenção por pesquisadores das mais diversas áreas do conhecimento humano. Aliás, como destacam Alexander e Cooper, a espacialidade vivencia, nas últimas décadas, “*a spatial turn*” (2013, p.01). Entre os estudiosos que contribuíram para despertar o interesse sobre a espacialidade literária, destacam-se, para citar alguns, Poe (1845), Joseph Frank (1945), Gerard Genette (1972), Osman Lins (1976), Roland Bournef (1976), Iuri Lotman (1978), Jean-Yves Tadié (1978), Yi-Fu Tuan (1983), Michael Foucault (1986), Gaston Bachelard (1989), Mikhail Bakhtin (1998), Fredric Jameson (2002), Jakob Lothe (2008), Suzanna Friedman (2008) e Jane Suzanne Carroll (2011).

As reflexões de Poe, Gennete, Bournef, Frank, Foucault, Bachelard, Bakhtin e Friedman são convergentes, refletindo visões estético-literárias que sustentam este ensaio. Em breves linhas, Poe pode ser entendido como um dos primeiros teóricos a lidar com o espaço enquanto uma categoria estética, principalmente no que tange ao construto de uma poética espacial voltada para o goticismo (POE, 1845). Gennete – *Figuras* –, toda linguagem

é tramada no espaço, “a linguagem se espacializa” (1972, p.106). Bournef – *O universo do romance* –, explica que a descrição “representa objetos simultâneos e justapostos no espaço” (1976, p.141). Frank, em – *A forma espacial na literatura moderna* –, defende que, como o próprio título do ensaio já anuncia, a literatura moderna opera na forma espacial e justaposta do texto e não em sua linearidade temporal. Foucault, em *Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias* “[...] The present epoch will perhaps be above all the epoch of space (w)e are in the epoch of simultaneity: we are in the epoch of juxtaposition, the epoch of the near and far, of the side-by-side, of the dispersed” (1984, [1967], p.1). Ou seja, a época presente é talvez a do espaço. Bachelard, em *The Poetics of Space* –, reveste o espaço como uma imagem poética. Traz ainda um importante conceito de topoanálise – o estudo do espaço –, o qual tem sido objeto de excelentes investigações. Bakhtin reflete sobre o cronotopo na história do romance. Já Friedman aponta para uma discussão bastante interessante. A estudiosa, em *Spatial Poetics and Arundhati Roy’s The God of Small Things*, defende que espaço é problematizado sob a perspectiva de uma visão topocrônica (não cronotópica) da narrativa. Por fim, Carroll, apoiando-se nos estudos fenomenológicos de Bachelard, arquiteta uma topoanálise voltada para a espacialidade na literatura de cunho infantil.

Considerando que a) o momento atual está sob a égide de um *spatial turn*, b) o espaço, lugar e região é fulcral na literatura gótica e na produção cultural e c) Lovecraft, em, *The Dreams in the Witch House*, explora com habilidade os artifícios estéticos desse elemento, inclusive já mencionando no próprio título o substantivo “house”, a topoanálise se constitui em chave privilegiada para

a abordagem das narrativas góticas, em que se inclui o conto lovecraftiano em questão. Neste sentido, nossa discussão enfatizará o quarto de Gilman em sua composição física/estrutural e em todos seus componentes, como os ornamentos e o mobiliário (COLUCCI, 2017, no prelo), indispensáveis na trama goticista.

Em conjunto, essa arquitetura do cômodo é articulada de modo a desencadear várias ocorrências funestas, provocando um efeito de ambiguidade entre o real e o sobrenatural. Ainda é possível observar que essa arquitetura permite entender a figura da prolepse como um desdobramento espacial e sensorial a qual insufla a hesitação e o medo, corroborando para a construção do *locus horribilis*, conforme o trecho abaixo, de forte voltagem expressionista, além de apontar para a nevrose de acento decadentista:

The touch of brain-fever and the dreams began early in February. For some time, apparently, the curious angles of Gilman's room had been having a strange, almost hypnotic effect on him; and as the bleak winter advanced he had found himself staring more and more intently at the corner where the downslanting ceiling met the inward-slanting wall. About this period his inability to concentrate on his formal studies worried him considerably, his apprehensions about the mid-year examinations being very acute. (LOVECRAFT, 2017, p.3)

No entanto, os “medos góticos tradicionais” – mortos, fantasmas, almas penadas, correntes arrastando por corredores sombrios –, perdem, de certa forma, seus efeitos mediante a um contexto moderno que testemunhou a primeira das guerras mundiais, um desenvolvimento científico significativo e violências de todo tipo. Assim, o medo ao qual versamos é a

sensação contemplada por Lovecraft como sendo um sentimento muito além da aversão às fobias, muitas vezes banais, do cotidiano; é o medo cósmico, de temores inexplicáveis. Para Luis Martínez de Mingo:

[...] el muerto de los cuentos de terror ya no da miedo, se muere de risa en un rincón y se descompone tras más de un siglo de inercia emocional: ya estaba muito visto; había empezado com Ana Radcliffe, y desarrollado com Maturin, Polidori y Mary Shelley, pero le había llegado su hora. [...] A partir de aquí, el miedo tiene que apoyarse em la filosofía y em la ciencia para resultar verosímil; en la cuarta dimensión, en la existencia de civilizaciones prehumanas, en la suposición de secretos científicos perdidos, etc. (2004, p.88-89)

É justamente na fonte da ciência (química, física, geometria), da filosofia, do inconsciente freudiano mesclados às formulas encantatórias, magia negra, livros secretos e o arquétipo monstruoso da bruxa e seus grotescos animais de estimação que Lovecraft alicerça o medo na narrativa em análise. Ao articular um medo híbrido – do antigo (passado) ao medo do novo (presente) –, o escritor de Providence cria um jogo enigmático e indecifrável em *Witch House*. Nessa tessitura ensimesmada, o terror advém pela irrupção do caos no mundo organizado, objetivo e racional de Gilman; nessa “desestruturação do mundo real [...] o homem fica totalmente sob o poder do mundo abismal” (LÉVY, 1988, p.xxx). É do espaço do quarto de Gilman – constrito, de dimensão geométrica atípica –, de onde provém a febre, os sonhos e pesadelos com Kezya (*succubus*) e outros demônios, as sensações

de presenças malignas e ocultas, culminando na desestabilização da ordem natural das coisas. E, nas aulas da faculdade, os demais alunos se espantam com as teorias de Gilman, que apontam para um possível *Cosmic Gothic*:

What made the students shake their heads was his sober theory that a man might - given mathematical knowledge admittedly beyond all likelihood of human acquirement - step deliberately from the earth to any other celestial body which might lie at one of an infinity of specific points in the cosmic pattern. (LOVECRAFT, 2017, p.5)

A CASA E O QUARTO

Já nas primeiras linhas de “The Dreams in the Witch House”, a casa não é descrita como um lugar de abrigo, de bem-estar, de conforto físico e psicológico. A habitação não partilha do sentido usual no ocidente de topofilia (BACHELARD, 1998, p.19), de um lugar feliz, de casa relacionada à proteção, ao afeto e ao feminino, infundindo um tom sagrado. Ao contrário, a casa é uma espacialidade topofóbica, uma espacialidade que causa medo e angústia na personagem. Não podemos deixar de frisar o fato do espaço ainda ser um sótão no qual “participa-se da sólida geometria do carpinteiro” (BACHELARD, 1998, p.36). Aliás, no mesmo início, a descrição da cidade de Arkham, da casa e, mais especificamente do quarto da personagem, a atmosfera de estranhamento, de suspense e de medo já é tecida:

Whether the dreams brought on the fever or the fever brought on the dreams Walter Gilman did not know (...) festering horror of the ancient town, and of the mouldy, unhallowed garret gable where

he wrote and studied (...) the creaking of hidden timbers in the centuried house (...) He was in the changeless, legend-haunted city of Arkham (...) over attics where witches hid from king's men in the dark (...) in macabre memory than the gable room which harboured him (...) He knew his room was in the *old Witch House* – that, indeed, was he had taken it (...) She (Keziah) had told Judge Hawthorne of *lines* and *curves* that could be made to point out directions leading through the *walls* of *space* to other spaces beyond, and had implied that such *lines* and *curves* were frequently used at certain meetings in the dark valley of the white stone beyond Meadow Hill (...) Gilman's room was of good size but queerly irregular *shape*; the north wall slanting perceptibly inward. (LOVECRAFT, p.1-2)

Embora o narrador inicie a narrativa dizendo que Gilman não sabia se os sonhos ocasionaram a febre ou se a febre ocasionou os sonhos, a escolha lexical de termos como “horror”, “ancient town”, “mouldy, unhallowed garret gable”, “creaking”, “centuried house”, “legend-haunted” “attics”, “witches”, “dark”, “macabre”, “old Witch House”, de fato insuflam suspense e medo; uma atmosfera de horror. Aliás, como o próprio Lovecraft destaca que “(o) mais importante de tudo é a atmosfera, pois o recorte final de autenticidade não é o recorte de uma trama e sim a criação de uma determinada sensação” (1987, p.5). No alicerce dessa atmosfera os elementos citados acima, tão significativos no contexto do goticismo, a agregação entre “*witch*” e “*dark*” é também simbólica na coexistência de efeitos de medo derivado da espacialidade. Para Brasey:

(r)eligión de las sombras, el paganismo antiguo siempre prefirió la noche al día. Los rituales de las

brujas y los nigromantes no tienen ningún efecto a la luz del día. Para desplegar sus encantamientos deletéreos necesitan la complicidad de la noche. Por eso, en los pueblos antiguos, la noche era venerada como una auténtica divinidad [...] La noche es, en efecto, la madre de todas las angustias y espantos que despierta en el corazón del hombre el miedo a la oscuridad. Por esta razón, en los monasterios, cuando caía la noche se cerraban las puertas con cerrojos y no se abrían con ningún pretexto, por miedo de que los demonios de la noche lo aprovecharan para entrar. (2001. p.13-14)

É interessante notar que Gilman não se esquivava de alugar o sótão e lá permanecer durante a noite, período preferido pelo paganismo antigo como enfatiza Mingo. Sem dúvida, a personagem estava movida por uma curiosidade além do campo científico visto que, como mencionado anteriormente, a mesma nutria fascínio pelo ocultismo, pela inesgotável porção obscura da vida a qual dialoga com as trevas e os seres malignos. Portanto, no decurso da noite e dos meses no aposento, ele começou a ter sonhos inquietantes com uma criatura monstruosa – híbrida de rato e de homem –, e, como não poderia deixar de ser, com a própria Keziah.

Além dessas questões, é importante notar o percurso espacial da cidade para a casa e da casa para o sótão. Esse percurso sinistro, impregnado de sensações incômodas, elucida uma perspectiva desafiadora. Em um jogo antitético, de gradação e de eixos – do maior e horizontal (cidade) para o menor e vertical (sótão), é evidenciado o efeito que um *locale* circunscrito, fechado (POE, 1845) e alto provoca na literatura de medo. Quanto mais concentrado o local, maior é a sensação de claustrofobia, de uma

atmosfera de angústia e de hesitação. E tal angústia e claustrofobia são projetadas por Gilman oniricamente, no que parece ser uma recriação intertextual do palácio aéreo do poema *Kubla Khan* (1816), de Samuel Taylor Coleridge (1772-1834):

He was half lying on a high, fantastically balustraded terrace above a boundless jungle of outlandish, incredible peaks, balanced planes, domes, minarets, horizontal disks poised on pinnacles, and numberless forms of still greater wildness - some of stone and some of metal - which glittered gorgeously in the mixed, almost blistering glare from a poly-chromatic sky. Looking upward he saw three stupendous disks of flame, each of a different hue, and at a different height above an infinitely distant curving horizon of low mountains. Behind him tiers of higher terraces towered aloft as far as he could see. The city below stretched away to the limits of vision, and he hoped that no sound would well up from it. (LOVECRAFT, 2017, p.10)

A influência do novo modelo urbano do século XX, com o seu Gótico *Art déco* dos anos 30, reiteram o mal-estar da modernidade experimentado por Gilman : “He was wholly alone, and his first act was to walk to the balustrade and look dizzily down at the endless, Cyclopean city almost two thousand feet below” (LOVECRAFT, 2017, p.10).

Mesmo sabendo do passado assombrado da casa, do fato de Keziah lá ter morado, dos terríveis episódios ocorridos com os moradores os quais habitaram aquele aposento desde então, Gilman não hesita em alugar o sótão. Aliás, é justamente a textura histórica e geométrica do lugar que o levaram a querer exatamente aquele espaço de formato irregular. Ademais,

há um item fulcral na decisão de Gilman além das especulações acerca de bruxarias e ritos malignos, a diligência científica. Este fato se dá quando o jovem fica sabendo que Keziah, em seu julgamento e perante o juiz Hawthorne, mencionou algo relacionado a linhas e curvas, e à possibilidade de passar deste espaço, desta dimensão para outro. Ademais, Keziah contou que essa mesma conjuntura de linhas e curvas foi frequentemente utilizada em “certain midnight meetings in the dark valley of the white stones beyond Meadow Hill and on unpeopled island in the river” (2017, p.1).

Já de posse do *locale*, Gilman o estuda de forma meticulosa. Ele percebe haver alguma conexão matemática entre os ângulos peculiares e a possibilidade de se trespassar para um espaço ulterior; haveria, portanto, algo, um portal multidimensional para além das três dimensões conhecidas. O próprio narrador, aliás, irônica e simultaneamente, afirma e pergunta: “[...] it was by no means impossible that Keziah had actually mastered the art of passing through dimensional gates [...] and who can say what underlies the old tales of broomstick rides through the night?” (2017, p.16). Aqui há outro fato o qual merece realce. A própria Keziah encarna a metáfora de um fantasma como representação gótica e transgressiva no que se refere às questões do tempo *per se*. Justamente por ser um fantasma, sua figura pertence simultaneamente ao passado e ao presente, ambos hostis. Nesse sentido, temos uma subversão do espaço e do tempo, fazendo com que a narrativa se desdobre em espaços e tempos múltiplos que coexistem por intermédio de uma passagem multidimensional a qual é mais topográfica do que temporal - cuja mediação é realizada

por Keziah -, levando-nos a pensar sobre a problematização que Friedman (2008) suscita ao ponderar que em época de evidencia dos estudos sobre a espacialidade, realmente é momento oportuno para se entender mais os aspectos topocrônicos do que cronotópicos de uma narrativa.

ORNAMENTOS

No interior de um espaço gótico, é importante frisar que os elementos utilizados na decoração externa e interna assumem posição privilegiada na narrativa de vertente gótica. Considerando que o gótico opera na frequência de uma escrita de excessos e traz em seu bojo toques de *design* oriental, rococó e gótico, esse excesso pode ser compreendido também no que se refere ao mobiliário e aos ornamentos escolhidos para compor essa espacialidade. Ou seja, eles não estão apenas inseridos no cenário, mas possuem funções vitais como atar o passado ao presente – *The Castle of Otranto*, de Horace Walpole, revelar segredos ocultos como é o caso das joias de família em *The Old English Baron* (1777), de Clara Reeves (1729-1807). Nesse sentido, pode-se dizer que esses objetos são removidos de sua condição prosaica como é descrito em *The Philosophy of Furniture* (1845) e discutido por Colucci:

The Philosophy of Furniture represents this removal of objects from their prosaic condition, especially concerning Gothicism, in which each object arouses symbolic and pluralized effects of meaning, evoking a sense of decay, an esthetic of the hidden. So, in this perspective, the use of the lexis 'ornament' is better adapted to the effects that the Gothic wishes to convey. It even may suggest a connection of identity with noble and aristocratic airs of a past

sometimes marked by criminal or/and macabre remembrances. In the Gothic plot with its usual objects of a familiar nature (furniture, pictures, tapestries, clothes, ornaments, jewelry, coat of arms and weapons in general) there is inevitably, a strong and lasting connection with the past (medieval) whose echo haunts the characters. *The Castle of Otranto* and *The Old English Baron* are fine examples of this possibility. (2017, no prelo)

Esse emprego dos ornamentos com pluralidade de efeitos de sentido é visível em Lovecraft como nos contos “The Call of Cthulhu” (1928), com seu ídolo de argila, “The Trap” (1931) com seu espelho misterioso e, claro, “The Dreams in the Witch House”, com uma série de artefatos cuja simbologia é rica em possibilidades interpretativas. Dentre esses artefatos, é importante salientar os quais foram encontrados no quarto de Gilman quando optaram pela demolição do decrepito edifício. Foram encontrados ossos humanos (de crianças e de uma mulher encurvada) e de animais (ratos), fragmentos de muitos livros, jornais e diários que pareciam tratar de magia negra e uma estátua “of some peculiar bluish stone instead of metal, and possessed of a singurlaly angled pedestal with undecipherable hieroglyphics” (2017, p.24). No entanto, por último, foi encontrado algo que deixou a todos perplexos:

This object was the partly crushed skeleton of a huge, diseased rat, whose abnormalities of form are still a topic of debate and source of singular reticence among the members of Miskatonic’s department of comparative anatomy. Very little concerning this skeleton has leaked out, but the workmen who found it whisper in shocked tones about the long, brownish hairs with which it was associated. (2017, p.24)

A presença desse esqueleto remete imediatamente ao grotesco Brown Jenkin, o rato antropomórfico e companheiro de Keziah. A escolha de Lovecraft por todos esses artefatos e pelo esqueleto ao final da narrativa reforça, além do diálogo com suas obras em geral, a magnitude que os ornamentos e artefatos assumem na vertente gótica. Assim, os mesmos não podem passar despercebidos ou entendidos como uma mera circunstância no espaço interior uma vez que cooperam para suscitar inúmeros efeitos de sentido, bem como criar uma atmosfera de terror. É o que Lovecraft salienta em *O horror sobrenatural na literatura*:

[...] 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 a nossa única defesa contra as agressões do caos e dos demônios do espaço insondado. (1987, p.4-5)

É justamente da compreensão de Lovecraft acerca dessas questões fundamentais acerca da composição do espaço, do ambiente, do cenário e da valia dos artefatos em geral, que em *The Dreams in the Witch House*, esses artefatos também assumem a condição de fantasmagoria assim como a própria Keziah. Ou seja, eles subvertem, transgridem sua condição temporal, fazendo-se relevantes tanto no passado como no presente. Da somatória de todo esse entendimento, irrompe a condição sobrenatural

da narrativa a qual não é nulificada; ao contrário, é perene, reatualizando-se a cada leitura.

E o final do conto confirma a presença desse sobrenatural, o que aproxima a narrativa da modalidade do Gótico, mas de um Gótico masculino. Segundo Anne Williams, os romances góticos de autoria masculina apresentam como enredo principal a queda do patriarcalismo ensejada por potências da ordem do feminino (1995, p.109). O conto de Lovecraft não apresenta uma estrutura patriarcal aos moldes de *O Castelo de Otranto*; no entanto, o mundo masculino do cálculo, da física, da matemática, que Walter Gilman estudava na universidade, representa a utopia moderna por excelência baseada na ciência e na razão, e, na narrativa, este mundo masculino é aniquilado pelas forças pagãs e arcaicas femininas da bruxaria, de um *succubus* que invade os sonhos de Gilman com o objeto de levá-lo à morte.

CONCLUSÃO

O Goticismo no conto de Lovecraft, ou seja, a aproximação com o Gótico por meio dos espaços de medo, permite que o enredo tradicional do Gótico masculino se dê apenas parcialmente. No Gótico masculino tradicional, há frequentemente a figura de um vilão e a de uma donzela perseguida, como Manfred e Isabella do texto de Horace Walpole; no conto de Lovecraft, é a personagem masculina – Walter Gilman – que se vê na condição frágil e molestada pela personagem feminina – a bruxa Keziah Mason –, que encarna a vilania gótica e o “persegue”. Lovecraft parecia não gostar do final dos romances de Ann Radcliffe, principal autora do chamado Gótico feminino, que sempre apresentava uma

explicação racional no final de suas narrativas para os eventos supostamente sobrenaturais, destruindo “seus próprios fantasmas” com “explicações mecânicas elaboradas” (LOVECRAFT, 2007, p.30). Os romances do Gótico masculino, ao contrário, jamais recorrem ao artifício do “sobrenatural explicado”, pois o sobrenatural se comprova ao final da narrativa, o que acontece em *Dreams of the Witch House*. Há um desdobramento dos espaços: a casa, o quarto, o espaço onde transcorre o sabá, em um plano que à primeira vista pode parecer apenas onírico. O final do conto, no entanto, confirma o que parecia ser apenas alucinação e delírio de Walter Gilman.

Os matizes goticistas são, portanto, de várias ordens: os traços decadentistas e expressionistas; o contexto de uma modernidade desencantada; as figuras monstruosas da bruxa e de seu familiar Brown Jenkin; a aproximação com o enredo do Gótico masculino; e, acima de tudo, a importância cabal do espaço – no sentido físico e nos ornamentos que o compõem –, na construção desta narrativa, que, como diferencial, apresenta a fusão da matemática e do folclore para propiciar o efeito do medo e da novidade do *Cosmic Gothic*.

BIBLIOGRAFIA

- AGAMBEN, Giorgio (2009). *O que é o contemporâneo?* E outros ensaios. Chapecó: Argos.
- AGAMBEN, Giorgio (1993). *Stanzas: word and phantasm in Western culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- ALEXANDER, Neal; COOPER, David (orgs.) (2013). *Poetry & Geography: Space & Place in Post-War Poetry*. Liverpool: Liverpool University Press.
- BACHELARD, Gaston (1998). *A poética do espaço*. São Paulo: Martins Fontes.
- BAUMAN, Zygmunt (2007). *Tempos Líquidos*. Rio de Janeiro: Zahar.
- BENJAMIN, Walter (1998). *The origin of German tragic drama*. London: Verso.

BERMAN, Marshall (2007). *Tudo que é sólido desmancha no ar*. São Paulo: Companhia das Letras.

BLEILER, E. F (1987). "Introdução". In: *O horror sobrenatural na literature*. Rio de Janeiro: Francisco Alves.

BOTTING, Fred. *Gothic* (2014). London and New York: Routledge.

CALINESCU, Matei (1987). *Five faces of modernity*. Durham, NC: Duke University Press.

CARTER, Angela (1974). *Fireworks: Nine Profane Pieces*. London: Virago.

CASTELLO, José (2000). *O horror pioneiro e cósmico de H.P. Lovecraft*. O Estado de São Paulo, São Paulo, p.D10, 12 ago.

CLERY, E. J.; MILES, Robert (orgs.) (2000). *Gothic Documents: A sourcebook 1700-1820*. Manchester: Manchester.

COLUCCI, Luciana (2017). *From the Philosophy of Furniture to Topoanalysis: for a Poetics of Space in Gothic Literature* (no prelo).

COUTINHO, Luiz Edmundo Bouças (2010). "Romantismo/Decadentismo: gêmeos sinistros?". In: _____ & FARIA, Flora de Paoli (Orgs.). *Faces rituais da poesia*. Rio de Janeiro: Confraria do Vento.

CUNHA, Betina Rodrigues da (2012). Guimarães Rosa: um espaço transmoderno da escritura. In: _____; LEITE, Mário Silva Cezar; NOLASCO, Paulo Sérgio (Orgs.). *Cânone e Anticânone: a hegemonia da diferença*. Uberlândia: EDUFU.

EDWARDS, Justin D. (2016). "Mapping Tropical Gothic in the Americas". In: *Tropical Gothic in Literature and Culture: The Americas*. Edwards, J. D, and Vasconcelos, S. G (Eds). London: Routledge.

_____ (2008). *Postcolonial Literature: a Reader's Guide to Essential Criticism*. United Kingdom: Palgrave Macmillan.

FRANÇA, Júlio (2013). "A alma encantadora das ruas e dentro da noite: João do Rio e o medo urbano na literatura brasileira". In: GARCIA, Flávio; FRANÇA, Júlio; PINTO, Marcello de Oliveira. *As arquiteturas do medo e o insólito ficcional*. Rio de Janeiro: Caetés, p.66-78.

FRANK, Joseph (2003). *A forma espacial na literatura moderna*. In: *Revista USP* n. 58, p.225-241.

FRIEDMAN, Susan Stanford (2008). "Spatial Poetics and Arundhati Roy's The God

of Small Things". In: PHELAN, James; RABINOWITZ, Peter J. (Orgs.) *A Companion to Narrative Theory*. England: Blackwell.

JOSHI, S. T. (2013). "Foreword". In: SIMMONS, D. *New Critical Essays on H.P. Lovecraft*. United States: Palgrave.

HUTCHEON, Linda (1995). *A poética do Pós-Modernismo*. Rio de Janeiro: Imago.

KERN, Stephen (2011). *The Modernist novel*. Cambridge: Cambridge.

LIPOVETSKY, Gilles (2007). *A felicidade paradoxal: ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo*. São Paulo: Companhia das Letras.

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

_____. *The Call of Cthulhu*. In <http://www.hplovecraft.com/writings/texts/fiction/cc.aspx>. Acesso em 20.Jan.2017.

_____. *Dreams in the Witch's house*. In file:///C:/WINDOWS/Desktop/Dreams%20in%20the%20Witch-House%20by%20H_%20P_%20Lovecraft.htm. Acesso em 20.Jan.2017.

MUCCI, Latuf Isaias (1994). *Ruína & Simulacro Decadentista*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro.

MYRONE, Martin; FRAYLING, Christopher (2006). *The Gothic Reader: A Critical Anthology*. London: Tate Publishing.

PAZ, Octavio (1990). *Signos em rotação*. 2.ed. São Paulo: Perspectiva.

POE, E. A (2010). "The Philosophy of Furniture". In: Poe, Edgar Allan. *The Fall of the House of Usher and Other Stories*. London: Penguin Books.

_____. "Time and Space". In: Poe, Edgar Allan. *The Fall of the House of Usher and Other Stories*. London: Penguin Books, 2010.

PUNTER, David; BYRON, Glennis (2004). *The Gothic*. Oxford: Blackwell Publishing.

ROAS, David (2014). *A ameaça do fantástico: aproximações teóricas*. São Paulo: Editora Unesp.

ROSENFELD, Anatol (1976). *Texto/contexto*. 3.ed. São Paulo: Perspectiva.

SKAL, David J. (1990). *Hollywood Gothic: the tangled web of Dracula from novel to stage to screen*. New York: W. W. Norton & Company.

TODOROV, Tzvetan (1975). *Introdução à literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva.

VASCONCELOS, Sandra Guardini (2002). *Dez lições sobre o romance inglês do século XVIII*. São Paulo: Boitempo.

WALPOLE, Horace (2010). *O castelo de Otranto*. São Paulo: Nova Alexandria.

WALPOLE, Horace (2001). *The Castle of Otranto*. London: Penguin Books.

WILLIAMS, Anne (1995). *Art of darkness: a poetics of Gothic*. Chicago: The University of Chicago Press.

WOOLF, Virginia (1980). "Gothic Romance". In: _____. *The Granite and the Rainbow*. New York, Harcourt Brace and Company.

06

A ARTE MÓRBIDA: PROCEDIMENTOS NARRATIVOS, HORROR CÓSMICO E DESESTABILIZAÇÃO DO HISTÓRICO EM “O MODELO DE PICKMAN” DE H. P. LOVECRAFT

Ana Claudia Aymoré Martins (UFAL)

Pedro Fortunato de Oliveira Neto (UFAL)

Recebido em 05 mar 2017.

Aprovado em 30 mar 2017.

Ana Claudia Aymoré Martins possui graduação em História pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (1993), mestrado em História Social da Cultura pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (1995) e doutorado em Letras (Ciência da Literatura) pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2003). Atualmente é professora associada da Universidade Federal de Alagoas. Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Teoria Literária, e na área de História, com ênfase em História Social da Cultura, atuando principalmente nos seguintes temas: literatura brasileira, literatura contemporânea, teoria literária, nação e literatura e história.

Pedro Fortunato de Oliveira Neto é mestrando em estudos literários pela Universidade Federal de Alagoas. Tem experiência na área de Letras, com ênfase em Literaturas Estrangeiras Modernas, atuando principalmente nos seguintes temas: distopia, pós-apocalipse, utopia e estudos culturais.

Resumo: O artigo trata de analisar o conto “O modelo de Pickman” (1926), de H. P. Lovecraft, tomando

como ponto de partida seus principais procedimentos narrativos, de modo a observar como esses elementos se relacionam, em primeiro lugar, com a teoria lovecraftiana do horror cósmico, e, em segundo lugar, com quadros históricos de referência, mediados principalmente pelos campos da história da arte e da história cultural.

Palavras-chave: H. P. Lovecraft; Modelo de Pickman; Literatura fantástica; Procedimentos narrativos; Horror cósmico; História.

Abstract: The paper examines HP Lovecraft's short story "Pickman's Model" (1926), taking as its starting point its main narrative procedures, in order to observe how these elements relate first to the Lovecraftian theory of Cosmic horror, and, secondly, with historical frames of reference, mainly mediated by the fields of art history and cultural history.

Keywords: H. P. Lovecraft; Pickman's Model; Fantastic Literature; Narrative procedures; Cosmic horror; History.

Howard Philips Lovecraft (1890-1937), um dos maiores e mais conhecidos escritores de horror em língua inglesa, e reconhecido como o pai da *weird fiction*, escreveu dezenas de contos, algumas novelas e também poesia. Em suas narrativas, Lovecraft criou todo um universo fictício atormentado por monstros que acabaram se tornando famosos na cultura pop, como a impronunciável entidade cósmica do icônico conto "O Chamado de Cthulhu", que aparece em games, músicas de heavy metal, histórias em quadrinhos, filmes e várias outras expressões de cultura de massa.

Outro de seus contos que também tem influenciado a produção cultural além da literatura é "O modelo de Pickman", tendo sido adaptado para a televisão, pela série Night Gallery, em 1 de

dezembro de 1971, e que segue inspirando produções audiovisuais¹ diversas. Embora menos conhecido do grande público que “O Chamado de Cthulhu”, “O Modelo de Pickman”, é, no entanto, uma referência fundamental para os estudiosos da obra lovecraftiana, pois é nele que, segundo Carl Sederholm (2006), “Lovecraft explora seu narrador para modelar a experiência do terror cósmico e seus efeitos” (p.348, tradução nossa); ou seja, Lovecraft teria usado, nesse conto, o próprio narrador-personagem para demonstrar exatamente os efeitos que a sua teoria de um terror cósmico poderia ter em seu possível público leitor. Mas seria possível desvincular totalmente o horror cósmico lovecraftiano de suas possíveis relações com o horizonte histórico-cultural a que pertence, mesmo que seja para desestabilizar ou transgredir noções positivistas e banalizadas de realidade? Pois, como nos mostra David Roas num de seus mais influentes artigos sobre o gênero fantástico,

O fantástico [...] está inscrito permanentemente na realidade, a um só tempo apresentando-se como um atentado contra essa mesma realidade que o circunscreve. [...] E a literatura fantástica nos obriga, mais do que nenhuma outra, a ler os textos referencialmente [...]: sabemos que um texto é fantástico por sua relação (conflituosa) com a realidade empírica. (2014, p.52-53)

Assim, a presente análise de “O Modelo de Pickman” pretende não apenas demonstrar o que é a teoria do terror cósmico na obra de Lovecraft, mas que procedimentos narrativos foram adotados para criar seus efeitos sob a personagem narradora do conto, e como esses procedimentos se relacionam: a) com sua teoria geral

1 Sendo as mais famosas *Chilean Gothic* (2008), dirigida por Ricardo Harrington, e o curta *Pickman's Model* (2012), dirigido por Mark Philip Lichtenstein.

de um horror cósmico que, para Lovecraft, definiria o verdadeiro conto de horror; e b) com a construção de uma narrativa que interrelaciona o insólito ficcional a quadros sócio-históricos de referência, simultaneamente criando e subvertendo as pontes entre real e imaginário.

UM HOMEM DE SORTE POR NÃO TER ENLOUQUECIDO

Provavelmente escrito em setembro de 1926 e publicado pela primeira vez na revista *Weird Tales* de outubro de 1927 (JOSHI e SCHULTZ, 2001, p.204), “O Modelo de Pickman” é uma narrativa curta em que o narrador autodiegético, Thurber, conta ao seu amigo Eliot por que deixou de se associar ao pintor Richard Upton Pickman de Boston, que havia desaparecido recentemente. No conto, encontramos um Thurber mentalmente perturbado a contar sua relação com Pickman, como manteve sua amizade mesmo depois que todos o abandonaram por causa do grotesco de suas pinturas, e como foi levado para seu estúdio secreto para ver suas principais obras. No estúdio, Thurber se depara com algumas das pinturas mais grotescas e demoníacas de Pickman, aterrorizando-se ao ponto de não conseguir conter as expressões de um intenso pavor. Então, depois de sair do estúdio, o narrador descobre que tinha inadvertidamente tomado uma fotografia afixada a uma das telas, pensando que seria uma mera foto de fundo cênico, e fica horrorizado ao descobrir que era uma imagem do próprio monstro - “Mas por Deus, Eliot, *era uma fotografia!*” (LOVECRAFT, 2015, p.106) -, revelando, assim, no encerramento da narrativa, o motivo de seu desequilíbrio mental².

2 Uma das primeiras coisas que é digna de nota quando se lê o conto é que não apenas Lovecraft utilizou do narrador-personagem, como colocou algumas indicações de que

Considerando-se que a loucura não é algo desejável em uma sociedade com padrões humanistas pautados na razão, o estado mental do narrador de “O Modelo de Pickman” já funciona como o primeiro procedimento utilizado para introduzir o clima de terror que Lovecraft irá desenvolver no decorrer do conto. O tema da perda de sanidade psíquica do narrador é, de fato, bastante recorrente em Lovecraft (como, em linhas gerais, constitui-se como um *leitmotiv* da literatura fantástica desde textos fundadores como o célebre “O homem da areia” de E. T. A. Hoffman ou muitos dos contos de Poe), aparecendo também em outras de suas obras, como “O Chamado de Cthulhu” e *Nas montanhas da loucura*. Aqui, destacamos o início de “O Chamado de Cthulhu”:

A coisa mais misericordiosa do mundo é, segundo penso, a incapacidade da mente humana em correlacionar tudo o que sabe. Vivemos em uma plácida ilha de ignorância em meio a mares negros de infinitude, e não fomos feitos para ir longe. As ciências, cada uma emprenhando-se em seus próprios desígnios, até agora nos prejudicaram pouco; *mas um dia a compreensão ampla de todo esse conhecimento dissociado revelará terríveis panoramas da realidade e do pavoroso lugar que nela ocupamos, de modo que ou enlouqueceremos com a revelação ou então fugiremos dessa luz fatal em direção à paz e ao sossego de uma nova idade das trevas.* (LOVECRAFT, 2015, p.64 - grifo nosso).

esse narrador estaria passando por uma perturbação psíquica que beira a loucura. Os três primeiros parágrafos já contêm essas marcas textuais. No primeiro Thurber repreende seu amigo por zombar dele - “Você não precisa achar que sou louco, Eliot” (LOVECRAFT, 2015, p.94) -; no segundo ele afirma estar nervoso e ter a sorte de ainda possuir lucidez após a experiência traumática no ateliê de Pickman - “Eu sei que estou mais nervoso do que estava quando você me viu ano passado [...] Tenho bons motivos, só Deus sabe, e considero-me um homem de sorte por não ter enlouquecido” (LOVECRAFT, 2015, p.94) -; e no terceiro ele afirma que “os meus nervos já não são mais os mesmos” (LOVECRAFT, 2015, p.94).

E o início de *Nas montanhas da loucura*:

Vejo-me obrigado a falar porque os homens de ciência 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. [...] No fim das contas, nada me resta senão confiar no juízo e no renome de uns poucos líderes científicos que gozam, por um lado, do pensamento independente necessário para analisar a execranda capacidade persuasiva dos meus dados à luz de certos ciclos míticos primordiais e deveras espantosos; e, pelo outro, de influência suficiente para impedir o mundo exploratório como um todo de levar a cabo qualquer plano brusco e demasiado ambicioso na região daquelas montanhas da loucura. (LOVECRAFT, 2015, p.546 – grifo nosso)

Os narradores dos três contos iniciam seus relatos em estado de certa perturbação mental, e, conforme os contos avançam, o público leitor entende que tal condição advém de uma experiência traumática que lhes trouxe a revelação de algo horrível: os quadros miméticos de Pickman, em “O Modelo de Pickman”, os relatos sobre a criatura Cthulhu, em “O Chamado de Cthulhu”, e o encontro de entidades monstruosas durante escavações nas montanhas na Antártida, em *Nas montanhas da loucura*.

O desequilíbrio psíquico dessas personagens narradoras é bastante significativo se considerarmos a própria teorização de Lovecraft sobre o que ele considerava ser o legítimo conto de horror. O autor afirma que

[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 [...] uma suspensão ou derrogação particular das imutáveis leis da Natureza, que são a nossa única defesa contra as agressões do caos e dos demônios do espaço insondado. (LOVECRAFT, 1987, p.4-5)

Para Lovecraft, portanto, o conto de horror deve lidar com a suspensão das leis da natureza, que deixe a humanidade em um estado de vulnerabilidade. Um narrador em seu perfeito estado mental não experimentaria tal concepção de horror de forma tão significativa, e por isso, embora Lovecraft tenha contos escritos com narração em terceira pessoa, suas obras mais aclamadas utilizam o recurso do narrador autodiegético³. No entanto, diferente de vozes narrativas de outros contos de horror, como o “Gato Preto”, de Edgar Allan Poe, narrado por uma personagem que tem problemas com alcoolismo, ou “Ligeia”, do mesmo autor, cujo narrador parece sofrer de alucinações após a morte da amada (portanto, o que a teoria literária chama habitualmente de narrador não-confiável), o narrador de “O Modelo de Pickman”, demonstra ser um homem educado e esclarecido nas artes visuais, alguém cuja palavra poderia ser digna de confiança - mesmo ao confrontar-se com a experiência aterrorizante trazida por um

3 Todorov, em sua teorização bastante conhecida sobre a literatura fantástica, afirma que no discurso do fantástico “o narrador diz habitualmente ‘eu’” (1992, p.90), justamente porque em sua teorização o que marca o fantástico é a hesitação, a dúvida que perpassa a narrativa para vir a se estabelecer no leitor através do pacto ficcional - tratam-se de acontecimentos reais ou resultantes de uma imaginação perturbada, possíveis de serem explicados pelas leis que regem o mundo visível ou sobrenaturais? -, em contraste com a certeza de desconexão do real que caracteriza o gênero maravilhoso.

artista macabro. De fato, como nos aponta Remo Ceserani, o narrador-personagem do conto fantástico é

quase sempre pertencente, pela formação mental ou pela profissão, à cultura dominante; os protagonistas são muitas vezes médicos ou cientistas, dotados de uma dedicação oitocentista pela sua ciência e os seus paradigmas de juízo, os quais vêm postos em confronto com personagens de outra natureza, artistas, visionários, viajantes fantásticos, e são levados pelo contato e pela experiência perturbadora a redescobrir dentro de si, e através de eventos vividos ou narrados, formas de conhecimento ou sensações pertencentes a modelos culturais até então abandonados. (CESERANI, 2006, p.104)

Da mesma maneira, os narradores de “O Chamado de Cthulhu”, um antropólogo, e *Nas Montanhas da Loucura*, um geólogo, não parecem ser personagens que ficariam loucos por qualquer motivo ou que sairiam a inventar histórias de terror a partir de algum acontecimento banal. A impressão que esses personagens passam é de pessoas insuspeitas que passaram por experiências extraordinárias, razão pela qual sua própria sanidade lhes foi desafiada, e, ao que parece, Lovecraft os coloca como perturbados não para descreditar seus relatos, mas de modo a preparar o público leitor para uma experiência narrativa terrificante, algo digno de desvelar a fragilidade humana diante da monstruosidade existente no universo. Simultaneamente, o declínio da razão em Lovecraft como traço fundamental do terror cósmico (e que se expressa frequentemente em seus contos e novelas através desse narrador mentalmente perturbado) entrelaça-se substancialmente com uma perspectiva histórica. Produzindo a parte mais significativa

de sua obra ficcional entre as décadas de 1920 e 1930 - marcadas pela falência brutal das expectativas iluministas de progresso, racionalidade e conforto material da civilização ocidental, num cenário de amplificação e barbárie progressiva das guerras, crise do capitalismo e ascensão de ideologias reacionárias e totalitárias – Lovecraft frequentemente assinala, através desse procedimento de composição, o dispositivo crítico das ideologias da modernidade burguesa, de seu caráter relativo, instável, excludente e arbitrário.

O segundo procedimento para a criação do clima favorável à revelação final do horror cósmico está na excêntrica caracterização da personagem antagonista Richard Upton Pickman. O pintor de Boston, como citado acima, funciona como um tipo de mediador entre o narrador-personagem (e, nesse caso, também o público leitor) e a experiência com o macabro⁴. Pickman é primeiramente descrito como alguém de quem o protagonista quer distância no presente, para, logo em seguida, ser dito também que ele está desaparecido, sendo procurado pela polícia, e que os outros apreciadores de arte o teriam abandonado por não suportar sua maneira macabra e a morbidez de sua arte: “Reid [...] disse que Pickman deveria ser anormal ou excêntrico ao extremo. Imagino que você tenha dito a Reid [...] que os nervos ou a imaginação dele ficavam muito abalados com as pinturas de Pickman” (LOVECRAFT, 2015, p.96). Um pouco adiante, Thurber traz uma informação hereditária sobre Pickman que o liga ainda mais ao macabro, ao monstruoso e ao sobrenatural, mas dessa vez como

4 Na realidade, esse é um recurso recorrente em várias histórias de horror: a presença de um *outro* misterioso, aparentemente perigoso, porém sedutor ao protagonista, que o tira do tédio do cotidiano para apresentá-lo a uma realidade terrível e desconhecida, algo como as míticas sereias que seduziam os marinheiros para então devorá-los.

uma relação projetada no tempo, vinculada ao passado: afirma que Pickman seria descendente de uma das bruxas de Salem, “e que algum antepassado dele foi enforcado por bruxaria em 1692” (LOVECRAFT, 2015, p.96).

Todos esses detalhes podem fazer com que o/a leitor/a comece a perceber desde as primeiras páginas do conto que Pickman será o mediador entre Thurber e a experiência do horror cósmico. No entanto, ele é também o mediador entre o que está sendo narrado (aquilo que é, portanto, efetivamente apresentado ao leitor na forma textual) e o que é visto pelo narrador, na medida em que se aproxima de personagens históricas das artes visuais que são famosas por sua arte mórbida. Ao longo do relato, o narrador as compara com Pickman, destacando, porém, que esse último teria uma técnica que produziria um horror ainda maior do que a desses artistas:

Não preciso dizer a você por que um Fuseli faz nossos ossos literalmente se enregelarem, enquanto um frontispício de história de terror só nos faz rir. Existe alguma coisa que esses sujeitos captam – algo além da vida – que eles conseguem nos fazer captar por um breve instante. Com Doré era assim, com Sime é assim. Com Angarola, de Chicago, é assim. E quanto a Pickman - nenhum homem jamais foi como ele e, por Deus, espero que jamais seja outra vez. (LOVECRAFT, 2015, p.95)

E, também, associa esse caráter inquietante à representação dos rostos, o elemento fundamental da arte do retrato, tão cara à modernidade ocidental desde o Renascimento:

Você lembra que o forte de Pickman era os rostos. Acho que ninguém, desde Goya, foi capaz de

representar o inferno em estado bruto nos traços de um rosto ou em uma expressão contorcida. E antes de Goya você precisa voltar até os sujeitos medievais que fizeram os gárgulas e as quimeras em Notre-Dame e em Mont Saint-Michel. (LOVECRAFT, 2015, p.96)

É bastante significativo o fato de que Lovecraft utiliza essas personagens históricas para tentar demonstrar o tipo de arte de Pickman. É difícil expressar com palavras o caráter terrificante de uma arte que é visual, mas ao comparar a pintura de Pickman com exemplos artísticos do mundo extratextual, Lovecraft traz uma base iconográfica para que o público leitor possa ter como referência: basta olhar, por exemplo, para as diversas reproduções do quadro *O Pesadelo* (1781), do pintor suíço Fuseli (1741-1825), ou para as ilustrações infernais da *Divina Comédia*, feitas por Gustave Doré (1832-1883), ou, ainda, para as imagens da grotesca pintura de Saturno devorando um filho (1819-1823), de autoria do pintor espanhol Francisco de Goya (1746-1828), para se ter uma ideia do tipo de arte macabra que Pickman estaria pintando.

Segundo Thurber, o artista que produz essa arte insólita e aterradora seria o tradutor de um mundo suprassensível pelo qual transita - “Bem, devo dizer que um artista realmente excêntrico tem um tipo de visão que cria modelos, ou invoca alguma coisa equivalente a cenas reais do mundo espectral em que vive” (LOVECRAFT, 2015, p.95) – e que se associa indelevelmente a um passado sombrio. Thurber não pode senão concluir que ele não aguentaria sequer vislumbrar o que Pickman teria visto, e chega ao ponto mesmo de duvidar da humanidade do pintor: “Meu Deus, eu

não estaria vivo hoje se tivesse visto o que aquele homem – *se é que era um homem* – via!” (LOVECRAFT, 2015, p.95 – grifo nosso).

Nesse momento, o conto de Lovecraft entrelaça dois dos motivos mais característicos da literatura fantástica: o tema do duplo e o caráter subjetivo/desafiador da imagem. Ceserani, ao analisar os procedimentos narrativos e temas principais em “O homem da areia”, destaca que o conto de Hoffmann, ao colocar em destaque o uso de instrumentos óticos, superfícies espelhadas e representações imagéticas, “põe em cena os problemas da força alucinatória da imagem, da subjetividade da percepção, da divisão em duplos e assim por diante” (2006, p.26). De forma análoga, podemos considerar o fato de que grande parte do caráter extraordinário e terrível do modelo de Pickman consiste, em primeiro lugar, em sua carga imagética – a referência do quadro era uma fotografia, portanto algo que esteve lá⁵, a que o pintor teve acesso e registrou, em primeiro lugar, de forma objetiva⁶ durante seus trânsitos para além da banalidade cotidiana, e que o narrador porta como prova inequívoca de sua experiência extraordinária⁷ – mas também na ambiguidade que se instala em

5 O que Barthes, em *A câmara clara* (1984, p.115), denomina de referente fotográfico.

6 Considerando a particularidade do conto enquanto gênero literário, é bastante conhecida a imagem criada pelo escritor argentino Julio Cortázar que compara o romance a um filme e o conto a uma fotografia (1993, p.151). O que Cortázar quis dizer é que, diferente do romance, o conto é uma narrativa curta, portanto, condensada e de percepção quase sincrônica. Não pode perder tempo com trivialidades, todos os seus detalhes devem ser relevantes à trama. No caso do conto de Lovecraft aqui analisado, o fato da narrativa convergir para o vislumbre de uma fotografia também aponta para um procedimento metafictional, que destaca os procedimentos narrativos na própria economia do texto - uma das características do modo fantástico de narração, segundo Ceserani (2006, p.68-69).

7 O que nos leva, também, a um outro procedimento narrativo usual do fantástico, segundo Ceserani: o objeto mediador, “que, com sua concreta inserção no texto, se torna o testemunho inequívoco do fato de que o personagem-protagonista realizou uma viragem” (2006, p.74).

relação ao artista, constituindo-se, num jogo especular entre o pintor e seu modelo, também, em última análise, seu duplo, na ruptura monstruosa do mito da individualidade burguesa auto-afirmada que o insólito ficcional frequentemente personifica. A repulsa da sociedade letrada a Pickman é ressaltada diversas vezes ao longo da narrativa, de forma que o aproxima de outras personagens emblemáticas da representação do eu fragmentado na literatura fantástica da modernidade, como o célebre Dr. Jekyll/Mr. Hyde da novela de Stevenson:

Ele disse que Pickman o repelia mais a cada dia, e que nos últimos tempos quase o assustava – que os traços e a expressão do rosto dele aos poucos se desenvolviam de um modo que não o agradava; de um modo que não era humano (LOVECRAFT, 2015, p.96)

Em outra passagem do conto, durante a visita ao estúdio do artista, o narrador se depara com dois quadros opostos e complementares: o primeiro mostra uma criança, que teria sido raptada por criaturas malignas, sendo ensinada por monstros repulsivos a se alimentar de forma bestial; no segundo, em meio a uma família puritana numa cena doméstica, o rosto de um garoto assume os contornos degradados dos seres inumanos, enquanto reproduz, em forma de autorretrato (que é também um signo especular, reflexivo, característica do duplo literário), os traços de seu criador:

Todos os rostos [no quadro], com a exceção de um, tinham uma expressão nobre e reverente, mas aquele um *refletia* o escárnio das profundezas. Era o rosto de um garoto, sem dúvida tido por filho daquele pai tão devoto, mas que na verdade

tinha parentesco com os seres impuros. Era a outra criança trocada - e, num espírito de suprema ironia, *Pickman havia pintado o rosto do garoto com notável semelhança ao seu próprio*. (LOVECRAFT, 2015, p.101 - grifos nossos)

Por fim, não podemos deixar de observar que, quando a narrativa se inicia, e a história da terrível experiência de Thurman no ateliê do artista começa a ser contada retrospectivamente a seu interlocutor, Pickman é um homem foragido. A elipse a respeito do suposto crime cometido pelo pintor o aproxima, de certo modo, do “tipo e do gênio do crime profundo” do famoso conto de Poe (1986, p.400), aquele que atravessa os vãos da modernidade, e cuja opaca presença é como o livro alemão que *Er lässt sich nicht lesen*.

UMA ESTRANHA REGIÃO SOMBRIA

A escolha do cenário para um conto de horror é algo extremamente significativo. Lugares mal-assombrados, cemitérios, velhos castelos – há toda uma gama de locais tradicionalmente associados com o terror na cultura popular. A ligação entre antiguidade e assombração é algo comum a histórias de terror, como o velho castelo mal-assombrado em *O Castelo de Otranto*, para Lovecraft “o fundador da história de horror literária como forma permanente” (1987, p.14). O tema de um lugar antigo assombrado por espíritos é, também, algo bastante comum na obra do autor nascido em Rhode Island. Em “O Chamado de Cthulhu”, o monstro de nome impronunciável descansa em sua casa na antiga cidade submersa de R’lyeh, e na novela *Nas montanhas da loucura*, o horror se passa em uma pré-humana cidade subterrânea, encontrada por escavadores na Antártida. Em “O

modelo de Pickman” a escolha do espaço marcado pela distância do passado histórico não está apenas presente como elemento da narrativa, mas também de forma metaficcional, sendo um tema efetivamente discutido pelas personagens do conto. Na primeira fala atribuída ao sinistro Pickman, “A Back Bay não é Boston – ainda não é nada, porque não teve tempo de guardar memórias e atrair espíritos locais” (LOVECRAFT, 2015, p.97). O pintor deseja, como lugar de constituição de sua arte, um lugar mais antigo, povoado por espectros e marcado por acontecimentos terríveis: “mas eu quero fantasmas humanos – fantasmas de seres inteligentes o bastante para terem visto o inferno e compreendido o que viram” (LOVECRAFT, 2015, p.97).

Pickman descreve com nostalgia o passado desacreditado no presente histórico do conto por causa da ignorância do século XX⁸. Há aqui um conflito entre uma espécie de sabedoria sobre eventos sobrenaturais pertencentes ao passado – “Gerações e mais gerações viveram e sofreram e morreram por lá, e numa época em que as pessoas não tinham medo de viver e sofrer e morrer” (LOVECRAFT, 2015, p.97) – e uma espécie de ceticismo ignorante do presente cientificista do século XX – “O único aspecto positivo do presente é que ele é estúpido demais para fazer perguntas detalhadas acerca do passado” (LOVECRAFT, 2015, p.98) –, mais um traço da crítica à razão iluminista de que falamos acima. Num estudo fundamental sobre as mentalidades coletivas no contexto da era moderna, o historiador francês Jean Delumeau afirma que “Outrora, o passado não estava realmente

8 Podemos inferir que o conto se passa nas primeiras décadas do século XX, já que Thurber cita o autor de fantasia, horror e ficção científica Clark Ashton Smith, que apenas começou a escrever por volta de 1912 (JOSHI e SCHULTZ, 2001, p.265).

morto e podia irromper a qualquer momento, ameaçador, no interior do presente. Na mentalidade coletiva, muitas vezes a vida e a morte não apareciam separadas por um corte nítido” (2009, p.84). Frequentemente, no campo das mentalidades e da cultura popular, diz Delumeau, essa irrupção do passado sobre o presente se dá através da aparição dos mortos ou de monstruosidades ancestrais. No entanto, muitas vezes essa relação com um tempo pretérito oculto pela distância temporal ocorre num misto de assombro e fascínio, e, sobretudo quando se trata de um período envolto em concepções vulgarizantes e superficiais – como ocorre frequentemente com o medievo – o que contribui para a formação daquilo de Carlo Ginzburg (1991, p.119-130) denominou, em um dos seus artigos menos conhecidos, de estereótipo de conjunto: nesse caso, ver a Idade Média sob as lentes estereotipadas da “idade das trevas”, um período marcado pelas superstições, pela magia e pelo poder das forças ocultas e sombrias.

Pickman olha para o passado histórico distante com nostalgia, por acreditar no contato com os horrores do sobrenatural a tal ponto que chega a julgar que até as construções modernas não suportariam os acontecimentos marcantes do passado: “Posso mostrar para você casas que estão de pé há mais de dois séculos e meio; casas que presenciaram coisas que fariam uma casa moderna desabar em ruínas” (LOVECRAFT, 2015, p.97). Esse conhecimento antigo, como a bruxaria de Salem negada pela sociedade materialista, seria justamente o horror cósmico que desestabiliza o humano perante o incontrolável sobrenatural. Para Lovecraft (1987, p.7), em sua teorização sobre a literatura de horror, “O terror cósmico aparece como ingrediente do mais remoto folclore de

todos os povos, cristalizado nas mais arcaicas baladas, crônicas e textos sagrados”, sendo que, na perspectiva da estudiosa Viktória Prohászková (2012), “A essência do medo cósmico reside em alguma intuição instintiva que pode revelar o que a sociedade materialista nega” (p.10, tradução nossa). Portanto, esse conhecimento antigo, registrado em representações culturais quase esquecidas, embora abafado pela modernidade, só poderia ser acessado em um lugar adequado, no caso um lugar antigo e assombrado pelo passado.

Por isso Pickman precisa levar Thurber para seu estúdio em *North End*. Apenas nesse lugar ideal é que se pode ter acesso ao espírito noturno de um horror antigo e pintar coisas ainda mais macabras do que aquelas que já haviam escandalizado todos os críticos de arte, à exceção de Thurber. Então, uma vez liberadas, essas forças ancestrais abrem caminho sobre o presente, invadindo a vida cotidiana – como é representado nos “estudos modernos” do pintor:

Nesse ponto Pickman já havia acendido uma lâmparina no cômodo ao lado e [...] segurou a porta aberta para que eu passasse; perguntou se eu gostaria de ver seus “estudos modernos”. Eu não tinha conseguido comunicar a ele as minhas impressões – o pavor e a repulsa me emudeciam – mas acho que ele entendeu o que se passava e considerou tudo aquilo um grande elogio. [...] não esqueça que eu mal havia recuperado o fôlego e me acostumado àquelas criaturas pavorosas que transformavam a Nova Inglaterra colonial em um anexo do inferno. Mas, bem, apesar de tudo isso o cômodo seguinte me fez soltar um grito, e precisei me agarrar ao vão da porta para não cair. O primeiro aposento mostrava grupos de ghouls e de bruxas à solta no mundo de nossos antepassados, mas esse

outro trazia o horror para a nossa vida cotidiana! [...] Ele tinha um estudo chamado *Acidente no metrô* em que um bando de criaturas vis saía de alguma catacumba desconhecida por uma rachadura no piso da estação na Boston Street e atacava a multidão de pessoas que aguardava na plataforma [...]. Uma tela repugnante parecia mostrar uma parte de Beacon Hill tomada por exércitos dos monstros mefíticos enfiados em inúmeras tocas que conferiam ao chão o aspecto de um favo de mel. [...] uma outra composição me chocou mais do que todas as outras – uma cena no interior de uma arcada desconhecida, onde inúmeras criaturas amontoavam-se em torno de uma outra, que tinha nas mãos um famoso guia de Boston e estava sem dúvida lendo em voz alta. Todos apontavam para uma certa passagem, e cada um daqueles rostos parecia tão desfigurado pelas risadas epiléticas e reverberantes que eu quase pude ouvir os ecos demoníacos. (LOVECRAFT, 2015, p.101-102)

E provocando, no perturbado narrador, um medo que equivale antigos porões a modernas estações de metrô, borrando as distâncias entre passado e presente:

[...] acho que agora você deve entender por que não entro mais em metrôs nem em porões. Foi - foi por causa de uma coisa que eu achei no bolso do meu casaco na manhã seguinte. [...] Sim, foi por causa daquele papel que eu me afastei de Pickman. (LOVECRAFT, 2015, p.106)

UMA BLASFÊMIA COLOSSAL

Em “O Modelo de Pickman”, Lovecraft utiliza a arte como o meio através do qual a revelação monstruosa causadora do horror cósmico atua sobre o protagonista. No estúdio do pintor de Boston,

Thurber, alguém que não se choca com a estética macabra e estava mesmo fazendo uma coletânea desse tipo de arte, fica aterrorizado com a monstruosidade dos quadros ao ponto de sequer conseguir descrevê-los, pois “o horror blasfemo e a inacreditável repulsa e decadência moral vinham de toques discretos, muito além do poder descritivo das palavras” (LOVECRAFT, 2015, p.100). Aqui temos um outro tema recorrente em Lovecraft, que é o do vazio da linguagem perante o terror absoluto. Thurber não pode realmente descrever as telas, assim como os monstros da mitologia de Lovecraft chegam a possuir nomes impronunciáveis, como o terrível Cthulhu. São propostos exatamente para semantizar a limitação humana perante a vastidão do universo (o que Lovecraft busca enfatizar com essas criaturas de proporções gigantescas habitando cidades de geometria não euclidiana, conforme “O Chamado de Cthulhu”, ou de arquitetura desconhecida à humanidade, conforme *Nas montanhas da loucura*). E é exatamente esse encontro com o impronunciável, com o que a linguagem não dá conta, que causa a perturbação mental nas personagens, homens da modernidade, da razão, professores universitários e críticos de arte. Conforme Rosemary Jackson destaca (1998, p.38-39):

O abismo entre o signo e o significado, que se tornou uma questão dominante do modernismo, é antecipado por muitos trabalhos pós-românticos em um modo fantástico [...] As fantasias de horror de H. P. Lovecraft são particularmente conscientes em sua ênfase na impossibilidade de nomear esta presença inominável. (tradução nossa)

Vivian Ralickas, em um estudo que trata justamente da forma como os protagonistas de Lovecraft lidam com a arte, afirma que eles

têm dificuldade em manter um distanciamento objetivo necessário para a apreciação artística, constituindo, então, uma relação de veneração religiosa com os artefatos artísticos que encontram:

Em vez de incitar uma reação intelectual do espectador culto, a ekphrasis em Lovecraft torna evidente que as propriedades formais da arte provocam uma explosão emocional que, em consequência de sua base sensível, é análoga à experimentada pelos incultos que percebem os objetos em termos de arte sacra. (RALICKAS, 2008, p.301 – tradução nossa)

Em “O Modelo de Pickman”, a arte revela o horror sobrenatural de seu modelo. A princípio, o narrador não sabe que as pinturas são miméticas, isto é, são de modelos demoníacos reais, porém, seu conhecimento como crítico de arte lhe faz perceber que ele está diante de obras desconcertantemente realistas:

[...] era o pandemônio encarnado, claro e objetivo como um cristal. Céus! Aquele homem não era um romântico ou um fantasista, não! [...] era, em todos os sentidos [...] um realista talentoso, esmerado e quase científico. (LOVECRAFT, 2015, p.103)

Mas como poderiam ser reais coisas tão monstruosas e blasfemas? Esse efeito desconcertante de realidade torna-se ainda mais estupefacente no momento em que Pickman revela a Thurber uma pintura enorme que, por fim, faz com que o experiente crítico de arte grite como uma criança assustada (LOVECRAFT, 2015, p.104), e tenha que fazer força para conter uma gargalhada histérica, já um indicativo de sua perturbação mental diante do acontecimento (LOVECRAFT, 2015, p.104). Thurber descreve o monstro no quadro; no entanto, não é a descrição, o conteúdo

grotesco, que importa, mas uma afirmação que parece difícil de se compreender em uma primeira leitura, ao dizer que o mais terrível era a *técnica* de Pickman:

Era a técnica, Eliot – aquela técnica ímpia, maldita, sobrenatural! Assim como eu estou vivo, em nenhuma outra ocasião vi o sopro da vida tão presente em uma tela. O monstro estava lá – roendo com raiva e com raiva roendo – e eu sabia que só uma suspensão das leis da Natureza poderia facultar a um homem pintar uma coisa daqueles sem ter um modelo – sem vislumbrar o mundo das profundezas jamais vislumbrado pelos mortais que não venderam a alma ao Diabo. (LOVECRAFT, 2015, p.104)

A técnica que era o problema, pois para o olho treinado do crítico de arte acostumado com o mórbido, aquela técnica revelava que alguma coisa sobrenatural e horrível estava acontecendo, dando a certeza de que apenas uma suspensão das leis da natureza poderia permitir que Pickman pintasse com aquele realismo sem um modelo. E é justamente essa suspensão de que fala Lovecraft em sua definição do horror cósmico, que Thurber sente, e é por isso que o conto “O modelo de Pickman” pode ser visto – ele próprio – como modelo para o próprio sentimento de horror que Lovecraft desejava causar com sua ficção.

A revelação ao final do conto, quando Thurber vê que a fotografia que ele havia pegado sem notar não era apenas de um fundo de cenário, mas do próprio ser monstruoso posando para ser pintado por Pickman, apenas serve para confirmar o que o/a leitor/a mais atento já havia percebido. Que o realismo da técnica pictórica de Pickman se dava por ele não estar inventando as

criaturas monstruosas, mas pintando-as a partir de modelos vivos. Daí o título do conto, “O modelo de Pickman”, também ele mais uma peça ambígua da narrativa multifacetada de Lovecraft: o modelo, que pode ser tanto aquele que se deixa registrar quanto aquele se assume a função de um tipo, ao mesmo tempo condensação e excesso de significação.

Em sua teorização sobre o gênero conto, Ricardo Piglia afirma que “um conto sempre conta duas histórias” (PIGLIA, 2004, p.89). O conto “O Modelo de Pickman” apresenta, num primeiro nível, uma narrativa da visita do crítico de arte Thurber ao estúdio secreto de Pickman para ver quadros de pinturas macabras, mas remete, num segundo nível, à história de um pintor que convoca como seus modelos não são figuras imaginadas, mas monstros reais de um mundo oculto e subterrâneo. Piglia também afirma que “Um relato visível esconde um relato secreto, narrado de um modo elíptico e fragmentário. O efeito de surpresa se produz quando o final da história secreta aparece na superfície” (PIGLIA, 2004, p.89). É exatamente o que podemos ver ao final de “O Modelo de Pickman”. O efeito de surpresa ao final da história de fato acontece, embora possam haver também leitores/as que desvendem o mistério antes da revelação do conteúdo da fotografia: que os monstros não eram fruto da imaginação de Pickman e sim modelos vivos (de fato, ele chega a dizer do quadro enorme que o monstro estava lá, com suas garras, olhos, hálito, grunhidos de ódio). Independente, porém, do/a leitor/a descobrir a história secreta apenas ao final ou antes disso, o fato é que toda a narrativa foi construída de forma progressiva para criar um ambiente de horror, até chegar no seu clímax – que produz, na extensão enxuta e na característica gradação em

crescendo do conto, aquilo que Poe (2009, p.116) defendia como “unidade de efeito” –, na verdade horrível desvelada na imagem, das monstruosidades ocultas que derrubam a humanidade de sua soberba posição de estar em um suposto ápice evolutivo ou de ter controle absoluto sobre o mundo.

REFERÊNCIAS

- BARTHES, Roland (1984). *A câmara clara*. Nota sobre a fotografia. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- CESERANI, Remo (2006). *O fantástico*. Nilton Cezar Tridapalli (Trad.). Curitiba: Ed. UFPR.
- CORTAZAR, Julio (1993). *Valise de Cronópio*. João Alexandre Barbos e Davi Arrigucci Jr. (Trad.). São Paulo: Perspectiva.
- DELUMEAU, Jean (1993) *História do medo no Ocidente, 1300-1800: Uma cidade sitiada* (2ª reimp.). Maria Lucia Machado (Trad.). São Paulo: Companhia das Letras.
- GINZBURG, Carlo (1991). “Das trevas medievais ao black-out de Nova Iorque”. In: *A micro-história e outros ensaios*. Lisboa: Difel.
- JACKSON, Rosemary (1998). *Fantasy: The literature of subversion*. London and New York: Routledge.
- JOSHI, Sunand Tryambak; SCHULTZ, David (2001). *An H. P. Lovecraft encyclopedia*. Westport: Greenwood Press.
- LOVECRAFT, Howard Philips (2015). “Nas Montanhas da Loucura”. In: *Os melhores contos de H. P. Lovecraft*. Guilherme da Silva Braga (Trad.). São Paulo: Hedra.
- _____. (2015). “O Chamado de Cthulhu”. In: *Os melhores contos de H. P. Lovecraft*. Guilherme da Silva Braga (Trad.). São Paulo: Hedra.
- _____. (1987). *O horror sobrenatural na literatura*. João Guilherme Linke (Trad.). Rio de Janeiro: Francisco Alves.
- _____. (2015). “O Modelo de Pickman”. In: *Os melhores contos de H. P. Lovecraft*. Guilherme da Silva Braga (Trad.). São Paulo: Hedra.
- PIGLIA, Ricardo. (2004). *Formas breves*. José Marcos Mariani (Trad.). São Paulo: Cia. das Letras.

POE, Edgar Allan (1986). "O homem das multidões". In: *Ficção completa, poesia & ensaios* 4.ed. Oscar Mendes (Trad.). Rio de Janeiro: Nova Aguilar.

_____. (2009). "A filosofia da composição". In: *Poemas e ensaios*. 4ed. Oscar Mendes e Milton Amado (Trad.). São Paulo: Globo.

PROHÁSZKOVÁ, Viktória (2012). "The genre of horror". In: *American International Journal of Contemporary Research*, vol. 2, n. 4, p.132-142.

RALICKAS, Vivian. (2008). "Art, cosmic horror, and the fetishizing gaze of H. P. Lovecraft". *Journal of the fantastic in the arts*, vol. 19, n. 3, p.297-316.

ROAS, David (2014). *A ameaça do fantástico*. Aproximações teóricas. Juliana Fuks (Trad.). São Paulo: Unesp.

SEDERHOLM, Carl (2006). "What screams are made of: representing cosmic fear in H. P. Lovecraft's 'Pickman's model'". In: *Journal of the fantastic in the arts*, vol. 16, n. 4, p.335-349.

TODOROV, Tzvetan. (1994). *Introdução à literatura fantástica*. Maria Clara Correa Castelo (Trad.). 2.ed. São Paulo: Perspectiva.

07

O DESEJO DE TRANSCENDER A MORTE: UM ESTUDO DE “AR FRIO”, DE H. P. LOVECRAFT

Daniela Pinto Vasconcelos (UFRGS)
Sandra Sirangelo Maggio (UFRGS)

Recebido em 04 mar 2017.

Aprovado em 12 abr 2017.

Daniela Pinto Vasconcelos tem licenciatura dupla em Letras Português/Inglês pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). É professora de Português e Inglês do Curso Methodus, em Cachoeirinha. Realiza pesquisa na área de literatura inglesa, com foco na literatura gótica. Autores estudados: Lovecraft, Poe e Wilde. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/6291782468374412>. E-mail: dani_celos@hotmail.com.

Sandra Sirangelo Maggio é professora classe E dos programas de graduação e pós-graduação em Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Realiza atividades de ensino, pesquisa e extensão e orienta trabalhos de graduação, mestrado e doutorado em Literaturas de Língua Inglesa, tendo como foco principal de atuação e pesquisa a literatura dos períodos vitoriano e eduardiano. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0866814477504163>. Página pessoal: <https://sandramaggio.wordpress.com>. E-mail: ssmaggio@yahoo.com.br.

Resumo: O presente trabalho analisa a vontade de transcender a morte, a partir de uma leitura do conto “Ar frio”, de H. P. Lovecraft. Nessa história, o Dr. Munõz utiliza seus conhecimentos científicos para

postergar a própria morte, pagando um preço caro por esse empreendimento. Nosso objetivo é discutir os motivos que fazem com que a personagem se esforce para reverter um processo irreversível, o do ciclo natural da vida. Entre os fatores considerados estão o medo do desconhecido, o receio de deixar de existir, a vontade altruísta de aperfeiçoar a própria espécie, o anseio pela expansão do domínio e do poder, a pretensão de passar do papel de criatura ao papel de criador. Na busca da longevidade, as circunstâncias do Dr. Muñoz se tornam cada vez mais limitadas, acabando por transformar o viver em uma morte em vida e chegando, por fim, ao fracasso do plano da personagem, que vai então ao encontro da morte definitiva. Partindo do pressuposto de que o desejo de transcendência é intrínseco ao ser humano, buscamos identificar como esse anseio transgressor é visto na nossa cultura, na literatura e na ficção de Lovecraft.

Palavras-chave: Medo da morte; Busca pela longevidade; A morte na literatura; H. P. Lovecraft; “Ar frio”.

Abstract: The present work consists of an analysis of the urge to transcend death, focusing on a reading of the short story “Cold Air”, by H. P. Lovecraft. In the story, Dr. Muñoz uses the scientific knowledge he has to postpone his own death, paying a high price for the endeavor. Our goal is to discuss the reasons why the character tries to reverse a process that is irreversible: the natural cycle of life. Among the factors considered, we have the fear of the unknown, the dread of ceasing to exist, the selfless wish to improve the condition of our own species, the longing for power, and the will to turn form the role of creature into the role of Creator. In this search for longevity, the circumstances of Dr. Muñoz become more and more limited, until his life turns into a living death. Eventually, there comes the failure of his plan and the character finally dies. Based

on the assumption that the desire for transcendence is inherent to man, we seek to identify the ways in which such desire is seen in our culture, in literature, and in Lovecraft's fiction.

Keywords: Fear of death; Quest for longevity; Death in literature; H. P. Lovecraft; "Cold Air".

A fome só se satisfaz com a comida e a fome de
imortalidade da alma com a própria imortalidade.
Ambas são verdadeiros instintos.
(Fernando Pessoa, *Poemas*)

INTRODUÇÃO

Um problema que vem atormentando a raça humana desde sempre – e assim produzindo grandes frutos na área da literatura – é até que ponto o homem pode e deve (ou não) transcender os limites que se lhe apresentam. Desde os tempos primordiais, os fenômenos da natureza foram sendo explicados como manifestações divinas, do deus do sol, do deus da chuva, do deus do vento. A esses deuses foi atribuído o poder sobre todas as coisas, o poder de controle da natureza e o poder de conduzir a essência de um ser para outras esferas depois de cumprido o ciclo da vida do corpo. Seja nos cultos politeístas, seja nos monoteístas, essa ingerência sobre a vida e sobre a morte é território dos deuses. Ainda assim, temos os grandes transgressores, como Prometeu, Pandora, Adão e Eva – e o Dr. Munõz, de Lovecraft. A partir de um certo ponto no desenvolvimento da nossa cultura, ocorreu a clivagem entre os domínios da ciência e os da religião, que podem ou não andar juntas, dependendo da filosofia ou teologia adotada. Em todas as crenças, como em todos os sistemas sociais, temos a presença

da proibição, do interdito, uma ordem ou um conselho para que o ser humano não se aventure além dos territórios que domina com segurança. Esse interdito é justificado, e mesmo necessário, porque se cada um resolvesse agir de sua maneira o convívio social ficaria comprometido. Mas ocorre que sempre existe a exceção que justifica a regra, e toda e qualquer ordem sempre será descumprida. Isso nos lembra o princípio básico da neurolinguística, que informa que o cérebro humano não está programado para registrar a partícula “não” em uma frase. A linha teológica conhecida como *Felix Culpa* propõe que o que é esperado do ser humano é justamente que ele transgrida, como se nossa espécie fosse programada para se desenvolver através da desobediência, do pecado, ou da transcendência (AQUINO, 1997). Dessa forma, Eva está cumprindo o plano de Deus quando convida Adão para provar da árvore do fruto do conhecimento. Esse parece ser o dilema da raça humana: questionar tudo o tempo todo é perigoso e pode levar à destruição do corpo social e à extinção da espécie. Por outro lado, refrear o desejo de transcender seria desmerecer a curiosidade, que é a característica que move o desenvolvimento humano. Assim, articulando leis, códigos de ética, códigos morais, chegamos aos tempos de hoje, aos estudos genéticos com células tronco e às câmaras de criogenia.

Com a evolução do intelecto e com todas as descobertas realizadas, a ciência está aos poucos decifrando os mecanismos de criar vida e fazer nascer. Experiências são feitas em laboratórios em torno de descobertas genéticas. O desejo de criar caminha junto com o desejo de “fazer durar”, ou seja, de estender a vida o quanto seja possível. Não se trata necessariamente (ainda) de vencer a

morte, mas de prolongar a vida. Esse processo de “tomar para si o papel dos deuses” gera medo e ansiedade. Não sabemos se a melhor alternativa é confiar no ciclo da natureza e sermos otimistas, na esperança de que haja mesmo algum tipo de continuação da vida no próximo estágio; ou se devemos, se pudermos, procurar outras alternativas.

Os grandes transgressores da literatura, de Prometeu a Victor Frankenstein, são ao mesmo tempo admirados e reprovados tanto pelos leitores quanto pelo ponto de vista narrativo das obras em que se inserem. Quando o estudante Victor Frankenstein decide fazer um experimento de (re)criação de vida, esse seu ato representa muitas coisas. Como cientista, ele desenvolve um projeto sem medir consequências para chegar ao objetivo proposto. Utiliza os instrumentos que a educação tradicional lhe oferece, e também os de áreas secretas e restritas, como manuais de alquimia proibidos para o uso de leigos. Enquanto realiza a experiência, ele mesmo se define como alguém que está fazendo algo errado, alçando-se por conta própria ao papel de Deus. No conto de Lovecraft, o Dr. Munõz não parece estar procurando a fama e o reconhecimento que Frankenstein almeja, nem mesmo quer promover algum grande benefício para a humanidade. Ele está simplesmente fugindo da morte. Seu instinto de sobrevivência entra em ação e ele faz o que acha que pode fazer para escapar dessa realidade desconhecida.

Quando lemos textos como “Ar frio”, realizamos atos psicológicos que se alinham a essa fuga do desconhecido. Assim como o narrador sem nome de “Ar frio”, ficamos fascinados pelo ato transgressor do protagonista, que evoca situações sobre as quais nos sentimos divididos. Por um lado, gostaríamos de ter o

conhecimento e a coragem para transpor barreiras em territórios novos e perigosos ligados à ciência, à ética, à moralidade, à religião. Por outro lado, temos um receio sensato dos resultados, que a literatura, a ética e a religião costumam apontar como perigosos. De qualquer forma, a literatura e a arte representam válvulas de escape para essa tensão que existe em nós.

Outra maneira de lidarmos com esse medo é aceitando o fato e deixando o ciclo da vida seguir seu curso. A saída mais utilizada nos dias de hoje é buscar o alívio para a ansiedade através do consumo. Consumir nos traz a sensação de controle. Quando compramos um creme que rejuvenesce sentimos que ganhamos algum tempo de volta; se adquirimos um bem de consumo achamos que – pelo menos por hoje – estamos vivos, vencemos a batalha diária contra a morte. Sentimo-nos como o animal primitivo que conseguiu trazer a caça para dentro da caverna, garantindo mais um tempo de sobrevivência. Assim é cada dia a mais vivido pelo Dr. Munõz, que não se contenta com o pouco tempo que teria ao natural, acreditando que a vida é curta demais e precisa ser estendida, seja como for.

