



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
FACULDADE DE LETRAS

A INFLUÊNCIA DE “O CHAMADO DO CTHULHU” E OUTRAS OBRAS DE
H. P. LOVECRAFT NA CULTURA POP E GEEK ATUAL.

Suzana da Motta Bantim

Rio de Janeiro

2021

SUZANA DA MOTTA BANTIM

A INFLUÊNCIA DE “O CHAMADO DO CTHULHU” E OUTRAS OBRAS DE
H. P. LOVECRAFT NA CULTURA POP E GEEK ATUAL.

Monografia submetida à Faculdade de Letras da
Universidade Federal do Rio de Janeiro, como
requisito parcial para obtenção do título de
Bacharel em Letras na habilitação Português/
Inglês.

Orientadora: Prof. Doutora Luciana dos Santos Salles.

RIO DE JANEIRO

2021

Bantim, Suzana

A INFLUÊNCIA DE “O CHAMADO DO CTHULHU” E OUTRAS
OBRAS DE H. P. LOVECRAFT NA CULTURA POP E GEEK ATUAL.

/ Suzana Bantim. -- Rio de Janeiro, 2021.

45 f.

Orientadora: Luciana dos Santos Salles.

Trabalho de conclusão de curso (graduação) -
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Faculdade
de Letras, Bacharel em Letras: Português - Inglês,
2021.

1. H.P. Lovecraft. 2. Weird Fiction. 3. Cultura
Pop e Geek. 4. Horror. 5. Literatura Americana. I.
dos Santos Salles, Luciana, orient. II. Título.

FOLHA DE AVALIAÇÃO

SUZANA DA MOTTA BANTIM

111476859

A INFLUÊNCIA DE “O CHAMADO DO CTHULHU” E
OUTRAS OBRAS DE H. P. LOVECRAFT NA CULTURA POP
E GEEK ATUAL.

Monografia submetida à Faculdade de Letras da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Letras: Português- Inglês.

Data da avaliação: 21/06/2021

Banca Examinadora:

Luciana dos Santos Salles

NOTA: 9,0

Luciana dos Santos Salles – Orientadora

Faculdade de Letras / Universidade Federal do Rio de Janeiro

Lucas Laurentino de Oliveira

NOTA: 7,0

Lucas Laurentino de Oliveira – Leitor Crítico

Faculdade de Letras / Universidade Federal do Rio de Janeiro

MÉDIA: 8,0

AGRADECIMENTOS

É de extrema importância citar algumas (muitas) pessoas nesta seção de agradecimentos. Sem sombra de dúvidas, as primeiras pessoas que gostaria de agradecer são meus pais. Minha mãe, Sheila, que sempre me incentivou a leitura e também o gosto pelo terror/horror, me incentivou a ser professora e a seguir pelo caminho da literatura e dos idiomas; e meu pai, Renato (*in memoriam*), que mesmo não tendo muito conhecimento literário, fez o possível e o impossível para me ver feliz e bem sucedida até o seu último dia de vida.

Impossível também não mencionar minha tia Lídia Bantim, que foi uma das minhas inspirações para ser professora. Pessoa que sempre admirei e sempre foi minha inspiração profissional, acadêmica e pessoal. Tia, se eu me tornar metade do que você é, já me considero um sucesso de vida!

Preciso mencionar também algumas pessoas que também tiveram participação nesse momento da minha vida, que foram minhas tias Alexandrina Bantim, Rosalba Bantim, Maria Selma Bantim e Selma Maria Teixeira (*in memoriam*), meus tios Washington Bantim (também meu padrinho) e Arnon Bantim e a memória de meus avós paternos, Albertina e Luís, e os maternos Nea e Joseane

Em caráter especial, também quero agradecer ao meu cachorrinho Boomer, por me acalmar nos piores momentos e me alegrar em todos os outros com suas patetices e seu jeitinho grudento de ser.

E por fim, gostaria de dizer que sem essas pessoas eu não teria chegado onde cheguei (e demorou, viu). Cada um de vocês teve sua parcela no meu processo de crescimento e apoio de todas as formas que alguém pode ser ajudado. Amo vocês!

Suzana da Motta Bantim.



Howard Phillips Lovecraft

“Não tenha pena dos mortos. Tenha pena dos vivos, e acima de tudo, daqueles que vivem sem amor.”

Alvo Dumbledore – J.K. Rowling

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO.....	5
2. O REI DO ESTRANHO	6
3. OS MESTRES DE LOVECRAFT	9
4. OS PERSONAGENS DE LOVECRAFT.....	12
5. WEIRD FICTION- A FICÇÃO ESTRANHA E SUAS VERTENTES	15
6. O CHAMADO DO CTHULHU E OUTRAS OBRAS.....	17
7. O UNIVERSO LOVECRAFTIANO	20
8. O LEGADO DE LOVECRAFT	23
8.1 THE ELDERS SCROLLS: SKYRIM, BLOODBORNE, CALL OF CTHULHU E OUTROS JOGOS	24
8.2 FILMES E SÉRIES.....	27
8.3 LOVECRAFT COUNTRY (TERRITÓRIO LOVECRAFT- 2020).....	29
8.4 MÚSICAS	30
9. CONCLUSÃO	32
10. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	33
11. ANEXO A – POEMAS E TEXTOS.....	36
12. ANEXO B – GALERIA DE IMAGENS.....	37

1. APRESENTAÇÃO

Este trabalho tem por objetivo mostrar a importância da obra de Howard Phillips Lovecraft através de sua influência na cultura “pop” e “geek” atual, bem como mostrar os produtos do seu legado, que até hoje geram inúmeros frutos dentro do campo do entretenimento e também ressignificar elementos de caráter racista, xenofóbico e misógino presentes na obra de Lovecraft e no contexto histórico e geográfico no qual foram escritos, com o intuito de aproveitar a genialidade da obra em linhas gerais e eliminar ou mudar estes em suas adaptações.

