

01

**DAGON E A SOMBRA SOBRE INNSMOUTH:
DUAS PEÇAS DA TERRÍVEL ARQUITETURA
DE LOVECRAFT**

ÂNGELA MARIA DIAS

ÂNGELA MARIA DIAS

Pós-doutora pela Brown University/USA, como bolsista CAPES-FULBRIGHT, em 2007.

Doutora em Letras, Ciência da Literatura, pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, em 1989.

Professora Titular aposentada da Universidade Federal Fluminense; Professora do Curso de Pós-Graduação em Estudos da Literatura, do Instituto de Letras da Universidade Federal Fluminense e Professora Adjunta aposentada, da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

Líder do grupo de pesquisa Literatura Brasileira e Cultura Contemporânea; integrante do grupo de pesquisa Distopia e Contemporaneidade, ambos vinculados à Pós-Graduação em Estudos da Literatura, do Instituto de Letras da Universidade Federal Fluminense.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/8468325918177412>.

ORCID iD: <http://orcid.org/0000-0002-2464-8907>.

E-mail: angelmdias@gmail.com.

RESUMO: O presente artigo tem em vista a interpretação comparativa de dois contos de H. P. Lovecraft, levando em conta algumas características basilares de sua persona literária: a obstinada negatividade existencial, o racismo radical que experimenta pelo diferente, seu

caráter visionário, forjado por uma imaginação prolífica na descrição da materialidade do mundo, inesgotável em suas dimensões e inimaginável em suas possibilidades de ser.

PALAVRAS-CHAVES: Conto. Lovecraft. Negatividade existencial. Racismo radical. Imaginação prolífica. Materialidade do mundo.

ABSTRACT: This paper aims to provide a comparative interpretation of two by H. P. Lovecraft, considering some fundamental features of his literary persona: namely, his obstinate existential negativity, the radical racism that grapples with otherness, and his visionary character, forged by a prolific imagination in describing a material world that is inexhaustible in its dimensions and unimaginable in its possibilities of being.

KEYWORDS: Short stories. Lovecraft. Existential negativity. Radical racism. Prolific imagination. Material world.

“Tout la littérature, mais surtout la littérature de l'étrange et du fantastique, est une caverne où les lecteurs et les écrivains se cachent de la vie”.

Michel Houellebecq

O inspirado ensaio que o romancista Michel Houellebecq escreve sobre Lovecraft tem em seu título a expressão “Contra o mundo, contra a vida” (Houellebecq, 2005) e não poderia ser diferente. É difícil encontrarmos um escritor tão radicalmente comprometido com o nada, a não-existência, o exílio de todo e qualquer ambiente banal e comumente partilhado. Sua literatura é solipsista, dedica-se a descrever um ambiente de forças ancestrais, anti-humanas, na qual o personagem se vê confrontado com monstros híbridos e mortíferos, que se insinuam intrusivamente no mundo e deixam o homem traumatizado e sem escapatória.

O universo é descrito, em suas forças abomináveis, com muita “precisão onírica”, em que se misturam os mais diversos elementos: as descrições científicas, numa ambiência gótica, bem como conhecimentos das mais diferentes áreas, como arqueologia, folclore, paleontologia, além de uma sutil imaginação poética, que varia da delicadeza apurada de tons sedutores ao tenebroso mais repulsivo e hediondo (Houellebecq, 2005, p. 91).

A aberração em Lovecraft tem a marca do abjeto não só porque constitui o exorbitante, como o lugar em que o sentido se colapsa (Kristeva, 2020, p. 85), mas também ao originar-se na repulsa à vida e ao homem em geral, por estabilizar-se sobre a perda originária de uma alteridade inacessível, mas concretizada no corpo excessivo do monstro.

Este corpo múltiplo e desfigurado, em sua disformidade, que pede suplemento (corpos híbridos de homens e animais, numa espúria combinatória; membros faltosos, em vista de outros multiplicados) pode ser compreendido como signo de uma castração não superada, em que o corpo e o ego não se completam, criando repetidamente, para os personagens ameaçados, uma imutável situação masoquista e um impasse insuperável.

No âmago desse circuito vicioso, os protagonistas, atraídos e repugnados, vivem o monstruoso como seu duplo ou seu semelhante, da mesma forma que todo e qualquer outro corpo, na reversibilidade inerente à intersubjetividade. Nessa dimensão, indistintamente, mergulham na irreversibilidade do tempo como um abismo sem volta. E, perdidos de si mesmos, transformam sua incurável falta na demasia que os aniquila.

Esta obsessão pelo monstruoso, segundo Klinger (2014), assenta-se numa afinidade da imaginação do escritor com o pensamento de Blaise Pascal acerca do universo, que o fazia sentir-se, em suas próprias palavras, assombrado: “Engolfado na infinita imensidão de espaços, dos quais não sei nada, e que nada sabem de mim, estou aterrorizado. O eterno silêncio desses espaços infinitos enche-me de pavor” (Pascal *apud* Klinger, 2014)”. Esse fascínio pelo desconhecido e pelo inquietante, presente em Pascal e refletido em Lovecraft, prepara o terreno para que Houellebecq destaque o alcance visionário do escritor na exploração de saberes heterogêneos: “Igualmente, a indiferença do universo, distante e inalcançável, diante do homem intimidam a fantasia de Lovecraft e o incitam com a fagulha do inquietante” (Pascal *apud* Klinger, 2014).