APRESENTANDO O CONTO DE LOVECRAFT

No conteúdo parafraseável do conto “Ar frio”, nos deparamos com um narrador perturbado que conta sua história como uma forma de justificar o seu estranho temor pelo frio e sua repulsa pelo cheiro de amônia. O narrador relata um episódio que ocorreu quando se instalou em um quarto de pensão em uma casa antiga. Nessa pensão, após sofrer um infarto súbito, conhece um médico doente, também morador de lá, que estranhamente vive preso em seu quarto, refugiado no frio produzido por uma máquina

que, segundo ele, é necessária para o tratamento de sua moléstia. O quarto é descrito como destoante da realidade decadente do local: tem móveis novos e de qualidade, é bem decorado e limpo, apresentando não somente um luxo estranho ao lugar, mas representando a educação e classe superiores do morador. Após o choque pelo contato inicial e a cura de sua doença pelo médico, o narrador começa a se interessar e admirar o conhecimento e os estudos do velho adoentado. Aos poucos, ele começa a se tornar uma espécie de discípulo ajudante, fazendo os serviços da casa e atendendo aos caprichos do Dr. Munõz, enquanto, paulatinamente, o médico vai definhando.

A trama se desenrola a partir do ponto em que a máquina que mantém o ambiente frio quebra no meio da noite, causando a elevação da temperatura e arriscando a integridade física do Dr. Munõz. O narrador tenta de todas as formas encontrar uma solução para o problema, contratando um rapaz para levar sacos de gelo até o quarto enquanto ele busca por alguém que possa consertar a máquina. O tempo passa, o dia corre e, ao voltar para a pensão, o narrador sente que um cheiro forte de putrefação tomou a mansão, descobrindo, logo em seguida, que o cheiro vem dos aposentos do Dr. Muñoz. Ao entrar, encontra uma carta do médico atestando que ele próprio havia sido o experimento de comprovação de sua teoria – de que o corpo pode sobreviver após a falência dos órgãos apenas pela força da mente – e revelando que ele, na verdade, havia morrido dezoito anos antes. Próximo à carta está o corpo completamente apodrecido do médico.

A história é apresentada ao estilo de Lovecraft, que em muito lembra o de Edgar Allan Poe. “Ar frio” claramente homenageia

o conto de Poe “Os fatos do caso do Sr. Valdemar”, escrito oito décadas antes. A relação entre esses dois autores tão semelhantes é analisada por Yuri Garcia no artigo “Lovecraft e Poe: ressonâncias nos contos dos mestres do horror e suas criações de sensações e ambiências”, onde temos o trecho:

Lovecraft, de fato, havia sido um grande admirador de Poe, e em diversas de suas cartas e textos, revela ter se inspirado imensamente em sua obra. Contudo, ao analisarmos as obras de Poe, destacamos uma que dialoga também com diversas criações encontradas na mitologia de Lovecraft e que pode ter sido uma importante influência na criação do Cthulhu Mythos. (GARCIA, 2015, p.6)

James Cooper Lawrence, ao tratar sobre o gênero conto (*short story*) a partir do estudo de Poe, salienta ainda a importância de a história satisfazer os seguintes requisitos: “(1) deve ser breve e (2) deve ser suficientemente coesa para reter de forma absoluta o interesse do leitor ou da audiência do início ao fim” (LAWRENCE, 1917, p.275)¹.

Além disso, Lawrence afirma que pode ainda haver algumas categorias para a definição de conto segundo as quais a narrativa de Lovecraft se encaixaria em um conto contado de forma histórica, ou seja, algo que é apresentado exatamente do modo como aconteceu, em tom realista. Essas reflexões se encaixam em “Ar frio”, pois o narrador tem o intuito de contar o fato que ocorreu em sua vida que justificaria os seus medos e, dessa forma, desloca o leitor para o seu ponto de vista, fazendo com que ele descubra, junto com o narrador/personagem, os mistérios do

1 No original, em inglês: “(1) that it shall be short and (2) that it shall possess coherence sufficient to hold the reader’s or listener’s unflagging interest from beginning to the end”.

estranho vizinho de quarto. Este artifício, que Lovecraft desenrola com maestria, faz com que a história se torne envolvente para o leitor e contribua para o ar de mistério da trama. Por outro lado, essa condição de conto faz com que grande parte das informações e/ou explicações acerca das reais intenções e desejos do Dr. Muñoz não fiquem esclarecidas ou fiquem apenas subentendidas, cabendo ao leitor fazer a sua interpretação do que está por trás de todo o acontecimento, considerando que um conto precisa ser breve e objetivo, evitando maiores explicações além do necessário e, é claro, também pelo fato de o narrador ser uma personagem da história, o que nos limita a saber apenas o que o narrador sabe por experiência própria.

A BUSCA DE CONTROLE E PODER

O mistério que circunda as temáticas da morte ao longo do conto já é expresso no momento em que o narrador começa a se relacionar com o Dr. Muñoz:

Ao mesmo tempo, assegurou-me, com uma voz modulada, ainda que oca e sem timbre, que era o mais ferrenho inimigo da morte e que havia gasto toda a sua fortuna e perdido todos os amigos ao longo de uma vida de experimentos devotados à sua derrota e aniquilação. (LOVECRAFT, 2014, p.58)

É possível ver, aqui, que o desejo de vencer a morte perpassa toda a vida do médico, que admite ter perdido tudo o que tinha na busca de atingir seu objetivo. Esse desejo pode ser entendido de duas maneiras. A primeira é como uma vontade intrínseca de poder, que faz com que ele queira se sobressair fazendo algo que ninguém ainda conseguiu. A segunda é a expressão de um medo

enrustido e mascarado, que faz com que o médico tente a qualquer custo prolongar a vida apesar da condição de morte do corpo.

No primeiro ponto, essa vontade de adquirir poder lembra a necessidade de ascensão na carreira médica. Ele é um médico excepcional, mas isso não basta para se sentir realizado, pois falta ainda comprovar sua teoria sobre o domínio do corpo pela mente. O Dr. Muñoz não busca vencer as barreiras da morte apenas para testar suas possibilidades ou para poder desfrutar melhor sua vida, mas como uma forma de provar para si e para o mundo o poder da ciência e de seus estudos. Isso se comprova pelo fato de que ele faz pesquisas e cria a sua teoria, porém não tem um plano sobre como compartilhar essa vitória com outras pessoas. O cunho pessoal da jornada do Dr. Muñoz é comprovado quando percebemos que ele só criou o seu projeto depois de receber o diagnóstico que indicava que ele estava morrendo. A partir disso, decidiu testar suas teorias em si mesmo, por ser essa, talvez, a sua única chance de sobrevivência. Isso pode ser visto no trecho:

O Dr. Torres sabia, mas o choque matou-o. Ele não suportou o que tinha de fazer – precisou levar-me a um lugar estranho e escuro quando deu atenção à minha carta e me trouxe de volta. Mas os órgãos jamais voltaram a funcionar. Tinha de ser feito à minha moda – preservação – pois fique sabendo que morri dezoito anos atrás. (LOVECRAFT, 2014, p.63)

Vê-se que não havia no início uma intenção de provar a teoria em si mesma, ela veio de uma necessidade, visto que os procedimentos normais não haviam funcionado. Não há aqui, de forma alguma, a ideia de que a morte faz parte da natureza humana

e não pode ser controlada, pelo contrário: para ele, a natureza é como um obstáculo a ser vencido pela ciência, provando que o homem tem, de fato, controle sobre ela e sobre tudo ao seu redor.

O segundo ponto, o que retrata o medo humano de morrer, pode ser considerado com base no fato de que o médico não tenta apenas fazer um experimento consigo mesmo, anotando avanços e aceitando quando o experimento prático não condiz com os resultados esperados, entregando-se à morte. O Dr. Muñoz aceita experimentar em si a sua teoria com base em um desejo de permanecer vivo. Quando ele afirma que a sua cura tinha de ser feita à sua moda de preservação, confessa um medo de que nada funcione e que tenha de enfrentar a dura realidade da morte, em consequência de seu fracasso.

Da mesma forma, vemos o decorrer da história com as observações do narrador com base na forma de agir do doutor, sua moléstia e a maneira como encara isso. Apesar de perceber que o experimento não está funcionando como desejado, o médico não desiste de sua teoria, ou seja, não desiste de sua vida. No trecho a seguir, vemos a sua insistente determinação em não se entregar:

Com o passar das semanas, notei, com grande pesar, que meu novo amigo estava de fato perdendo o vigor físico aos poucos, mas de forma incontestável, como a sra. Herrero havia mencionado. O aspecto lívido em seu semblante intensificara-se, a voz tornara-se mais vazia e indistinta, os movimentos musculares coordenavam-se de maneira cada vez menos perfeita e a mente e a determinação apresentavam-se menos constantes e menos ativas. O Dr. Muñoz não parecia alheio a essas tristes mudanças, e aos poucos seu rosto e sua voz

assumiram um tom de terrível ironia, que me fez sentir mais uma vez a leve repulsa que eu sentira no início. [...] Uma espécie de horror crescente, de origem singular e mórbida, dava a impressão de possuí-lo. O inválido discorria sem parar sobre a morte, mas dava gargalhadas ocas quando se falava em enterro ou em procedimentos funerários. (LOVECRAFT, 2014, p.59-60)

Aqui, vemos que a vitalidade do médico já está se esvaindo, mas há ainda uma negação quanto à ideia de morte: um “horror crescente, de origem singular e mórbida, dava a impressão de possuí-lo” (LOVECRAFT, 2014, p.59), fazendo com que ele se esforce mais para permanecer vivo e para esconder os segredos da sua prática. Quanto mais ele percebe a chegada definitiva da morte, tanto mais isso o aterroriza.

Para o filósofo alemão Friedrich Nietzsche, essa busca pelo controle é uma característica do ser humano: “Este mundo é a vontade de poder – e nada além disso! E também vós mesmos sois essa vontade de poder – e nada além disso!” (NIETZSCHE, 2008, p.513). A ideia de poder está relacionada às noções de autoridade e domínio, ou seja, o indivíduo tem a escolha sobre o destino de algo, sobre as mudanças a serem (ou não) feitas. Esse domínio perpassa os desejos humanos desde os tempos mais antigos, na formação dos grupos e sociedades, na escravização de povos, na hierarquização de funções sociais, nas mais diversas formas de governo ou mesmo na formação familiar. O homem dominou a natureza, o conhecimento, os povos, o dinheiro, o pensamento coletivo, enfim, o domínio e o poder formam as engrenagens das mais diversas áreas da sociedade. Porém, há domínios que o homem ainda não pode alcançar, nem

compreender. Esses domínios foram por muito tempo atribuídos a uma outra esfera, a da divindade. Resta, contudo, o tabu de tomar o papel de Deus e dominar a última fronteira, que é a divisa com a morte. Por sua condição delicada, o Dr. Munõz se vê pressionado a atravessar os limites do interdito. Nas palavras de Ernst Tugendhat, em “Nietzsche e o problema da transcendência imanente”, “a vontade de poder podia ser entendida como uma fonte de ação que por si mesma pressiona a um além e que isso é o que dá sentido à vida” (TUGENDHAT, 2002, p.3).

Além do olhar de Nietzsche, que problematiza a questão a partir da vontade de poder, há ainda outras formas de encarar esse fenômeno inexplicável e inevitável em seu sentido prático, visto que não temos como saber com precisão o que acontece com um ser após o fim de sua existência. Essa falta de compreensão sobre o que acontecerá, ou não, depois que a barreira da morte for transposta vem sendo objeto de estudos filosóficos desde sempre. Faremos a seguir um breve apanhado de algumas ideias que consideramos parte da discussão suscitada por esta leitura de “Ar Frio”.

A MORTE, POR DIFERENTES OLHARES

Há quem diga, como Voltaire, que a raça humana é a única que compreende que vai morrer, e sabe isso através da experiência (VOLTARE, 2002). Obviamente, Voltaire sabe que todos os animais sabem sobre a morte. Quanto mais primitiva a condição de vida de um animal, mais ele exerce, a cada minuto, suas habilidades para escapar da morte. A diferença entre o ser humano e as demais espécies animais é que, por ter a capacidade de raciocínio mais desenvolvida, tendo o cérebro equipado com a estrutura da

linguagem, os humanos realizam elucubrações mais complexas com respeito ao ciclo da vida, à inevitabilidade da morte e à incerteza sobre o que vem depois.

Segundo Bellato e Carvalho em *O jogo existencial e a ritualização da morte*,

Embora compartilhem o nascimento, a doença, a juventude, a maturidade, a velhice e a morte com os animais, apenas os seres humanos, dentre todos os seres vivos, sabem que morrerão. Assim, a imagem da morte tem acompanhado o existir humano desde seu alvorecer, abrindo enorme vazio diante da vida, representado por um aterrorizante não-ser inominável. (BELLATO e CARVALHO, 2005, p.100)

Apesar de a morte ser uma certeza do ser humano, essa certeza perpassa o desconhecido, pois o que acontece após o óbito ainda é um mistério para a mente humana. Há quem creia na eternidade da alma, há quem imagine que o ser desaparece por completo após a morte, mas a verdade é que não sabemos com precisão e provas o que realmente acontece após a morte. Essa incerteza causa o medo que, conseqüentemente, provoca o desejo de fuga, o instinto de querer ser imortal apenas para não ter de enfrentar o desconhecido. Ainda no texto de Bellato e Carvalho, vemos a seguinte reflexão:

É preciso lembrar que o ‘horror da morte’, esse fantasma que sempre acompanhou o ser humano, e que se traduz pela dor do funeral, pelo terror da decomposição do cadáver e pela obsessão da morte, tem por denominador comum a ‘perda da individualidade’. Essa dor pela perda será tanto maior quanto mais próximo ou significativo for o morto para a família ou a comunidade. Portanto,

não é o fenômeno da putrefação em si que traz o terror, mas a emoção, o sentimento ou a consciência da perda da individualidade, quando o morto não está individualizado, isto é, não reconhecido como ser humano. (BELLATO e CARVALHO, 2005, p.101)

Isso significa que o ser humano tem medo de perder a sua essência, perder a sua individualidade, não sabendo o que acontecerá consigo (se sua alma permanecerá viva em algum outro plano ou se sua existência findará por completo), tendo apenas a certeza de que após a morte o corpo deixa de ser “reconhecido como humano”. Esses medos e desejos levam a pessoa a refletir sobre a sua existência e sobre o domínio que exerce na natureza. Foi dominando os mistérios biológicos que a ciência pôde descobrir o funcionamento do corpo humano, dos animais e dos meios naturais, podendo utilizar esse conhecimento e domínio para o próprio benefício humano. Através do domínio das leis da física e da química, a formação da matéria e as mais diversas reações entre elementos, foi possível criar remédios, máquinas e os mais variados tipos de objetos. Foi através da dominação humana sobre o planeta e sobre si mesmo que se chegou ao nível de vida que presenciamos hoje, utilizando de tudo para facilitar e melhorar o trabalho e as relações das pessoas com o mundo.

Outro ponto de discordância entre os filósofos é a questão de como lidar com o fato de que vamos morrer. Para Heidegger, a consciência sobre a morte é uma estrutura imanente, que existe a priori na consciência humana. Para ele, existem diferentes níveis de consciência, e mesmo quando pensamos que não estamos pensando na morte, estamos enganados, devido a mecanismos internos de repressão (HEIDEGGER, 2010). Freud, por sua vez, diz o

contrário. Para ele, o que é superficial é a consciência da morte, pois o nosso inconsciente tem convicção de que somos imortais. Para Freud, não é possível nem sequer alguém imaginar a própria morte, porque quando faz isso, sobrevive na condição de espectador da cena (FREUD, 1989). Enfim, independentemente do que se diga ou ache a respeito, a perspectiva da morte envolve medo. Pode ser o medo de parar de existir, o medo de perder alguém querido, o medo de passar por uma experiência dolorosa e torturante, de perder a consciência, a capacidade de pensar. Descartes dizia: “Penso, logo, existo” (DESCARTES, 2001). Por isso mesmo, o fim da possibilidade de pensar é uma ideia intolerável.

As interpretações da morte têm representações diferentes em épocas diferentes. Em muitos mitos, e em textos literários, como no poema “Annabel Lee”, de Edgar Allan Poe, por exemplo, a morte é atribuída à inveja de deuses e demônios para com a felicidade humana. Nas religiões, a vivência da fé oferece a esperança de uma passagem tranquila para outros estágios de vida depois da morte. Já na Idade Média, a morte é apresentada como um castigo para o pecado inerente à natureza humana. Com ou sem a convicção de que exista algo depois, o que não se questiona é que o ser humano é avesso ao desconhecido. Por melhores que sejam os prospectos em uma possível existência posterior à morte, é desagradável a ideia de perder aquilo que se trabalhou a vida inteira para construir. O medo que circunda esses mistérios é perfeitamente comum e compreensível.

O entendimento da morte varia também conforme as influências sociais que o indivíduo recebe em sua vivência, considerando não apenas sua crença, religião ou ceticismo,

mas também o grau de segurança oferecido pela comunidade em que está inserido. De acordo com o historiador Johan Huizinga, a preocupação com a morte está diretamente ligada ao individualismo, intensificando-se nos períodos em que há maior instabilidade e inconformidade aos valores sociais. Huizinga dá como exemplos, na sociedade clássica, a época que segue a desintegração das cidades-estado e o início do Renascimento, ao término do feudalismo (HUIZINGA, 1989).

Tecnicamente, o medo nada mais é do que um mecanismo de defesa que alerta o corpo sobre um possível perigo. A reação mais natural de alguém com medo é tentar fugir, escapar, desviar-se daquilo que representa um risco para a integridade do corpo. Tendo isso considerado, o ser humano passa a sua vida fugindo da morte, a cada segundo de cada dia. Procura viver de modo a protelar o quanto seja possível o encontro indesejado com a morte. O pensador francês Jean Baudrillard escreve sobre como os veículos midiáticos promovem uma constante fuga contra a morte, das mais diferentes maneiras, apresentando diversos tipos de produções que transmitem a falsa ideia de que a vida pode ser editada como uma imagem ou como um filme (BAUDRILLARD, 1991). Em toda a parte encontramos matérias jornalísticas sobre a longevidade da população de alguns países orientais, e sobre como eles alcançaram isso; programas televisivos que sugerem alimentos saudáveis que podem ajudar a viver por mais tempo; pesquisas científicas que desenvolvem remédios e/ou estudos sobre elementos da natureza que retardam o envelhecimento. Essa busca incessante pelo aumento do tempo de vida do corpo e demora no processo de envelhecimento retrata uma sociedade que receia a morte e

procura sempre evitá-la ou adiá-la. Quais seriam os limites éticos dessa fuga da morte? Nos textos literários que lidam com essa temática, a tendência – que se confirma no caso de “Ar Frio” – é que a transgressão fracasse no final.

CONCLUSÃO

Qual é, afinal, o objetivo do Dr. Muñoz? Não parece ser a busca do poder, ou a fama, ou prestar um serviço à humanidade. O que ele procura é fugir da morte porque ela representa para ele o fim da existência. A filosofia do Dr. Muñoz é a de que é melhor viver mal do que não viver. É possível que, na parte final de sua vida, ele se movimente apenas pelo hábito dos rituais diários da sobrevivência. Se parasse para pensar, talvez concluísse que existem coisas ainda piores do que deixar de existir, como a não-vida que ele está levando. Talvez, também, se estivesse mais satisfeito com as coisas que conseguiu fazer enquanto tinha saúde, conseguisse se desapegar melhor no momento de parar de viver.

O Dr. Muñoz está certo ou errado em sua tentativa de vencer a morte? Como vimos anteriormente, diferentes linhas de pensamento têm respostas diferentes para esta pergunta. Mas fechando o foco na questão que nos compete, a da literatura, podemos afirmar que a maneira como “Ar Frio” é construído, as palavras ali escritas e a estrutura com que o texto é composto e narrado, preparam o leitor para o fracasso da experiência do Dr. Muñoz. Voltando às raízes gregas de nossa tradição literária, lembramos o que diz Aristóteles, para quem uma das funções principais da arte é contribuir para a ordem social. Por isso, não é adequado que na ficção os bons sejam prejudicados, ou que os maus sejam recompensados:

Em primeiro lugar, é óbvio não ser conveniente mostrar pessoas de bem passar da felicidade ao infortúnio (pois tal figura produz, não temor e compaixão, mas uma impressão desagradável); nem convém representar homens maus passando do crime à prosperidade (de todos os resultados, este é o mais oposto ao trágico, pois, faltando-lhe todos os requisitos para tal efeito, não inspira nenhum dos sentimentos naturais ao homem – nem compaixão, nem temor); nem um homem completamente perverso deve tombar da felicidade no infortúnio (tal situação pode suscitar em nós um sentimento de humanidade, mas sem provocar compaixão nem temor). (ARISTÓTELES, 1998, p.19)

Não sabemos se o Dr. Muñoz é um homem bom ou mau, isso não vem ao caso para a história. Mas sabemos que ele está cometendo um ato de transgressão, algo que – para a ética de Aristóteles – pode ser prejudicial para a *polis*. Assim, a ética de “Ar frio” se alinha ao projeto aristotélico. E nós, mesmo sendo leitores versáteis do século XXI, também somos levados a esperar que a experiência fracasse no final. Sabemos que existem muitos tipos de textos na literatura e na arte contemporânea em que o horizonte de expectativas do leitor é quebrado (JAUSS, 1994), mas quando se trata da clássica luta contra a morte isso não costuma acontecer. A tendência é que as experiências científicas ou os atos de magia fracassem no final, como se o ser humano tivesse de ser recolocado no seu lugar (por um criador meio irritado, meio divertido), por mais uma transgressão cometida.

Talvez um motivo por que as tentativas de vencer a morte fracassem na literatura é que esse é predominantemente um tema

Gótico, com ênfase no registro da putrefação, da dor prolongada, da decrepitude e escuridão derivadas do pecado da transgressão. Freud, em seu texto sobre o estranho “Das Unheimliche”, no qual investiga os motivos por que histórias de terror ao mesmo tempo nos apavoram e nos fascinam, comenta que – dependendo do gênero da ficção – há ocasiões em que “voltar da morte” é tomado com naturalidade, como quando Branca de Neve abre os olhos e retoma sua vida (FREUD, 2006).

Em “Ar Frio”, o ponto alto do horror na história é representado pelo cheiro de putrefação, um cheiro que, nos tempos primitivos, devia ser muito conhecido do olfato humano. Mas, na medida em que a vida em sociedade se tornou mais sofisticada e asséptica, as marcas da presença da morte passaram a ser evitadas. Como comentado anteriormente, de acordo com Huizinga (1989) quanto mais em crise está uma sociedade, mais fortemente se impõe o tema do medo da morte. Considerando o estado da literatura atual, parece que estamos em um momento de pico nessa marcação. Claudio Zanini analisa como essas questões se colocam na obra do escritor contemporâneo Chuck Palahniuk, exímio em retratar sintomas de “comportamentos característicos da sociedade pós-moderna”, porta-voz “da dificuldade dos indivíduos de lidar com as exigências e constantes mudanças nos âmbitos pessoal, social e psicológico” (ZANINI, 2008, p.6).

O mundo em que vive o Dr. Munõz já prenuncia os dias de hoje. Durante certo tempo, ele vislumbra a imortalidade, e se esforça por capturar essa miragem, dando tudo de si para alcançar seu objetivo. Mas o tipo de sobrevida que consegue mais parece os miasmas de um cadáver em putrefação. Ao invés de uma afirmação do sucesso

do homem sobre a morte, essa história funciona mesmo como um lembrete de que há coisas piores do que morrer. Como no campo da teoria aristotélica uma ousadia desmedida tem grandes riscos de terminar mal, é isso o que ocorre em “Ar Frio”, quando a tentativa de domínio desemboca no fracasso, com o método da natureza continuando a prevalecer no final.

O desejo de dominar o envelhecimento e a morte permanece, ainda assim, como um tema sedutor. Talvez esse seja o destino dos seres humanos: viver buscando a transcendência, quebrando barreiras, adentrando campos de domínio ainda não imaginados. Foi assim que a nossa espécie evoluiu em inteligência e em conhecimento. Esse é o caminho pelo qual ela permanecerá evoluindo e se expandindo. Contanto que, com sorte, ou com a ingerência dos seres superiores, ela não se autodestrua no processo.

Talvez dentro de alguns milênios não exista mais vida na Terra, nem ninguém para apreciar os textos literários que anteciparam os desastres ocorridos. Ou então viveremos em uma civilização bem organizada, na qual os limites da vida tenham sido consideravelmente ampliados. Não é totalmente impossível que um dia seja atingida uma qualidade de convívio entre as pessoas que torne as preocupações de Aristóteles desnecessárias. Independentemente do que se pense a respeito, por enquanto permanece o fato de que, tanto na vida como na literatura, a morte continua sendo um tabu para o ser humano. Sabemos o que temos agora, e o quanto nos custou construir o que temos; e não sabemos sobre o depois, nem se existe um depois. Também temos medo do processo da morte, da possível dor envolvida. E não queremos perder aqueles de quem gostamos e/ou de quem precisamos. Mesmo como espécie, lembra

o reverendo John Donne, “A morte de qualquer homem diminui a mim, porque na humanidade me encontro envolvido; por isso, nunca mandes perguntar por quem os sinos dobram, eles dobram por ti” (DONNE, 2016)².

REFERÊNCIAS

AQUINO, Tomás de (1993). *Suma teológica*. Carlos-Josaphat de Oliveira (Trad.). Vol. VIII, artigo 26. São Paulo: Loyola.

ARISTÓTELES (1998). *Poética*. Eudoro de Sousa (Trad.). 5.ed. Lisboa: Casa da Moeda.

BAUDRILLARD, Jean (1991). *Simulacros e simulação*. Maria João da Costa Pereira (Trad.). São Paulo: Relógio d'Água.

BELLATO, Roseney; CARVALHO, Emília Campos de (2005). *O jogo existencial e a ritualização da morte*. Revista Latino-am Enfermagem 13(1), São Paulo.

DEATH. (1967). *The Encyclopaedia of philosophy*. Paul Edwards (Eds.). Nova York: MacMillan.

DESCARTES, René (2001). *Discurso do método*. Maria E. Galvão (Trad.). São Paulo: Martins Fontes.

DONNE, John (2007). “Meditação 17”. In: _____. *Meditações*. Paulo Vizióli (Trad.). In <http://www.algumapoesia.com.br/poesia2/poesianet206.htm>. Acesso em 30.Out.2016.

FREUD, Sigmund (2006). “O estranho”, de Jayme Salomão (Trad.). In: *Sigmund Freud: obras completas*. Vol. XVII. Edição Standard Brasileira, Rio: Imago.

_____. (1989). “The future of an illusion”. In: GAY, Peter (Eds.). *The Freud reader*. Alix Strachey (Trad.). Nova York: W. W. Norton. p.685-722.

GARCIA, Yuri (2015). *Lovecraft e Poe: ressonâncias nos contos dos mestres do horror e suas criações de sensações e ambiências*. Congresso Internacional Comunicação e Consumo. Rio: UERJ.

HEIDEGGER, Martin (2010). *Being and time*. Joan Stambaugh (Trad.). 2.ed. Nova York: State University of New York.

2 Tradução de Paulo Vizióli para o original: “[A]ny man’s death diminishes me, because I am involved in mankind, and therefore never send to know for whom the bell tolls; it tolls for thee” (DONNE, 2016).

HUIZINGA, Johan (1989). *Men and ideas: History, the Middle Ages, the Renaissance*. James S. Holmes e Hans van Marle (Trad.). Princeton: Princeton University Press.

JAUSS, Hans Robert (1994). *A história da literatura como provocação à teoria literária*. Sérgio Tellaroli (Trad.). São Paulo: Ática.

LAWRENCE, James Cooper (1917). *A theory of the short story*. In <http://www.unz.org/Pub/NorthAmericanRev-1917feb-00274>. Acesso em 20.Out.2016.

LOVECRAFT, Howard Phillips (2014). "Ar frio". In: _____. *Ar frio*. Guilherme da S. Braga (Trad.). São Paulo: Hedra.

NIETZSCHE, Friedrich (2008). *A vontade de poder*. Marcos S. P. Fernandes e Francisco J. D. de Moraes (Trad.). Rio: Contraponto.

POE, Edgar Alan (2012). "Annabel Lee". In: *The Norton anthology of American literature*. Vol. B. Oitava edição. Nina Baym (Eds.) Nova York: W. W. Norton.

TUGENDHAT, Ernst (2002). *Nietzsche e o problema da transcendência imanente*. Ethic@ Revista Internacional de Filosofia da Moral, 1(1). Florianópolis.

VOLTAIRE, François Marie Arouet (2002). *Dicionário filosófico*. Líbero R. de Tarso (Trad.). São Paulo: Editora Martin Claret.

ZANINI, Claudio Vescia (2011). *The orgy is over: phantasies, fake realities and the loss of boundaries in Chuck Palahniuk's Haunted*. Tese de doutorado (p.299). PPG Letras UFRGS. Instituto de Letras. Porto Alegre.

08

OS DESDOBRAMENTOS ESTÉTICOS DO MEDO CÓSMICO: O RISO BAKHTINIANO, O HORROR LOVECRAFTIANO

João Pedro Bellas (UFF)

Júlio França (UERJ)

Recebido em 10 mar 2017. João Pedro Bellas é mestrando de Teoria da Literatura e Literatura Brasileira, com a pesquisa

Aprovado em 30 mar 2017. “Fagundes Varela e o sublime romântico”. Faz parte do grupo “Estudos do Gótico na Literatura Brasileira”. Integrante dos Grupos de Pesquisa Estudos do Gótico (CNPq), coordenado pelo Júlio França e Luciana Colucci, e História e Ontologia da Ficção/Basanos (CNPq), coordenado por Fernando Muniz.

Júlio França tem doutorado em Literatura Comparada pela UFF (2006), com pós-doutorado pela Brown University (2015). É professor de Teoria da Literatura do Instituto de Letras e coordenador da área de Estudos de Literatura do Programa de Pós-graduação em Letras da UERJ. É líder do grupo de pesquisa Estudos do Gótico (CNPq) e integrante do GT da ANPOLL “Vertentes do Insólito Ficcional”. Seus artigos mais recentes podem ser lidos na página “Sobre o Medo” (sobreomedo.wordpress.com).

Resumo: O artigo propõe a comparação entre as noções de “medo cósmico” formuladas por H. P. Lovecraft (2007) e Mikhail Bakhtin (2010), com especial atenção aos seus desdobramentos estéticos:

no primeiro caso, o sublime de orientação burkeana observável na reflexão crítica e na ficção do escritor norte-americano; no segundo, a teoria do grotesco proposta pelo ensaísta russo a partir de seus estudos sobre a cultura popular medieval. O objetivo é demonstrar que embora o sublime e o grotesco sejam entendidos, por Lovecraft e Bakhtin, respectivamente, como consequências de um mesmo fenômeno antropológico – a percepção do papel insignificante do homem no cosmos – as duas categorias estéticas são empregadas para descrever obras artísticas que produzem efeitos de recepção tradicionalmente entendidos como antagônicos: o horror e o humor. A hipótese proposta para compreender tal paradoxo baseia-se no estudo de Noël Carroll (1999) sobre as relações de contiguidade entre o medo e o riso.

Palavras-chave: Ficção; Narrativa; Sublime; Grotesco; Terror.

Abstract: This paper proposes a comparison between the notions of “cosmic fear” formulated by H. P. Lovecraft (2007) and Mikhail Bakhtin (2010), with special attention to the different aesthetic consequences they cause: in the first case, the burkean sublime which is explicit in both the critical thinking and fiction of the American writer; in the second, the theory of the grotesque proposed by the Russian essayist from his studies about the folk culture in the Middle Ages. Our aim is to show that although Lovecraft’s sublime and Bakhtin’s grotesque are understood as consequences of the same anthropological phenomenon – the perception of man’s insignificant role in the cosmos – both aesthetic categories are employed to describe works of art that give rise to effects traditionally taken as antagonistic: horror and humor. The hypothesis proposed to help understand this paradox is based on Noël Carroll’s study (1999) about the relations of contiguity between fear and laughter.

Keywords: Fiction; Narratives; Sublime; Grotesque; Terror.

MEDO CÓSMICO E SUBLIME

O ensaio *O horror sobrenatural em literatura* foi encomendado a H. P. Lovecraft por seu amigo W. Paul Cook, em 1924, que buscava uma história da ficção de horror sobrenatural para publicar em uma revista que pretendia editar. A primeira versão do texto foi finalizada somente em 1927 e publicada no primeiro e único volume do periódico *The Recluse*. A versão original sofreria diversas revisões até conhecer seu formato definitivo, publicado em 1939, postumamente.

Apesar de consistir fundamentalmente em uma breve história da literatura de horror, a obra tem início com dois capítulos nos quais são apresentadas algumas considerações teóricas em relação ao gênero. Isso se dá em função da preocupação de Lovecraft em não apenas apontar quais seriam os principais objetivos do ficcionista de horror – em última instância, produzir medo em seus leitores –, mas também em justificar esteticamente um gênero que nunca teve muito prestígio ao longo da história da literatura.

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

A noção de medo cósmico é um reflexo das próprias posições filosóficas do escritor norte-americano. Em uma carta de 20 de julho de 1929 a R. Michael, Lovecraft apresenta a ideia de que

talvez “o atual universo visível, nossa minúscula Terra e nossa raça de seres orgânicos inferiores formem apenas um incidente transitório e desprezível” (LOVECRAFT, 2012, p.138). Tal posição também é amplamente incorporada em sua ficção, como fica claro na já célebre abertura de “O chamado de Cthulhu” (1928):

A coisa mais misericordiosa do mundo é, segundo penso, a incapacidade da mente humana em correlacionar tudo o que sabe. Vivemos em uma plácida ilha de ignorância em meio a mares negros de infinitude, e não fomos feitos para ir longe. As ciências, cada uma empenhando-se em seus próprios desígnios, até agora nos prejudicaram pouco; mas um dia a compreensão ampla de todo esse conhecimento dissociado revelará terríveis panoramas da realidade e do pavoroso lugar que nela ocupamos, de modo que ou enlouqueceremos com a revelação ou então fugiremos dessa luz fatal em direção à paz e ao sossego de uma nova idade das trevas. (LOVECRAFT, 2012, p. 97)

Nas linhas que abrem *O horror sobrenatural em literatura*, Lovecraft apresenta a tese que, a um só tempo, serve de base para sua concepção de medo cósmico e constitui o passo necessário para legitimar esteticamente o gênero do horror:

A emoção mais antiga e mais forte da humanidade é o medo, e o tipo de medo mais antigo e mais poderoso é o medo do desconhecido. Poucos psicólogos contestarão esses fatos, e sua reconhecida verdade deve estabelecer, para todos os tempos, a autenticidade e dignidade da ficção fantástica¹ de horror como forma literária. (LOVECRAFT, 2007, p.13)

1 A tradução de *weird fiction* por “literatura fantástica” parece-nos inadequada, sobretudo em função da carga conceitual que o termo “fantástico” possui nos estudos literários. O que Lovecraft tem em mente é um tipo bastante específico de literatura sobrenatural, e não toda a literatura fantástica, *latu sensu*.

Para Lovecraft, portanto, dois fatores garantiriam a legitimidade da literatura de horror, a saber, o caráter primitivo e fundamental do medo, e a intensidade dessa emoção. O autor defende categoricamente que até as mentes mais racionais possuiriam a predisposição requerida para serem afetadas por esse tipo de ficção. Aqui, o argumento lovecraftiano é de ordem biológica e psicológica:

Mas a sensibilidade está sempre em nós e, às vezes, um curioso rasgo de fantasia invade algum canto obscuro da mais dura das cabeças, de tal modo que soma nenhuma de racionalização, reforma ou análise freudiana pode anular por inteiro o frêmito do sussurro do canto da lareira ou do bosque deserto. Está presente nisso um padrão ou tradição psicológica tão real e tão profundamente enraizado na experiência mental quanto qualquer outro padrão ou tradição da humanidade; [...] uma parte integrada demais em nossa herança biológica mais profunda para perder sua contundência. (LOVECRAFT, 2007, p.14)

Tal herança psicológica poderia ser traçada até os antepassados mais primitivos do homem, que teriam respostas instintivas ao ambiente que os cercava, baseadas no prazer e na dor que as experiências proporcionavam. Aos eventos que escapavam à sua compreensão eram dadas interpretações maravilhosas, estando quase sempre presentes, nesse caso, sentimentos de medo e de terror. O funcionamento do universo, amplamente desconhecido – e, por isso, imprevisível –, tornou-se para nossos antepassados uma fonte tanto de bênçãos como, principalmente, das mais horríveis calamidades.

Lovecraft sustenta que essa herança psicológica ancestral, que associa incerteza a perigo, combinada com a maior intensidade das experiências de dor em comparação com as de prazer, explicariam a existência e a efetividade da literatura de medo cósmico. A principal evidência de sua potência cultural seria o fato de que até mesmo autores que não se dedicavam exclusivamente ao horror produziram obras afinadas com o gênero – bons exemplos seriam “O papel de parede amarelo” (1892), de Charlotte Perkins Gilman; *O rei de amarelo* (1895), de Robert W. Chambers; *A outra volta do parafuso* (1898), de Henry James; “A pata do macaco” (1902), de W. W. Jacobs; e *O exorcista* (1971), de William Peter Blatty.

Não se pode perder de vista que Lovecraft distingue dois tipos de histórias de horror, semelhantes em um nível superficial, mas bastante diferentes no que concerne ao domínio psicológico. De um lado, estaria a ficção de mero medo físico; do outro, a autêntica literatura de medo cósmico, privilegiada pelo autor:

A história fantástica² genuína tem algo mais que um assassinato secreto, ossos ensanguentados, ou algum vulto coberto com um lençol arrastando correntes, conforme a regra. Uma certa atmosfera inexplicável e empolgante de pavor de forças externas desconhecidas precisa estar presente; e deve haver um indício, expresso com seriedade e dignidade condizentes com o tema, daquela mais terrível concepção do cérebro humano – uma suspensão ou derrota maligna e particular daquelas leis fixas da Natureza que são nossa única salvaguarda contra os assaltos do caos e dos demônios dos espaços insondáveis. (LOVECRAFT, 2007, p.16-17)

2 *Weird tale*, conforme nota¹.

Lovecraft entende, portanto, que a ficção pautada no desconhecido é esteticamente superior à literatura de medo físico, justamente por ser mais capaz de suscitar no leitor o medo cósmico em seu sentido puro. O escritor norte-americano considera que o critério final para o julgamento da qualidade de uma obra de horror não seria o desenlace de seu enredo, mas sim a produção de uma determinada sensação – aquele profundo pavor capaz de despojar o indivíduo de sua capacidade de raciocinar e agir. Dessa forma, no modelo poético de Lovecraft, os aspectos puramente formais de uma narrativa são relegados a segundo plano ante a produção de um profundo sentimento de terror a partir do contato com o desconhecido. Portanto, o autor se insere em uma tradição crítica – que remonta à *Poética* de Aristóteles – que pensa a obra de arte sob uma perspectiva que privilegia os efeitos que se almeja provocar no leitor (FRANÇA, 2010).

A literatura de medo cósmico legítima seria, portanto, aquela apta a produzir no leitor a emoção engendrada pelas forças desconhecidas do universo: um intenso horror capaz mesmo de solapar a razão. Na ficção lovecraftiana, isso se manifesta recorrentemente. Em “Dagon” (1919), um excelente exemplo dos efeitos do medo cósmico se encontra na cena em que o narrador avista a criatura que dá nome ao conto:

Então, de repente eu vi. Com um leve rumor que marcou sua chegada à superfície, a coisa apareceu acima das águas escuras. Vasto como um Polifemo, horrendo, aquilo dardejava como um pavoroso monstro saído de algum pesadelo em direção ao monólito, ao redor do qual agitava os braços escamosos ao mesmo tempo que inclinava a cabeça

hedionda e emitia sons compassados. Acho que naquele instante que perdi a razão. (LOVECRAFT, 2012, p.25)

Ao se deparar com a criatura desconhecida, comparada ao Polifemo da *Odisseia* por sua vastidão e seu caráter monstruoso, o narrador se vê aterrorizado e despojado de sua capacidade de raciocinar. A descrição que compara o ser a “um pavoroso monstro saído de um pesadelo” é um indicativo de que se trata não apenas de algo que extrapola os limites da ciência moderna, mas que é também inapreensível à compreensão humana. O efeito último sobre o narrador é, como acontece em tantas outras narrativas lovecraftianas, a loucura.

Exemplos como o excerto de “Dagon” podem ser encontrados em diversas de suas obras. O propósito do presente artigo não é, entretanto, explorar a materialização da reflexão teórica de Lovecraft em sua ficção, mas apontar os desdobramentos estéticos de sua noção de medo cósmico. Nesse ponto, é possível notar uma clara aproximação com a estética do sublime desenvolvida a partir de meados do século XVIII, sobretudo com o modelo formulado pelo filósofo irlandês Edmund Burke.

É importante ressaltar que a ficção de horror moderna, de modo geral, é bastante tributária das ideias burkeanas. O tratado *Uma investigação filosófica sobre a origem de nossas ideias do sublime e do belo* (1757) é tradicionalmente considerado a fundamentação estética *avant la lettre* da literatura gótica, cujo marco inicial foi a publicação de *O castelo de Otranto* (1764), de Horace Walpole. O que explica essa afinidade é o papel central que Burke confere ao terror em sua teoria do sublime.

Ao promover o terror a um patamar mais elevado nas discussões sobre arte, Burke, na esteira da tradição filosófica do empirismo britânico, possibilitou a apreciação de imagens – como as montanhas e as construções góticas redescobertas durante o Renascimento – consideradas vulgares artisticamente ou até mesmo bárbaras aos olhos do Neoclassicismo, e conferiu legitimidade às poéticas pré-romântica e gótica, fundadas principalmente em excessos e transgressões.

No que concerne às ideias sobre as consequências estéticas do medo cósmico, a relação de Lovecraft com a teoria de Burke talvez seja ainda mais íntima. Na verdade, muitas das ideias do escritor norte-americano não são exatamente originais. A premissa de que a lembrança da dor e da ameaça de morte é mais intensa do que o prazer, bem como a defesa da incerteza – ou do desconhecido – como um componente essencial para a criação de uma atmosfera de medo cósmico, são todas ideias já presentes no livro do filósofo irlandês. Vale ressaltar que não há nenhum indício concreto de que Lovecraft tenha lido, ou sequer conhecido, a obra de Burke, de tal modo que não é possível falar exatamente de uma influência de um sobre o outro. O que é possível fazer, contudo, é traçar a relação entre os pensamentos de ambos os autores e demonstrar que é com um arcabouço teórico burkeano que o escritor de Providence encontrou uma maneira de legitimar filosoficamente a literatura de horror.

Em Burke, a tese de que as emoções que envolvem dor e perigo são mais intensas do que as sensações prazerosas está fundamentada na distinção entre prazeres e dores de natureza positiva e negativa. O filósofo rejeita a noção de que o prazer só

existe através da cessação da dor – e vice-versa –, ao propor que o estado inicial do espírito não é nem o de prazer, nem o de dor, mas um estado neutro, de indiferença. Haveria, portanto, prazeres e dores puros, de natureza inteiramente *positiva*, isto é, que não teriam início mediante a interrupção um do outro.

Afirmar que há prazeres e dores positivos não exclui, contudo, a existência de prazeres e dores relativos. A sensação prazerosa que resulta da diminuição da dor não é, segundo Burke, suficientemente semelhante ao prazer simples e positivo para que seja considerada de mesma natureza. Ainda que os efeitos dessa sensação sejam benéficos, ela é bem diferente do prazer puro, que é simples e sem qualquer relação com a dor. Sendo assim, essa sensação, a qual o filósofo dá o nome de *deleite*, apesar de ser satisfatória, seria uma espécie de privação, pois sua existência é relativa e sempre está relacionada à dor (BURKE, 1993, p.45).

O segundo movimento de Burke para justificar a intensidade superior das ideias relacionadas à dor e ao perigo consiste em distinguir as ideias que seriam capazes de provocar uma forte impressão no espírito. Para o filósofo, elas poderiam ser subsumidas a dois grupos: o das ideias relacionadas à nossa vida em *sociedade* e o das relativas à nossa *autopreservação*. Interessa-nos aqui o segundo grupo, pois Burke faz valer um argumento fisiológico para defender a preponderância das paixões relacionadas aos nossos instintos de autopreservação: para que possamos desempenhar qualquer atividade, inclusive aquelas relativas à vida em sociedade, é necessário estarmos vivos e saudáveis. Logo, qualquer ameaça a nossas vidas seria capaz de causar uma forte impressão no espírito.

Dada a intensidade das sensações relacionadas ao perigo, à dor e à morte, experimentá-las quando o indivíduo não estivesse realmente ameaçado, como ocorre nas artes miméticas, consistiria na matriz ideal para as experiências estéticas mais potentes. Para Burke, esse seria exatamente o domínio do sublime:

Tudo que seja de algum modo capaz de incitar as ideias de dor e de perigo, isto é, tudo que seja de alguma maneira terrível ou relacionado a objetos terríveis ou atua de um modo análogo ao terror, constitui uma fonte do sublime, isto é, produz a mais forte emoção de que o espírito é capaz. (BURKE, 1993, p.48)

Assim, no modelo burkeano, enquanto a ideia de beleza estaria ligada a características sociais positivas, que gerariam amor e prazer, o sublime estaria relacionado à autopreservação e, conseqüentemente, ao deleite – o prazer negativo gerado pela cessação de uma dor.

Segundo a formulação burkeana, o sublime afetaria o espírito em quatro graus: três inferiores, a saber, admiração, reverência e respeito; e o efeito mais intenso, o *assombro*. Esse seria precisamente o efeito acarretado pelo medo cósmico, uma vez que, quando experimenta esse tipo de pavor, o indivíduo torna-se incapaz de agir e de pensar. Da mesma forma, Burke (1993, p.65) afirma que, quando está em um estado de assombro, “o espírito sente-se tão pleno de seu objeto que não pode admitir nenhum outro nem, conseqüentemente, raciocinar sobre aquele objeto que é alvo de sua atenção”.

Ideias capazes de provocar a paixão do assombro, e, conseqüentemente, proporcionar o deleite são fontes em

potencial do sublime – é o caso, por exemplo, das ideias relacionadas ao poder, à infinitude e à vastidão, todas, segundo Burke, aptas a instilar terror. Uma condição comum e fundamental às ideias terríveis é a *obscuridade*:

Para tornar algo extremamente terrível, a obscuridade parece ser, em geral, necessária. Quando temos conhecimento de toda a extensão de um perigo, quando conseguimos que nossos olhos a ele se acostumem, boa parte da apreensão desaparece. Qualquer pessoa poderá perceber isso, se refletir o quão intensamente a noite contribui para o nosso temor em todos os casos de perigo e o quanto as crenças em fantasmas e duendes, dos quais ninguém pode formar ideias precisas, afetam os espíritos que dão crédito aos contos populares sobre tais espécies de seres. (BURKE, 1993, p.66-67)

A obscuridade, contudo, refere-se não apenas a situações de ausência de luz, mas também se aplica a objetos sobre os quais não se pode formar ideias claras, ou mesmo àqueles que são completamente ininteligíveis. Burke entende que a condição da obscuridade é um componente essencial para tornar qualquer objeto terrível, sendo, por esse motivo, um elemento vital para a produção do sentimento do sublime.

A condição de *ser obscuro*, no modelo burkeano, assemelha-se muito à *ser desconhecido* na proposição lovecraftiana. Ainda que não se refira explicitamente a Burke, o escritor norte-americano não somente assimila o ponto de vista do filósofo irlandês, como vai além, defendendo que a própria obscuridade – entendida como um correlato da noção de desconhecido – é algo a ser temido. Esse

é, de fato, o principal pressuposto da asserção lovecraftiana de que o tipo mais intenso de medo é o medo do desconhecido – uma premissa, portanto, burkeana.

Tendo por base outra premissa burkeana, o ficcionista norte-americano foi capaz de conferir legitimidade à narrativa de horror. O autor, assim como Burke, entende que a dor e o risco de morte são sensações mais vívidas e potentes, e, assim, mesmo sem usar o termo *deleite*, supõe que os prazeres negativos são mais intensos do que os positivos. Esse era o motivo pelo qual as histórias de horror despertariam na humanidade um enorme fascínio, e mesmo que elas enfrentassem forte oposição por parte da tradição crítica, sobreviviam e se desenvolviam continuamente (LOVECRAFT, 2007, p.13).

Um hipotético modelo burkeano-lovecraftiano de legitimação estética do gênero de horror poderia ainda se valer da importância fisiológica da experiência do sublime terrível – explícita em Burke, mas *in absentia* em Lovecraft. Tal proposição, que parece aludir ao caráter terapêutico que Aristóteles identificava na catarse trágica, defende a utilidade de se submeter a experiências de horror, baseada na tese de que nosso sistema emocional precisaria ser exercitado tanto quanto o nosso corpo (BURKE, 1993, p.140-141). Nesses termos, julgamos lícito especular que, no sublime burkeano de Lovecraft, a experiência do horror ficcional seria um modo de lidar com o medo cósmico, pois as narrativas do gênero possuiriam um efeito catártico na medida em que permitem experimentar, no plano mimético, sensações relacionadas à dor, à morte e ao terror.

MEDO CÓSMICO E GROTESCO

O modelo descritivo do grotesco proposto por Mikhail Bakhtin é um dos mais influentes e disseminados no campo dos estudos literários. Seu entendimento da categoria estética privilegia, abertamente, sua expressão na cultura popular medieval, até mesmo porque suas reflexões sobre o tema surgem no escopo de seu estudo sobre a obra de François Rabelais. Sua apreciação das transformações profundas dos sentidos do efeito grotesco na arte moderna é precisa, ainda que seja muitas vezes comprometida por um pouco fundamentado juízo de valor³ quanto à inferioridade do grotesco romântico em comparação com sua contraparte medieval. Notável também é sua proposição de que a arte grotesca seria consequência de uma condição humana atávica: o “medo cósmico”, assim definido por ele:

Medo de tudo que é incomensuravelmente grande e forte: firmamento, massas montanhosas, mar – e o medo das perturbações cósmicas e das calamidades naturais, nas mais antigas mitologias, concepções e sistemas de imagens, e até nas próprias línguas e nas formas de pensamento que elas determinam. Uma certa lembrança obscura das perturbações cósmicas passadas, um certo temor indefinível dos abalos cósmicos futuros dissimulam-se no próprio fundamento do pensamento e da imagem humanos. (BAKHTIN, 2010, p.293)

É bastante explícita a semelhança entre a noção bakhtiniana de medo cósmico e a de Lovecraft. Eles discordam, porém, quanto ao papel que coube aos sistemas religiosos na assimilação

3 Bakhtin defende que a profundidade, a plurissignificação e força dos temas grotescos só são possíveis através da visão carnavalesca do mundo observável na cultura popular. Fora daí, os temas grotescos tornar-se-iam unilaterais, débeis e anódinos.

desse temor avassalador. O americano entendia que as religiões organizadas incorporaram os aspectos benéficos do imaginário sobre o desconhecido, cabendo à cultura popular oral os aspectos nefastos, que teriam se materializado na tradição das narrativas de horror sobrenatural. Já o russo defendia um modelo inverso, em que o “temor inspirado pelas coisas materiais de grande porte e pela força material invencível” fora “utilizado por todos os sistemas religiosos com o fim de oprimir o homem, de dominar a sua consciência” (BAKHTIN, 2010, p.293-4), cabendo à cultura popular o enfrentamento do temor cósmico por meio do humor:

Esse medo cósmico foi legado pela impotência dos primeiros homens diante das forças da natureza. A cultura popular ignorava esse temor, aniquilava-o por meio do riso, da corporificação cômica da natureza e do cosmos, pois ela estava fortalecida na base pela confiança indefectível no poder e na vitória final do homem. Pelo contrário, as culturas oficiais utilizavam muitas vezes, e até mesmo cultivavam, esse temor a fim de humilhar e oprimir o homem. (BAKHTIN, 2010, p.294. Nota 8)

Bakhtin propunha que a forma concreta de enfrentamento do medo cósmico na cultura popular medieval baseava-se não em esperanças transcendentais da eternidade do espírito, mas em uma visão materialista do mundo, em que os elementos cósmicos eram experimentados no corpo do próprio homem:

Assim, a matéria fecal e a urina, matéria cômica, corporal, compreensível, tinha aí um papel muito importante. Elas figuram também em quantidade astronômica, numa escala cósmica. O cataclismo cósmico, descrito com a ajuda das imagens do baixo material e corporal, é rebaixado, humanizado e

transformado num alegre espantalho. Assim o riso venceu o terror cósmico. (BAKHTIN, 2010, p.294-5)

Bakhtin observa, em autores como Boccaccio, Shakespeare, Cervantes e Rabelais, a predominância do que chamará de *princípio da vida material e corporal*, referindo-se às imagens hipertrofiadas do corpo, da bebida, da comida, da satisfação de necessidades naturais e da vida sexual. Ele entende que tais imagens – às quais a tradição crítica se refere com termos como “fisiologismo grosseiro”, “biologismo” e, mais comumente, “naturalismo” – são herança da cultura cômica popular medieval, caracterizada por “uma concepção estética da vida prática” à que dará o nome de *realismo grotesco* (BAKHTIN, 2010, p.16-17).

Um traço marcante do realismo grotesco seria a transferência, ao plano material e corporal, de tudo o que é espiritual e idealizado. Bakhtin tem em mente as paródias medievais de textos sagrados, nas quais o humor teria justamente a função de materializar os temas elevados e abstratos. Rebaixamento e degradação seriam atitudes fundamentais do realismo grotesco:

Degradar significa entrar em comunhão com a vida da parte inferior do corpo, a do ventre e dos órgãos genitais, e portanto com atos como o coito, a concepção, a gravidez, o parto, a absorção de alimentos e a satisfação das necessidades naturais. (BAKHTIN, 2010, p.19)

Para Bakhtin, contudo, as degradações do realismo grotesco na cultura cômica popular da Idade Média precisam ser compreendidas em seu valor ambivalente. Não são apenas destrutivas, uma vez que atendem também a um ímpeto positivo, regenerador, e davam lugar a um sempre consequente renascimento. Essa compreensão

do caráter cíclico primordial da vida, própria do realismo grotesco medieval, foi gradativamente desaparecendo na modernidade:

Já não é o inferior positivo, capaz de engendrar a vida e renovar, mas um obstáculo estúpido e moribundo que se levanta contra as aspirações do ideal. Na vida cotidiana dos indivíduos isolados as imagens do “inferior” corporal conservam apenas seu valor negativo, e perdem quase totalmente sua força positiva; sua relação com a terra e o cosmos rompe-se e as imagens do “inferior” corporal ficam reduzidas às imagens naturalistas do erotismo banal. (BAKHTIN, 2010, p.20)

Ainda que a paródia tenha sobrevivido à modernidade, Bakhtin entende que seu caráter literário e formal pouco contém de sua predecessora medieval. Se a paródia moderna conserva o impulso de degradar e rebaixar, ela o faz de modo exclusivamente negativo, desprovido de ambivalência regeneradora.

A degeneração do grotesco, isto é, a perda de seu potencial revigorador seria um dos sintomas do afastamento da literatura moderna de suas raízes orais e populares e da consequente consolidação em mera tradição literária. Elementos do grotesco revivificante subsistiriam apenas de modo esparso, em gêneros como a *commedia dell’arte*, em obras como a de Molière e Jonathan Swift, e nos romances filosóficos de Voltaire e Diderot. Bakhtin acredita também que a literatura realista dos séculos XVIII, XIX e XX seja amplamente tributária do realismo grotesco da cultura popular renascentista, o que poderia ser observado na exploração de imagens grotescas nas obras de Balzac, Hugo, Dickens, entre outros. Desprovidas, porém, de seu lado positivo, esses “destroços do realismo grotesco” (BAKHTIN, 2010, p.21) teriam conduzido

progressivamente ao abastardamento do realismo grotesco, que se degenerou na forma de empirismo naturalista. No Naturalismo, as imagens da vida material e corporal (beber, comer, satisfazer necessidades naturais, copular, parir), por serem índices inequívocos do substrato animal do ser humano, perdem sua significação regeneradora e são compreendidos como marcas de modos inferiores de existência.

Bakhtin não afirma que o grotesco desapareceu na era romântica, mas que ressurgiu, dotado de um novo sentido, apto “para expressar uma visão do mundo subjetiva e individual, muito distante da visão popular e carnavalesca dos séculos precedentes” (BAKHTIN, 2010, p.32). Uma das transformações operadas pelo individualismo moderno pode ser observada nas relações entre a arte grotesca e o cômico. O riso não teria desaparecido, mas deixado de ser jocoso e alegre para tomar a forma de ironia ou sarcasmo, perdendo, assim, seu aspecto regenerador e positivo – torna-se um “grotesco de câmara” (BAKHTIN, 2010, p.33). Contudo, é em relação ao polo oposto, ao do terrível, que encontraríamos a principal característica a distinguir o grotesco moderno do medieval, dando forma ao que Bakhtin (2010, p.32) irá denominar, sem maiores detalhamentos, de “romance grotesco ou negro”⁴.

Essa forma negativa assumida pelo grotesco no Romantismo explicar-se-ia pela reação de horror que tantos artistas românticos experimentaram ante as transformações do mundo moderno:

A euforia produzida pelas conquistas da ciência e do progresso tecnológico tinha dado ao homem a falsa expectativa de um futuro livre de dores e misérias.

4 Bakhtin não esclarece o termo, mas supomos ser razoável especular que se trate de uma referência ao romance gótico.

Esse projeto foi, contudo, sendo frustrado ao longo do grande século XIX. No plano político, o fracasso da Revolução Francesa em realizar os anseios iluministas de progresso e igualdade redundou no reinado do Terror. No plano científico, as noções de homem e de natureza foram violentamente abaladas pela secularização do conhecimento e da vida, tendo por consequência a consolidação da ideia de que o ser humano estava muito mais próximo do reino animal do que da posição privilegiada – e divinizada – que a tradição judaico-cristã propunha. No plano social, a crescente urbanização do Ocidente deu forma às cidades modernas, ajuntamentos humanos como jamais vistos na história do homem: superpopulosas, insalubres, sombrias, labirínticas, violentas e corruptas. No plano tecnológico, a industrialização, por um lado, criava condições sub-humanas de emprego e, por outro, mecanizava as guerras, anunciando o que seria confirmado ao longo do século subsequente – a utilização do conhecimento para a produção de armas de destruição em massa. (FRANÇA, 2017, p.227)

Bakhtin entende que o grotesco teria sido, portanto, o modo artístico adequado para que os escritores da era moderna pudessem dar forma ficcional a uma visão de mundo negativa, segundo a qual o universo seria algo “terrível e alheio ao homem” (BAKHTIN, 2010, p.34). Para nossos fins neste artigo, postulamos que a ascensão do grotesco terrível é, em grande parte, consequência de uma crise produzida *pela* razão: quanto mais o homem se afastava de uma cosmovisão religiosa e buscava entender o mundo por uma perspectiva científica, mais se confrontava com a nada idílica condição humana. A era moderna exigia um tipo de arte capaz de expressar a angústia provocada pelo esforço racional de entender o mundo.

As “imagens do grotesco romântico”, diz Bakhtin (2010, p.34), “são geralmente a expressão do temor que inspira o mundo e procuram comunicar esse temor aos leitores”. Tal transformação na função estética do grotesco poderia ser facilmente observada em características recorrentes das obras do Realismo-Naturalismo oitocentista: as necessidades naturais – beber, comer, copular, parir etc., ou, como Bakhtin as denomina, a “vida material e corporal” – convertem-se em índices de vidas inferiores, por tornar óbvia a semelhança entre o ser humano e os demais animais; a loucura deixa de ser saudada por seu potencial de oferecer um olhar diferenciado em relação ao senso comum, e passa a encarnar a tragédia do isolamento do indivíduo nas sociedades modernas⁵; o diabo, por sua vez, não é mais o “espantalho alegre” da cultura medieval, mas a figuração sombria do desespero do homem moderno ante um mundo cada vez mais hostil, em acelerado processo de transformação, rumo a um futuro, mais do que nunca, desconhecido: “no grotesco romântico, o diabo encarna o espanto, a melancolia, a tragédia. O riso infernal torna-se sombrio e maligno” (BAKHTIN, 2010, p.36).

Em Bakhtin, portanto, a essência do grotesco – seja em seu ápice, quando a condição humana do medo cósmico é superada pelo riso; seja em sua decadência moderna, quando a atualização do medo cósmico, a visão desencantada de mundo, redonda em ironia e sarcasmo – está indissociavelmente relacionada tanto a horror quanto a humor.

5 Mesmo nos casos da loucura criativa, uma vez que a própria figura do artista passa a se confundir com a do pária, de alguém que não encontra seu lugar no mundo.

HORROR VERSUS HUMOR

Não obstante apresentem definições semelhantes para a noção de medo cósmico, Lovecraft e Bakhtin parecem divergir em relação às consequências desse sentimento. Se, por um lado, o escritor norte-americano advoga um efeito similar ao assombro que, de acordo com o modelo estético de Edmund Burke, acompanharia a experiência do sublime, por outro, o teórico russo privilegia uma expressão do grotesco segundo a qual o medo cósmico seria vencido pelo riso revivificante. Em suma, embora tomem como ponto de partida o mesmo fenômeno – a percepção da insignificância humana no universo –, Lovecraft e Bakhtin desenvolvem modelos teóricos que conduzem a desdobramentos estéticos que seriam, ao menos à primeira vista, paradoxais: o horror e o humor.

Noël Carroll, no artigo intitulado “Horror and humor” (1999), propõe-se a investigar precisamente as relações entre essas duas emoções, aparentemente antagônicas. Seu ponto de partida é a intrigante possibilidade de uma mesma figura poder ser utilizada, em determinadas situações, para provocar pavor, e, em outras, para proporcionar o riso⁶.

Ele enumera alguns exemplos ficcionais que indicariam a existência de uma correlação entre as estruturas dos gêneros relacionados ao horror e os relacionados à comédia – entre eles, destaque-se, a obra fundadora do Gótico, *O castelo de Otranto*,

6 Um exemplo contemporâneo desse fenômeno seria a figura ficcional do zumbi: utilizado recorrentemente em obras de horror ao menos desde *The Night of the Living Dead* (1968), de George Romero, tem sido empregado a serviço da comédia em filmes como *Shaun of the Dead* (2004), de Edgar Wright; *Fido* (2006), de Andrew Currie; *Zombieland* (2010), de Ruben Fleischer; *Warm bodies* (2013), de Jonathan Levine; e na série televisiva norte-americana *iZombie* (2015-2016), desenvolvida por Rob Thomas e Diane Ruggiero-Wright.

com sua indefectível mistura de bufonaria e solenidade, admitida pelo próprio Horace Walpole (1996, p.22). Faz referência também a autores que já mencionaram semelhanças entre humor e horror – Edgar Allan Poe, Sigmund Freud, Robert Bloch, entre outros. No entanto, apesar dos inúmeros exemplos, Carroll reforça que por mais que se possa demonstrar a afinidade empírica entre esses dois estados mentais, sua proximidade é contraintuitiva. Por esse motivo, o filósofo procura esboçar duas teorias, uma para o gênero de horror, outra para o de humor, com o objetivo de isolar as semelhanças e as diferenças entre ambos.

A teoria do gênero de horror proposta por Carroll no artigo é a mesma que defendeu em sua obra seminal de 1990, *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*. Nela, ao distinguir entre as diversas emoções próximas do medo, ele postulava que a presença de um monstro seria o elemento determinante das narrativas de horror, aquilo que as distingue por excelência. “Monstro”, para o filósofo, é qualquer ser extraordinário em um mundo ordinário.

A presença de monstros, contudo, não seria condição suficiente para a produção do horror artístico, uma vez que eles podem aparecer em narrativas as quais não somos propensos a identificar como pertencentes ao gênero – pensemos em personagens como Chewbacca, de *Star Wars*, por exemplo. Para Carroll, é a atitude das demais personagens diante do monstro, ou seja, a percepção intradieética da letalidade e do caráter sobrenatural da monstruosidade, que determinaria a peculiaridade desse protagonista das obras de horror. O monstro de horror precisa representar, no mundo diegético que habita, uma ameaça física e uma perturbação da ordem natural.

O traço distintivo do gênero de horror seria, portanto, o estado emocional peculiar que os monstros são capazes de suscitar. Vale dizer que emoções devem ser entendidas como estados mentais, na medida em que são dirigidas a algo, e que não são opostas à cognição. Ao contrário, um sentimento é guiado por um critério formal: para que uma determinada personagem seja considerada horrífica, ela deve ser objeto de um juízo que lhe confira letalidade.

No modelo de Carroll, além de sua letalidade, o monstro horrífico também precisaria ser, necessariamente, repulsivo. Para fundamentar tal ponto, o filósofo recorre à noção de *impureza* desenvolvida por Mary Douglas (1991). Em *Pureza e perigo*, a antropóloga postulou que seres ou coisas intersticiais, isto é, que não podem ser arroladas a uma única categoria conceitual de uma cultura, costumam ser tomadas como impuras. A atribuição de impureza à monstruosidade estaria relacionada, portanto, à percepção de que o ser monstruoso transgride ou viola esquemas de categorização cultural. Nesses termos, o monstro é impuro por ser uma criatura intersticial, uma contradição categórica (CARROLL, 1999, p.152).

A relevância da noção de impureza para uma teoria do horror seria corroborada pelos próprios exemplos ficcionais, uma vez que a maioria expressiva das criaturas que compõem o bestiário do cânone do horror podem ser descritas como seres intersticiais: o lobisomem está situado no *continuum* entre o homem e o animal, Drácula está vivo e morto ao mesmo tempo, e Frankenstein é um ser natural e artificial concomitantemente, e assim por diante.

Além de constituir um dos pilares de seu modelo descritivo do horror artístico, a noção de impureza é um ponto essencial na argumentação de Carroll, pois permite estabelecer a ponte entre esse gênero e o humor, já que a comédia – ou ao menos um tipo específico de humor – também operaria por meio de violações de categorias (CARROLL, 1999, p.152). Carroll tem em mente, como modelo descritivo da estrutura do cômico, a *teoria da incongruência*.

Essa teoria teria florescido no século XVIII, como reação à teoria da superioridade, associada a Thomas Hobbes⁷. Em resposta à tese hobbesiana, Francis Hutcheson sustentava que a base do divertimento cômico é o contraste entre ideias e/ou conceitos:

[...] geralmente, a causa do riso é a reunião de imagens que possuem ideias contrárias, bem como certa semelhança com a ideia principal: esse contraste entre ideias de grandeza, dignidade, santidade, perfeição e ideias de maldade, inferioridade e profanação parece ser o espírito do burlesco, e grande parte de nossos gracejos e piadas é fundada nele. (HUTCHESON, *Apud* CARROLL, 1999, p.153 – tradução nossa)

A principal base da teoria da incongruência é, portanto, a noção de que um componente essencial do humor é a justaposição de categorias contrastantes. Apesar de parecer vaga, essa tese foi retomada posteriormente por pensadores como Kant e Bergson. Um dos mais notáveis desenvolvimentos da teoria foi feito por Schopenhauer, que sustentava que o pré-requisito do humor seria a falha na tentativa de subsumir um particular a um conceito. Em

7 De acordo com a noção hobbesiana, o riso teria sua origem na percepção de que o objeto cômico é inferior. Um contraexemplo óbvio estaria no fato de que muitas vezes rimos de piadas das quais nós mesmos somos o alvo. Por esse motivo, o critério de superioridade se mostraria inadequado para dar conta de uma teoria ampla do humor.

outras palavras, semelhante à noção de impureza que sustenta a hipótese do caráter cognitivo do horror, apresentada acima, a justaposição cômica também poderia ser entendida em termos de um erro de categorização.

A teoria da incongruência torna possível comparar, estruturalmente, horror e humor, na medida em que ambos os gêneros obteriam seus efeitos estéticos correspondentes a partir de estratégias discursivas que operam transgressões de categorias cognitivas. Vale dizer que Carroll (1999, p.155) está ciente de que a teoria da incongruência talvez seja insuficiente para dar conta de maneira completa da comédia. Entretanto, ela constitui uma ferramenta bastante útil para ao menos identificar uma subclasse do humor, e, conseqüentemente, ajudaria a entender o porquê de tantas imagens horríficas poderem também ser utilizadas para proporcionar o riso:

O movimento do horror para o humor ou vice-versa que nos parece tão contraintuitivo, então, pode ser explicado em termos daquilo que o horror e ao menos um tipo de humor [...] compartilham. Pois a intersticialidade e transgressão categórica que serve como uma das condições necessárias mais essenciais para o estado mental do horror desempenha um papel como parte de uma condição suficiente para alcançar o estado mental do divertimento cômico. (CARROLL, 1999, p.156 – tradução nossa)

Gostaríamos de desdobrar as consequências da conclusão de Carroll, utilizando-nos da mesma fundamentação teórica por ele empregada em *A filosofia do horror*. Se, como vimos acima, o que caracteriza o monstro de horror é sua letalidade e repulsividade,

e os elementos repulsivos não são estranhos ao cômico, o que possibilitaria a transformação do monstro horrífico em um objeto de humor seria a eliminação de seu caráter letal. Ora, a letalidade da criatura monstruosa, nas narrativas ficcionais, não é um dado factual para o leitor, pois tanto os seres capazes de horrorizá-lo quanto àqueles com quem estabelece vínculos empáticos, não são seres *reais*, mas personagens ficcionais. A letalidade capaz de horrorizar o leitor, portanto, é percebida por meio de uma operação mental, algo que Carroll (1999, p.137-138) chama de *assimilação*.

Carroll propõe o uso do termo *assimilação* no lugar de *identificação* para eliminar a enganosa sugestão de emoções idênticas contida no segundo termo. Ele rechaça a tese de haver uma identificação emocional plena dos espectadores com os personagens ficcionais. Para ele, o que ocorre é um processo cognitivo em que o espectador “avalia” a compreensão que a personagem tem da situação em que se encontra. Não se trata, portanto, de replicar o estado mental da protagonista: o espectador percebe aspectos da situação que não são enfocados pela protagonista, e reage de forma muito diversa – basta lembrar que ele está experimentando prazer com a cena, a protagonista não.

Carroll é um defensor da Teoria do Pensamento, um modelo de compreensão da ficção que postula que, nas narrativas de horror, não nos horrorizamos por estarmos iludidos quanto a existência de vampiros e que seremos a próxima vítima de Drácula, mas pelo trabalho mental de imaginarmos a existência de um ser como Drácula. Horrorizar-se seria, portanto, um processo cognitivo, e não meramente uma reação emocional.

O medo ou o riso seriam consequências do sucesso ou do fracasso da obra de horror em promover a ameaça e a letalidade da transgressão categórica, isto é, da monstruosidade apresentada. De modo inverso, riso ou medo seriam consequências do sucesso ou do fracasso da obra de humor em não permitir que a transgressão categórica apresentada seja moralmente repulsiva ou assustadora.

Valendo-se de tal hipótese, poderíamos especular que o sublime lovecraftiano se daria quando a obra de horror é bem sucedida e a situação de risco dos protagonistas é assimilada pelo leitor. Por sua vez, o grotesco bakhtiniano seria resultado da obra de humor que não fosse bem sucedida em subtrair os elementos atemorizantes das transgressões categóricas apresentadas.

UM FALSO PARADOXO, PORTANTO

Apartir das considerações de Noël Carroll, e dos desdobramentos que propomos, é possível começar a compreender por que Lovecraft e Bakhtin, embora partindo do mesmo ponto – a percepção da insignificância humana no cosmos –, estabelecem modelos estéticos que privilegiam diferentes efeitos de recepção. O que, à primeira vista, parece um paradoxo, é, na verdade, consequência da semelhança entre os procedimentos empregados para produzir dois estados mentais distintos. Apesar de serem diferentes no que diz respeito ao grau de periculosidade dos objetos aos quais são dirigidos, tanto o horror quanto o riso requerem uma transgressão de categorias.

O movimento do horror para o humor e vice-versa não é tão contraintuitivo quanto parece. Ao contrário, ele é, de algum modo, natural e não deveria ser inesperado. Curiosamente, algumas

narrativas exploram justamente essa contiguidade. Além do supracitado Horace Walpole, outro autor que aborda essa questão é E. T. A. Hoffmann. O célebre “O homem da areia” (1816) aponta para essa relação já no início, na carta de Natanael para Lothar:

Uma coisa horrível aconteceu comigo! Pressentimentos inquietantes, terríveis, ameaçadores, passam-me pela cabeça como nuvens negras no temporal, impenetráveis aos raios alegres da amizade. Você me pede que lhe conte o que me aconteceu. É necessário que eu conte, bem sei, mas só de pensar nisso começo a rir como um demente. (HOFFMANN, 2010, p.14)

Ainda que o riso da personagem hoffmanniana não seja exatamente aquela reação regeneradora da qual fala Bakhtin, o excerto é interessante para nossos propósitos uma vez que aproxima a coisa horrível que acometeu o protagonista a uma reação cômica. Em o *Horror sobrenatural em literatura*, ao tratar da obra de Hoffmann e de um grupo de narrativas de Allan Poe, Lovecraft observa justamente uma tendência à extravagância que contribuiria para a produção de efeitos grotescos (LOVECRAFT, 2007, p.53-65). Desse modo, ainda que não explore os desdobramentos cômicos das narrativas de horror, Lovecraft parece não ignorar as relações entre o horror e o humor, embora privilegie o primeiro em detrimento do segundo.

Bakhtin, por sua vez, assim como Lovecraft, aparenta compreender que o triunfo do riso no grotesco medieval não é o único desdobramento estético do medo cósmico. Suas considerações sobre o grotesco romântico, embora prejudicadas por seus juízos de valor, indicam a relação do grotesco não só com

o humor, mas também com o horror. Assim, embora privilegiem aspectos distintos do mesmo fenômeno antropológico, Lovecraft e Bakhtin acabam por confirmar o quão tênues podem ser as fronteiras do medo e do riso.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail (2010). *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais*. 7ed. São Paulo: Hucitec.

BURKE, Edmund (1993). *Uma investigação filosófica sobre a origem de nossas ideias do sublime e do belo*. Campinas: Papirus.

CARROLL, Noël (1999). *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*. Campinas: Papirus.

_____. (1999). "Horror and humor". In: *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 57(2), p.145-160.

DOUGLAS, Mary (1991). *Pureza e perigo*; ensaio sobre as noções de Poluição e Tabu. Lisboa: Edições 70.

FRANÇA, Júlio (2010). "Fundamentos estéticos da literatura de horror: a influência de Edmund Burke em H. P. Lovecraft". In: *Caderno Seminal Digital*, 14(14), p.73-89.

_____. (2017). "A categoria estética do grotesco e as poéticas realista; uma leitura de 'Violação' de Rodolfo Teófilo". In: WERKEMA, Andréa; OLIVEIRA, Ana Lúcia; SOARES, Marcus Vinicius (Orgs.). *Figurações do real: literatura brasileira em foco*. Belo Horizonte, MG: Relicário Edições. p.219-235.

HOFFMANN, Ernst Theodor Amadeus (2010). *O homem da areia*. Rio de Janeiro: Rocco.

LOVECRAFT, Howard Phillips (2007). *O horror sobrenatural em literatura*. São Paulo: Iluminuras.