Para isto, analisarei alguns de seus contos, principalmente, sua obra principal “O chamado do Cthulhu”, conto que deu origem a diversas outras histórias – dentro e fora do universo *lovecraftiano* – além de filmes, séries de tv e até jogos de vídeo game.

Nesta análise, trabalharei com os conceitos de “*weird*” e “new “*weird*” (estranho e novo estranho, respectivamente), afim de mostrar como os gêneros evoluíram através do tempo e por meio do legado criado por Lovecraft.

Dessa forma, começarei com uma breve contextualização da história de vida de Lovecraft e como ele chegou ao título de “O rei do estranho”, para então, explicar o conceito de *weird fiction* e adentrar nas análises de suas obras, como: “*O chamado do Cthulhu*”, “*A sombra de Innsmouth*”, “*Herbert West: Re- animator*” e “*Dagon*”.

Para compreensão e embasamento desta pesquisa, trabalharei com textos teóricos de Tzvetan Todoróv, Jeffrey Andrew Weinstein, Fritz Leiber Jr., S. T. Joshi, Jeff VanderMeer, entre outros estudiosos da literatura *lovecraftiana*, da ficção estranha (*weird fiction*) e do terror cósmico. Como proposta, meu objetivo é mostrar não só a importância da obra de Lovecraft, mas também o porquê de o seu legado ter se popularizado no meio “pop” e “geek” dos séculos XX e XXI.

Por meio da metodologia comparativa e expositiva, usarei trechos de livros, cenas de jogos de vídeo game, séries de tv, filmes e músicas, que nasceram da influência das obras de Lovecraft ou do universo *lovecraftiano*, repleto de criaturas divinas horripilantes, mais antigas que o próprio universo e impossíveis de serem destruídas.

2. O REI DO ESTRANHO

Howard Phillips Lovecraft (1890- 1937), nascido em Providence, Rhode Island, EUA, foi um escritor Americano conhecido por ter revolucionado o gênero terror, ao tratá-lo de maneira fantástica, estranha e com elementos nunca antes visto na literatura.

Lovecraft foi uma criança prodígio e muito interessado em literatura, tendo sido imensamente influenciado por seu avô, Whipple Van Buren Phillips, que o apresentou ao gênero terror quando Lovecraft ainda era uma criança. Devido a alguns problemas crônicos de saúde, Lovecraft precisou ser educado em casa, o que somado aos livros que lia, resultou em sua personalidade reclusa, criativa e intelectual: o Lovecraft escritor. Ele começou a escrever histórias e poesia ainda criança, porém foi só em 1917, aos 27 anos, que ele publicou seu primeiro conto de horror cósmico: “*Dagon*”, publicado na revista “*The Vagrant*”¹.

Após um período de turbulências em sua vida – a perda de sua mãe, um casamento desaprovado pela sua família, a falência de sua loja de chapéus e uma enorme crise financeira – Lovecraft resolve então, voltar a Providence, sua cidade natal da qual sentia muita falta. Foi então nesse período, de 1926 à 1936 (um ano antes de sua morte) que Lovecraft teve um longo período de crescimento, com viagens e a criação de seus maiores e melhores contos, como “O chamado do Cthulhu” (1926) e “Nas montanhas da loucura” (1931).

Até a sua morte (1937), Lovecraft não possuía nenhum livro publicado, exceto os contos em revistas *pulp*, que carregavam um estigma de literatura de consumo rápido, que não acrescentavam em nada na vida de seus leitores além de entretenimento passageiro. For graças as amizades que construiu ao longo dos anos e através de correspondência, que sua obra passou a circular pelo mundo e ganhar conhecimento. “(...) é correto dizer que, graças ao mérito intrínseco de seu trabalho e à diligência de seus associados e apoiadores. Lovecraft conquistou um pequeno, mas inexpugnável nicho no cânone das literaturas americana e mundial.” (Ricci, 1978), inspirando autores, produtores, diretores, desenvolvedores de games (vídeo games e jogos de tabuleiro, incluindo RPG²) à explorarem cada vez mais o universo estranho *lovecraftiano* que promete a mais pura forma de horror: o medo do desconhecido.

[...] Lovecraft foi o responsável por disseminar o cosmicismo, que explora a insignificância humana diante da imensidão do tempo e espaço, criando entidades que atravessam as esferas da realidade e se manifestam indiferentes em relação a nossa

¹ Revista norte- americana de cunho amador que publicava contos sobrenaturais e algumas críticas, geralmente escritas por seu editor William Paul Cook. A revista foi publicada de 1915 até 1917.

² RPG – Role- playing game. Jogos em que você assume um personagem e “finge” ser ele, tomando decisões e arcando com as consequências delas.

existência, causando todo tipo de calamidade. Com seu gigantismo blasfemo e quase onipotência, elas nos fazem sentir medo ao encarar nossa absurda irrelevância perante o universo.” (Ticon e Mapa, 2017. P. 370)

Essa ideia do que é o medo para Lovecraft tem base em uma de suas primeiras leituras, quando aprendeu a ler aos quatro anos de idade: os contos dos irmãos Grimm, em uma versão feita para crianças³, que foi uma de suas grandes influências durante sua infância.

“(…) ele meramente observa que os contos de fadas “eram minha única e verdadeira dieta, e eu vivia a maior parte do tempo em um mundo medieval de imaginações. [...] “ A história do jovem em busca de saber o que é o medo”, conta a história de um jovem que não sabia o que era sentir medo, e então, ele vai até um castelo assombrado e impassíveis fendas contendo inúmeras forças sobrenaturais, que no final ele ainda é incapaz de sentir medo. A imagem desse conto de fadas pode ter estimulado Lovecraft, embora ninguém possa afirmar se estava ou não na edição que ele leu.” (Joshi, 2010. 813-819)

Além disso, a relação que o pequeno Lovecraft tinha com o medo, foi em parte curada por seu avô – figura essa de extrema importância para quem Lovecraft se tornou.