Nesse sentido, o caráter visionário do escritor, conforme alega Houellebecq, o faz lançar mão dos “domínios mais heterogêneos do saber, convergentes e entrecruzados, para criar um estado de transe poético que acompanha a revelação de verdades interditas” (Houellebecq, 2005).

Ainda em torno do ensaio de Houellebecq, logo no prefácio, o escritor faz uma observação bem oportuna sobre seu personagem. Depois de confessar, na primeira linha do livro, que começou a escrevê-lo no final de 1988, ele declara tê-lo escrito como “uma espécie de primeiro romance, um romance com apenas um único personagem (H. P. Lovecraft), um romance com a restrição de que todos os fatos relatados, todos os textos citados devem ser exatos; mas, ainda assim, uma espécie de romance” (Houellebecq, 2005, p. 23-24).

É interessante que, como leitora de Lovecraft, eu experimento a mesma impressão: de que a distância entre o que é narrado, com minúcias e preciosismo descritivo, esteja mesmo acontecendo ou tenha acontecido ao mesmo narrador-personagem, em cada turno, reencarnado para sofrer novas e terríveis vicissitudes, para, por fim, perecer.

É como se a distância e a misteriosa amplidão silenciosa do cosmos inspirassem os personagens pré-históricos e monstruosos que atordoam incansavelmente o mesmo protagonista de sina sisifiana.

Outra observação preciosa do escritor francês trata do racismo abominável de Lovecraft, que, segundo seu analista, aparece estudado em seu núcleo mais essencial como resultante do medo, que o gentleman de Providence experimenta em sua estada malsucedida em Nova York, onde a estranheiridade das criaturas o incomoda radicalmente.

Talvez, em decorrência desta vivência marcante, a existência do Mal passe a ganhar uma materialidade chocante em sua imaginação, destituída de impulsos espirituais e profundamente marcada pelo peso da materialidade do mundo, dissecada com riqueza de detalhes, em suas aparências apavorantes e apartadas da vida ordinária.

Assim, há uma espécie de bússola instintiva na sensibilidade do escritor fantástico que repetidamente dobra e redobra, com persistência, um outro lado, os subterrâneos da existência cotidiana, em seu abismal e incessante acelerador de pesadelos.

Daí a tendência à encenação do teatro masoquista, no qual, segundo Deleuze, dominam os fantasmas e os ritos. No interior dessa

sinistra dramaturgia, o herói masoquista subordina-se à lei maior da indiferença dos espaços siderais, que é a crueldade, diante da pequenez do homem.

Assim, o efeito que Houellebecq descreve como “vertiginoso”, à medida que “quanto mais os eventos e entidades descritas são monstruosos e inconcebíveis, mais a descrição será precisa e clínica” (Houellebecq, 2005, p. 97). Ou seja, quanto mais agudo e tenebroso é o inominável, mais minuciosa e lúcida deve ser a descrição.

Por outro lado, o universo ficcional de Lovecraft leva o leitor a suspeitar que a assiduidade de suas criações ancestrais e monstruosas tem a ver também com uma espécie de replicação ao materialismo que rege a sua visão de mundo. Como observa Cohen, ao constatar que monstros liberam nossa ansiedade por outros limites e outros mundos diferentes daqueles por nós habitados entre o nascimento e a morte. Nessa linha, o sentido do monstro nunca se desvela completamente. “A interpretação monstruosa é tanto um processo quanto uma epifania, um trabalho que deve se contentar com fragmentos” (Cohen, 2000, p. 30), e isso ocorre porque sua figura sempre escapa à compreensão, sempre muda.

Pois “o corpo monstruoso é pura cultura” (Cohen, 2000, p. 27), ou seja, vive em conexão com determinado ambiente e momento cultural, buscando encarná-lo. Justamente nesta espiral, o monstro, como alega uma das teses de Cohen, “mora nos portões da diferença”, à medida que qualifica a alteridade e apresenta alternativas de aparência e pertencimento totalmente fora de qualquer padrão usual. É híbrido, “incorpora o fora, o além” (Cohen, 2000, p. 30), é

capaz de combinar todas as classes e ordens na hierarquia do ser, apropria-se do não binário e abriga o polimorfismo, absorvendo suplementos como se fossem membros próprios. Nesse sentido, encarna “o arauto da categoria crise” (Cohen, 2000, p. 52).

A fascinação que o monstro exerce contamina o horror que inspira, com uma irresistível atração, numa difusa fronteira de diluição de identidades. Nessa ambígua margem da abjeção, o acolhimento do “isto e do aquilo” celebra o que Cohen denomina de “limiaridade ontológica” (Cohen, 2000, p. 30).