_____. (2012). *O chamado de Cthulhu e outros contos*. São Paulo: Hedra.

WALPOLE, Horace (1996). Prefácio à segunda edição. In: _____. *O castelo de Otranto*. São Paulo: Nova Alexandria. p.19-27.

DIÁLOGO ENTRE H. P. LOVECRAFT E ARTHUR MACHEN: UMA ANÁLISE COMPARATIVA DE *THE DUNWICH HORROR* E *THE GREAT GOD PAN*

Shirley de Souza Gomes Carreira (UERJ)

Recebido em 04 mar 2017.

Aprovado em 30 mar 2017.

Shirley de Souza Gomes Carreira possui Graduação em Letras, Português-Inglês, pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (1980), mestrado em Interdisciplinar Lingüística Aplicada pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (1995), doutorado em Literatura Comparada (Ciência da Literatura) pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2000) e pós-doutorado em Literaturas de Língua Inglesa pela UERJ (2004-2005). É membro do Banco de Avaliadores do Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior/ BASis, INEP e do Banco de Consultores Ad Hoc da FUNADESP e da FAPERJ. Como ensaísta, tem trabalhos publicados em livros e periódicos do Brasil, México, Portugal, Estados Unidos e Inglaterra. Sua produção ensaística aborda os seguintes temas: pós-colonialismo, questões de identidade e de gênero, estudos culturais, diásporas, multiculturalismo e a produção textual dos escritores migrantes. Sua pesquisa atual focaliza as relações entre Literatura e Memória Étnica. Exerceu a função de professor adjunto-doutor I na Universidade do Grande Rio por 12 anos, onde também foi Coordenadora do Curso de Letras, Coordenadora do Curso de Especialização em Língua Inglesa, Coordenadora Pedagógica do Núcleo Multidisciplinar de Educação a Distância e Coordenadora do Programa de Mestrado

em Letras e Ciências Humanas. É fundadora e faz parte do conselho editorial da Revista Eletrônica do Instituto de Humanidades da UNIGRANRIO. Atua também como investigadora convidada do Centro de Estudos Linguísticos, Comparados e Multimídia da Universidade Autónoma de Lisboa. Foi Coordenadora Institucional do Pibid UNIABEU, Coordenadora do Programa de Apoio à Pesquisa e Pró-Reitora Acadêmica da UNIABEU, onde também lecionou no Curso de Letras e exerceu a função de editora-gerente dos periódicos UNIABEU e de editora-chefe da Revista e-scrita, do curso de Letras, e da Revista UNIABEU. Atualmente, é Professora Adjunta da UERJ (FFP) e integra o quadro permanente do Programa de Pós-Graduação (stricto sensu) em Letras e Linguística da UERJ. Publicações recentes: *Memória e identidade: ensaio, Diásporas e deslocamentos: travessias críticas, Poéticas do contemporâneo e Memória, Identidade e Cultura: ensaios.*

Resumo: Em seu ensaio sobre o horror sobrenatural na literatura, H. P. Lovecraft dedica parte de um capítulo à obra de Arthut Machen, por quem nutria admiração e a quem atribuía a capacidade de elaborar um “êxtase do medo” inalcançável aos outros escritores do gênero. *The Great God Pan*, primeira e mais conhecida obra de Machen, foi publicada no ano em que Lovecraft nasceu e este a menciona mais de uma vez em seus escritos, admitindo publicamente que ela o havia inspirado na escrita de alguns dos seus textos. Este trabalho propõe a análise do conto *The Dunwich Horror*, de Lovecraft, e da novela *The Great God Pan*, de Machen, a fim de verificar os pontos de convergência entre as obras.

Palavras-chave: Lovecraft; Machen; *Weird fiction*.

Abstract: In his essay on supernatural horror in literature, H. P. Lovecraft devotes part of a chapter to the work of Arthut Machen, whom he admired and to

whom he attributed the ability to elaborate a “rapture of fear” unachievable to other writers of the genre. *The Great God Pan*, Machen’s first and best-known work, was published in the year Lovecraft was born and he mentioned it more than once in his writings, publicly admitting that it had inspired him in writing some of his texts. This work proposes to analyze Lovecraft’s short story *The Dunwich horror* and Machen’s novella *The Great God Pan*, in order to verify the points of convergence between them.

Keywords: Lovecraft; Machen; *Weird fiction*.

INTRODUÇÃO

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.
(H.P. LOVECRAFT)

A Howard Phillips Lovecraft atribui-se uma revolução do gênero de horror, pois a ele se deve a inserção de novos elementos e o conceito de “Horror Cósmico”, que ele elaborou para expor suas formulações teóricas sobre a narrativa de horror e determinar um padrão para os textos que desejava produzir.

Segundo Remo Ceserani (*Apud* DUTRA, 2015, p.58), os estudos teóricos visando a definir o que seria literatura fantástica seguem duas vertentes principais: a que a identifica somente com um gênero literário historicamente limitado a alguns textos e escritores do século XIX e a que a estende sem limites históricos a todo um setor da produção literária, no qual coexistem 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 metarromance contemporâneo. Esta última tem sido a de uso mais corrente, fazendo com que a literatura fantástica tenha o escopo de um *umbrella term*, abrangendo os gêneros ficção científica, horror e fantasia, ou seja, uma variedade de textos literários que partilham em comum apenas a característica de ser um contraponto à literatura de cunho realista.

Entretanto, a produção literária de Lovecraft assume um caráter distinto de cada um desses gêneros. Em suas cartas, Lovecraft referia-se a si mesmo como um autor de *weird fiction*¹, termo que tomou por empréstimo do autor irlandês Sheridan Le Fanu e popularizou em seu ensaio sobre o horror sobrenatural na literatura.

Segundo Lovecraft (1973), *weird fiction* caracteriza um tipo de ficção que contém elementos sobrenaturais, mas não pode ser classificada como uma história de fantasma tradicional ou como uma narrativa gótica. Segundo Dutra (2015, p.60), “a *weird fiction* seria, 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”.

Pode-se então afirmar que a principal condição para a existência da *weird fiction* é a capacidade de provocar no leitor um “sentimento de apreensão, e de contato com esferas diferentes e forças desconhecidas” (LOVECRAFT, 1973, p.5). Para Lovecraft, uma boa história de horror deve estar centrada não no fator que provoca o horror, mas no modo como ele é revelado ao leitor.

1 Adotaremos neste artigo a tradução “ficção do estranho”, por considerarmos que é a que mais se aproxima do sentido em inglês.

A escrita ficcional de Lovecraft pode ser dividida em dois grupos: a fase dunsaniana e os mitos Cthulhu. O primeiro se reporta a uma série de textos produzidos por Lovecraft de 1919 a 1921, inspirados pelo escritor irlandês Lord Dunsany. Os textos desse grupo apresentam em comum uma localização indeterminada, numa atmosfera onírica e exótica. O segundo, assim denominado por Auguste Derleth, designa um panteão de criaturas imaginárias que habitam o universo ficcional de Lovecraft e que foi expandido posteriormente por seus seguidores.

Em “O horror sobrenatural na literatura”, Lovecraft faz uma retrospectiva de obras em que o horror e o fantástico estão presentes e, em um capítulo dedicado aos mestres modernos, ele faz referência a Arthur Machen, cujos textos veio a conhecer em 1923:

Dos criadores vivos do pavor cósmico elevado ao seu mais alto expoente artístico, dificilmente poderá citar-se algum que se iguale ao versátil Arthur Machen, autor de cerca de uma dúzia de composições longas e curtas em que os elementos de horror oculto e medo avassalante atingem uma substância e um realismo quase incomparáveis. (1973, p.86)

Este artigo propõe a análise comparativa de duas narrativas, a história curta *The Dunwich horror*, de Lovecraft, e a novela *The Great God Pan*, de Arthur Machen, de modo a identificar pontos de convergência entre elas.

A CONCEPÇÃO LOVECRAFTIANA DO HORROR CÓSMICO

Lovecraft teve contato com a literatura de grandes escritores já na infância e na adolescência, pois a biblioteca do seu avô era

ampla e continha obras do século XVIII, e o acesso à *pulp fiction*², possibilitou a ampliação do seu conhecimento, que passara a englobar histórias de aventura, horror, *western*, suspense, histórias de amor, e outros gêneros voltados ao gosto popular. Leitor ávido, Lovecraft encontrou em Poe, cuja obra leu aos oito anos de idade, fonte de inspiração para os seus primeiros escritos. O contato com obras de outros autores, como Ambrose Bierce, Lord Dunsany, Arthur Machen, Algernon Blackwood, M. R. James e Robert W. Chambers, com certeza o ajudaram a definir o tipo de ficção que desejava escrever. Ao combinar ficção científica com horror, criou seu próprio gênero literário, o “horror cósmico”, ou seja, conforme afirma Dutra, transformou o horror tradicional, de origem sobrenatural, em um horror de origem científica.

O papel do leitor é crucial na concretização do texto, pois a ele cabe reconhecer na narrativa algo aparentemente impossível de existir e que, apesar dessa impossibilidade e do perigo que a sua existência representa no universo ficcional em que as personagens transitam, captura a sua atenção, replicando no mundo extradiegético sensações que as personagens têm no mundo intradieético.

Outro aspecto relevante é o fato de que, ao contrário do que ocorre na ficção científica, as personagens de Lovecraft não buscam contato com criaturas ontologicamente diferentes, mas recebiam-nas e se sentem impotentes diante de forças desconhecidas.

2 Ficção publicada em revistas impressas em papel barato de consumo e temática popular como a fantasia e a ficção científica.

NARRATIVAS DE LOVECRAFT E MACHEN: PONTOS DE CONVERGÊNCIA

*The Dunwich horror*³ é o único texto ficcional de Lovecraft que menciona explicitamente a obra de Machen, muito embora não tenha sido o único a estabelecer diálogos com ela. É uma história curta que faz parte do grupo de narrativas denominado “mitos Cthulhu” e gira em torno da relação de uma família, os Whateleys, com terríveis acontecimentos ocorridos em Massachusetts, em 1928, que passaram a ser referidos como “o horror de Dunwich”.

Ao situar geograficamente a história, o narrador se reporta a lendas relacionadas a ritos profanos, nos quais eram invocadas formas proibidas de sombra que saíam das colinas e eram feitas preces orgiásticas respondidas por crepitações e estrondos vindo do chão. Relembra ainda as tradições que falavam de odores fétidos perto dos círculos de pedras nas colinas e de presenças etéreas, bem como de certa quantidade de ossos encontrados dentro dos círculos e em torno de uma pedra em forma de mesa na Colina Sentinela. Mesmo afirmando que eram crendices, ele passa a relatar a história da família Whateley.

Os três membros da família, o velho Whateley, sua filha Lavínia e o neto Wilbur são descritos como indivíduos que causam estranhamento na comunidade local. O velho por ser considerado um bruxo; a filha, pela aparência, devido ao fato de ser albina; e o neto por sua compleição física e crescimento incompatível com a idade. A natureza insólita do menino é preconizada pelos estranhos ruídos ouvidos na noite anterior ao seu nascimento e confirmada

3 As citações da obra em língua portuguesa foram traduzidas por Lara D’Onofrio Longo.

em sua aparência: “uma criança escura e semelhante a um bode”, que contrastava com o albinismo da mãe.

Ante as especulações dos vizinhos acerca da paternidade da criança, o velho Whateley afirma que um dia eles ouvirão Wilbur chamar o nome do seu pai desconhecido no alto da Colina Sentinela.

O crescimento anormal da criança é tão notável quanto a sua aparência:

Embora compartilhasse a falta de queixo de sua mãe e de seu avô, seu nariz firme e precoce, aliado à expressão de seus grandes olhos escuros, quase latinos, davam-lhe um certo ar de adulto e uma inteligência incomum. Ele era, no entanto, extremamente feio apesar de sua aparência brilhante; havia algo quase caprino ou animalesco em seus lábios grossos, na pele amarelada e de poro grandes, nos cabelos crespos e grossos e nas orelhas estranhamente alongadas. (LOVECRAFT, s/n)

Dois fatos despertam a atenção da vizinhança. O primeiro deles é que, desde o nascimento de Wilbur, o velho Whateley comprava gado frequentemente, sem que nenhum acréscimo fosse verificável em seu rebanho, permanentemente esquelético, maltratado e coberto de estranhas feridas, verificáveis também em Whateley e Lavínia. O segundo, a reforma esquisita que o velho realizava na casa. Ele havia fechado com madeira todas as janelas do segundo andar, que não mais era acessível por dentro, mas tinha uma rampa externamente, que partia de uma janela transformada em porta e dava acesso à colina.

As habilidades e o crescimento descontrolado de Wilbur passam a ser alvo do interesse da população local, assim como o

seu possível envolvimento no desaparecimento de algumas jovens da localidade.

Whateley, considerado bruxo e louco, iniciara o jovem na leitura de livros proibidos e quando está prestes a morrer o encarrega de cuidar de algo, a que denomina Yog-Sothoth, para quem deve abrir determinados portões, por meio de uma reza que está na página 751 de um livro, intitulado *Necronomicon*.

O mais famoso dos livros fictícios criados por Lovecraft é um grimório, onde são descritos rituais para ressuscitar os mortos, para contatar entidades sobrenaturais, viajar para outras dimensões e também trazer de volta à Terra divindades que haviam sido banidas e aprisionadas. O poder do grimório faz com que sua leitura seja suficiente para provocar a loucura e a morte.

Depois da morte do Velho Whateley, Lavínia desaparece misteriosamente. Não sem antes comentar com uma vizinha que sentia medo do filho.

Para cumprir a promessa feita ao avô, Wilbur vai até a universidade de Miskatonic, onde, finalmente, encontra o livro. Só então o leitor toma ciência de que o avô de Wilbur havia lhe dado um exemplar defeituoso, em que uma importante passagem havia se tornado ilegível, razão pela qual necessitava cotejar os dois textos. A informação de que necessita, um encantamento contendo o nome Yog-Sothoth, é encontrada. A página do livro contém referências a um portal a ser transposto pelos “Antigos”, criaturas que concretizariam a ameaça de destruição da humanidade. O guardião desse portal é Yog-Sothoth, senhor do tempo. Segundo o texto, os antigos, invisíveis ao homem, reconhecíveis apenas

pelo seu odor fétido, geraram seres híbridos, que vivem na Terra. O bibliotecário, Dr. Armitage, que acidentalmente lê o texto, sente uma onda de temor ao fazê-lo e nega a Wilbur o direito de levar consigo o livro como empréstimo.

A história prossegue com as inquietações do Dr. Armitage e culmina na tentativa de Wilbur de roubar o *Necronomicon*. Despertado pelos latidos do cão de guarda do campus e em meio a um horrível mau cheiro, ele se dirige à sala de leitura genealógica onde o exemplar está e depara com uma criatura de quase três metros de altura, com o corpo dilacerado pelas mordidas do cão.

Era parcialmente humano, sem sombra de dúvida, com mãos e cabeça muito semelhantes a homens, e o rosto caprino, sem queixo, tinha o carimbo dos Whateleys sobre ele. Mas o tronco e as partes inferiores do corpo eram teratologicamente fabulosos, de modo que somente roupas generosas podiam ter permitido que ela caminhasse na terra sem ser desafiada ou não.

Acima da cintura era semiantropomórfica; Embora seu peito, onde as patas rasgadas do cão ainda descansavam com vigilância, tinha a pele reticulada e coriácea de um crocodilo ou jacaré. As costas eram malhadas de amarelo e preto e tinham semelhança com a cobertura escamosa de certas cobras. Abaixo da cintura, porém, era muito pior; porque aqui toda a semelhança humana desaparecia e começava. A pele era coberta por uma camada grossa de pelos negros e ásperos, e uma fileira de tentáculos longos cinza- esverdeados com ventosas vermelhas projetavam-se molemente do abdome. [...] Em cada um dos quadris, profundamente situado em uma espécie de órbita rosada, ciliada, encontrava-se o que parecia ser um olho rudimentar; enquanto que

em vez de uma cauda, dependia de uma espécie de tronco ou palpo com marcas anulares roxas, e com muitas evidências de ser uma boca ou garganta subdesenvolvida. Os membros, com exceção de sua pelagem negra, lembravam grosseiramente as patas traseiras dos sauros gigantes da Terra pré-histórica; e terminavam em hipotênares que não eram cascos nem garras. Quando a coisa respirava, sua cauda e tentáculos mudavam de cor ritmicamente, como se obedecendo a alguma causa circulatória normal para o lado não humano de sua ascendência. Nos tentáculos, isso era observável como um aprofundamento da coloração esverdeada, enquanto na cauda se manifestava como uma aparência amarelada que alternava com um branco-acinzentado doentio nos espaços entre os anéis roxos. De sangue genuíno, não havia nada; apenas o licor amarelo-esverdeado e fétido que gotejava ao longo do chão pintado para além do alcance daquela viscosidade, e deixava uma descoloração curiosa por onde passava. (LOVECRAFT, s/n)

Armitage identifica Wilbur de imediato e é testemunha de um incrível processo de desintegração:

Entretanto, estavam ocorrendo mudanças assustadoras no chão. Não é necessário descrever o tipo de encolhimento e desintegração que ocorria diante dos olhos do Dr. Armitage e do Professor Rice; mas é admissível dizer que, além da aparência externa do rosto e das mãos, o elemento realmente humano em Wilbur Whateley deve ter sido muito pequeno. Quando o médico legista chegou, havia apenas uma massa pegajosa e esbranquiçada nas tábuas pintadas, e o odor medonho quase desaparecera. Aparentemente Whateley não tinha crânio ou esqueleto ósseo; pelo

menos, em qualquer sentido verdadeiro ou estável. Tinha tomado um pouco de seu pai desconhecido. (LOVECRAFT, s/n)

Pouco tempo depois, uma outra criatura escapa da casa dos Whateley, causando uma devastação. Aparentemente abandonada após a morte de Wilbur, ela vaga pelas redondezas destruindo casas e consumindo rebanhos. Invisível aos olhos humanos, causa grande temor na população, que pode apenas ver os seus rastros e sentir seu odor fétido.

O horror de Dunwich termina graças à intervenção de Armitage, que, assombrado pelas anotações de Wilbur em um diário, se dirige à localidade com dois amigos. Ante a impossibilidade de ver contra o que está lutando, decide pulverizar a criatura com um pó, de modo que as suas formas sejam reveladas. Por meio de um encantamento proferido na Colina Sentinela, ele faz a criatura desaparecer; não antes de ouvi-la invocar Yog-Sothoth, em inglês, pedindo a sua ajuda e chamando-o de pai. Por fim, Armitage revela a verdadeira natureza do monstro:

No que se refere a essa criatura que acabamos de mandar de volta, os Whateley a criaram para desempenhar um papel terrível nos feitos que estavam por vir. Cresceu rápido e ficou grande pelo mesmo motivo que Wilbur cresceu rápido e ficou grande, mas o superou porque tinha uma porção maior de exterioridade nele. [...] *Era seu irmão gêmeo, mas se parecia mais com o pai do que ele.* (LOVECRAFT, s/n)

Todas as modificações feitas na casa dos Whateley visavam a acomodar a criatura em seu crescimento descontrolado.

Com o desfecho, o leitor compreende que as feridas nos animais e nos membros da família Whateley eram causadas pelas ventosas daquele ser monstruoso, que se alimentava do gado comprado pelo velho Whateley. Depreende também que as jovens desaparecidas foram sacrificadas nos cultos a Yog-Sothoth realizados na Colina Sentinela.

Conforme Bezarias (2006) enfatiza, nos mitos Cthulhu criados por Lovecraft, Yog-Sothoth é uma das seis potestades abomináveis que intervêm na Terra, segundo um plano que consiste na destruição da humanidade.

O elo entre *The Dunwich horror* e a novela de Machen consiste em uma alusão feita por Armitage após a visita de Wilbur à universidade de Miskatonic: “– Endogamia? – Armitage pronunciou meio alto para si –. Deus meu, que simplórios! Mostre a eles o grande deus Pã de Arthur Machen e vão pensar que é um escândalo corriqueiro como os de Dunwich”.

The Great God Pan foi primeiramente publicada no periódico *The Whirlwind*, em 1890. Ao longo do tempo inspirou diversos autores, não apenas Lovecraft, mas também autores contemporâneos, como Stephen King, que, em uma autoentrevista postada em seu site oficial, atribui a ela a inspiração para a novela *N.*, publicada na coletânea *Just after sunset* (2008).

A novela de Machen foi produzida em uma época em que predominava o que Todorov chamou de “romance negro”, ou seja, universos ficcionais permeados de acontecimentos insólitos, visões fantasmagóricas, seres macabros e locais lúgubres, que têm em *The Castle of Otranto* (1764), de Horace Walpole, o seu

primeiro exemplar, segundo a tradição. Entretanto, *The Great God Pan* distancia-se do modelo gótico introduzindo novas abordagens do insólito na ficção, principalmente pautadas na crença do autor de que o mundo ordinário oculta um mundo paralelo, vedado ao homem.

Segundo Carreira (2017, p.92),

Ao contextualizar a história na Inglaterra do século XIX, Machen rompe com os cenários tradicionais da literatura gótica, porém faz com que pulsões ocultas que habitam o imaginário humano coexistam com a ambientação e o puritanismo vitorianos.

Em *The Great God Pan*, como o título sugere, há a incorporação do mito de Pã na narrativa. Na mitologia grega, Pã era uma divindade com chifres e pernas de bode, que vivia nos bosques e era temida por aqueles que os atravessam à noite.

Estudos da biografia de Machen comprovam que, desde cedo, ele apresentou certo misticismo, que colaborou para o desenvolvimento de sua abordagem peculiar da literatura de horror e à incorporação aos seus textos de elementos tais como o povo pequeno, raça humanoide aborígene que, segundo a tradição, teria habitado as Ilhas Britânicas, além de mitos gregos e romanos.

A novela, dividida em cinco capítulos, inicia com uma experiência realizada por um neurologista, na presença de seu amigo Clarke. O Dr. Raymond acredita que por meio da manipulação do cérebro de sua criada Mary, ela será capaz de vislumbrar um mundo espiritual, por ele denominado “a visão do Grande Pã”. O que Raymond pretende de fato é abrir um canal de comunicação com um outro plano, governado por seres míticos.

Pode-se observar já nessa proposta inicial um ponto de contato com *The Dunwich horror*, pois as duas obras compartilham a ideia de que é possível a comunicação entre dimensões, bem como a liberação de uma força desconhecida através desses portais.

Em *The Great God Pan*, o resultado da experiência é inesperado, pois ao invés de adentrar um mundo de conhecimento, “a jovem acorda da breve cirurgia com estertores de pavor, como se tivesse experimentado o maior horror que alguém já pudesse ter sentido, tornando-se, desde então, mentalmente doente” (CARREIRA, 2017, p.92).

De repente se ergueu o som dum suspiro, o sangue voltou a corar o rosto exangue de Maria, os olhos se abriram e brilharam com estranho fulgor. Uma grande admiração se espelhou na face e as mãos se estenderam como pra tocar algo invisível. E logo o espanto se converteu em horror, o rosto numa máscara abominável, e o corpo começou a tremer de tal forma que, se diria, era sua alma lutando na prisão carnal. Horrível visão! Clarke se precipitou porta afora, enquanto a jovem caía ao chão, uivando. (MACHEN, 1986, p.8)

Na narrativa de Lovecraft, há uma situação similar, pois a personagem a quem cabe promover a abertura do portal, Wilbur Whateley, morre sem ter conseguido levar a cabo o seu intento. Há, no entanto, que enfatizar que o insucesso da cirurgia na novela de Machen resulta do descrédito do autor em relação à ciência.

Os capítulos em *The Great God Pan* aparentam não ter conexão entre si, pois há cortes súbitos, como o que ocorre do primeiro para o segundo capítulos. Após o relato da cirurgia, há um salto na narrativa e o cenário passa a ser Londres, onde Clarke,

que tenta compilar um livro intitulado *Memórias para provar a existência do diabo*, lê a narrativa de um amigo, Dr. Phillips, sobre estranhos acontecimentos ligados a uma moça galesa, Helen Vaughan. Ao leitor é revelado apenas o fato de que a moça fora adotada e que tinha estranhos hábitos, como o de embrenhar-se na floresta horas a fio.

Dois acontecimentos inusitados são associados à presença de Helen: a loucura que acomete o menino Trevor, que, após tê-la visto com um homenzinho na floresta, tem o seu comportamento alterado, tornando-se completamente insano quando reconhece a fisionomia do tal homem na estátua de um fauno; bem como o desaparecimento súbito da jovem Rachel — que costumava passear com Helen —, depois fazer revelações aterradoras à mãe.

Um aspecto preponderante na narrativa de Machen consiste na omissão de dados, deixando ao leitor a tarefa de conjecturar o desenrolar dos acontecimentos, como é possível observar na passagem a seguir:

Numa noite, contudo, depois de Raquel voltar, a mãe ouviu no quarto algo que lhe pareceu um choro abafado. Entrou e encontrou a filha meio despida, sentada na cama, tomada de indizível angústia. Ao ver a mãe, gritou: Ó! Mamã! Por que me deixaste ir com Helena à floresta? Espantada em ver a filha naquele estado, senhora M... a interrogou e Raquel contou uma história terrível. Disse... (MACHEN, 1894, s/n)

O leitor não tem acesso ao teor dessa revelação, cabendo-lhe apenas deduzir sua gravidade a partir do efeito que ela provoca em Clarke:

— Meu Deus! Pensa no que dizes! É monstruoso! Coisas como essa nesta nossa terra, onde o homem vive e morre, luta, triunfa, às vezes sucumbe, é vencido pela tristeza e sofre, vítima de estranhos destinos ao longo de vários anos, bem sei! ... Mas isso, Philips, isso não! Se isso pudesse acontecer, este mundo seria um pesadelo! (MACHEN, 1894, s/n)

A incapacidade de narrar o insólito, presente no texto de Machen, parece ter inspirado Lovecraft de algum modo, pois, ao longo de sua obra, este adota a estratégia de descrever objetos por meio de alusões, como a demonstrar que o insólito não pode ser nomeado. Em *Weird Fiction*, Graham Harman (2012) afirma que o conceito de lacuna é essencial para a compreensão da obra de Lovecraft, pois nenhum autor reflete com tanta propriedade a perplexidade ante a insuficiência da linguagem para descrever os objetos.

Ainda sobre as omissões em *The Great God Pan*, Carreira afirma que

uma característica marcante da obra é o fato de que o insólito não é introduzido por meio de ações, mas de um conjunto de relatos, interrompidos justamente nas partes em que os fatos geradores do medo deveriam ser expostos. Essa técnica parece fazer parte de um jogo narrativo de exposição e ocultamento que se estende por todo o texto, concretizando no âmbito da arquitetura do texto o tema que a narrativa explora. (CARREIRA, 2017, p.94)

O terceiro capítulo traz à cena uma nova personagem, Villiers, que encontra, ao acaso, um velho amigo, Charles Herbert, em decadência física e moral, causada pela esposa, Helen, que, em suas palavras, “o corrompera de corpo e alma” e, em seguida, desaparecera.

No capítulo seguinte, Villiers relata essas circunstâncias a Clarke, que, ao ver um retrato da esposa de Herbert, desconfia de que há uma ligação entre ela e os acontecimentos ocorridos em Gales. Surpreendentemente, reconhece nela os traços de Mary, a infortunada jovem que fora operada pelo Dr. Raymond.

A arquitetura do medo em *O grande deus Pã* é construída paulatinamente, pois, à medida que a narração evolui, o leitor é levado a crer que acontecimentos terríveis são associados à Helen Vaughan e a reação das demais personagens cria um clima crescente de terror. O texto de Machen desperta no leitor empírico a curiosidade sobre os eventos que causam tamanho horror nas personagens. No entanto, eles não são revelados e cabe ao leitor conjecturá-los a partir dos indícios textuais.

A onda de suicídios que ocorre na cidade é o foco do capítulo cinco. Todos os suicidas são cavalheiros ricos de Londres e tiveram algum tipo de relacionamento com uma certa Sra. Beaumont, que chegara recentemente da América. Cabe a Villiers desvendar o mistério. Investigando o paradeiro de Helen, ele descobre que ela e a Sra. Beaumont são a mesma pessoa e que, de algum modo, ela persuadia os homens a ações que os levavam à loucura e à morte.

Helen emblematiza a violação de leis humanas e naturais. A figura arquetípica de Pã, a que ela está associada, relaciona os fatos geradores do medo a uma atividade sexual transgressora:

Olha este belo manuscrito. Foi paginado. Está sendo? E levei a galanteria a ponto de o atar com fita vermelha. Parecem papéis de negócio. Não parecem? Veja-os bem, Austin. Neles está a descrição das distrações que senhora Beaumont oferecia a seus hóspedes de eleição. O homem

que escreveu isso conseguiu escapar vivo, mas não creio que durante muito tempo. Os médicos acham que deve ter tido um grande abalo.

Austin pegou o manuscrito, mas não o leu. Abrindo ao acaso a vista caiu sobre uma palavra, o princípio duma frase, e, com o coração saltando, os lábios brancos e a testa suada, atirou o papel ao chão.

— Toma-o, Villiers, e não me fale mais disso. Raios, homem! És de pedra? Diabos! Mesmo o medo e o horror à morte ou o pensamento dum homem que será enforcado, no momento em que ouve as sinetas tocando e fica esperando o ruído do patíbulo, nada é comparado a isso. Não quero ler, pois nunca mais conseguiria dormir. (MACHEN, 1986, p.41)

A força mítica de Pã é invocada na réplica de Villiers ao horror que o manuscrito despertara em Austin:

— Está bem! Imagino o que leste e sei quão horrível é. Mas, apesar de tudo, é uma velha história, um mistério antigo recuperado em nossa época, com as ruas de Londres substituindo os antigos vinhedos e olivais. Sabemos o que acontecia a quem encontrasse o deus Pã. Os sábios acham que todo símbolo o é duma realidade e não do nada. E era, na verdade, um símbolo bem refinado, esse, sob o qual os antigos velavam as forças secretas e terríveis que se escondem no coração de todas as coisas, perante as quais a alma humana se desvanece e morre, enegrecida, como o corpo ficaria se atacado por correntes elétricas. Essas forças só podem ser nomeadas e concebidas através dum véu que para a maioria não mais é que uma fantasia poética e pra alguns uma história contada por idiotas e loucos. Mas nós, tu e eu, conhecemos um pouco do terror

que pode habitar os reinos secretos da vida, sob a aparência da carne. Vimos o informe assumir uma forma. (MACHEN, 1986, p.41)

Quando Villiers decide confrontar Helen, ela é persuadida a enforcar-se com uma corda que ele lhe entrega. Sua morte ocorre de modo inusitado, pois seu corpo sofre mutações sucessivas, de um gênero a outro e de humana à besta, dissolvendo-se e reconstituindo-se, até extinguir-se por completo.

No último capítulo, intitulado “Fragmentos”, essa metamorfose é descrita pelo médico que fizera a autópsia:

Se bem que atacado por uma náusea de revolta e quase sufocado pelo odor da corrupção, me mantive firme, privilegiado ou maldito, não sei, olhando o que ali estava, negro como tinta, e que se transformava perante meus olhos. Pele, carne, músculo e osso, e a firme estrutura do corpo humano, tudo o que, até então, considerara algo permanente como o diamante, começou a se fundir e dissolver. Sabia que agentes exteriores podiam assim devolver o corpo aos elementos mas me recusaria a crer naquilo que via porque havia ali uma força interna que eu não conhecia e que ordenara a dissolução e a metamorfose. Ali se repetiu, em minha frente, todo o esforço que originou o homem. Vi a coisa vacilar de sexo a sexo, se dividir e se unificar de novo. Vi o corpo regredir às feras que o precederam, o que estava na coroa dos seres descer ao inframundo, ao abismo. Mas o princípio da vida, que cria o organismo, permanecia estável no meio das transformações da forma [...] Eu olhava sempre: Logo nada mais restava além duma substância semelhante a gelatina. E depois a escala foi de novo percorrida, em sentido inverso... (neste ponto são ilegíveis algumas linhas

do manuscrito)... instante vi uma forma obscura à minha frente, que não quero descrever. Mas o símbolo pode ser encontrado nalgumas estátuas antigas e naquelas pinturas que sobreviveram à lava, demasiado infames pra que eu fale mais sobre elas... E a indizível aparência, homem e besta, retomou a forma humana. Então a morte sobreveio. (MACHEN, 1894, s/n)

Em *The Dunwich horrors*, tanto Wilbur quanto o seu gêmeo alienígena passam por um processo de mutação, desintegrando-se. O diálogo com o texto de Machen é evidente.

The Great God Pan tem o mérito de inaugurar um tipo de narrativa de horror que transfere para o leitor “a tarefa de concretizar o elemento causador do medo” (CARREIRA, 2017, p.95). Longe de ser provocado por descrições assustadoras, o medo assume a forma do indizível, do inenarrável. Essa qualidade é reconhecida por Lovecraft, que afirma: “Há em Machen um **êxtase do medo** [grifo nosso] que todos os outros homens são demasiadamente obtusos ou tímidos para capturar, e mesmo Poe não conseguiu prever em toda a sua contundente anormalidade”⁴.

Arthur Machen tinha um fascínio pelo ocultismo e pelo paganismo, que influenciaram as suas primeiras obras. Fez parte, durante algum tempo, da famosa ordem mística *Golden Dawn* (Aurora Dourada), onde teve confrades de todos os tipos, desde os mais ilustres, como o poeta W. B. Yeats, até os menos recomendáveis, como o notório satanista e praticante de magia negra Aleister Crowley. Lovecraft, por sua vez, usou as mitologias suméria, egípcia e grega como base para os seus semideuses monstruosos. Não há

4 In: <http://www.victoriangothic.org/arthur-machen-an-ecstasy-of-fear/#more-332>
Acesso em 03.Jul.2016.

como deixar de observar que assim como a estátua de Pã causa um grande impacto no menino Trevor em *The Great God Pan*, ao ponto de levá-lo à insanidade, em “The call of Cthulhu”, a narrativa de Lovecraft que dá origem aos mitos *Cthulhu*, é também a estátua de um ser híbrido que desencadeia a história.

Digna de nota é a afirmação de S. T. Joshi e Kenneth Hite (2008) de que *The Dunwich horror*, como outras histórias tardias de Lovecraft, foge do esquema de indiferença cósmica que caracterizou sua ficção, pendendo para um embate entre o bem e o mal, que se mostra igualmente evidente em *The Great God Pan*. Para Joshi e Hite, muito embora tentasse escrever ficção em consonância com a sua teorização, nem sempre o autor foi bem sucedido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta breve análise de *The Dunwich horrors* e *The Great God Pan* demonstra pontos de convergência que já haviam sido, de certo modo, preconizados quando Lovecraft inseriu em seu texto a alusão à novela de Machen.

O cenário agreste e misterioso de *The Dunwich horror* encontra eco, por exemplo, nas paisagens do País de Gales, onde Helen Vaughan se encontra com estranhas criaturas. Nesses cenários são realizados ritos profanos e pode-se dizer que, de certa forma, o sacrifício das jovens no texto de Lovecraft se equipara aos suicídios da novela de Machen, pois ambos fazem parte do culto a divindades.

Wilbur e seu gêmeo são seres híbridos, filhos de uma entidade cuja origem é anterior à história humana, assim como Helen, e, como ela, passam por um processo de desintegração. Se o

hibridismo em *The Dunwich horror* parece corresponder a uma necessidade dos Antigos de estabelecer uma forma mais estável da matéria em um novo espaço-tempo, em *The Great God Pan*, ele é o veículo para a inserção do mal em uma sociedade submetida a um severo controle moral.

Wilbur e Helen são, cada um a seu modo, transgressores. O primeiro por sua sede de conhecimento ser incompatível com a classe social a que pertence e superar a natureza humana. A segunda por assumir o papel de uma *dominatrix* demoníaca em um universo ficcional masculino. Assim, embora a transgressão esteja presente nas duas obras, em cada uma há uma motivação diferente.

Também é digna de nota a equivalência de papéis entre o Dr. Armitage e Villiers, uma vez que a eles cabe desvendar os mistérios que envolvem, respectivamente, o horror de Dunwich e os suicídios em série.

Para finalizar, há que mencionar o fato de que, nas duas obras, o acesso aos portais para outras dimensões é confiado a entidades míticas. Em *The Dunwich horror*, Yog-Sothoth, a deidade capaz de abrir o portal e permitir a entrada dos Antigos, é uma das entidades mais importantes e poderosas do panteão Lovecraftiano, pois sua posição hierárquica é inferior somente a de Azathoth, o líder dos Antigos. O escopo do seu poder deriva do seu controle sobre o tempo e o espaço. Lovecraft cria uma realidade fantástica, de caráter mitológico, que explica a origem do cosmos em um tempo anterior à existência humana. Em *The Great God Pan*, Pã tem uma natureza ctônica. Sua aparência híbrida, que se reporta a um cosmos dividido, é demonizada e associada a práticas sexuais abominadas

pela sociedade vitoriana. Seu *modus operandi* é contrário ao de Yog-Sothoth. Ao invés de causar destruição no mundo onde as personagens transitam, ele subjuga a mente e a vontade humanas. É por meio dele que o mal ctônico adentra o universo ficcional.

Tanto em *The Dunwich horror* quanto em *The Great God Pan* os filhos dessas entidades são derrotados após um embate com os homens. Final controverso, segundo alguns críticos, mas em consonância com o modo como o homem lida com o desconhecido e com o medo da degeneração da raça humana.

REFERÊNCIAS

BEZÁRIAS, Carlos Alexandre (2006). “Funções do mito na obra de Howard Phillips Lovecraft”. Dissertação de Mestrado (129 fl.). Universidade de São Paulo. In www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/.../TESE_CAIO_ALEXANDRE_BEZARIAS.pdf Acesso em 26.Fev.2017.

CARREIRA, Shirley S. G. (2017). “Entre humanos e bestas: o insólito ficcional em *The Great God Pan* e *Shame*”. *Ilha do Desterro* [online]. Vol.70, n.1, p.91-101. In http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2175-80262017000100091&Ing=en&nrm=isso. Acesso em 27.Fev.2017.

CESERANI, Remo (2006). *O Fantástico*. Londrina: Editora UFPR.

DUTRA, Daniel I. (2015). “O horror sobrenatural de H. P. Lovecraft: teoria e praxe estética do horror cósmico”. Tese de Doutorado em Literatura comparada (263 fl.). Universidade Federal do Rio Grande do Sul. In <http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/128999>. Acesso em 25. Fev.2017.

HITE, Kenneth (2008). *Tour de Lovecraft*. Alexandria: Atomic Overmind Press.

JOSHI, S.T. (2008). *The Weird Tale*. New Jersey: Wildside Press.

_____. (2007). *Icons of Horror and the Supernatural*. Westport, Connecticut, London: Greenwood Press.

LOVECRAFT, Howard Phillips (2008). *O horror sobrenatural em literatura*. Celso Mauro Paciornik (Trad.). São Paulo: Iluminuras.

_____(S/D). *O horror de Dunwich*. Tradução de Lara D'Onofrio Longo. In www.thuleitalia.net/letteraria/Libri/.../H%20P%20Lovecraft%20-%20dunwich.pdf. Acesso em 24 de Fev.2017.

_____(S/D). *The Dunwich horror*. In <http://www.hplovecraft.com/writings/texts/fiction/dh.aspx>. Acesso em 23 de Fev.2017.

MACHEN, Arthur (1894). *The Great God Pan*. The Project Gutenberg EBook. In <https://www.gutenberg.org/files/389/389-h/389-h.htm>. Acesso em 20 de Jun.2016.

10

SUBLIME AND GROTESQUE: THE AESTHETIC DEVELOPMENT OF WEIRD FICTION IN THE WORK OF H. P. LOVECRAFT AND CHINA MIÉVILLE

Linda Wight (FedUni)

Nicole Gadd (FedUni)

Recebido em 17 fev 2017. Linda Wight is a Senior Lecturer in Literature and Screen Studies at Federation University Australia. Her primary research focuses on how men and masculinities have been depicted in science fiction, fantasy and other popular genres.

Aprovado em 30 mar 2017.

Nicole Gadd is a graduate of Federation University Australia. Her honours thesis, "Tracing the Weird: examining the aesthetic development of Weird Fiction from the late nineteenth to the early twenty-first centuries" explored the use of the sublime, grotesque, uncanny and abecanny in the Weird Fiction of H.P. Lovecraft and China Mieville. Ms Gadd was awarded first-class honours in Literature in 2014.

Abstract: "Weird Fiction" is identifiable by its atmosphere of cosmic fear and unease which is produced through the sublime and the grotesque. H. P. Lovecraft's "Weird Fiction" invokes the sublime through other-worldly creatures that inspire awe and terror; beyond the grasp of limited human consciousness, they are both unfathomable and unspeakable. Cosmic fear is further heightened in Lovecraft's fiction through transgressive meldings of

human and animal bodies into grotesque creatures which refute the laws of nature and systems of classification by which humans understand their world. While the sublime and the grotesque remain crucial elements of recent “Weird Fiction”, China Miéville responds to Lovecraft’s oeuvre by exploring the loss of the sublime in the postmodern era and positioning the grotesque as, not only a cause for horror, but also a source of creative potential and rebellion. This essay compares *Kraken* (2010), in which Miéville playfully engages with the Cthulhu mythos, with four of Lovecraft’s most celebrated Weird stories, “Pickman’s Model” (1927), “The Call of Cthulhu” (1928), *The Dunwich Horror* (1929) and “The Shadow Over Innsmouth” (1936). In both Lovecraft’s early and Miéville’s more recent “Weird Fiction”, the sublime and the grotesque play a significant role in creating the Weird aesthetic. However Miéville’s interrogation of the sublime as it appears in Lovecraft’s work, as well as his exploration of the technological grotesque and framing of the grotesque as an opportunity for self-empowerment and emancipation, marks his “Weird Fiction” as distinctly of its own time.

Keywords: H. P. Lovecraft; China Miéville; Weird Fiction; Sublime; Grotesque.

Resumo: “Weird Fiction” é identificável pela sua atmosfera de medo cósmico e inquietação que são produzidas pelo sublime e grotesco. “Weird Fiction” de H. P. Lovecraft invoca o sublime através de criaturas de outro mundo que inspiram admiração e medo; além da compreensão limitada da consciência humana, eles são incomensuráveis e indescritíveis. O medo cósmico é aumentado na ficção de Lovecraft através das fusões transgressivas dos corpos humanos e animais em criaturas grotescas que refutam as leis da natureza e sistemas de classificação pelos quais os humanos entendem seu mundo. Enquanto o sublime

e o grotesco permanecem, elementos cruciais da recente “Weird Fiction”, China Miéville responde a obra de Lovecraft explorando a perda do sublime na era pós-moderna e posicionando o grotesco, como não somente causa de horror, mas também como fonte de potencial criativo e rebelião. Este artigo compara *Kraken* (2010), no qual Miéville brinca com o mito de Cthulhu, com quatro das histórias “Weird” mais famosas de Lovecraft, “O Modelo de Pickman” (1927), “O Chamado de Cthulhu” (1928), “O Horror de Dunwich” (1929) e “A sombra de Innsmouth” (1936). Tanto na “Weird Fiction” inicial de Lovecraft quanto a mais recente de Miéville, o sublime e grotesco tem um papel signifiante na criação estética de “Weird”. Entretanto, o interrogatório do sublime de Miéville como aparece nas obras de Lovecraft, assim como a sua exploração do grotesco tecnológico e a concepção do grotesco como uma oportunidade para auto fortalecimento e emancipação, marca sua “Weird Fiction” distintamente de sua própria época.

Palavras-chave: H. P. Lovecraft; China Miéville; Weird Fiction; Sublime; Grotesco.

Weird Fiction is a mode of speculative literature that first gained popularity in the late nineteenth and early twentieth centuries. H. P. (Howard Phillips) Lovecraft (1890-1937) played a crucial role in developing the Weird mode in both his essays and fiction. In his essays, “Supernatural Horror in Literature” (1927) and “Notes on Weird Fiction” (1937). Lovecraft insists that an atmosphere of “cosmic fear” (1927, n.p.) is the defining feature of Weird Fiction. According to Lovecraft, a successful work of Weird Fiction will produce a “certain atmosphere of breathless and unexplainable dread of outer, unknown forces” as if the reader is “listening for the beating of black wings or the scratching of outside shapes and

entities on the known universe's utmost rim" (1927, n.p.). Recent theorists have similarly identified Weird Fiction by the atmosphere, sensation or affect it produces, noting in particular the "element of unease" in these stories (VANDERMEER, 2008, p.ix). This essay argues that the Weird affect is produced through the sublime and the grotesque, both of which remain central to recent Weird Fiction. Weird Fiction invokes the sublime by introducing the unknown and the unspeakable as a source of cosmic fear and interweaving it with the horror-inducing transformation of the known and familiar into something grotesque. In Lovecraft's fiction, the sublime is often experienced by human protagonists who react to previously-unknown supernatural beings with awe and terror, describing them as unspeakable or unfathomable, beyond the grasp of limited human consciousness. Meanwhile, the grotesque in Weird Fiction collapses "ontological categories that reason has considered essentially distinct, creating a spectacle of impossible fusions" (CSICSERY-RONAY, JR., 2008, p.7) that generate horror through their distortion or corruption of the natural. In both early and recent Weird Fiction, human protagonists are repeatedly rendered speechless by transgressive meldings of human and animal bodies, or humans and machines, which refute the laws of nature and the system of classification by which humans understand their world.

While the sublime and the grotesque remain crucial components of recent Weird Fiction, in this essay we argue that China Miéville responds to Lovecraft's oeuvre by exploring the loss of the sublime in the postmodern era and positioning the grotesque as, not only a cause for horror, but also a source of creative potential and rebellion. Like Lovecraft, Miéville has had a significant impact on

Weird Fiction through both his fiction and critical work. In addition to producing a chapter on “Weird Fiction” for *The Routledge Companion to Science Fiction* (2009), Miéville was also one of the most vocal early proponents of the term New Weird, “a literary movement distinguished by a signal blend of horror and fantasy, predominantly urban locations, and a rejection of some of the more conservative traditions associated with the fantasy genre” (TRANTER, 2012, p.418). Despite subsequently distancing himself from the term, Miéville’s *Perdido Street Station* (2000) has been celebrated as “the first commercially acceptable version of the New Weird” (VANDERMEER, 2008, p.xi) and he is the first author listed on the cover of the 2008 anthology of *The New Weird*. This essay analyses another of Miéville’s works of Weird Fiction, *Kraken: An Anatomy* (2010), a novel in which Miéville playfully engages with the Chthulu mythos, and we compare it to four of Lovecraft’s Weird stories: “Pickman’s Model” (1927), “The Call of Cthulhu” (1928), *The Dunwich Horror* (1929) and “The Shadow Over Innsmouth” (1936). We argue that in both Lovecraft’s early and Miéville’s more recent Weird Fiction, the sublime and the grotesque play a significant role in creating the aesthetic that is the defining feature of the mode, but that their use in recent Weird Fiction responds to and reflects the significant changes that have occurred between the early twentieth and twenty-first centuries.

THE SUBLIME

The Sublime is clearly recognisable in Lovecraft’s fiction; his terrible, awe-inspiring creatures emerging from “infinite cosmic spaces” (LOVECRAFT, 1937, n.p.) inspire a cosmic fear that evokes

the effects of the sublime as theorised by Immanuel Kant and Edmund Burke. Both Burke, and later Kant, distinguish between the sublime and the beautiful, primarily by the responses they invoke. In his *Critique of Judgment* (1790) Kant writes that the

beautiful in nature is a question of the form of the object and this consists in limitation, whereas the sublime is to be found in an object even devoid of form, so far as it immediately involves, or else by its presence provokes, a representation of *limitlessness* (2007, p.244).

This limitlessness is a key element of the sublime in early Weird Fiction. As S. T. Joshi notes, Lovecraft's fiction is marked by "an awareness of the vast size of the known universe and a consequent appreciation of the relative insignificance of all human life when measured on the scale of cosmic infinity" (2004, p.78).

Kant goes on to explain that no object of nature is in itself sublime, only that it produces feelings of sublimity in the viewing subject. Such feelings are produced when the object observed appears to be so immense or beyond comprehension as to deny or negate reason. As Kant explains, the sublime "concerns ideas of reason, which, although no adequate presentation of them is possible, may be aroused and called to mind by that very inadequacy itself" (2007, p.245). The inadequacy is the viewing subject's inability to comprehend and clearly articulate both the object observed and the sublime feelings aroused, as demonstrated by the inarticulate proclamations of Lovecraft's protagonists. Lovecraft's florid and verbose style has drawn criticism, but Miéville sees it as a "philosophy of militant adjectivalism" (2009, p.512) carefully

designed to capture the protagonists' futile attempts to articulate that which is inarticulable. He writes:

[T]he frenzied succession of adjectives in Lovecraft, alongside his regular insistence that whatever is being described is 'undescrivable,' is, in its hesitation, its obsessive qualification and stalling of the noun, an aesthetic deferral according to which the world is always-already unrepresentable, and can only be approached by an asymptotic succession of subjective pronouncements. (2009, p.511-512)

In *A Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and Beautiful* (1756), Burke makes explicit the feelings of terror that such an encounter can produce:

Whatever is fitted in any sort to excite the ideas of pain, and danger, that is to say, whatever is in any sort terrible, or is conversant about terrible objects, or operates in a manner analogous to terror, is a source of the *sublime*, that is, it is productive of the strongest emotion which the mind is capable of feeling. (2008, p.49)

The impossibility of clearly articulating, representing or categorising the sublime is part of what produces the protagonists' terror, their "profound sense of dread" (LOVECRAFT, 1927, n.p.). It is the unknown aspect, the uncertainty, which so unsettles the subject, producing an effect of powerlessness. In his analysis of science fiction, Istvan Csicsery-Ronay, Jr. identifies the sublime as "a response to a shock of imaginative expansion, a complex recoil and recuperation of self-consciousness [not] coping with phenomena suddenly perceived to be too great to be comprehended" (2008, p.146). This definition applies equally to Lovecraft's Weird Fiction

which draws heavily on the tropes of science fiction, including its emphasis on scientific rationality and reason, and its interest in life beyond our known, familiar world. Csicsery-Ronay, Jr. suggests that the sublime “threaten[s] to make the human subject feel insignificant and powerless against manifestly superior natural order and power” (2008, p.188), power that exists beyond human experience and agency, indeed belittling it, so that the individual feels as if they are “ultimately drown[ed] in the oceanic magnitude and diversity of what can be perceived” (2008, p.188). In *Weird Fiction*, “superior natural order and power” (2008, p.188) often manifests in the supernatural creatures who seek access to and dominion over the human world. Supernatural, in regards to *Weird Fiction*, does not necessarily mean the manifestations of vampires, werewolves, dragons or other monsters popular in other speculative genres. Rather it is closer to Kant’s sublime, where the natural world, the physical universe, presents as overwhelming, beyond human control, awesome and threatening, hence ‘super’ natural, overabundant.

The overabundance and excess that surfaces in Lovecraft’s fiction is what evokes the sublime as his narrators try and fail to understand and categorise the supernatural threats with which they are faced. A futile desire to find a rational explanation for the unimaginable drives the narrators in Lovecraft’s stories, many of whom are devoted to chronicling and investigating once-unknown horrors that emerge in his fictional New England. In “The Call of Cthulhu,” the narrator’s investigations result in the discovery of a sailor’s diary, an inarticulate and terrified account of the man’s encounter with “the nightmare corpse-city of R’lyeh” (2005, p.192)

and its inhabitant, Cthulhu, a being with an aspect so terrible and overpowering that two men immediately die of fright upon observing it. Even before encountering Cthulhu himself, the sailors experience the sublime in response to the city which has emerged from the unknown depths of the ocean, a place beyond human comprehension and natural laws:

Johansen and his men were *awed* by the *cosmic majesty* of this dripping Babylon of elder daemons... at the *unbelievable size* of the greenish stone blocks, at the *dizzying height* of the great carven monolith, and at the *stupefying identity* of the *colossal* statues and bas-reliefs. (2005, p.192 – emphasis added)

Both the city's size and its construction deny human understanding and reason; another man who dreams of R'lyeh recalls "that the *geometry* of the dream-place he saw was abnormal, non-Euclidean, and loathsomely redolent of spheres and dimensions apart from ours" (2005, p.192-193). The struggle to articulate the unspeakable becomes a total terrified paralysis of language when the sailors encounter Cthulhu: "The Thing cannot be described – there is no language for such abysses of shrieking and immemorial lunacy, such eldritch contradictions of all matter, force, and cosmic order" (2005, p.194).

Cthulhu has been woken by his human devotees; he, in turn, is to summon even greater beings from space. Such beings, often called the Old Ones, the Deep Ones, or the Great Ones, recur in Lovecraft's stories as a source of cosmic fear. It is the immense and inexplicable nature of these beings who have arrived from space or other unknown voids, coupled with the threat they pose

to humanity, which induces feelings of the sublime in Lovecraft's narrators. As Miéville observes, in *Weird Fiction*, the sublime "is an off-handedly predatory unkennable, a bad numinous, manifesting often at a much closer scale, right up tentacular in your face, and casually apocalyptic" (2012, p.381). Faced with the threat of annihilation by powerful beings beyond human comprehension, many of Lovecraft's narrators end the stories in a state of hopeless despair. Even when the immediate threat has passed, the "sublime backwash" (MIÉVILLE, 2012, p.381) that knowledge of their existence creates results in a permanent state of sublime terror in the face of a universe and beings beyond human comprehension and control.

Lovecraft's "The Shadow Over Innsmouth" is unusual in that the narrator's initial terror is eventually superseded by an eagerness to take his place among the inhuman beings who dwell in the depths of the ocean. Yet again, Lovecraft evokes the sublime through allusions to powerful beings, "The Deep Ones" (2005, p.653) who dwell in the unknowable and unreachable depths of Devil's Reef, a place of "unfathomed horror and inconceivable abnormality" (2005, p.637). Initially, the narrator is overcome by fear upon encountering these beings: "the bobbing heads and flailing arms were alien and aberrant in a way scarcely to be expressed or consciously formulated" (2005, p.638). However, when he discovers that he is in fact descended from such creatures and is physically transforming into one of them, the narrator decides that he and his similarly-afflicted cousin shall, "swim out to that brooding reef in the sea and dive down through black abysses to Cyclopean and many-columned Y'ha-nthlei, and in that lair of the Deep Ones we shall dwell amidst wonder and

glory forever” (2005, p.653). His description of the black abysses housing Cyclopean edifices still evokes the sublime in its allusion to unknown, unexplored depths and cities of vast size, yet the terror with which he initially greeted such sublimity is diminished by the narrator’s development of an appearance and consciousness which is itself beyond the human and intimately connected to the alien, rendering it no longer unknown or beyond his comprehension.

In contrast, the narrator of *The Dunwich Horror* remains in a state of sublime terror, even after the immediate threat of the Old Ones, who seek to return to the human world where they once ruled, has been overcome following the death of one of their offspring and the banishment of his brother to another dimension. As they track the invisible monster, the offspring of one of the Old Ones and a human woman, following the path of destruction he has left in his wake, “Everyone seemed to feel himself in close proximity to phases of Nature and of being utterly forbidden, and wholly outside the sane experience of mankind” (2005, p.408). Even when they glimpse the momentarily visible figure, the paralysing effect of the sublime on the mind results in the inability of the characters to clearly articulate what they are seeing. Later in the story, as they are banishing the creature to the Old Ones’ dimension, the narrator wonders, “From what black wells of Acherontic fear or feeling, from what unplumbed gulfs of extra-cosmic consciousness or obscure, long-latent heredity, were those half-articulate thunder-croakings drawn?” (2005, p.411-412). Once again, Lovecraft carefully employs language to evoke the sublime, the “unplumbed gulfs” and “half-articulate thunder-croakings” signalling a limitless, unknowable and threatening consciousness.

Csicsery-Ronay, Jr. argues that recent science fiction writers increasingly seek to ironise the sense of awe that the sublime evokes (2008, p.155), a claim that equally applies to recent Weird Fiction published by writers such as Miéville, whose fiction draws upon a range of speculative modes and genres. In *Kraken*, Miéville's intertextual references to early Weird Fiction, and Lovecraft's fiction specifically, establishes him in knowing dialogue with the traditions and tropes of the mode. Similarly to Lovecraft's stories, *Kraken* is set in a fictional version of the writer's contemporary world, specifically in twenty-first century London, where a preserved specimen of a giant squid disappears, impossibly, from the Darwin Centre in the Natural Museum of History. Weird Fiction has been playfully described by critics as "the story of the rise of the tentacle" (VANDERMEER & VANDERMEER, 2011, p.xvi), and Miéville himself singles the tentacle out as the defining emblem of the Weird:

The spread of the tentacle – a limb-type with no Gothic or traditional precedents (in 'Western' aesthetics) – from a situation of near-total absence in Euro-American teratoculture up to the nineteenth century, to one of being the default monstrous appendage of today, signals the epochal shift to a Weird culture. (2011, n.p.)

In Lovecraft's fiction, the tentacle is used to evoke the incomprehensible otherness of creatures from beyond. In *The Dunwich Horror*, for instance, one of the half-breed offspring of the Old Ones has "a score of long greenish-grey tentacles with red sucking mouths" (2005, p.389) protruding from his abdomen, while his brother is "Bigger'n a barn... all made o' squirmin' ropes" (2005, p.409). The titular creature of "The Call of Cthulhu" similarly

features a “pulpy, tentacled head” (2005, p.169), its face “a mass of feelers” (2005, p.176). In *Kraken*, Miéville’s giant squid first evokes and then ironises and mourns the loss of the sublime effect that such a creature traditionally generated in early Weird Fiction.

Miéville initially establishes the sublime potential of the giant squid through his protagonist, Billy Harrow, who, until its disappearance, has worked at the Darwin Centre, preserving the specimen. Billy also serves as a tour guide, and he notes that despite the squid’s decaying aspect, visitors to the Museum still encounter the “absurdly massive tentacled sepia event” (2011, p.8) with the kind of awe and sense of other-worldliness traditionally associated with the sublime. After the theft, Billy discovers the London he thought he knew is in fact riddled with magical people and subcultures. He encounters a branch of the London police known as the Fundamentalist and Sect-Related Crime Unit who monitor various underground magical cults, and also becomes involved with the Krakenists, a cult who worship the giant squid as a god and believe Billy to be their prophet. Billy initially reacts with disbelief and a bemusement that foreshadows the loss of the sublime around which the narrative ultimately functions: “I’m being recruited by cops who tell me the Cthulhu cult might be after me” (2011, p.57). One of the cops, however, challenges Billy to open his mind to the sublime potential of the creature: “You going to tell me... you’ve got no sense of the bloody awesomeness of that thing?” (2011, p.51), and as Billy’s involvement with the Krakenists deepens, his dream visions of the giant squid evoke the kind of cosmic majesty and danger commonly associated with Lovecraft’s tentacled monsters:

He was back in the water ... not swimming but sinking, toward the godsquid he knew was there, tentacular fleshscape and the moon-sized eye that he never saw but knew, as if the core of the fucking planet was not searing metal but mollusc, as if what we fall toward when we fall, what the apple was heading for when Newton's head got in the way, was kraken. (2011, p.251)

The kraken's sublime potential is further established by the numerous groups and individuals who desperately seek the missing god in an effort to either avert the end of the world, which has been foretold to begin with the burning of the giant squid, or further their own personal quests for power. However Billy soon discovers that the giant squid is just one god among many, with various diverse cults celebrating their own divine figure and prophesying their own Armageddon. Although a Kantian or Burkean reading of the sublime can be applied to the awe that each god inspires in its followers, Méville uses the "epidemic of eschatologies" (2011, p.53) to bring the godlike down to the everyday level and imbue it with a kitchness that contributes to the loss of the sublime. Even the leader of the Krakenist cult inadvertently undermines the sublime potential of the kraken and other London gods when he tells Billy:

Of course, they're all over, gods are. Theurgic vermin, those once worshipped or still worshipped in secret, those half worshipped, those feared and resented, petty divinities: they infect everybloodywhere. The ecosystems of godhead are fecund, because there's nothing and nowhere that can't generate the awe on which they graze. (2011, p.103)

His allusions to the gods as petty vermin and viruses contribute to the rapid erosion of the awe that the already-sceptical Billy

had momentarily experienced. Later in the novel, as he becomes increasingly familiar with London's supernatural underbelly, Billy reflects that his "awe had been greatest when he had not understood at all. The more they were clarified, the more the kitsch of the norms disappointed him" (2011, p.263).

This disappointment is also experienced by Vardy, a consultant for the Fundamentalist and Sect-Related Crime Unit, who, in the closing pages of the novel, is exposed as the narrative's chief villain who has used the stolen kraken as a diversion from his own attempted destruction of Charles Darwin's specimens which were stored in the same room. Vardy's attempted destruction of the specimens is an attempt to reboot the world's belief systems; he hopes that memory fire will magically erase the theory of evolution from history, restoring his own and humanity's faith in the Christian God. Vardy, who grew up in a born-again Christian religious sect, is haunted by the loss of, and nostalgia for, the sublime religious devotion which he recalls from his childhood:

Vardy's tragedy was that his faith had been defeated by the evidence, and he could not stop missing that faith... And that was unbearable to him... Vardy did not want to eradicate the idea of evolution: he wanted to rewind the fact of it. And with evolution – that key, that wedge, that wellspring – would all those other things follow, the drably vulgar contingent weak godlessness that had absolutely nothing going for it at all except, infuriatingly, its truth. (2011, p.497)

Vardy resents that the postmodern world, which is characterised by overwhelming diversity, fractured identities, and a proliferation, repetition and confusion of signs and meaning, has become

moribund in its petty everydayness. Moreover, Vardy expresses dismay that in the wake of scientific developments from the late nineteenth and twentieth centuries, everything is known and reasoned, that scientific truth has eroded religious faith, contaminating the idea of God and denying Vardy the sublime experience he so longs for.

Vardy's attempt to rewind the theory of evolution is averted, however, and London returns to its (ab)normal self, a city in which brief moments of sublime awe are quickly subverted by the plethora of petty, bickering cults and their gods. Thus Miéville ironises and problematises the sublime, which he recognises as a central element of Weird Fiction, suggesting that such a profound, awe-inspiring experience cannot be sustained in the postmodern world. Ultimately, then, as the following section will show, the Weird affect of *Kraken* owes more to the grotesque than the sublime. The grotesque also contributes to producing the cosmic fear that characterises Lovecraft's stories, but where Lovecraft uses the grotesque as an embodied hint of supernatural horrors that lie beyond human comprehension, Miéville updates his grotesque creatures to reflect the technologisation of the twentieth century and tempers his characters' horrified reactions to the grotesque with an acknowledgement of the freedom and opportunities that such challenges to the physical laws of nature may produce.

THE GROTESQUE

In both early and more recent Weird Fiction, the grotesque is particularly evident in the way writers distort the familiar and turn it into an object of fascination and horror. The way the

grotesque is used in Weird Fiction, however, has shifted over time, with recent writers like Miéville seeking new ways of representing the grotesque by expanding its traditional forms. Early forms of the grotesque, as evident in Lovecraft's fiction, tended to be organically-based, an amalgamation and horrific parody of human and animal parts, whereas the grotesque in recent Weird Fiction reaches beyond the living flesh to incorporate the inanimate with the animate. If the intent of Weird Fiction is to produce unease and uncertainty, to disturb by corrupting the known and everyday, then the inclusion of the grotesque, with its inherent "skewing of logical or ontological categories" (HARPHAM, 1982, p.10), plays a central role. The grotesque is not one single thing, but rather the sum of its disparate parts, which are individually recognisable, but combined as a whole become unnameable; like the sublime, the grotesque results in the "paralysis of language" (HARPHAM, 1982, p.6). Traditional forms of the grotesque are readily recognisable in Lovecraft's stories, although without the parodic aspect, and work to produce images of people and beings corrupted and monstrous, inciting fear and horror by disrupting the natural order. By contrast, the grotesque in *Kraken* retains something of Mikhail Bakhtin's spirit of the grotesque. Grotesque the characters may be, but their grotesquerie also often serves a functional or even emancipatory purpose beyond the incitement of horror.

One of the earliest theorists of the grotesque, Bakhtin developed the concept in *Rabelais and His World* (1968), in which he analyses images of the grotesque in art and literature depicting the medieval carnival. A key part of Bakhtin's theory of the grotesque is exaggeration coupled with humour, and a temporary breakdown

of social hierarchy during the time of carnival. Bakhtin wrote that, "Carnival festivities and the comic spectacles and ritual connected with them... based on laughter... were sharply distinct from the serious official, ecclesiastical, feudal, and political cult forms and ceremonials" (1984, p.5). They were occasions when the rules of the state were, to a certain extent, ignored, mocked and parodied. Bakhtin suggests that carnival offered "a completely different, nonofficial, extra ecclesiastical, and extra political aspect" (1984, p.6) of society and culture; not a spectacle staged for the entertainment of a non-participatory audience, but a celebration to be lived by the people, unconstrained by the laws of the everyday. During carnival, as with the grotesque, boundaries and hierarchies are broken, breached or contaminated. Like the laughter of carnival, the grotesque is also ambivalent, in that it is unfinished and uncontained. Bakhtin's notion of the grotesque is positive, life-affirming and communal, celebrating "a people who are continually growing and renewed" (1984, p.19). Thus, the grotesque is represented by excess, fecundity and overabundance. The other important aspect of the grotesque for Bakhtin is degradation, the "lowering of all that is high, spiritual, ideal, abstract; it is a transfer to the material level, to the sphere of earth and body in their indissoluble unity" (1984, p.19-20). For Bakhtin, this is not necessarily about denigration or debasement, but an emphasis on contact with the earth that "swallows up" and gives birth at the same time (1984, p.21), hence the connection of the grotesque with the lower body, the stomach and genitals.

In later theory, the grotesque moves away from Bakhtin's parodic but celebratory concept to become something more monstrous and denigrated. Whilst Bakhtin's grotesque can be

seen as threatening through its exposure of the malleable nature of physical, social and political boundaries, it is tempered by the atmosphere of humour and carnival. Geoffrey Galt Harpham responds to Bakhtin's theory of the grotesque in *On the Grotesque: Strategies of Contradiction in Art and Literature* (1982). Here, there is an emphasis on how known elements are fused to form something new, simultaneously disgusting and fascinating, but also inherently wrong as it disrupts the natural order of the world. The grotesque thing appears monstrous, not because it is ugly, but because its recognisable parts are corrupted by their proximity to things with which they do not belong, so that "the sense of the grotesque arises with the perception that something is illegitimately *in* something else" (HARPHAM, 1982, p.11). Such illegitimacy lacks the emancipatory spirit of Bakhtin's carnival and instead signals a wrongness, a corruption of the everyday.

The grotesque in early Weird Fiction aligns with Harpham's conception of the term, with the in-between-ness of its physical form and the categorical uncertainty it thus creates functioning as a cause for horror. Harpham writes that, "although the grotesque is more comfortable in hell than in heaven, its true home is the space between, in which perfectly formed shapes metamorphose into demons" (1982, p.7-8), blurring the boundaries between ideal forms. The grotesque is an interval, he suggests, in which we pause on a liminal tipping point; although we recognise a "number of different forms in the object, we have not yet developed a clear sense of the dominant principle that defines it" (1982, p.16), so find ourselves transfixed and unable to categorise or articulate what we encounter. Grotesqueries, Harpham writes:

[B]oth require and defeat definition: they are neither so regular and rhythmical that they settle easily into our categories, nor so unprecedented that we do not recognise them at all. They stand at a margin of consciousness between the known and the unknown, the perceived and the unperceived, calling into question the adequacy of our ways of organising the world. (1982, p.3)

In Lovecraft's fiction, the recognition that the grotesque beings encountered do not belong within the sphere of the everyday as we commonly conceive it and, even more disturbingly, that they break down the hierarchical boundaries between humans and the animal Other, is a source of extreme horror.

In many of Lovecraft's stories, the supernatural beings encountered are perceived as both sublime and grotesque. As Csicsery-Ronay, Jr. observes, the two "are dynamically, dialectically related" (2008, p.147). Thus, on the one hand, Lovecraft uses the sublime to emphasise the awesome immensity of his Old Ones, Deep Ones or Great Ones, positioning them as beyond human comprehension and articulation, but he also employs the grotesque as an embodied allusion to the horrific nature of these beings which subvert human laws of nature, while again emphasising his human protagonists' inability to grasp, categorise and name what they see. In "The Call of Cthulhu," for example, Cthulhu himself is presented as a sublime source of cosmic fear, but the bas-relief representation of this creature emphasises his horrific grotesquery, as noted by the narrator: "If I say that my somewhat extravagant imagination yielded simultaneous pictures of an octopus, a dragon, and a human caricature, I shall not be unfaithful to the spirit of the thing"

(2005, p.169). Cthulhu breaks the barriers between the categories of animal, myth and human, represented as “a monster of vaguely anthropoid outline, but with an octopus-like head whose face was a mass of feelers, a scaly, rubbery-looking body, prodigious claws on hind and fore feet, and long, narrow wings behind” (2005, p.176). It is this grotesque image that the cult of human worshippers idolise.

Harpham writes that, “Primitives worship the taboo, but modern secular adults are so indebted to and dependent upon their discriminatory grids that they find the taboo mostly a source of anxiety, horror, astonishment, laughter, or revulsion” (1982, p.4). This distinction is maintained in “The Call of Cthulhu” where the followers of Cthulhu are depicted as backward, inbred and primitive, their own appearance and behaviour a reflection of the grotesquery of the being they worship:

There are vocal qualities peculiar to men, and vocal qualities peculiar to beasts; and it is terrible to hear the one when the source should yield the other. Animal fury and orgiastic licence here whipped themselves to daemonic heights by howls and squawking ecstasies that tore and reverberated through those nighted woods like pestilential tempests from the gulfs of hell. (2005, p.179)

The police who stumble across these worshippers are so overcome by the grotesquery of “this hybrid spawn” (2005, p.180) and the Cthulhu statuette they worship, that they physically reel, faint, and cry out in horror. They, like the narrator and the other modern men in the story, find Cthulhu’s image repulsive and terrifying; its corrupting influence is emphasised by its rendering of the cult members similarly monstrous and grotesque.

Again, in “Pickman’s Model,” the grotesque emerges both through the creatures who blur the boundaries of human and animal, and the human who celebrates such grotesquery. The artist, Pickman, revels in the grotesque, producing works described by the narrator as “daemonic portraiture” (2005, p.203). Most disturbing for the narrator is the human likeness which to varying degrees marks the creatures that are the subjects of Pickman’s art:

I began to see a hideous relationship in the faces of the human and non-human figures. He was, in all his gradations of morbidity between the frankly non-human and the degraded human, establishing a sardonic linkage and evolution. The dog-things were developed from mortals! (2005, p.204).

This human element signals the corrupt illegitimacy and confusion of hierarchy that Harpham describes. Even more repellent for the narrator, and the true source of horror, is his realisation that the creatures depicted by Pickman are real, not merely the phantasm of a disturbed mind. These creatures, with their, “bloodshot eyes, flat nose, and drooling lips... [their] scaly claws..., mould-caked body... [and] half-hooved feet” (2005, p.207) are monstrously grotesque, not just because of their form, but because they lack a physical and spiritual place in the known human world and are therefore an affront to the divine order, and suggestive of “spiritual corruption or weakness” (HARPHAM, 1982, p.6). The effects of corruption are evident in Pickman himself, though it is unclear whether his contact with the creatures has corrupted him, making him grotesque, or whether he was already corrupted and thus drawn to the creatures he paints out of a grotesque sense of affinity. Regardless, his admiration of the creatures is

portrayed to be as much a corruption of the natural order as the creatures' existence, rendering him a grotesque parody of the human: "Pickman repelled him more and more every day, and almost frightened him toward the last – [...] the fellow's features and expression were slowly developing in a way he didn't like; in a way that wasn't human" (2005, p.199).

As noted in the previous section, "The Shadow Over Innsmouth" differs from "Pickman's Model" and the rest of Lovecraft's corpus in that the ending of the story explores the attraction of the grotesque and stops short of condemning those who experience such attraction. Nevertheless, for much of the story, the grotesque is positioned as a source of horror, following a familiar pattern in Lovecraft's work. The inhabitants of Innsmouth are described by a resident of a nearby town as having "queer narrow heads with flat noses and bulgy, stary [sic] eyes that never seem to shut, and their skin ain't quite right. Rough and scabby, and the sides of their necks are all shrivelled or creased up" (2005, p.591). Whilst not yet truly grotesque, the people of Innsmouth do devolve into that state as they age. Their interbreeding with the frog people from the ocean begins to show as they grow older and become less human. The narrator describes the creatures thus:

I saw them in a limitless stream – flopping, hopping, croaking, bleating – surging inhumanly through the spectral moonlight in a grotesque, malignant saraband of fantastic nightmare [...] I think their predominant colour was a greyish-green, though they had white bellies. They were mostly shiny and slippery, but the ridges of their backs were scaly [...] their heads were the heads of fish, with prodigious bulging eyes that never closed. At the sides of their

necks were palpitating gills, and their long paws were webbed. (2005, p.646)

The narrator's realisation that the residents of Innsmouth are in varying stages of transforming into these creatures draws attention to the threatening mutability of the human body. Csicsery-Ronay Jr. notes that such mutability

makes the physical world an indeterminate and insecure place [...] Bodies are constantly reminded that they are not armoured containers, but rather invitations to opening and wounding, arenas of autonomous life-forms, diseases, mutations, intimate viruses. (2008, p.192)

When the narrator discovers that he is related to the people of Innsmouth and notices the first signs of his own physical transformation he is horrified, aghast at his hereditary inheritance which has stripped away any sense of his own secure and inviolate human identity. Interestingly, however, where some of his relatives kill themselves rather than accept their descent into the grotesque, the narrator gradually loses his sense of repulsion and eventually looks forward to a life and physical form he initially regarded as horrific. For him, the grotesque yields possibility and access to the sublime, harking back to Bakhtin's theory that the grotesque is fecund and renewing, generative of change and opportunity. It is an interesting deviation for Lovecraft to have his protagonist come to embrace the grotesque and to also avoid introducing other characters to condemn and express horror at this shift of perspective. It could be argued that the reader, who for the majority of the story has been encouraged to view the people of Innsmouth with a mixture of fear and repulsion, might

feel even greater horror at the realisation that the narrator with whom they have come to identify is devolving into a similar state of grotesquery. Nevertheless, Lovecraft's reluctance to overtly condemn the narrator's newfound desire for transformation leaves the ending of the story open to a more positive interpretation.

In *The Dunwich Horror*, the grotesque is allowed no such ambivalence. Wilbur Whateley and his invisible brother, like the narrator of "The Shadow Over Innsmouth," are of mixed parentage, fathered by an Old One and tasked with opening the way into the human world for these supernatural beings. The description of their human mother as "a somewhat deformed, unattractive albino woman" (2005, p.374) with "misproportioned arms" (2005, p.376) again emphasises the corrupting nature of the grotesque. Once again it is unclear whether the Whateleys have become physically grotesque as a result of their communions with the Old Ones, or whether they have been drawn to each other by their shared grotesquery. Yet Lavinia is still recognisably human in a way that her half-breed sons are not. Upon his death, Wilbur is described as a thing composed of human, animal and alien parts, something so grotesque as to produce extreme otherness. A conglomeration of fur, tentacles, oddly-placed eyes, and limbs resembling a giant saurian, Wilbur evokes a link, grotesque to those humans who observe him, between the human, the alien, and prehistoric animals. The use of the grotesque in this story is typical of Lovecraft's Weird Fiction which produces cosmic fear through the convergence of the known and unknown without respect to humans' limited notions of reality. In Lovecraft's fiction, the grotesque, like the sublime, functions as a tool to induce horror and to demand that both his characters and his readers look outward,

beyond the familiarly human, into “the boundless and hideous unknown” (Lovecraft qtd. in JOSHI 2012, p.504).