“Whipple curou seu neto do medo do escuro desafiando ele aos cinco anos, a andar por uma sequência de quartos escuros na Rua Angell, 454; ele mostrou a Lovecraft peças de arte que ele trouxe de suas viagens à Europa; escreveu cartas ao Lovecraft quando viajava a negócios; e ainda recontou ao menino contos estranhos fora de seu tempo.” (Joshi, 2010.p.748)

Mesmo assim, Lovecraft demonstrava ter um medo latente da vida marinha, em linhas gerais, uma vez que um dos seus cenários mais horripilantes se dão em contextos marítimos, como portos e ilhas, com criaturas parte peixe, ou parte polvo (Dagon e Cthulhu, respectivamente), cheias de tentáculos e escamas. Ele representava esse medo em suas criaturas e também projetava a sua aversão a imigrantes e negros nessas criaturas. Em *A sombra de Innsmouth*⁵, as criaturas humanoides, em parte “peixe” e com expressões humanas, representam seu medo da miscigenação nos EUA, especialmente em sua cidade natal, Providence, Rhode Island. Para Fritz Leiber Jr. (1910- 1992), um dos membros do círculo de Lovecraft,

Ele era o Copérnico da história de terror. Ele mudou o foco do pavor sobrenatural do homem, do seu pequeno mundo e dos seus deuses, para as estrelas e para os abismos negros e não plumados do espaço intergaláctico. Para fazê-lo eficazmente, ele criou um novo tipo de história de terror e novos métodos para conta-las.⁴ (Leiber Jr, 1949. p.7)

³ Os contos originais dos Irmãos Grimm não são as versões infantis que se tornaram popular ao longo dos anos, mas estórias com teor horrorífico, repletas de violência de todos os tipos.

⁴ Tradução minha.

⁵ As vezes *A sombra sobre Innsmouth*.

Atrelado a isso, a problemática em torno do racismo, xenofobia e misoginia de Lovecraft é um assunto debatido extensivamente por seus fãs e estudiosos, já que essas características estavam presentes não só em suas cartas, mas também claramente expressas em seus contos. A maioria de seus fãs, preferem ressignificar as histórias, ou eliminando os traços de racismo, xenofobia e misoginia, ou ainda, fazendo como Matt Ruff fez em *Território Lovecraft*⁶. Alguns autores e críticos preferem explicar esse comportamento com a difícil infância de Lovecraft, com uma mãe super protetora que demonstrava esse sentimento de uma maneira opressiva e controladora, a ausência do pai, a solidude e a latente ansiedade com a qual ele sofria. Yoan Dirk W. Mosig (1974), chama Lovecraft de “*the outsider*”, em português “o forasteiro”, nesse caso, o forasteiro de sua própria vida.

Rejeitado pelos seus pares, oprimido pela sua mãe, e mal compreendido por todos, ele renunciou à sociedade e ao século XX. Encontrando segurança e prazer estético apenas no passado, muitas vezes recordou a "felicidade" da sua infância nos seus últimos anos, e voltou-se para o século XVIII em busca de beleza e inspiração. (p. 21)

Ainda, Arthur Jean Cox (1964), relata sobre a seriedade com a qual os textos de Lovecraft não devem ser lidos

(...) julgados seriamente, (os contos) devem ser considerados defeitos de gosto; mas Lovecraft não tinha a intenção que eles fossem julgados seriamente [...], não se referindo apenas ao racismo, mas também relacionado com a mania de acrescentar "adjetivos demasiado carregados e demasiado insistentes" às suas histórias. O objetivo visava um humor sombrio, mas falhou terrivelmente, acertando no racismo. (p. 111)

Para Cox (1964), Lovecraft ele procurou conservadoramente por uma segurança resignada como precaução contra a pressão de algum selvagem interior que ele pensava que destruiria o seu mundo se ele alguma vez escapasse – possivelmente pensando que era uma pista premonitória daquela loucura que tinha infectado os seus pais (especialmente a sífilis que enlouqueceu seu pai), quando muito provavelmente não passava de um desejo natural de libertação de algum constrangimento interno.

Apesar dos fatos, a estratégia proposta neste presente trabalho para ler e apreciar a obra do Rei do Estranho, é saber separar obra do autor, levar em consideração o momento histórico em que Lovecraft viveu e foi criado (1890- 1937), e se possível ressignificar o seu comportamento e opiniões para uma posição que não fira a dignidade de nenhum ser humano, levando em consideração todo o universo fantástico criado por ele.

⁶ Analisado individualmente neste trabalho.

3. OS MESTRES DE LOVECRAFT

Dentre todos aqueles que influenciaram Lovecraft e sua obra, os principais “mestres” do rei do estranho foram: Edgar Allan Poe (1809- 1849), Lord Dunsany (1878- 1957), Algernon Blackwood (1869- 1951) e Arthur Machen (1863- 1947), sendo Edgar Allan Poe o que mais recebeu destaque na literatura mundial.