O universo ficcional de Lovecraft, em suas aberrações, demonstra à exaustão como a diferença é relativa e manipulável. Assim, um conto curto de 1917, intitulado *Dagon* merece a seguinte apresentação:

Dagon não é só um dos primeiros contos de Lovecraft, é o primeiro a conter alguns elementos do que, eventualmente, tornou-se conhecido como *Mythos Cthulhu*. De fato, o nome Dagon vai reaparecer em trabalhos futuros. Em parte confissão, em parte nota de suicídio, em parte auto-justificação, a narrativa introduz algumas das marcas da assinatura de Lovecraft: seres ancestrais, experiências e sensações que não podem ser processadas pelas mentes humanas, e um profundo senso de ruína. (Klinger, 2014, tradução nossa, grifo do autor)

Trata-se, sobretudo, de uma nota pré-suicida escrita em “apreciável tensão mental” por um ex-náufrago de um paquete, no qual era “conferente de carga” e que, no início da 1ª guerra mundial, “caiu vítima de piratas alemães” e consegue, cinco dias depois de ter sido capturado, “escapar sozinho em um pequeno barco com água e provisões que durariam um bom tempo” (Lovecraft, 2022, p. 38).

Depois de deduzir estar um pouco abaixo do Equador e vagar por algum tempo, “sob sol escaldante”, pela “vastidão de azul interminável”, em busca de “alguma terra” (Lovecraft, 2022, p. 38), ele se vê “encalhado” “[...] numa extensão viscosa de lama negra infernal”, que imagina como produto de uma reversão do fundo do oceano para cima, por conta de um suposto “levante vulcânico” (Lovecraft, 2022, p. 39).

Depois de descobrir a terra que o cerca mais rígida, o naufrago, a partir da terceira manhã, passa a caminhar guiado pela imagem de uma elevação distante. Ao alcançá-la e escalá-la, descobre, do outro lado, um “desfiladeiro imensurável” (Lovecraft, 2022) e, à noite, depois de uma descida gradual, ao fitar um rio escuro abaixo da encosta, o nomeia de Estige. Na mitologia grega, o Estige é o rio que atravessa o inferno e, aqui, sendo lembrado no contexto desta narrativa, funciona como um índice nefasto.

Já abaixo do declive, o protagonista, de súbito, é surpreendido pela descoberta de um “monólito bem formado, cuja massa maciça havia sido trabalhada e talvez adorada por criaturas vivas e pensantes”. Logo adiante, percebe inscrito na pedra “um sistema de hieróglifos desconhecido” que, além de representar desenhos da fauna aquática convencional, descortina “seres marinhos desconhecidos pelo mundo moderno” e, um pouco mais além, “uma série de baixos-relevos cujos temas teriam despertado a inveja de um Doré” (Lovecraft, 2022, p. 41).

Tais esculturas ocasionam um horror profundo ao narrador, pelo seu caráter híbrido e grotesco, “de humanos em linhas gerais,

apesar das mãos e pés palmados, lábios chocantemente largos e flácidos, olhos vítreos e esbugalhados” (Lovecraft, 2022, p. 42) e outras aberrações. Mas tais índices preparam o clímax quando, logo após, o infeliz náufrago depara-se com “a coisa”: “Vasto como Polifemo, e repugnante, ele se lançava como um estupendo monstro de pesadelos ao monólito, sobre o qual lançava seus gigantescos braços escamosos, enquanto baixava sua cabeça hedionda dando vazão a certos sons marcados. Achei que tinha ficado louco” (Lovecraft, 2022, p. 42).

As memórias da fuga diante da teratológica aparição são confusas e apagadas. Logo adiante, após o resgate de seu barco extraviado por um navio americano, o narrador desperta num hospital em São Francisco. Desencantado, vê seus delírios não receberem atenção. Posteriormente, tendo interrogado um famoso etnólogo sobre “a antiga lenda filisteia de Dagon, o Deus-Peixe” (Lovecraft, 2022, p. 42), o desolado sobrevivente consegue, em troca, apenas, uma resposta convencional.

O encerramento do conto se dá num clima indeterminado. O náufrago, “à noite, especialmente, quando a lua está minguante” vê “a coisa” (Lovecraft, 2022, p. 42). Mesmo se perguntando se tudo não poderia ter sido pura assombração, o narrador continua a encará-la e a se aterrorizar ao pensar no inominável que habita os abismos do oceano.

Pouco antes de suicidar-se, ao vislumbrar a mão palmada do monstro e ao pressentir sua presença escorregadia, arrastando-se contra a porta, o infeliz protagonista, num acesso de desgosto pela

vida, enuncia uma revoltada maldição. Invoca os pavorosos ancestrais submarinos e os incita a levantarem-se numa grandiosa ascensão contra “os restos da humanidade débil e exausta pela guerra — um dia em que a terra afundará e o fundo escuro do oceano subirá em meio ao pandemônio universal” (Lovecraft, 2022, p. 43).

Este débil manifesto pacifista, no desfecho de um conto assombrado pelos seres mais tenebrosos e inconcebíveis, suscita a menção de uma bela pintura de Doré, ao buscar descrever “uma série de baixos-relevos” (Lovecraft, 2022, p. 41) tenebrosos, no âmago do meteorito.

Figura 1 – *Enigma*



Fonte: Gustave Doré, 1871¹.

A pintura alegórica denominada *The Enigma*, integrada ao Musée D’Orsay, apresenta hoje em dia em cores escuras uma ampla

1 Disponível em: <https://magictransistor.tumblr.com/post/116663199136/gustave-dore%C3%A9-lenigme-the-enigma-1871>. Acesso em: 12 nov. 2024.

paisagem, cujo centro é ocupado pela esfinge e uma entidade alada, com braços a alcançar sua atenção, que se supõe ser de um homem.