Despite their supernatural origins, each of Lovecraft’s grotesque creatures is essentially organic. Miéville’s *Kraken* expands upon this conception of the grotesque by introducing the mechanical. Jeff VanderMeer observes that much of Miéville’s fiction displays “a fascination with permutations of the body” (2008, p.xi). In his New Crobuzon cycle (*Perdido Street Station*, *The Scar* and *Iron Council*) for instance, Miéville describes the Remade, humans who have been transformed into “organic and technological hybrids with machinery attachments or animal limbs” (Tranter, 2012, p.420) in punishment for committing a crime. Similarly, in *Kraken*, Miéville depicts a range of mechanical and organic hybrids, some of which are indeed cause for horror, while others reflect the shift in conceptions of the grotesque in the late twentieth and early twenty-first centuries. Csicsery-Ronay Jr. argues that the grotesque is the dominant sensibility of both modernism and postmodernism, with the key difference being that the “contrasts between ideal forms and anomalous deviations” (2002, p.72) in modernism are seen, in postmodernism, as normal. The organic monstrosities that feature in Lovecraft’s fiction are no longer necessarily shocking or horrifying and have been superseded by new forms of grotesqueness that incorporate the technological advances made since his time. Csicsery-Ronay, Jr. also argues that because of these advances, the grotesque has lost some of its ability to create shock or horror, as “the de-definition of forms is [now] an accepted aspect of social reality” (2002, p.74). Harpham explains that the grotesque “is now faced with a situation where the centre cannot, or does not choose to, hold; where nothing is incompatible

with anything else; and where the marginal is indistinguishable from the typical” (1982, p.xxi). Csicsery-Ronay Jr. therefore argues that the function of the grotesque in science fiction (and other related speculative genres), is no longer to horrify, but to destabilise our notion of how the world works, to “demonstrate the fluidity of the real” (2002, p.80) emphasise the “radically mutable” (2008, p.192) state of our bodies and the world, and highlight how easily boundaries can be transgressed.

Transgression is an integral part of the grotesque in *Kraken*, blurring the boundaries between human, animal and machine. The collapse of categories in the grotesque noted in Lovecraft is pushed even further in *Kraken*, where Miéville combines the mechanical with the biological as well as blurring the human/animal divide. Technological and cybernetic developments have expanded the parameters of the grotesque, bringing functionality to the forefront. In *Kraken* the human/machine boundary is breached in a number of instances, both voluntarily and otherwise, as when the Tattoo – a villain inscribed in ink on a man’s back – has another man transformed into a living radio:

There was a naked man on all fours. His lips fluttered. He had dials pushed into him, above each nipple. Unbleeding but extruding clearly from his body. It was from his open mouth that the radio sounds came. His lips moved to make the music, interference, the ghosts of other stations. (2011, p.73)

In this instance, not only are physical boundaries broken, but function too is transformed, as the Tattoo’s victim no longer speaks for himself, but becomes a mouthpiece transmitting signals. Billy

reacts to both the radio-man and the Tattoo himself with the kind of horror that usually greets the grotesque in Lovecraft's fiction. Following his initial shocked shout and instinctive urge to flee, Billy struggles to articulate the grotesque individuals who transgress every law of nature with which Billy, a scientist, is familiar: "*What did I see? ... What was that?*" (2011, p.83).

Nevertheless, other characters in the novel deliberately change themselves to suit their purposes, such as the magician, whose:

[L]eft eye was obscured by what she thought for a second was some complex Cyberdog-style hat-glasses combination, but was, she realised, without even a flinch or a twist of the lips, these days, the metal escutcheon of a keyhole from a door, soldered or sutured to the orbit of his eye. (2011, p.341)

The functionality of the grotesqueness, in this instance allowing the magician to see beneath the surface of whatever he is working on, dilutes the shock of it. Furthermore, because Billy's friend Marge is accustomed to a postmodern world that is already constantly changing, she easily adapts when individuals such as the magician challenge her notions of reality and the integrity of the organic human body. While still having the potential to produce anxiety in those uninitiated into London's magical underbelly, such individuals signal an expansion of the grotesque in recent Weird Fiction to also produce:

[A] certain ecstasy of liberation from the domination of cosmic authoritarianism [...] [and] from the normative mythologies of [...] embodiment that survived even in scientific materialism as long as scientists were unable (and unwilling) to

manipulate the sacred building blocks of living bodies. (CSICSERY-RONAY, JR. 2008, p.212-213)

A more traditional example of the organic grotesque in *Kraken* is the kraken-bit who, also deliberately, transform from human into something grotesque as they prepare to attack the arch-villain who has broken into their cult headquarters and killed most of their fellow worshippers:

One man was growing *Architeuthis* eyes, fierce black circles taking up each side of his head, squeezing his features between them. A woman bulged, her body become a muscular tube from which her limbs poked, absurd but strong. A woman streaked across the distance, jetted by her new siphon, moving through air as if it were water, her hair billowed by currents in the sea miles off. There was a man with arms raised to display blisters bursting and making themselves squid. Suckers, another with a wicked beak where he had had a mouth. (2011, p.463)

The kraken-bit recall Lovecraft's Weird corpus in which characters welcome or induce their grotesqueness in pursuit of a greater goal or personal gain, often seeking a closer connection to their god(s) or supernatural ancestors. In Lovecraft's fiction, with the exception perhaps of "The Shadow Over Innsmouth," this desire is presented as abhorrent and unhuman. In *Kraken*, by contrast, the kraken-bit are perceived by Billy as heroic, since they know the transformation will likely kill them if they are not first killed in battle, but also as a little pathetic, desperate to make sense of the tragedy that has befallen their cult, and hopeful that through their transformation into the grotesque they will be granted sublime access to their god.

Thus, where the grotesque in Lovecraft's fiction acts primarily as a trigger for horror, in *Kraken* it functions in a number of ways, with a variety of characters becoming grotesque through their own actions and being rewarded with expanded possibilities for existence. Even when the transformation is the result of others' actions, the grotesque often has a recognisable purpose which makes it less inconceivable once the initial shock has passed. Despite the changes in the way the grotesque is depicted, it remains an important element in both early and recent Weird Fiction as, along with the sublime, it underpins the notion that the world is neither static nor completely knowable. By breaking and corrupting the boundaries of the everyday, the grotesque in Weird Fiction contributes to the uncertainty and unease that is central to the aesthetic of the mode.

CONCLUSION

Recent Weird Fiction, while retaining the spirit and some of the key elements that produce the affect of the early Weird, is also distinctly of its own time. Both early and recent Weird Fiction, whether seriously or playfully, invoke the sublime, "a powerful expansion of quotidian awareness to the insight that the physical universe involves far more than anyone can imagine" (CSICSERY-RONAY, JR., 2008, p.146). The sublime in Lovecraft's fiction recalls Kant and Burke's theorisations of the term, his supernatural creatures inspiring awe in the subject through their inexplicable and overwhelming nature and revelation of the limitations of human knowledge. The sublime quality of Lovecraft's monsters reduces human beings and their known world to something small

and, if not insignificant, less significant than previously believed. In *Kraken*, however, Miéville questions whether such sublimity can be maintained in a postmodern world in which science undermines spiritual faith and ecstasy, and the proliferation of gods reduces them to kitsch familiarity.

Miéville's work, then, owes more to the grotesque than the sublime in its production of a more earthly sense of disorientation and unease. The grotesque is also a crucial element of Lovecraft's Weird Fiction where it contributes to the sense that the physical world is beyond human comprehension and offers a horrific embodied allusion to those sublime beings that cannot otherwise be represented. Yet, once again, Miéville extends the boundaries of the grotesque, moving beyond the organic hybrid as a source of horror to explore the technological grotesque and, drawing on Bakhtin's exploration of the emancipatory potential of the term, framing the grotesque as both a potential source of freedom from natural laws and opportunity for self-empowerment and transformation.

In conclusion, Lovecraft was one of the most influential writers of Weird Fiction. His fiction and essays together established the parameters of this speculative mode, prioritising the achievement of the Weird affect of cosmic fear which he produced in his own fiction through the sublime and the grotesque. Although Miéville writes across a wide range of speculative genres, his influence on recent Weird Fiction may ultimately prove to be just as significant. The author of several critical analyses of both early and New Weird Fiction, Miéville uses *Kraken* to engage in overt dialogue with Lovecraft's oeuvre, using, but also transforming the key elements that produce its central affect for a twenty-first century world and readership.

REFERENCES

BAKHTIN, Mikhail (1984). *Rabelais and his world*. Bloomington, Indiana: Indiana University Press.

BURKE, Edmund (2008). *A philosophical enquiry into the origin of our ideas of the sublime and beautiful*. 2.ed. Mineola, New York: Dover.

CSICSERY-RONAY, JR., Istvan (2002). "On the grotesque in science fiction". *Science-Fiction Studies*, 29, p.71-99.

_____. (2008). *The seven beauties of science fiction*. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press.

HARPHAM, Geoffrey Galt (1982). *On the grotesque: strategies of contradiction in art and literature*. Princeton, New Jersey: Princeton University Press.

JOSHI, S. T. (2004). *The evolution of the weird tale*. New York: Hippocampus Press.

_____. (2012). *Unutterable horror: a history of supernatural fiction*. Vol 2: the twentieth and twenty-first centuries. Hornsea, England: P.S. Publishing.

KANT, Immanuel (2007). *Critique of judgement*. Nicholas Walker (Ed.). Oxford: Oxford University Press.

LOVECRAFT, H. P. (2005). "The call of Cthulhu". In: *H. P. Lovecraft: tales*. Peter Straub (Ed.). New York: The Library of America. p.167-196.

_____. (2005). *The Dunwich horror*. In: *H. P. Lovecraft: tales*. Peter Straub (Ed.). New York: The Library of America. p.370-414.

_____. (1937). "Notes on writing weird fiction". *The H. P. Lovecraft archive*. In <http://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/nwwf.aspx>. Accessed Oct.06.2016.

_____. (2005). "Pickman's model". In: *H. P. Lovecraft: tales*. Peter Straub (Ed.). New York: The Library of America. p.197-210.

_____. (2005). "The shadow over Innsmouth". In: *H. P. Lovecraft: tales*. Peter Straub (Ed.). New York: The Library of America. p.587-653.

_____. (1927). "Supernatural horror in literature". *The H. P. Lovecraft archive*. In <http://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/shil.aspx>. Accessed Oct.6.2016.

MIEVILLE, China (2011). *Kraken: an anatomy*. New York: Ballantine.

_____. (2011). "M. R. James and the quantum vampire". *Weird fiction review*. In

<http://weirdfictionreview.com/2011/11/m-r-james-and-the-quantum-vampire-by-china-mieville/>. Accessed Oct.6.2016.

_____. (2012). "On monsters: or, nine or more (monstrous) not cannies." In: *Journal of the fantastic in the arts*, 23 (3), p.377-392.

_____. (2000). *Perdido Street Station*. London: Macmillan.

_____. (2009). "Weird fiction". In: BOULD, Mark; BUTLER, Andrew M.; ROBERTS, Adam; VINT, Sherryl (Eds.). *The Routledge companion to science fiction*. London; New York: Routledge. p.510-515.

TRANTER, Kirsten (2012). "An interview with China Miéville". *Contemporary literature*, 53(3), p.417-436.

VANDERMEER, Ann; VANDERMEER, Jeff (2011). "Introduction". *The weird: a compendium of strange and dark stories*. London: Corvus. p.xv-xx.

VANDERMEER, Jeff (2008). "The new weird: 'It's alive?'". In: VANDERMEER, Ann and VANDERMEER, Jeff (Eds.). *The new weird*. San Francisco: Tachyon. p.ix-xviii.

11

O PAPEL DO LEITOR NO HORROR LOVECRAFTIANO: EXTRAPOLAÇÃO E SUBVERSÃO EM “THE INNSMOUTH HERITAGE” (1992) DE BRIAN STABLEFORD

Daniel Iturvides Dutra (UFRGS)

Recebido em 26 fev 2017. Daniel Iturvides Dutra é graduado em Letras/
Aprovado em 20 abr 2017. Licenciatura Plena em Língua Inglesa e Respectiva
Literatura pela Universidade Católica de Pelotas. Possui Especialização em Literatura Comparada pela Universidade Federal de Pelotas, Mestrado em Literatura Comparada pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul e Doutorado em Literatura Comparada pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Resumo: O presente artigo visa analisar o universo literário de H.P. Lovecraft, conhecido como Mitos Cthulhu, sob a perspectiva do papel do leitor na produção de sentido do texto. Analisaremos, num primeiro momento, a releitura que Brian Stableford fez, em seu conto “The Innsmouth Heritage” (1992), da obra de H.P. Lovecraft. Num segundo momento discutiremos o papel do leitor, e como o conhecimento deste acerca dos Mitos Cthulhu, mais especificamente sobre a novela “A Sombra em Innsmouth” (1936) de H.P. Lovecraft, influencia a interpretação de “The Innsmouth Heritage” (1992). Para tanto utilizaremos a teoria do leitor-modelo de Umberto Eco, combinada com o trabalho de Tzevan Todorov sobre o “estranho” e “o fantástico”, para demonstrar que “The Innsmouth

Heritage” pode ser lido tanto como um texto fantástico ou estranho, dependendo do quanto o leitor está familiarizado com a obra de H.P. Lovecraft.

Palavras-chave: Lovecraft; Horror; Cthulhu mitos.

Abstract: This article aims to analyze the literary universe of H. P. Lovecraft, known as Cthulhu Mythos, through the reader’s role in the text. We will look at first at the reimagining of H. P. Lovecraft’s work by Brian Stableford in his short story “The Innsmouth Heritage” (1992). Secondly, we will discuss the role of the reader, and how his knowledge about the Cthulhu Mythos, more specifically on the novel “The Shadow over Innsmouth” (1936) by H.P. Lovecraft, influences the interpretation of “The Innsmouth Heritage” (1992). For this purpose we will use Umberto Eco’s theory of the Model Reader, combined with the writings of Tzvetan Todorov on the “uncanny” and the “fantastic”, to demonstrate that “The Innsmouth Heritage” can be read either as one or another, depending on the reader’s familiarity with the writings of HP Lovecraft.

Keywords: Lovecraft; Horror; Cthulhu mythos.

INTRODUÇÃO

O escritor H.P. Lovecraft, ao deixar seu legado literário, o deixou de uma forma que permitisse que outros autores explorassem os seus mundos ficcionais. A gênese desse fenômeno está na correspondência que mantinha com autores como Robert E. Howard, Clark Ashton Smith, Frank Belknap Long, August Derleth, Robert Bloch, entre outros. Lovecraft, nas suas cartas, os incentivava a acrescentar as criações de sua mitologia ficcional – como o grimório *Necronomicon* e entidades como Cthulhu – em suas histórias, enquanto fazia o mesmo, citando criações de seus colegas em sua literatura, como, por exemplo, ao mencionar a

entidade Tsathoggua, de Clark Ashton Smith, em seu conto “Um Sussurro na Escuridão” (1931).

O que era apenas um jogo de referências entre amigos escritores ganhou proporções maiores à medida que, após a morte de Lovecraft, outros autores começaram a tomar suas criações de empréstimo e a expandir o seu universo. Não tardou para que as editoras percebessem o nicho de mercado e comesçassem a publicar antologias com histórias de outros autores situadas no universo de Lovecraft. A este universo convencionou-se chamar de Mitos Cthulhu, termo cunhado pelo amigo de Lovecraft e também escritor August Derleth, responsável pela fundação da Arkham House, editora que publicou não apenas os trabalhos de Lovecraft após sua morte, mas também pelas primeiras antologias de autores interessados em explorar o seu legado literário. Dessa forma, consolidou-se o subgênero de horror que ficou conhecido como horror lovecraftiano.

Sobre o uso das criações de Lovecraft por outros autores, Guilherme da Silva Braga comenta:

No entanto, Lovecraft jamais tentou sistematizar o universo em torno da mitologia que criou, ou sequer estabelecer uma coerência interna entre as descrições e os atributos das entidades que aparecem nas próprias obras, o que oferece uma ampla margem de licença artística para as centenas de autores que se aventuram a fazer contribuições para o ciclo mítico a que deu origem. Esse foi sem dúvida um grande trunfo para a permanência da obra legada pelo demiurgo de Providence [...]. (BRAGA, 2014, p.13)

Em outras palavras, a palavra “mitos” em Mitos Cthulhu deve ser encarada com ressalvas, visto que nunca foi a intenção de

Lovecraft criar uma mitologia, e é importante também ressaltar que o termo Mitos Cthulhu foi cunhado depois de sua morte. Em suma, quando se fala em Mitos Cthulhu, deve-se considerá-lo mais como um cenário geral criado por Lovecraft, onde sua maleabilidade permite a outros autores introduzirem seus acréscimos, do que uma estrutura mitológica propriamente dita.

Sendo assim, primeiramente investigaremos como outros autores lançaram mão da licença artística na construção de suas próprias narrativas lovecraftianas e, em seguida, qual o papel do leitor nesse processo. O objeto de análise será o conto “The Innsmouth Heritage” (1992), de Brian Stableford.

Tencionamos argumentar que o conhecimento do leitor acerca do universo de H.P. Lovecraft exerce um papel fundamental na compreensão de “The Innsmouth Heritage”. Demonstraremos que Stableford escreveu sua história, uma espécie de semi-continuação da novela *A Sombra em Innsmouth*, de Lovecraft, levando em consideração o saber do leitor a respeito desta obra, e como tal conhecimento produz leituras diferentes.

LENDO O HORROR LOVECRAFTIANO

Na literatura de H.P. Lovecraft, cujo termo “horror lovecraftiano” costuma ser usado para designar tanto as obras de sua autoria quanto as de terceiros, as histórias tendem a estabelecer relações, e o grau varia de narrativa para narrativa. Em alguns casos há referências a nomes, lugares e eventos que pouco ou em nada influenciam a leitura do texto, enquanto que, em outros, as referências, ou mais especificamente, a capacidade do leitor em identificá-las, alteram todo o sentido do texto.

Para compreendermos melhor essa questão é necessário analisar a função do gênero literário no processo de leitura e interpretação. Jorge Luiz Borges comenta:

Eu acrescentaria uma observação pessoal: os gêneros literários dependem, talvez, menos dos textos do que do modo como são lidos. A obra estética requer a integração leitor/texto, para só então existir. [...] Há um tipo de leitor atual, o leitor de ficção policial. Esse leitor, que se encontra em todos os países do mundo e que se conta aos milhões, foi criado por Edgar Allan Poe. Suponhamos que não exista esse leitor, ou – talvez algo mais interessante – que se trate de uma pessoa distante de nós. Pode ser um persa, um malaio, um camponês, uma criança, uma pessoa a quem dizem, por exemplo, que *Dom Quixote* é um conto policial. Imaginemos que esse hipotético personagem tenha lido novelas policiais e comece a ler *Dom Quixote*. Que lê, então?

‘Em certa região da Mancha, cujo nome não quero lembrar, não faz muito tempo vivia um fidalgo...’. E já esse leitor está cheio de suspeitas, porque o leitor de contos policiais é alguém que lê com incredulidade, com desconfiança, uma desconfiança especial.

Por exemplo: se ele lê a frase ‘Em certa região da Mancha...’, naturalmente imagina que aquilo não aconteceu na Mancha. Depois: ‘... cujo nome não quero lembrar...’. Por que Cervantes não quis lembrar? Porque, sem dúvida, Cervantes era o assassino, o culpado. Logo vêm o resto: ‘... não faz muito tempo...’ – possivelmente o que vier a acontecer não será tão aterrador quanto o futuro.

A novela policial gera um tipo especial de leitor.

Costuma-se esquecer isto, ao se julgar a obra de Poe. Porque, se Poe criou o conto policial, criou, mais tarde, o tipo de leitor de ficção policial. (BORGES, 1985, p.31-32)

As assertivas de Borges, *mutatis mutandis*, explicam a relação entre o horror lovecraftiano enquanto subgênero e o papel de seus leitores. Em outras palavras, tal qual um leitor de contos policiais possui certas expectativas acerca do gênero policial, e estas expectativas foram criadas por Edgar Allan Poe, o leitor de horror lovecraftiano também possui um conjunto de expectativas ao ler uma obra de Lovecraft, ou um texto de outro escritor que se propõe a dar continuidade ao universo do autor. Em suma, o horror lovecraftiano, assim como o conto policial, também possui um tipo de leitor especial: o leitor lovecraftiano.

Pode-se, dessa forma, dividir os leitores de H.P. Lovecraft em dois grupos: o leitor neófito e o leitor iniciado, que será chamado de leitor lovecraftiano.

Para entendermos de uma forma prática como funciona a diferença de leituras entre um leitor neófito e um leitor lovecraftiano, vamos fazer uma breve análise de duas obras do autor, a novela *A Sombra em Innsmouth* (1931) e o conto “A Coisa na Soleira da Porta” (1933). Na narrativa de *A Sombra em Innsmouth*, uma raça de seres submarinos conhecida como “Os Abissais” há muito tempo emergiu da superfície para procriar com os habitantes da pequena cidade portuária de Innsmouth – parte de um acordo que prometia riqueza aos habitantes – gerando assim uma raça de seres metade humana e metade anfíbia. A raça híbrida de Innsmouth é imortal e, durante a juventude, possuem uma aparência humana, vivendo normalmente

na superfície. Porém, à medida que envelhecem, a raça híbrida aos poucos perde seus traços humanos e adquire traços cada vez mais anfíbios, e, por fim, se juntam aos “Os Abissais” no fundo do oceano. O protagonista, que narra em primeira pessoa, descobre a verdade sobre Innsmouth e alerta o governo norte-americano, o que culmina num ataque destrutivo a cidade por parte da Marinha dos Estados Unidos.

Já em “A Coisa na Soleira da Porta” o narrador em primeira pessoa, Daniel Upton, relata o fatídico destino de seu amigo Edward Pickman Derby, e como as circunstâncias o levaram a matar seu amigo com seis tiros de revólver. Derby se casara com Asenath Waite, e, após alguns anos, Upton começa a notar bizarras mudanças de comportamento em seu amigo. Derby procura Upton, e conta que o falecido pai de sua esposa, Ephraim Waite, conhecido em Arkham – cidade onde se passa boa parte do conto – por ter estranhas habilidades sobrenaturais, não estava de fato morto e havia de alguma forma possuído o corpo de sua esposa Asenath, e agora tencionava possuir também o corpo de Derby.

O narrador Upton fala sobre Innsmouth, Asenath e Ephraim Waite:

Edward estava com trinta e oito anos quando conheceu Asenath Waite. Ela devia ter perto de vinte e três, na época, e estava seguindo um curso especial de metafísica medieval na Miskatonic. A filha de um amigo meu a conhecia de antes – da Escola Hail, de Kingsport – e tratara de evitá-la devido à sua estranha reputação. Era trigueira, apequenada e de muito boa aparência, exceto pelos olhos muito saltados, mas alguma coisa em sua expressão afastava as pessoas mais sensíveis. Entretanto, era sobretudo sua origem e sua

conversa que faziam as pessoas comuns a evitar. Descendia dos Waite de Innsmouth, e muitas lendas obscuras se acumularam, durante gerações, sobre a decrépita e quase deserta Innsmouth e sua gente. Correm histórias sobre pactos pavorosos por volta de 1850, e sobre um elemento estranho, ‘não inteiramente humano’, nas antigas famílias do arruinado porto pesqueiro – histórias que só ianques dos velhos tempos conseguem inventar e repetir com a devida ‘horripilência’. (LOVECRAFT, 2007, p.163-164)

Na passagem abaixo o narrador compartilha o quanto sabe a respeito de Innsmouth ao comentar sobre seu amigo Derby.

Sim, agora ele entendia o sangue de Innsmouth. Tinha havido uma conspiração com criaturas marinhas – era horrível... E o velho Ephraim – ele havia conhecido o segredo, e quando ficou velho fez uma coisa abominável para se manter vivo... ele pretendia viver para sempre... Asenath conseguiria – uma demonstração bem sucedida já havia ocorrido. (LOVECRAFT, 2007, p.173-174)

Portanto, como é a percepção de um leitor neófito e um leitor lovecraftiano de “A Coisa na Soleira da Porta”? Vamos trabalhar com a suposição de que alguém que nunca tenha lido Lovecraft decida ler o conto “A Coisa na Soleira da Porta”. Para este leitor palavras como “Innsmouth”, “*Necronomicon*”, “Arkham”, “Universidade Miskatonic” não terão o mesmo significado que tem para o leitor que conhece textos como “O Chamado de Cthulhu” (1928), “O Horror de Dunwich” (1929) e *A Sombra em Innsmouth* (1936), onde tais nomes têm um papel mais preponderante na narrativa e seus significados são mais bem esclarecidos. Poder-se-ia muito bem mudar ou omitir os nomes, aqui já citados, do conto “A Coisa

na Soleira da Porta” que em nada alteraria a percepção do leitor neófito, visto que é a primeira vez que ele entra em contato com esses. Essa diferença de significados das palavras entre o leitor lovecraftiano e o leitor neófito é chamado de interiorização da palavra. Paulo Rogério Stella explica:

A compreensão do mundo, pelo sujeito, acontece no confronto entre as palavras da consciência e as palavras circulantes na realidade, entre o interno e o externamente ideológico. A interiorização da palavra acontece como uma palavra nova, surgida da interpretação desse confronto. (STELLA, 2005, p.179)

O autor explica como funciona a interiorização da palavra usando o seguinte exemplo: o de um estudante que aprende o significado da palavra “passear”. Na escola ele vai aprender que “passear” significa se mover de um ponto físico para outro com o objetivo de entretenimento. Porém, Stella utiliza a seguinte ilustração para demonstrar que uma palavra pode ter outros significados atrelados a ela:

Esse mesmo estudante, adolescente, residindo em uma cidade grande, violenta e sem muitas opções de diversão, tem no shopping Center um local de encontro dos amigos. Por isso, utiliza a palavra ‘passear’ na sua vida cotidiana atrelada à saída ao *shopping center* ou ao cinema. Imaginemos agora que o estudante seja visto fazendo uma pesquisa na internet e um colega lhe pergunta: ‘O que vai fazer mais tarde?’ A isso o estudante responde: ‘Acho que vou passear no *shopping*’. E o colega continua: ‘falando em passear, você já passeou pelos sites de compras? É muito divertido’. (STELLA, 2005, p.180)

Dito de outra forma, tal sentido dado à palavra “passear” no exemplo – o signo tem seu significado atrelado ao ato de frequentar um *shopping center* ou visitar sites de internet – inexistente na mente de alguém que vive em uma cidade pequena que não possui um *shopping center* e não tem acesso a *internet*. O estudante no exemplo de Stella seria alguém que, ao morar em um grande centro urbano, interiorizou outros sentidos para a palavra “passear”, além daquele aprendido na escola ou em dicionários, que seria o significado que até então circula no repertório do indivíduo.

O processo de interiorização se dá no embate entre o signo internamente circulante e o externo. Ele acontece na compreensão dessas nuances de tons, circulantes no signo externo. [...] O resultado do confronto entre os significados conhecidos pela consciência e o sentido construído no intuito comunicativo do locutor leva um novo ponto de vista sobre o signo, instaurado na consciência. (STELLA, 2005, p.187)

De forma análoga funciona a leitura de um conto de Lovecraft por parte de um leitor neófito. As palavras “Innsmouth”, “*Necronomicon*”, “Arkham” e outras são tão distantes do seu arcabouço de conhecimento pessoal quanto à expressão “passear em sites de compras” o é para alguém que viveu a vida inteira numa região sem acesso a *internet*. Porém, quando um leitor lovecraftiano lê “A Coisa na Soleira da Porta”, e encontra as palavras Innsmouth e *Necronomicon* citadas – além de insinuações sobre a aparência de Asenath Waite que remetem a novela “A Sombra em Innsmouth” – logo as associa a outros contos do autor, e conhece o significado e história por trás desses nomes, e por esta razão este leitor interpreta “A Coisa na Soleira da Porta” de uma forma diferente do leitor neófito.

No entanto, no momento em que o leitor neófito toma contato com outros textos de Lovecraft, toda sua percepção sobre a obra do autor muda. Ou seja, não apenas as palavras “Innsmouth”, “*Necronomicon*”, entre outras passam a ter um significado diferente, mas também os eventos narrados em “A Coisa na Soleira da Porta” adquirem um novo sentido. O conto passa a ser visto não como um evento isolado, e sim como parte de uma série de acontecimentos bizarros da região da Nova Inglaterra dos contos de H.P. Lovecraft – que mistura cidades fictícias como Arkham, Innsmouth e Kingsport com locais reais – e envolvem tanto uma série de raças antigas vindas das profundezas dos oceanos ou do espaço quanto grimórios de segredos ocultos.

Sendo assim, todo um leque de novas implicações surge na mente do leitor neófito em Lovecraft, da mesma forma que a palavra “passear” adquire novas implicações quando alguém que passou a vida inteira numa cidade pequena sem *internet* se muda para uma cidade grande, ou seja, a palavra “passear” passa a ser associada a *shopping centers* e *sites* de compras. Este é o fenômeno de interiorização da palavra, que, enquanto signo, tem seu novo significado acrescentado ao repertório do indivíduo.

O LEITOR-MODELO DE UMBERTO ECO E O FANTÁSTICO DE TZVETAN TODOROV

Em seu *Introdução à Literatura Fantástica* (1975), Todorov se propõe a estabelecer uma tipologia da literatura que lida com temas que extrapolam explicações racionais, a saber, o fantástico.

Chegamos assim ao coração do fantástico. Em um mundo que é o nosso, que conhecemos,

sem diabos, sílfides, nem vampiros se produz um acontecimento impossível de explicar pelas leis desse mesmo mundo familiar. Que percebe o acontecimento deve optar por uma das duas soluções possíveis: ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto de imaginação, e as leis do mundo seguem sendo o que são, ou o acontecimento se produziu realmente, é parte integrante da realidade, e então esta realidade está regida por leis que desconhecemos. Ou o diabo é uma ilusão, um ser imaginário, ou existe realmente, como outros seres, com a diferença de que rara vez o encontra. (TODOROV, 1975, p.30)

O cerne da tese de Todorov se sustenta no seguinte ponto: é a reação do personagem diante dos eventos, e o leitor compartilhar de sua reação, o que determina o sentido do texto.

Se as leis da realidade permanecem intactas e permitem explicar os fenômenos descritos, dizemos que a obra se liga a um outro gênero: o estranho. Se, ao contrário, decide que se devem admitir novas leis da natureza, pelas quais o fenômeno pode ser explicado, entramos no gênero maravilhoso. (TODOROV, 1975, p.48)

Portanto, o autor argumenta que a literatura fantástica pode ser dividida em cinco subcategorias: o fantástico puro, o fantástico estranho, o fantástico maravilhoso, o estranho puro e o maravilhoso puro. Desta tipologia é do nosso interesse apenas o fantástico maravilhoso e o estranho puro. Segundo Todorov, numa história de fantástico maravilhoso o personagem, a princípio, hesita em aceitar o fantástico, para num momento posterior da narrativa aceitá-lo. Por sua vez, o estranho puro seriam histórias onde acontecimentos sobrenaturais são, no final,

explicados de forma racional, mas que, mesmo assim, não deixam de surpreender devido a sua natureza inusitada.

A novela *A Sombra em Innsmouth* e o conto “A Coisa na Porta da Soleira” se encaixam na definição de fantástico maravilhoso de Todorov. Em ambos os textos temos um protagonista que, a princípio, hesita em aceitar a presença do fantástico. No primeiro caso o narrador, ao visitar a cidade de Innsmouth e tomar conhecimento, via os relatos de um velho alcoólatra, das histórias sobre a raça de monstruosos seres anfíbios vivendo no recife próximo a cidade portuária, as ignora como sendo um mero delírio provocado pelo álcool. Porém, mais adiante o protagonista tem um encontro direto com uma das criaturas, comprovando assim a veracidade das histórias que ouvira.

Mesmo procedimento narrativo ocorre em “A Coisa na Soleira da Porta”. O narrador Daniel Upton, a princípio cético quanto a história contada pelo seu amigo Edward Pickman Derby sobre sua esposa Asenath Waite ser uma espécie de bruxa que está tentando possuir seu corpo, e atribuir o caso a uma doença mental, não tem escolha senão aceitar a presença do fantástico quando Edward, agora preso no corpo em decomposição da falecida Asenath, aparece na soleira de sua porta.

No entanto, tal classificação entre o estranho puro e o fantástico maravilhoso se torna problemática ao se abordar o conto “The Heritage Innsmouth”, de Brian Stableford, pois, embora de uma forma geral o conto possa ser classificado como fantástico maravilhoso, tal percepção vai depender do papel do leitor, a saber, dependerá deste ser um leitor lovecraftiano. Para abordarmos

melhor esta questão, devemos antes determinar de forma mais exata o que seria o estranho puro.

Todorov explica:

Nas obras pertencentes a esse gênero, relatam-se acontecimentos que podem explicar-se perfeitamente pelas leis da razão, mas que são, de uma ou outra maneira, incríveis, extraordinários, chocantes, singulares, inquietantes, insólitos e que, por esta razão, provocam no personagem e no leitor uma reação semelhante a que os textos fantásticos nos voltou familiar. [...] Um conto do Edgar Poe, A queda da casa Usher ilustra o estranho próximo ao fantástico. O narrador chega uma noite à casa, chamado por seu amigo Roderick Usher quem lhe pede que o acompanhe durante um certo tempo. Roderick é um ser hipersensível, nervoso, que adora a sua irmã, nesse momento gravemente doente. Esta morre uns dias depois, e os dois amigos, em lugar de enterrá-la, colocam o corpo em um dos porões da casa. Transcorrem alguns dias; durante uma noite de tormenta, enquanto os dois homens se encontram em uma habitação em que o narrador lê em alta voz uma antiga história de cavalaria, os sons descritos na crônica parecem ser o eco dos ruídos que se ouvem na casa. Por fim, Roderick Usher fica de pé, e diz, com voz baixa: 'Enterramo-la viva!' (N.H.E., pág. 105). E em efeito, a porta se abre, e a irmã aparece na soleira. Roderick e sua irmã se abraçam e caem mortos. O narrador foge da casa, bem a tempo para vê-la desmoronar-se no lago vizinho. O estranho tem aqui duas fontes. A primeira está constituída por coincidências (tantas como em uma história em que intervém o sobrenatural explicado). A ressurreição da irmã e a queda da casa depois da morte de seus habitantes poderia parecer sobrenatural; mas Poe não deixa

de explicar racionalmente ambas as circunstâncias. A respeito da casa escreve o seguinte: 'O olho de um observador minucioso tivesse descoberto talvez uma fissura apenas perceptível que, partindo do teto da fachada se abria um caminho em ziguezague através da parede e ia perder se nas funestas águas do lago' (p.90). E a respeito de lady Madeline: 'Crise freqüentes, embora passageiras, era o singular diagnóstico' (p.94). Por conseguinte, a explicação sobrenatural só está sugerida e não é necessário aceitá-la. [...] A sensação de estranheza parte, pois, dos temas evocados, ligados a tabus mais ou menos antigos. Se admitirmos que a experiência primitiva está constituída pela transgressão, é possível aceitar a teoria de Freud sobre a origem do estranho. Desta maneira, o fantástico resulta, em definitivo, excluído da casa de Usher. (TODOROV, 1975, p.53-54)

Tendo em mente essa definição de Todorov, vamos agora fazer uso de outro conceito para, dessa forma, termos os instrumentos teóricos corretos para a análise. Invocamos a tese de leitor-modelo de Umberto Eco. Em *Seis Passeios pelos Bosques da Ficção* (1986) ele afirma que o autor, ao escrever um texto, o escreve tendo em mente um leitor-modelo. Este seria um leitor ideal que compreenderá o texto exatamente como o autor deseja que este seja compreendido, e que o papel do leitor empírico, ou seja, o leitor comum, é o de tentar se tornar o leitor-modelo que o autor deseja, embora Eco observe que seja muito raro um leitor empírico tornar-se um leitor-modelo por completo.

Para organizar a própria estratégia textual, o autor deve referir-se a uma série de competências (expressão mais vasta do que 'conhecimento de códigos') que confirmam conteúdo às expressões

que usa. Ele deve aceitar que o conjunto de competências a que se refere é o mesmo a que se refere o próprio leitor. Por conseguinte, preverá um Leitor-Modelo capaz de cooperar para a atualização textual como ele, o autor, pensava, e de movimentar-se interpretativamente conforme ele se movimentou gerativamente. Dissemos que o texto postula a cooperação do leitor como condição própria de atualização. Podemos dizer melhor que o texto é um produto cujo destino interpretativo deve fazer parte do próprio mecanismo gerativo. Gerar um texto significa executar uma estratégia de que fazem parte as previsões dos movimentos de outros — como, aliás, em qualquer estratégia (ECO, 1986, p.39).

E conclui:

Os meios são muitos: a escolha de uma língua (que exclui obviamente quem não a fala), a escolha de um tipo de enciclopédia (se começo um texto com |como está claramente explicado na primeira Crítica... |, já reduzi, e bastante corporativamente, a imagem do meu Leitor-Modelo), a escolha de um dado patrimônio lexical e estilístico... Posso fornecer sinais de gênero que selecionam a audiência / Queridas crianças, era uma vez um país distante.../; posso restringir o campo geográfico: / Amigos, romanos, concidadãos!/. Muitos tornam evidente o seu Leitor-Modelo, pressupondo apertis verbis (perdoem-me o oximoro) uma específica competência enciclopédica (ECO, 1986, p.40).

Portanto, estabelecidos os parâmetros teóricos que facilitarão nosso estudo, vamos analisar o conto “The Innsmouth Heritage”.

O PAPEL DO LEITOR EM “THE INNSMOUTH HERITAGE”: O FANTÁSTICO E O ESTRANHO

O conto “The Innsmouth Heritage”, começa na mesma época em que foi escrito, a saber, no início dos anos 1990. O protagonista é um bioquímico britânico da Universidade de Manchester chamado David Stevenson, que viaja da Inglaterra para Innsmouth após ler um livro escrito por Ann Elliot, uma historiadora e ex-colega de Stevenson em Manchester. O livro de Ann é sobre a cidade de Innsmouth e relata todas as suas histórias bizarras, como o culto macabro da “Ordem Esotérica de Dagon” e as aventuras do capitão Marsh, um marinheiro e proeminente cidadão de Innsmouth, nos mares do pacífico. O livro fala também sobre a deformidade conhecida como “aparência de Innsmouth”, termo dado à estranha aparência dos habitantes. Como David é um bioquímico que pesquisa o genoma humano, a “tal aparência” desperta o seu interesse científico.

Ann explica a David que o número de habitantes com a “aparência de Innsmouth”, após o ataque da Marinha americana a cidade nos anos 1920, diminuiu drasticamente porque muitos dos nativos casaram-se com pessoas que vieram de fora, restando apenas poucos deformados que vivem reclusos. A pedido de David ela arranja um encontro com o pescador Gideon Sargent, uns dos poucos remanescentes que carregam a deformidade. David explica suas intenções a Sargent:

‘We’ve already begun the business of mapping the human genome,’ I told him. ‘The job will require the collective efforts of thousands of people in more than a hundred research centers, and even then it

will take fifteen or twenty years, but we have the tools to do it. While we're doing it, we hope to get closer to the answers to certain basic problems. One of these problems is that we don't know how genes collaborate to produce a particular physical form. We know how they code for the protein building blocks, but we don't know much about the biochemical blueprint that instructs a growing embryo how to develop into a man instead of a whale or an ostrich. Now, this may seem odd, but one of the best ways of figuring out how things work is to study examples which have gone wrong, to see what's missing or distorted. By doing that, you can build up a picture of what's necessary in order for the job to be done properly. For that reason, geneticists are very interested in human mutations—I'm particularly interested in those which cause physical malformation. [...] As soon as I read Ann's book I realized that Innsmouth must have been a real genetic treasure-trove back in the twenties. I hope that there still might be time to recover some vital information'. (STABLEFORD, 2009, p.18)

Sargent consente, após certa insistência de David e Ann, em ceder amostras de DNA para análise, mas não sem antes contar a respeito de seus pesadelos com criaturas monstruosas e reinos submarinos. Pesadelos que Ann, ela própria uma descendente daqueles que possuem “a aparência de Innsmouth”, mas que não carrega a deformidade na sua anatomia, também confessa ter. David acaba descobrindo que os pesadelos são comuns nos habitantes da cidade ligados a deformidade. À medida que ganha confiança em David, Sargent convence outros habitantes que possuem a deformidade, reclusos que vivem isolados em suas casas, a ceder amostras de DNA a David que, a pedido de Sargent,

promete fazer o melhor para descobrir como dar um fim aos pesadelos que o atormentam.

David, assim como a maioria das pessoas, conforme a narrativa infere, não leva a sério as histórias sobre cultos macabros e monstros vivendo no recife próximo a cidade, atribuindo tudo a folclore e ignorância de um povo de uma cidade litorânea do interior. O ataque do governo ao litoral da cidade é explicado como sendo apenas testes da marinha com torpedos, e os incêndios que devastaram boa parte da cidade teriam sido o resultado infeliz do combate policial a contrabandistas de álcool durante a Lei Seca.

A pesquisa de David, como é comum em trabalhos científicos, se estende por vários anos. David e Ann ficam mais íntimos. Sua pesquisa avança e ele aos poucos começa a encontrar respostas para a deformidade. Porém, ao longo desses anos seus objetos de estudo começam a morrer. Gideon Sargent morre em alto-mar num acidente de pesca, e outros deformados morrem de causas naturais ou em acidentes. A princípio, a narrativa adota um tom de natureza fantástica, mas esta natureza é desconstruída por David, que narra a história em primeira pessoa, com explicações racionais. O clímax do conto é seu diálogo com Ann sobre o caso, que ocorre um tempo depois dela ter rejeitado seu pedido de casamento, alegando acreditar nas lendas de Innsmouth, e temendo pelo seu futuro e pelo de David. A rejeição apenas o deixa mais determinado em encontrar respostas lógicas e científicas.

Sobre a “aparência de Innsmouth” David oferece a Ann seguinte explicação:

‘You see, the same embryonic structures that produce gills in fish produce different structures in

other organisms; it's called homology. Conventional thinking, muddled by the fact that we don't really understand the business of blueprinting for physical structure, supposes that when natural selection works to alter a structure into its homologue—as when the fins of certain fish were modified by degrees into the legs of amphibians, for instance, or the forelimbs of certain lizards became the wings of birds—the blueprint genes for the new structure replace the blueprint genes for the old. But that's not the only way it could happen. It may be that the new genes arise at different loci from the old ones, and that the old ones are simply switched off. Because they aren't expressed any more in mature organisms they're no longer subject to eliminative natural selection, so they aren't lost, and even though they're bound to be corrupted by the accumulation of random mutations—which similarly aren't subject to elimination by natural selection—they remain within the bodies of descendant species for millions of years. If so, they may sometimes be expressed, if there's a genetic accident of some kind that prevents their being switched off in a particular organism'.

She thought about it for a few moments, and then she said: 'What you're saying is that human beings—and, for that matter, all mammals, reptiles and amphibians—may be carrying around some of the blueprint genes for making fish. These are normally dormant—untroublesome passengers in the body—but under certain circumstances, the switching mechanism fails and they begin to make the body they're in fishy'. 'That's right,' I said. 'And that's what I shall propose as the cause of the Innsmouth syndrome. Sometimes, as with Gideon, it can happen very early in life, even before birth. In other instances it's delayed until maturity, perhaps

because the incipient mutations are suppressed by the immune system, until the time when ageing sets in and the system begins to weaken'. (STABLEFORD, 2009, p.26)

Ann indaga David sobre os pesadelos, e ele oferece outra explicação racional:

'Where do the dreams fit in?' she asked.

'They don't,' I told her. 'Not into the biology. I never really thought they did. They're a psychological thing. There's no psychotropic protein involved here. What we're talking about is a slight failure of the switching mechanism that determines physical structure. Ann, the nightmares come from the same place as the Esoteric Order of Dagon and Zadok Allen's fantasies—they're a response to fear, anxiety and shame. They're infectious in exactly the same way that rumors are infectious—people hear them, and reproduce them. People who have the look know that the dreams come with it, and knowing it is sufficient to make sure that they do. That's why they can't describe them properly. Even people who don't have the look, but fear that they might develop it, or feel that for some eccentric reason they ought to have it, can give themselves nightmares'. (STABLEFORD, 2009, p.27)

Mesmo após os argumentos de David, Ann ainda assim continua rejeitando a proposta de casamento, não se mostrando totalmente convencida das explicações racionais.

'Ann,' I said, eventually, "you do believe me, don't you? There really isn't a psychotropic element in the Innsmouth syndrome'.

'Yes,' she said. 'I believe you'.

‘Because,’ I went on, ‘I don’t like to see you wasting your life away in a place like this. I don’t like to think of you, lonely in selfimposed exile, like those poor lookers who shut themselves away because they couldn’t face the world — or who were locked up by mothers and fathers or brothers and sisters or sons and daughters who couldn’t understand what was wrong, and whose heads were filled with stories of Obed Marsh’s dealings with the devil and the mysteries of Dagon’.

‘That’s the real nightmare, don’t you see — not the horrid dreams and the daft rites conducted in the old Masonic Hall, but all the lives that have been ruined by superstition and terror and shame. Don’t be part of that nightmare, Ann; whatever you do, don’t give in to that. Gideon Sargent didn’t give in — and he told me once, although I didn’t quite understand what he meant at the time, that it was up to me to make sure that you wouldn’t, either’.

‘But they got him in the end, didn’t they?’ she said. ‘The Deep Ones got him in the end’.

‘He was killed in an accident at sea,’ I told her, sternly. ‘You know that. Please don’t melodramatize, when you know you don’t believe it. You must understand, Ann — the real horrors aren’t in your dreams, they’re in what you might let your dreams do to you’.

‘I know,’ she said, softly. ‘I do understand’.

I understood too, after a fashion. Her original letter to me had been a cry for help, although neither of us knew it at the time — but in the end, she’d been unable to accept the help that was offered, or trust the scientific interpretation that had been

found. At the cognitive level, she understood — but the dreams, self-inflicted or not, were simply too powerful to be dismissed by knowledge. And that, I thought, was yet another real horror: that the truth, even when discovered and revealed, might not be enough to save us from our vilest superstitions (STABLEFORD, 2009, p.27-28).

Após sair de Innsmouth, com o coração partido ao receber uma nova rejeição de Ann, David descobre, ao tentar entrar em contato meses depois, que ela morreu afogada no litoral da cidade e que, tal qual ocorrera com Gideon Sargent, o seu corpo nunca foi encontrado. O conto encerra com David melancólico, acreditando que tudo não passou de uma série de infelizes coincidências combinadas com ignorância e superstição.

Apresentado este breve resumo de “The Innsmouth Heritage” cabe discutir o conto tendo em vista as teorizações expostas anteriormente, a saber, a diferença estabelecida entre o leitor neófito e o leitor lovecraftiano, os conceitos de fantástico maravilhoso e estranho puro, de Todorov, e o conceito de leitor-modelo, de Umberto Eco.

Começemos com o leitor neófito e o leitor lovecraftiano. Tomemos de empréstimo mais uma vez o exercício imaginativo de Jorge Luis Borges sobre como um leitor de contos policiais que nunca ouviu falar de Miguel de Cervantes leria *Dom Quixote*, e apliquemos a ideia a “The Innsmouth Heritage”. Em outras palavras, como um leitor neófito, a saber, um leitor que nunca leu Lovecraft, e nada sabe a respeito do autor e suas histórias, leria o conto de Brian Stableford.

Para este leitor hipotético as referências que os personagens fazem a eventos passados nada significam. Basicamente o que

David e Ann discutem em boa parte do conto são as consequências dos eventos de *A Sombra em Innsmouth*. É importante observar o seguinte aspecto: Ann e David, principalmente o último, sabem tanto quanto o leitor neófito acerca do ocorrido em *A Sombra em Innsmouth*, ou seja, estão na mais completa ignorância. Tudo que eles sabem são os boatos sobre um culto macabro na cidade, um bombardeio da marinha ao litoral, um incêndio na cidade nos 1920 e pessoas que sofrem de uma estranha deformidade. Quando Ann fala de seus pesadelos, e assustada pergunta a David se ele já viu um Shoggoth, tais termos carecem de sentido para o leitor neófito – que não faz a menor ideia do que seria um Shoggoth e porque aterroriza tanto Ann.

Portanto, o personagem narrador de David Stevenson está na mesma posição do leitor neófito. Ambos desconhecem a verdade sobre Innsmouth e partilham do mesmo ceticismo a respeito das lendas e histórias fantásticas da cidade. Sendo o narrador uma espécie de representante do leitor dentro da história, quando David Stevenson apresenta suas explicações racionais para os eventos aparentemente fantásticos, o leitor neófito é levado a acreditar nas suas conclusões. Afinal, no recorrer da história nenhum evento fantástico em si acontece. Nem o protagonista e nenhum outro personagem tem um encontro com seres extraordinários, ao contrário do narrador de *A Sombra em Innsmouth*, o que colocaria a narrativa no âmbito do fantástico maravilhoso. David apenas tem contato com histórias de terceiros, que por sua vez as ouviram de outros, e eles próprios nunca presenciaram nada de anormal ou inexplicável, e David consegue fornecer explicações plausíveis, e dentro do âmbito da ciência, para todas as histórias aparentemente fantásticas.

Porém, a explicação racional de David é surpreendente devido a sua natureza incomum, a saber, os habitantes de uma pequena cidade litorânea sofrem de um distúrbio genético raro que lhes dá uma aparência anfíbia e, como resultado da deformidade, eles desenvolvem uma psicopatologia coletiva para lidar com a angústia de sua condição. A sua explicação é surpreendente, mas, ainda assim, racional e científica. É essa característica de “a realidade é mais estranha do que a ficção”, para fazer uso de uma expressão popular, que define o estranho puro. Nenhuma das hipóteses que David apresenta desafia as leis da natureza e da ciência como a conhecemos, mas seu caráter inusitado não deixa de nos surpreender, nesse sentido aproximando o conto do estranho puro.

Sendo assim, “The Innsmouth Heritage”, para nosso hipotético leitor neófito, é lido como uma narrativa de estranho puro pelos motivos apontados. No entanto, o conto adquire adornos diferentes quando lido pelos olhos de um leitor lovecraftiano. A começar pelo próprio título, a mera menção a Innsmouth remete o leitor à novela *A Sombra em Innsmouth*. Por sua vez, quando David e Ann discutem as lendas, os bombardeios da marinha, a “aparência de Innsmouth” e os incêndios na cidade, o leitor está numa posição privilegiada em relação às personagens. Ele sabe que o narrador de “*A Sombra em Innsmouth*” foi bem-sucedido em convencer as autoridades da veracidade de sua história. Sabe que os ataques de submarinos ao litoral foram uma tentativa de matar “Os Abissais”, sabe que o incêndio que tomou conta da cidade provavelmente foi outra ação governamental visando eliminar Innsmouth do mapa, e, pelo diálogo do casal, deduz também que houve toda uma operação do governo para acobertar a verdade.

Ademais, ele sabe o que é um Shoggoth, conhece todas as suas implicações e o quão terrível e perigosa a criatura é, porque ele leu *Nas Montanhas da Loucura* (1936) de Lovecraft e está a par de todas as provas que o protagonista desta história, o geólogo William Dyer, sofreu na Antártida.

Acima de tudo, o leitor lovecraftiano sabe o que acontecerá com aqueles que possuem a “aparência de Innsmouth”, a saber, com o passar do tempo se transformarão em monstruosidades anfíbias, e migrarão para as profundezas do oceano, e também sabe que os pesadelos são, na verdade, uma espécie de chamado dos “Os Abissais”.

Em suma, o leitor lovecraftiano já sabe o que esperar de “The Innsmouth Heritage”. Por mais que David se esforce em encontrar explicações racionais, e de fato as encontra, este leitor sabe que David está errado. Portanto, para o leitor lovecraftiano o conto é, pela classificação de Todorov, uma narrativa de fantástico maravilhoso. Na verdade, o conto de Stableford já é para este leitor uma narrativa de fantástico maravilhoso antes mesmo de lê-la, pois o leitor lovecraftiano já sabe de antemão que está entrando numa história onde o fantástico é um fato.

A questão, se observada pela ótica de Umberto Eco, pode ser colocada da seguinte forma: o leitor lovecraftiano seria, em última análise, o leitor-modelo de Brian Stableford. Em outras palavras, Stableford escreveu “The Innsmouth Heritage” com um tipo específico de leitor em mente, o leitor iniciado no universo literário de Lovecraft, e organiza o texto com informações implícitas que apenas esse leitor-modelo conseguiria decifrar. Porém, o aspecto

que chama a atenção, é o motivo pelo qual o conto de Stabelford foi escolhido para análise, é o modo como a interpretação dos acontecimentos da narrativa diverge drasticamente quando vista pelos olhos do leitor neófito, adquirindo características que a fazem praticamente mudar de gênero, a saber, indo do fantástico maravilhoso ao estranho puro.

O grande mérito do conto de Stableford foi subverter as expectativas do leitor, seja este um neófito ou um leitor lovecraftiano. Enquanto o leitor neófito é levado num primeiro momento a considerar a presença do fantástico para, em seguida, ter essa suspeita destruída pelas explicações de David, e termina aceitando tudo como apenas uma série de bizarras coincidências e eventos estranhos, mas explicáveis pela ciência, ou seja, o estranho puro de Todorov. O leitor lovecraftiano tem suas expectativas subvertidas porque ele espera encontrar as monstruosidades típicas das histórias de Lovecraft, e de outros autores que se apropriaram de seus Mitos Chulhu, como Robert Bloch, Frank Belknap Long, dentre outros, mas não as encontra.

Este desfecho de Stableford, a primeira vista, aparenta contrariar a afirmação de Todorov de que, na literatura fantástica, o leitor e o protagonista devem compartilhar do mesmo ponto de vista. Porém, essa hipótese é equivocada porque Stableford nunca tencionou escrever um conto de estranho puro em primeiro lugar. O que ele fez foi utilizar as convenções narrativas do estranho puro para subverter as expectativas do leitor lovecraftiano, o leitor-modelo do autor, a quem ele destina o texto e espera que decodifique o verdadeiro sentido da história narrada. Stableford, a grosso modo, disfarçou seu conto fantástico maravilhoso de

estranho puro, e tal disfarce só foi possível porque o autor sabe a qual tipo de leitor sua narrativa se destina, o leitor lovecraftiano, aquele que verá através do disfarce, e Stableford espera que ele faça isso, e enxergue a verdade que está além da capacidade cognitiva e dos conhecimentos do protagonista David Stevenson.

Pode-se afirmar que Stableford realizou uma operação semelhante à de histórias policiais em “The Innsmouth Heritage”. Em outras palavras, assim como em muitos contos policiais o leitor consegue deduzir quem é o assassino antes que o protagonista consiga e, dependendo da história, às vezes descobre quem é o assassino enquanto o protagonista chega ao final da narrativa sem jamais desvendar o mistério, ou mesmo levando à justiça um inocente. David Stevenson permanece alheio à verdade sobre Innsmouth, porém certo de que desvendou o mistério.

O clímax de “The Innsmouth Heritage” não está nas falsas descobertas do protagonista David Stevenson, mas no leitor lovecraftiano conhecer a verdade da qual o personagem está completamente alheio, tal qual o leitor-modelo do conto policial que percebe quem é o assassino verdadeiro que passou despercebido pelos olhos do detetive.

CONCLUSÃO

O subgênero do horror lovecraftiano, se por um lado tem sido um dos mais prolíficos, gerando incontáveis antologias e romances, por outro tem sido alvo de inúmeras críticas, sendo que a principal é que tais autores falham em reproduzir a estética literária de Lovecraft, resultando muitas vezes em trabalhos medíocres. S.T. Joshi, o maior especialista na obra de Lovecraft, comenta:

Lovecraft has certainly left his mark on the work of Stephen King, Clive Barker, Whitley Strieber, and others, but much of this influence is sporadic and tangential. Perhaps this is as it should be: any writer who has something of his own to say will not stoop to blatant imitation, but will use another writer's work as springboard for self-expression [...]. As for those writers who have nothing of their own to say and who find the pinnacle of achievement in copying someone else's vision or modes of expression, it would be merciful if they would simply shut up. (JOSHI, 1999, p.267-268)

Quanto a Stableford, é seguro afirmar que o autor escapou da armadilha de ser apenas um imitador barato de Lovecraft, ao seguir o caminho oposto do esperado pelo leitor lovecraftiano. Enquanto Lovecraft aposta no horror explícito e na confirmação do fantástico, Stableford utilizou-se de elementos do estranho puro para criar uma narrativa que, de certa forma, pode ser chamada de anti-lovecraftiana. Porém, tal termo não deve ser entendido literalmente, pois o horror lovecraftiano em "The Innsmouth Heritage" está justamente no fato de que o leitor-modelo sabe tudo a respeito dos horrores de Innsmouth, enquanto o protagonista chega ao final da narrativa desconhecendo os fatos. É nesse efeito de apreensão, nesse desejo do leitor-modelo poder dizer ao protagonista "Você está errado!" é que reside a presença do fantástico.

Stableford, portanto, foi hábil ao, no lugar de tentar imitar a estética fantástica de Lovecraft – o que o colocaria numa posição onde ele se arriscaria a ser visto como mais um imitador inferior –, optar por deixar o próprio Lovecraft realizar esta operação. Em outras palavras, Stableford, ao optar por narrar a história como uma espécie de pseudo-

estranho puro, e dessa forma negar ao leitor-modelo a presença do fantástico, deixou que as informações do leitor-modelo acerca das histórias de Lovecraft identificassem o fantástico escondido por trás da camada de estranho puro.

Na passagem abaixo Brian Stableford, na introdução de seu *The Innsmouth Heritage and Other Sequels* (2009), ao comentar o seu processo criativo, demonstra que está ciente de sua intenção de subverter a obra de Lovecraft.

The difference between literary theft and literary borrowing is akin to that between beneficial and injurious mutation, the observed ratio being not dissimilar to that pertaining to biological mutation. [...] The mutational process to which recycled ideas are routinely subject are many and varied, but its easy enough to identify some broad categories, the most important of which are extrapolation, inversion, perversion and subversion. [...] All the stories in this collection are extrapolation, that being inherent to the definition of a sequel, but al of them also feature a degree and perversion, and its is the degree and direction of these further adjustment that characterize me as a writer. (STABLEFORD, 2009, p.7-8)

É interessante a comparação de Stableford com mutações genéticas porque o seu conto é, tanto no aspecto do conteúdo quanto da forma, uma mutação. No âmbito do conteúdo a extrapolação está na introdução do DNA na narrativa – descoberta científica que veio muitos anos depois da morte de Lovecraft – como explicação para a “aparência de Innsmouth”, dando um caráter científico para o fenômeno, embora o protagonista David Stevenson não esteja ciente das implicações

que tais mutações acarretam naqueles que as carregam, a saber, tornar-se uma monstruosidade submarina à medida que se envelhece. Por outro lado, no âmbito da forma pode-se dizer, usando a analogia de Stableford, que, ao introduzir elementos de estranho puro em “The Innsmouth Heritage”, ele causou uma mutação no horror de Lovecraft, que é, via de regra, um fantástico maravilhoso, subvertendo-o.

Concluindo, escrever horror lovecraftiano é uma tarefa que, se por outro lado depende muito da colaboração e dos conhecimentos do leitor lovecraftiano, por outro tem nesse mesmo leitor um desafio a ser superado, pois se trata de um leitor cujo autor terá que se esforçar muito se deseja satisfazê-lo.

REFERÊNCIAS

- BORGES, Jorge Luis (1985). “O Conto Policial”. In: *Cinco Visões Pessoais*. Editora Universidade de Brasília: Brasília.
- BRAGA, Guilherme da Silva (2014). “*lä! Cthulhu Fhtagn! A Ascensão de Lovecraft como Demiurgo*”. In: *A Ascensão de Chtulhu*. Editora Argonautas: Porto Alegre.
- ECO, Umberto (1986). *Lector in Fabula: A Cooperação Interpretativa dos Textos Narrativos*. São Paulo: perspectiva, 1986.
- JOSHI, Sunand Tryambak (1999). *A Subtler Magik: The Writings and Philosophy of H.P. Lovecraft*. New Jersey: Wildside Press.
- LOVECRAFT, Howard Phillips (2013). “A Sombra em Innsmouth”. In: *O Mundo Fantástico de H.P. Lovecraft*. Allan Moares (Trad.) Jundiaí: Clock Tower.
- _____ (2007). “A Coisa na Porta da Soleira”. In: *O Horror em Red Hook*. Celso M. Parcionik (Trad.) São Paulo: Iluminuras.
- STABLEFORD, Brian. “The Innsmouth Heritage”. In: *The Innsmouth Heritage and Other Sequels*. New Jersey: Wildside Press, 2009.
- _____ (2009). “Introduction”. In: *The Innsmouth Heritage and Other Sequels*. New Jersey: Wildside Press.

STELLA, Paulo Rogério (2005). “Palavra”. In: BRAIT, Beth (Orgs.) *Bakhtin Conceitos – Chave*. Ed. Contexto.

TODOROV, Tzevetan (1975). *Introdução a Literatura Fantástica*. Editora Perspectiva.

12

H.P. LOVECRAFT NO CINEMA DOS ANOS 70 E 80: DA INADAPTABILIDADE AOS NOVOS REINOS IMAGINATIVOS

Lucio Reis Filho (UAM)

Recebido em 05 mar 2017.

Aprovado em 30 mar 2017.

Lucio Reis Filho é mestre em Comunicação pela UFJF. Doutorando em Comunicação pela UAM – Campus Vila Olímpia. Bolsista CAPES-PROSUP. Nível de atuação: Graduação e Pós-Graduação. Produções bibliográficas mais significativas: 1- REIS FILHO, L. (2016). “O Estranho Mundo de Jack (1993) - Lá vem o Halloween! Ou A noite em que o Rei Abóbora roubou o Natal”. In: Laura Loguércio Cánepa. (Org.). Tim Burton, Tim Burton, Tim Burton.... 1ed. São José dos Pinhais, PR: Estronho, p.78-85. 2- REIS FILHO, L. (2015). “El Cuerpo Seco y la Resurrección de los Zombis en el Cine Brasileño Contemporáneo”. In: Rosana Díaz-Zambrana. (Org.). Terra Zombi: El Fenómeno Transnacional de Los Muertos Vivientes. 1ed. San Juan, Puerto Rico: Editorial Isla Negra, p.262-275. 3- REIS FILHO, L. (2013). “George Romero: muito além do ‘padrinho de todos os zumbis’”. In: Alfredo Suppia. (Org.). Cinema(s) Independente(s): Cartografias para um Fenômeno Audiovisual Global. 1ed. Juiz de Fora: Editora UFJF, p.95-111. Grupo de Pesquisa Imagens da Morte. Professor Homenageado do Curso de História da UEMG Campanha. Áreas de interesse de pesquisa: Cinema; Cinema e História; Cinema de Gênero; História Moderna e Contemporânea; História Cultural. Link de acesso ao

CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5381739245968703>.
Endereço eletrônico: luciusrp@yahoo.com.br.

Resumo: Neste trabalho, buscamos identificar em filmes de David Cronenberg, Ridley Scott, John Carpenter e outros realizadores o diálogo com a literatura de horror, mais especificamente com os contos de H.P. Lovecraft (1890-1937). Revisitando a tese da inadaptabilidade de Lovecraft, veremos como os contos do escritor estadunidense exerceram grande apelo nas décadas finais do século XX, e têm se mostrado fonte recorrente para o cinema contemporâneo. Nesse sentido, propomos observar obras-chave do cinema de horror e ficção científica dos anos de 1970 e 1980, relacionando-as aos temas filosóficos, estéticos e mitológicos elaborados por Lovecraft, dentro do momento histórico em que foram produzidas.

Palavras-Chave: Cinema e História; H.P. Lovecraft; Adaptações da Obra de H.P. Lovecraft; Cinema de Horror e Ficção Científica.

Abstract: In this paper, we seek to identify in the oeuvre of David Cronenberg, Ridley Scott, John Carpenter and other filmmakers the dialogue with horror literature, more specifically with the short stories of H.P. Lovecraft (1890-1937). Revisiting the theory that considers Lovecraft unadaptable for the screen, we will see how the stories of the American writer exerted great appeal in the final decades of the twentieth century, and have proven to be a recurring source for contemporary cinema. In this sense, we propose to observe key works of horror and science fiction cinema of the 1970s and 1980s, relating them to the philosophical, aesthetic and mythological themes elaborated by Lovecraft, within the historical moment in which these films were produced.

Keywords: Cinema and History; H.P. Lovecraft; Adaptations of H.P. Lovecraft's Work; Horror and Science Fiction Cinema.

INTRODUÇÃO

Ao explorar a estreita relação entre o cinema e a literatura, Noël Carroll observou como as convenções de um gênero em específico — o horror — remetem seus adeptos às fontes literárias, despertando-lhes interesse pelos seus autores e pela tradição que originaram (1999, p.20). Assim, a literatura de horror tem sido adaptada para as telas desde as origens do cinema, processo que se mostra recorrente do ponto de vista histórico. Já na primeira década do século XX, as Companhias Edson produziram o curta-metragem *Frankenstein* (J. Searle Dawley, 1910), baseado no romance homônimo de Mary Shelley. Mais tarde, a obra-prima da escritora inglesa inspiraria uma nova adaptação a cargo da Universal (*Frankenstein*, James Whale, 1931), estúdio que se apropriaria, nos anos 30 e 40, de diversos clássicos do horror: Bram Stoker inspirou *Dracula* (Tod Browning, 1931); H.G. Wells, *O Homem Invisível* (*The Invisible Man*, James Whale, 1933); e Gaston Leroux, *O Fantasma da Ópera* (*The Phantom of the Opera*, George Waggner, 1941). No contexto da era atômica, figuram entre as inúmeras produções de horror e ficção científica as versões cinemáticas de *A Guerra dos Mundos* (*The War of the Worlds*, Byron Haskin, 1953), também de Wells; e da noveleta *Eu Sou a Lenda* (1954), de Richard Matheson, intitulada *Mortos que Matam* (*The Last Man on Earth*, Ubaldo Ragona e Sidney Salkow, 1964). Nos anos 60, destacam-se os filmes da American International Pictures (AIP) inspirados pela obra de Edgar Allan Poe. Naquela mesma década, no entanto, o “ciclo de Poe”¹ seria

1 Dirigidos por Roger Corman, os oito filmes que compõem o ciclo de filmes baseados na obra de Poe são: *O Solar Maldito* (*House of Usher*, 1960), *O Poço e o Pêndulo* (*The Pit and the Pendulum*), *Obsessão Macabra* (*Premature Burial*, 1962), *Muralhas do Pavor*

suplantado por um novo filão: a obra do escritor e crítico literário Howard Phillips Lovecraft.

Destarte, H.P. Lovecraft se tornaria um dos escritores de horror mais adaptados no século XX, argumento validado pela centena de tratamentos de seus textos que chegaram às telas, em uma pluralidade de formatos e abordagens. Conforme atestou Michael Kelahan, seus contos e noveletas têm atraído diretores, roteiristas e atores de Hollywood, bem como do circuito independente (nos Estados Unidos e em diversas partes do mundo). Também cultivaram uma devota base de fãs, que se reúne anualmente no *H.P. Lovecraft Film Festival*² e produz material audiovisual no contexto desse evento, em atividade desde 1995 (2011, p.ix).

A importância de Lovecraft reside fundamentalmente nas suas contribuições para o gênero do horror. Em sua obra, fundiu a história gótica com a ciência e um realismo nunca antes experimentado; transferiu da Terra para a vastidão do cosmos o *locus* do acontecimento horrífico; determinou que os monstros tradicionais da ficção estavam fora de moda, pois o progresso da ciência os tornara implausíveis a ponto de perderem o valor estético; e, no pináculo da sua produção literária, foi de encontro à ficção científica (JOSHI, 2013, p.251; 2014, p.388-391). A partir

(*Tales of Terror*, 1962), *O Corvo* (*The Raven*, 1963), *O Castelo Assombrado* (*The Haunted Palace*, 1963), *A Orgia da Morte* (*The Masque of the Red Death*, 1964) e *Túmulo Sinistro* (*The Tomb of Ligeia*, 1964).

2 O *H.P. Lovecraft Film Festival & CthulhuCon* promove a obra de H.P. Lovecraft, a literatura de horror e os “contos estranhos” através de adaptações cinematográficas realizadas por cineastas profissionais e amadores, painéis de discussão, leituras comentadas, games, artes e música ao vivo. O festival foi fundado por Andrew Migliore em Portland, no estado norte-americano de Oregon, em 1995, com a intenção de que Lovecraft fosse devidamente reconhecido como um mestre do horror gótico, e que a sua obra fosse mais fielmente adaptada para o cinema e para a televisão. Dados de acordo com: <www.hplfilmfestival.com/about-us>. Acesso em: 30.nov.2016.

da elaboração de uma complexa mitologia em torno de seres alienígenas monstruosos que teriam dominado a Terra em tempos imemoriais, Lovecraft, inspirado na literatura de horror de Ambrose Bierce, S.T. Coleridge, Henry James, R.L. Stevenson e Edgar Allan Poe, bem como no pensamento de Nietzsche e Schopenhauer, desenvolveu uma visão de mundo particular, na qual o homem se depara com um “universo não antropocêntrico” (THACKER, 2010, p.4). Revisitada por diversos autores e expandida em inúmeros produtos culturais, com destaque para o cinema, essa mitologia tem-se mostrado persistente ao longo de quase cem anos de existência.

No guia *Lurker in the Lobby* (2006), Andrew Migliore e John Stryzik elencam diversos exemplares do chamado “cinema lovecraftiano”, identificando a influência de sua obra sobre produções que remontam aos anos 50. Para os autores, filmes como *O Terror da Noite* (*The Maze*, William Cameron Menzies, 1953) e *The Trollenberg Terror* (Quentin Lawrence, 1958) bebem dessa mesma fonte, ainda que não se tratem de adaptações *per se*. A despeito e do argumento de Andy Black, segundo o qual os primeiros filmes “autenticamente” lovecraftianos teriam surgido já no final daquela década³ (1996, p.110), estudiosos mais recentes parecem ter entrado em um consenso de que a primeira adaptação de Lovecraft não teria ocorrido antes dos anos 60 — um quarto de século após a morte do escritor, em 1937. (HUTCHINGS, 2008; KELAHAHAN, 2011; JOSHI, 2014). Em nosso levantamento, que reúne

3 Black sugeriu que a inspiração para *O Monstro da Lagoa Negra* (*Creature from the Black Lagoon*, Jack Arnold, 1954) e para *O Monstro das Pedras Brancas* (*The Monster of Piedras Blancas*, Irwin Berwick, 1959) tenha sido *Dagon* (1917), um dos primeiros contos do escritor.

atualmente mais de cem filmes, não foram detectadas adaptações diretas anteriores aos anos 60.

Nessa década, o ciclo da AIP baseado na obra de Edgar Allan Poe voltou-se para *O Caso de Charles Dexter Ward* (1927), história seriada de Lovecraft que forneceu elementos de enredo para *O Castelo Assombrado* (*The Haunted Palace*, Roger Corman, 1963). Além de problemática, essa primeira adaptação direta de sua obra foi comercializada como adaptação de um poema homônimo de Poe. Em seguida vieram *Morte para um Monstro* (*Die, Monster, Die!*, Daniel Haller, 1965), *Herdeiro do Medo* (*The Shuttered Room*, David Greene, 1967), *A Maldição do Altar Escarlate* (*Curse of the Crimson Altar*, Vernon Sewell, 1968) e o derradeiro suspiro da AIP, *O Altar do Diabo* (*The Dunwich Horror*, Daniel Haller, 1970). Os dois últimos “se utilizaram de imagens psicodélicas para transmitir os temas alienígenas de Lovecraft” (HUTCHINGS, 2008, p.205). O caráter instável dessas produções não apenas reflete as dificuldades inerentes à delimitação de um *corpus* hipotético de filmes lovecraftianos, como também fundamenta outro consenso dos estudiosos, de que as adaptações dos anos 60 não fazem jus à fonte literária, os contos e noveletas do escritor.

Em face desse caráter instável, estudiosos tendem a menosprezar o impacto de Lovecraft sobre os filmes de horror, todavia sem diminuir a sua importância para a moderna literatura do gênero. “Talvez porque a qualidade visionária e alusiva de sua ficção não se preste facilmente a ser filmada” (2008, p.204), há aqueles que consideram seus contos “inadaptáveis” para o cinema ou qualquer outro meio. Segundo S.T. Joshi, autoridade mundial nos estudos de Lovecraft, esse argumento se mostra válido “se se pressupõe

que tal adaptação deva duplicar mecanicamente na tela o efeito da palavra escrita” (2006, p.7). Apontamentos como esses põem em relevo uma discussão que remonta aos anos 90, porém ainda muito presente na academia, sobre a suposta inadaptabilidade de Lovecraft. Veremos adiante os principais argumentos que sustentam essa tese — de que os contos do escritor seriam intransponíveis para a tela.

A INADAPTABILIDADE DE LOVECRAFT REVISITADA

Em setembro de 1991, a *Fangoria*⁴ publicou uma edição dedicada a Lovecraft. Em matéria da sessão especial, a tese da inadaptabilidade foi testada pela análise de diversos filmes lovecraftianos. No artigo “HPL On Screen”,⁵ Will Murray explorou o grande número de adaptações produzidas até aquele momento, constatando que muitas haviam fracassado na transposição do texto para a linguagem cinematográfica — o que Murray atribuiu às liberdades tomadas por seus realizadores. Para Joshi, o fracasso se deve principalmente às restrições orçamentárias e à pobreza imaginativa de roteiristas e diretores. Além disso, poucos filmes até hoje parecem ter-se aventurado a representar as entidades cósmicas da mitologia inventada pelo escritor (2014, p.392).

No ensaio “Crawling Celluloid Chaos – H.P. Lovecraft in Cinema” (1996), Andy Black atribui a falta de sucesso do cinema em adaptar Lovecraft àquilo que definiu como “aura etérea”, ou a qualidade vital de sua obra. Em sua apreciação, Black destacou a habilidade

4 Revista norte-americana especializada em cinema de horror e *exploitation*. Publicada regularmente desde 1979, teve como público-alvo os fãs do gênero ao qual se dedicou. Foi descontinuada em 2017.

5 Reeditado em 1994 no volume *Fangoria's best horror films*, seleção dos melhores textos da revista.

do escritor em combinar temas divergentes, como o horror gótico e a ficção científica; e a perspectiva cósmica, não-antropocêntrica, de suas histórias, que reduz a humanidade à sua insignificância no universo. “O Chamado de Cthulhu” (1926) encapsula tal pensamento: “Vivemos em uma plácida ilha de ignorância em meio a mares negros de infinitude, e não fomos feitos para ir longe” (LOVECRAFT, 2011, p.73). Esse conto seminal desafia a noção de que a espécie humana é dominante ao estabelecer que alienígenas e seres estranhos possuem maior relevância em escala cósmica. Segundo Black, a originalidade das imagens e conceitos lovecraftianos, oriundos da associação entre o gênero da ficção científica e os mitos criados pelo escritor, justificaria a longa espera de mais de duas décadas para que os cineastas comessem a transpor a sua obra para as telas (1996, p.109-10).