A atmosfera melancólica e soturno presente nos contos e poemas de Poe, além do processo de degradação física e mental do ser humano, são características que Lovecraft também incorporou em seus contos, sendo possível perceber principalmente a degradação mental de seus personagens, como é o caso em *Nas montanhas da Loucura*, *Herbert West: Re-animator* e entre muitos outros. Outra característica herdada de Poe, é o eu- lírico solitário. Uma vez que o eu- lírico de Poe também soava depressivo e devastado, o eu- lírico de Lovecraft parecia dormente em relação a sentimentos com tendência à loucura. Um dos grandes pesquisadores da vida e obra de Lovecraft, o escritor indiano S.T. Joshi (1958), diz que o conto gótico de Edgar Allan Poe parece ser uma forma de autobiografia psicológica, devido as coincidências entre seus personagens e sua personalidade, conhecido por ser melancólico, com traços de ansiedade, irritabilidade e até mesmo neurose, traços estes que ajudaram a criar o termo “*anthropoelogy*”⁷, já que Poe aparecia constantemente na literatura médica, devido aos seus inúmeros problemas de saúde. (Discover Magazine, 2012.)

A inspiração gerada por Poe em Lovecraft rendeu um poema chamado *Where once Poe walked*⁸ (*Por onde Poe andou/ passou*, em português), um tributo assustador de um mestre do horror para o outro. No poema, Lovecraft vaga por um cemitério assombrado, encontra um espectro e pronuncia o nome de Edgar Allan Poe como uma maneira de homenagear sua existência.

Embora Poe tenha sido o principal “mestre” de Lovecraft, conforme dito anteriormente, Lovecraft também teve muitos outros responsáveis pela inspiração de sua obra. O segundo escritor que mais o inspirou foi o britânico Algernon Blackwood, que foi aquele capaz de infligir medo em Lovecraft com seu famoso conto de horror *Os salgueiros*. Lovecraft em uma carta ao escritor Vincent Starrett, disse que *Os salgueiros* de Algernon Blackwood é o melhor conto de “*weird fiction*” que já lera. O próprio Lovecraft fez uma análise da obra de Blackwood em seu ensaio publicado em 1927, chamado *O horror sobrenatural na literatura*.

⁷ AntropoElogia. Tradução de minha autoria.

⁸ Ver Anexo A – Poemas e Textos.

[...]Algernon Blackwood em cuja obra volumosa e desigual podem-se encontrar alguns dos melhores exemplos de literatura fantástica da época atual ou de qualquer outra. A qualidade do gênio de Blackwood não pode ser posta em dúvida; pois ninguém sequer chegou perto do talento, seriedade e minudente exatidão com que ele registra as sugestões de estranheza em objetos e experiências ordinárias, ou o discernimento preternatural com que ele constrói, detalhe por detalhe, as sensações e percepções que levam da realidade à existência ou à visão supranormal. (p.77)

Oscar Nestarez (2018) diz para a revista Galileu que “são muitos os motivos com que o autor de *O Chamado de Cthulhu* justifica tal entusiasmo: o enredo perturbador, o texto elegante e exato, a construção cadenciada da atmosfera e da tensão, entre outros. Mas, aqui, queremos sublinhar outra qualidade da obra: aquilo que existe de *unheimlich*⁹ nela. ” O que é justamente a forma como as histórias de Lovecraft se desenvolvem percorrendo os caminhos traçados pelo desconhecido, pela falta de familiaridade capazes de causar desconforto e medo nos personagens e nos leitores.

Em *Os salgueiros* de Blackwood, além da falta de familiaridade o medo também é um fator marcante, inspirado por de eventos estranhos, um *locus* mal intencionado que parece ser dotado de vida própria, além de criaturas horripilantes que através de um iminente mistério atormentam os personagens que foram parar, por acaso, nessa ilha às avessas. Lovecraft (1927), comenta:

O melhor de todos é sem dúvida Os Salgueiros, em que presenças demoníacas numa ilha desolada do Danúbio são horrivelmente pressentidas e reconhecidas por um par de viajantes ociosos. Aqui a arte e o comedimento da narração atingem um perfeito desenvolvimento, e uma impressão de pungência duradoura é produzida sem uma única passagem forçada e sem uma única nota falsa. (p.78)

Outra grande inspiração para a escrita de Lovecraft foi o irlandês Edward John Moreton Drax Plunkett, mais conhecido como Lord Dunsany (1878- 1957). Dunsany foi o décimo oitavo Barão de Dunsany e herdeiro do segundo título de nobreza mais antigo da Irlanda. Também lutou na Guerra dos Bôeres e na Primeira Guerra Mundial. Foi um excelente atirador, caçador, desenhista e jogador de xadrez.

Inspirado pelos contos dos Irmãos Grimm, Hans Andersen, mitologias e lendas do folclore irlandês, celta e do norte europeu, Lord Dunsany escrevia histórias sobre universos fantásticos somando- as a elegância presente em sua escrita.

Lord Dunsany também foi o criador de um notável panteão, descritos na coletânea de contos *Os deuses de Pegana* (1919), onde o escritor diz tentar explicar o oceano e a lua. S.T. Joshi (2010), fala sobre as obras de Dunsany como um todo, especificamente de *Os deuses de*

⁹ Não familiar.

Pegana, que “*funciona como uma mera evocação da beleza como um todo – beleza da linguagem, do conceito e da imagem*”¹⁰.” (p. 9067) Notavelmente, foi esse universo fantástico, seu panteão:¹¹ Mana- Yood- Sushai, Skarl, o baterista, os pequenos deuses, os mil deuses do lar e Trogool, nem deus nem besta, bem como a escrita elegante de Lord Dunsany que atraíram Lovecraft profundamente para as histórias do referido autor. Lovecraft (1927) em seu ensaio “*O horror sobrenatural na literatura*”, comenta sobre os primeiros contos de Dunsany:

Suas cidades prismáticas e ritos inauditos são tocados de uma segurança que só a maestria pode engendrar, e nós vibramos como uma sensação de participação real nos seus mistérios secretos. Para os verdadeiramente imaginosos ele é um talismã e uma chave que destranca ricos depósitos de sonhos e memórias fragmentárias, de modo que não devemos ver nele apenas um poeta, mas um poeta que faz do leitor igualmente um poeta. (p. 81)