A obra magistral pode sugerir uma espécie de pedido desesperado de aconselhamento à esfinge por uma humanidade desolada, diante dos cadáveres de vítimas da guerra franco-prussiana disseminados pelo amplo campo aberto. Caso aproximemos tal imagem do afeto manifestado pelo narrador de *Dagon* no final de sua confissão desesperada, podemos realocá-la nos primórdios do primeiro conflito mundial, para que constitua um diálogo com o clima e as cores lúgubres da narrativa passada nesta ocasião.

O aparecimento do monstro, ao constituir a imagem mais marcante, concretizada a partir do acidente que vitimou o naufrago, passa a presentificar um duplo inscrito, traumáticamente, na sua memória, gravada com horror. Repetida à exaustão, conduz dessa maneira a vítima ao seu final autodestrutivo: a única via de liberação deste espelho obsessivo acena com o mergulho no nada.

De acordo com Farah Mendlesohn, em *Rhetorics of fantasy* (2008), há basicamente quatro categorias no Fantástico: a busca, o imersivo, o intrusivo e o liminar. Tais categorias assinalam as formas de inserção do fantástico no mundo ficcional. Cada uma dessas categorias exerce uma forte influência nas estruturas retóricas da narrativa.

A comparação entre dois contos de Lovecraft, sustentada pelo presente artigo, pretende contrapor diferentes formas de apresentação do fantástico na fatura literária. Um dos contos mais homenageados do escritor, *A sombra sobre Innsmouth* (Lovecraft,

2022), de 1931, caracteriza-se pela atmosfera brumosa e misteriosa que habita a maioria de suas criações, além, evidentemente, da presença marcante da monstruosidade.

Nesta narrativa, também em 1ª pessoa, ocorre um lúgubre transformismo na natureza profunda do narrador, que impressiona ao revelar-se gradativamente ao leitor e a ele mesmo, num movimento de autodescoberta. Assim, na estrutura de ambos os contos, encontramos diferentes derivas de identificação com o monstruoso e diversas categorias do fantástico empregadas na sua respectiva construção.

No que tange a *Dagon*, sua latência inicia-se em etapas, com uma escalada de índices infaustos: desde a fuga do naufrago em seu barco, quando às desesperadoras extensões de água e luz silenciosas do alto mar, sucede-se a extensão infinda de um atoleiro de lama, à semelhança de um pesadelo, no qual o fundo mais remoto do mar teria ascendido à luz do sol, até a descoberta do monólito, com seus arrepiantes baixos-relevos.

A intrusão do monstro e sua presença disruptiva e atordoante, em torno da rocha negra, constituem o clímax dessa aterradora narrativa. Nunca mais o protagonista terá paz. O reincidente retorno da presença teratológica finalmente conduzirá o infeliz narrador, como já se viu, ao suicídio.

O modo intrusivo de manifestação do fantástico constitui, então, a estrutura desse conto inaugural na produção de Lovecraft. O mundo sinistro que nele se delineia consiste no resultado da acumulação sequencial dos índices inóspitos. A enorme pedra

negra e suas inscrições desconcertantes constituem o momento-chave para a irrupção monstruosa, justamente pela promessa que antecipa da permeabilidade do mundo do narrador a insuspeitas eras e seres estranhados.

Assim, a paisagem antes vista com curiosidade por seus atrativos científicos passa, repentinamente, a inspirar temor:

Foi a escultura pictórica, no entanto, que mais me deixou fascinado. Claramente visível através da água intermediária devido ao seu enorme tamanho, estava uma série de baixos-relevos [...]. De seus rostos e formas não ousou falar em detalhes; pois a mera lembrança me faz desmaiar. Grotesco além da imaginação de um Poe ou de um Bulwer, eles eram terrivelmente humanos em linhas gerais, [...] decidi que eles eram apenas os deuses imaginários de alguma tribo primitiva de pescadores ou marinheiros; [...] Impressionado com esse vislumbre inesperado de um passado além da concepção do antropólogo mais ousado, fiquei absorto enquanto a lua lançava reflexos estranhos no canal silencioso diante de mim. (Lovecraft, 2022, p. 41-42)

A sequência seguinte descreve a súbita manifestação do monstro, seguida da observação: “Achei que tinha ficado louco” (Lovecraft, 2022, p. 42). De súbito, o protagonista entra num mundo suspeito e extraordinário e se sente vítima dele.

O segundo conto a ser abordado, *A sombra sobre Innsmouth*, não tem esse tipo de emboscada. Trata-se, segundo Farah Mendlesohn (2008), de um conto concebido sob a categoria do portal de busca. De acordo com a ensaísta, um portal de fantasia é simplesmente um mundo aberto ao protagonista e no qual ele entra pela própria

vontade. Tais fantasias, liberadas pelo portal, o conduzem ao seu próprio destino, na esteira do qual o leitor caminha em simultâneo com o personagem, que pode ser ou não o narrador.