Anos mais tarde, esse hiato — o quartel de século que separa a morte de Lovecraft da primeira adaptação de sua obra — continuava a intrigar Kelahan. O estranhamento parece lógico se considerarmos que o seu prefácio a *H.P. Lovecraft goes to the movies*⁶ (2011) foi concebido em um contexto de total ubiquidade dessas adaptações. Kelahan responsabilizou pelo hiato tanto as peculiaridades de Hollywood como aquelas próprias do estilo lovecraftiano, que apresentaram desafios consideráveis para os cineastas. Primeiramente, a ausência de personagens femininas nos contos e noveletas do escritor teria feito com que diretores e roteiristas tomassem liberdades criativas em seus enredos, introduzindo um interesse amoroso e novos personagens que o sustentassem. Em segundo lugar,

6 Antologia das histórias lovecraftianas mais adaptadas para o cinema.

muitos dos contos de Lovecraft parecem funcionar mais efetivamente na página impressa, pelo crescendo de horror que constroem na mente do narrador através de uma correlação de associações e de conhecimento intuitivo que nem sempre se prestam a representações cinematográficas emocionantes. (KELAHAN, 2011, p.xii)

Por fim, as histórias dos chamados “Mitos de Cthulhu”⁷ parecem trazer as suas próprias dificuldades. Os vinte e três contos e noveletas pertencentes a esse ciclo foram publicados na coletânea *The Complete Cthulhu Mythos Tales* (2013). No texto introdutório, Joshi identifica alguns de seus elementos básicos, destacando, para além da já mencionada perspectiva cósmica, os “deuses” ou entidades extraterrestres (2013, p.vii). Segundo Kelahan, estes seres de outros mundos, de tamanho descomunal e biologia aterradora, não-antropomórfica, exigem efeitos especiais e de computação gráfica exequíveis apenas por produções de grande orçamento. Vale lembrar que Lovecraft não objetivou descrever detalhadamente essas monstruosidades. Pelo contrário, concebeu-as a fim de impressionar os leitores, demonstrando o quão indescritíveis e inconcebíveis essas criaturas são — característica “que a literalidade da imagem acaba virtualmente por contradizer” (KELAHAN, 2011, p.xii-xiii).

Na palestra “Is Lovecraft Unfilmable?”, ministrada em setembro de 2015 no auditório do Programa de Pós-Graduação em

7 Livre tradução de “Cthulhu Mythos”, pseudo-mitologia criada por Lovecraft a partir de meados dos anos de 1920, com germes em textos anteriores de sua carreira, e elaborada por inúmeros escritores durante a sua vida e nas décadas que seguiram a sua morte. Trata da chegada de entidades alienígenas extremamente poderosas à Terra, o que resulta em encontros mortais com os seres humanos. Embora Lovecraft nunca tenha atribuído um nome a esse ciclo, iniciado pelo conto “O Chamado de Cthulhu” (1926), seu amigo e discípulo August Derleth assim o denominou (JOSHI, 2015, p.194).

Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), Philippe Met⁸ resumiu os argumentos anteriores no intuito de refletir sobre a tese da inadaptabilidade. De maneira geral, o pesquisador sublinhou dois traços de estilo de Lovecraft que representaram obstáculos para os cineastas: a preponderância da atmosfera sobre a ação e a passividade dos protagonistas em face de irrupções ou incursões monstruosas. Da perspectiva do cinema *mainstream* (hollywoodiano, em específico), identificou outras cinco pedras no caminho: 1) A brevidade dos textos do escritor, em sua maioria contos ou noveletas; 2) A ausência quase total de personagens femininas e, por consequência, a falta de subtexto romântico ou erótico; 3) O substrato ideológico, cujo teor racista e xenófobo tende a ser eliminado; 4) O “panteão teratológico” (monstros e deuses antigos) e as construções ciclópicas de geometria não-euclidiana dos mundos extraterrenos, que demandam efeitos especiais consideráveis mesmo para Hollywood, justificando a preferência dos realizadores pelos trabalhos do seu primeiro ciclo, de natureza gótica mais convencional aos moldes de Poe, e 5) A dependência enfática do dispositivo retórico, que mistura o barroco e o inefável através da descrição plástica e vívida de cenas e eventos.

Em sua abordagem, Met examinou a relação multifacetada entre Lovecraft e o cinema, da aversão e desdém que o escritor manifestou para com o meio⁹ ao estatuto comumente medíocre das adaptações

8 Catedrático em Estudos Franceses e Francófonos e Professor de Línguas Românicas da Universidade da Pensilvânia, Estados Unidos. Áreas de atuação: poesia francesa moderna e contemporânea (de Baudelaire ao presente); literatura fantástica dos séculos XIX e XX (especialmente francesa, belga, norte-americana, britânica e alemã); e cinema (autores franceses, gêneros: horror e crime).

9 A relação de Lovecraft com o cinema era ambivalente. Em 1931, retirou-se da sala que exibia *Drácula*, de Tod Browning, na metade do filme. Um ano mais tarde, obrigou a si

de sua obra. Entretanto, a despeito de todos os obstáculos, o pesquisador concluiu que Lovecraft pode, sim, ser transposto para as telas. Para confirmar esse argumento recorreu a exemplares originais em meio aos inúmeros pastichos, destacando a trilogia *Gates of Hell*,¹⁰ do italiano Lucio Fulci, com seu pano de fundo cósmico, a natureza hiperbólica das entidades malignas e a passividade desamparada do protagonista-vítima; e produções mais recentes, de baixo-orçamento, como o curta-metragem mudo *The Call of Cthulhu* (Andrew Leman, 2005), distribuído pela *The H.P. Lovecraft Historical Society*.¹¹ Em nossa pesquisa, acrescentamos os filmes da série *Hellraiser*¹², de Clive Barker, autor que “explorou o rico filão de criatividade lovecraftiana” (BLACK, 1996) ao apresentar seres de outra dimensão, monstros grotescos, corredores/cavernas labirínticos, a relíquia arcana, o conhecimento secreto, a iconografia obscura e o universo amoral.

mesmo a sentar-se diante do *Frankenstein* de James Whale apenas para pronunciar o seu desapontamento. A sua primeira rinha com o espectro da adaptação foi em 1933, quando Farnsworth Wright, editor da revista *Weird Tales*, manifestou interesse em adquirir os direitos de “Os Sonhos na Casa das Bruxas” (“The Dreams in the Witch House”, 1932) para uma versão radiofônica. “Não é provável”, respondeu Lovecraft, “que qualquer história estranha finamente trabalhada — em que tanto depende da ambiência e das nuances da descrição — possa ser alterada para o drama sem o embaratecimento irreparável e a perda de tudo o que lhe deu poder”. Mais tarde, declarou para um correspondente: “Nunca permitirei que qualquer coisa que carregue a minha assinatura seja banalizada e vulgarizada em uma espécie de disparate raso e infantil que se passa por ‘conto de horror’ entre o público de rádio e cinema!” (LOVECRAFT, *Apud* MURRAY, 1991).

10 A trilogia é composta pelos filmes *Pavor na Cidade dos Zumbis* (*Paura nella città dei morti viventi*, 1980), *Terror nas Trevas* (...*E tu vivrai nel terrore! L'aldilà*, 1981) e *A Casa dos Mortos-Vivos* (*Quella villa accanto al cimitero*, 1981).

11 Organização fundada no estado norte-americano do Colorado em 1984. Dedica-se à produção de material audiovisual e sonoro baseado nos “Mitos de Cthulhu”. Dados de acordo com: www.hplhs.org/about.php. Acesso em: 12.dez.2016.

12 Mais especificamente, *Hellraiser – Renascido do Inferno* (*Hellraiser*, Clive Barker, 1987) e suas imediatas três continuções — *Hellraiser – Renascido das Trevas* (*Hellbound: Hellraiser II*, Tony Randel, 1988), *Hellraiser III – Inferno na Terra* (*Hellraiser III: Hell on Earth*, Anthony Hickox, 1992) e *Hellraiser IV – Herança Maldita* (*Hellraiser: Bloodline*, Kevin Yagher, 1996) — embora cada sequência tenha inevitavelmente se afastado da matriz lovecraftiana em favor de uma abordagem mais convencional.

No prefácio de *Lurker in the Lobby*, Joshi afirma que “o verdadeiro valor de uma ‘adaptação lovecraftiana’ pode ser medido pelo grau com que os cineastas se utilizaram dos trabalhos de Lovecraft como ponto de partida para desenvolverem a sua própria imaginação” (2006, p.7). Para o propósito deste texto, observaremos produções altamente originais dos anos 70 e 80, este que parece ter sido o grande momento do cinema lovecraftiano. Para fins de delimitação, optamos pelas cenas de horror e ficção científica norte-americanas (Canadá e Estados Unidos) em lugar das europeias (Itália e Inglaterra). Dentre os filmes selecionados figuram *Calafrios* (*Shivers*, David Cronenberg, 1975), *Alien*, *O Oitavo Passageiro* (*Alien*, Ridley Scott, 1979) e *O Enigma de Outro Mundo* (*The Thing*, John Carpenter, 1982). Nenhum destes filmes se trata da adaptação direta de um ou outro conto de Lovecraft. São produções originais que evocam a atmosfera singular de suas histórias, dialogam com a sua filosofia do horror e incorporam elementos que dela se originam. Os filmes serão observados em sua historicidade, sem perder de vista a reatualização que impõem à obra lovecraftiana.

A HISTORICIDADE DOS FILMES DE HORROR

Em nossas pesquisas tem-nos interessado levantar questões sobre o material audiovisual para o campo de estudos das relações entre o cinema e a história, considerando os múltiplos aspectos que configuram essas relações, suas interferências recíprocas e seus desdobramentos. Marc Ferro aponta para a multiplicidade de interferências entre o cinema e a história, e salienta que um filme não vale somente por aquilo que testemunha, mas também pela abordagem social e histórica que autoriza (1992, p.87). Partindo

dessa abordagem, elencamos obras-chave do cinema de horror e ficção científica dos anos 70 e 80 com vistas a formar um corpo hipotético de filmes lovecraftianos. Tais filmes serão observados não apenas enquanto narrativas, mas como imagens-objeto cujas significações vão além do campo cinematográfico e refletem os valores culturais das sociedades que o produziram. Serão observados, pois, em sua historicidade, termo que expressa “a maneira como um indivíduo ou uma coletividade se instaura e se desenvolve no tempo” (HARTOG, 2015, p.12).

Em “Um Sussurro nas Trevas” (1930), o protagonista evoca o princípio metafísico *Ex nihilo nihil fit* (LOVECRAFT, 2013, p.141). A expressão, atribuída ao filósofo Parmênides e associada à cosmologia, significa “nada surge do nada”. Vimos que as convenções do horror remetem seus adeptos à tradição literária precedente. Lovecraft alimentou a imaginação de cineastas nas décadas finais do século XX, assim como luminares do gênero o inspiraram em sua época. Na introdução de seu compêndio sobre os filmes de horror da década de 70, John Kenneth Muir partiu do mesmo princípio para delinear as relações entre o cinema e a história:

A arte não existe no vácuo. Ao invés disso, está inexoravelmente ligada ao período de tempo em que surgiu. Por vezes, uma compreensão do contexto social ou histórico de uma obra de arte é inteiramente coincidente, e decorre de um conjunto de entendimentos desconhecidos até mesmo pelo artista que a concebeu. Porém, com maior frequência do que ao contrário, há uma intenção, na arte, de refletir comparar, revelar, contrastar ou ecoar elementos importantes do universo do seu criador. (MUIR, 2002, p.5)

Muir enfatizou ainda um segundo truísmo, segundo o qual os filmes de horror têm espelhado de maneira universal, ao longo da história, os medos e ansiedades de sua época. Seu argumento vai de encontro ao de Joseph Maddrey (2004), historiador do gênero, para quem os monstros dos filmes de horror mudam de década em década conforme os medos do público se modificam. Não por acaso, filmes recheados de fantasia e aventura como *Dracula* (Tod Browning, 1931) e *King Kong* (Merian C. Cooper e Ernst B. Schoedsak, 1933) oferecem saída romântica e escapista para os anos de 1930, devastados pela Depressão. No contexto da era atômica e do ensaio para uma catástrofe nuclear iminente, *O Mundo em Perigo* (*Them!*, Gordon Douglas, 1954) retrata a paranoia sobre a abertura de uma “caixa de Pandora” (MUIR, 2007, p.5).

Em 1968, de acordo com François Hartog, “o mundo ocidental e ocidentalizado era atravessado por um espasmo que, entre outras coisas, questionava o progresso do capitalismo” (2015, p.23). No fim da era da contracultura, *A Noite dos Mortos-Vivos* (*Night of the Living Dead*, George Romero, 1968) pôs à mesa uma ordem social despedaçada, em frangalhos pelo esfacelamento da sociedade tradicional, pelo desmembramento das instituições burguesas, pela desarticulação do poder instituído e pela ineficácia dos meios de comunicação (PIEIDADE FILHO, 2012, p.38). A crise dos anos 70 pareceu reforçar esses questionamentos. “Acabava-se de sair dos ‘Trinta Gloriosos’ do pós-guerra: anos de reconstrução, de modernização rápida, da corrida ao progresso entre o Leste e o Oeste, tendo como pano de fundo a Guerra Fria e a implementação do desarmamento nuclear” (HARTOG, 2015, p.23).

Com o fim do sonho dos anos 60, o otimismo associado ao progresso científico foi substituído por uma debilitante sensação de medo. Nos anos 70, o debate sobre um possível desastre ambiental ganhou força, emergindo através dos noticiários ou das distopias de ficção científica. De acordo com Peter Nicholls, o filme pós-holocausto se tornou uma das formas mais vitais de ficção científica. À diferença do otimista século XIX, em que os futuros imaginados pelo gênero tendiam a ser utopias, o século XX — que experimentou flagelos como a Bomba, a poluição, o desemprego e duas Guerras Mundiais, e perturbações como a televisão, a psicologia freudiana e o princípio da incerteza de Heisenberg — concentrou-se na distopia. Em resumo, na ideia de que o mundo como o conhecemos chegou ao fim, precipitado pelo holocausto nuclear, pela epidemia ou mesmo pelo esgotamento das reservas de petróleo. Arelado a essa ideia está o tema da vida depois do colapso da civilização. Nas palavras do autor, “Há uma espécie de satisfação ao imaginar o tom cinzento de nossa sociedade, com todas as suas preocupações burocráticas virando fumaça [...]” (NICHOLLS, 1984, p.121).

Os anos 70 se interpoem ao idealismo absoluto dos anos 60 e à retração conservadora total dos anos 80 (MUIR, 2007, p.5); marcam o início de “uma nova era de decomposição, incerteza e crise” (HOBBSAWM 1995, p.15). Muir esboça um panorama dessa conjuntura. Após o assassinato de Martin Luther King e Robert Kennedy em 1968, a década começou desprovida de liderança baseada em princípios morais. Em seus primeiros anos, irromperam o escândalo de Watergate e o *impeachment* de Nixon, fazendo com que as maquinações políticas se tornassem fonte de grande preocupação. Os Estados Unidos passavam por crises externas,

como a escalada da Guerra do Vietnã, e internas, como a crise energética, a inflação e a crescente divisão inter-racial. Aspectos da vida contemporânea despertavam grande ansiedade, e tudo se tornava controvérsia. O meio ambiente, a tecnologia, o sexo, o governo, a questão racial, o papel da mulher na sociedade e o seu direito de controle sobre o próprio corpo criaram tendências para o horror (MUIR, 2007, p.5).

Nesse contexto, o apelo de Lovecraft foi determinante e resultou em uma pluralidade de filmes inspirados em sua obra. Com frequência, as influências desse escritor “têm se manifestado de formas muito indiretas — por vezes tão indiretas que nunca se pode ter certeza se o cineasta foi realmente influenciado por Lovecraft ou simplesmente pensou em vias de canais paralelos” (JOSHI, 2006, p.7-8). Não obstante, a tradição criada por ele se fez sentir em produções originais que, ao contrário das pretensas adaptações dos anos 60, dialogam com a sua filosofia do horror e se utilizam de seus principais temas. Nosso *corpus* hipotético de filmes lovecraftianos é formado por exemplares que se voltam para essas convenções e acabam por atualizá-las à luz de seu tempo e dos fatos sociais em voga. Nesse sentido, os trabalhos de David Cronenberg, Ridley Scott e John Carpenter serão observados em sua historicidade.

AS AMEAÇAS INTERNAS E EXTERNAS EM CRONENBERG

Assim como fez Lovecraft em sua obra, David Cronenberg congrega em seus filmes dois gêneros fronteiriços: o horror e a ficção científica. Estes, para Carroll, não podem ser considerados gêneros totalmente distintos, dada a fluidez da fronteira que os

separa. Na zona de intersecção está o *body horror cinema*, ou “cinema de horror corporal”. Esta definição, proposta pela revista *Screen* (1986), foi explicada por Hurley como um gênero híbrido que recombina as convenções narrativas e cinemáticas da ficção científica, do horror e do suspense, de modo a inspirar a repulsa — e, ao seu modo, o prazer — através de representações explícitas da violência nas quais o corpo humano é desmantelado e destruído (1995, p.203). O “horror corporal”, contudo, não parece novo. Ao fundir a história gótica com a ciência e caminhar em direção à ficção científica, Lovecraft parece ter feito diversas incursões pelo gênero fronteiro.

Em seus filmes, Cronenberg se remete a convenções do horror de dois séculos e a questões de seu tempo. Do horror herdou temas recorrentes, como as modificações no corpo humano causadas por fatores externos, discutidas em *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* (1818, revisado em 1831), de Mary Shelley; e as ameaças internas, presentes em toda a tematização da loucura que se observa nas histórias de horror psicológico do final do século XIX e de todo o século XX. Apresenta também discussões próprias do seu tempo, que envolvem a medicina moderna, e suas controversas técnicas de engenharia genética e clonagem, e as tecnologias da comunicação, como a realidade virtual (CÁNEPA, 2011, p.47). Logo, outro traço distintivo da ficção lovecraftiana pode ser identificado em Cronenberg: a *contemporaneidade científica*, capaz de criar um imediatismo de efeitos que aumenta a sensação de horror (JOSHI, 2013, p.458).

Calafrios (Shivers, 1975), *Enraivecida na fúria do sexo* (Rabid, 1977) e *Os filhos do medo* (The Brood, 1979) representam incursões

significativas do cineasta canadense pelo território limítrofe do horror corporal. Segundo Cánepa, nesses filmes o corpo manifesta seus desejos e exige determinados “comportamentos que fazem os personagens passarem de pretensos donos a indefesas vítimas de seus próprios corpos, sujeitos a caprichos e violências de uma nova natureza”. Em decorrência desse processo, “o horror surge simultaneamente para aqueles que percebem em si próprios uma nova natureza e para aqueles que sofrem seus terríveis ataques, numa estranha comunhão de medo, abjeção e maravilhamento” (CÁNEPA, 2011, p.45).

O tema central de Cronenberg, o corpo diante de ameaças externas e internas, foi explorado nas primeiras produções do cineasta e nos posteriores *Videodrome – A Síndrome do Vídeo* (*Videodrome*, 1983), *A Mosca* (*The Fly*, 1986) e *Gêmeos – mórbida semelhança* (*Dead Ringers*, 1988). Aos moldes das narrativas lovecraftianas, esses filmes incluem personagens ligados ao mundo da ciência e da investigação, bem como experiências invasivas que levam o corpo a modificações profundas e irreversíveis. Adicionam, também, elementos que extrapolam essas narrativas, tais como: as corporações com propósitos escusos e o mundo dominado por tecnologias da medicina e da comunicação. Estes inscrevem os filmes em seu tempo e espelham os medos sociais da época, notadamente a tecnologia, o sexo, o governo, a questão racial, o papel da mulher na sociedade e o seu direito de controle sobre o próprio corpo. Tratam, portanto, de questões que estavam na ordem do dia. Ademais, em contraste com as histórias de Lovecraft, apresentam acentuado erotismo e a sexualização da tecnologia.

Jurgenson (2014) aponta como característica marcante do pensamento de Cronenberg a ideia de que não há nada de natural

no corpo, uma vez que ele pode ser estruturalmente modificado, decomposto, despedaçado e misturado com outros organismos. Temos, aqui, o princípio do horror corporal. De acordo com Capistrano, o cineasta revela anarquias corporais, já que

no coração dos seus filmes palpita o sentido dos corpos como uma força produtiva e desagregadora, capaz de liberar seus mais rudes instintos para se investir contra esforços de domesticação, disciplinas e normas socioculturais (2011, p.13).

Essa força se desdobra em vários sentidos, especialmente no erótico que, para o cineasta, conecta-se também com a dor: “o sexo, na natureza, possui um aspecto violento” (CRONENBERG, 1983).

Nas histórias de Lovecraft, bem como nos filmes de Cronenberg, a percepção de uma nova natureza, ou de uma nova realidade, somente poderá ser acessada através de um *conhecimento proibido*. Em outras palavras, “Existem coisas sobre o mundo e sobre o universo que é melhor [...] não saber”, em “Out of the Aeons” (LOVECRAFT, 2013, p.489); assim como “há coisas que não podem ser mencionadas”, pois contrariam a Natureza”, em “A Cor que Caiu do Espaço” (LOVECRAFT, 2013, p.73). Em diversos contos, a exemplo de *The Dunwich Horror* (1928) e “The Horror in the Museum” (1932), o conhecimento proibido é acessado através dos experimentos não ortodoxos de cientistas ambiciosos, que resultam na criação de abominações que subvertem as leis da Natureza como as conhecemos. *Calafrios*, de Cronenberg, faz parte dessa tendência. Um cientista desenvolve estranhos parasitas que, ao serem implantados em cobaias humanas, despertam desejo sexual incontrollável no hospedeiro. Ligado a esse tema está a

passividade desamparada do protagonista-vítima, à mercê de forças desconhecidas e infinitamente mais poderosas. Segundo Joshi, esse constitui um núcleo conceitual importante dos contos de Lovecraft (2013, p.34), e também pode ser identificado nos filmes de Cronenberg. Em suma, na obra de ambos o conhecimento proibido acaba por despertar no protagonista um medo cósmico e primitivo que vai conduzi-lo, inevitavelmente, à loucura e à morte sob circunstâncias estranhas.

Em *Posthuman Bodies* (1995), Kelly Hurley analisa *Enraivecida na Fúria do Sexo*, de Cronenberg, e *Alien, o Oitavo Passageiro*, de Riddley Scott, filmes que embaralham e excedem as categorias biológica, sexual e psíquica com as quais, tradicionalmente, construímos a identidade humana. Esses filmes mesclam o horror e a ficção científica, gêneros que, embora se distanciem por suas particularidades, “dispõem de instâncias de hibridismo e sobreposição” (NEALE, *Apud BEVILLE*, 2014, p.129). Fábio Fernandes rememora a cena em que um parasita nasce das entranhas do protagonista de *Calafrios*. Em entrevista a Serge Grünberg, Cronenberg ressalta a semelhança entre essa e uma cena de *Alien*. Logo, “Dan O’Bannon, roteirista do filme de Riddley Scott, não poderia ter deixado de ver seu filme” (FERNANDES, 2011, p.54). Nesse sentido, percebemos que as convenções do horror remetem seus adeptos não somente às fontes literárias, como também à tradição cinematográfica precedente. Destacamos, portanto, a importância de Cronenberg a partir dos anos 70. Nesse contexto, seus filmes de horror corporal criam uma tendência calcada em representações explícitas da violência e metáforas sexuais, exibindo os corpos humanos como experimentos, deformidades ou monstrosidades.

O HORROR CÓSMICO EM *ALIEN*, *O OITAVO PASSAGEIRO*

Em seu artigo publicado na *Fangoria*, Murray prenunciou que as grandes adaptações de Lovecraft ainda estavam por ser feitas. Afinal, o escritor

não teceu sua magia empurrando o rosto do leitor numa massa retorcida de tentáculos, mas nos deixando vislumbrar [...] a crista do desconhecido [...], tocando-nos com uma mistura de pavor e da deliciosa antecipação que o compeliu a tecer seus horrores nebulosos. (1991, p.19)

Vale lembrar que, na concepção do próprio Lovecraft, a sua obra tinha menos a dizer sobre monstros e horror que sobre atmosfera e metafísica. Murray pôs em questão a possibilidade de algum dia vermos o “verdadeiro” Lovecraft nas telas, e de seus contos serem adaptados com o mesmo ‘poder sinistro’ do fortemente lovecraftiano *Alien*, *O Oitavo Passageiro* (*Alien*, Riddley Scott, 1979), por exemplo. *Alien* não se trata de uma adaptação de Lovecraft. Ainda assim, Migliore e Stryzik (2006) consideram-no “o filme lovecraftiano por excelência”. Esta asserção parece correta, exceto por dois aspectos que contrariam uma narrativa prototípica do escritor: a protagonista feminina e a convencional batalha entre o bem e o mal. A narrativa segue em um crescendo dramático até o clímax, a batalha final entre o alienígena e Ripley (Sigourney Weaver). A heroína expõe o invasor do módulo de fuga, tornando-se a última sobrevivente da expedição. O protagonismo feminino parece ligado a uma questão premente no momento histórico em que o filme foi produzido: o papel da mulher na sociedade. Contudo, observemos os pontos de contato com Lovecraft.

“Atmosfera, não a ação, é o grande desiderato da ficção fantástica”.¹³ Esta linha parece permear *Alien*, assim como os gases primordiais revestem o planeta desconhecido, no qual uma estranha criatura é descoberta dentro de uma estrutura espacial orgânica e morta. Muir descreve a sequência de abertura, que inicia com uma panorâmica das profundezas do espaço, a trilha musical discreta e uma espécie de uivo indefinível, possivelmente dos ventos espaciais. Em seguida, a câmera passeia sem cortes pelos longos corredores da nave mineradora Nostromo, criando a ambientação de uma nave real, e não de um conjunto de cenários. Quando os computadores se comunicam entre si, evidenciam o quão descartáveis são os seres humanos. Estes, por sua vez, dormem em sono criogênico até que as máquinas decidem acordá-los. Para o autor, essa sequência estabelece o realismo do filme, componente responsável por envolver o público (MUIR, 2002, p.583). Igualmente, Lovecraft sempre se esforçou para associar a ficção estranha com o realismo, que ele sabia ser o modo dominante da expressão contemporânea (JOSHI, 2013, p.483).

Mais tarde, tripulantes da Nostromo desembarcam em um planeta sombrio e inóspito, de atmosfera primordial. Lá, deparam-se com uma estrutura ciclópica, que se revela uma nave abandonada. Na cabine de controle do veículo, descobrem o esqueleto de um piloto alienígena gigantesco e paquidérmico. Em seguida, descem para os níveis inferiores através de passagens imensas e sombrias, de arquitetura orgânica. Hurley descreve esses ambientes: “as paredes internas da nave lembram o interior de um

13 LOVECRAFT, H.P. *Notes on Writing Weird Fiction*. Disponível em: <http://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/nwwf.aspx>. Acesso em: 14.fev.2017.

corpo, construídas em um material que poderia ser metal, silicone ou osso, revestidas por um padrão repetitivo traçado a partir de um sistema intestinal ou esquelético” (1995, p.216-7). No coração da nave, encontram uma câmara envolta em névoa repleta de ovos coriáceos. Do tamanho de melões inchados e revestidos por uma pele polpuda cinza-rosada, eles jazem “sobre uma superfície lamacenta glutinosa, mais parecida com o chão de um pântano do que com o de uma espaçonave” (HURLEY, 1995, p.216-7).

Assim como a nave abandonada, encontrada pelos exploradores no planeta desconhecido, o ambiente alienígena da noveleta *Nas Montanhas da Loucura* (1931) foi igualmente concebido pelo gênio de formas de vida primitivas, e deixa a impressão de ter sido “encerrado deliberadamente em algum passado de eternidade obscura” (LOVECRAFT, 2013, p.301). A história se passa em uma época em que a Antártida ainda era considerada um mundo sombrio de gelo e morte, no qual raramente algo poderia existir. A narrativa segue a expedição de um grupo de cientistas da ficcional Universidade Miskatonic, com o objetivo de coletar rochas e amostras do solo. Segundo o relato do protagonista, o continente é um “mundo branco, morto há uma eternidade”; um “mundo austral intocado e inexplorado”, de “loucura chocante”, “afastamento, separação e desolação absolutos”, com uma “imensidão sinistra e traiçoeira de tempestades brancas e mistérios insondáveis” (LOVECRAFT, 2013, p.263-281-285).

Nas profundezas das “montanhas da loucura”, os exploradores veem-se em “regiões nunca pisadas pelos pés humanos ou penetradas pela imaginação”. Em uma descrição que nos remete aos ambientes alienígenas do filme de Ridley Scott, “vapores

espumosos” escondem um “emaranhando monstruoso de torres de pedra negra”, cujas “formas incríveis e hiperbólicas” impressionam a cada novo ângulo de visão. Conforme penetram no interior da terra, deparam-se com segredos ancestrais em um covil de cavernosos favos de alvenaria, mortos há longa data. Lugar ímpio de “bizarrice infinita, variedade sem fim, volume preternatural e exotismo absolutamente alienígena”, de

formas geométricas para as quais um Euclides mal podia encontrar um nome — cones com todos os graus de irregularidade e truncamento; plataformas com toda sorte de desproporções provocadoras; eixos com estranhas hipertrofias bulbosas; colunas quebradas em grupamentos curiosos; e cinco arranjos pontiagudos ou sulcados loucamente grotescos. (LOVECRAFT, 2013, p.265-298-299)

Em *Alien*, um dos ovos se abre na câmara pantanosa, libertando uma criatura aracnídea que ataca Kane (John Hurt) e injeta um parasita em seu corpo. De volta à *Nostromo*, o parasita “nasce” da barrida do hospedeiro, matando-o instantaneamente no processo, e escapa, iniciando uma caçada pelo interior da nave. A criatura se desenvolve rápido, tornando-se uma abominação monstruosa que começa a matar, um a um, os desesperados humanos. Projetado pelo artista suíço H.R. Giger, que alegou ter sido influenciado por Lovecraft, o alienígena nos remete aos “Antigos”, entidades cósmicas dos Mitos de Cthulhu. Originários das profundezas do espaço, eles entram em contato acidental e cataclísmico com os seres humanos em diversas histórias. Conforme descritos em *Nas Montanhas da Loucura*, os Antigos “[...] foram filtrados a partir das estrelas, quando a Terra era jovem — seres cuja substância uma evolução

alienígena moldou, e cujos poderes eram tais como este planeta nunca antes havia criado” (LOVECRAFT, 2013, p.306). Segundo Joshi, foi a partir de 1926 que essas entidades passaram a povoar os contos do escritor (2015, p.183). Desde então, a mitologia criada por ele tem inspirado autores em inúmeros produtos culturais.

Isolados no espaço, os tripulantes da *Nostromo* são caçados pela criatura abominável que raramente pode ser vista. Dotado de total indiferença para com a sorte de suas presas humanas, o alienígena surge como representação do *indiferentismo cósmico*, princípio segundo o qual “as leis e os interesses humanos ordinários [...] não têm validade ou importância na vastidão do cosmos” (LOVECRAFT, *Apud* MIGLIORE; STRYSIK, 2006). O próprio slogan do filme — “No espaço ninguém pode ouvir você gritar” — evoca o pilar do pensamento filosófico e estético de Lovecraft, conhecido como “cosmicismo”. De acordo com Joshi, o cosmicismo se trata, a um só tempo, de uma postura metafísica, uma consciência da insignificância dos seres humanos no interior do universo; e estética, uma expressão literária dessa insignificância, acessada pela minimização do personagem humano e pela visualização dos titânicos abismos de espaço e tempo (2013, p.484). Em outras palavras, ainda segundo Joshi, “o escritor representou um universo infinito em tempo e espaço, no qual a humanidade e toda a vida terrestre ocupam um lugar insignificante” (2015, p.183).

O MEDO DAS DOENÇAS EM O ENIGMA DE OUTRO MUNDO

No inverno de 1982, os cientistas lotados em uma base norueguesa na Antártida descobrem uma nave espacial. Dentro dela há uma espécie de forma de vida congelada. Os americanos

que inspecionaram o local retornam à sua base de origem, e não demoram a descobrir que uma entidade mutante — capaz de se espalhar como um vírus — invadiu o campo. O alienígena assume a forma dos seres humanos, impossibilitando a identificação dos infectados. Assim como *Calafrios* ou *Alien*, *O Enigma de Outro Mundo* (*The Thing*, John Carpenter, 1982) se trata não de uma adaptação direta de Lovecraft, mas de um filme que dialoga com a sua filosofia do horror e se utiliza de temas que dela se originam, tais como a natureza hiperbólica das entidades malignas, o conhecimento proibido e o universo amoral/indiferente. Segundo Muir (2007), essa refilmagem de *O Monstro do Ártico* (Howard Hawks, 1951) exhibe dois temas centrais: a fragilidade da carne humana e a desumanização.

Além disso, o filme também parece evidenciar o medo das doenças, representando-as como alienígenas. Seja uma referência à epidemia de AIDS, doença ainda misteriosa à época, ou, de maneira mais genérica, ao câncer, à hepatite ou mesmo ao envelhecimento, para Muir (2007) o filme exhibe uma consciência aguda do quão desesperadamente vulnerável é a carne humana em face de ataques externos e de sua subversão. Em outras palavras, lembramos que seres humanos são pacotes vulneráveis, e demonstra como a humanidade pode ser infectada e remodelada por força malévola. Nesse sentido, assim como o filme original refletia os anos 50, a refilmagem reflete o seu tempo, os anos 80. O horror não provém de casas mal-assombradas, nem tampouco do ambiente externo, mas das próprias células e órgãos que abrangem a nossa totalidade. Esta asserção conecta duplamente o filme à ficção lovecraftiana. Em primeiro lugar, por Lovecraft ter determinado que os monstros

tradicionais da ficção fantástica estavam fora de moda, uma vez que o progresso da ciência os tornara implausíveis a ponto de perderem o valor estético. Em segundo, pela contemporaneidade científica, responsável por criar um “imediatismo de efeitos que aumenta a sensação de horror” (JOSHI, 2013, p.458).

O Enigma de Outro Mundo se passa na Antártida, continente que forneceu para Lovecraft ambientação profícua para as suas explorações do nascente campo da ficção científica. Segundo Joshi, o interesse de Lovecraft pela geografia — da Antártida em particular — manifestou-se ao longo de sua carreira em diversos trabalhos de ficção e não-ficção (2013, p.73). *Nas Montanhas da Loucura* foi ambientado no continente de gelo, nos arredores do Monte Érebo. Narra a incursão (ficcional) de um grupo de cientistas e engenheiros nesse mundo até então misterioso. A noveleta foi escrita como uma série de relatos de uma expedição que terminou em desastre. Em busca de amostras do solo e das rochas, os exploradores da ficcional Universidade de Miskatonic veem-se em um “mundo austral intocado e inexplorado”, de “loucura chocante”, “afastamento, separação e desolação absolutos”, com uma “imensidão sinistra e traiçoeira de tempestades brancas e mistérios insondáveis” (LOVECRAFT, 2013). A história se passa em 1931, época em que a Antártida ainda era considerada um mundo sombrio de gelo e morte no qual raramente algo poderia existir.

A monstruosidade do filme também é notadamente lovecraftiana, comparável à criatura espacial de *Alien*: “Enquanto animal horripilantemente anômalo, a coisa representa uma forma de poluição cósmica, uma entidade que existe fora das categorias aceitas que dão forma à vida e ao conhecimento humano” (PRINCE,

Apud HURLEY, p.219). Nas narrativas de horror, os monstros surgem como violações da ordem natural. Suas origens estariam nos lugares desconhecidos pelo mundo humano ou exteriores a ele — continentes perdidos, profundezas do mar ou da terra, espaço sideral; ou em lugares marginais, ocultos ou abandonados (CARROLL, 1999, p.54). Para Sonja Karlas, “A sombra de Innsmouth” (1931), de Lovecraft, trata-se de um conto sobre degeneração. Em ruínas, a cidade de Innsmouth aparece como hábitat perfeito para as ocorrências monstruosas, criando uma visão de mundo sombria e sinistra em que a redundância e a insignificância dos seres humanos encontram o conceito lovecraftiano de horror cósmico (2013, p.149). *O Enigma de Outro Mundo* evoca tal conceito, pois exhibe a humanidade vulnerável e desamparada no ambiente que a cerca. Através do cosmicismo, minimiza o elemento humano à sua insignificância cósmica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir de meados dos anos 70, um novo impulso criativo ganhou força trazendo uma torrente de produções cinematográficas inspiradas em Lovecraft. Cineastas se apropriaram de sua obra, reatualizando-a dentro desse novo contexto, utilizando-se de seus fundamentos como trampolim para reinos imaginativos. Aparentemente, foram exemplares do horror corporal que se apropriaram de sua obra e da tradição que dela se originou. Os filmes selecionados pertencem a esse gênero, híbrido de horror e ficção científica. Valorizam a atmosfera, mais do que a ação; dão vida a ambientações muito similares àsquelas descritas nos contos de Lovecraft; dialogam com a sua filosofia horrífica, que resume a

humanidade à sua insignificância cósmica; e incorporam elementos de sua mitologia, tais como a religião arcana, os mundos de sonho, o cosmicismo e o universo amoral. Dessa maneira, superam com originalidade os obstáculos que se colocaram no caminho das pretensas adaptações mais literais, dos anos 60, e compõem nosso corpo hipotético de filmes lovecraftianos.

Se até então poucos filmes haviam se empenhado em representar as entidades cósmicas do panteão teratológico de Lovecraft, *Alien*, o *Oitavo Passageiro*, de Ridley Scott, e *O Enigma de Outro Mundo*, de John Carpenter, exibem monstruosidades fortemente lovecraftianas em comportamento e aparência. O diálogo de Cronenberg com o horror e a ficção científica — mais patente na parcela de sua produção vinculada ao horror corporal — também nos permitiu aproximar seu trabalho dos contos do escritor. Contudo, não podemos perder de vista que os filmes desses cineastas acrescentam elementos e camadas inseparavelmente ligados ao momento de sua produção, que acabam por reatualizar ou mesmo extrapolar o filão lovecraftiano.

De maneira geral, os filmes selecionados funcionam como representações de medos sociais próprios da última parte do século XX, e trazem à baila preocupações concernentes àquela época. Em tempos de Guerra Fria, de possível expansão do comunismo e do premente inverno nuclear, evocam as ameaças alienígenas dos contos lovecraftianos, que em um piscar de olhos podem exterminar a humanidade. No contexto de desenvolvimento científico e tecnológico da sociedade capitalista pós-industrial, levando em conta o enfoque crescente sobre o corpo no cinema contemporâneo, recuperam temas já presentes nos contos de

Lovecraft, como os personagens ligados ao mundo da ciência e as experiências capazes de modificar a forma humana profunda e irreversivelmente. Trazem, também, questões concernentes à época de sua produção: o protagonismo feminino, em *Alien*, em tempos de debate sobre a liberação feminina e o papel da mulher na sociedade; a metáfora das doenças, em *O Enigma de Outro Mundo*, no início da epidemia da AIDS; e o mundo dominado por tecnologias da medicina e da comunicação, nos filmes de Cronenberg, quando a ciência e a tecnologia despertam grande desconfiança. É nesse sentido que os anos 70 e 80 merecem destaque como o grande momento do cinema lovecraftiano.

REFERÊNCIAS

- BEVILLE, Maria (2014). *The Unnameable Monster in Literature and Film*. New York: Routledge.
- BLACK, Andy (1996). "Crawling celluloid chaos – H.P. Lovecraft in cinema". In: *Necronomicon – The Journal of Horror and Erotic Cinema*, 1. London, UK: Creation Books.
- CÁNEPA, Laura (2011). "O bio-horror de David Cronenberg". In: CAPISTRANO, Tadeu (Orgs.). *O cinema em carne viva: David Cronenberg*. Rio de Janeiro: WSET Editora.
- CAPISTRANO, Tadeu (2011). "As entranhas do cinema: abrindo Cronenberg". In: *O cinema em carne viva: David Cronenberg*. Rio de Janeiro: WSET Editora. p.12-14.
- CARROL, Noël (1999). *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*. Campinas, SP: Papirus.
- CRONENBERG, David (1983). "Dossier – Cronenberg: the medium and the messenger". Entrevista concedida a Toby Goldstein. *Heavy Metal*, 7(2). Easthampton, Massachusetts: HM Communications.
- FERNANDES, Fábio (2011). "Você não é você: corpo e identidade nos filmes de David Cronenberg". In: CAPISTRANO, Tadeu (Orgs.). *O cinema em carne viva: David Cronenberg*. RJ: WSET Editora.

FERRO, Marc (1992). *Cinema e história*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

JOSHI, S.T. (2015). "The Old Gods Awaken". In: Stephen Jones (Eds.). *The Art of Horror: An Illustrated History*. 3ed. Milwaukee, WI: Applause Theatre & Cinema Books. p.179-203.

_____. (2014). "Monsters in Lovecraft". In: WEINSTOCK, Jeffrey Andrew (Eds.). *The Ashgate Encyclopedia of Literary and Cinematic Monsters*. Dorchester: Ashgate, p.388-392.

_____. (2013). *I am Providence: The Life and Times of H.P. Lovecraft*. New York, NY: Hippocampus Press.

_____. (2013). "Introduction". In: LOVECRAFT, Howard Phillips. *The Complete Cthulhu Mythos Tales*. New York: Barnes and Nobles.

HARTOG, François (2015). *Regimes de historicidade: presentismo e experiências do tempo*. Belo Horizonte: Autêntica Editora.

HOBBSAWM, Eric (1995). *Era dos Extremos: O breve século XX: 1914-1991*. São Paulo: Companhia das Letras.

HURLEY, Kelly (1995). "Reading like an alien: posthuman identity in Ridley Scott's 'Alien' and David Cronenberg's 'Rabid'". In: HALBERSTAM, Judith; LIVINGSTON, Ira (Eds.). *Posthuman bodies*. Bloomington: Indiana University Press.

Hutchings, Peter (2008). *Historical Dictionary of Horror Cinema*. Plymouth, UK: Scarecrow Press.

JURGENSON, Nathan (2014). "David Cronenberg's masterpiece 'Videodrome' was a technology prophecy". In <https://futurism.media/2014/david-cronenberg-...%20...videodrome-technology-prophecy>. Acesso em 21.nov.2015.

KARLAS, Sonja M (2013). "Cosmic horror, gothic body and the text: H. P. Lovecraft's 'The Shadow Over Innsmouth'". *Journal for Languages and Literatures of the Faculty of Philosophy in Novi Sadu*, 3(3), p.149-159.

KELAHAN, Michael (2011). "H.P. Lovecraft on the silver screen". In: *H.P Lovecraft goes to the movies*. New York: Fall River Press.

LOVECRAFT, Howard Phillips (2013). *The Complete Cthulhu Mythos Tales*. New York: Barnes and Nobles.

_____. (2011). *O chamado de Cthulhu e outros contos*. Guilherme da Silva Braga (Trad.). São Paulo: Hedra.

_____. *Notes on writing weird fiction*. In <http://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/nwwf.aspx>. Acesso em 2.fev.2015.

MADDREY, Joseph (2004). *Nightmares in red, white and blue*: The evolution of the American horror film. Jefferson, North Carolina: McFarland.

MET, Philippe (2015). “Is Lovecraft Unfilmable?” (Palestra). Rio de Janeiro: Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

MIGLIORE, Andrew; STRYSIK, John (2006). *Lurker in the Lobby*: A Guide to the Cinema of H.P. Lovecraft. 2nd ed. Portland, CA: Night Shade Books.

MUIR, John Kenneth (2002). *Horror Films of the 1970s*. Jefferson, NC: McFarland.

_____. (2002). *Horror Films of the 1980s*. Jefferson, NC: McFarland.

MURRAY, Will (1991). “HPL on screen”. *Fangoria*, 106, p.13-19.

NICHOLLS, Peter (1984). *Fantastic cinema* – An illustrated survey. London: Ebury Press.

PIEADADE FILHO, Lúcio De Franciscis dos Reis (2012). “‘Impermanência entusiasta’: transmutações do modelo romeriano de horror”. Dissertação (180 f.). (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora.

THACKER, Eugene (2011). *In the Dust of This Planet*: Horror and Philosophy, Vol.1. John UK: Hunt Publishing.

13

O INIMIGO SIDERAL: A MONSTRUOSIDADE NAS FICÇÕES CINEMATOGRAFICAS COM SERES ALIENÍGENAS

Marcio Markendorf (UFSC)

Recebido em 13 fev 2017.

Aprovado em 20 abr 2017.

Marcio Markendorf possui Graduação em Letras pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (2003) e Doutorado Direto em Literatura, concentração em Teoria da Literatura, pela Universidade Federal de Santa Catarina (2009). Atualmente é Professor Adjunto do Departamento de Artes da Universidade Federal de Santa Catarina e leciona no Curso de Bacharelado em Cinema e no Programa de Pós-graduação em Literatura. É membro do Conselho Científico da Revista Anuário de Literatura, publicação da Pós-Graduação em Literatura da UFSC, e da Revista Rascunhos Culturais, publicação do curso de Letras da UFMS, CPX, e da Revista Estação Literária, periódico da Pós-Graduação em Literatura da UEL. Está vinculado aos Grupos de Pesquisa Literatura e Memória e Arte e Mestiçagens poéticas. É membro do Núcleo Literatual - Estudos Feministas e Pós-coloniais de Narrativas da Contemporaneidade. Tem experiência na área de Letras e Cinema, com ênfase em Teoria da Literatura, Escrita Criativa e Gêneros Cinematográficos, atuando, pesquisando e publicando nas linhas de pesquisa Ficções da Realidade e Literatura e Memória.

Resumo: Historicamente aquele que vem de outra localidade, o 'Outro', é percebido, em primeira

instância, sob o jugo avaliativo do exótico e, em segundo momento, como uma alteridade potencialmente ameaçadora, um inimigo. Se no imaginário fantasioso e medieval da *terra incognita*, os limites do mundo conhecido eram habitados por raças de monstros, o que se pode dizer das fronteiras não mapeadas dos territórios extraplanetários? Este ensaio pretende circunscrever alguns dos qualificativos monstruosos comumente associados aos seres provenientes do espaço sideral, com ênfase na convergência do estético, do ético e do político. O texto privilegia as narrativas cinematográficas para analisar o aspecto físico, o caráter parasitário, o instinto predatório e o imperialismo invasor dos extraterrestres.

Palavras-chave: Alienígenas; Monstruosidade; Cinema.

Abstract: Historically, the one that comes from another location (The Other) is evaluated, at first, under the light of the exotic and, next in order, as a potentially threatening otherness. If in the fantastic medieval imagery of *terra incognita*, races of monsters inhabited the borders of the known world, what is to be said about uncharted, outer-space territories? This essay aims at circumscribing some monstrous characteristics commonly associated with extraterrestrial beings, with emphasis on the convergence between aesthetic, ethical and political aspects. The text takes as example film narratives seeking to analyze the extraterrestrials in terms of their monstrous physicality, parasitic character, predatory instincts and imperialist motivations.

Key words: Extraterrestrials; Monsters; Films.

LUGARES-COMUNS DA FICÇÃO CIENTÍFICA

Se de repente nos fosse revelado esse segredo da grande vida extraterrestre, que assombro!
(Guy de Maupassant, *O homem de marte*)

Em um artigo escrito em meados de 1934, *Notas sobre ficção interplanetária*, H. P. Lovecraft (2012) refuta certos lugares-comuns da cientificação de sua época e denuncia a ausência de caráter artístico em boa parte das obras escritas, resultado atribuído por ele a certa vulgarização, superficialidade e infantilidade no tratamento de relatos envolvendo viagens espaciais e raças siderais. Para o consagrado escritor, um relato do impossível não poderia ser apresentado como uma narrativa ordinária, marcada por ações objetivas e emoções convencionais. Diante de um evento com capacidade para desafiar os limites conhecidos pelo ser humano e a própria verossimilhança do relato – a partir da proposição do prodígio, da anormalidade e do fenômeno –, o aspecto causal deveria recuar por meio de um realismo meticuloso, da exploração atmosférica e do tratamento emocional. Não haveria vivacidade em uma narrativa sem paleta de emoções condizentes, sobretudo com viajantes sob o espanto de estarem longe da Terra.

Da crítica lovecraftiana (LOVECRAFT, 2012) alguns pontos merecem destaque por serem encontrados em um grande número de ficções: a atmosfera vazia de espanto em relação aos viajantes do espaço, efeito provocado por um tratamento ordinário do extraordinário; uso de personagens pouco realistas e humanizados, frequentemente liderados pelo cientista, sua linda filha e o assistente inescrupuloso; o aprendizado fácil de línguas alienígenas no contato entre os nativos das diferentes raças; o vasto emprego da telepatia como saída para linguagem comunicativa; a intervenção humana em assuntos políticos dos mundos alienígenas; o interesse amoroso por um príncipe ou princesa antropomórfica; estereotipadas destruições em massa

por meio de naves espaciais e raios laser; representação das civilizações alienígenas como mais evoluídas que a nossa (quando o preferível, como defendido pelo escritor, seriam graus diferentes de desenvolvimento). Aliás, em relação a este último ponto é que se apoia o caráter invasor-destruidor do horror cósmico tradicional, construtor de uma narrativa do choque, do embate bélico e da mensuração de forças hostis.

Autor de narrativas alienígenas consagradas pela densidade no tratamento e pela inovação tais como *O chamado de Cthulhu*, de 1926, e *A cor que caiu do espaço*, de 1927, Lovecraft preocupou-se em expressar o espanto e o esfacelamento das certezas humanas. No artigo *Notas sobre a escritura de contos fantásticos*, publicado pela primeira vez em 1937, o autor se debruça sobre aspectos do horror cósmico, um eixo teórico que dominou sua práxis literária e mesmo sua verve teórica, como já havia demonstrado *O horror sobrenatural em literatura*, obra teórica de 1927. Segundo o ponto de vista defendido (LOVECRAFT, 2011), a atmosfera deve ser o grande objeto de desejo da ficção fantástica, não propriamente a ação, pois seria impossível realçar os acontecimentos puros sem a atmosfera e a ambientação apropriadas. O espaço cósmico infinito, por sua singularidade, deveria obrigatoriamente produzir o horror cósmico (LOVECRAFT, 2008), sensação emocional cujo aporte é o desconhecido, o não familiar, o sinistro, o não domesticado, o intocado, o amedrontador, o exótico. O horror cósmico desconstruiria as convicções (científicas) e as leis naturais e/ou reconhecidas até o momento do portento, de modo a estimular emoções incontroláveis. Por essa relação de causa-efeito, Lovecraft acusa de charlatanismo ficcional imaturo as narrativas que adotam

a perspectiva ordinária e indiferente para o extraordinário. A título de exemplo, vale apontar ao menos duas narrativas de autores icônicos da ficção científica, Jules Verne e H. G. Wells, cujas obras contém traços embrionários do imaginário trivial de ficções interplanetárias referido por H. P. Lovecraft.

O romance de aventura *Viagem ao redor da Lua*, de Jules Verne, datado de 1865, certamente não teria sido aprovado no crivo do horror cósmico de H. P. Lovecraft, pois a “fantasia científica” apresenta uma jornada extraordinária do modo mais simplista possível: um projétil tripulado por três homens, dois cachorros, algumas galinhas, equipado com camas comuns e, dentre outros víveres, chá e vinho de provisão, parte para o encontro com os chamados selenitas (nome derivado do grego *selēnē*, palavra para lua) – supostos habitantes do astro lunar. Com a estrutura episódica própria das narrativas de aventura, Verne procura imprimir um caráter verossímil à primeira viagem espacial da literatura por meio de um texto cientificamente bastante didático (ver capítulos como *Um pouco de álgebra*, *Perguntas e respostas*, *Fantasia e realidade*: VERNE, 2005), mas que não aprofunda, radicaliza ou desconstrói nenhum conhecimento científico da época de publicação do livro. Os diálogos dos tripulantes constituem o principal recurso de inserção de elementos de ciência na trama, muito embora para o leitor contemporâneo revelem-se bastante *naïve*, cômicos e até terrivelmente equivocados. Ademais, Jules Verne nos apresenta astronautas que partem para uma jornada sem instrumentos de navegação e da qual ninguém sabe como regressar – tudo dependeria das condições a serem encontradas na Lua e, sobretudo, das forças do acaso. Logo, não se pode negar

que o empreendimento apela para o significado convencional da aventura, uma empresa de risco e perigo, uma vez que se trata de uma viagem ambiciosa e certamente suicida.

O grande mérito da narrativa de Verne talvez seja – crítica comum à ficção científica – o de antecipar elementos do futuro histórico: os norte-americanos são representados como os primeiros a terem chegado à Lua, impulsionados por uma política notadamente neocolonial. Conforme declara um dos personagens, a viagem tinha como propósito tornar o satélite lunar mais um dos estados norte-americanos, colonizando-o, ocupando-o e levando aos selenitas os ideais da civilização se acaso ainda fossem bárbaros. Por outro viés, a mensagem parece reverberar a ideologia do Destino Manifesto, responsável pelo selvagem avanço em direção ao oeste e pela cruel marcha civilizatória sobre os cadáveres dos povos indígenas. Felizmente, na fábula de Verne, o projétil apenas circulou ao redor do destino espacial, não observando nenhum tipo de ruína ou construção que documentasse a existência anterior ou presente de formas complexas de vida.

Em 1901, H. G. Wells publicaria *Os primeiros homens da Lua*, ficção espacial que se apropria do mote de Verne, inclusive citando a obra do francês na narrativa, para apresentar outra versão da viagem ao astro lunar. Desta vez (WELLS, 1985) o leitor é apresentado a uma dupla de viajantes cuja vontade de exploração e de conquistas leva à descoberta da civilização subterrânea dos selenitas. O narrador da trama é um homem de negócios falido que, percebendo em um vizinho próximo, um extravagante cientista, a possibilidade de enriquecimento com a invenção de uma nova substância, a cavorita, acaba sendo enredado pelo entusiasmo

por uma possível jornada espacial. O ponto de vista escolhido para narrar a trama confere à história de Wells um caráter de “fantasia científica” similar ao projeto de Verne, sobretudo porque o narrador – neófito no universo da ciência – declara-se inapto a dar qualquer explicação científica dos eventos, preferindo focar-se apenas nas ações dos personagens. A dinâmica do extraordinário percebido de modo ordinário persiste também nesta obra, de modo que o encontro com florestas de cogumelos, bezerros lunares e mesmo com os selenitas não provoca nenhuma reação diferente daquela que um viajante em terras desconhecidas teria em relação à geografia nativa, física ou humana. Os elementos de maior ressonância da obra acabam por ser a descrição física dos selenitas, construída com base em uma semiótica antrozomórfica para os extraterrestres – descritos como “homens-tamanduás” –, e o que se tornará um lugar-comum de muitas narrativas siderais, a civilização alienígena subterrânea.

Não seria de se estranhar, portanto, que o primeiro destino espacial a ocupar as câmeras de cinema, a Lua, tenha sido construído com base nos pressupostos do colonialismo¹. Livremente inspirado nos romances de Jules Verne e de H. G. Wells, o cineasta Georges Méliès realizou, em 1902, o curta-metragem *Viagem à lua* (*Le voyage dans la lune*)², considerado um marco na história dos efeitos especiais da sétima arte. Nesse épico cósmico, um grupo formado pelo que parecem ser magos-cientistas pouso em território lunar e

1 Para saber mais sobre conteúdos colonialistas em narrativas com representações extraterrestres, conferir o trabalho *Os reflexos do colonialismo em ficções alienígenas* (MARKENDORF, 2015).

2 Mais tarde, em 1904, Méliès retorna ao tema das viagens espaciais com *Viagem impossível* (*Le voyage à travers l'impossible*), na qual propõe como destino nada mais nada menos do que a estrela magna, o Sol.

encontra uma estranha e ofensiva raça, a dos selenitas. Os nativos lunares, apesar da natureza intersticial da sua morfologia³ – uma mistura de crustáceos, papagaios e esqueletos –, aparentavam ser governados por um rei/líder e regidos por leis tribais próprias. Não fosse pela insuficiência numérica, os terráqueos provavelmente teriam a pretensão de organizar o aparente caos, a anarquia e a barbárie daquele estranho povo, discurso de dominação/salvação próprio da ideologia dos sistemas coloniais.

Ademais, apesar do tom lúdico, quase infantil da película, outro traço da suposta inferioridade dos selenitas é demonstrado em razão da desintegração dos seus corpos quando golpeados pelos guarda-chuvas dos cientistas. Bastaria substituir o guarda-chuva por armas de verdade para nos darmos conta de que a narrativa, em última instância, retrata a violência alegórica dos conquistadores em relação ao povo nativo. Nas cenas finais, no retorno em fuga dos cientistas, um dos selenitas agarra-se à nave espacial. Na Terra, enquanto os viajantes são celebrados como heróis na sua volta, o estrangeiro lunar é apresentado à multidão como se fosse um entretenimento bizarro. Cena que nos lembra das antigas feiras de variedades, nas quais, há muito tempo atrás, também se expunham aos olhos dos europeus, tipos africanos, índios ou asiáticos como uma curiosa (e/ou monstruosa) criatura da natureza – tornando-os atrações de um zoológico humano.

Saturados dos clichês apontados por H. P. Lovecraft estariam também muitas produções posteriores ao pequeno artigo do

3 Autores como Luiz Nazário (1983, 1998) e Noël Carroll (1999) desenvolveram um estudo sistemático acerca da morfologia monstruosa que merece ser consultado. Além disso, como expõe Wolfgang Kayser (2009), o traço intersticial, característica produzida pela mistura de domínios é o que fundamenta o monstruoso na estética.

escritor estadunidense (LOVECRAFT, 2012), fato que demonstra a longevidade dos lugares-comuns e de uma estrutura narrativa trivial para a cientificção. Ademais, convém destacar, Lovecraft rejeitava a construção de um caráter alegórico para as narrativas – condição que esvaziaria a expressão emocional do horror cósmico, direcionando o *plot* narrativo para um tipo de representação histórico-cultural dos empreendimentos coloniais.

Na produção cinematográfica independente *Mulheres-gato da Lua* (*Cat-women of the Moon*, Arthur Hilton, 1953), por exemplo, uma expedição científica na Lua entra em contato com uma antiga civilização, a das mulheres-gato. As últimas remanescentes sobrevivem em galerias subterrâneas onde ainda há resquícios da atmosfera que cobria o satélite em outros tempos. Com características antropomórficas e dotadas de poderes telepáticos, a feminina raça lunar pretende sequestrar a nave expedicionária, submeter os homens da equipe ao seu domínio, viajar para Terra e colonizar nosso planeta a fim de salvar a própria raça. No entanto, uma das habitates lunares se apaixona por um dos terráqueos, revela os planos das comparsas, acaba sendo morta pela traição e, por suas ações anteriores, colabora para o retorno em segurança dos viajantes espaciais.

Argumento semelhante ao do filme acima descrito reaparece em *Míssil para a Lua* (*Missile to the Moon*, Richard E. Cunha, 1958) ao tratar de uma raça de mulheres telepatas – idêntica aos humanos, mas com a cor de pele azul – que vive nos subterrâneos de um satélite na iminência de ficar estéril e sem oxigênio. Segundo a história, um dos últimos homens havia partido para a Terra a fim de verificar as possibilidades de sobrevivência do povo lunar no planeta vizinho.

Mais tarde, saberemos que o cientista responsável pela construção de um míssil espacial, financiado pela iniciativa privada e muito a frente do conhecimento militar no setor, era o selenita disfarçado de terráqueo. Não querendo submeter-se ao controle do Estado, desejoso de apropriar-se da tecnologia de ponta desenvolvida, o personagem parte em direção ao satélite lunar juntamente com dois foragidos da prisão⁴ e o jovem casal financiador da pesquisa. Naquele território, além de enfrentar aranhas gigantes e monstros de pedra, os viajantes precisam defender-se das mulheres selenitas e de seus poderes mentais de submissão.

O enredo de *Míssil para Lua* chega a ser cômico em certos momentos, como quando um dos viajantes avalia que dois vestígios muito simples – uma tocha apagada e marcas recentes de pegadas – constituem indícios óbvios de uma forma de vida avançada. Como demonstra a história das civilizações, não foi este um julgamento avaliativo dos navegantes europeus no Novo Mundo⁵, depois de encontrarem diferentes tribos indígenas, algumas ainda na fase neolítica de desenvolvimento, tal como boa parte das nações aborígenes brasileiras. A despeito do que poderia quase ser considerado um chiste, desde que se aplique o adjetivo “avançado” a idéia de forma biológica e não de grupo social, a civilização do

4 Um dos foragidos identifica que algumas pedras “sem valor”, com mero caráter decorativo, encontrada com abundância no planeta, tratavam-se de diamantes, o que estimula a cobiça do terráqueo. Igual recurso da “riqueza ignorada” também aparece em *Os primeiros homens da Lua*, de Verne, pois as algemas dos selenitas eram feitas de ouro maciço. O tema dos metais abundantes e considerados triviais (ou sagrados) pelos nativos reaparece constantemente nas ficções alienígenas, com destaque para o centro da ação em *Avatar* (Avatar, James Cameron, 2009).

5 Merece destaque o estudo de Tzvetan Todorov (1983) acerca da conquista da América, trabalho no qual se discorre que o encontro entre conquistadores e índolas ameríndios deveria ser compreendido na forma de uma alteridade simultaneamente afirmada e refutada.

satélite lunar tanto de *As Mulheres-gato da Lua* quanto de *Míssil para Lua* mostrava-se bastante opulenta, com traços arquitetônicos romanos e gregos, com tecnologia superior à terrestre.

Como ilustram as narrativas destacadas, a viagem interplanetária só poderia acontecer na forma de um gesto de conquista/submissão e confrontação entre civilizações, especialmente quando se coloca em questão a diferença dos graus de desenvolvimento científico e tecnológico e, por extensão, de capacidade de dominação, salvação e “melhoramento” dos conquistados (sob o viés da doutrinação política e religiosa). Entretanto, o próprio conceito de civilização e de grau civilizatório, assim como o seu contraponto, a barbárie, são passíveis de questionamento, já que por meio da naturalização dessas pretensas leis regulamentares das sociedades é que muito se fez em relação às “raças” estrangeiras, distintas das europeias.

No século XIX, as concepções raciais e deterministas – geográficas, biológicas e/ou ontológicas – reforçaram a ideia de que havia raças superiores e inferiores, discurso responsável por legitimar a escravidão de africanos e de outras etnias orientais e americanas por europeus. E, muito embora, o mundo tenha sofrido uma transformação cultural a ponto de considerar um crime o preconceito racial e a xenofobia⁶, o discurso ainda circula em meio a grupos radicais, da antiga Ku Klux Klan aos neo-nazistas e, sem dúvida, pode ser encontrado até nas “inocentes” ficções alienígenas. A vontade de dominação *alien* é construída não apenas em razão da necessidade de novos territórios para sobrevivência e conquista, mas por força de uma autopercepção deformada de civilização (ou

6 Acerca do darwinismo social presente em narrativas de ficção alienígena, ver *A reiteração fóbica do estrangeiro* (MARKENDORF, 2015).

raça) superior. A humanidade, por meio da ficção, em um misto de terror cósmico (diverso do horror cósmico lovecraftiano) e terror político, foi apresentada a uma situação de potencial submissão, fruto de um neocolonialismo interestelar, tendo como agressores iniciais o povo de um planeta próximo ao nosso.

Este ensaio, tomando como livre inspiração o artigo de Lovecraft (2012), *Notas sobre ficção interplanetária*, pretende circunscrever quatro representações típicas dos alienígenas na ficção audiovisual com vistas a problematizar o contexto mental que acabou por lapidar a imagem do visitante extraterreno no imaginário do século XX.

FIGURAÇÕES TÍPICAS DA MONSTRUOSIDADE ALIENÍGENA

A caracterização de algo como monstruoso é resultante de uma qualificação de natureza estética frequentemente atrelada a um julgamento de valor moral – tudo porque, segundo imaginário corrente, o monstro pertence ao campo do Mal e não ao do Bem (Cf. CARROL, 1999; NAZÁRIO, 1983; NAZÁRIO, 1998; JEHA, 2007; ECO, 2014). Em vista desta condição “natural” e “inata”, pode-se defender que os componentes estéticos e éticos do monstro engendram em si um componente político. Se o Mal é algo a ser combatido, reprimido, expulso, segregado, marginalizado, impossível não perceber na tentativa de supressão desses seres uma forma de controle e, por isso, um exercício político. Enquanto produto da diferença, a entidade monstruosa provoca o desregramento de uma norma comunal, perturba a coesão de um domínio social coletivo e gera uma forte sensação de ameaça à ordem. A força dramática da aparência não normativa, produto

do excesso e da exceção, admite, portanto, uma reação agressiva e defensiva contra aquilo que se rejeita. O sentimento de aversão, o discurso da violência, e o mecanismo da domesticação acabam por constituir formas de controle das transgressões. Nesse âmbito, o ser alienígena ou extraterrestre, por sua representação ficcional associada ao espaço desconhecido, excêntrico aos universos já mapeados, frequentemente ganha os contornos de uma entidade maligna, inimiga e invasora do planeta Terra.

A figuração típica do alienígena se defronta com questões radicais de alteridade – aquele que vê, percebe o Outro como exótico, estranho ou monstruoso. Na literatura dos relatos de viagem, o ponto de vista é invariavelmente daquele que *parte* em direção a outras fronteiras e depara-se com paisagens geográficas e humanas que lhe provocam estranhamento, condição que encerra um sentimento ambíguo: a consciência da própria identidade com base na tensão com a diferença. Enquanto um tipo muito particular de relato de viagem, sobretudo pela combinação com elementos do gênero da ficção científica, portanto, um relato de viagem intergaláctica, os filmes sobre alienígenas invertem o sentido tradicional e assumem o ponto de vista de quem recebe aquele que *partiu*. O olhar que está em operação não é o do viajante, mas o daquele que habita o destino final da viagem do viajado. Tal característica insinua menos um olhar do tipo etnográfico e mais um olhar xenófobo, porque o coletivo percebe o visitante como um corpo estranho à maioria e, por ser desconhecido, uma intimidação à normalidade local. Obviamente esse pensamento parte de uma perspectiva hipotética de “nação homogênea” ou, em outros termos, de uma crença na coesão e coerência de uma identidade

nacional (no caso, uma identidade planetária única)⁷. Por essa razão, o extraterrestre, este tipo particular de estrangeiro, é sempre figurado sob o lastro de uma bizzarria em qualquer uma das formas em que se apresente – antropomórficas, antropozoomórficas, zoomórficas, polimórficas ou amorfas.

Na ficção cinematográfica proliferam seres de duas ou mais cabeças, olhos gigantes, mãos com poucos dedos e garras afiadas, entidades rastejantes como amebas e toda uma sorte de espécies abomináveis, cheias de gosma e de aparência aterradora. A título de exemplificação, há os híbridos selenitas – humanoides com traços de crustáceos, papagaios e esqueletos – de *Viagem à Lua* (*Le voyage dans la Lune*, George Méliès, 1902); os trípodes marcianos de *Guerra dos Mundos* (*The war of the worlds*, Byron Haskin, 1953); as estranhas *Mulheres-gato da Lua* (*Cat women of the Moon*, Arthur Hilton, 1953); o exército de robôs de aço constantes em *Vênus ataca a Terra* (*Target Earth*, Sherman A. Rose, 1954); o rastejante olho-tentacular no filme *A Besta de um milhão de olhos* (*The beast with a million eyes*, David Kramarsky e Roger Corman, 1955) e em *The Crawling eye* (*The Trollenberg Terror*, Quentin Lawrence, 1958); a raça de mulheres telepatas de pele azul em *Míssil para Lua* (*Missile to the Moon*, Richard E. Cunha, 1958); a forma de vida com braços de eletrodos e garras de jacaré surgida do *Lodo verde* (*Green Slime*, Kinji Fukasaku, 1968); o reptílico *Alien, o oitavo passageiro* (*Alien*, Ridley Scott, 1979); os humanoides anões, de cabeça avantajada e cérebro exposto no paródico *Marte Ataca!* (*Mars attacks!*, Tim Burton, 1996); e a raça alienígena invasora formada por ondas eletromagnéticas capazes de pulverizar os seres humanos em *A*

7 Conferir as discussões sobre narrativas da nação em: HALL, 2011; ANDERSON, 2008.

hora da escuridão (*The darkest hour*, Chris Gorak, 2011), dentre outras possibilidades de uma numerosa iconografia. Na opinião dos ufólogos, entretanto, o tipo físico cristalizado pela cultura de massas é o *grey*, representado por uma forma humanoide, pele acinzentada, baixa estatura, cabeça avantajada, olhos enormes e sem esclerótica, sem orelhas, narinas ou órgãos sexuais visíveis, membros alongados ou desproporcionais e número de dedos inferior ao dos humanos.

Da mesma natureza que os monstros dos filmes de terror, os alienígenas são seres repugnantes – porque o aspecto físico é nauseante e ameaçador – e extremamente repulsivos, isto é, a sugestão do contato com o corpo estranho provoca gestos de esquiva nos apavorados terráqueos (Cf. CARROLL, 1999). O aspecto repulsivo não apenas provoca medo, mas também decodifica por meios semióticos a realidade interior, isto é, expressa por meio de uma linguagem visual as deformidades ou deficiências do pensamento e os defeitos morais desses seres. A monstruosidade física é, portanto, consequência de uma transgressão de ordem moral. A relação de equivalência entre exterior e interior é confirmada na observância de que, ao mesmo tempo em que dominam uma tecnologia superior ou desconhecida entre os homens, mostram-se criaturas bestializadas em seu comportamento social. *Planeta Proibido* (*Forbidden planet*, Fred M. Wilcox, 1956), por exemplo, elabora uma crítica interessante ao mostrar que civilização alienígena do Planeta Altair-IV – os Krell – foi completamente destruída por si própria uma vez que inteligências superiores também desenvolvem maior capacidade de destruição, especialmente ao liberar os monstros invisíveis do id, o lado primitivo e destrutivo do subconsciente.

Fábula que sutilmente demonstra o quanto a civilização é bárbara e o quanto a barbárie é civilizada. Tal característica morfológica, portanto, é determinante dos outros traços do Outro sideral.

ORGANISMOS PARASITÁRIOS

Unindo as atividades de visitação, a sondagem militar para captura de prisioneiros e o acossamento predador, há o *alien* de caráter parasita. Essa qualidade distintiva de seres vindos de outro planeta faz uso dos humanos como instrumento para procriação e disseminação de sua raça, reduzindo-nos à mera função de organismos hospedeiros. Povoar o mundo com uma raça ou espécime considerada superior – fantasia também presente em narrativas de vampiros e zumbis – parece remontar às teorias do chamado darwinismo social, explicação biológico-política que serviria, mais tarde, de base para ideologias como a do nazismo. Vale lembrar que a procriação é uma forma de expansão da raça sobre os territórios e de submissão dos mais fracos e menos numerosos, premissa encontrada até mesmo em um dos livros da cultura judaico-cristã, o *Gênesis* (crescer – multiplicar – submeter).

Exemplificando a abordagem acima, *A aldeia dos amaldiçoados* (*The village of the damned*, Wolf Rilla, 1960) é um filme sobre uma pequena cidade dos Estados Unidos, na qual um estranho fenômeno faz com que toda forma de comunicação seja interrompida e os habitantes da área caiam em uma espécie de torpor por algumas horas. Depois de terem a consciência retomada, nenhuma explicação satisfatória para o fato é encontrada. Mais tarde, descobre-se que as mulheres férteis haviam ficado grávidas naquele intervalo de tempo, o que sugere implicitamente uma violação sexual (ou, menos

provável, a fecundação por algum “espírito santo” interplanetário). Os frutos de tal concepção eram crianças-monstros (em termos simbólicos, a gestação invasiva, alienígena e alienante é uma experiência similar à de um parasita⁸) de testa avantajada, olhos brilhantes, cabelo de loiro platinado, extremamente inteligentes e soturnas. Tão assustador quanto a paternidade desconhecida – algo que remete aos estupros de europeus a indígenas e ao processo de mestiçagem – são os poderes das *enfants terribles*, o que não impede de que estes “bastardos” sejam marginalizados pela comunidade local e temidos por seus moradores.

O trato entre humano e alienígena, no entanto, não se resume apenas a uma relação ecológica desarmônica que traz pequenos prejuízos ao hospedeiro, mas pode, e aqui surge o problema, acarretar dano definitivo: para o nascimento e a sobrevivência do parasita, é preciso condenar à morte quem inicialmente o hospeda. É o que acontece em clássicos como o de Ridley Scott, *Alien – o oitavo passageiro* (Alien, Ridley Scott, 1979), em que a parasita, o embrião alienígena, termina o amadurecimento no corpo do organismo hospedeiro e, uma vez nascido, o espécime leva à morte aquele que o hospedava. Ademais, no futuro previsto pela história dirigida por Ridley Scott, a corrida interplanetária neocolonial já aconteceu. Existem Administrações coloniais, Comissão Interestelar de Comércio, fuzileiros coloniais, oficiais andróides (humanóides sintéticos) e instalações de terraformadores – características que implicam a leitura do parasitismo não apenas em seu viés biológico, mas também na sua realidade social e econômica, matriz do sistema capitalista e do imperialismo decorrente dele.

8 Para saber mais sobre a percepção da criança como um parasita, ver: CORSO; CORSO, 2011.

A nave estelar dos protagonistas de *Alien – o oitavo passageiro*, retornando de viagem com uma carga de minérios, recebe uma transmissão de sinais acústicos vinda de uma nave alienígena no planeta LV-426, um lugar ainda não vistoriado na época. O contrato com os astronautas da nave comercial de carga *Nostromo* implicava – obrigatoriamente – a investigação de qualquer comunicação potencialmente proveniente de alguma forma de inteligência, descumprimento que seria punido com a perda sumária das cotas de extração de minério. Além de um paralelo possível com as viagens marítimas que levaram, por exemplo, ao achamento do Brasil pela frota de Pedro Álvares Cabral, importa salientar que *Nostromo* é o título de um romance de Joseph Conrad, publicado em 1904, fortemente marcado pela ironia quanto ao discurso imperialista, e focado na exploração de jazidas de prata na América Central. Assim, tendo uma nave que cria um diálogo com uma situação econômica e política do mundo colonial, o roteiro conecta o “imperialismo tradicional” ao moderno, combinando domínio tecnológico, interesse militar e poder corporativo.

Na visita de reconhecimento, um dos tripulantes da *Nostromo* é invadido por um parasita alienígena e, ainda que seja claro o potencial destrutivo da criatura, a nave recebe novas diretivas do computador central, A Mãe (sugere uma “maternidade” maligna porque desumana). A prioridade estabelecida é o retorno a Terra com o organismo para a análise, tornando secundárias todas as ações primárias iniciais – a de mineração e transporte – e fazendo da tripulação algo descartável. A Companhia (a falta de nome próprio cria por si só uma alegoria), um conglomerado colonizador associado aos militares, deseja o alienígena para a divisão de armas,

sobretudo porque acaba sendo considerado um organismo perfeito em vista de sua característica estrutural e de sua hostilidade. O destino dos personagens significativamente é determinado pela frieza do oficial cientista, por sinal um androide, e pelo próprio computador da nave (a “Mãe”) – símbolos da desumanização e da alta racionalização do ser humano diante dos progressos da modernidade, tanto em sentido econômico (conglomerado) quanto tecnológico (viagens espaciais de extração).

A monstruosidade capitalista⁹ está presente nos outros títulos da franquia: *Aliens, o resgate* (*Aliens*, James Cameron, 1986) explora o retorno da tenente Ripley ao planeta LV-426 depois de um hiper-sono de 57 anos, sob uma aparente missão de resgate de terraformadores que, no entanto, trata-se de uma busca da divisão de armas biológicas do elemento xenomórfico. Em *Alien³* (*Alien³*, David Fincher, 1992), depois de cair com a nave de fuga em um planeta-prisão, Ripley assume, como única mulher do grupo, o caráter de Eva/indutora da tentação e de Pandora/libertadora do Mal. A Companhia, nesta trama, não deixará de interferir, visto que a tenente é hospedeira do embrião de uma rainha da hostil espécie alienígena. Para salvar o mundo de uma devastadora arma biológica, Ripley comete suicídio. Isto não a livrou de outra fantasia futura, a da clonagem genética, ocorrida duzentos anos mais tarde, em *Alien – a ressurreição* (*Alien: resurrection*, Jean-Pierre Jeunet, 1997). Desta vez não há intermediários capitalistas, a Sistemas Militares Unidos, versão militar da ONU, é quem gerencia os produtos orgânicos.