Posteriormente, quando Dunsany muda o caráter de suas histórias e passa a diferenciar o mundo real do mundo fantástico Lovecraft o critica duramente em uma carta, que “*o que ele ganhou em idade e sofisticação, ele perdeu em frescor e simplicidade [...] Em vez de ter se mantido fiel ao que um verdadeiro escritor fantástico deve ser – uma criança em um mundo de sonhos infantil – ele se tornou ansioso para se mostrar um adulto (...)*”¹². Joshi (2010) também diz:

Lovecraft teria sido surpreendido por esta afirmação¹³, uma vez que foi precisamente o aparente afastamento do reino de Dunsany - um reino de pura fantasia sem qualquer ligação com o mundo humano - que o cativou inicialmente; e estranhamente, Lovecraft veio expressar insatisfação com o que pensávamos ser a "diluição" deste outro mundo no trabalho posterior de Dunsany, quando de fato a sua própria escrita criativa dos anos 1920 e 1930 estava num caminho largamente semelhante ao de Dunsany no seu maior realismo topográfico e evocação do mundo natural. (p. 9082)

Não menos importante, Arthur Machen (1863- 1947) também foi um dos escritores considerados pelo próprio Lovecraft um de seus mais notórios mestres. Assim como seu “pupilo” Lovecraft, Machen ainda criança tinha grande interesse pela leitura, mais especificamente pelo horror sobrenatural e pela alquimia.

Machen escreveu diversos livros de cunho vitoriano, sendo o mais famoso deles *O grande deus Pã* (1894), que foi considerado o melhor livro de terror em língua inglesa de todos os tempos, por figuras como Stephen King e o próprio H.P. Lovecraft.

¹⁰ Tradução minha.

¹¹ Os deuses criados por Lord Dunsany.

¹² HPL to Fritz Leiber, 15 November 1936 (SL 5.354)

¹³ Ver anexo A, texto 2.

Nessa novela curta, um homem chamado Clarke vai até a casa de um amigo, o Doutor Raymond – especializado em medicina transcendental – para testemunhar um curioso e incomum experimento: abrir a mente da “paciente” Mary (uma jovem de aproximadamente 16 anos que Raymond salva da morte). Ao abrir a mente de Mary, o doutor Raymond, espera que ela veja o que ninguém é capaz de ver, neste caso, o grande deus Pã.

A divindade escolhida por Machen é baseada na figura da mitologia grega Pã, que é metade homem, metade bode, e é o deus dos bosques, dos campos, dos rebanhos e dos pastores. Ele vive caçando, dançando com ninfas e é sempre visto com uma flauta nas mãos. O nome Pã, no entanto, significa “tudo”, e, devido ao medo que as pessoas tinham dos bosques, associado a esse deus, a palavra também deu origem a palavra “pânico”, ou seja, o medo repentino. Sendo assim, ao realizar o experimento em Mary, o doutor Raymond quer que ela veja “tudo”, ou seja, tome conhecimento de tudo o que é desconhecido aos humanos, o que a levará a um grande sentimento de pânico em relação a esse desconhecido que deveria manter-se desconhecido aos olhos humanos. Após o experimento, eventos bizarros começam a acontecer na Londres vitoriana. Eventos como mortes inexplicáveis, mulheres se comportando de maneira incomum e ainda eventos em uma estranha casa.

Em uma de suas cartas¹⁴, Lovecraft ao criticar um outro escritor de contos de horror, menciona que este deveria estudar o livro *O grande deus Pã* de Arthur Machen, e que assim deveriam fazer todos os novos escritores do gênero. Elementos como a casa “assombrada”, divindades estranhas e o próprio medo do desconhecido, são recorrentes nos contos de Lovecraft. Portanto, com base nisso, é possível perceber como o universo lovecraftiano foi criado.

4. OS PERSONAGENS DE LOVECRAFT

De acordo com o que já mencionado, assim como Poe, Lovecraft também criava seus personagens baseado em uma autobiografia psicológica. Personagens em sua maioria homens, brancos, intelectuais e até mesmo acadêmicos com uma tendência à morbidez e à loucura, com uma forte atração pelo cósmico. Nesse sentido, sua inspiração literária pode ser atribuída a si próprio, à loucura de seu próprio pai, devido à sífilis, às obras que lhe foram apresentadas por seu avô Whipple, e à leitura de *As Metamorfoses* de Ovídio, quando ainda era criança.

¹⁴ Selected Letters of H.P. Lovecraft. Compilação de cartas feita pela editora Arkham com algumas das 100.000 cartas escritas por Lovecraft, ao longo de sua vida.

Carol Oates (1996) diz:

Mas o verdadeiro epicuro no terrível, para quem uma nova emoção de inefável precipitação é o principal fim e justificação da existência, estima acima de tudo as antigas e solitárias casas de campo da Nova Inglaterra; pois aí os elementos escuros de força, solidão, grotesquidade, e ignorância combinam-se para formar a perfeição do hediondo.

Em Lovecraft, como frequentemente em Poe, o estilo e a autoparódia são indistinguíveis.

Oates (1996) também diz que Lovecraft se atém ao interior da alma de seus personagens e que

“seu sujeito é o ataque contínuo às pessoas do inconsciente, forças de dissolução, desintegração; o colapso da sanidade abaixo do peso do caos; o triunfo de entidades sem sentido como as deidades subterrâneas Azathoth e Nyarlathotep e o "deus louco sem rosto [que] uiva cegamente na escuridão para a flauta de dois flautistas idiotas amorfos”.