Nesta progressão, a inocência de ambos em relação ao destino os conduz a cumprir aventuras sequenciais, jornadas de transição, até a derradeira compreensão de sua fortuna (Mendleshon, 2008). “Tal jornada conduz ou não a uma recompensa e normalmente manifesta uma dimensão metafórica ou moral, na narração de eventos passados” (Mendleshon, 2008, p. 3-5).

Isto posto, o conto apresenta um narrador que, de início, refere-se a certa investigação misteriosa, levada a efeito por “funcionários do governo federal” [...], “durante o inverno de 1927 para 1928”, no porto marítimo desta cidade imaginária de Lovecraft. Na abertura do conto, o protagonista refere-se ainda a segredos sussurrados coletivamente e, por fim, propõe-se a desafiar proibições para dispor-se a narrar “uma história antiga”, o que o ajudaria a não se render “a uma alucinação de pavor contagiante” (Lovecraft, 2022, p. 48-49).

A atmosfera do conto envolve Insmouth sob uma aura sinistra, em que tudo é estranho. No velho hotel, ouvem-se vozes antinaturais. Além disso, o lugar é isolado, abriga mais casas vazias que habitantes e possui uma refinaria de ouro pertencente a um velho Marsh, que era neto do capitão Obed, o fundador do negócio. Algumas histórias o fantasiam negociando com o diabo e divulgam que era filho de uma insulana do Mar do Sul. A cidade margeia um “recife negro na costa, o Recife do Diabo” (Lovecraft, 2022, p. 51), como o denominam, habitado por uma multidão de diabos com quem o capitão negociava.

No entanto, segundo a observação do informante, o que de fato embasa toda esta mística assustadora consiste no “preconceito racial” (Lovecraft, 2022, p. 52), na medida em que “navios da Nova Inglaterra costumavam negociar com portos estranhos na África, Ásia, Mares do Sul [...] e [...] tipos estranhos de pessoas [...] às vezes traziam de volta com eles” (Lovecraft, 2022, p. 52).

Em decorrência desse contágio com o estranho, segundo o narrador, surgiram seres meio aberrantes:

Um tipo estranho de tendência no pessoal de Innsmouth hoje [...]. Alguns deles têm cabeças estranhas e estreitas com narizes chatos e olhos esbugalhados e fixos que parecem nunca se fechar, e a pele deles não é muito boa; áspera e cheia de crostas, e os seus os pescoços são todos enrugados ou pregueados. Ficam carecas muito jovens. Os mais velhos são os mais feios. Bem, na verdade acho que nunca vi pessoas tão velhas. Acho que eles vão morrer se olharem no espelho! (Lovecraft, 2022, p. 52)

Por outro lado, há também “um tipo estranho de joias estrangeiras que os marinheiros e homens da refinaria às vezes vendiam às escondidas, ou que era visto uma ou duas vezes em algumas mulheres Marsh” (Lovecraft, 2022, p. 53), e cuja estranheza e bizarria não sugeriam nenhuma técnica ou origem conhecida. A curiosidade do narrador o leva a visitar “uma espécie de tiara”, “na sala de exibição da Sociedade Histórica de Newburyport” (Lovecraft, 2022, p. 55). A reação tensa que a peça lhe inspira sugere “segredos remotos”, entre os quais distingue “fabulosos monstros de uma abominável malignidade — metade peixe e

metade sapo —”, sob o efeito “de uma certa sensação assombrosa e desconfortável de pseudo-memória” (Lovecraft, 2022, p. 56).

Não obstante, os habitantes de Innsmouth têm também uma fama combinada entre “degeneração moral e cultural” por conta de um “culto secreto peculiar” que cultivam, “A Ordem Esotérica de Dagon” (Lovecraft, 2022, p. 56-57), que termina por superar “todas as igrejas ortodoxas” que antes dominavam no local.

Além disso, uma aversão sem tamanho toma conta do narrador à primeira visão de Joe Sargent, o motorista do ônibus que irá levá-lo a Innsmouth em busca das “coisas antigas” que tanto preza (Lovecraft, 2022, p. 54). Depois de uma avaliação detalhada do porte do homem, o protagonista chega a pensar que seu aspecto, fora de qualquer ascendência reconhecível, inspira “degeneração biológica em vez de uma característica racial” (Lovecraft, 2022, p. 58). Ou seja, a essas alturas, mesmo que a progressão da narrativa acumule um sem número de índices nefastos sobre a cidade, é de admirar a determinação aplicada pelo excursionista em sua jornada a uma localidade tão pouco promissora, para a qual se obstina como se fosse um destino.