9 Mario e Diana Corso (2011), analisando a franquia gerada por *Alien, o oitavo passageiro* sob o ponto de vista da maternidade, considera também o predador monstro capitalista representado pela Companhia da ficção audiovisual.

Ironicamente, no filme que fecha a franquia, é um androide feminino a mais interessada em salvar a raça terrestre tudo por ser “humana, demasiadamente humana”.

Em outros casos, diferente do exemplo acima, o hospedeiro sofre um processo interno de subjugação ou mutação, sendo transformado lentamente em uma entidade alienígena. Se não o faz por fora, atendendo a qualquer princípio ardiloso de camuflagem, o parasita o faz inteiramente por dentro, reduzindo toda humanidade a zero. No caso de *O monstro do Ártico* (*The Thing from another world*, Christian Nyby, 1951), uma estranha criatura é encontrada no gelo por cientistas e, depois de descongelada, devora o corpo de qualquer animal próximo, copiando suas células e transformando-se em uma cópia idêntica dele. Já na produção *Domínio alien* (*Dark Breed*, Richard Pepin, 1996), seis astronautas são “infectados” por algum tipo de obsessores espirituais alienígenas, de modo que se cria um estado esquizofrênico no qual se alternam a consciência humana e a consciência parasita. Esta forma anímica, com o passar do tempo, tomaria por completo o corpo do hospedeiro e metamorfosearia a realidade física dele de modo endógeno. O curta-metragem brasileiro *O hóspede* (Anacã Agra e Ramon Porta Mota, 2011) engrossa a lista: pouco depois da repentina seca do açude velho, do avistamento de um objeto não identificado no céu e da epidemia de uma estranha doença (a gripe do cérebro), um estranho viajante – um alienígena *doppelgänger* de um ser humano – aparece em uma pousada no interior da Paraíba e, pouco a pouco, começa a duplicar os corpos de outros humanos e exterminar os originais. Além disso, a ficção dos diretores

brasileiros critica no subtexto a intervenção norte-americana no caso – ao modo de uma invasão estrangeira – porque acaba por tratar o governo brasileiro como um incapacitado (uma “civilização inferior”) para lidar com questões de segurança.

Em outra variedade, seguindo a premissa da comunicação interplanetária está *A experiência* (*Species*, Roger Donaldson, 1995), ficção que retrata a comunicação interplanetária a partir de duas mensagens enviadas de uma fonte desconhecida em resposta a informações básicas sobre a Terra. A primeira era benéfica (um catalisador para o metano) e, como se descobriu mais tarde, funcionou como camuflagem; a segunda, maléfica, continha instruções para combinação de DNA alienígena com genes humanos, algo que resultou em uma arma biológica – um predador híbrido que fazia uso da forma humana como máscara. Para multiplicar-se, este novo espécime aparecia com o corpo de uma linda mulher, literalmente uma *femme fatale* visto que, dada sua ontologia particular, o ato de copular tornava-se um tipo de fantasia sexual sinistra e mortal.

Na sequência dirigida por Peter Medak, *A experiência II – a mutação* (*Species II*, 1998) o roteiro parece ser mais crítico em certos aspectos. Nele, um programa espacial do governo americano é o primeiro a aterrissar em território marciano, o que reafirma uma pretensa soberania norte-americana (“A América pode chegar aonde quiser”, diz o presidente ficcional). No entanto, o primeiro homem a pisar em Marte é filho do senador (mais um jogador de futebol que um astronauta), transformado em herói pela mídia – a despeito dos graves escândalos políticos envolvidos na escolha. Possivelmente é esta “herança”, a de um sistema político corrupto

apoiado no nepotismo e na mídia manipuladora, o que alegoriza a contaminação do pseudoastronauta por material extraterrestre, representando-o como uma maçã podre pronta para estragar as saudáveis de um caixa (o planeta Terra, no caso). As amostras do solo de Marte, nas quais havia DNA *alien*, revelaram que o planeta já havia sido habitável um dia, tendo sido devastado por um tipo de câncer ou peste – uma contaminação biológica catastrófica –, a mesma que estaria agora presente na Terra. Ironicamente, Eva é o nome da forma *alien* clonada do primeiro filme, o que implica a noção cristã do pecado original. O subtexto do filme explora um discurso inter-racial disfarçado, pois o código de ética humano é posto em crise diante de um ser meio humano e meio alienígena. Afinal, como lidar com a mistura de raças/espécies? Como sacrificar algo que também é humano?

A Experiência III (Species III, Brad Turner, 2005), de outra sorte, parte da premissa de que o que atraiu a atenção dos extraterrestres para Terra, com muitas evidências de visitaç o a partir da década de 1950, foi a explos o da bomba at mica. No entanto, mesmo n o se sabendo claramente quais as reais inten  es desses seres frios, indiferentes, insaci veis “desumanos” e agressivos, um cientista xen namo faz pesquisas escusas em seu laborat rio na tentativa de produzir um alien gena com *pedigree*.   a abertura para uma met fora da experi ncia cient fica fora de controle – a Terra como a ilha do Dr. Moreau – e, por ser  nica neste mundo, dada sua origem estrangeira, a vers o alien gena do monstro de Frankenstein. Finalizando a franqu a, *A Experi ncia IV – o despertar (Species: The Awakening*, Nick Lyon, 2007), de um modo prec rio, reinventa a f bula do Dr. Jekyll e Mr. Hyde, isto  , da esp cie h brida que n o conseguia mais manter a

forma humana com o auxílio de hormônios, dando lugar à sua forma mais sombria, a predadora alienígena, outro componente típico de representação extraterrestre como se verá.

INSTINTO PREDATÓRIO

Outra característica bastante comum na figuração do extraterrestre monstruoso é o espírito predador, segundo o qual o alienígena vê a raça humana em nível inferior na pirâmide alimentar, passível de tornar-se presa ou animal para práticas de caça esportiva. Depois que o cenário da cidade grande – a metrópole delineada a partir do século XIX – possibilitou o florescimento do gênero policial, no qual a cidade torna-se pavilhão de caça, na escala global da cidade-mundo, pode-se considerar que o alienígena faz dos espaços urbanos uma savana cosmopolita ao lançar sua ferocidade sobre a espécie nativa. Os subúrbios e os centros da cidade assumem, nesse tipo de safári intergaláctico, uma condição semelhante à da visão selvagem dos conquistadores sobre a América, África e Ásia. O perfeito predador da humanidade seria aquele que pode nos perceber como raça exótica, ou seja, só poderia mesmo ser extraterreno devido ao caráter pretensiosamente soberano que exercemos sobre a Natureza e em razão do modo como instituímos no mundo ocidental o conceito de civilização.

A narrativa mais emblemática da predação, por conter tal traço definidor no próprio nome do protagonista, é a ficção *O Predador* (*Predator*, John McTiernan, 1987), na qual um ser vindo não se sabe de onde passa a matar seres humanos, aliando a uma incrível força variada gama de vantagens tecnológicas – como pistola a laser, visão infravermelha, sofisticada capacidade de camuflagem e um

sistema de autodestruição atômico. O pano de fundo (político) do roteiro – gatilho que coloca a narrativa em movimento e estabelece possibilidades de interpretação comparativas – é o resgate de representantes do governo desaparecidos em uma selva mesoamericana, possivelmente sequestrados por guerrilheiros associados a militares russos. No centro da história, contudo, está o caçador extraterrestre pronto para sua temporada de captura de animais, na qual os crânios dos animais-homens são verdadeiros troféus de caça. O esporte do alienígena predador aos nossos olhos pode parecer repugnante, da mesma forma que, hoje, em vista dos valores ecológicos e do peso da ecocrítica, é moralmente censurável a caça aos animais por simples diversão. Mas o verdadeiro horror claramente repousa na tomada de consciência de que, aos olhos da criatura em questão, a raça humana é um animal como qualquer outro, e quem está no topo da cadeia alimentar sideral é o próprio ser extraterrestre. Além disso, tal predador alienígena realiza visitas frequentes à Terra, ocorridas nos anos mais quentes, tornando-se naquele país não identificado da América Central uma figura folclórica: “el que hace trofeos de los hombres” ou “el diablo, cazador de hombres”.

Na sequência dessa produção norte-americana, *Predador 2 – a caçada continua* (*Predator 2*, Stephen Hopkins, 1990), o caçador sideral surge durante uma onda de calor em Los Angeles, em meio a brigas de gangues do narcotráfico (não por acaso entre jamaicanos e colombianos, isto é, estrangeiros/inimigos do Estado americano) e caçadas policiais. Além do calor, a narrativa nos informa que os predadores são atraídos por conflitos armados como os que já aconteceram em Hiroshima, Camboja e Beirute, isto é, potenciais

antagonistas bélicos são fortes atratores. A grande metrópole, quanto a isso, pode muito bem ser vista como uma selva de criaturas predatórias. Já tendo sido identificado pelo governo americano, os agentes federais desejam capturá-lo para fins armamentistas, como também aconteceu em *Alien – o oitavo passageiro*. Na sala de troféus da nave espacial, aliás, há o crânio do alienígena de Ridley Scott, referência que dará brecha para um filme *crossover* de confronto entre as duas raças.

Criando uma sequência – ou mesmo uma história paralela – para a fábula original, está *Predadores* (*Predators*, Nimród Antal, 2010), ficção científica que acentua ainda mais as metáforas predatórias. A história trata de um grupo de humanos facínoras capturado misteriosamente e enviado a um planeta desconhecido. Não demoram muito para descobrir serem as presas da temporada; e o mundo no qual se encontram, uma reserva de caça gigantesca. A atividade de caça, conforme será observado, ordenava-se segundo uma pirâmide de força (ou mesmo de pirâmide alimentar), constituída por espécies diferentes de alienígenas e também pela própria espécie humana. Os humanos abduzidos concluem que, sendo um grupo composto por mercenários e assassinos profissionais, não foram escolhidos aleatoriamente, mas em razão do forte instinto predatório, monstrificação reforçada pela epígrafe do escritor Ernest Hemingway no filme: “Não há nenhuma caça como a caça ao homem. E quem já caçou homens armados por muito tempo e gostou, nunca mais se interessou por outra coisa depois disso”¹⁰.

10 No original: “Certainly there is no hunting like the hunting of man and those who have hunted armed men long enough and liked it, never really care for anything else thereafter”. Extraído de *On the blue water: a gulf stream letter*, artigo de abril de 1936, publicado na revista *Esquire*.

É possível depreender de enredos dessa natureza o quanto o ser humano teme ser perseguido e até mesmo destruído por uma categoria de seres que ignora por completo as leis vigentes e os direitos humanos – normas que não poderiam conhecer e nem (se importariam em) respeitar. O temor coloca em outra moldura eventos históricos semelhantes, o das invasões bárbaras ocorridas no século V, o das Cruzadas, o das Grandes Navegações, a Shoah. Se a humanidade considera um risco os excessos desta civilização – merecendo destaque as denúncias de abuso da ocupação norte-americana no Oriente Médio, ou o caos de matriz étnica, mas sobretudo comercial na África – que dirá o que pode vir de quem está, literalmente, acima dos dispositivos políticos planetários?

Logo, não parece de modo algum uma gratuidade da narrativa alienígena, visto que representa um dado importante da personalidade humana: o medo da aniquilação é introjetado no inconsciente na forma de um sentimento persecutório. Ao mesmo tempo em que a curiosidade impulsiona o desbravamento do universo, a insegurança gerada por possíveis formas de vida extraterrestres cria potentes fantasias de perseguição, atestadas por inúmeros documentos de viajantes europeus afirmativos da existência de monstros ultramarinos. Nelas, o *alien* é o duplo do homem, seu irmão gêmeo no universo, mas o irmão mau, com quem estabelece rivalidade pela posse de um território interplanetário. Ou seja, trata-se da temática mítica e universal do *doppelgänger*¹¹, revestido de uma roupagem sideral.

Um filme que dramatiza tal componente persecutório é

11 Para analisar mais detidamente o caráter persecutório do *doppelgänger*, consultar Otto Rank (2014).

Sinais (*Signs*, M. Night Shyamalan, 2002), no qual seres do espaço aparecem aqui para capturar espécimes humanos (experiências, diversão?) e não para tomar o planeta. A história do filme reacende antigos debates e temores acerca dos símbolos geométricos de grandes dimensões surgidos misteriosamente em plantações do mundo todo ao longo dos anos, os chamados *crop-circles*. Dentre os sinais mais conhecidos estão os geogrifos, localizados no deserto de Nazca, no Peru, que muitos creem ser instruções visuais para um campo de pouso alienígena. Não optando por uma versão cética do fenômeno, a de que seja uma elaborada *prank* humana, a narrativa cinematográfica opta por reforçar uma incerteza ancestral e um sentimento paranoico.

Gerada pela sensação de acossamento ou visitaç o extraterrena, a possibilidade de a Terra receber (ou ter recebido) h spedes intergal cticos foi bastante estimulada por pol micas da seara de *Eram os deuses astronautas*, de Erich Von D niken, obra publicada pela primeira vez em 1968 e consumida como um *best-seller* da ufologia at  hoje, ainda que suas teorias tenham sido, ao longo dos anos, duramente criticadas por especialistas. Segundo a argumenta  o do autor, esp cies alien genas, astronautas extraterrestres, teriam fundado civiliza  es avan adas, possivelmente a dos eg pcios e dos incas, e seriam recordados por esses povos como deuses. Nesse caso, as pir mides, os s mbolos de Nazca e os moais da Ilha da P scoa seriam poss veis vest gios desses viajantes espaciais em nosso planeta. Talvez estas pudessem ser marcas de turistas de outro tempo, visto que h  quem defenda que homens do futuro voltam ao passado para coletar informa  es hist ricas sobre s culos anteriores ou

mesmo fazer do pretérito um curioso tipo de parque temático – a chamada hipótese interdimensional ou ultraterrestre. Vale lembrar que H. P. Lovecraft escreveu contos – tais como *Dagon* (1917), *O chamado de Cthulhu* (1926) e *O assombro das trevas* (1935) nos quais aparecem crípticos megálitos, fetichismos rituais e cultos míticos e sombrios a deuses extraterrenos, existentes éons atrás, antes mesmo da infância da humanidade. Conjunto de histórias que explora com bastante destreza a categoria de horror cósmico criada pelo escritor norte-americano.

Retomando *Sinais*, pode-se dizer que o estrangeiro sideral, elemento externo à vida dos protagonistas, é base para o que a teoria do roteiro convencionou chamar “narrativa ritual” – os invasores alienígenas penetram no mundo cotidiano do personagem e modificam a dinâmica de suas relações – ao contrário das “narrativas-jornada” – aquelas em que o personagem parte em busca de algo em um mundo considerado especial, diferente do cotidiano. Assim, no filme de M. Night Shyamalan, o que está em questão é a retomada da fé, algo proporcionado por essa presença estrangeira, portadora de sinais de revelação. A narrativa cinematográfica, apesar de não oferecer grandes aparições de seres alienígenas na tela, consegue construir um espaço de tensão claustrofóbica ao centrar-se na história de uma pequena família rural, procurando não desviar a atenção do espectador de signos mais importantes que o ataque espacial: as marcas do destino e sua reconhecimento como prerrogativas para existência da fé. Os espectadores são tentados a acreditar, então, que Deus é sempre aquele que está em outro lugar, quem sabe em outro espaço-tempo: a divindade alienígena¹².

12 O ponto de contato dos monstros com o caráter divino e o terreno pode ser consultado em Sergio Luiz Prado Bellei (2000) e José Gil (2006).

CONTRAPONOTOS: SALVADORES ALIENÍGENAS

Uma característica positiva, pouco enfatizada nas narrativas alienígenas, é a do exilado, atribuído a uma categoria de seres que, por alguma razão, voluntária ou não, precisaram ser expatriados do seu planeta de origem, vagando por um território do não pertencimento. Em *O homem que caiu na Terra* (*The man who fell to Earth*, Nicolas Roeg, 1976), um alienígena deixa sua morada extraterrena e sua família para descobrir um meio de levar água ao seu planeta. Vivendo sob o disfarce de um homem de negócios, torna-se um dos maiores bilionários globais por conta das invenções patenteadas e da multinacional criada para, assim, reunir recursos financeiros suficientes para custear um projeto espacial e desenvolver um sistema de transporte de água. Entretanto, ainda que tenha o sonho de retorno ao lar, este estranho estrangeiro será desviado de sua tarefa por forças cruéis dos terráqueos – a disputa corporativista e a rivalidade tecnocrática, o poder alienador da televisão e o vício do alcoolismo. Além de apresentar o alienígena como alguém que sente saudades da morada e um hóspede indesejado pela sociedade capitalista, ao longo do filme cria-se um laço sutil do extraterrestre caído (de fato, “caiu”/aterrissou na água) com a do mito de Ícaro por meio do quadro de Pieter Bruegel, o velho (*Paisagem com a queda de Ícaro*, 1554-5), expressando a ideia de alguém que irá perder-se.

Outro alienígena, este originário dos quadrinhos e particularmente famoso, também assume a imagem do expatriado: o Super-homem. Vindo do planeta Krypton, antes que uma explosão atômica o extinguisse por completo, Kal-El

chegou à Terra, junto com uma tempestade de meteoros, e foi criado por pais humanos. Com exceção dos incríveis poderes que o diferenciam, o Super-homem é idêntico a qualquer um de nós: também foi concebido no seio de uma família e possui defeitos e qualidades essencialmente humanos – amor, ciúmes, tristeza, solidão. A mitologia em torno do herói basicamente o trata como um tipo de Messias, um salvador para o nosso mundo, como fica bastante patente na sequência *Superman – O retorno* (*Superman Returns*, Bryan Singer, 2006), especialmente nas imagens de divulgação do filme, alusivas à figura crística.

Se ficções como *O homem que caiu na Terra* são um modo de representar o olhar do alienígena a respeito dos humanos, é possível constatar que se tratam de narrativas que fazem do extraterrestre um duplo humano. É a humanidade fazendo uso de uma máscara ficcional para elaborar uma crítica a si mesma por meio de um jogo metafórico de espelho e duplicação. Os *aliens* não incorporam apenas o lado negativo do ser humano – ou sofrem nas mãos dele –, pois também podem ser aqueles a nos alertar sobre um possível destino apocalíptico caso insistamos em um caminho destrutivo. Os terráqueos, então, seriam o irmão Mal do espaço sideral.

Dentre as histórias dessa ordem – associadas a um contexto político real – está *O dia em que a Terra parou* (*The day the Earth stood still*, Robert Wise, 1951). O filme foi lançado durante o período da Guerra Fria, no qual o mundo vivia tensões e desconfianças por conta da divisão do globo em dois polos de influência, os EUA e a antiga URSS. Klaatu, o visitante extraterrestre, deseja alertar todas as nações sobre a possível destruição da Terra caso a agressão atômica constitua uma ameaça à paz interplanetária. Sua missão é

neutralizar o perigo representado pela humanidade, especialmente se em interação com outros espécimes do sistema solar. Da mesma forma que E.T. ou Super-homem, Klaatu incorpora a imagem do Messias ao vir a Terra com uma mensagem de amor, operar um “milagre” (todas as formas de energia foram neutralizadas e imobilizaram o mundo por meia hora), sofrer um tipo de crucificação e morte, para depois ressuscitar e subir novamente aos céus depois de disseminar a verdade. Outras semelhanças com as narrativas bíblicas podem ser apontadas: o fato de a mensagem alienígena precisar ser entregue a todas as nações recorda o objetivo de Jesus e a profecia do livro do Apocalipse; o desejo de Klaatu caminhar entre os homens para conhecê-los e compreendê-los rememora a vida do Filho de Deus; e o pseudônimo assumido para misturar-se entre os humanos – Carpenter (em português, significa carpinteiro) – recupera a profissão atribuída a José, pai de Jesus na Terra.

Afora estas questões simbólicas, a própria diegese aponta para elementos referenciais, seja a fala do secretário do presidente dos EUA indicar a impossibilidade de um encontro amigável entre as nações, inclusive da ONU, devido às conjunturas políticas do período e à falta de precedentes para tal debate planetário; seja o comentário de uma das moradoras da pensão onde vive Klaatu de que o alienígena seria terrestre, isto é, algum agitador comunista de Moscou. A humanidade, a despeito do contato inicial amigável, se sente ameaçada pela presença do alienígena e deseja caçá-lo como se fosse um animal selvagem, o que perfaz o caráter predador do ser humano trabalhado anteriormente. Klaatu parece ameaçador por ser intolerante com a ignorância terrestre, especialmente com relação à violência bélica e ao emprego de energia atômica

para destruição em massa. Das armas rudimentares às bombas atômicas aplicadas a mísseis, segundo o parecer do visitante, logo a humanidade constituiria uma ameaça não apenas a si mesma, mas a outros planetas, razão pela qual poderia ser atomizada pelos robôs-policiais do universo, representados pelo companheiro de viagem Gort.

O remake de *O dia em que a Terra parou* (*The day the Earth stood still*, Scott Derrickson, 2008) atualiza uma série de relações apresentadas no filme original e torna Klaatu agente destruidor representante de um grupo de civilizações. O que fica em evidência não é o problema armamentista da década de 1950, mas o descaso para com o meio ambiente nos últimos séculos. É uma produção que resulta dos debates acerca da preservação da natureza e do desenvolvimento urbano e industrial surgidos, por exemplo, em Estocolmo-72, durante a Eco-92, com o Protocolo de Kyoto. Assim, apoiado no discurso da sustentabilidade, isto é, do equilíbrio entre sociedade, economia e meio ambiente, Klaatu declara-se um amigo da Terra e não da humanidade, de modo que a extinção de nossa raça seria condição necessária para que não ocorresse o absurdo de uma só espécie destruir levemente um planeta inteiro. Repetindo a fórmula do visitante extraterreno como um tipo de Messias e de instrumento da ira de Deus, encontramos no filme pequenos milagres – como o de reanimar um policial recém-morto ou “subir aos céus” – e a fábula da Arca de Noé – antes da aniquilação apocalíptica da raça humana, diferentes espécies de animais foram coletadas ao redor do globo e mantidas em segurança.

Diferentemente da versão anterior, de Robert Wise, não há diálogo com os representantes da ONU, tampouco com os representantes

mais importantes da ciência, tudo porque, como forma de crítica, a Secretária de Defesa dos EUA dá a entender que representa todos os governos mundiais. Esse aspecto é sintomático, pois se apresenta como metonímia da visão política daquele país, vendo-se como uma espécie de regulador universal. Característica que se repete em outros filmes de extraterrestes e, mesmo em outros gêneros, como os de catástrofes. Em uma visão mais crítica, essa postura deixa ver a prepotência com que os EUA se posicionam discursivamente, por meio do cinema, a respeito de sua função no mundo atual, postura esta que contrasta com a ingenuidade de que o mundo aceitaria esta tutela, que não deixa de ser uma versão “moderna” do pensamento colonialista do século XVI – isto é, o neocolonialismo.

É por intermédio da Secretária de Estado que encontramos a ressonância da história humana nesse contato, pois, como ela explica à sua equipe, via de regra, no encontro entre civilizações a menos avançada delas é exterminada ou escravizada – como nos exemplos de Francisco Pizarro e os Incas, Hernán Cortés e os Astecas ou Colombo e os índios americanos. Constatando de imediato nossa posição fragilizada, após os satélites de defesa terem sido invadidos e os mísseis de ataque desativados, não haveria outra solução senão submeter-nos. Nesse caso, a perda da supremacia tecnológica e militar corresponderia à posição de inferioridade civilizacional. E esta é a lição que somos obrigados a amargamente aprender: o ser humano apenas tem a capacidade de mudar diante da catástrofe, à beira do precipício.

Klaatu percebe essa capacidade de mudança, nosso lado não destrutivo, e interrompe o processo de dizimação da espécie humana, mas parece nos deixar uma pergunta: como sobreviver

ao período de crise no desenvolvimento de uma civilização? Não conseguiremos adotar um novo modo de vida antes da chegada da crise? Como identificar as ameaças verdadeiras? Será apenas uma força externa que poderá conter o potencial devastador do ser humano frente ao uso irracional da tecnologia? Se Klaatu tenta convencer os humanos sobre a progressividade dos feitos negativos da história humana, os alienígenas de *Plano 9 do espaço sideral* (*Plan 9 from the outter space*, Ed Wood, 1956) procuram impedir a descoberta de uma poderosa arma imaginária – a bomba solobonite – que poderia levar a uma pulverização interplanetária irreversível, por ser muitas vezes mais potente do que qualquer outra, referência óbvia à bomba atômica e à bomba-H, e ter a capacidade de destruir o próprio Sol. Contra o que consideravam um artefato bélico derivado da estupidez humana, a ofensiva programada pelos *aliens* pretendia levantar um exército zumbi das covas terrestres para dominação de todas as capitais do mundo. O plano fracassa, mas a mensagem é clara: a história é uma denúncia à selvageria e à insensatez das guerras, especialmente daquelas movidas pela bandeira de uma nação que se vê ameaçada por outra ou que se percebe superior a estrangeira, com direitos autodeclarados para destruir o outro para se salvar ou se manter soberana. Nesses exemplos moralizantes, a raça alienígena pode assumir a função de um psicanalista, uma entidade não envolvida diretamente nas instituições e ritos de uma sociedade, mas que pode mostrar o que ninguém consegue perceber e que precisa ser desentranhado da biografia humana: a arbitrariedade das leis e das verdades nas relações entre as nações. Se alguém olha por nós, na imensidão do espaço, não é apenas o que poderíamos chamar

de Deus, mas também uma legião estrangeira também conhecida como alienígenas – agentes exógenos para problemas internos.

INVASOR IMPERIALISTA

Por fim, a mais usual marca do comportamento monstruoso do *alien* é a de invasor, o que torna as ficções alienígenas fraternas ao gênero de guerra. Ao contrário do que a ufologia frequentemente caracteriza como uma simples visita exploratória, o cinema estimula a ideia de um contato hostil de ocupação, de tentativa de tornar o planeta Terra uma “residência secundária” dos extraterrenos. Em muitas das histórias de invasão alienígena, tais seres, depois de esgotarem suas fontes de recursos naturais e de transformarem seu próprio planeta em um lugar inóspito (ou de sofrerem morte coletiva por causas terríveis ou mesmo por estarem à beira da extinção), vasculham as galáxias em busca de outro para ser tomado. Como invariavelmente é o planeta azul que aparece no caminho, esta figuração da ficção científica permite a substituição imaginária dos atores envolvidos na base ideológica do colonialismo (colonizadores e colonizados) por nos colocar no lado mais frágil da dinâmica.

Note-se que os alienígenas não desejam coexistir ou viver em harmonia com os humanos, querem tomar o planeta e destruir a toda raça nativa, seja para conquistar ou para destruir o Mal (o retrocesso, o primitivismo, a barbárie) que nossa espécie representa. Desejam imperativamente a dispersão dessa civilização inferior e o massacre da humanidade, o que nos remete a imagens bíblicas e mitológicas de ordem divina, tal como o Grande Dilúvio. Nesse ponto reside uma diferença importante em

relação à experiência cultural humana: nossas formas históricas de colonização sempre acabaram, em diferentes graus, por absorver o Outro, ainda que à custa de destruições físicas e simbólicas; a colonização alienígena é tão somente destrutiva e aniquiladora. É a lógica da extinção e do extermínio genocida. Por isso, o efeito é de um duplo choque – ao mesmo tempo em que a humanidade tem conhecimento de outras civilizações além-Terra, desestabilizando determinadas certezas, descobre-se que nosso mundo é alvo de um desejo de apropriação brutal.

Críticos apontam a produção norte-americana *O homem do planeta X* (*The man from planet X*, Edgar G. Ulmer, 1951) como um dos fundadores das modernas histórias de invasão alienígena. Segundo a história, um planeta desconhecido aproximava-se rapidamente da Terra sem, contudo, oferecer risco de colisão direta, apenas efeitos provocados por alterações atmosféricas (furacões ou maremotos). A princípio, o contato com o primeiro visitante parecia amistoso, mas um inescrupuloso cientista decide torturar e matar o alienígena tão logo revele seus conhecimentos tecnológicos, aqueles que o permitiriam controlar a indústria de materiais no mundo, condições que alteram o caráter complacente inicial. O visitante, entretanto, por meio das armas disponíveis, começa a transformar os habitantes do vilarejo escocês em zumbis obedientes e, com isso, preparava uma invasão alienígena. Afinal, seu planeta natal estava congelando e os seres de sua raça, para sobreviver, precisavam escapar do seu planeta moribundo e tomar outro.

Curiosamente, a forma de comunicação empregada em *O homem do planeta X* foi a matemática, por ser considerada de conhecimento universal e a linguagem mais pura da ciência. Seja como

for, contrariando o mais que parodiado cumprimento tradicional, “saudações, terráqueos”, os seres extraterrestres desconhecem acordos políticos ou diplomáticos e gozam de uma segurança invejável, talvez porque o esgotamento dos recursos naturais seja sinônimo das palavras avanço, progresso e evolução. Por isso, conhecendo de antemão a “inferioridade” da tecnologia humana ou sondando nossos hábitos “primitivos”, especialmente pela interceptação dos nossos sinais de satélite, tão logo chegam às fronteiras do planeta azul, atacam. Em algumas variantes, no vácuo espacial, conectam-se aos nossos satélites, absorvem todas as informações militares sobre nosso mundo e interferem nos nossos meios de comunicação e segurança. Os *aliens* têm certeza de que sairão vencedores como se este fosse o resultado óbvio do seu modelo de ação militar predador; o fato de muitas vezes conseguirmos derrotá-los não significa que sejamos mais fortes que os invasores, apenas que tivemos uma conjuntura bastante favorável a nós.

Na produção japonesa *Monstros do Espaço* (*Chikyû Bôeigun/The Misterians*, Ishirô Honda, 1957), a história dos Mysterians serve de exemplo para a Terra. Depois de explodir o próprio planeta em uma guerra nuclear, os poucos sobreviventes do planeta Mysterioid, antes escondidos em Marte, vieram até aqui com falsas intenções de negociar a ocupação de um território para refugiados. Além de pretender tomar o planeta à força, com a ajuda de um enorme robô, eles visavam disseminar sua raça violentando as mulheres terrestres, constituindo a miscigenação o único modo de impedir o nascimento de crianças deformadas pela radioatividade.

Operando crítica semelhante, o mexicano *A nave dos monstros* (*La nave de los monstruos*, Rogelio A. González, 1960), a nave

alienígena, tripulada por duas mulheres e um robô, tem a missão de capturar espécimes machos com as quais as fêmeas possam cruzar. A miscigenação forçada acontece porque todos os homens de Vênus haviam sido dizimados pelo efeito da bomba atômica¹³, o que confere um efeito moralizante quanto ao uso de armas nucleares. Já no *cult* americano *Frankenstein contra o monstro espacial* (Frankenstein Meets the Spacemonster, Robert Gaffney, 1965), a princesa Marcuzan e sua tripulação estão à procura de fêmeas para repovoar seu planeta natal, destruído por uma guerra nuclear, além de desejar subjugar os habitantes da Terra. Vale dizer que nesta história, o monstro literário criado por Mary Shelley é definitivamente batizado como Frankenstein, mas, incorporando aspectos do contexto histórico do filme, é um tipo ciborgue, chamado coronel astronauta Frank Saunders, e projetado para viajar em uma missão até Marte, de modo a não colocar em risco vidas humanas.

O roteiro de Ishirô Honda, em vista do contexto histórico-político no qual está inserido o filme, reverbera o trauma japonês quanto aos efeitos do ataque americano a Hiroshima e Nagasaki, representado pela fábula do monstro Godzilla, metáfora sobre os efeitos da radiação. Além disso, estabelece outro elemento narrativo importante: o confronto simbólico entre seres de dois

13 Na abertura do filme o narrador dirige-se ao espectador nos seguintes termos: “Isto é um átomo. Este é o Universo. Um átomo é infinitamente pequeno. O universo é infinitamente grande. Todavia, tudo é regido pelas mesmas leis. O homem aprendeu a liberar o poder do átomo e com isso quer conquistar o universo, mas o sonho de deixar a Terra e plantar sua semente num distante planeta, talvez com o desejo inconsciente de começar uma nova raça, os mesmos que estão a fabricar bombas atômicas e as guerras. E aqui está um planeta conhecido de nós. Vamos até ele, em uma característica noite de Vênus. Uma noite no qual eles estão organizando o mais importante voo planetário de sua história”.

estágios civilizatórios diferentes. Segundo os próprios alienígenas, os Mysterians já haviam desenvolvido a bomba-H quando nós ainda atravessamos a passo lento a Idade da Pedra. Contudo, os mísseis nucleares são vistos como “monstruosos”, assim como as próprias heranças-monstro fictícias dos ataques factuais do qual Godzilla é um ícone ímpar.

Ao questionar a representação tradicional do invasor, o filme *Os escolhidos* (*Dark Skies*, Scott Stewart, 2013) versa sobre a abdução e apresenta a ideia de que a ocupação não se dá por uma ordem territorial, constituindo muito mais um campo de exploração científica dos alienígenas. Assim, ao contrário do imaginário que representa os visitantes como destruidores de monumentos e saqueadores de recursos naturais, eventos que sempre originariam um grande cataclismo no espaço terrestre, a entrada alienígena neste planeta ocorreria em virtude do desejo de nos estudar minuciosamente sendo, portanto, uma presença silenciosa, discreta e consolidada há muitos anos. O controle não se daria por ordem territorial, mas a nível mental, por meio de implantes de algum tipo de *microchip* naqueles que estão tendo um encontro de segundo, terceiro e/ou quarto grau. Além disso, contestando a noção de escolhido como algo especial, o ufólogo desta narrativa cinematográfica nos compara a cobaias de laboratório, a ratos querendo uma resposta do cientista que lhes causa males a fim de coletar dados para pesquisas científicas. Somos, assim, confrontados com uma franca decepção por descobrirmos que a origem do apossamento não residiria em certa *qualidade* singular de nossa espécie, bem como em nenhuma característica *extraordinária* dos abduzidos – os corpos humanos explorados por

aliens seriam tão aleatórios quanto descartáveis. Nesse âmbito um duplo terror se procede: o de ordem extraterrestre, associado às fantasias de submissão por seres de outro planeta, e o de ordem política, centrada no medo de aprisionamento, tortura e controle por alguma autoridade incoercível e despótica.

Tal determinação do invasor revela outra característica importante: a da prepotência. O *alien* não sente necessidade de lutar pela ascendência em relação à espécie humana, pois se considera hierarquicamente superior na escala dos seres, e se obriga ao exercício pleno de suas funções de perseguidor, pronto para dizimar uma espécie inferior e afirmar sua soberania. É como uma nova (e intergaláctica) versão do Destino Manifesto estadunidense. Traçando um panorama geral, prevalece o alienígena como aquele que se considera em lugar elevado na escala civilizacional em relação aos humanos, aos menos no que diz respeito à tecnologia – sua capacidade de cruzar muitos anos-luz no espaço é prova cabal disso. Tal preeminência nada tem a ver com o impulso criador divino. O *alien*, acompanhando tais representações, seria um tipo de refugio vivo do irracional, aberto tão somente para o lado destrutivo da essência. Souberam pensar sua tecnologia por meio de uma linguagem aquém da compreensão humana – já que os extraterrestres, antes de qualquer possibilidade de tradução, só emitem gemidos guturais ou impulsos elétricos em suas cabeças de *néon* –, e se interessam unicamente pelas necessidades de seus impulsos negativos. São monstruosos, facínoras, sanguinários, desintegradores de matéria – representação da parte maldita da natureza humana. Seu ponto fraco, por conseguinte, está exatamente naquele que é apontado

como um dos piores pecados capitais: a soberba. Apesar de não contar com armas tão avançadas para conter o avanço alienígena, devido à solidariedade, à astúcia, à inteligência ou mesmo à intuição e à sorte, o ser humano sempre consegue derrotar o invasor. O *alien*, cego em sua sede de poder, incapaz de pensar além da animalidade, é derrotado, expulso, destruído.

O cult britânico *A Garota diabólica de Marte* (*Devil Girl from Mars*, David MacDonald, 1954) trata de uma alienígena, vestida com sensuais roupas de vinil, que veio ao planeta para recolher espécimes masculinas para salvar a raça de seu planeta. No entanto, logo no primeiro contato, a viajante espacial expressa decepção pelos homens da Terra, considerando-os fisicamente pobres. Nyah, como é chamada, informa que em seu lugar natal as mulheres venceram uma literal guerra dos sexos e os homens são sujeitos a elas, o que acabou por fazê-los entrar em declínio e, consequentemente, levar à queda das taxas de natalidade. O destino da aterrissagem era Londres, mas por avarias na nave ao penetrar em nossa atmosfera, o pouso aconteceu em um vilarejo escocês, onde instala o terror nos personagens ligados a uma pequena pousada. Como demonstração presunçosa de sua superioridade tecnológica, a *alien* informa que sua nave espacial tem capacidade de autorregeneração, ou seja, o metal inorgânico possui propriedades orgânicas. Além disso, a nave possui um raio paralisador de amplo alcance; e a visitante, a capacidade de criar paredes invisíveis, de repelir ataques com armas de fogo, uma arma de raio-laser e a escolta de um robô gigante, Chani, quase uma versão feminina e hostil do Gort de *O dia em que a Terra parou* (*The day the Earth stood still*, Robert Wise, 1951). No alto de sua prepotência, considera a ciência terráquea

completamente primitiva, sobretudo porque a bomba atômica marciana é mil vezes superior em relação àquela que teríamos desenvolvido à época. O mote do seu esnobismo é dizer que nossa ciência ainda não descobriu, não significa que seja impossível. Por fim, a espaçonave e a turista espacial são destruídas com os “truques infantis” de seus cativos.

O uso da violência bélica como forma de autoridade é uma crítica presente em *Tropas estelares* (*Starship Troopers*, Paul Verhoeven, 1997), pois além de uma censura ácida às forças armadas americanas, ataca o sensacionalismo midiático e os filmes de propaganda política. O diretor declaradamente cria um diálogo paródico com obras de alto teor ideológico como *O triunfo da vontade* (*Triumph des Willens*, Leni Riefenstahl, 1935), documentário alemão de propaganda nazista no qual se constrói uma imagem heroica de Adolf Hitler, a fim de denunciar como o governo pode manipular a população a seu favor por meio do cinema. Talvez por isso, o filme seja bastante irônico ao colocar no papel de herói um argentino (por acaso a destruição de Buenos Aires é o estopim para o contra-ataque aos alienígenas), ao conceituar o cidadão como um soldado (um verdadeiro membro da federação, oposto ao “alienado” civil), ao apresentar oficiais americanos vestindo uniformes alusivos aos dos nazistas, ao narrar o massacre de americanos no ataque ao planeta dos insetos-*aliens* como resultado da prepotência que limitou qualquer estratégia efetiva (insetos seriam, a princípio, facilmente massacráveis) e de, possivelmente, sugerir que o planeta desértico dos inimigos era semelhante ao espaço geográfico do Oriente Médio pós-11 de setembro.

ARREIMATE

Como se pode concluir, com exceção das imagens positivas e messiânicas listadas anteriormente, o extraterrestre é símbolo da negatividade e rivaliza com ou mesmo representa o lado negro do ser humano. Os seres do espaço não parecem ser tão mais temidos quanto o foram ou ainda são os estrategistas de regimes totalitários, os imperialistas desbravadores ou, mais recentemente, os administradores de conglomerados multinacionais. O mito alienígena global e interplanetário deve ser encarado como símbolo de uma crise planetária. O significado original da palavra latina alienígena designa todo aquele que é natural de outro país, um estrangeiro ou forasteiro. Foi em virtude do frequente uso no cinema e na literatura de um sentido figurado que se tornou uma expressão popularmente conhecida para designar seres de outro planeta. A gênese da ficção alienígena repousa, ao que parece, em uma narrativa alegórica da história humana, muito a contragosto de H. P. Lovecraft, com articulação de componentes sociológicos e até psicanalíticos. É um composto bastante proteico para onde convergem mitos, ficções literárias, narrativas cinematográficas, crenças exotéricas, determinantes psíquicas e comportamentos sociais – componentes que funcionam, na maioria das vezes, como instrumento de denúncia e sátira política. E também um modo de indiretamente afirmar que os monstros são bastante reais, não pertencem às charnecas pestilentas, ao horror cósmico, aos abismos profundos e às galáxias distantes, antes de mais nada, habitam um espaço reconhecível e um sujeito conhecido e cotidiano: *beast within, human being*.

REFERÊNCIAS

- ANDERSON, Benedict (2008). *Comunidades imaginadas: reflexões sobre a origem e a difusão do nacionalismo*. Tradução de Denise Bottman. São Paulo: Companhia das Letras.
- BELLEI, Sérgio Luiz Prado (2000). “Definindo o monstruoso: forma e função histórica”. In: *Monstros, índios e canibais: ensaios de crítica literária e cultural*. Florianópolis: Insular. p.11-22.
- CARROL, Noël (1999). *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*. Tradução de Roberto Leal Ferreira. Campinas, SP: Papirus.
- CORSO, Mario; CORSO, Diana Lichtenstein (2011). “Um monstro no ninho”. In: *A psicanálise na Terra do Nunca – ensaios sobre a fantasia*. Porto Alegre: Penso.
- ECO, Umberto (org) (2014). *História da feiura*. Tradução de Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Record.
- GIL, José (2006). *Monstros*. Tradução de José Luis Luna. Lisboa: Relógio D’água.
- HALL, Stuart (2011). *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução Tomás Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 11. ed. Rio de Janeiro: DP&A.
- JEHA, Julio (org) (2007). “Monstros como metáforas do mal”. In: *Monstros e monstruosidades na literatura*. Belo Horizonte: Editora UFMG. p.09-31
- KAYSER, Wolfgang (2009). *O grotesco – configuração na pintura e na literatura*. Tradução de J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva.
- LOVECRAFT, H. P (2012). *A cor que caiu do céu*. Tradução de Guilherme da Silva Braga. São Paulo: Hedra.
- _____(2012). “Notas sobre ficção interplanetária”. In: *A cor que caiu do céu*. Tradução de Guilherme da Silva Braga. São Paulo: Hedra, 2012. p.87-96.
- LOVECRAFT, H. P (2011). *O chamado de Cthulhu e outros contos*. Tradução de Guilherme Silva Braga. São Paulo: Hedra.
- _____(2011). “Notas sobre a escritura de contos fantásticos”. In: *O chamado de Cthulhu e outros contos*. Tradução de Guilherme Silva Braga. São Paulo: Hedra. p.153-158.
- LOVECRAFT, H.P (2008). *O horror sobrenatural em literatura*. Tradução de Celso M. Pacionik. São Paulo: Iluminuras.

MARKENDORF, Marcio (2015). “Os reflexos do colonialismo em narrativas alienígenas”. Revista Gavagai, 2 (2), p.93-105.

_____(2015). “A reiteração fóbica do estrangeiro”. Revista Subtrópicos, 19, p.09.

NAZÁRIO, Luiz (1983). *Da natureza dos monstros*. São Paulo: s/e.

_____(1998). *Da natureza dos monstros*. São Paulo: Arte e ciência.

RANK, Otto (2014). *O duplo – um estudo psicanalítico*. Porto Alegre, São Paulo: Dublinenense.

TODOROV, Tzvetan (1983). *A conquista da América – a questão do Outro*. Tradução de Beatriz Perrone Moí. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes.

VERNE, Júlio (2005). *Viagem ao redor da Lua*. Tradução de Vieira Neto. Curitiba: Editora Hemus.

VON DANIEN, Erich (2011). *Eram os deuses astronautas?* Tradução de Else Graf Calmus. São Paulo: Melhoramentos.

WELLS, H. G (1985). *Os primeiros homens da Lua*. Tradução de Fernando Py. Rio de Janeiro: Francisco Alves.

14

O CULTO DE CTHULHU NA CIBERCULTURA: AS RESSIGNIFICAÇÕES DO CONTO DE H.P. LOVECRAFT NO FACEBOOK

Gabriela Birnfeld Kurtz (UFRGS)

Recebido em 26 fev 2017. Gabriela Birnfeld Kurtz é mestra em Comunicação Social pela PUCRS, doutoranda em Comunicação e Informação na UFRGS. Professora no curso de Comunicação Social – Habilitação em Publicidade e Propaganda da PUCRS. Seu trabalho acadêmico concentra-se principalmente na cibercultura, estudos de fãs, games e violência simbólica. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5693956922893932>. Contato: gabriela.kurtz@pucrs.br.

Aprovado em 12 abr 2017.

Resumo: O grande marco do estilo literário de horror cósmico foi atribuído à publicação do conto “O Chamado de Cthulhu”, escrito por H.P. Lovecraft, na revista *Weird Tales*, em 1926. A narrativa não apenas influenciou outros escritores da época, como perdura até hoje na cultura pop. O deus ancestral Cthulhu, com sua cabeça tentacular, asas e garras prodigiosas, cujo nome não pode ser pronunciado por línguas humanas, ganhou um lugar de destaque na atualidade, reunindo muitos fãs. Contudo, percebe-se que há novas interpretações tanto para o conto quanto para o personagem. O objetivo do presente artigo é investigar as ressignificações e permanências existentes nos conteúdos criados por fãs acerca do conto “O Chamado de Cthulhu”. A análise é fundamentada nas teorias de fãs de Henry Jenkins,

Matt Hills e Joli Jenson, e também na classificação dos contos lovecraftianos idealizada por Sunand Tryambak Joshi. Um dos ambientes mais frutíferos para a proliferação dessas criações são os sites de Redes Sociais. Por conta disso, a análise se dá em uma página de fãs no Facebook. Por meio da realização da coleta e observação de postagens, e da criação de categorias relacionadas ao conto original, é possível compreender de que forma se dá a interpretação dos fãs.

Palavras-chave: Cibercultura; Cultura de fãs; H.P. Lovecraft; Cthulhu.

Abstract: The great milestone of the cosmic horror literary style was attributed to the publication of the tale “The Call of Cthulhu”, written by H. P. Lovecraft, in *Weird Tales* magazine, in 1926. The narrative not only influenced other writers in that time, as it lasts up to now in pop culture. The elder god Cthulhu, with its tentacular head, prodigious wings and talons, which name cannot be pronounced by human languages, has earned pride of place in actuality, gathering many fans. However, it is perceived that there are new interpretations both for the story and for the character. The objective of the present article is to investigate the resignifications and stays existing in fan created content about the tale “The Call of Cthulhu”. The analysis is substantiated in Henry Jenkins, Matt Hills and Joli Jenson’s fan theories and also in Sunand Tryambak Joshi’s lovecraftian’s tales classification. One of the most fruitful environments for the spread of these creations are the Social Network sites. On account of this, the analysis takes place in one fan page on Facebook. Through the posts gathering and observation, and the creation of categories related to the original tale, it is possible to comprehend how the fans interpretation takes place.

Keywords: Cibercultura; Fan culture; H.P. Lovecraft; Cthulhu.

INTRODUÇÃO

O grande marco que inaugurou o consagrado estilo literário de horror cósmico pode ser atribuído à publicação do conto “O Chamado de Cthulhu”, de Howard Philips Lovecraft, em 1926, na revista *Weird Tales*. Com um roteiro fragmentado, uma série de descobertas e fatos estranhos leva os personagens envolvidos a entrar em contato com uma criatura ancestral, cujo nome não poderia ser pronunciado por humanos: Cthulhu. A figura do monstro se revela em um sonho de um dos personagens, Henry Anthony Wilcox, que a representa por meio de uma escultura: este tinha feições vagamente antropoides, uma cabeça com tentáculos, um grotesco corpo escamoso e asas rudimentares. Em um dos arcos da história, um inspetor descobre que há um culto a essa criatura, cujo objetivo é venerá-lo e aguardar seu despertar quando certas condições fossem cumpridas. Em outra parte da história, há a investigação de um naufrágio na Nova Zelândia, em que se confirma que alguns marinheiros haveriam passado pela morada do monstro, R’lyeh, e acidentalmente despertado Cthulhu. O único sobrevivente do acidente registrou este contato em um manuscrito que é encontrado por outro personagem, Francis Wayland Thurston, para após morrer de insanidade, efeito provocado pela criatura. O conto se encerra com o final da leitura do manuscrito e com a reflexão de Thurston, que se dá conta que é o próximo alvo: “Eu sei demais, e o culto ainda vive (LOVECRAFT, 2011, p.51)”.

Lovecraft escreveu este conto enquanto residia em Nova Iorque e, de acordo com Haden (2010), a inspiração surgiu de suas crises de pânico e de pesadelos que tinha com os arranha-céus da cidade

e com a atmosfera urbana - Lovecraft nasceu e viveu a maior parte de sua vida na cidade interiorana de Providence, e não se sentia confortável em grandes centros urbanos. O conto transparece a filosofia que Lovecraft passou a perseguir nos seus últimos 10 anos de vida: quão pequenos são os seres humanos em relação aos horrores do universo.

A obra, lançada pela primeira vez nos anos 20, e sua vasta produção de mais de 100 contos e poemas não foram para o ostracismo. Suas criações marcam escritores até hoje, e estão presentes em diversas esferas do entretenimento, desde filmes de terror como “Uma Noite Alucinante” (Sam Raimi, 1981) e “Alien” (Ridley Scott, 1979), passando por desenhos animados – *Scooby-Doo* e *South Park*, e chegando à música, atraindo a predileção de bandas como *Black Sabbath* e *Iron Maiden*. Também serviu como base para muitos jogos, tanto físicos quanto virtuais, especialmente dentro do gênero de RPG.

Os monstros lovecraftianos não são mais os mesmos criados nos anos 20. Eles passam por uma nova fase, de apropriação, impulsionada pelos ambientes virtuais socializantes – os sites de Redes Sociais. No contexto da cibercultura, as estruturas de produção encontram-se diluídas, e grupos de pessoas que compartilham dos mesmos gostos – os fãs (JENKINS, 1992) – se reúnem em sites de Redes Sociais e apropriam-se de conteúdos previamente produzidos, criando novas maneiras de manifestar suas identidades e opiniões (RECUERO, 2009).

Partindo dessa premissa, o objetivo do presente artigo é investigar as ressignificações e permanências existentes nos

conteúdos criados por fãs acerca do conto “O Chamado de Cthulhu”. O ambiente escolhido para tal análise foi a página no site de Rede Social intitulada “Cthulhu”¹. Foram analisadas produções imagéticas de fãs, de forma a buscar uma compreensão das mudanças que ocorreram no conto e do que permaneceu inalterado por meio dessa apropriação. Para esquematizar essa interpretação, a pesquisadora definiu categorias a priori a partir da literatura de S.T. Joshi (2008) sobre H.P. Lovecraft e de suas próprias observações acerca do conto.

OS FÃS DE LOVECRAFT NOS SITES DE REDES SOCIAIS

O termo fã, por ser utilizado de maneira muito corriqueira tanto na mídia, quanto em trabalhos acadêmicos (HILLS, 2002), pode trazer uma série de interpretações, tornando-o, por vezes, muito abrangente. Dessa forma, para o presente trabalho, se assumem algumas posições acerca do mesmo. Considera-se, então, adequado falar na definição de Jenkins, em “Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture” (1992). Segundo o autor, um fã aceita uma identidade que é permanentemente criticada ou subestimada por autoridades institucionais: ou seja, aceita e se orgulha de uma certa “marginalização” por conta de seus gostos. Jenson (2002) aponta que, antes dos estudos de Jenkins nos anos 90, havia pouca literatura que explorasse a atividade dos fãs como uma atividade normal, cotidiana, ou um fenômeno social.

O fã era visto como alguém fora do controle, presa fácil para forças externas e, acima de tudo, irracional. Já foi observado que a polarização entre o pesquisador e o fã maximizou a ideia da

1 Disponível em: <https://www.facebook.com/DreamingCthulhu>. Acesso em 21.Fev.2017.

irracionalidade pelo fã, mas é inegável a influência dos estudos em comunicação da época nessa visão (JENSON, 2002). É esse contexto que Jenkins (1992) busca trazer ao conceituar essa identidade de fã – ao se sentirem marginalizados, esses indivíduos forjam uma aliança com uma comunidade de outras pessoas em defesa de preferências em comum, formando uma identidade coletiva. O fã existe na medida em que há um gosto em comum e uma necessidade de possuir uma identidade coletiva, e essa é a forma com a qual se perceberão esses indivíduos no presente artigo.

Um conjunto de fãs é frequentemente chamado de *fandom*. A palavra é originada pelo jogo de palavras entre a palavra *fan* (fã) e *kingdom* (reino), transmitindo a ideia de que o *fandom* é um território povoado e que pertence aos fãs (DUITS et al., 2014). De acordo com Fiske (1992), o *fandom* se difere da audiência em geral pois se refere a um senso de comunidade e é normalmente associado às formas culturais não aceitas pela estrutura dominante – música pop, romances, quadrinhos, estrelas de Hollywood, entre outros. Para Hills (2002), o *fandom* é sempre performativo, uma identidade que é reivindicada pelos fãs e executa um trabalho cultural.

Este trabalho cultural ao qual Hills (2002) se refere, tem ligação com as atividades que são praticadas pelos fãs. A partir do momento que os estudos de comunicação admitem que a audiência não é uma massa passiva, abre-se a possibilidade de pensar nesses indivíduos como capazes de produzir conteúdo acerca do que consomem. O pesquisador que inicia essa corrente de pensamento é De Certeau (1998), com o termo *textual poaching*². Conforme o

2 De acordo com a versão traduzida para o português do livro de Jenkins (1992) significa “invasão do texto” (JENKINS, 2015).

autor, os receptores interpretam o conteúdo internamente, sendo silenciosos, mas ativos. O que Jenkins (1992) adiciona ao conceito é a noção de que essa interpretação pode ser coletiva e que pode gerar resultados tangíveis, partindo para o exterior desses receptores – sendo, então, um processo social. O autor traz ainda uma ressalva: ainda que todos os fãs possam produzir músicas, vídeos, imagens, etc. acerca do conteúdo, não são todos os indivíduos que realizam essa atividade de fato – ainda assim, o processo de interpretação é sempre ativo.

Enquanto a maioria dos *fandoms* tem sua origem observada – a partir de filmes, livros, quadrinhos, programas de televisão, entre outros –, os fãs de Lovecraft são um tanto diferentes. Não é possível centralizar esse *fandom* em algum programa produzido pela mídia, por exemplo. Sabe-se sua origem – na obra de H.P. Lovecraft –, mas nem todos os fãs se reúnem em torno da obra literária. É também em torno da figura do monstro Cthulhu que formam suas comunidades e criam novas narrativas. Isso traz a ideia de que o indivíduo é sempre fã de mais de uma coisa ao mesmo tempo (GROSSBERG, 1992), pois muitos adoradores do personagem esbarraram com ele por outros *fandoms*, como algum personagem dos quadrinhos, um desenho animado, um jogo, um seriado, entre outras manifestações da cultura e de produções da mídia.

De início, os fãs da literatura de Lovecraft normalmente se reuniam, em pequenos círculos, como no caso dos fãs que formam o *The H.P. Lovecraft Historical Society*, que criaram o jogo *Cthulhu Lives*, em 1984. Nesse jogo, os participantes eram convidados a resolver mistérios, como se esses fossem reais,

algo comum no gênero de *live-action RPG*³. Esses grupos de fãs também passaram a organizar convenções, como o H.P. Lovecraft Film Festival, criado em 1995, e que conta com edições anuais⁴, a CthulhuCon – também em edições anuais, mas desde 2009⁵ -, e a maior e mais antiga convenção, a “Necronomicon”, que foi criada em 1981⁶ e que contou com mais de 1.200 pessoas na convenção de 2013⁷. A grande manifestação de fãs lovecraftianos pode ser observada, contudo, no ambiente da sociedade em rede e da cibercultura. É nos espaços onde as pessoas podem construir laços sociais sem fronteiras geográficas que o *fandom* se potencializou numericamente.

Castells (2001) escreve que o novo capitalismo e as inovações na tecnologia da informação originaram uma configuração social diferente: a sociedade em rede. Essa ocorre no mundo todo, e é caracterizada por uma cultura de “virtualidade real construída a partir de um sistema de mídia onipresente, interligado e altamente diversificado” (CASTELLS, 2001, p.17), em que o padrão de vida está em processo de transformação. Existe mais flexibilidade e instabilidade nas estruturas de produção, expandindo o relacionamento entre o consumidor e o produtor – e essa flexibilidade é realizada no que se chama de ciberespaço.

3 O *live-action RPG* consiste em um jogo em que as pessoas se vestem de forma a parecer uma personagem, e inclusive agem como tal. É como uma contação de histórias interativa, na qual os jogadores, dentro de certas regras, vivem uma ou mais aventuras. Disponível em: <http://www.bbc.co.uk/news/magazine-23877430>. Acesso em 10.Nov.2014.

4 Disponível em: <http://hplfilmfestival.com/portland-or>. Acesso em: 10.Nov.2014.

5 Disponível em: <http://hplfilmfestival.com/los-angeles-ca>. Acesso em: 10.Nov.2014.

6 Disponível em: <http://necronomicon2014.com/page.php?id=about>. Acesso em: 10.Nov.2014.

7 Disponível em: http://articles.chicagotribune.com/2013-10-20/features/ct-prj-1020-hp-lovecraft-cult-20131020_1_lovecraft-ales-h-p-lovecraft-film-festival-necronomicon. Acesso em 10.Nov.2014.

Segundo Lévy, este é “o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (LÉVY, 1999, p.92). Além disso, segundo o autor, esse espaço é mutante e fluido. Assim, o que é realizado no ciberespaço pode ser definido como a cibercultura (LE MOS, 1996). Para Lemos, o que interessa nessa cultura não são os limites entre o real e o online, e sim, a maneira com a qual os indivíduos se valem da tecnologia como instrumento para a potencialização da comunicação.

Um exemplo da nova lógica de consumo na cibercultura é o site *Etsy*⁸, que reúne produtos feitos artesanalmente por fãs da obra Lovecraftiana. O *Etsy* é uma plataforma de vendas em que pessoas podem vender mercadorias únicas e exclusivas, e se diferencia de outros *e-commerces* por ser um centralizador desse tipo de venda. Com mais de 30 milhões de vendedores e compradores em todo o mundo, a visão da empresa é produzir uma economia justa, sustentável e movida por pessoas, e não por grandes companhias⁹. Os fãs de Lovecraft aproveitaram o *Etsy* para divulgar os seus produtos. Em uma pesquisa pela palavra-chave “Lovecraft”¹⁰, encontraram-se 3.685 itens relacionados à temática. Já pela palavra “Cthulhu”, foram obtidos 4.582 resultados. Entre as produções à venda encontram-se pinturas, impressões personalizadas, artigos de vestuário customizados, fantasias, bijuterias, bordados, adesivos, objetos de decoração, bonecos (como relógios e estátuas), máscaras, canecas, etc. É possível, portanto, dentro desse site, encontrar todo tipo de

8 Disponível em: <https://www.etsy.com/>. Acesso em: 14.Jan.2015.

9 Disponível em: http://extfiles.etsy.com/progress-report/2013-Etsy-Progress-Report.pdf?ref=progress_report_download. Acesso em: 08.Abr.2014.

10 Dados obtidos em 23.Fev.2017.

produto relacionado à temática com a possibilidade de ser enviado pelo correio para o mundo todo.

Um dos espaços mais frutíferos para as interações e publicações de fãs acerca da produção de Lovecraft é o Facebook. Ele se caracteriza no ciberespaço por ser um site de Rede Social. De acordo com Recuero, “os sites de redes sociais são os espaços utilizados para a expressão das redes sociais na Internet” (RECUERO, 2009, p.102). Boyd e Ellison (2007) categorizam como site de rede social o serviço que é baseado na Web e permite ao usuário construir um perfil público ou semi-público em um sistema fechado e liga a ele uma lista de outros perfis com os quais ele possui uma conexão. Esse sistema articula também a lista de conexões com outras realizadas no serviço. Recuero (2009) aponta que os SRSs não são redes sociais por si só, e sim atuam como suporte para o que as pessoas se conectarem e, assim, constituírem os laços. Logo, são sistemas, e quem realmente dá vida a ele são os usuários dentro desses sites.

De acordo com levantamento realizado pela autora deste artigo no dia 21 de fevereiro de 2017, atualmente existem mais de 100 páginas ligadas à palavra-chave Cthulhu no Facebook - na com maior audiência, que também é o ambiente sobre o qual será realizada a análise, a página homônima possui 327.639 fãs¹¹, e a mais relevante dentre as criaturas criadas por Lovecraft. Para evidenciar este fato, foi realizado um levantamento com alguns monstros icônicos lovecraftianos no Facebook:

11 Disponível em: <https://www.facebook.com/DreamingCthulhu/>. Acesso em 21.Fev.2017.

Personagem	Número de páginas no Facebook	Página com mais curtidas	Número de curtidas
Nyarlahotep	45	"Nyarlahotep" ¹	6.006
Shub-Niggurath	10	"Shub-Niggurath" ²	2.882
Yog-Sothoth	30	"Yog-Sothoth" ³	9.925
Shoggoth	34	"The Shoggoth Assembly" ⁴	1.712

Tabela 1 - Personagens de H.P. Lovecraft e sua presença nas páginas do Facebook.

Fonte: A autora (2017)

Dessa forma, o conto mais famoso de Lovecraft e o monstro ancestral Cthulhu são, evidentemente, os mais populares entre os fãs. Assim, realizadas as definições de fã e *fandom*, foi possível verificar que esse tipo de audiência tem sempre um gosto em comum e um senso de comunidade evidente, e tem potencial para realizar produções sobre o que consomem. Com a cibercultura e os sites de Redes Sociais, foi possível que estes indivíduos pudessem se conectar sem barreiras geográficas, e a uma velocidade sem precedentes. A profusão de produções de fãs aumenta exponencialmente, como foi demonstrado no exemplo do *e-commerce* Etsy e também pelo grande número de páginas criadas por fãs acerca do tema no Facebook. Antes de partir para a análise, se faz necessário explicar a origem das categorias propostas para compreender as produções dos fãs.

CATEGORIAS DE ANÁLISE DO CONTO "O CHAMADO DE CTHULHU"

Devido à vasta produção de Lovecraft – que totaliza 105 contos publicados¹² –, muitas foram as tentativas, tanto de escritores

12 Disponível em: <http://www.hplovecraft.com/writings/fiction/publish.aspx>. Acesso em: 07.Jan.2014.

próximos a ele, quanto de teóricos, de categorizar as publicações, seja em coletâneas, cronologias ou temáticas. De acordo com Tyson (2010), o próprio Lovecraft jocosamente classificou suas histórias tematizadas com os mitos como seu *Yog-Sothothery*, remetendo a *Yog-Sothoth*, que em seus contos era o guardião do portal que permitia que os outros seres de mundos longínquos chegassem a terra. Joshi (2008) observa ainda que, em uma ocasião, Lovecraft se referiu a sua série de contos conectados como Ciclo de Arkham.

Uma das versões de categorização mais difundidas é a do escritor August Derleth que, após a morte de Lovecraft, por meio de muitos acordos e manobras, conseguiu controle sobre os trabalhos do escritor e passou a denominar a mitologia lovecraftiana como os Mitos de Cthulhu (TYSON, 2010). Essa nomenclatura é criticada por teóricos em Lovecraft, como no caso de Tyson (2010), o qual considera que Cthulhu não é o foco central das histórias dentro desse conjunto. O estudioso, porém, observa que, mesmo que Cthulhu não seja o monstro mais importante do conjunto de mitos, ele é o mais popular entre o grande público. Para ele, o seu tamanho imenso, a aparência estranha, e a sua entrada dramática nos mitos conspiraram para esse favoritismo.

Já Joshi (2008) considera a classificação de Derleth imprecisa. Primeiramente, porque Lovecraft nunca se referiu em suas cartas a uma coletânea de contos. Ainda que a denominação de Derleth tenha sido criticada por não fazer jus à obra de Lovecraft, os mitos de Cthulhu, como classificação, são utilizados por Joshi (2008), mas atribuindo as criações de outros escritores em cima do que existe nos contos originais. Tyson (2010) observa que na fase inicial da escrita de Lovecraft não havia uma unidade ou uma pretensão de

criar uma mitologia sólida. Ele costumava incorporar sonhos que tinha e transformá-los em histórias e, em algum ponto, passou a perceber que estava de fato criando uma mitologia. Joshi (2008) disserta sobre algumas classificações que foram feitas para os contos de Lovecraft, incluindo o fato de alguns autores nem considerarem que o escritor possuiu uma fase relacionada aos mitos. Joshi (2008), porém, discorda quando aponta que há, de fato, algo diferente entre os contos do escritor no início e no fim de sua carreira.

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

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

que o trabalho de Joshi (2008) entra em maior sintonia com o presente artigo. Essas categorias são importantes na realização da análise das ressignificações e interpretações dos fãs, pois destacam pontos-chave nos contos clássicos.

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

A segunda categoria abrange uma crescente biblioteca de livros imaginários “proibidos”. Joshi (2008) destaca o “Necronomicon” como sendo o mais famoso, e também que o seu uso e dos outros livros tornaram-se frequentes não só nos contos lovecraftianos, mas também de autores do gênero na época. Já o terceiro critério é sobre a diversa coleção de “deuses” extraterrestres ou entidades. Esse é o cerne dos Mitos de Cthulhu (que são diferentes dos Mitos de Lovecraft). Na visão do estudioso, no entanto, para Lovecraft essas criaturas são símbolos, por vezes representando o desconhecido infinito do cosmo, ou as forças inexoráveis do caos e entropia, ou outras características de sua complexa filosofia.

A quarta e última categoria destacada por Joshi (2008) é a do senso de “cosmicismo”. O autor destaca que não é um tema em

si, mas sim uma espécie de termo guarda-chuva, que serve para encapsular ou agrupar todos os outros recursos de enredo. Por exemplo, a criação do mundo ficcional dentro da Nova Inglaterra não era um elemento cósmico em si, mas corroborava para a criação de uma atmosfera mais convincente – ou pelo menos era o que Lovecraft acreditava.

Há ainda um quinto elemento, que Joshi (2008) não considera fazer parte dos quatro critérios – e tampouco é restrito aos mitos de Lovecraft, mas abrange muitas obras de Lovecraft -, que é da figura do protagonista culto. Tornando-se uma constante nos mitos de Lovecraft, personagens que são muito semelhantes ao próprio autor narram ou vivem as histórias. Como Lovecraft, a maioria dos protagonistas são homens sem filiação com meios ortodoxos de aprendizado, que pesquisam fenômenos de seus próprios interesses. Então, no meio de suas buscas, percebem que há um elemento cósmico envolvido.

Logo, pode-se perceber que os mitos de Lovecraft são delimitados por Joshi (2008) com base em alguns elementos-chave, que, em confluência, geram um padrão. O ponto de partida dos mitos de Lovecraft se deu com a criação, no verão de 1926, de seu conto mais famoso: “O Chamado de Cthulhu”. Esse foi o início de uma fase criativa com muitas produções tematizadas ao redor dos critérios estabelecidos por S.T. Joshi (2008). O conto em questão, conforme o autor, conta com todas as categorias presentes. Com estes pontos em mente, foi possível estabelecer seis categorias para verificar as modificações e permanências resultantes das produções de fãs.

A primeira diz respeito à presença da narrativa original como peça central nas imagens. Buscou-se verificar se as postagens com produções dos fãs contam com elementos da narrativa original como peça central, como a topografia ficcional, os livros proibidos, as criaturas míticas, além do monstro Cthulhu em si. A segunda refere-se à imagem do monstro Cthulhu como no conto original. Observou-se se personagem conta com suas características físicas originais, e realiza atividades ligadas ao conto original, ou está em outro contexto.

A terceira categoria se assemelha à de Joshi (2008): atmosfera de cosmicismo. Verificou-se evidências da atmosfera de horror cósmico presente no conto de Lovecraft. A quarta também é diretamente influenciada pelo elemento que Joshi (2008) observa do protagonista culto. Observou-se a presença de personagens humanos do conto original. A quinta categoria busca verificar se há termos utilizados por Lovecraft em “O Chamado de Cthulhu” nas postagens. Por fim, a sexta classificação diz respeito a algo externo aos Mitos de Lovecraft: a presença de referências contemporâneas ao conto lovecraftiano.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para realizar a investigação proposta, optou-se pela análise documental de algumas imagens da página Cthulhu¹³, no Facebook. Holsti (1969) disserta que há três situações em que o uso da análise documental é apropriado: a primeira se refere a pesquisas em que o acesso aos dados é difícil, ou que é crucial a não-obstrução no ambiente ou sujeito estudado. A segunda

13 Disponível em: <https://www.facebook.com/DreamingCthulhu>. Acesso em: 21.Fev.2017.

engloba casos em que se deseja combinar a outras técnicas de coleta, de maneira a validar ou ratificar informações. Já a terceira, que cabe no presente artigo, diz respeito ao interesse em estudar o problema, partindo da própria expressão dos sujeitos – quando a linguagem dos indivíduos é decisiva para a compreensão do problema de pesquisa. Ou seja, para que se pretenda estudar as ressignificações e as interpretações dos fãs por meio de imagens, é crucial que se obtenha a produção desses sujeitos, exatamente da forma como foi concebida. Por isso, a análise documental se encaixa como metodologia de maneira adequada.

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

de imagem, podendo ser vistos como fonte de informação sobre o comportamento das pessoas.

No que tange à amostragem da análise, vale salientar que a página “Cthulhu” existe desde 16 de fevereiro de 2008, por isso conta com um número elevado de postagens, sendo necessário selecionar algumas. De forma a buscar a menor interferência na escolha das postagens, obedecendo a um método aleatório, foram escolhidas as últimas 8 imagens, diretamente relacionadas ao monstro Cthulhu, postadas até o dia 1º de dezembro de 2014 (data do início da realização da análise). Além das figuras postadas, foi observado o texto que as acompanhava, pois, muitas vezes, ele fornece mais informações acerca da postagem. É importante atentar que a página é gerenciada por um usuário do Facebook, que controla essas postagens, realizando uma curadoria de conteúdo entre o que os seguidores da página enviam e outras fontes externas. A língua predominante da página é o inglês e, quando necessário, foram realizadas traduções. Após a coleta das postagens, as mesmas foram observadas e analisadas com foco nas categorias definidas a priori, sendo numeradas da seguinte forma:

Categoria/Elemento
1) Presença da narrativa original como peça central da imagem.
2) Imagem do monstro Cthulhu como no conto original.
3) Atmosfera de cosmoicismo.
4) Personagens humanos do conto original.
5) Presença de termos utilizados por Lovecraft no conto “O Chamado de Cthulhu”.
6) Referências contemporâneas.

Tabela 2 - Categorias de análise das imagens.

Fonte: a autora (2017)

ANÁLISE

As 8 postagens selecionadas foram analisadas individualmente, de forma a se obter uma visão detalhada de cada produção de fã. Cada imagem escolhida passou pelo processo de descrição e classificação dentro das categorias escolhidas pela pesquisadora. São 8 postagens, e a ordem é da mais recente para a mais antiga.

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



Figura 1 - Postagem 1

Fonte: Facebook. Disponível em: <https://www.facebook.com/dreamingCthulhu/photos/a.10151302912462035.1073741825.10252302034/10152397889262035/?type=1&theater>. Acesso em: 1.Dez.2014.

A imagem compartilhada trata-se de uma ilustração que une a figura do monstro Cthulhu à personagem do animê *Sailor Moon*,

que possui o mesmo nome. Na parte escrita, na primeira linha, lê-se: “Bela Deusa Antiga”, o que é uma paródia direta ao nome dado à personagem da animação japonesa, que é “Bela Guardiã Sailor Moon”, e à classificação dada ao monstro Cthulhu, de Deus Antigo. No título central, encontra-se a expressão “Cute’t hulhu”, um jogo de palavras entre *cute* (do inglês, fofo, adorável) e Cthulhu. Na terceira linha está escrito: “Causing evil by Moonlight. Being Lovable by Daylight¹⁴”. Esse trecho é uma paródia direta da música de abertura¹⁵ do desenho animado: “*Fighting evil by moonlight/ Winning love by daylight*¹⁶”. A personagem ilustrada também lembra muito a original, principalmente os cabelos e o estilo de desenho, mas com elementos do monstro Cthulhu, como a cor verde, os tentáculos faciais, asas, rabo e garras.

A ilustração postada na página Cthulhu realiza uma fusão entre o monstro e a personagem Sailor Moon, unindo características de cada um, mas tornando toda a imagem mais “adorável”. Logo, de acordo com as categorias, percebe-se que: 1) a narrativa não é o foco da ilustração, pois trata de uma fusão entre personagens, não havendo elementos diretamente relacionados à história; 2) a imagem do monstro, ainda que contenha elementos originais, de forma que seja reconhecível como o tal, é muito modificada, já que traz elementos do mangá e do animê. Os olhos grandes, as cores vibrantes, a presença de brilho, e a definição do gênero feminino para o personagem (nos contos de Lovecraft Cthulhu não têm gênero definido) explicitam as características que retiram a aura de medo

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

15 Disponível em: <http://www.metrolyrics.com/sailor-moon-theme-lyrics-sailor-moon.html>. Acesso em: 2.Dez.2014.

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

do monstro e passam a ter um tom de paródia, e traços de “fofura”; 3) a atmosfera de horror cósmico se subtrai completamente, por conta do tom da ilustração, conforme descrito no item anterior; 4) não há presença dos personagens humanos do conto original; 5) quanto ao uso do vocabulário presente no conto, há as referências às palavras “Elder God”, mas de forma parodiada, transformando-se em “Pretty Elder Godess” - novamente atribuindo-se o gênero feminino, e adicionando a palavra “Pretty”, oriunda do desenho animado, e 6) em relação ao uso de elementos contemporâneos externos, percebe-se a importância da personagem Sailor Moon, haja vista que toda a paródia é relacionada à ela e ao animê – são utilizados elementos exclusivos do desenho animado, como a música de abertura.

A segunda postagem também é um compartilhamento de uma loja de camisetas, mas, neste caso, com a temática de natal. Compartilhada no dia 30 de novembro, trata-se de uma estampa semelhante àsquelas tradicionais, bordadas em suéteres no Natal, mas com a imagem do monstro Cthulhu. A administradora convida os fãs a votarem na camiseta pelo site, para que ela se torne comercializável: “Tenha você mesmo um feliz pequeno Nathulhu¹⁷ – VOTE se você quer ver isso impresso em uma camiseta antes dos feriados!”.

17 Adaptação do original “merry little Cthulhumas”.

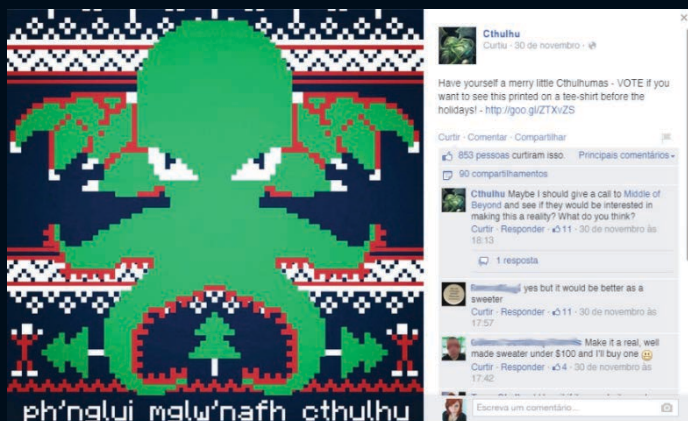


Figura 2 - Postagem 2

Fonte: Facebook. Disponível em <https://www.facebook.com/dreamingCthulhu/photos/a.10151302912462035.1073741825.10252302034/10152397672572035/?type=1&theater>. Acesso em: 1.Dez.2014.