Esse pensamento é complementado pelo professor de literatura portuguesa da UFGD, Gregório Dantas, no artigo “Medo Cósmico” publicado em “O horror sobrenatural na literatura¹⁵” e no website Gazeta do Povo, quando diz:

Seus livros estão repletos de personagens insanos em busca de mistérios ancestrais e seres monstruosos; seu estilo possui um tom grandiloquente quase caricatural em sua adjetivação excessiva e grandiosidade sinistra de algumas cenas, quase épicas. (p. 87)

Além disso, o próprio Lovecraft (1936) caracterizava seu personagem como sendo um “narrador ou figura central largamente passivo, ou uma mera testemunha¹⁶” dos acontecimentos bizarros e das manifestações das divindades por ele criadas, caracterizando uma potencialização e enfoque do cósmico, que configurava o elemento principal de seus contos. Somado a isso, podemos ver muito do que o Lovecraft caracteriza o personagem de Poe, em seu próprio personagem, fazendo uma semi- assimilação da personalidade de um dos seus mestres:

Seu protagonista típico é quase sempre um cavalheiro de família antiga e condição abastada, taciturno, bem-parecido, orgulhoso, tristonho, intelectual, altamente sensível, caprichoso, introspectivo, solitário e às vezes meio louco; geralmente versado em ciências estranhas e torvamente empenhado em desvendar os segredos proibidos do universo. (p. 48)

¹⁵ Edição brasileira de 1987.

¹⁶ Cartas selecionadas, volume V: 1934- 1937.

Semelhante ao que vemos nos personagens de Poe, podemos observar nos personagens de Lovecraft, ou seja, geralmente são membros da supremacia branca, acadêmicos e homens de extremo prestígio na sociedade, bem como um misto de excentricidade e até mesmo de loucura. Somado a isso, seus personagens raramente eram mulheres, salvo a personagem Keziah Mason de *Os sonhos na casa da bruxa*, uma bruxa com feições de roedores que cultua as entidades Nyarlathotep e Azathoth. Em uma passagem a respeito de um dos personagens coadjuvantes de *O chamado do Cthulhu*, podemos ver um pouco de como eles eram descritos por Lovecraft:

A primeira metade do manuscrito principal narrava uma estória muito peculiar. Aparentemente no dia 1º de março de 1925, um moço magro, moreno, de aspecto neurótico e excitado, visitou o professor Angell trazendo consigo o singular baixo-relevo de argila, que estava então recente e úmido. Seu cartão trazia o nome de Henry Anthony Wilcox e meu tio reconheceu-o como o filho mais novo de uma excelente família que ele conhecia superficialmente, e que estivera estudando escultura na Escola de Desenho de Rhode Island [...] Wilcox era um jovem precoce de reconhecido talento porém grande excentricidade, [...] Ele chamava a si mesmo de “psiquicamente hipersensível”, mas a gente convencional da cidade comercial considerava-o apenas “esquisitão”. (LOVECRAFT, 1928. p. 125-132)

A descrição de Wilcox, continua mostrando características de prestígio social como membro de um clube de artes da cidade, um rapaz que não “se misturava” com a maioria da população e preservador do conservadorismo majoritário da cidade de Providence.

Outra característica do personagem lovecraftiano é a de que ele raramente causa simpatia em seus leitores. Além dos contos, pouco se sabe a respeito da personalidade, da vida ou outros fatores que inspirem esse sentimento nos leitores. São de modo geral, acadêmicos e estudiosos (professores, pesquisadores, graduandos... – normalmente, da Universidade Miskatonic, oriunda do universo lovecraftiano –, em busca pelo desconhecido e que, eventualmente, pagarão por isso. Além disso, não se possui também muita informação com relação à família, ao meio social, ou a qualquer característica que o aproxime de um ser humano. No caso de Charles Dexter Ward, o personagem é descrito como sendo um homem lunático que foi à loucura devido a fatores sobrenaturais; por ter explorado o que deveria ter caído no esquecimento da raça humana. Fato esse, que Lovecraft deixa claro em seu conto *O chamado do Cthulhu*:

Chegará um momento – mas eu não devo, não posso pensar! Deixe-me rezar para que, se eu não sobreviver a esse manuscrito, meus executores possam colocar a cautela antes da audácia e garantir que ela nunca encontre outros olhos. (LOVECRAFT, 1928. p. 153)

Dessa forma, o personagem de Lovecraft, está em constante busca de informações sobre os Antigos (Old Ones), sobre os segredos do universo e de outros seres inteligentes que não os humanos. Contudo, nenhum ser humano está pronto para testemunhar esses eventos, nem tomar conhecimento desses segredos sem pagar com a própria sanidade e/ou com a vida. Para Lovecraft, a raça humana é muito sensível e indubitavelmente inferior em relação ao cosmo, por mais que suas personagens sejam sempre intelectuais, acadêmicos, cientistas etc., não possuem o mesmo conhecimento que suas divindades/ entidades.

5. WEIRD FICTION- A FICÇÃO ESTRANHA E SUAS VERTENTES

Antes mesmo de falar em ficção estranha (weird fiction daqui em diante), é preciso explicar a relação que Lovecraft tinha com o medo. Como mencionado anteriormente, o medo existente em Lovecraft vem da sua infância, quando foi morar com seu avô Whipple Van Buren Phillips, em torno de 1893, que lhe ensinou a canalizar esse medo, expondo o pequeno Lovecraft ao causador do problema. Lovecraft se tornara então “sensível” ao terror, como ele mesmo afirmou em seu ensaio sobre o horror sobrenatural na literatura.