Na chegada, a “famosa e a sombria Innsmouth” transmite ao narrador “com clareza ofensiva a ideia de decadência corroída” (Lovecraft, 2022, p. 60) e seus habitantes igualmente causam-lhe uma impressão repulsiva:

[...] essas pessoas pareciam mais inquietantes que os prédios sombrios, pois quase todos tinham certas peculiaridades de feições e movimentos que eu instintivamente detestava sem ser capaz

de defini-los ou compreendê-los. Por um segundo, pensei que esse físico típico sugeria alguma imagem que eu tinha visto, talvez em um livro, em circunstâncias de particular horror ou melancolia; mas essa paramnésia² passou muito rapidamente. (Lovecraft, 2022, p. 61)

Essa sensação inabitual, já invocada em algumas ocasiões, será mais uma vez experimentada, ainda no ônibus, pelo viajante recém-chegado, logo uma vez mais, na seguinte passagem:

Então, de repente, todos os pensamentos sobre o tempo foram apagados por uma imagem impetuosa de intensidade aguda e horror inexplicável que me tomou antes que soubesse o que realmente era. A porta do porão da igreja estava aberta, revelando um retângulo de escuridão no interior. Enquanto eu olhava, um certo objeto cruzou, ou pareceu cruzar, aquele retângulo escuro, fazendo meu cérebro arder com a imagem instantânea de um pesadelo que era ainda mais alucinante, porque, à luz de uma análise, não lhe restaria a menor característica de pesadelo. [...] Claramente, como percebi um momento depois, era o pastor; vestido com algumas vestimentas peculiares, sem dúvida introduzidas desde que a Ordem de Dagon modificou o ritual das igrejas locais. A coisa que provavelmente captou meu primeiro olhar subconsciente e forneceu o toque de horror bizarro foi a tiara alta que ele usava; uma duplicata quase exata da que a srta. Tilton me mostrara na noite anterior. [...] Não havia, logo decidi, nenhuma razão pela qual eu devesse ter sentido aquele toque trêmulo de paramnésia maligna. Não era natural que um

-
- 2 Paramnésia, de acordo com os Dicionários Porto Editora (Infopédia) significa:
1. Medicina. Perturbação da percepção (ilusão) que consiste na impressão de reviver, em todas as suas circunstâncias uma situação anteriormente vivida, quando ela é efetivamente nova.
 2. Falso reconhecimento. Do grego παρά, «com defeito» + μνήσις, «memória; recordação» + -ia.
- Disponível em: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/paramnésia>. Acesso em: 23 out. 2023.

culto local misterioso adotasse, entre suas doutrinas, um estilo único de adereços, familiar à comunidade de alguma maneira estranha — talvez como um tesouro? (Lovecraft, 2022, p. 62)

Nas caminhadas que faz, a descoberta de “estruturas de madeira e tijolo do início do século XIX” ainda compensam a vocação de “antiquário amador” do personagem-narrador, apesar do “desgosto olfativo” e do “sentimento de ameaça e repulsa” (Lovecraft, 2022, p. 61) que o clima local inspira.

Tendo conseguido um outro informante no supermercado, o viajante, muito impressionado com as “mudanças anatômicas” sofridas pelos indivíduos “após a maturidade” (Lovecraft, 2022, p. 65), sabe da existência de um velho habitante bêbado e grisalho chamado Zadok Allen, que, mediante o conforto da bebida, poderia fornecer-lhe mais informações, apesar de suas histórias “insanas”, sobre a cidade (Lovecraft, 2022, p. 65-67).

Após desistir de deslocar-se de Innsmouth em favor da tentativa de uma entrevista com o velho Allen, o viajante passa a saber de histórias mirabolantes, como a que envolve um grupo de nativos que consegue os “peixes em abundância” e usam joias estranhas. Walakea, seu velho chefe, confessa por fim que os “Kanaks estavam sacrificando muitos de seus jovens e donzelas para algum tipo de coisa divina que vivia no fundo do mar e recebendo todo tipo de favor em troca” (Lovecraft, 2022, p. 73).

Mas as revelações de Allen não param por aí. Mais adiante, ele narra que os Kanaks aprenderam as mutações com “os peixes que parecem sapos” e, com tais metamorfoses, passaram a adquirir uma espécie de eterna vida. Assim:

Tudo o que vive já veio da água, e só precisa de uma pequena mudança para voltar. Aquelas coisas diziam aos Krenaks que se seu sangue fosse misturado, nasceriam crianças que pareceriam humanas a princípio, mas depois se pareceriam cada vez mais com eles, até que finalmente retornariam à água para se juntar aos enxames de seres que pululam delas. E esta é a parte importante, jovem rapaz — se eles se transformassem em peixes e entrassem na água nunca morreriam. Essas coisas nunca morreram, exceto se fossem mortas com violência. (Lovecraft, 2022, p. 74)

Com a progressão da narrativa, o viajante descobre que Obed, com os objetos de ouro baratos que negociava, conseguiu o suficiente para “abrir a refinaria no velho moinho decadente de Waite” (Lovecraft, 2022, p. 75), e lucrar com a venda do ouro. De súbito, as pessoas da ilha somem e os rastros do ouro também, o que ocasiona a decadência dos negócios de Obed.

O fato é que, como o pároco da Congregação não resolve o impasse, segundo a narrativa de Allen, Obed passa a remar com asseclas até o Recife do Diabo e, na presença de “vultos que não eram humanos”, organiza rituais com cantorias, invocando antigas possessões demoníacas, sempre “na véspera de primeiro de maio e no dia das Bruxas” (Lovecraft, 2022, p. 77). Então, pessoas começam a sumir e, simultaneamente, Obed começa a reerguer-se, com a refinaria a funcionar e a pesca a prosperar. Em decorrência disso, a Ordem Esotérica de Dagon é instituída.