Quanto à imagem em si e sua relação com as categorias, percebe-se que: 1) a narrativa do conto não é o ponto central da imagem, ainda que se utilize uma frase presente no conto; 2) o monstro Cthulhu preserva suas características do conto, mas também está mesclado à temática de Natal, emulando o bordado de um suéter tradicional dessa data, haja vista o uso de cores natalinas e de pinheiros. Além disso, é possível dizer que a imagem do personagem se tornou menos ameaçadora do que aquela descrita no conto de Lovecraft, assemelhando-se a algo “fofo”, ainda que em um estilo diferente da primeira postagem; 3) a atmosfera de horror cósmico não se encontra na imagem, remetendo ao Natal; 4) não há a presença de personagens humanos do conto original. Ainda que sejam retratadas figuras humanoides, não existe referência suficiente, para que se diga que são personagens dos contos; 5) em relação aos termos do conto original, é possível ver uma parte da frase “*ph'nglui mglw'nafh cthulhu R'lyeh wgah'nagl fhtagn*”, presente na história.

Em “O Chamado de Cthulhu”, essa frase era pronunciada por cultistas, encontrados ao redor do mundo, conforme investigação do Inspetor Legrasse, e significava “Na casa dele, em R’lyeh, repousa em sonhos o Cthulhu adormecido”. Essa frase, emblemática no conto, tornou-se também muito representativa no que diz respeito ao uso que os fãs fazem dela, transformando-a praticamente em um mantra. Por conta disso, é comum que essa passagem se encontre nas manifestações criadas pelos fãs, e 6) em relação ao uso de outros elementos fora das criações de Lovecraft, há a utilização de elementos natalinos. O fã que criou a arte também se inspirou em suéteres de natal tipicamente estadunidenses, apelidados de “ugly Christmas sweaters”.

O “ugly Christmas sweater”, ou “suéter feio de Natal”, foi popularizado nos anos 80 pelo seriado *The Cosby Show*, no qual os atores sempre utilizavam suéteres com estampas chamativas e inusitadas, e também por Chevy Chase, no filme *Férias Frustradas*, do diretor Harold Ramis, lançado em 1983. Nos anos 90, sua popularidade decaiu, mas na última década ele se tornou um artigo de moda retrô, utilizado por pessoas interessadas na moda e por celebridades¹⁸. Logo, a imagem postada demonstra essa sintonia do monstro Cthulhu com a moda, pois ele é transformado em uma estampa de camiseta inspirada nesse tipo específico de suéter.

A postagem a seguir foi publicada no dia 29 de novembro de 2014. A administradora compartilha uma foto de um fã fantasiado na temática do monstro Cthulhu, unindo isso ao estilo

18 Disponível em: <http://newsfeed.time.com/2011/12/22/a-brief-history-of-the-ugly-christmas-sweater/>. Acesso em: 5.Dez.2014.

steampunk. Escreve: “Cthulhu Steampunk Elegante, alguém?”. Também posta o link com a referência de onde encontrou a foto, no site DeviantArt¹⁹.



Figura 3 - Postagem 3

Fonte: Facebook. Disponível em: <https://www.facebook.com/dreamingCthulhu/photos/a.10151302912462035.1073741825.10252302034/10152394955812035/?type=1&theater>. Acesso em: 1.Dez.2014.

O *steampunk*, que pode ser classificado como um estilo, um subgênero, ou uma subcultura oriunda da ficção científica, tem origens em escritores como Julio Verne e o próprio Lovecraft. Contudo, foi apenas nos anos 80 que o estilo foi finalmente consagrado como tal, por escritores como Jim Powers, K.W. Jeter (com o crédito de cunhar o termo *steampunk*), e James Blaylock, cujos livros imaginavam um mundo alternativo, inspirado na era vitoriana. Já nos anos 90, o livro *The Difference Engine*, de William Gibson e Bruce Sterling, consagra o gênero ao retratar o século 19 e a criação dos computadores mecânicos. O conceito evoluiu

¹⁹ Disponível em: <http://cthulhupillar.deviantart.com/art/my-full-outfit-as-Professor-Wheatley-496709355>. Acesso em: 6.Dez. 2014.

para além da literatura quando aficionados em artesanato, designers de moda, e escultores passaram a criar elementos relacionados, como relógios de bolso, chapéus, e outros artigos de vestuário e decoração repletos de engrenagens e elementos da engenharia mecânica.

Relacionando a imagem às categorias definidas, pode-se perceber algumas diferenças dessa para as duas postagens anteriores. 1) A narrativa não é o foco central dessa criação, haja vista que se utilizam apenas os elementos visuais relacionados ao monstro, e não há menção à história; 2) a imagem do monstro é modificada, mas diferentemente das postagens anteriores, não existem aspectos “fofinhos”. O que há é a mistura com o estilo *steampunk*, no qual o artista utiliza elementos para compor uma fantasia original, adicionando os tentáculos faciais da personagem Cthulhu a um braço mecânico, uma cartola estilizada com engrenagens, óculos, e alguns relógios, bem como uma vestimenta inspirada na era vitoriana; 3) não há mais a atmosfera de horror cósmico, haja vista que as próprias criações ligadas ao *steampunk* relacionam-se mais diretamente ao gênero de ficção científica; 4) em relação à presença de personagens humanos do conto original, não existe nenhuma menção. Pode-se perceber que a figura criada pelo fã é de um humano com algumas deformidades, mas não é possível dizer que se trata de uma criação diretamente oriunda do conto original, pois não há correspondências diretas como essa imagem; 5) como não há nada escrito na imagem, conclui-se que não há uso do vocabulário do conto, e 6) em relação aos elementos contemporâneos, é possível perceber o uso do estilo *steampunk*, popularizado entre os anos 80 e 90. Lovecraft tangenciou esse

estilo ao aproximar a ficção científica de seus trabalhos, como em “Sussurros na escuridão”, em que o autor fala de uma raça antiga que desenvolveu uma tecnologia para manter o cérebro ativo em um jarro, sendo capaz de viajar entre os planetas no além-túmulo. Contudo, em “O Chamado de Cthulhu”, o elemento de ficção científica não aparece de forma proeminente, sendo possível dizer que essa postagem também se relaciona a outras obras lovecraftianas como um todo.

A postagem a seguir foi compartilhada no dia 20 de novembro de 2014, e trata de um link direcionado a uma loja virtual, e o produto é um boton, no qual se vê escrito “Vote Cthulhu. Por que escolher o menos perverso?” A administradora também adiciona uma pergunta na postagem: “Prontos para 2016?”. Assim, esta postagem relaciona-se às eleições presidenciais nos Estados Unidos, que ocorreram em 2016.

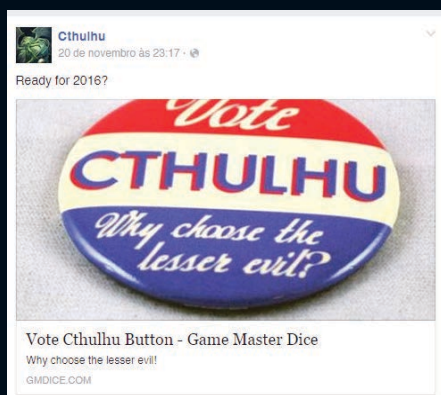


Figura 4 - Postagem 4

Fonte: Facebook. Disponível em: <https://www.facebook.com/dreamingCthulhu/posts/10152379745917035>. Acesso em: 1.Dez.2014.

Pode-se notar que há uma forma satírica de lidar com as eleições, também trazendo um tom de crítica aos candidatos e ao

sistema democrático. O uso da figura do monstro Cthulhu como um candidato que é perversamente honesto funciona tanto como uma manifestação de humor quanto de uma crítica. Assim, referindo-se às categorias, percebe-se que, mesmo não sendo um desenho ou uma fotografia, traz algumas observações interessantes. 1) Em relação à narrativa, não há menção sobre ela no boton, e apenas o nome do monstro Cthulhu é utilizado. Pode-se perceber, no entanto, que há o uso da palavra “perverso”, dando a entender que o personagem é mau, o que não é exatamente o que aponta Lovecraft em seu conto, pois define Cthulhu como uma criatura que não conhece o bem e o mal, apenas o caos e sua insurgência no mundo atual traria justamente isso. Logo, essa expressão demonstra uma simplificação do papel do monstro em relação ao conto original; 2) como o boton é uma paródia dos produtos distribuídos nas eleições, ele não traz a imagem do monstro, muito menos a cor verde que tradicionalmente é utilizada pelos fãs em suas criações. As referências de cores relacionam-se diretamente àquelas utilizadas pelos dois partidos dos EUA, vermelho, branco e azul, as mesmas da bandeira do país; 3) há a diluição da atmosfera de horror cósmico, que não é evidente nesse boton; 4) bem como as outras imagens analisadas, não há presença de personagens humanos do conto original. A menção que é feita é apenas ao monstro Cthulhu; 5) não são utilizados termos do conto original, e 6) em relação aos elementos contemporâneos, pode-se perceber a sátira realizada acerca das eleições, colocando o personagem como candidato plausível para o governo dos Estados Unidos, e utilizando uma comunicação visual semelhante àquela usada nas campanhas eleitorais, como pode ser visto na imagem a seguir:



Figura 5 - Boton da campanha dos Democratas

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

Acesso em: 6.Dez.2014.

Percebe-se a semelhança muito próxima entre a imagem analisada e a comunicação visual das campanhas eleitorais estadunidenses. Comparando com a imagem da postagem original, nota-se que há uma apropriação direta desse estilo.

A quinta postagem foi publicada no dia 17 de novembro de 2014, e trata-se de um compartilhamento realizado pela administradora a partir de um site de tirinhas, Optipess²⁰. Na descrição: “Será que eles poderiam fazer um telefone do tamanho de uma tela IMAX? Ou duas, para que se esteja do lado seguro”. Nesse caso, a administradora fala como se fosse o monstro Cthulhu:

20 Disponível em: www.optipess.com. Acesso em: 6.Dez.2014.



Figura 6 - Postagem 5

Fonte: Facebook. Disponível em: <https://www.facebook.com/dreamingCthulhu/posts/10152372928032035>. Acesso em: 1.Dez.2014.

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

Assim, relacionando a imagem às categorias, observa-se que:

1) A narrativa original não é o foco central da tirinha, pois se trata

de uma continuação, em que Cthulhu acorda nos tempos atuais, se depara com as tecnologias existentes, e se interessa por elas; 2) a imagem do monstro inicialmente corresponde ao descrito no conto, mas sua expressão se modifica no meio da tirinha, tornando-se mais amena. Cthulhu é retratado realizando uma atividade do conto, ao acordar de seu sono eterno e tentar destruir a cidade, mas isso logo é desconstruído quando ele se interessa pelo smartphone; 3) a atmosfera de horror cósmico se dilui, haja vista que o tema da imagem é humorístico, e busca justamente trazer a inversão dos estilos; 4) não há a presença de personagens humanos do conto original; 5) não são utilizados termos do conto original, tendo em vista que o personagem Cthulhu não fala nenhuma língua humana, e que a linguagem é transportada para os dias atuais, e 6) em relação às referências a elementos contemporâneos, é possível perceber a referência aos smartphones mais populares no mercado, como o *iPhone*, o *Nokia Lumia*, e ao sistema operacional *mobile Android* – Cthulhu pergunta ao humano se o modelo é “iDroid Lumia”. Assim, o personagem se encontra descontextualizado, transportado aos dias atuais em plena era da informação. O intuito é modificar a imagem do mesmo ao focar no humor e na humanização do personagem, pois ele, tal como os mortais, também se interessa por smartphones e tecnologia, a ponto de desistir de seu propósito (destruir a humanidade) por um instante.

A sexta postagem foi compartilhada pela administradora no dia 16 de novembro de 2014, e se trata do compartilhamento de uma fotografia tirada por um fã e postada no site *DeviantART*. A Administradora escreve: “Eu acho que a Polônia precisa de mim! Vote nos Deuses Antigos pelo *deviantartist* KingOvRats”.



Figura 7 - Postagem 6

Fonte: Facebook. Disponível em: <https://www.facebook.com/dreamingCthulhu/photos/a.10151302912462035.1073741825.10252302034/10152372247197035/?type=1&theater>. Acesso em: 1.Dez.2014.

Sobre as categorias, percebem-se algumas diferenças em relação à forma com a qual a imagem da postagem 4, que também trata de eleições, é composta. 1) Em relação à narrativa original, mantêm-se a mesma ideia da imagem 4, em que há essa ideia de que o monstro Cthulhu é mau, perverso; 2) a imagem do personagem Cthulhu aparece, mas com algumas modificações. Ainda que não traga traços “focos”, como nas análises anteriores, o monstro aparenta bastante antropomorfizado, com mãos humanas, e, inclusive, vestindo terno. Contudo, seu rosto e suas asas evidenciam as características mais marcantes do monstro, havendo ainda um pouco da descrição do conto original; 3) a atmosfera de horror cósmico dá lugar ao tom satírico em relação às eleições, sendo diluída; 4) apesar de o monstro Cthulhu ser retratado como um ser metade humano metade polvo com asas, não há menção alguma aos personagens humanos do conto lovecraftiano; 5) quanto ao uso de expressões vindas do conto original, percebe-se a presença do uso da expressão “Deuses Antigos”, que é utilizada por Lovecraft.

Isso já demonstra certo conhecimento acerca da obra, ainda que o uso da palavra perverso seja um tanto impreciso, e 6) quanto ao uso de elementos contemporâneos, pode-se perceber a forma com a qual o monstro é retratado - com um terno -, demonstrando que a imagem é bem atual. Além disso, a própria temática das eleições traz uma ideia atual, assim como aquela retratada na postagem 4.

A sétima postagem foi realizada no dia 14 de novembro de 2014, e não há nenhum enunciado escrito pela dona da página. Na imagem, lê-se, em branco: “Agradeça Cthulhu, é sexta-feira!” e, abaixo, no balão: “Por que não Zoidberg?”.



Figura 8 - Postagem 7

Fonte: Facebook. Disponível em: <https://www.facebook.com/dreamingCthulhu/posts/10152369219252035>. Acesso em: 6.Dez.2014.

Essa imagem é a união de dois *memes*²¹ diferentes. O primeiro é relacionado à sexta-feira. A expressão, “Thank God it’s Friday”,

21 Blackmore (1999) define o *meme* como instruções para dar direção a um comportamento, armazenado em cérebros (ou outros objetos) e reproduzidos por imitação.

comumente utilizada na língua inglesa, popularizou-se com o filme homônimo, lançado em 1978, e contava com Donna Summer e Jeff Goldblum²². Também abreviada para TGIF, expressão que demonstra alívio por que a semana está acabando, e que a sexta chegou, para que a pessoa possa descansar ou se divertir. A partir disso, na era da cibercultura e dos SRSs, começaram a surgir variações, inserindo não apenas Deus, mas qualquer personagem, criatura, pessoa famosa que se possa imaginar.

Já o segundo *meme* que está sobreposto na imagem trata-se do uso do personagem Zoidberg, da série animada *Futurama* (Matt Groening, 1999) e do *meme* chamado “Why not Zoidberg” (Por que não Zoidberg). A origem da frase, de acordo com o site *Quickmeme*²³, remete a quando um usuário postou a imagem do personagem e a frase: “You call that an ink defense? Blughidihlgidgldgdd...” (Você chama isso de defesa de tinta? Blughidihlgidgldgdd...). No mesmo dia, uma pessoa criou uma postagem no site de Rede Social *Reddit* com a seguinte imagem, postada por outro usuário na página *Quickmeme*:



Figura 9 - Origem do meme Zoidberg

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

22 Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0078382/>. Acesso em: 7.Dez.2014.

23 Disponível em: <http://www.quickmeme.com/>. Acesso em: 7.Dez.2014.

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

A última postagem a ser analisada foi publicada no dia 12 de novembro de 2014, e trata-se de um compartilhamento a partir da página H.P. Lovecraft, também no Facebook. Essa postagem se difere

das demais apresentadas na análise justamente por não contar com outros elementos além do monstro. Além disso, na descrição da foto original, consta o primeiro e uma parte do segundo capítulo do conto “O Chamado de Cthulhu”.



Figura 10 - Postagem 8

Fonte: Facebook. Disponível em: <https://www.facebook.com/dreamingCthulhu/posts/10152366677277035>. Acesso em: 1.Dez.2014.

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

Em relação às categorias, essa é a imagem que mais contém elementos originais. 1) Pode-se perceber que o monstro Cthulhu é o foco principal da imagem, mas há muitos elementos presentes na narrativa original, como a cidade de R'lyeh, o navio Emma, o mar revoltado – semelhante à noite em que os marinheiros acordaram Cthulhu – e a atmosfera soturna. Logo, a imagem corresponde à narrativa e tem a mesma como foco central; 2) a imagem do personagem é muito semelhante àquela descrita por Lovecraft, e não há menções de humor ou traços caricatos. Cthulhu também se apresenta sentado na pedra quase da mesma forma como foi descrito no conto, ao ser encontrada a estatueta antiga. Considera-se que essa é a imagem mais próxima àquela imaginada por Lovecraft dentre as analisadas neste artigo; 3) há uma evidente atmosfera de horror dentro da imagem, por conta de elementos como a lua cheia, a névoa, e o uso das cores frias, entre o azul, o verde, e o preto. Não se pode dizer que é o horror cósmico descrito por Lovecraft, no qual se baseia principalmente no “não-mostrar” os monstros, e criar a atmosfera de desconhecimento da humanidade perante criaturas poderosas, mas essa é a que mais se aproxima do que pode ser chamado de horror em si; 4) apesar de existir a figura do barco na imagem, não há menção alguma aos personagens humanos, apenas na descrição da mesma, por ser um trecho do conto; 5) quanto ao uso de palavras existentes no conto, não há nada escrito na ilustração e, por conta disso, essa característica é inexistente, e 6) diferentemente de todas as imagens analisadas, não há referências a elementos contemporâneos e externos ao conto.

Assim, essa postagem se mostra extremamente relevante no sentido de demonstrar que, mesmo que o monstro Cthulhu

esteja sendo modificado ativamente pela comunidade de fãs em diversos sentidos e de formas muito distintas, ainda há espaço para as produções que são de fato fiéis ao conto. O fã que criou essa ilustração demonstra um conhecimento aprofundado do conto, algo que não é tão fácil de inferir nas outras imagens apresentadas.

Ao final das descrições individuais das imagens, foi confeccionada uma tabela, de forma a tornar mais visível o processo de resignificação do monstro Cthulhu. Para tornar a visualização mais fácil, foram escolhidas as cores vermelho para “não”, amarelo para “em parte”, e verde para “sim”.

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

Tabela 3 - Resumo: categorias e postagens

Fonte: Tabela confeccionada pela autora.

De acordo com essa tabela resumida, é possível perceber pontos em comum e pontos diferentes em todas as postagens. Em relação ao item 1, que corresponde à presença da narrativa original como peça central da imagem, pode-se observar que a maioria das postagens contam com temáticas centrais diferentes da narrativa. Seja retratando o monstro Cthulhu como uma personagem feminina de animê (postagem 1), transformando a imagem do mesmo em uma estampa de suéter feio de Natal (postagem 2), em personagem

steampunk (postagem 3), em candidato político (postagens 4 e 6), ou em um aficionado por tecnologias (postagem 5), há sempre uma recriação narrativa por parte dos fãs. O monstro encontra-se em situações muito diferentes daquela prevista por Lovecraft no conto. Na postagem 7, classificou-se como uma presença em parte, pois na imagem de fundo há diversos elementos da narrativa. Contudo, são inseridos *memes* junto com a ilustração, considerando que a história original coexiste com novos elementos. Já na postagem 8, os elementos narrativos são o foco central, de modo que essa é a imagem menos alterada pelo fã que a criou.

Em relação à imagem do monstro Cthulhu, na maior parte dos casos ela se encontra muito modificada, mas não se pode dizer que está completamente diferente, pois, se estivesse, não seria possível reconhecer a criatura. Logo, é necessário que apareçam alguns elementos-chave para que os fãs reconheçam que é o personagem. Assim, a cabeça cefalópode, as asas, as garras, a figura levemente humanoide, são marcas recorrentes nessas ressignificações. Em alguns casos, a figura do monstro é de um ser inofensivo, “fofo”, como no caso da postagem 1, por exemplo. Em todos esses casos, o caráter ameaçador e aterrorizante é diluído, tornando o monstro mais carismático e próximo das pessoas. As exceções encontram-se na postagem 4, principalmente porque não há nenhuma ilustração do monstro de fato; e na postagem 8, na qual o monstro é retratado de forma muito fidedigna à descrição existente no conto original.

Sobre a atmosfera de cosmicismo que existe nos contos, essa noção de que a humanidade é muito pequena em relação aos mistérios e à vastidão do universo, essa se encontra inexistente nas postagens de 1 a 7. Isso porque o monstro encontra-se em contextos diferentes,

em que muitas vezes se explora o humor, a ironia, e inclusive uma visão crítica acerca de temas políticos. Logo, pode-se notar que esse clima apenas aparece na imagem 8, com o uso de cores e da fidelidade à narrativa original. É também possível notar que em todas as imagens não há a presença dos personagens humanos do conto de Lovecraft. Considera-se que, apesar de esses humanos serem protagonistas nas histórias, acabam por representar fortemente a marca de uma época e de uma ideologia elitista. Os elementos que ficaram foram justamente os que são atemporais, como a figura de um monstro que representa o caos e o fim da humanidade.

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

A questão das referências contemporâneas é quase unânime nas postagens. Como dissertado no primeiro capítulo, as obras de Lovecraft influenciaram largamente autores de sua época, e continuam a influenciar escritores contemporâneos. Essas também foram decisivas na criação de músicas, seriados, histórias em quadrinhos, desenhos animados, e outros produtos da cultura pop. Por conta disso, é tradicional esse uso dos “Deuses Antigos”, também se misturando com os elementos atuais.

Outro ponto interessante é o fato de a administradora da página postar constantemente produções de fãs – e algumas à venda em sites voltados para produtos exclusivamente feitos por fãs. Seja por pesquisa própria ou por meio de envio de sugestões, há esta preocupação: ao mesmo tempo trazer novidades e auxiliar os outros fãs a tornarem suas criações mais conhecidas e, por vezes, fazer com que essas sejam vendidas. É uma forma de cooperação entre os indivíduos de um mesmo *fandom*, na qual a administradora busca fontes externas ao SRS e centraliza em sua página, para que atinja o grupo que segue a mesma.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O conto que surgiu nos anos 20 a partir de perturbadores pesadelos de um escritor dos Estados Unidos não é mais o mesmo. Por meio da análise e observação da produção de fãs, foi possível encontrar diversas mudanças em “O Chamado de Cthulhu”. O *fandom*, por meio de sua capacidade de interpretação e apropriação de conteúdo descrita por Jenkins (1992) e outros teóricos dos estudos de fãs, trouxe significados completamente novos à história pensada por Lovecraft. Este movimento somente foi possível por conta do ambiente da cibercultura, que possibilitou a união de indivíduos em redes que ultrapassam as barreiras geográficas. A página Cthulhu, no Facebook, é um exemplo disso. Com milhares de fãs, é a manifestação da união e o resultado da produção de diversos indivíduos, que se reúnem neste espaço para se tornarem os novos “cultistas” que Lovecraft cita em seu conto.

Diferentemente da história original, esses “cultistas” não são mais apenas um grupo mestiço clandestino que realiza rituais em

florestas. São pessoas de diversas nacionalidades, unidos pelo apreço que tem pelo autor, pelo conto e pela criatura ancestral Cthulhu. O despertar do monstro na cibercultura se dá por meio de uma caótica mistura de *memes*, figuras da cultura pop, moda, política e humor. Os elementos contemporâneos se mesclam aos significados originais onde, conforme foi possível perceber, o foco central é o personagem tentacular. Apesar de haver mudanças na forma com a qual os fãs percebem o monstro, suas características mais icônicas permanecem. Enquanto isso, personagens humanos que eram plenamente marcados pela época e pelo ideário lovecraftiano, foram apagados. A prática de *textual poaching* é evidente: há uma rica interpretação realizada pelos indivíduos, que resultam em imagens e histórias novas.

Os fãs realizam essa atividade facilmente, inserindo o monstro Cthulhu nos contextos mais variados. Basta perceber que o monstro pode ser uma heroína mágica, uma estampa de suéter de Natal, uma fantasia no estilo *steampunk*, um símbolo político, e um aficionado por tecnologia. Sua imagem, nesses casos, foi completamente dissociada daquele “Deus Antigo”, aterrorizante, e passou a ser um personagem carismático, divertido, ou um símbolo político. Ou seja: ele se tornou uma figura capaz de ser moldada pelos fãs de acordo com o que eles desejam e gostam. Isso também reforça a ideia de que um indivíduo é capaz de transitar por diferentes *fandoms*, e tal fato complexifica as interpretações da história original. Apesar de tudo, no espaço analisado, as pessoas estão unidas por um propósito em comum: todos são fãs de Cthulhu. Apropriando-se da frase do personagem de “O Chamado de Cthulhu”, Francis Thurston, esses fãs, que foram atraídos pelo horror cósmico lovecraftiano sabem demais, e o culto ainda vive.

REFERÊNCIAS

- BLACKMORE, Susan (1999). *The Meme Machine*. Oxford: Oxford University Press.
- BOYD, Danah; ELLISON, Nicole (2007). "Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship". *Journal of Computer-Mediated Communication*, Indiana, Vol.13. In <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>. Acesso em 16.Jun.2013.
- CASTELLS, Manuel (2001). *O poder da identidade*. Vol.2, 3.ed. São Paulo: Paz e Terra.
- DE CERTEAU, Michel (1998). *A invenção do cotidiano: Artes de fazer*. 3.ed. Rio de Janeiro: Vozes.
- DUITS, Linda; ZWAAN, Koos; REIJNDERS, Stijn (2014). *The Ashgate Research Companion to Fan Cultures*. Farnham: Ashgate. E-book.
- GROSSBERG, Lawrence (1992). "Is there a Fan in the House?: The Affective Sensibility of Fandom". In: LEWIS, Lisa (Orgs.) *The Adoring Audience: fan culture and popular media*. New York: Routledge.
- HADEN, David (2010). *Lovecraft in Historical Context: essays*. E-book.
- HILLS, Matt (2002). *Fan Cultures*. New York: Routledge.
- HOLSTI, O. R. (1969). *Content Analysis for the Social Sciences and Humanities*. Reading: Addison-Wesley.
- JENKINS, Henry (2015). *Invasores do Texto*. 1.ed. Nova Iguaçu: Marsupial.
- _____ (1992). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. Routledge.
- JENSON, Joli (1992). "Fandom as Pathology: The Consequences of Characterization". In: LEWIS, Lisa (Orgs.) *The Adoring Audience: fan culture and popular media*. New York: Routledge.
- JOHN, Fiske (1992). "The Cultural Economy of Fandom". In: LEWIS, Lisa (Orgs.) *The Adoring Audience: fan culture and popular media*. New York: Routledge.
- JOSHI, Sunand Tryambak (2008). *The Rise and Fall of the Cthulhu Mythos*. Poplar Bluff: Mythos Books LLC.
- LEMOS, André (1996). "As estruturas antropológicas do ciberespaço". *Textos de*

Cultura e Comunicação. Salvador, n. 35, p.12-27, Julho.

LÉVY, Pierre (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.

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

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

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

RECUERO, Raquel (2009). *Redes sociais na internet*. 1.ed. Porto Alegre: Editora Meridional.

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

(Footnotes)

1 Disponível em: <https://www.facebook.com/NyarlathotepCometh>. Acesso em: 21.Fev.2017.

2 Disponível em: <https://www.facebook.com/pages/Shub-Niggurath/34084202157>. Acesso em: 21.Fev.2017.

3 Disponível em: <https://www.facebook.com/CoolYogsothoth>. Acesso em: 21.Fev.2017.

4 Disponível em: <https://www.facebook.com/pages/The-Shoggoth-Assembly/108860862470296>. Acesso em: 21.Fev.2017.

01

ENTREVISTA A FILIPE FURTADO

Júlio França

Flavio García

Daniel Augusto P. Silva

Recebido em 01 abr 2017. Júlio França tem doutorado em Literatura Comparada pela UFF (2006), com pós-doutorado pela Brown University (2015). É professor de Teoria da Literatura do Instituto de Letras e coordenador geral do Programa de Pós-graduação em Letras da UERJ. É líder do grupo de pesquisa Estudos do Gótico (CNPq) e integrante do GT da ANPOLL “Vertentes do Insólito Ficcional”. Seus artigos mais recentes podem ser lidos na página “Sobre o Medo” (sobreomedo.wordpress.com).

Aprovado em 30 abr 2017.

Flavio García é Pós-Doutor pela UC (2016), UFRGS (2012) e UFRJ (2008), Doutor pela PUC-Rio (1999) e Mestre pela UFF (1995). Professor Associado da UERJ, atua no Mestrado e Doutorado na área de Estudos de Literatura. Foi o primeiro coordenador do GT ANPOLL “Vertentes do Insólito Ficcional” (julho de 2011 a junho de 2016) e é líder do GP Diretório de Grupos do CNPq “Nós do Insólito: vertentes da ficção, da teoria e da crítica” (desde 2001). Vem publicando variados títulos (livros de autoria própria ou organizados, capítulos de livro e artigos em periódicos) sobre as “vertentes do insólito ficcional” no Brasil e no exterior. CV Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4242057381476599>.

Daniel Augusto P. Silva é mestrando em Teoria da Literatura e Literatura Comparada, também na UERJ, e bolsista CAPES, sob a orientação do Prof. Dr. Júlio França. Além disso, integra o Grupo de Pesquisa Estudos do Gótico (CNPq). É coorganizador do livro *Páginas Perversas: narrativas brasileiras esquecidas* (Appris, 2017). E-mail para contato: daniel.augustopsilva@gmail.com



Filipe Furtado é professor catedrático aposentado da Universidade Nova de Lisboa, Portugal, tendo também lecionado na Universidade de Lisboa e nas Universidades de Oxford e Portsmouth, Reino Unido. É doutor (1987) e mestre (1979) em Literaturas de Língua Inglesa, tendo defendido a tese *Demónios íntimos*. A narrativa fantástica vitoriana (origens, temas, ideias), que será publicada brevemente no Brasil, e a dissertação *A construção do fantástico em H.P. Lovecraft*, cujo volume I lhe rendeu a publicação de *A construção do fantástico na narrativa* (Lisboa: Livros Horizonte, 1980), e o volume II, *O Fantástico: procedimentos de construção narrativa em H. P. Lovecraft* (Rio de Janeiro: Dialogarts, 2017). As principais áreas de investigação a que se tem dedicado desde a década de 1970, publicando textos e apresentando trabalhos são: Fantástico e géneros próximos na literatura; Pensamento político inglês no Século XVII; Pensamento e cultura na Era Vitoriana; Política externa britânica no Século XX. Durante as últimas décadas, tem-se interessado crescentemente pelas relações entre ciência e cultura na Grã-Bretanha e nos Estados Unidos, dirigindo e, mais recentemente, colaborando com uma linha de ação do CETAPS (Centre for English, Translation and Anglo-Portuguese Studies) das Universidades do Porto e Nova de Lisboa, em Portugal. Integra a equipe do *E-Dicionário de Termos Literários* (<http://www.edtl.com.pt>), coordenado por Carlos Ceia, da Universidade Nova de Lisboa, assinando diferentes verbetes.

P.: O senhor lançará, em agosto de 2017, durante o XV Congresso Internacional da Associação Brasileira de Literatura Comparada (ABRALIC), na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), o seu livro ainda inédito *O Fantástico: procedimentos de construção narrativa em H.P. Lovecraft*, que corresponde à

segunda parte de sua dissertação de mestrado. Nele, o senhor busca descrever e analisar temas e motivos mais recorrentes e relevantes nas narrativas de Lovecraft consideradas fantásticas, bem como aspectos narratológicos que as estruturam. Em diversos momentos de seu trabalho, há o destaque de características dos textos lovecraftianos que os afastariam do gênero fantástico, sob o ponto de uma classificação rígida, tais como, por exemplo, a presença hiperbólica de monstros. O que o motivou a escolher a obra de Lovecraft como estudo de caso, tendo em vista a primeira parte da dissertação, já publicada (*A construção do fantástico na narrativa*. Lisboa: Livros Horizonte, 1980), ser, basicamente, um conjunto bem estruturado de proposições teóricas e metodológicas de abordagem do gênero?

R.: Quando pensei num assunto (e num autor) para esse trabalho, o meu interesse pela ficção do insólito em geral levou-me, então, a considerar alguém no domínio do fantástico ou da ficção científica (FC). Já antes entusiasmado pelo excelente estudo de Tzvetan Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, decidi-me pelo primeiro e sugeri a mim próprio a hipótese, em alternativa, de estudar os contos fantásticos de Henry James ou de Vernon Lee. Um dos mais importantes romancistas norte-americanos e artista a todos os títulos notáveis, James escreveu várias narrativas do género (entre as quais avulta *The Turn of the Screw*) que, segundo penso, constituem o melhor conjunto de sempre no tocante a textos fantásticos de elevada qualidade literária. Contudo, deixei Henry James, Vernon Lee e muitos outros para uma eventual dissertação

de doutoramento, acabando por preferir H. P. Lovecraft (HPL). Desde que, com 15 ou 16 anos, li *The Case of Charles Dexter Ward*, tornei-me num dos fiéis de HPL. De facto, a escolha teve mais a ver com a admiração pela obra do autor do que por este ser estritamente geocêntrico. De qualquer modo, embora flutue frequentemente entre a fantasia, a narrativa de horror, a ficção científica e o fantástico, um grande número de traços deste último está presente em quase todos os seus contos e novelas.

P.: Edmund Wilson (1895-1972), célebre crítico norte-americano, classificou, certa vez, a produção literária de Lovecraft da seguinte forma: “O único horror autêntico nessas obras é o horror do mau-gosto e da má arte” (*Tales of the marvelous and the ridiculous*. In: *Classics and Commercials; a Literary Chronicle of the Forties*. New York: Vintage Books, 1962. p.286-290). Por muito tempo, a literatura lovecraftiana foi, de fato, encarada como menor, de baixa qualidade, não mais que mera *pulp fiction*. Em determinado momento, no seu livro, há a classificação de algumas narrativas do autor como de “extremo mau gosto”. Como o senhor avalia tais juízos críticos depreciativos, e o que teria contribuído para o posterior reconhecimento do valor literário de Lovecraft?

R.: Apesar da sua admirável estatura intelectual, Edmund Wilson (como, de resto, qualquer dos outros grandes críticos literários ou de arte em geral) recorria a escrutínios de pendor algo “canónico”. Ora, o que, para ele, não passava então de mera *pulp fiction* não teria qualquer direito de cidade no areópago da literatura verdadeiramente grande. De qualquer modo, no

tocante ao comentário (distráído e, em grande medida, injusto) de Wilson, convirá lembrar que HPL não se encontra nada mal acompanhado na (algo longa) lista de proscritos do eminente crítico. Afinal, este também teve expressões draconianas para figuras como J. R. R. Tolkien ou Anaïs Nin e o próprio Ernest Hemingway escapou por pouco ao seu franzir de sobrolho.

Quanto ao que terá contribuído para o ulterior reconhecimento do valor literário de HPL, sugiro algumas razões sem, contudo, seguir qualquer ordem de prioridades. Desde logo, é relevante o enorme êxito da ficção lovecraftiana no que toca ao público leitor à escala mundial, com tiragens imensas. Isto terá decerto propiciado um olhar mais atento e, em muitos casos, mais favorável. Por outro lado, será de contar com o gradual conhecimento e consequente apreciação por parte de diversos críticos e editores mais em evidência. Recordem-se as recentes edições de W. W. Norton, Barnes & Noble e Penguin Classics, assim como o acréscimo de prestígio que elas naturalmente implicam. Finalmente, em 2005, um volume de contos de HPL passou a integrar a colectânea *Library of America Series*, outrora concebida pelo próprio Edmund Wilson. Mencionaria também aquilo que considero ser o efeito, por assim dizer, terapêutico deste domínio da literatura. De facto, a ficção do insólito em geral e as narrativas de terror e de horror em particular tendem a mostrar a quem sofra ou receie sofrer distúrbios psíquicos de qualquer tipo que essa pessoa não está isolada no seu infortúnio real ou imaginário, que outros têm problemas e angústias similares ou piores. Penso ainda que a própria crítica de Wilson terá tornado HPL mais conhecido e discutido entre

um público tendencialmente *highbrow* na segunda metade dos anos 40, embora o interesse pela sua obra se tenha começado a acentuar sobretudo na década de 50.

Não me recordo de haver etiquetado qualquer narrativa de HPL como “de extremo mau gosto”, embora o possa porventura ter feito em relação a alguns passos. Se tal ocorreu, aproveito a ocasião para me penitenciar. Contudo, isso não significa que não haja algumas (raras) parcelas de mau gosto dispersas pela obra ficcional do escritor, sobretudo relacionadas com a expressão de várias das suas abjecções ou fobias mais imperativas. É este o caso de sensações associáveis ao frio, ao mar, aos abismos submarinos, aos líquidos e superfícies viscosos, aos cheiros nauseabundos, à consciência ou suspeita da (própria) fealdade, etc..

P.: Em *A construção do fantástico na narrativa* (1980), o senhor comenta que a teorização de Lovecraft sobre o gênero fantástico seria de pouco interesse e de qualidade inferior se comparada à produção ficcional do escritor. Na conclusão de *O Fantástico: procedimentos de construção narrativa em H.P. Lovecraft* (2017) é apresentada a ideia de que, na obra de Lovecraft, o uso excessivo de estratégias textuais para gerar horror como efeito estético acabaria por afastar as narrativas do fantástico. Por esse motivo, os textos apresentariam certo hibridismo, no que se refere à classificação, oscilando entre o estranho, o fantástico e outras vertentes próximas. Essa seria a razão para a pouca relevância que o senhor identifica em *O horror sobrenatural na narrativa*? Haveria, portanto, uma incompatibilidade entre o horror e o fantástico?

R.: Em certa medida, sim, particularmente quando existe no texto um excesso de estratégias destinadas a provocar terror ou horror. Permita-se-me começar por explicitar a minha perspectiva recorrendo ao título de um conto muito conhecido de E. F. Benson, publicado em *Visible and Invisible* (1923). Trata-se de “*Negotium perambulans (in tenebris)*”. Tal como esta expressão pode ser interpretada e parece apontar, o monstro, a “coisa” abominável, deve deambular no meio das trevas, aparecendo o mínimo possível e sendo apenas vagamente entrevisto.

A propósito, confesso que o meu modelo ideal de fantástico, aquele pelo qual sempre me guiei para caracterizar o género é, sobretudo, baseado na *ghost story* das décadas finais do século XIX e das primeiras do XX. Ora, é bem conhecida a reserva que as narrativas deste período, assim como imensas outras de épocas mais recentes, evidenciam face a uma caracterização intensa da entidade ou manifestação supostamente sobrenatural.

Regressando à questão inicial, convém sublinhar que a representação textual do terror ou do horror é, em regra, susceptível de conduzir a pormenores excessivos de descrição e de exposição do elemento metaempírico, os quais se podem revelar extremamente nocivos à aparência de racionalidade, de juízo equilibrado e de justa medida que o fantástico deve (precisa de) proporcionar ao leitor. Acontece que HPL exhibe o monstro completamente e fá-lo, não raro, com frequência desnecessária. Dele se poderia dizer que é manifestamente teratófilo, deleita-se demasiado com a descrição do monstro, nela insistindo reiteradamente e, desse modo, dificulta o desenvolvimento e a manutenção da ambiguidade fantástica.

Precisamente para se preservar a sua verossimilhança, raras vezes a manifestação sobrenatural deve passar de uma leve suspeita, quando muito apenas entrevista, nunca descrita com pormenor, como é prática corrente (e infeliz!) de muitas narrativas e filmes de terror e horror. Quanto maior for a profusão e a intensidade dos meios imagéticos tanto maior se torna o risco de a descrição cair no grotesco, afinal uma forma de racionalizar o aparente sobrenatural e de anular o equilíbrio da ambiguidade. Em regra, os filmes ditos de terror raramente deixam de cair no ridículo (e de decepcionar muitos espectadores) pela completa inépcia dos seus realizadores ou, talvez, por estes considerarem que o público mais ignaro, a que preferem agradar, gosta de ver monstruosidades absurdas como, por exemplo, adora cenas de pugilato ou perseguições de automóveis.

Quanto a *Supernatural Horror in Literature*, as minhas observações devem-se ao facto de o texto não ser propriamente uma obra teórica, mas sobretudo uma história (sem dúvida interessante, útil e de grande acuidade crítica) deste domínio da ficção, desde o romance gótico até à época do autor. De resto, pensava (e ainda penso) que, com a sua óbvia vocação para o rigor de análise, sobejamente demonstrado nos ensaios sobre Ciência, HPL poderia (deveria!) ter também escrito um livro de facto teórico sobre os vários géneros que se interpenetram na sua obra.

P.: Já nas páginas iniciais de *O Fantástico*: procedimentos de construção narrativa em H.P. Lovecraft (2017), o senhor descreve parte da ficção lovecraftiana como “precursora

da moderna ficção científica”. Nos contos do autor norte-americano, contudo, inovações tecnológicas e conteúdos científicos são muitas vezes utilizados não para antecipar o futuro, mas para desvendar mistérios sobre o passado. Seria lícito, então, dizer que Lovecraft inova a ficção científica ao voltá-la para as origens do homem, e não para o seu porvir?

R.: Creio que não se trata propriamente disso. Caberá aqui lembrar que a FC também se embrenha no passado, sobretudo com a rica e já provecta temática da viagem no tempo, nem sempre necessariamente dirigida ao futuro. Não raro, mostra-se, mesmo, retrofuturista (como as narrativas do tipo *steampunk* ou *sword and sorcery*, por exemplo), misturando passado e futuro ou fazendo incursões num para se projectar no outro. A propósito, ocorre-me recordar um conto de Ray Bradbury, “A Sound of Thunder” (escrito em 1952 e incluído em *The Golden Apples of the Sun*), que descreve uma viagem turística desde o futuro (meados do século XXI) até ao período Cretáceo. Implica, portanto, um enquadramento temporal equivalente a um passado de mais de 65 milhões de anos. Exemplos desta ordem poderiam, obviamente, ser repetidos em grande número.

Ao longo da obra de HPL, surgem numerosos e variados elementos usuais na FC, mesmo que apenas alguns dos seus textos nela possam ser integrados. São, com efeito, frequentes as referências ou meras alusões a alienígenas, ao espaço, a planetas ou estrelas, a dados astronómicos de vária ordem, a aspectos de outros domínios científicos, a cientistas, a práticas médicas extremas, etc. Pelo menos as seguintes narrativas

do escritor poderiam ser incluídas em qualquer antologia de FC sem, de algum modo, destoarem significativamente do conjunto: “From Beyond”, “Cool Air”, “The Colour out of Space”, “The Whisperer in Darkness”, *At the Mountains of Madness* e “In the Walls of Eryx”. A própria FC viria, entretanto, a evoluir com o rolar da História, a tornar-se mais “tecnológica”, mais atenta a questões sociais, políticas e ambientais, entre outras, e menos interessada em magia ou em efeitos tenebrosos. Finalmente, caberá ainda lembrar o facto de o nome e a obra de HPL se encontrarem em praticamente todas as enciclopédias sobre FC.

P.: Como um dos procedimentos narrativos mais utilizados por Lovecraft para engendrar a verossimilhança de seus contos, o senhor indica as frequentes alusões a outros textos, reais ou fictícios, tais como livros, manuscritos, cartas e diários. Essa estratégia foi, aliás, bastante empregada por autores anteriores – como Allan Poe, por exemplo – e posteriores – caso de Jorge Luis Borges, ele próprio um admirador do escritor de Providence. Durante os anos 1970, houve mesmo quem acreditasse e criasse cultos reais em torno do “Necronomicon”, e edições da obra imaginária foram vendidas como se fossem livros de não ficção. O senhor diria que este procedimento – a criação de zonas cinzentas entre o real e o imaginário – é uma pedra fundamental do fantástico?

R.: Sim, sem dúvida, desde que essas zonas dúbias sejam habilmente evocadas. Com efeito, embora, em narrativas da vasta área da fantasia, essa terra-de-ninguém possa ser concebida com extrema latitude de imaginação e empregada com frequência, em textos do género fantástico, a introdução

de tal enquadramento deverá revestir grande prudência e contenção de modo a não se fazer perigar o equilíbrio da ambiguidade. O fantástico (e a ambiguidade que lhe é inerente) vive, por assim dizer, no fio da navalha, procurando manter um equilíbrio (necessariamente tenso e tão hábil quanto possível) entre uma grande soma de dados, figuras e acontecimentos similares aos do mundo real e, por outro lado, raras e rápidas intromissões de algo que mal se vislumbra ou pressente, mas que nada parece ter a ver com ele.

P.: Em *O Fantástico*: procedimentos de construção narrativa em H.P. Lovecraft (2017), o senhor ressalta a ausência de conteúdo expressamente erótico na obra de Lovecraft, o que contraria uma tendência do gênero fantástico em explorar, sistematicamente, tópicos ligados à sexualidade. Esse traço da ficção lovecraftiana resultaria do destacado intelectualismo das personagens principais, descritas também como misantropas, misóginas e, em alguns casos, apresentando certo grau de psicopatia. Lovecraft teria, com isso, antecipado, de certa maneira, a tendência à desumanização dos protagonistas – observável na ficção de horror sobretudo a partir dos anos 1970, com a ascensão de heróis e anti-heróis psicopatas e *serial killers*, como o Norman Bates, de Robert Bloch, ou Hannibal Lecter, de Thomas Harris?

R.: Creio que sim. Nesse sentido, HPL terá sido “pai” de incontáveis psicopatas (e sociopatas) masculinos criados na literatura e no cinema norte-americano entre os anos 50 do século XX e a actualidade. A Norman Bates (de Robert Bloch) e a Hannibal Lecter (de Thomas Harris), acrescentaria Patrick Bateman, o

American Psycho de Bret Easton Ellis. Teríamos, assim, reunido o que será talvez o mais notável (e eficaz!) “gang” de psicopatas assassinos jamais surgidos na ficção dos E.U.A. Não me parece difícil ou erróneo filiá-los, directa ou indirectamente, em personagens de HPL e, mesmo, em algumas idiossincrasias do escritor, embora tal exigisse outra circunstância e um texto muito mais longo do que esta despretensiosa resposta. De qualquer modo, cumpre lembrar que Robert Bloch foi um dos escritores, então ainda bastante jovens, que se tornaram discípulos de HPL e nunca esconderam o que deviam ao seu mentor. Sobre Harris e Ellis, o mínimo que se pode dizer, será que, quando começaram as respectivas carreiras literárias, HPL era já demasiado conhecido nos E.U.A. e no mundo para que lhes pudesse passar despercebido.

P.: Outro conteúdo notoriamente ausente na obra de Lovecraft é a religião. Como o senhor aponta muito bem, os protagonistas das obras são bastante materialistas e não costumam proferir crenças religiosas. Mesmo os cultos profanos aos entes dos mitos de Cthulhu seriam uma “gigantesca fraude”, já que estariam direccionados a seres sem clemência e indiferentes aos desígnios humanos. Ao criar um panteão de criaturas maléficas, deuses às avessas, Lovecraft estaria parodiando as práticas religiosas? Enfim, seria possível dizer que a visão de mundo que se depreende da ficção lovecraftiana é niilista, já que nem a ciência nem a religião poderiam conduzir o homem à estabilidade e à paz?

R.: Segundo penso, mais do que meramente parodiar as práticas litúrgicas, os cultos prestados às entidades dos mitos de Cthulhu

visam acusar as religiões, mostrar até que ponto, ao longo da História, têm sido nocivas à espécie humana, fomentando guerras, tirania, obscurantismo, hipocrisia e diversos outros malefícios. Enfim, precisamente o contrário do que pregam. Estas são, de resto, perspectivas comuns à maioria dos que se veem como ateus e materialistas. Se existe paródia, ela dirigir-se-á sobretudo aos crentes humanos. Com efeito, esses cultos revelam um colossal equívoco por parte dos adoradores. Afinal, veneram aqueles que, um dia, farão deles escravos dos seus desígnios ou os aniquilarão quando deixarem de ser úteis. Sobre o que HPL pensava acerca de religião, será esclarecedor consultar, entre outras, a carta dirigida a um amigo, Maurice W. Moe, em 15 de Maio de 1918, geralmente designada por *a letter on religion* e de fácil acesso na internet.

Quanto à mundividência de HPL, ela parece-me percorrer toda uma série de *nuances* ao longo da sua obra ficcional. Por vezes, trata-se de mero cepticismo face à religião, aos códigos axiológicos, à História e à validade do que se considera serem dados irrecusáveis do real, assim como às contingências da percepção humana em relação a eles. Noutros momentos, HPL decide-se pelo cinismo, atitude, segundo ele, inerente a qualquer autor de narrativas de horror. Não raro, afunda-se num acentuado pessimismo, pelo menos decorrente de Friedrich Nietzsche, no plano filosófico, e de Oswald Spengler em relação ao devir histórico da civilização ocidental. Chega, assim, em vários dos seus textos, ao puro niilismo, para fugir ao qual, a única solução será o suicídio, a total anulação da consciência, a homeostase definitiva que apaga todas as

angústias e que apenas a morte pode proporcionar. É o que, por exemplo, confessa o narrador autodiegético de “Dagon”, logo no início do conto.

P.: No penúltimo capítulo de *O Fantástico*: procedimentos de construção narrativa em H.P. Lovecraft (2017), há a indicação de que as narrativas lovecraftianas explicitariam o passado como “uma idade de ouro, já perdida para sempre, mais segura e desejável do que o presente e, sobretudo, do que o futuro”. Observamos, no entanto, que os seres mitológicos criados pelo autor também são colocados em um tempo passado, primordial, do qual surgem diferentes horrores. Como essa ambiguidade em relação ao passado é sustentada e explorada na ficção lovecraftiana?

R.: Nesse caso, pretendia referir-me ao passado relativamente recente de certas personagens humanas e do próprio autor. Não ao passado longínquo, primigénio, em que a Terra teria sido invadida e infestada pelas entidades alienígenas dos mitos de Cthulhu. Essa “idade de ouro” emerge em vários contos através de uma Nova Inglaterra idealizada, das descrições de paisagens rurais, das mansões vitorianas e das referências a Providence, desde o período colonial à época em que HPL ainda teria poucos anos de vida. Quando, no final da década de 70, escrevi sobre o autor, tentei evitar qualquer percurso crítico de orientação psicanalítica, até por ainda não me sentir capacitado para tal. Contudo, já me era inevitável considerar HPL uma figura extremamente adequada a um estudo de teor psicobiográfico. Pensava eu, então, em algo talvez a meio caminho entre a longa e excelente análise de Marie Bonaparte

sobre Edgar Poe (1933) e o não menos interessante livro de Marthe Robert, *Roman des origines et origines du roman* (1972). O primeiro foca um vulto cimeiro da literatura norte-americana confrontado com diversos problemas estético-literários, filosóficos, psíquicos e de vivência pessoal que, *mutatis mutandis*, também ensombraram a vida de HPL. O segundo reporta-se às incidências literárias do conceito freudiano de “romance familiar”, assim como às fantasias que as crianças tecem em torno das suas próprias origens. Como será escusado dizer, as que considero as melhores biografias do autor (a de L. Sprague de Camp e, sobretudo, a de S. T. Joshi) já abordaram sobejamente o assunto de forma muito mais completa e satisfatória do que eu jamais faria.

P.: Diversos outros autores foram importantes para a realização da obra de Lovecraft, tais como Poe, Bierce e Chambers, e sua ficção, especialmente no que se refere aos mitos de Cthulhu, teve bastante repercussão em diferentes mídias e formas artísticas posteriores. Em língua portuguesa, o senhor identifica algum escritor, alguma obra ou manifestação literária que estabeleça diálogos intertextuais sistemáticos com o legado do norte-americano?

R.: No tocante à língua portuguesa em geral, devem existir, sobretudo no Brasil, mas conheço muito pouco acerca do assunto. Escrevi sobre HPL em 1977-78 e, desde então, não tive conhecimento de outros trabalhos académicos sobre ele, o que não significa que não tenham surgido. Em Portugal, verifica-se um relativo interesse, embora não tão intenso e generalizado como o existente em países anglo-saxónicos, na França, na

Bélgica ou na Itália, entre outros. De qualquer modo, no tocante a obras do próprio autor, algumas coletâneas de contos e, pelo menos, *The Case of Charles Dexter Ward* tiveram duas ou mais publicações em épocas (e por editoras) diferentes. De autores portugueses, apenas conheço um volume de contos intitulado *A Sombra Sobre Lisboa* e coligido por Luís Corte Real (Edições Sáda de Emergência, Parede, 2006). Inclui 14 histórias de outros tantos contistas, visando constituir um “verdadeiro tributo não só a Lovecraft mas também à cidade de Lisboa”.

P.: A ficção lovecraftiana explicitaria uma “simbologia do conhecimento”, ao apresentar temas ligados à avidez intelectual e à extrapolação do que pode ser conhecido pelo homem. Esse traço também estaria refletido na linguagem dos textos, que fariam constantes referências a descobertas e a fatos científicos, a fim de ressaltar a verossimilhança do narrado. A partir disso, seria possível especular sobre como Lovecraft encararia a contemporaneidade, em que os notáveis avanços tecnológicos são acompanhados por irracionalismos e repúdio ao rigor do pensamento científico?

R.: Trata-se de uma questão muito interessante, para a qual, porém, é difícil encontrar respostas minimamente confiáveis e seguras. No período em que HPL viveu como adulto (praticamente entre 1911 e 1936), já se tornara há muito perceptível o crescente contraste entre a civilização material (com um progresso fulgurante das ciências e das tecnologias) e os avanços e recuos do processo histórico – social, sobretudo nos planos ético, cultural e político. Teorias e descobertas de imenso alcance surgiram antes, durante e depois do grande massacre que foi

a Primeira Guerra Mundial, o mesmo sucedendo na década de 20 e nos anos da de 30 que HPL ainda conheceu, enquanto uma carnificina muito maior se ia preparando. Em 1914, um povo a todos os títulos notável, grande na Ciência, na Filosofia ou na Música, deixara-se obedientemente arrastar por ambições de um imperador narcisista, por uma *clique* militar moderna nos armamentos, mas obsoleta nos conceitos e nas lealdades, assim como por magnatas que nunca mostraram o bom senso de travar aquilo que, de forma inevitável, conduziria à sua própria ruína financeira. Escassos 11 anos após o terrível conflito, surgia a mais tremenda crise económica até então experimentada. Entretanto, o mesmo povo (e, com ele, pelo menos até certo ponto, o nosso autor) ficara ainda mais rendido do que antes a um verdadeiro bando de criminosos e à retórica alucinada de um psicopata frio e implacável. Como vagas monstruosas, o nazismo e o fascismo alastravam na Europa, no Japão e noutros países.

Num mundo assim caótico emergindo após a aparente serenidade da *belle époque*, mesmo sem se recorrer a factores de índole pessoal e familiar, não será difícil compreender as alternâncias de entusiasmo e decepção evidenciadas por HPL, assim como o seu pessimismo, não raro levando a extremos nihilistas. Apesar das notáveis qualidades e aptidões para uma variada gama de domínios intelectuais que evidenciava, o escritor, progressista no plano científico, mas (ultra-) conservador na ideologia, estava longe de ser um avaliador racional e equidistante do devir histórico, o mesmo se podendo dizer das suas opções político-sociais, e de certa

mística “ariana”, cuja insensatez, de resto, foi reconhecendo para o fim da vida.

Perante o mundo de hoje, teria ficado decerto fascinado com muitas das maravilhas que as ciências e as técnicas tornaram possíveis. Tal sucederia, por exemplo, em relação a conceitos como os de matéria e de energia escuras, aos buracos negros, à astronáutica ou ao conhecimento das características reais do Sol e dos planetas. O mesmo se poderia dizer no tocante a teorias como a do *big bang*, a das cordas, a do multiverso ou a da supersimetria, entre outras. Talvez o tocasse muito particularmente saber que a constante cosmológica de Einstein (que o cientista chegou a considerar o seu maior erro) estava, afinal, aproximadamente correcta, em certa medida antecipando a teoria da inflação do Universo e a energia escura. Como é natural, também o impressionariam outros avanços mais conhecidos, como os da Medicina, dos computadores, da internet, da robótica, da automação ou da aeronáutica. Paralelamente, talvez admirasse certos ideais e iniciativas de largo alcance (ONU, União Europeia), assim como o imenso poder atingido pelos E.U.A. à escala mundial. Parece, por outro lado, provável que visse com algum agrado a eleição de Donald Trump. Poderia, a princípio (tal como a maioria dos norte-americanos brancos do seu tempo), encarar com escândalo o nivelamento das raças e de estratos outrora considerados inferiores, a integração social dos afro-americanos no seu país ou o actual aumento da miscigenação interracial. É, porém, admissível que, em breve, se adaptasse às novas circunstâncias.

Contudo, apesar destas e de outras apreciações positivas, HPL não deixaria de notar até que ponto a clivagem entre o progresso

científico e os princípios éticos se tem vindo a aprofundar na convivência dos indivíduos e dos povos. Veria, no século XXI, um mundo, no essencial, muito melhor do que o do seu tempo? Muito mais inclinado para a paz, para os valores humanos, para a solidariedade? Que pensaria das armas nucleares, das depredações selváticas em curso no Médio Oriente e noutros lados, do belicismo endémico susceptível de surgir mesmo quase no coração da civilizada Europa, como sucedeu na ex-Iugoslávia e ocorre na Ucrânia? Como viria a encarar o crescente predomínio da finança sobre a economia e, destas, sobre a política, a ética e a sociedade em geral? E a devastação do meio ambiente e dos recursos do planeta? Enquanto materialista ateu, também se lhe tornaria porventura difícil compreender a sobrevivência e, mesmo, o aparente reforço das religiões num mundo em que as ciências e as técnicas, frequentemente acusadas de culpas que não são suas, têm resolvido tantos problemas e evitado tanto sofrimento.

Em suma: no tocante à sua *Weltanschauung*, à sua forma de encarar a existência, a condição humana e o Universo, duvido que se afastasse muito (ou que, para tal, encontrasse suficientes razões) do cepticismo algo cínico, do pessimismo e do nihilismo que lhe caracterizavam o pensamento durante os escassos anos em que viveu.

P.: Por fim, o que faltou-nos perguntar é o que o senhor gostaria de falar sobre Lovecraft, sua obra e, naturalmente, implicações outras que tenhamos deixado passar ao largo de nossas perguntas?

R.: Quase nada. Por um lado, apenas agradecer a pertinência e a inteligência das questões propostas. Por outro, permitir-me-ia

lembrar, aos leitores da revista *Abusões* que apenas conhecem a ficção de HPL, o facto de este também ter escrito poemas, os quais, porém, nada devem ao modernismo, remetendo antes para preocupações estéticas mais conformes ao século XIX. Acresce que o escritor se correspondeu ao longo da vida com imensas pessoas de nível cultural geralmente elevado, o que originou, de parte a parte, textos não raro de grande interesse. Finalmente, HPL escreveu múltiplos ensaios sobre diversa temática, vários deles excelentes. Apenas os que focam assuntos científicos somam várias dezenas. Todas estas obras mostram à sociedade até que ponto se enganaram os directores de *pulp magazines* que lhe rejeitaram narrativas, poucas décadas mais tarde apreciadas com avidez e quase reverência por milhões de leitores.

02

**ENTREVISTA COM CELSO M. PACIORNIK,
TRADUTOR DE H. P. LOVECRAFT**

Júlio França
Marina Sena

Recebido em 18 abr 2017. Júlio França tem doutorado em Literatura Comparada pela UFF (2006), com pós-doutorado pela *Brown University* (2015). É professor de Teoria da Literatura do Instituto de Letras e coordenador da área de Estudos de Literatura do Programa de Pós-graduação em Letras da UERJ. É líder do grupo de pesquisa Estudos do Gótico (CNPq) e integrante do GT da ANPOLL “Vertentes do Insólito Ficcional”. Seus artigos mais recentes podem ser lidos na página “Sobre o Medo” (sobreomedo.wordpress.com). E-mail para contato: julfranca@gmail.com.

Marina Sena é bacharel em Letras (Português-Literaturas) e mestre em Teoria da Literatura, pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro, onde atualmente é doutoranda em Teoria da Literatura e Literatura Comparada – sob a orientação do Prof. Dr. Júlio França. Também integra o Grupo de Pesquisa Estudos do Gótico (CNPq). E-mail para contato: marinafsena@gmail.com.



Celso Mauro Paciornik nasceu em Curitiba, em 1º de janeiro de 1946. Estudou Engenharia, por um ano e meio, e Arquitetura, por três anos, mas não seguiu carreira em nenhuma das duas áreas. Em 1988, ele, que já ganhava a vida como tradutor, concluiu o curso de Português/Literaturas da Faculdade de Letras da USP. Desde então traduziu vários clássicos da literatura mundial, como *O espelho do mar* (1998), de Joseph Conrad; *Robinson Crusoé* (2002), de Daniel Defoe; *Luz em agosto* (2008) e *Absalão, Absalão!* (2015), ambas de William Faulkner; *Os infortúnios da virtude* (2009), de Marquês de Sade. Já trabalhou para a maioria das grandes editoras do país: Cosac Naify, Companhia das Letras, Globo Livros, Estação Liberdade, Record, Ática, EdUSP, LPM, apenas para citar algumas. Pela editora Iluminuras, Paciornik traduziu, de H. P. Lovecraft, o famoso ensaio, *O horror sobrenatural em literatura* (2000), além de diversos contos que foram organizados em seis coletâneas: *À procura de Kaddath* (1998); *A maldição de Sarnath* (1998); *Nas montanhas da loucura* (1999); *O horror Red Hook* (2000); *Dagon* (2001); e *A cor que caiu do céu* (2003). Paciornik publicou o livro *Inversos Tempos*, pela Estação Liberdade, em 1992, uma coletânea de poemas escritos ao longo dos anos. Escreveu também uma tragicomédia musical intitulada *Fantasia e Carnaval na República Brasil*, que ganhou uma menção honrosa no concurso do Teatro de Natal (RN). Atualmente, trabalha para o jornal *Estado*.

P.: O senhor poderia nos dar uma trajetória de sua vida profissional?

R.: Até conseguir chegar à tradução de clássicos da literatura, traduzi de tudo, do inglês, do francês, do espanhol. Livros técnicos, livros de sociologia, de história, livros infantis e infantojuvenis, livros de boa qualidade e muitos outros nem tanto, artigos para revistas, etc. Sem uma formação

profissional acadêmica completa ou alguma profissão técnica durante boa parte da primeira metade da vida, a tradução se tornou o meu meio quase exclusivo de sobrevivência. Em razão de minha antiga paixão pela literatura, desde cedo persegui o objetivo de me tornar um tradutor literário mesmo sendo este um *metiê* mal remunerado em relação a outros ramos deste mesmo trabalho (traduções para empresas, tradutor juramentado, etc). Na verdade, minha preparação formal em idiomas estrangeiros não era muito grande e fui desenvolvendo os recursos de tradutor no calor, no sufoco e nos desafios dos trabalhos, o que não é algo a se recomendar a ninguém. O que me deu alguma estabilidade profissional foi trabalhar como tradutor contratado em jornais de São Paulo, primeiramente na *Gazeta Mercantil*, onde fiquei quatro anos e meio a partir de 1989, depois no *Valor Econômico* (três anos e meio) e mais recentemente e até agora, no *Estadão* (onde já estou há onze anos).

P.: Quais trabalhos seus o senhor julga mais importantes?

R.: É difícil estabelecer pessoalmente um juízo de valor neste caso. Com mais de 50 obras traduzidas (mais de 80 considerando os livros infantis e infantojuvenis), posso destacar, talvez, alguns trabalhos cujos autores inflariam o ego de qualquer tradutor, como William Faulkner, Joseph Conrad, Daniel Defoe, o Marquês de Sade, H.P. Lovecraft, mas o julgamento da qualidade desse esforço não caberia a mim e sim aos leitores e críticos da área.

P.: O senhor afirma, em outra entrevista, que sua primeira conexão com a literatura se deu em casa, uma vez que seus pais eram

professores e leitores assíduos. Quais foram os primeiros livros da biblioteca de seus pais que o senhor se recorda de terem atraído a sua atenção?

R.: Como a maioria dos pequenos leitores de minha geração (nasci em 1946), comecei com Monteiro Lobato (*Reinações de Narizinho*, etc), adaptações que este fazia de clássicos como *Robinson Crusoé*, livros da *Coleção Terra Mar e Ar* (Aladim, aventuras, etc.), mais tarde os livros de Tarzan, *Capitão Blood*, *O pequeno príncipe*, *O pequeno lorde*, até *Polyanna* eu li, acredite. Depois *Tom Sawyer*, *Huckleberry Finn*, enfim. Difícil relembrar todos agora, 60 anos depois. Meus pais (meu pai especialmente) eram políglotas e em casa havia livros em inglês, francês e espanhol, além do português, é claro. E ele assinava uma revista argentina chamada *Leoplan*, de variedades, mas que transcrevia romances e contos na íntegra em castelhano dos mais variados autores e tinha capas sedutoras. Quando eu cresci, tinha, portanto, uma ampla variedade de opções em diversas línguas para ler e curtir, o que não quer dizer que entendesse tudo que lia.

P.: O senhor traduziu uma coletânea de contos de autores norte-americanos, *América* (2001), que também conta com uma introdução sua. Como começou seu interesse pela literatura dos EUA? Lovecraft estava entre os autores lidos pelo senhor?

R.: Sempre houve muitas traduções de literatura norte-americana no Brasil (citei livros de Mark Twain, mas já havia traduções de *Moby Dick*, Hemingway, Edgar Allan Poe, livros policiais dos mais diversos autores, para não mencionar a longa lista

de escritores da assim chamada ficção científica, da qual fui leitor assíduo, em particular de Ray Bradbury). Bradbury, aliás, do qual quase não havia traduções por aqui nos anos 60, foi o primeiro a despertar meu desejo de traduzir (e arrisquei verter alguns de seus contos, com um resultado apenas regular). Havia muitas traduções também em português de Portugal, o que não era nenhuma barreira para quem quisesse ler e divertia encontrar algumas palavras que soavam de maneira estranha por aqui. Não seria nada difícil se encantar com estas literaturas e seus autores, sem prejuízo, é claro, dos autores europeus.

P.: A crítica costuma considerar Edgar A. Poe como a principal influência de H. P. Lovecraft. Comenta-se também a forte influência de Lord Dunsany, Arthur Machen e Algernon Blackwood. Que outras influências o senhor percebe na obra do autor, no que diz respeito ao estilo e à temática?

R.: Para ser honesto, destas possíveis influências de Lovecraft, só li Poe (praticamente a obra completa) e nada além, por isso teria dificuldade em responder a esta pergunta. Mas mesmo em relação a Poe, vejo a influência em Lovecraft mais na tentativa deste de criar um ambiente sinistro, assustador, insólito, muito embora Poe procurasse fazê-lo mais com as fantasias e terrores de seres humanos “normais” ou quase, e Lovecraft recorra quase sempre a criaturas abjetas e situações obscuras para instigar o medo e o horror. Neste sentido, Poe me parece tocar nas profundezas dos sentimentos, dos sofrimentos e dos êxtases humanos, o que não parece enquadrar o projeto de Lovecraft cujo universo

e cujas criaturas aberrantes tentam chocar mais pela sua desumanidade, melhor dizendo, sua não humanidade. Talvez seja esse, enfim, o atrativo que motiva o reiterado “renascimento” deste autor no gosto de certo público.

P.: Lovecraft é conhecido por empregar um vocabulário pouco usual, frequentemente alambicado e hermético. Como o senhor lidou com essa característica da obra do autor, durante o processo de tradução?

R.: Eu apanhei um bocado para encontrar em português a profusão de adjetivos que o autor utiliza para criar seus mundos e situações. Aliás, em inglês é bem mais fácil enfileirar cinco, seis adjetivos numa mesma frase, o que não ocorre em português. Até hoje não sei até que ponto eu fui bem-sucedido na empreitada. Quando topei traduzir o primeiro livro para o editor Samuel Leon da Editora Iluminuras, se não me engano “À procura de Kadath”, não conhecia praticamente nada de Lovecraft e não sabia da “fria” em que estava me metendo. Mas meio que em começo de carreira na tradução literária, e precisando urgentemente ganhar a vida, topei, e só depois fui descobrindo no que me metera. Mas o outro lado desse arroubo é que, depois da surpresa inicial, veio o desafio e a vontade de vencê-lo. E foi assim que, de adjetivo em adjetivo, de horror em horror, livro após livro, traduzi praticamente quase toda a obra de ficção de Lovecraft para a Iluminuras. Mas a verdade é que temo reabrir os livros e descobrir que as traduções não ficaram tão boas como me pareceram no início. Relendo recentemente o conto “Dagon” que serve de título a um dos livros, fiquei relativamente bem impressionado com as

soluções encontradas. Se o resto estiver assim, deste vexame acredito que escapei.

P.: A obra de Lovecraft é repleta de narradores em primeira pessoa, que entram em contato com seres, eventos ou locais que ultrapassam a compreensão humana. Em “O chamado de Cthulhu”, por exemplo, ao descrever a cidade de R’yleh, que emerge das águas, o narrador menciona “superfícies grande demais para pertencerem a qualquer coisa normal ou própria desta Terra, corrompidas por imagens e hieróglifos terríveis” [“surfaces too great to belong to any thing right or proper for this earth, and impious with horrible images and hieroglyphs”]. Como é traduzir para uma outra língua algo que o próprio narrador afirma ser além da capacidade cognitiva do homem?

R.: Bem, se ele pôde criar essas impossibilidades, o tradutor também pode recriá-las em sua língua. No caso de traduzir Lovecraft, é preciso se deixar levar pelos seus voos tenebrosos com naturalidade, como se os assuntos fossem banais, corriqueiros. É o resultado do trabalho que terá de mostrar se o tradutor conseguiu captar os climas, as descrições, os sonhos e devaneios do autor em todo seu horror. Nesse sentido, traduzir Lovecraft pode ser cansativo pela adjetivação exacerbada e a descrição de criaturas e situações sem paralelo com as de nosso universo “normal”, mas não é muito diferente de traduzir autores menos soturnos, ou menos prolixos. Aliás, toda obra literária estende uma série de armadilhas para o tradutor que terá de identificá-las e contorná-las.

P.: Na tradução de *O Horror sobrenatural em literatura*, o senhor fez a opção de traduzir “weird tale” por “história fantástica”. Sabemos que weird é um termo de difícil tradução, mas o que lhe motivou a escolha por “fantástico”, termo com grande amplitude de usos no campo dos estudos literários?

R.: Vou passar esta resposta. Teria que reler a tradução para tentar identificar a particular escolha de termos, embora agora me pareça estranha esta particular escolha para “weird”.

P.: O racismo e a xenofobia presentes na produção ficcional de Lovecraft são traços mencionados por diversos estudiosos. É possível observar a posição preconceituosa do escritor em diversos contos, como “O horror em Red Hook”, em que os estrangeiros são descritos como “de aparência perversa” e relacionados a cultos satânicos, e “A rua”, no qual uma rua é invadida por imigrantes que, supostamente, querem uma revolução e “esmagar a alma da velha América”. Em “Ratos na parede”, o gato do protagonista chama-se Nigger-man – nome que o senhor optou por não traduzir. Essa característica do homem Lovecraft interferiu em seu trabalho de tradução da obra do escritor? O senhor acha que esse dado biográfico deveria interferir na apreciação estética da obra lovecraftiana?

R.: Evidentemente, não compartilho vários conceitos e todos os preconceitos de Lovecraft, e me agrada mais lidar com autores que não professem um racismo descarado ou algum outro preconceito que fira minha consciência. Mas como profissional deste ramo, nem sempre é possível escolher (aliás, quase nunca) o autor que se vai traduzir. É possível, quando muito, recusar-se

a aceitar alguma obra cujo autor nos cause engulhos. No caso de Lovecraft, os preconceitos foram aparecendo aos poucos e não são visíveis na maioria dos contos. O próprio Faulkner, a quem tive a oportunidade de traduzir e é autor muito mais profundo, sério e “respeitável” que Lovecraft, não consegue ocultar certos preconceitos sulistas contra negros em algumas obras. Enfim, mesmo os preconceitos precisam ser vistos de um modo contextualizado. Senão, como traduzir os gregos antigos que não tinham o menor pudor em explorar escravos, ou a infinidade de autores que situam as mulheres num patamar inferior aos dos homens, para citar alguns exemplos. Portanto, acho que até certo ponto é possível abstrair certos preconceitos de determinados autores. Só não me peçam para traduzir *Mein Kampf* ou “Os Protocolos dos Sábios de Sião”. Profissionalismo tem limite.

P.: A obra de Lovecraft é comumente dividida em três fases: Macabre stories, que faz referência ao início da carreira do escritor, The Dream-cycle, que corresponderia ao período, aproximadamente, de 1920 a 1927 e, por fim, Cthulhu Mythos – histórias que iriam de 1925 até o fim da carreira do escritor. O senhor identificou diferenças significativas de linguagem, entre esses e outros contos, que indicassem essas mudanças de fase do autor?

R.: A verdade é que, apesar de haver traduzido quase tudo de Lovecraft, não sou nenhum entendido ou especialista em sua obra, e inclusive desconhecia estas fases elencadas pelos estudiosos. Apenas fui traduzindo um volume após outro, sendo eles coletâneas de contos, sem uma preocupação com cronologias ou posicionamento no conjunto da obra.

P.: Em diversos contos, os narradores de Lovecraft utilizam-se de uma linguagem cientificista para descrever seres, objetos, fatos e ambientes – muitos dos narradores lovecraftianos são eruditos, acadêmicos ou cientistas. Essa característica demandou algum trabalho de pesquisa específico durante o processo de tradução de alguns contos?

R.: Que eu me lembre, alguma pesquisa sim, e convém lembrar que na época não havia uma internet e um Google à disposição, o que dificultava sobremaneira a pesquisa. Mas os arroubos eruditos ou científicos de Lovecraft não me pareceram muito profundos à época, sendo antes recursos para situar personagens e situações do que um real compromisso com a verdade científica ou algo do gênero.

P.: É notável o modo como Lovecraft e a mitologia por ele criada estão disseminadas na cultura pop, e sua importância pode ser medida pela quantidade e qualidade de artistas que lhe são tributários – Stephen King, Clive Barker, Ridley Scott, Guillermo Del Toro, John Carpenter, Alan Moore, Neil Gaiman, H. R. Giger, para citar apenas alguns. Em sua opinião, por que, 80 anos após a sua morte, Lovecraft tornou-se mais lido do que nunca?

R.: A verdade é que, embora reconheça a influência exercida por Lovecraft sobre a cultura pop e muitos criadores nas áreas de cinema, literatura e artes visuais (uma simples Googleada em *Cthulhu*, imagens, dá uma noção da multiplicidade de manifestações em torno de um “monstro” cujo nome, segundo o próprio autor, é quase impronunciável), não tenho dados para corroborar a evolução de seu público leitor. Só sei que,

depois de traduzir alguns contos do autor, quando perguntei ao Samuel Leon, da Iluminuras, que contratara o trabalho e tem grande experiência editorial e conhecimento do público leitor, se fazia sentido do ponto de vista editorial reeditar todo o Lovecraft, ele me garantiu que este tem um público cativo que se renova a cada geração. Uma pequena prova disso é que boa parte dos volumes lançados pela Iluminuras foi reimpressa com novas capas mais chamativas e existem várias outras traduções no mercado.