A atração do spectral e do macabro é de modo geral limitada porque exige do leitor uma certa dose de imaginação e uma capacidade de desligamento da vida do dia-a-dia. Relativamente poucos são suficientemente livres das cadeias da rotina do cotidiano para reagir às batidas do lado de fora da porta, e as descrições de emoções e incidentes ordinários, ou de vulgares desfigurações sentimentais desses incidentes e emoções, terão sempre precedência no gosto da maioria; com razão, talvez, já que o curso desses temas ordinários forma a parte maior da experiência humana. (Lovecraft, 1927. p.12)

O termo chamado de “*angst*¹⁷” por Sigmund Freud, não era considerado em si como uma patologia, visto que era uma característica inerente aos seres vivos como forma de preservação da vida e/ou de proteção contra um trauma já experimentado. Freud também não faz distinção entre as palavras “*angst*” e ansiedade, mantendo em foco a sensação que o ser humano sente ao enfrentar uma situação de perigo ou de trauma.

Com base nesse conceito, Lovecraft ao canalizar seu medo do escuro, transformou-o em uma sensibilidade pautada na atração pelo macabro e pelo desconhecido. Embora ainda o assustasse, criou nele um sentimento de simpatia e atração por aquilo o que ele não entende e

¹⁷ Do alemão “angústia”.

não consegue combater, o que deu origem as suas criaturas monstruosas/divinas provenientes do espaço.

No entanto, a weird fiction de Lovecraft nasceu da literatura fantástica de seus mestres – mencionados anteriormente –, além das histórias Greco- romanas como *A metamorfose* de Ovídio e *A Odisseia* de Homero. Tzvetan Todoróv (1970), define a literatura fantástica como “a relação ao real e imaginário (...)” (p. 388) Ele também diz que “há um fenômeno estranho que pode ser explicado de duas maneiras, por tipos de causas naturais e sobrenaturais. A possibilidade de vacilar entre ambas cria o efeito fantástico.” (p. 388)

Todoróv (1970) vai além a descrever os principais elementos do fantástico: o mistério, o inexplicável e o inadmissível.

Estas definições se encontram globalmente incluídas em que propunham os primeiros autores citados e que implicava já a existência de duas ordens de acontecimentos: os do mundo natural e os do mundo sobrenatural. [...] Além disso, põe ênfase no caráter diferencial do fantástico (como linha divisória entre o estranho e o maravilhoso), em lugar de transformá-lo em uma substância (como o fazem Castex, Caillois, etc.). (p.405- 415)

Da mesma forma, a “weird fiction” é completamente baseada naquilo que causa estranheza, incômodo e medo em seu leitor. De acordo com VanderMeer¹⁸ (2008):

“Weird refere-se ao elemento por vezes sobrenatural ou fantasioso de mal-estar em muitas destas histórias - um elemento que poderia assumir uma forma bruta, literal ou mais sutil e simbólica e que era, como no melhor do trabalho de Lovecraft, combinado com uma sensibilidade visionária¹⁹.” (p. 101)

A sensibilidade visionária que VanderMeer menciona, é justamente a sensibilidade que Lovecraft alegava que seus leitores precisavam ter, para terem por completo a experiência do terror e de medo ao lerem seus contos. Sensibilidade de captar os mais sutis traços de medo e angústia que seus personagens sentiam, e desenvolvê-los até o ponto em que perdiam a sanidade e definhavam até a morte.

No entanto, a weird fiction de Lovecraft sofreu algumas transformações com o passar dos anos e conforme sua obra era disseminada mundo afora, influenciando diversos escritores e futuramente roteiristas e produtores de filmes, séries e jogos. A popularização de sua obra, fez com que a *weird fiction* desse lugar ao “*new weird*” na década de 1990. O “novo esquisito”

¹⁸ Jeff e Ann VanderMeer.

¹⁹ Tradução minha.

seria então a junção da ficção estranha aos outros gêneros da ficção e fantasia, como por exemplo thriller político, romance histórico, personagens reais, faroeste, diários de viagem, policial noir, entre outros. A mistura também pode envolver personagens mitológicos como elfos, dragões, duendes, bruxas, carniçais (*ghouls*, em inglês), e outros, embora prefira sair do clichê. A saga “*A torre negra*” de Stephen King²⁰ pode ser, por vezes, rotulada de *new weird* que mistura elementos sobrenaturais ao faroeste em um mundo pós- apocalíptico. Outro clássico escritor de *new weird* é o inglês Clive Barker, criador de *Hellraiser* (1986) e da coleção de contos de horror *Livros de Sangue* (1986). VanderMeer (2008) diz:

Neste tipo de ficção, as transformações do corpo e os deslocamentos criam um tipo de horror visceral, contemporâneo, que melhor exemplifica o trabalho de Lovecraft - ao mesmo tempo que se movem para além da timidez de Lovecraft ao contar acontecimentos em que o monstro ou horror nunca pode ser totalmente revelado ou explicado. Em muitos dos melhores contos de Barker, o ponto de partida é a aceitação de um monstro ou de uma transformação e a história é o que vem depois. O horror transgressivo, então, reorientado para se concentrar nos monstros e no grotesco, mas não no "susto", forma o coração pulsante do novo esquisito. (p. 109- 115)

6. O CHAMADO DO CTHULHU E OUTRAS OBRAS

Embora *O chamado de Cthulhu* seja a obra de maior notoriedade de Lovecraft, ela não foi a primeira a ser escrita e nem a que originou o universo *lovecraftiano* de divindades malignas e criaturas horripilantes. O primeiro conto publicado por Lovecraft foi o conto *Dagon*, escrito em 1917, quando ele tinha 27 anos.