O conto, então, continua numa sucessão de acontecimentos terríveis e inumanos, quando surgem monstros à imagem do peixe-

sapo e, por fim, o narrador toma conhecimento da própria origem e de seu parentesco com o terrível Obed, em meio a essa ininterrupta sucessão de horrores:

O que o velho beberão havia murmurado sobre a semelhança dos meus olhos com os do capitão Obed? Em Arkham, também, o curador me disse que eu tinha os verdadeiros olhos de Marsh. Obed Marsh era meu tataravô? Mas talvez tudo isso fosse loucura. (Lovecraft, 2022, p. 104-105)

A passagem para o fantástico que o portal propicia vai ocorrendo paulatinamente em fases, desdobrada em entrada, transição e negociação (Mendlesohn, 2008). O personagem vai, aos poucos, absorvendo o inesperado da própria ascendência até, afinal, rejubilar-se com o seu destino:

Até agora, não atirei em mim mesmo como meu tio Douglas fez. [...] Os extremos tensos do horror estão diminuindo, e me sinto estranhamente atraído pelas profundezas do mar desconhecido em vez de temê-las. [...] Esplendores estupendos e inauditos me esperam lá embaixo, e eu os procurarei em breve. (Lovecraft, 2022, p. 106)

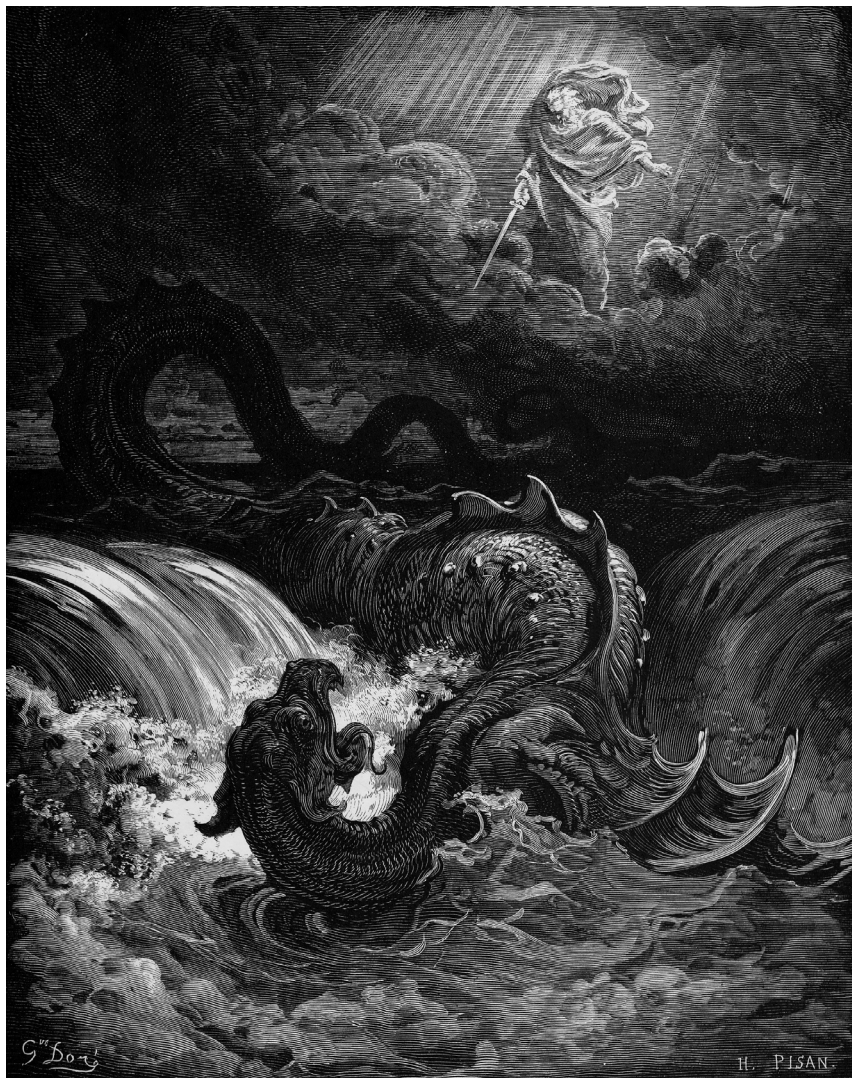
É curioso contrapor os dois contos, em expectativas diametralmente opostas. O primeiro, intitulado *Dagon* também menciona um monólito, “inscrições de seres marinhos desconhecidos”, além de monstros com “mãos e pés palmados [...] olhos vítreos e esbugalhados” (Lovecraft, 2022, p. 42). Em seu enredo, anuncia-se, desde o naufrágio ocasionado pelas hostilidades da guerra, a maldição e a morte do protagonista, por mais que ele se debata em contrário.

Dagon era, segundo anota Klinger, em seu portentoso *H. P. LOVECRAFT*, editado por ele de acordo com Brewer, “o ídolo dos filistinos; meio homem e meio peixe” (Klinger, 2014, p. 325). Por outro lado, sobre o deus, Klinger ainda menciona *O paraíso perdido* (Livro I, linhas 462-465) de Milton, que igualmente o refere como: “Dagon, seu nome; monstro do mar, do homem ascendente / E do peixe descendente; ainda tinha seu templo alto; / Criado em Azotus, temido pela costa / Da Palestina, em Gath e Ascalon, / E Accaron e Gaza, nos limites da fronteira” (Klinger, 2014, p. 10).