01

**VOCES DE LO FANTÁSTICO EN LA NARRATIVA
ESPAÑOLA CONTEMPORÂNEA. DAVID ROAS Y
ANA CASA. 2016.**

Maira Angélica Pandolfi

Recebido em 07 abr 2017. Maira Angélica Pandolfi é Doutora em Letras (2006) e Professora Assistente da Universidade Estadual Paulista – Unesp, no *campus* de Assis. Realizou Estágio de Pesquisa (2013) na Universidad de Salamanca, na Espanha, estudando o Mito de Don Juan e sua representação nas literaturas de língua espanhola e na literatura brasileira. Participa da Associação Brasileira de Hispanistas (ABH), da Associação Internacional de Cervantistas, do GT ANPOLL “Vertentes do Insólito Ficcional”, do “Grupo de Estudos Linguísticos” e, também, dos Grupos de Pesquisa, cadastrados no Diretório de Grupos do CNPq, “Narrativas Estrangeiras Modernas”, “Vertentes do Fantástico na Literatura”, “Grupo de Estudos Bakhtinianos”. Tem como área de investigação: Literatura Comparada (Literatura Espanhola, Literatura Hispano-Americana, Literatura Brasileira); Mitos Literários; Romance Histórico; Literatura Fantástica e Policial; Adaptações da Literatura ao cinema; Adaptações de clássicos da literatura espanhola à literatura infantojuvenil.

Aprovado em 03 mar 2017. CV: <http://lattes.cnpq.br/5248539478534906>

Voces de lo fantástico en la narrativa española contemporánea (2016) é

uma obra de David Roas e Ana Casas a qual 12 trabalhos, publicados entre os anos de 2005 e 2014, que pretende oferecer ao leitor uma breve história do fantástico espanhol, desde 1980 até os dias atuais. Nessa obra são elencados os principais autores e obras que compreendem o mencionado período.

Os primeiros capítulos, portanto, oferecem um panorama de autores, obras e características histórico-culturais que propiciaram o auge e o reconhecimento do gênero fantástico na Espanha a partir da década de 80. Nos primeiros cinco anos desse período, escritores iniciantes como Cristina Fernández Cubas, que logo ocuparia um lugar central no gênero, e outros já consagrados como José María Merino e Alfonso Sastre, publicaram contos e romances ambientados em torno dos paradigmas da literatura fantástica; uma forma literária que até esse momento ainda era, segundo Roas e Casas, desprestigiada pela crítica, pelo universo acadêmico e relegada, enfim, à condição de subliteratura. Com a regularidade das publicações de cunho fantástico e a boa acolhida por parte dos leitores, da crítica e, sobretudo, do mundo editorial, inaugura-se na Espanha o que os autores denominam de “anos de normalização” do gênero fantástico, que teve como valor principal o reconhecimento dessa vertente literária pela academia (esse tema foi discutido por Roas e Casas no Prólogo da antologia *La realidad oculta: Cuentos fantásticos españoles del siglo XX*, 2008). Ao longo



de duas décadas (1980 a 2000) são publicadas diversas obras onde aparecem inúmeros contos, alguns romances e uma expressiva produção de microcontos fantásticos. Esta última modalidade tem sido considerada uma via comum de manifestação do fantástico na literatura contemporânea espanhola como comprovam os seguintes títulos: *La piedra Simpson* (1987), de Alberto Escudero; *Historias mínimas* (1988), de Javier Tomeo; *Escaleras en el limbo* (1991), de Agustín Cerezales; *La sombra del Obelisco* (1993), de Rafael Pérez Estrada; *Kískili-Káskala* (1994), de Julia Otxoa; *Noticia de tierras improbables* (1994), de Pedro Ugarte; *Los males menores* (1993), de Luis Mateo Díez; *Los dichos de un necio* (1996), de David Roas; *Cuentos a la intempérie* (1997), de Juan José Millás; e *El muchacho amarillo* (2000), de Rafael Pérez Estrada.

Sobre os escassos romances fantásticos do período supracitado predominam os de extensão mais breve, de autores como José María Merino, Pilar Pedraza, Cristina Fernández Cubas, Juan José Millás e Juan Pedro Aparicio.

Na trajetória do gênero fantástico espanhol, iniciada timidamente a partir dos anos 60 e, de forma mais incisiva, a partir de 1980, acontecem muitas transformações que marcam, principalmente a partir dos anos 80, a retomada, a renovação e o reconhecimento acadêmico, editorial e do público leitor da literatura fantástica. Muitos são, portanto, os fatores que contribuíram para a concretização dessa nova fase: a renovação das formas de narrar e um esplendor do gênero conto, principal veículo de manifestação do fantástico; o predomínio da fantasia frente ao realismo social e à literatura de testemunho; a negação da opinião corrente de que a literatura espanhola sempre havia sido essencialmente realista.

É válido ressaltar também que a literatura de Kafka, Borges e Cortázar tiveram uma decisiva importância no desenvolvimento e difusão de novas formas e motivos que caracterizam a literatura fantástica espanhola, além da retomada editorial de alguns mestres do gênero como Hoffmann, Poe, Maupassant, Stoker, Machen, Lovecraft. Contribuíram, ainda, para a popularização e prestígio da literatura fantástica na Espanha, as produções cinematográficas e algumas séries de televisão transmitidas a partir das décadas de 60 e 70. Todos esses elementos unidos ao êxito que tiveram alguns teóricos do fantástico como Roger Caillois, Tzvetan Todorov, Irène Bessière, estimularam a pesquisa sobre a história desse gênero em território espanhol. Apesar de tudo, para entender o *boom* da literatura fantástica na Espanha das décadas de 80 e 90 e sua diferença em relação à literatura fantástica produzida em décadas anteriores, Roas e Ana Casas assinalam dois aspectos fundamentais: uma “nova” concepção do real e do indivíduo e, diretamente relacionado a isso, a incorporação de novos temas e recursos para expressar essa visão de mundo.

O avanço da física einsteiniana, da mecânica quântica, da filosofia construtivista e novas tecnologias não deixaram espaço para a perpetuação da crença em uma realidade objetiva. Ao contrário, surgiu um novo paradigma que passou a conceber a realidade como algo instável, caótico, descentralizado, enfim, algo construído culturalmente e em permanente questionamento. Nesse estado de coisas, manifesta-se a literatura fantástica, que tem como um dos principais objetivos a desestabilização de alguns limites, a fusão de mundos paralelos em uma aparente normalidade; a “desfamiliarização” daquilo que antes se considerava familiar; a

irrupção do insólito em situações cotidianas. Essa desestabilização do real como ideia central da literatura fantástica contemporânea vem sempre acompanhada de uma crise de identidade que se reflete na presença de um ser humano perdido, desarraigado e inadaptável. Essas transformações, no entanto, não anulam o viés de algumas convenções formais que fazem parte de uma tradição do gênero fantástico. A narrativa dos anos 80 e 90 obteve grande êxito na revigoração dos temas e dos recursos dessa vertente literária pela via da metaficção e da transgressão linguística. Como exemplo de êxito no manejo inovador desses recursos formais e temáticos os autores de *Voces de lo fantástico* dedicam o segundo e o terceiro capítulos à escritora espanhola Cristina Fernández Cubas e suas obras; autora que se destacou na década de 1980 com a publicação de seus primeiros livros de contos: *Mi hermana Elba* (1980) e *Los altillos de Brumal* (1983). De acordo com Roas e Casas, seus livros geram um duplo desconforto: metafísico e hermenêutico. O inquietante de suas narrativas é destacado pelos referidos críticos, não tanto por sua dimensão fantástica e abominável, mas, sobretudo, porque parece instaurar o que Umberto Eco chamou de “obra aberta”, evidenciando, assim, o caráter inacabado e ambíguo de seus relatos e exigindo do receptor maior participação no ato interpretativo. Um dos elementos constantemente referido por Roas e Casas no que concerne à apreensão do fenômeno fantástico em obras contemporâneas é a presença da dimensão prosaica, familiar e cotidiana que sofre a interferência de algo inexplicável ou impossível, resultando em um abalo dessa dimensão e na desestabilização de nossa tradicional concepção do real. Dessa maneira, instaura-se na narrativa uma

perspectiva insólita, uma nova e inquietante maneira de interpretar a realidade que se apresenta e seus fenômenos. Em todo conjunto da obra de Cristina Fernández Cubas (contos, romances e até em sua peça de teatro *Hermanas de sangre*) é perceptível a presença dessa dimensão perturbadora. Para uma melhor compreensão da poética fantástica da autora, Roas e Casas sugerem a leitura do conto “La noche de Jezabel”, presente na obra *Los atillos, de Brumal*. O conto trabalha o caráter metaficcional e reúne relatos que contemplam tópicos convencionais do gênero fantástico como espectros, fantasmas e espíritos. No entanto, o grande diferencial reside na forma surpreendente com que a autora (re)organiza esses elementos convencionais, pois uma das narradoras é um fantasma que se infiltra disfarçadamente no meio dos demais narradores e emite juízos de valor sobre as histórias contadas por eles. Em seu jogo metaficcional, Cubas parece brincar com os efeitos que as histórias de fantasma produzem sobre um fantasma, pois as reações e opiniões deste revelam a poética fantástica da própria escritora. Além do efeito metaficcional, o elemento da surpresa é outro recurso utilizado por Cristina Fernández Cubas com o intuito de romper as expectativas do leitor, visto que a figura mais excêntrica do relato é a que leva o nome mais prosaico, Laura, e não o nome mais esdrúxulo, Jezabel. É nítida, também, a impressão de um matiz gótico em grande parte de sua obra, mas Roas e Casas advertem, contrariando a opinião de alguns críticos que intitulam pejorativamente a obra de Cubas de “gótica”, que a inovação não reside no uso de elementos tradicionais e recorrentes, mas na forma com que esses elementos tradicionais são reorganizados pela literatura contemporânea de corte fantástico. A recorrência

do macabro e do gótico na obra de Cristina Fernández Cubas, por exemplo, não indica falta de originalidade, mas, antes de tudo, uma grande habilidade e frescor no manejo renovado desses elementos convencionais e que guardam muitos ecos de grandes mestres como Poe e H. P. Lovecraft.

Os autores David Roas e Ana Casas assinalam, ao longo dos comentários críticos sobre as obras analisadas, que o caráter perturbador, instaurador do caos, das incertezas e do despertar para uma realidade que até o momento havia estado oculta ou desconhecida das personagens é uma característica desse gênero que, além disso, tem a função de suscitar reflexões metafísicas ao imprimir o inusitado na vida rotineira e ordenada. Esse inusitado representa, muitas vezes, a nudez de uma realidade abominável que abruptamente atravessa nosso caminho, podendo gerar, inclusive, momentos de autoconhecimento.

O terceiro capítulo, também dedicado à obra de Cristina Fernández Cubas, comenta relatos de seu primeiro livro de contos, *Mi hermana Elba* (1980), enfocando a categoria personagem. Os críticos procuram demonstrar, com exemplos diversificados, a habilidade da escritora em subverter, relativizar, tornar difusa ou ambígua a figura monstruosa; tópico convencional dentro do gênero fantástico. Uma das técnicas empregadas por Cubas reside no fato de tornar a realidade muito mais complexa do que aparenta ser, estendendo ao máximo o fio conector dos acontecimentos para que o final da narrativa possa concentrar uma abertura capaz de sugerir muitas e até contraditórias interpretações. Suas histórias privilegiam situações de conflito, muitas delas sobre o embate entre indivíduos ou entre o indivíduo e o mundo, retomando o

tópico do motivo do “duplo” de uma forma diferenciada ao colocar em evidência o desencontro das personagens com elas mesmas, como se estivessem fora do eixo, desencaixadas, desproporcionais, assimétricas, enfim, semelhantes aos perfis humanos das pinturas cubistas. Assim como ocorre na narrativa fantástica, que subverte a opinião convencional e cristalizada sobre o mundo, o homem e seu comportamento por meio do uso diferenciado das próprias formas e motivos convencionais, também se valem Cézanne e Picasso dos objetos na pintura cubista, não se utilizando destes do mesmo modo que a pintura tradicional, mas recolocando-os em um novo espaço perturbador, de ruptura com o equilíbrio renascentista. É essa nova reorganização e utilização dos objetos na pintura cubista que nos insere na perspectiva de uma visão múltipla e ambígua dos mesmos, ao contrário da visão unívoca predominante na perspectiva renascentista. A ampliação do campo de visão que a pintura cubista proporciona em sua aproximação insólita dos objetos parece exercer a mesma função poética que, em nosso modo de ver, exerce “La ventana del jardín”, primeiro relato de Cristina Fernández Cubas, como comprova o comentário crítico de Roas e Casas (p.51): “En ‘La ventana del jardín’ vemos cuestionadas las fronteras de la normalidad (y por extensión, los limites de la monstruosidad, pues ambas nociones no tienen aqui un sentido unívoco)”. A complexidade pode estar nas coisas mais simples do cotidiano, pois quando o insólito componente da literatura fantástica perturba nossos sentidos conseguimos obter uma compreensão mais ampla dos fenômenos ao nosso redor que antes passavam despercebidos. Quando isso acontece, estamos diante do que os autores de *Voces de lo fantástico* definem no

terceiro capítulo dessa obra: a epifania. Somente por meio dos momentos epifânicos é que as personagens podem se reencontrar e se auto-reconhecer.

No que diz respeito ao capítulo 4: “La persistencia de lo cotidiano. Verosimilitud e incertidumbre fantástica en la narrativa breve de José María Merino”, os autores discutem questões cruciais para se pensar e repensar a literatura fantástica contemporânea, bem como aspectos que a diferenciam de suas origens mais longínquas no romance gótico inglês do século XVIII. As reflexões sobre a narrativa fantástica e sobre o pacto de leitura são colocadas em destaque pelos autores, com comentários que aludem aos estudos que David Roas realizou em sua obra *A ameaça do fantástico – aproximaciones teóricas*, traduzida ao português por Julián Fuks e publicada pela Editora Unesp em 2014. Nesta, Roas (2014, p.166) afirma que a passagem do romance gótico ao conto fantástico romântico ilustra perfeitamente o processo acentuado de cotidianização desses relatos. No século XIX, o realismo se intensificou nos contos fantásticos, como ocorreu na narrativa de Edgar Allan Poe. Esse procedimento na literatura espanhola pode ser notado em algumas *leyendas* de Gustavo Adolfo Bécquer, autor cujo estilo parece ter muitos pontos em comum com José María Merino, seja pela ocorrência de fenômenos extraordinários em espaços geográfico-culturais reais, seja pelas marcas da tradição literária oral em alguns relatos, semelhante ao que ocorre nas *leyendas* becquerianas, seja pela presença do medo ou de finais ambíguos em algumas narrativas. Embora esses aspectos comparativos não tenham sido explorados por Roas e Casas, estes também reconhecem ecos de Bécquer na produção de Merino e

denominam de becquerianos os contos “Los valedores” e “Genarín y el gobernador”. No entanto, enquanto em *leyendas* como “La ajorca de oro”, de Bécquer, o fenômeno insólito, inexplicável, que caracteriza o fantástico, pode ter seu desenlace considerado como ambíguo se considerarmos as visões oníricas do protagonista Pedro Alfonso de Orellana sob o ponto de vista racional, explicadas como frutos do medo causado por sua ação transgressora ao roubar a Virgem do Sacrário ou, simplesmente, como produtos do fantástico puro, fenômeno inexplicável pela razão, isso não corresponde ao desenlace de muitos contos de José María Merino em sua obra *Cuentos del reino secreto*. Nessa obra, o fenômeno sobrenatural é aceito ao final, por parte das personagens e dos leitores, como algo incontestável, porém incompreensível para os mesmos. Isso não significa aceitação absolutamente normal do fenômeno sobrenatural, como postula Soldevila, com o qual Roas e Casas estão em desacordo, visto que se assim fosse o fantástico de Merino cairia no terreno do maravilhoso, de acordo com a definição de Todorov. Até mesmo a tradicional definição de fantástico de Todorov, ainda de ampla aceitação pela crítica atual, é cuidadosamente questionada por Roas e Casas, pois enquanto Todorov considera a vacilação do leitor, ou seja, a dúvida, como fundamental à irrupção do fantástico, os autores da obra aqui comentada reclamam a necessidade de revisão dessa definição com base no estudo da literatura fantástica contemporânea, como a de José María Merino, onde em muitos relatos não há duas explicações possíveis ao fenômeno extraordinário, visto que o absurdo é algo que se impõe à nossa realidade, sem possibilidade de racionalização, mas que também não quer dizer que há uma aceitação crédula de tal fenômeno por

parte das personagens. Nesses relatos, muitas vezes, o aspecto extraordinário não é explicado pelos narradores, para que o leitor possa ter uma intervenção mais ativa nesse processo, atuando como árbitro final. Nesse sentido, Roas e Casas são categóricos, pois na opinião dos autores o texto fantástico exige continuamente que o leitor confronte a realidade empírica à realidade textual vivenciada pelas personagens, sem possibilidade de desconsiderar uma delas no processo interpretativo. Nesse sentido, a interpretação do fantástico parece ser inerente à interpretação que temos do real, característica que requer, portanto, uma constante revisão, visto que a realidade pode ser concebida das mais diversas maneiras em distintas culturas, espaços e tempos históricos.

O comentário crítico dos autores demonstra que o texto fantástico contemporâneo guarda sempre a seguinte mensagem: fazer-nos recordar que somos seres automatizados, alienados e muito pouco acostumados a conceber o oculto como universo possível e natural de convívio cotidiano e que, talvez, seja essa função do texto fantástico: proporcionar uma experiência insólita capaz de desautomatizar o homem moderno. Esse processo de “(des)alienação” ou “(des)automatização” no qual estamos imersos somente é possível, nos dias de hoje, por meio do “hiperrealismo” (termo que segundo Roas e Ana Casas significa cotejar a realidade do leitor com a realidade das personagens), visto que o fantástico não significa necessariamente a fuga da realidade, como se costuma ingenuamente classificá-lo. O capítulo 5 trata de pontuar essa problemática, acrescentando que um dos eixos fundamentais do fantástico contemporâneo reside na “crise de identidade”. Assim, esse capítulo intitulado “Souto, o la búsqueda imposible” se

restringe ao enfoque da personagem Eduardo Souto, um professor que protagoniza diversos relatos do escritor José María Merino. Em algumas produções nas quais essa personagem aparece, se empreende uma busca impossível de sentido da linguagem, cuja pretensão reside em querer revelar a ordem que estaria por trás de diversas manifestações linguísticas. Nesse intento de querer classificar o inclassificável, Rosas e Casas aludem constantemente à ironia borgiana, que concebe o universo como fruto do acaso, fato que condena ao fracasso todo intento racional de explicação de uma ordem universal. A obsessão linguística de Souto é análoga à loucura de Julio, protagonista criado por Juan José Millás na obra *El orden alfabético* (1998), onde este enfrenta um mundo que vai perdendo seu sentido conforme ocorre a progressiva desapareição da linguagem. Contudo, no conto de Merino quem desaparece é Souto. As aventuras de Souto, conforme paráfrase realizada por Roas e Casas, são alusões aos grandes projetos quixotescos, quase sempre fadados ao fracasso, dos quais a literatura brasileira está plenamente povoada, desde Policarpo Quaresma, no romance *Triste fim de Policarpo Quaresma*, de Lima Barreto, à loucura fantástico-mirabolante das personagens de Álvaro Cardoso Gomes, a exemplo de seu romance *Concerto Amazônico*. Assim como a personagem Vicente Holgado, que figura em relatos da obra *Ella imagina*, de Juan José Millás, o protagonista de *Concerto Amazônico* também opta por inventar uma realidade distinta daquela em que vive, realizando uma ruptura radical com o tempo cronológico para projetar uma nova e absurda realidade à sua realidade cotidiana, que é reflexo da realidade do leitor. Assim sendo, Roas e Ana Casas descrevem Vicente Holgado como um tipo obsessivo e inadaptado

que em relatos como “La mujer del cuadro” consegue viver dentro de um quadro, rompendo com a dimensão espacial empírica admitida pelo leitor. Já no romance brasileiro de Álvaro Cardoso Gomes surge um protagonista-narrador que rompe com a nossa lógica temporal e faz coexistirem personagens de quinhentos anos de história brasileira e mundial, promovendo, assim, um grande encontro entre elas, somente possível no plano temporal fantástico da realidade literária inventada pelo autor para confrontar os limites de nossa percepção cronológica de tempo.

O capítulo 6 “El hombre que (casi) controlaba el mundo. Juan José Millás y lo fantástico” volta-se para a apresentação das excêntricas personagens de Juan José Millás que, quixotesicamente, conseguem recriar uma nova realidade à altura de seus transbordantes anseios, pois estes não cabem nos limites da percepção do real comumente admitidos por nós.

A influência de Kafka ecoa significativamente na produção fantástica espanhola de Javier Tomeo. O capítulo 7 “Monstruos, alucinados y prodígios: la ambigüedad fantástica en la obra de Javier Tomeo” trata de elucidar essa dupla vinculação do escritor com as formas do fantástico e do absurdo. Apoiando-se nas reflexões de Rosalba Campra, autora de *El relato fantástico en España e Hispanoamérica* (1991), Roas e Ana Casas esclarecem que na vertente do absurdo o mundo representado aparece alterado em todos os seus elementos, enquanto na vertente fantástica o impossível é percebido como um acontecimento extraordinário, que se choca com a concepção de real predominante no texto, organizado à imagem e semelhança da realidade empírica do leitor. Por essa razão, o que distingue a obra de Tomeo é o cruzamento

de ambas vertentes e, consequentemente, um grau maior de naturalização dos elementos insólitos. Essa nova configuração minimiza, portanto, a sensação de ameaça do fantástico e faz com que a alegoria apareça de forma mais evidente. A obra de Tomeo, segundo Roas e Ana Casas, está povoada de monstros, muitos deles na forma de seres mitológicos, que representam a visão pessimista do autor sobre o homem e suas relações interpessoais. Outra representação recorrente na obra de Tomeo são as personagens portadoras de alguma deformação física que optam pelo delírio como forma de vida. Seus romances enfatizam o viés psicológico das personagens questionadoras de seu próprio “eu” e das convenções circundantes, como ocorre em *El canto de las tortugas* e *La noche del lobo*. Outras vezes a dimensão fantástica é revelada em suas narrativas mais breves, que se aproximam das fábulas, uma vez que são protagonizadas por animais ou vegetais, como ocorre nas obras: *Bestiario* (1989), *Zoopatías y zoofilias* (1992), *El nuevo Bestiario* (1994) e *Los reyes del huerto* (1994). Embora sua expressiva produção transite mais pelo terreno do alegórico, onde predominam as formas do absurdo, o romance *La ciudad de las palomas* é o mais interessante, segundo Roas e Casas, do ponto de vista de uma transgressão fantástica em sentido estrito, pois a obra apresenta dois planos mais definidos que se chocam: o da realidade cotidiana, que se identifica com a realidade do leitor, e o plano do inexplicável, que invade o cotidiano do protagonista de forma inquietante e ameaçadora.

A presença do fantástico na narrativa breve espanhola tem em Javier Marías outra voz de destaque, sobretudo, pela forma inovadora com que o escritor retoma o tema tradicional do gênero

“ghost story” ou narrativa de fantasma. De acordo com os críticos, no capítulo 8 “Perdidos en Redonda: Javier Marías y lo fantástico”, a importante presença do fantástico nessas narrativas manifesta-se em oito contos de Marías que privilegiam o fantasma e o duplo. Roas e Casas enfocam os contos de temática fantasmal, de Javier Marías: “La vida y la muerte de Marcelino Iturriaga” (1968), “La dimisión de Santiesteban” (1975), “Una noche de amor” (1989), “Cuando fui mortal” (1993), “No más amores” (1995) e “Serán nostalgias” (1998). Na tradição do gênero “ghost story”, a figura do fantasma está comumente ligada a uma imagem terrífica, ameaçadora e perturbadora do mundo dos vivos. Ainda que Marías esteja inserido nessa tradição, uma parte de seus relatos representa uma guinada nessa convenção, propondo uma relação harmoniosa entre vivos e mortos. Em alguns contos como “Una noche de amor” a relação fantasmal desencadeia uma relação sexual entre o protagonista e o fantasma feminino; tema que nos remete, na literatura brasileira, aos contos fantásticos de *Noite na Taverna* (1855), de Álvares de Azevedo. Essa visão mais integradora e positiva do fantasma ganha outros matizes em contos como “La vida y la muerte de Marcelino Iturriaga” (1968) e “Cuando fui mortal” (1993), onde o fantasma se transforma em narrador de sua própria história. Nessa perspectiva, a condição fantasmal funciona quase como uma lupa, aumentando o campo de visão do narrador-protagonista, com revelações surpreendentes sobre si mesmo, cujo conhecimento lhe chega somente a partir dessa nova condição.

Na literatura brasileira, o motivo do fantasma autor é contemplado por Machado de Assis em *Memórias Póstumas de Brás Cubas* (1881), no qual o protagonista deseja escrever sua

autobiografia. Segundo Roas e Casas, esse mesmo motivo não era habitual na literatura fantástica, aparecendo em poucos contos como: “El espectro” (1921) e “Más allá”(1925), de Horacio Quiroga; “El fantasma” (1946), de Enrique Anderson Imbert, e “The Portobello Road” (1960), de Muriel Spark. Na literatura espanhola, o motivo do fantasma-autor é um tópico recorrente na narrativa de Javier Marías e foi expresso, em sua melhor versão, no conto “Cuando fui mortal” (1993). Para os críticos, quando Marías atribui o foco narrativo de sua própria história ao fantasma ele o humaniza mais, além de identificá-lo com a figura de escritor, acentuando, assim, a nostalgia de seu estado anterior e minimizando a alteridade fantasmal, geralmente concebida como ameaçadora.

Outra dimensão fantástica apontada no capítulo 9 “Lo fantástico siniestro en la narrativa breve de Ignacio Martínez de Pisón” refere-se à presença do elemento “estranho” ou “abominável”, conceituado por Freud em 1919. Esse aspecto terrífico que se impõe por meio do estranho desponta em meio do entorno familiar, muitas vezes, como fruto do acaso. Um dos contos de Martínez Pisón, “Otra vez en la noche”, sugere uma correspondência entre a aparição de morcegos na vida da personagem Sílvia e seus sentimentos. É o narrador que, nesse caso, começa a demonstrar estranhamento diante do acúmulo de morcegos na casa de Sílvia. Esta, por sua vez, apresenta-se no relato como uma pessoa de comportamento introvertido, solitária e propensa ao delírio. A narrativa breve “Alguien te observa en secreto” também está povoada de figuras excêntricas e tem como objetivo ressaltar aspectos reprimidos da psique dessas personagens. De acordo com os críticos, nos contos de Martínez de Pisón o “outro”, o “estranho” que habita o interior

das personagens, se revela e ao revelar-se expõe experiências traumáticas vivenciadas por elas. É na projeção desse “estranho”, dos monstros da psique, ou seja, na fronteira entre o patológico e o fantástico que o insólito se revela, pois Roas e Casas consideram que o insólito é sempre um desafio ao pensamento racional. Diferentemente de outras narrativas, em alguns contos de Pisón as personagens aceitam mais naturalmente o fenômeno impossível e se adaptam resignadamente a essa nova realidade insólita que se impõe; fato que não dispensa o efeito abominável, inerente ao fantástico, resultando em um final trágico para muitas delas. São histórias que evidenciam procedimentos irônicos e paródicos, já comentados por Roas ao tratar da nova narrativa fantástica em sua obra *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico* (2011).

Nos capítulos finais de *Voces de lo fantástico* os autores apresentam um conjunto de vozes de escritores nascidos entre 1960 e 1975 que se dedicam ao cultivo do gênero fantástico como forma privilegiada de expressar uma diversidade de temas e estilos, bem como preocupações estéticas e ideológicas que caracterizam a pós-modernidade. Defender a existência expressiva e significativa de uma literatura fantástica, desde o Romantismo até os dias atuais, não tem sido uma tarefa fácil, segundo Roas e Casas, pois grande parte da crítica literária cultiva, ainda, o hábito errôneo de considerar o realismo como uma característica que define a literatura espanhola, desconsiderando autores canônicos que se empenharam no cultivo do gênero fantástico, como Espronceda, Zorrilla, Alarcón, Bécquer, Galdós, Pardo Bazán, Pío Baroja, Valle-Inclán, Unamuno, Max Aub, Alfonso Sastre, Juan Benet e Javier Marías. Esse conjunto de novos escritores da literatura fantástica tanto devem aos canônicos

como também às estrelas contemporâneas que contribuíram para a consolidação e difusão do fantástico a partir da década de 80: Fernández Cubas, Merino, Millás ou Tomeo, que beberam nas fontes de Borges e Cortázar, escritores de referência na língua espanhola que, por sua vez, devem muito a Poe, Maupassant e Kafka. Apesar da grande contribuição literária dos canônicos, a nova geração de narradores fantásticos é fruto de uma educação intermediática, pois são escritores formados também pelo universo audiovisual do cinema, da televisão, dos desenhos animados e vídeo games. Entre os diversos aspectos que caracterizam a poética fantástica dos autores atuais, Roas e Casas enumeram os quatro mais importantes, amplamente comentados nos capítulos anteriores. Os quatro aspectos que se apresentam como dominantes são: a justaposição conflituosa de paradigmas sobre o real; a alteração de identidades (novas variantes do tema do duplo, a metamorfose e a animalização); o recurso de dar voz ao “outro”, de converter em narrador um ser fantasmal; o fantástico e o humor.

Nos dois últimos capítulos, os autores se detêm nos aspectos formais (a vinculação do gênero fantástico às formas narrativas breves como o conto e o microconto; este último como uma forte tendência no fantástico espanhol contemporâneo); aspectos linguísticos e temáticos. Um dos temas mais recorrentes nos microcontos é o tópico do duplo, tomado a partir de uma perspectiva irônica. Em suas narrativas breves, abordam esse tema com notáveis resultados autores como Juan Eduardo Zúñiga, Luis Mateo Díez, Julia Otxoa, José María Merino e David Roas.

O último capítulo da obra enfoca o microconto e a reescritura fantástica do mito. Nessa modalidade, o principal destaque fica por

conta do fenômeno da intertextualidade; caracterizada, sobretudo, pelos espaços de silêncio que devem ser preenchidos pelo leitor. As obras fantásticas onde predomina a presença do conteúdo mitológico também são comentadas pelos autores que observam nessa característica um componente de transgressão discursiva e ideológica. Nos relatos mitológicos sobressaem aspectos como a ausência de conflito entre o conteúdo mitológico e o contexto onde ocorrem os acontecimentos, assim como a presença de um tempo indeterminado. O desajuste que o fantástico sempre impõe às narrativas, nesse caso, é problematizado da seguinte forma, ou seja, o conteúdo moral exemplar que deve moldar uma coletividade na narrativa mitológica é subvertido a partir da irrupção do fantástico. Assim, o fantástico surge a partir do conflito gerado entre o relato mitológico e a realidade cotidiana, (re)atualizando o sentido primitivo do mito ao transportá-lo a um contexto histórico diferente daquele em que foi gerado, e atribuindo-lhe novos e perturbadores significados, geralmente pautados na paródia, e outros diversos procedimentos retóricos como a supressão, a substituição, a ampliação de elementos e as mudanças de foco narrativo.

Para finalizar, *Voces de lo fantástico en la narrativa española contemporánea* merece destaque não apenas por seu cuidadoso trabalho de reunir o conjunto de autores e obras mais significativos do gênero na atualidade, com detalhadas paráfrases críticas que despertam no leitor o intenso desejo de degustar página por página desses insólitos relatos, como também por seu caráter crítico sobre a configuração discursiva dessa modalidade literária. Além disso, David Roas não é apenas um dos mais relevantes especialistas no estudo da literatura fantástica na Espanha, mas também um

dos expoentes literários de maior prestígio no rol de escritores espanhóis contemporâneos que renovaram, em muitos aspectos, a narrativa de corte fantástico.

01

**TRIBUTE TO H.P. LOVECRAFT
ADMIRÁVEL MUNDO NOVO**

Leonardo Vidal

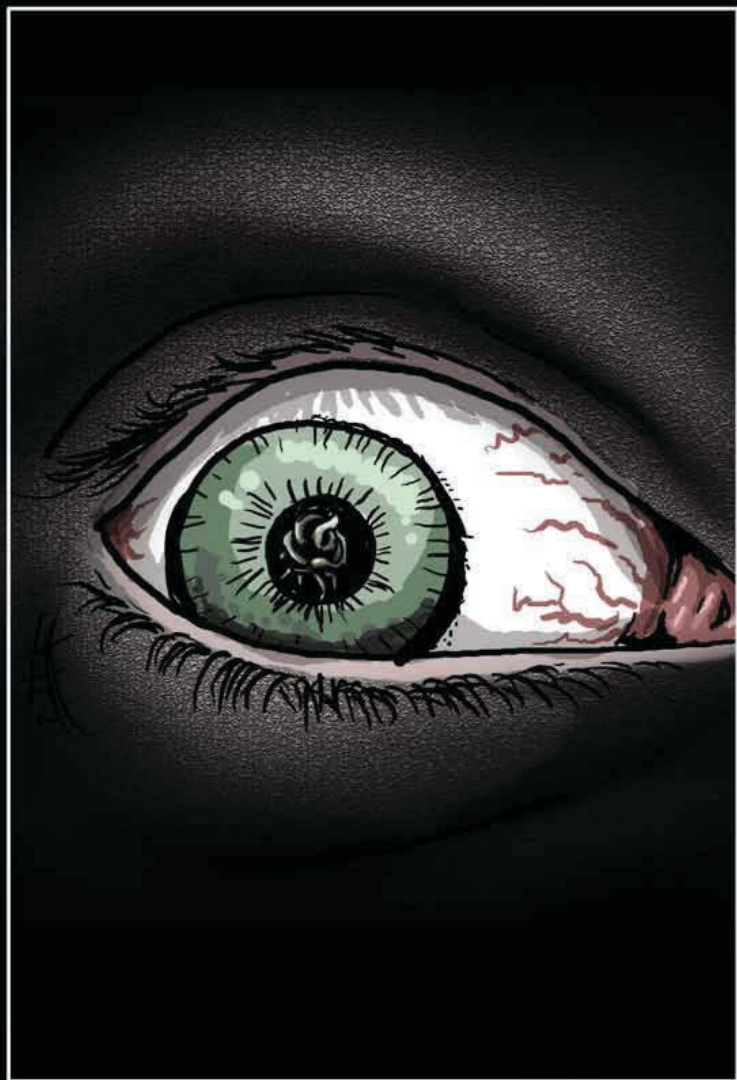
Recebido em 06 mar 2017. Doutorando em Literaturas de Língua Inglesa pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Mestre em Letras/Literaturas Estrangeiras Modernas/Literaturas de Língua Inglesa pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2014). Licenciado em Letras/Inglês pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (2010) e bacharel em Comunicação Social/Jornalismo pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (2009). Vencedor do Troféu HQMix de 2011 na categoria TCC. Quadrinista e ilustrador.

Aprovado em 07 mar 2017.

Tribute to

H.P. Lovecraft

Admiravel Mundo Novo



Leonardo Vidal



Howard Phyllis Lovecraft foi um de meus companheiros de infância.

Desde muito cedo comecei a apreciar contos de horror e mistério, e H. P. Lovecraft é um dos mestres do gênero, como Edgar Allan Poe, Ambrose Bierce, Conan Doyle (embora este tenha ficado mais famoso como o criador de Sherlock Holmes), Defoe, Maupassant, entre outros. Todos esses eram amigos. Mas Lovecraft sempre foi especial.

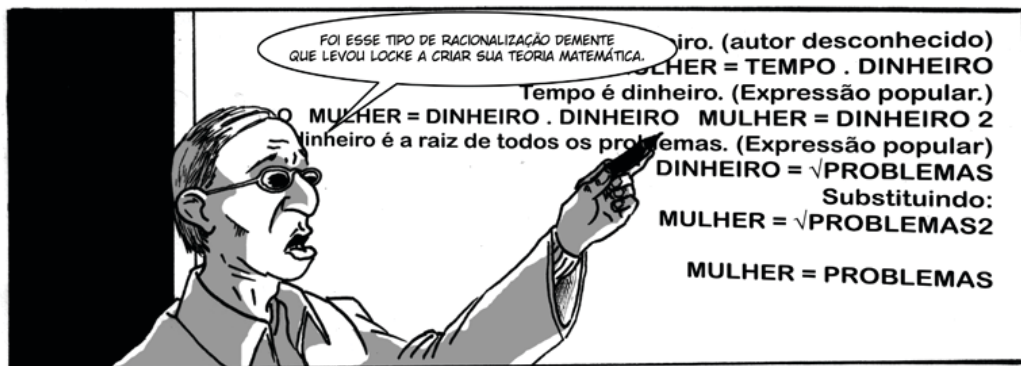
O problema é que com Lovecraft, muito do horror está nas sombras. No que não se vê, no que não se sabe, e de que só se pode intuir que não é nada de bom. Algo tão danoso e incompreensível que frequentemente leva à loucura os que se aventuram a tentar desvendar seu mistério. Conforme o próprio autor, no livro *O Horror Sobrenatural na Literatura*, *"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."*

E as pessoas ainda me perguntam por que eu gosto do trabalho dele.

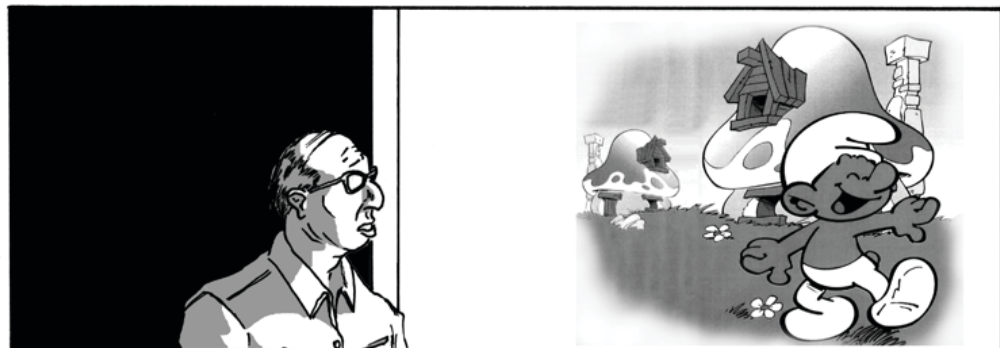
Esse preciosismo de linguagem, a seriedade com que trata o tema, sua preocupação em criar o clima do conto e erguê-lo em um crescendo, conduzindo o leitor ao horrível desfecho, quase não têm pares no universo da literatura de horror.

Esse quadrinho é uma homenagem a um velho amigo. Nele, tentei colocar tantos elementos de sua ficção quanto pude. Às vezes pontualmente, às vezes de modo desastrado. Principalmente, tentei colocar no papel as criaturas que seus contos me levaram a imaginar, ao longo dos anos. Sei que há muitos desenhistas mais habilidosos que eu capazes de mais. Também sei que há fãs mais apaixonados.

Mas é algo que havia me prometido fazer algum dia, e que veio à tona agora, dessa forma que aí está. O leitor verá que a "receita" lovecraftiana para escrever um conto de horror é respeitada, aqui. E mais não falo, para não estragar o prazer da leitura. Se houver leitura, se houverem leitores.









LOCKE CRESCERAM COM ISSO,
ESTUDOU CAPRA, VIVEU ESSE TEMPO.
E LIA MUITO, TAMBÉM. ADMIRAVA
VÁRIOS ESCRITORES.

ALDOUS HUXLEY, ANTON WILSON, BAUDELAIRE, CASTANEDA,
BUKOWSKY, KEROUAC, RIMBAUD, VERLAINE, WILLIAM BURROUGHS.
PRA CITAR ALGUNS. TODOS ESSES CARAS TINHAM ALGO EM COMUM.
TODOS USARAM DROGAS NA PRODUÇÃO DE SEUS TRABALHOS.

Castañeda

A. Wilson

Bukowski

Huxley

MUITOS SUGEREM UMA RELAÇÃO ENTRE A ARTE
E AS DROGAS. EU, PARTICULARMENTE, ACHO BESTEIRA.
PROVAVELMENTE UMA DESCULPA PRA SE CHAPAR. SE
ISSO FOSSE VERDADE AS CLÍNICAS DE RECUPERAÇÃO SERIAM
ATELIÊS DE ARTE, NÃO LUGARES ONDE OS DROGADOS
VÃO PARA MORRER.

UMA PORRA DE CEMITÉRIO DE ELEFANTES,
ISSO É O QUE ELAS SÃO. MAS É UMA TEORIA.
TEM SEUS ADEPTOS. ATÉ PORQUE, EM MATÉRIA
DE MÚSICA, NADA QUE O PESSOAL QUE NÃO USA
DROGAS PRODUZIU PRESTOU ATÉ AGORA.

NÃO, NÃO ERA UMA COMUNIDADE DE SUICIDAS,
NEM NADA PARECIDO.

OBRIGADO PELA BRILHANTE COLABORAÇÃO, MORALES.
ESTÁ DE CASTIGO DEPOIS DA AULA. ERAM EXPLORADORES.
EXPERIMENTARAM ESTADOS ALTERADOS DE CONSCIÊNCIA.

ESSE É O GRANDE PAPA DO LSD,
TIMOTHY LEARY. A TEORIA DELE
ERA QUE A CONSCIÊNCIA HUMANA
PODERIA EVOLUIR ATRAVÉS DO
USO DE ALICINOGÊNICOS.

Dr. Timothy
Leary

ACABOU A VIDA
PROPONDO CONTATO TELEPÁTICO
COM ALIENÍGENAS. HEH.

PERDEDOR.



"EU NEM QUERO SABER, NA VERDADE. NEM GOSTO DE IMAGINAR ALGUÉM COM A CUCA CHEIA DE ÁCIDO INDO PARAR NAS DIMENSÕES ESCURAS."



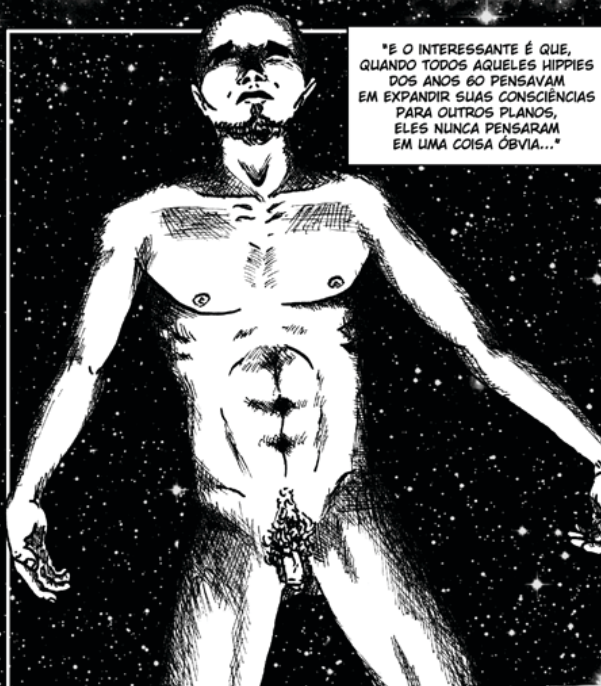
"HEHEHEHE..."

"O FILHO DA MÃE DEVE TER CAGADO GATINHOS COLORIDOS
QUANDO VIU NO QUE É QUE TINHA ESBARRADO, DE VERDADE."

"DE ALGUMA FORMA, ATRAVÉS DAS DROGAS
E DO TIPO DE MATEMÁTICA ESCROTA QUE ELE
USAVA QUANDO CHAPADO, ELE ACIONOU
O QUE NÓS CHAMAMOS DE
GATILHO DE LOVECRAFT."

"...FOI TRANSPORTADO FÍSICAMENTE
PARA OUTRO LUGAR. BOM... LUGAR
TALVEZ NÃO FOSSE O MELHOR JEITO
DE CHAMAR..."





"É O INTERESSANTE É QUE,
QUANDO TODOS AQUELES HIPPIES
DOS ANOS 60 PENSAVAM
EM EXPANDIR SUAS CONSCIÊNCIAS
PARA OUTROS PLANOS,
ELES NUNCA PENSARAM
EM UMA COISA ÓBZIA..."



"...PODIA HAVER OUTRAS CONSCIÊNCIAS
NESSES PLANOS, TALVEZ ALGO ANTIGO,
TALVEZ ALGO PODEROSO. ALGO QUE SÓ
ESPERASSE UMA CHANCE DE ESCAPAR..."



"...MAS LOCKE PODE SER CONSIDERADO
SORTUDO, NO FIM DAS CONTAS."



"...ELE FOI O PRIMEIRO CARA A FAZER SEXO EM OUTRA DIMENSÃO...
SE ISSO NÃO É SE DAR BEM, NÃO SEI O QUE É. HEHEHEHE..."

"ELE NUNCA FALOU SOBRE ISSO COM NINGUÉM.
A EXPERIÊNCIA ENLOIQUECEU O POBRE IMBECIL..."

EU NÃO SEI POR QUE TANTA
ALGAZARRA SOBRE ISSO. É QUASE
UMA COISA COMUM.

VÁRIAS PESSOAS
JÁ VIAJARAM NAS
DIMENSÕES ANTES
DE LOCKE. ACHO
QUE FOI O ACASO
E A SORTE QUE O
TORNARAM FAMOSO.



"POR EXEMPLO, HANS SCHEIN,
UM MATEMÁTICO BELGA, SUMIU
DE SEU APARTAMENTO EM UM
INCÊNDIO, EM 1949. TESTEMUNHAS
INSISTIRAM QUE O INCÊNDIO FOI
CAUSADO PELOS CÁLCULOS DELE."

"...ELE ESTAVA BUSCANDO UMA
FÓRMULA PARA A FELICIDADE."

"NUNCA ACHARAM O CORPO."



"EM 1798, SAMUEL COLERIDGE, INTOXICADO
COM ÓPIO VISITOU KUBLA KHAN, UM DOMO
DE PRAZERES PERTO DE XANADU."



"QUANDO VOLTOU PARA ESTA DIMENSÃO,
DESCOBRIRAM TER ESCRITO PARTE DE UM
POEMA DESCREVENDO A EXPERIÊNCIA."

PERTO DELE, PODERÍAMOS
DIZER QUE LOCKE FOI
MUITO, MUITO AZARADO.

HEH.



ATÉ A NOSSA FICÇÃO ESTÁ CHEIA DE
EXEMPLOS DESSE TIPO DE VIAJEM.



"NÓS TEMOS OZ, TEMOS O
PAÍS DAS MARAVILHAS..."



"...TEMOS MILHARES DE
REALIDADES ALTERNATIVAS
E MUNDOS IMAGINÁRIOS.
OS GIBIS ESTÃO CHEIOS
DESSAS COISAS..."

"...ATÉ MESMO NA LITERATURA
CLÁSSICA. DANTE ALIGHIERI
VIVEU SUA AVENTURA
EXTRADIMENSIONAL..."



"...E O POEMA QUE ESCREVEU
CONTANDO ESSA EXPERIÊNCIA
AJUDOU A FORMALIZAR A LÍNGUA
ITALIANA..."

"...LOCKE SÓ É CITADO
PORQUE DEU A SORTE
DE SER O ÚNICO QUE
CONSEGUIU TRAZER
ALGO CONSIGO."

CLARO, ESSE ALGO EVENTUALMENTE
DOMINOU O PLANETA INTEIRO. ENTÃO
NÃO SE PODE DIZER QUE FOI UMA
COISINHA À TOA, MAS AINDA ASSIM...





ARRUM...



"AGORA, PENSEM COMIGO: QUAL A CHANCE DE UM OBJETO FLUTUANDO PERDIDO NO ESPAÇO, VAGANDO EM UM VAZIO SEM FIM..."



"...ACERTAR OUTRO, POR MERO ACASO?"



ANTES QUE ALGUÉM ME PERGUNTE: NÃO, EU NÃO CALCULEI AS CHANCES. ESTOU APENAS DESTACANDO A ENORME IMPROBABILIDADE DE UM EVENTO DESSES OCORRER.

É COMO MATAR UMA MOSCA COM AS MÃOS BATENDO AS PALMAS ALEATORIAMENTE.



"O FATO DE LOCKE TER ACIDENTALMENTE DESLIZADO PARA O FOSSO DAS DIMENSÕES NÃO É NADA MENOS QUE UM MILAGRE ESTATÍSTICO. JÁ O FATO DELE TER ENCONTRADO ALGO POR LÁ NÃO PODE NEM SER MEDIDO."



HEIN? COMO ASSIM, "EU MATEI UMA MOSCA"? PELO MENOS EU NÃO ESTOU VENDO ELA AQUI...

AH.

HUMOR. ENTENDO.

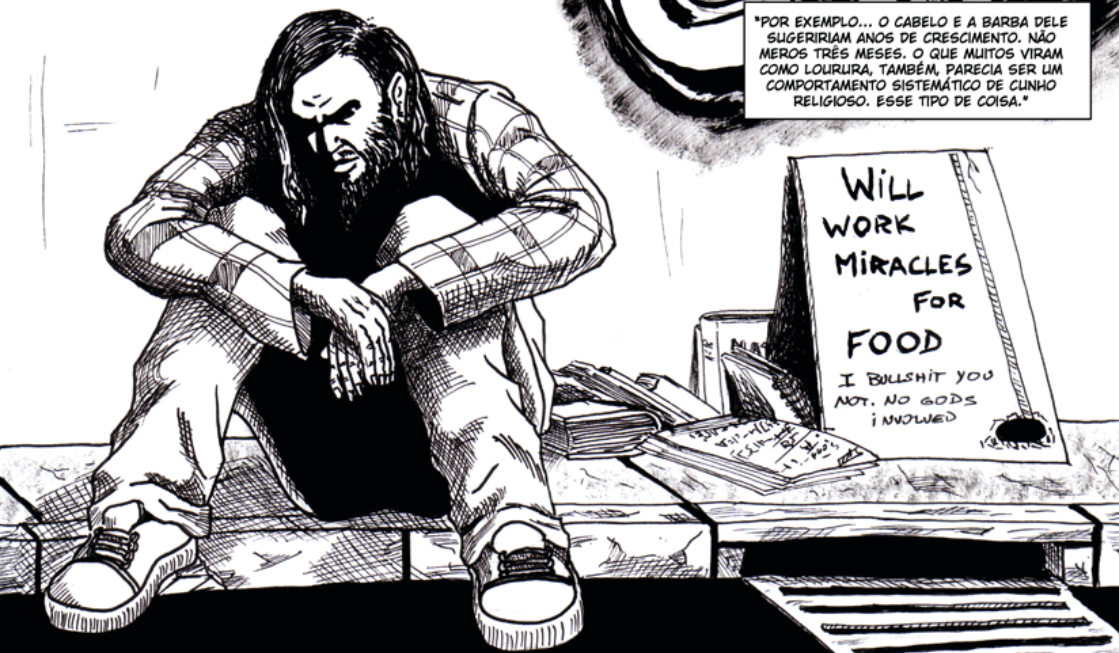


"SEJA COMO FOR, ESSA FOI A GRANDE SORTE E A GRANDE INFELICIDADE DE LOCKE. QUASE COMO CAIR NUM POÇO E ACHAR UMA MINA DE OURO NO FUNDO. CLARO, SE VOCÊ ESTÁ NO FUNDO DE UM POÇO NÃO TEM MUITO USO PRA OURO... MAS É O PRINCÍPIO DA COISA."

"A PRÓXIMA COISA QUE SABEMOS DELE É QUE ESTAVA VIVENDO COMO MENDIGO NA CIDADE DE ARKHAM, MASSACHUSETTS, NOS ESTADOS UNIDOS. ISSO É TRÊS MESES DEPOIS DELE TER DESAPARECIDO DO SEU QUARTO. EU NÃO SEI SE MENCIONEI ISSO, MAS LOCKE ERA AUSTRALIANO."

"BOM... ISSO NÃO CHEGA A SER ESTRANHO. FOI SÓ DEPOIS QUE OS HISTORIADORES SE INTERESSARAM E COMEÇARAM A NOTAR AS PECULIARIDADES DO CASO DELE..."

"POR EXEMPLO... O CABELO E A BARBA DELE SUGERIAM ANOS DE CRESCIMENTO. NÃO MEROS TRÊS MESES. O QUE MUITOS VIRAM COMO LOURURA, TAMBÉM, PARECIA SER UM COMPORTAMENTO SISTEMÁTICO DE CUNHO RELIGIOSO. ESSE TIPO DE COISA."

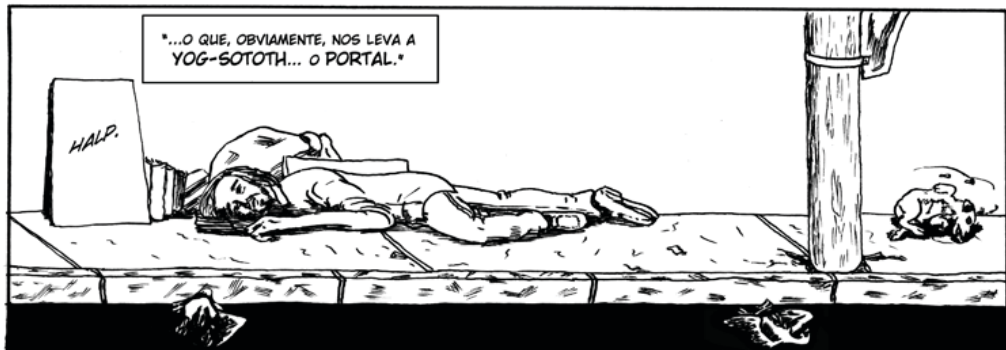
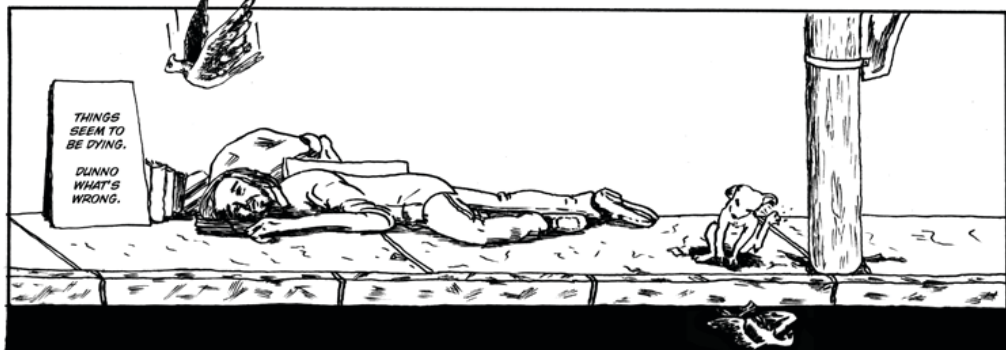
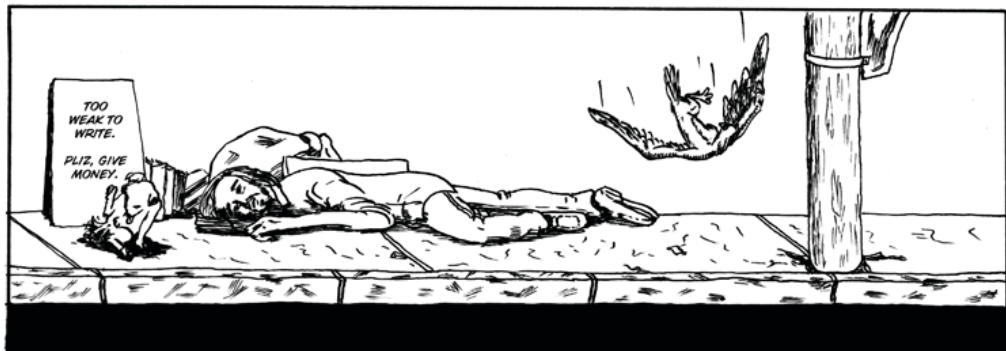


"DE SEU REAPARECIMENTO MILAGROSO ATÉ SUA MORTE, LOCKE PASSOU CADA MINUTO QUE PODE NA BIBLIOTECA DA UNIVERSIDADE MISKATONIC, LENDO TOMOS DA SEÇÃO DE OCULTISMO. ELE FEZ AMIZADE COM O BIBLIOTECÁRIO."

"FOI LÁ QUE ENTROU EM CONTATO COM O NECRONOMICON. FOI LÁ QUE PROVAVELMENTE PROFERIU CERTOS RITUAIS. RITUAIS DE INVOCACÃO DE COISAS QUE ESTÃO ATRÁS DA CORTINA DA REALIDADE E QUE NÃO PODEM PASSAR PARA ESTE PLANO NATURALMENTE. EMBORA JÁ TENHAM ESTADO AQUI ANTES. HÁ QUEM DIGA QUE SÃO OS RESPONSÁVEIS PELA CRIAÇÃO DA VIDA NA TERRA. ELE CHAMOU OS ANTIGOS."

"E ELES RESPONDERAM. CLARO, HAVIA MAIS NISSO TUDO DO QUE LOCKE PODERIA SUSPEITAR. AFINAL, LOCKE UM TANTO INGENÚO. POR FAVOR, NÓTEM QUE ESTOU USANDO UM EUFEMISMO PARA BURRO. VOCÊ NÃO PRECISA SER UM GÊNIO PARA FALAR PALAVRAS MÁGICAS À MEIA-VOZ EM UMA BIBLIOTECA. SINAL DE INTELIGÊNCIA SERIA ELE TER PENSADO NAS CONSEQUÊNCIAS DE SEUS ATOS."





"LOCKE SABIA QUE YOG-SOTOTH ERA A CHAVE PARA A ENTRADA DOS ANTIGOS NESSA REALIDADE. SABIA QUE SUAS INVOCÇÕES DEVERIAM DESPERTÁ-LO. O QUE LOCKE NUNCA COMPREENDEU FOI A NATUREZA DE YOG-SOTOTH. A MANEIRA DE SUA VINDA."

"VOCÊS VÊEM... YOG-SOTOTH ERA UM FUNGO... UMA DOENÇA. SE ALIMENTAVA DA VIDA DE SEU HOSPEDEIRO E DE TUDO EM TORNO PARA ESPALHAR SEUS ESPOROS."

"O PRÓPRIO LOCKE ERA YOG-SOTOTH... O PORTAL PELO QUAL OS FUNGOS DE YUGGOTH ENTRARAM EM NOSSO PLANO. CLARO, ISSO O MATOU, EVENTUALMENTE."

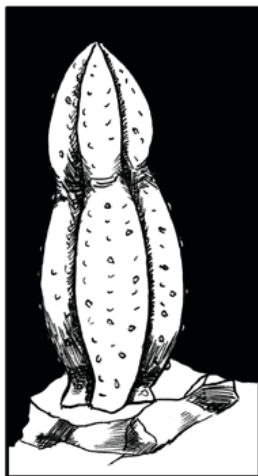
"A ANÁLISE DO CORPO DE LOCKE, DOADO AO SETOR DE MEDICINA DA MISKATONIC (LOCKE ERA INDIGENTE, LEMBREM-SE...), MOSTROU QUE SEUS PULMÕES HAVIAM DESAPARECIDO. EM SEU LUGAR HAVIA UM TECIDO NEGRO, RESSECADO E INFECTO."

"O POBRE IDIOTA DEVE TER SOFRIDO DE LIMA DOR ATROZ ENQUANTO ESTAVA VIVO. FRACO DE MAIS PARA PROCURAR AJUDA, MAS SENTINDO CADA INSTANTE DO LONGO DESENVOLVIMENTO DE SUA DOENÇA."

"HEHEHE."



"LOCKE NÃO ERA IMPORTANTE. OS FUNGOS, SIM. O FUNGO QUE ABSORVESSE VIDA SUFICIENTE GERAVA UMA SEMENTE ESPECIAL..."



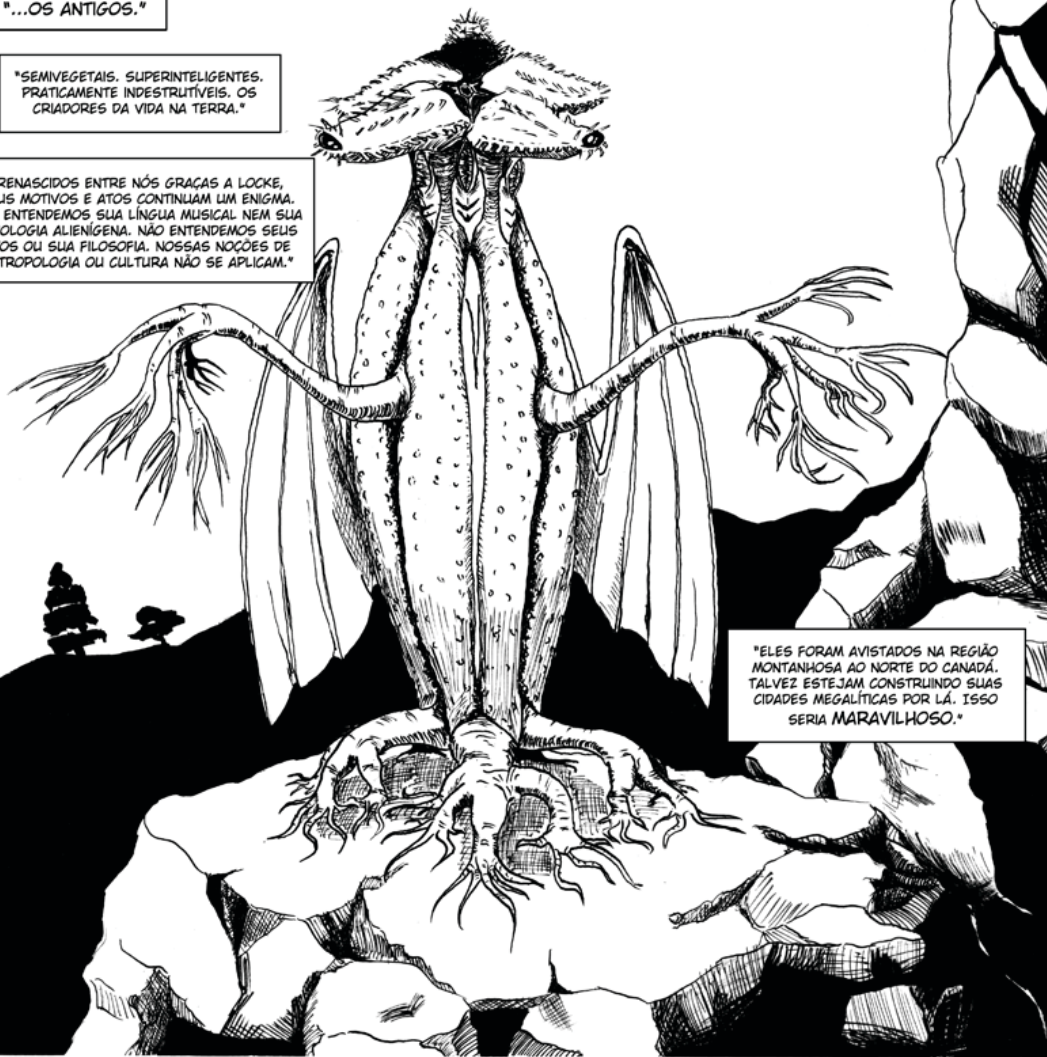
"...E ESSA SEMENTE, SEMEADA PELO VENTO, TROUXE DE NOVO UMA DAS COISAS MAIS INCRÍVEIS A PISAREM SOBRE A TERRA..."



"...OS ANTIGOS."

"SEMIVEGETAIS. SUPERINTELIGENTES. PRATICAMENTE INDESTRUTÍVEIS. OS CRIADORES DA VIDA NA TERRA."

"RENASCIDOS ENTRE NÓS GRACAS A LOCKE, SEUS MOTIVOS E ATOS CONTINUAM UM ENIGMA. NÃO ENTENDEMOS SUA LÍNGUA MUSICAL NEM SUA FISIOLÓGIA ALIENÍGENA. NÃO ENTENDEMOS SEUS ATOS OU SUA FILOSOFIA. NOSSAS NOÇÕES DE ANTROPOLOGIA OU CULTURA NÃO SE APLICAM."



"ELES FORAM AVISTADOS NA REGIÃO MONTANHOSA AO NORTE DO CANADÁ. TALVEZ ESTEJAM CONSTRUINDO SUAS CIDADES MEGALÍTICAS POR LÁ. ISSO SERIA MARAVILHOSO."

"DIZEM QUE ELES VIERAM À TERRA
VOANDO ATRAVÉS DO ESPAÇO. ISSO
DEVE SER UMA COISA BONITA DE SE VER."

TIPO... UM ENXAME DE PEPINOS
VOADORES CRUZANDO AS ESTRELAS.
QUEM NÃO GOSTARIA DE VER UMA
COISA DESSAS? MAS DIVAGO.



"OS ANTIGOS SEMEARAM
A VIDA. CRIARAM SEUS
SERVOS MONSTRUOSOS,
E, COM SUA AJUDA, ER-
GUERAM SUAS CIDADES
CICLÓPICAS."

"ESSES MESMOS SERVOS, MAIS TARDE,
SÉRIAM SUA RUÍNA. FICARAM ESPERTOS
E MATARAM TODO MUNDO. OS SHOGGOTS.
COISINHAS HEDIONDAS."



"ENFIM: OS ANTIGOS DOBRARAM O
PLANETA ÀS SUAS NECESSIDADES
E O TOMARAM COMO LAR. UM LUGAR
ONDE PODIAM VIVER E ADORAR
SEU DEUS MONSTRUOSO."

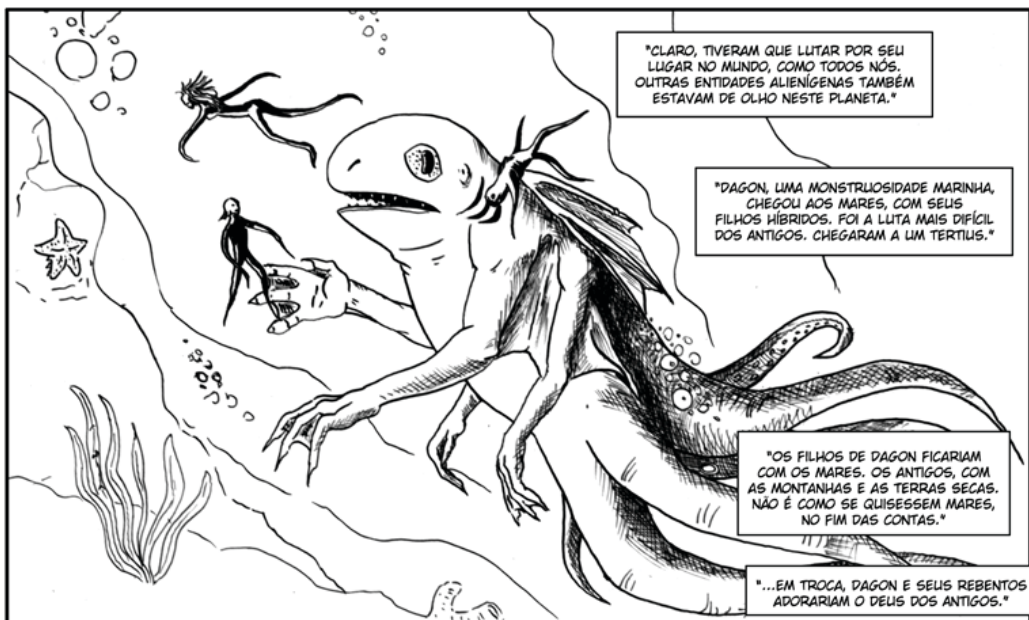


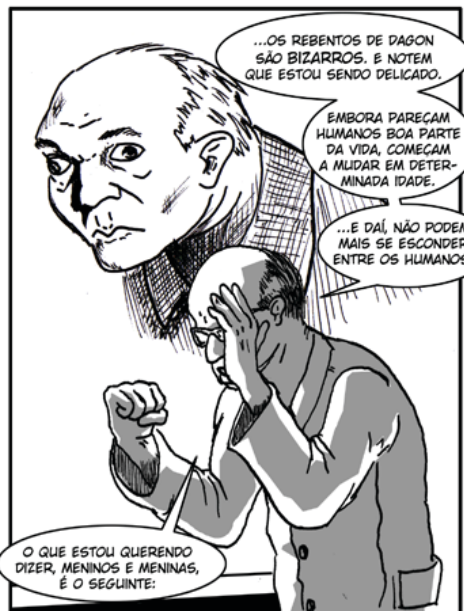
"CLARO, TIVERAM QUE LUTAR POR SEU
LUGAR NO MUNDO, COMO TODOS NÓS.
OUTRAS ENTIDADES ALIENÍGENAS TAMBÉM
ESTAVAM DE OLHO NESTE PLANETA."

"DAGON, UMA MONSTRUOSIDADE MARINHA,
CHEGOU AOS MARES, COM SEUS
FILHOS HÍBRIDOS. FOI A LUTA MAIS DIFÍCIL
DOS ANTIGOS. CHEGARAM A UM TERTIUS."

"OS FILHOS DE DAGON FICARIAM
COM OS MARES. OS ANTIGOS, COM
AS MONTANHAS E AS TERRAS SECAS.
NÃO É COMO SE QUISESSEM MARES,
NO FIM DAS CONTAS."

"...EM TROCA, DAGON E SEUS REBENTOS
ADORARIAM O DEUS DOS ANTIGOS."







"AGORA MESMO, EM CERTAS FLORESTAS
ESCURAS, UM RUMOR COMPASSADO PODE
SER OUVIDO À NOITE. OS TAMBORES MARCAM
O NASCIMENTO DE UMA NOVA ERA."

SÃO AS BATIDAS DO CORAÇÃO DE UM
NOVO MUNDO. SE VOCÊ QUISER VER A
POESIA DA COISA, EU, PARTICULARMENTE,
NÃO GOSTO DESSAS FRESCURAS.

PELA SEGUNDA VEZ EM UM SÉCULO,
UMA MENINA NASCE LEMBRANDO A
DEUSA LAKSHMI: A BELEZA, FARTURA,
GENEROSIDADE, RIQUEZA E PODER.

E AMOR.

DESSA VEZ, É NATIMORTA.

GRANDES COISAS ESTÃO POR VIR.

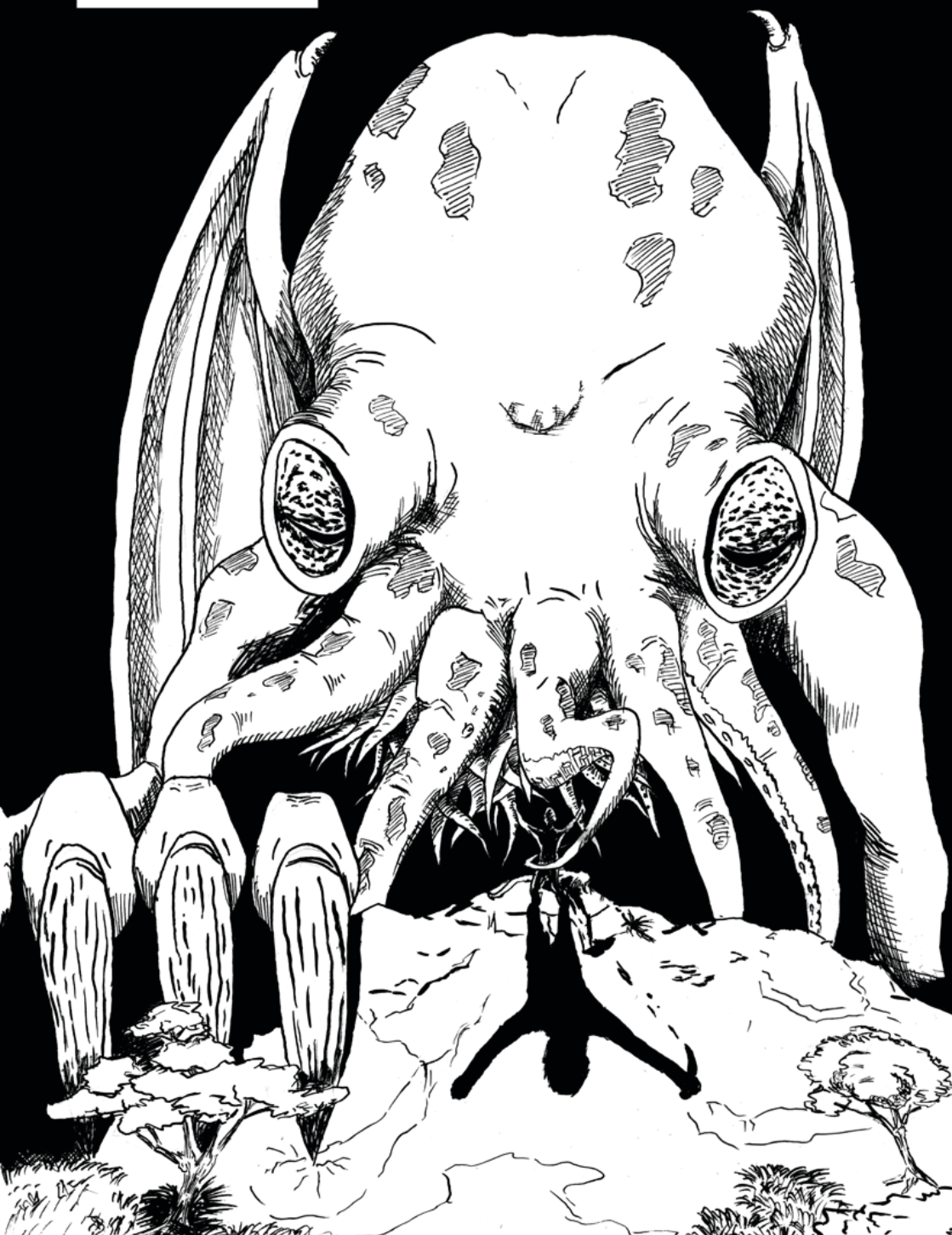
OS SINAIS ESTÃO POR TODOS OS CANTOS.
E OS TAMBORES, E OS SACRIFÍCIOS.

EM CANTOS SOMBRIOS, ESCONDIDO DOS
OLHARES DAS LEIS E DE OUTROS PODERES,
O SANGUE CORRE EM RIOS VERMELHOS,
SAUDANDO O HABITANTE ADORMECIDO DE
RY'LEH, QUE BREVE DESPERTARÁ.

AS ÁGUAS ESCURAS DA CIDADE DE INNSMOUTH
AGITAM-SE MAIS UMA VEZ. E NÓS SABEMOS O QUE
SE ERGUERÁ DALÍ, CHEGADA A HORA.

O MUNDO GIRA A UM COMPASSO DIFERENTE.

...E O GRANDE CTHULHU, DEUS DOS
ANTIGOS (E DOS NOVOS)...
DESPERTA.





YA CTHULHU, YA CTHULHU FTAGN!
IA SHUB NIGGURATH! CTHULHU FTAGN!
NYARLATHOTEP! IA! IA! CTHULHU FTAGN!
PH'INGLUI MGLW'NAFH CTHULHU
R'LYEH WGAH'NAGL FHTAGN!



QUE O GRANDE DEUS DESPERTE
DE SEU SONO DE MORTE E VOLTE
PARA NÓS, DO TEMPO DOS SONHOS
PARA ASSUMIR SEU LUGAR
ENTRE SEUS FILHOS.



VAMOS LÁ, CRIANÇAS. SEM CHORO.
CELEBREMOS JUNTOS A FELICIDADE
DE VIVERMOS EM UM MUNDO TÃO
BELO. DÊM BOAS-VINDAS À
MUDANÇA.

TIREM SUAS ROUPAS.



...E OREMOS.

