

## 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](mailto: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”<sup>1</sup> 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*<sup>2</sup> 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](http://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 década<sup>3</sup> (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; KELAHAN, 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*<sup>4</sup> 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”,<sup>5</sup> 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*<sup>6</sup> (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”<sup>7</sup> 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 Met<sup>8</sup> 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 meio<sup>9</sup> 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*,<sup>10</sup> 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*.<sup>11</sup> Em nossa pesquisa, acrescentamos os filmes da série *Hellraiser*<sup>12</sup>, 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](http://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”.<sup>13</sup> 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 às aquelas descritas nos contos de Lovecraft; dialogam com a sua filosofia horrífica, que resume a

humanidade à sua insignificância cósmica; e incorporam elementos de sua mitologia, tais como a religião arcana, os mundos de sonho, o cosmo e o universo amoral. 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.