Por sua vez, em *A sombra sobre Innsmouth*, a invocação desse mesmo “Dagon” — além de outras entidades maléficas, como “Ashtoreth... Belial e Belzebu... Bezerro de Ouro e os ídolos de Canaã e dos filisteus... Abominações babilônicas... *Mene, mene, tekel, upharsin...*” (Lovecraft, 2022, p. 77) — torna-se benéfica não só para o capitão Obed e seu grupo, como também para a comunidade que prospera na abundância de peixe e de ouro. Além disso, o personagem-narrador, a partir da entrada no portal, passa gradualmente a conhecer sua fortuna e devir e a vibrar com o descortínio de sua futura eternidade aquática, que considera uma bênção.

Existe uma gravura de Gustave Doré (1865), que apresenta a destruição de Leviathan por Deus, a fim de alimentar os judeus, mas que oferece uma imagem potente do monstro como uma espécie de dragão ou serpente, nadando com desenvoltura. Ela talvez possa ser aproximada das imagens infernais e tenebrosas sugeridas pelos contos de Lovecraft.

Figura 2 – Destruction of Leviathan



Fonte: Gustave Doré, 1865³.

3 Disponível em: <https://victorianweb.org/art/illustration/dore/bible/16.html>. Acesso em 12 nov. 2024.

O Leviathan é um demônio-serpente do mar que aparece na teologia, na mitologia e em muitos livros da Bíblia Hebraica, incluindo os Salmos, o Livro de Jó, o Livro de Isaia, e o Livro de Enoch. O monstro termina aniquilado, e teólogos cristãos o identificam com o mortal pecado da inveja, ao encapsular, de acordo com os diagramas Órficos, o espaço do mundo material.

Na Gnose, ele abrange o mundo como uma esfera e incorpora as almas daqueles que são muito apegados às coisas materiais e não podem alcançar o reino da grandeza de Deus, a partir do qual tudo o que é bom emana⁴.

Nos dois contos cotejados, pode-se depreender a atmosfera aterradora da ficção lovecraftiana, em suas obsessões sempre retomadas, em torno da promessa do chamado do Grande Cthulhu por quem os Profundos “se levantariam novamente” (Lovecraft, 2022, p. 106), em Innsmouth.

Ademais, em ambas as alucinações narrativas, os personagens encontram seus duplos monstruosos, já que o destino dos homens — entre o ódio das guerras, o preconceito ao diferente e a clausura do egoísmo — nunca se resolve de maneira pacífica, nem encontra descanso ou serenidade.

Cada um dos relatos, por seu turno, pode ser lido como a alegoria unívoca do pecado e da indiferença pelo próximo.

4 Informação disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Leviathan#:~:text=The%20word%20Leviathan%20has%20come,Hobbes'%20book%20\(1651\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Leviathan#:~:text=The%20word%20Leviathan%20has%20come,Hobbes'%20book%20(1651)). Acesso em: 28 out. 2024.

REFERÊNCIAS

COHEN, Jeffrey Jerome. *Pedagogia dos monstros — os prazeres e os perigos da confusão de fronteiras*. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

DORÉ, Gustave. *Destruction of Leviathan*, 1865. Disponível em: <https://victorianweb.org/art/illustration/dore/bible/16.html>. Acesso em: 12 nov. 2024.

DORÉ, Gustave. *Enigma*, 1871. Disponível em: <https://magictransistor.tumblr.com/post/116663199136/gustave-dor%C3%A9-lenigme-the-enigma-1871>. Acesso em: 12 nov. 2024.

HUELLEBECQ, Michel. *H.P Lovecraft, Contre le Monde, Contre la Vie*. Introduction de Stephen King. Traduit de l'anglais par Phillippe Mikriammos. Paris: Éditions du Rocher, 2005.

INFOPÉDIA. Dicionário Porto Editora. Disponível em: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/paramnésia>. Acesso em: 23 out. 2023.

KLINGER, Leslie S. (Ed.). *The New Annotated H.P Lovecraft*. Introduction by Alan Moore. Liveright Publishing Corporation. New York: W.W. Norton & Company Ltd, 2014.

KRISTEVA, Julia. Approching Abjection. In: Introduction: A Genealogy of Monster Theory". In: *The Monster Theory Reader*. WEINSTOCK, Jeffrey Andrew (Ed.). Minneapolis London. University of Minnesota Press, 2020. [E-book]

LOVECRAFT, H.P. A sombra sobre Innsmouth. In: *O horror de Dunwich e outros contos extraordinários*. Barueri: Camelot Editora, 2022.

LOVECRAFT, H.P. Dagon. In: *O chamado de Cthulhu e outros contos extraordinários*. Barueri: Camelot Editora, 2022.

MENDLESOHN, Farah. *Rhetorics of Fantasy*. Middletown: Wesleyan University Press, 2008.

WIKIPEDIA. The Free Encyclopedia. Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Leviathan#:~:text=The%20word%20Leviathan%20has%20come,Hobbes'%20book%20\(1651\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Leviathan#:~:text=The%20word%20Leviathan%20has%20come,Hobbes'%20book%20(1651)). Acesso em: 28 out. 2024.