Dagon, cujo nome é originado do hebraico e significa “pequeno peixe”, tem como o narrador- personagem, de nome desconhecido, que encontra- se preso em uma “ilha” lamacenta e pútrida ao sul da linha do Equador. O lugar repleto de carcaças de animais marinhos, em avançado estágio de decomposição, só lhe permitia locomover- se enquanto a lama estivesse seca. Explorando com dificuldade esse território fétido e bizarro, o narrador- personagem se depara com um poço ao longo de uma colina, ao qual ele resolve investigar. Dentro desse poço, ele vê um grande monólito repleto de hieróglifos constituídos basicamente da representação de seres marinhos (peixes, enguias, polvos, crustáceos, baleias e similares). Ao se aproximar desse monólito e o inspecionar meticulosamente, uma enorme criatura aterrorizante emerge da água, fazendo com que o personagem conseguisse fugir. O alívio proporcionado ao leitor é apenas

²⁰ Stephen King rejeita a classificação de “*new weird*” atribuída a algumas de suas histórias. Ele se considera escritor de horror, embora H.P. Lovecraft tenha sido uma de suas influências para escrever o gênero.

momentâneo, tendo em vista que após os eventos na fatídica ilha, o personagem passa a viver sob o efeito de morfina para lidar com suas alucinações. O personagem acaba definhando de vez e comete suicídio por não conseguir lidar com o conhecimento de criaturas tão antigas e complexas.

O nome “Dagon”, consta no livro de Samuel (livro I, capítulo 5), que é uma entidade divina, adorada pelos filisteus²¹.

Então, de repente, eu vi. Com apenas uma leve agitação para marcar sua ascensão até a superfície, a coisa deslizou para fora das águas escuras. Tão vasto quanto Polifemo e horrendo, ele dardejou, como um estupendo monstro de pesadelos, contra o monólito, sobre o qual lançou seus gigantescos braços escamosos, enquanto curvava a cabeça hedionda e dava vazão a certos sons compassados. Naquele momento pensei ter ficado louco. (LOVECRAFT, 1917. p. 26)

A referência não é só bíblica como é relatado no trecho acima, a inspiração em A Odisseia se torna clara quando Lovecraft compara a criatura à Polifemo, o ciclope monstruoso de mesmo nome, maneira essa de caracterizar o tamanho colossal de Dagon, bem como sua assustadora e terrível aparência.

Apesar de Dagon ser uma criatura de proporções titânicas, e de igual monstruosidade, em 1928, Lovecraft substitui a sua importância pela criatura Cthulhu, no conto *O chamado do Cthulhu*, conto de maior sucesso do autor e origem da mitologia lovecraftiana do Cthulhu. No conto Francis Wyland Thurston, recebe uma herança de seu tio- avô, George Gamell Angell, cheia de anotações a respeito de um lugar misterioso. Francis resolve, investigar esse local, com esperança de descobrir até se foi esse o motivo da morte do célebre professor, George Angell. Chegando ao local, ele se depara com uma seita composta por pessoas que haviam enlouquecido, grandes monólitos cheios de inscrições entalhadas e a estátua da icônica criatura que esse povo cultuava: Cthulhu. A partir da descoberta da estátua de Cthulhu, e dos dizeres entalhados na estranha pedra esverdeada: “*Ph’nglui mglw’nafh Cthulhu R’lyeh wgah’nagl fhtagn*”, que em língua humana seria algo em torno de “*Em sua casa em R’lyeh, Cthulhu morto, aguarda sonhando*”²², terríveis eventos começam a acontecer e testar a sanidade dos personagens.

Entre 28 de fevereiro e 2 de abril uma grande proporção deles havia sonhado com coisas bizarras, sonhos cuja intensidade era incomensuravelmente maior durante o período do delírio do escultor. Cerca de um quarto das respostas falava de cenas e de sons que nada diferiam dos que Wilcox descrevera, e alguns desses sonhadores confessaram um medo agudo da coisa gigantesca e inominável visível no final. Um dos casos que a anotação descreve com particular ênfase, era seríssimo. O indivíduo em questão, um arquiteto de grande renome, inclinado à teosofia e ao ocultismo, foi acometido de loucura violenta na data da crise do jovem Wilcox, e expirou vários

²¹ Povo que ocupou a região chamada de Filisteia, costa de Canaã. São conhecidos por serem um dos primeiros “povos do mar” da história.

²² Lovecraft: Medo clássico volume I, 2017. p.130

meses mais tarde após gritar incessantemente que o salvassem das garras de uma besta que escapara do inferno. (Lovecraft, 1928. p. 13)

Além da inevitável loucura que acometia todos aqueles que cruzassem o caminho de Cthulhu, a própria criatura em si já era ricamente descrita com a intenção de aterrorizar seus leitores. Somado a isso, Lovecraft também incorpora ao conto, o temido vodu, que neste caso é praticado pela seita que cultuava Cthulhu.

[...] Os grileiros de lá, na maioria descendentes primitivos, mas de boa índole, dos homens de Lafitte, estavam tomados do mais absoluto pânico por causa de uma coisa desconhecida que viera sobre eles à noite. Tratava-se de vodu, aparentemente, mas de uma espécie de vodu muito mais terrível do que qualquer outra coisa que já tinham visto; [...] (Lovecraft, 1928. p. 18- 19)

Não obstante as horríveis criaturas e a seita que às cultuava com o uso de vodu, o local onde a história se concretizava também fazia parte do terror do conto. Em um trecho, Lovecraft descreve:

A região em que agora se aventuravam os policiais era tradicionalmente de má reputação, desconhecida e inexplorada pelos brancos. Corriam lendas sobre um lago oculto nunca contemplado por mortais, no qual vivia uma gigantesca e disforme criatura poliposa branca com olhos luminosos; [...] Mas também fazia os homens sonharem, por isso sabiam que deveriam manter-se afastados. A atual orgia vodu ocorria, de fato, no limite daquela área amaldiçoada, daí o próprio local do culto ter talvez aterrorizado os grileiros mais do que os sons chocantes e os incidentes. (Lovecraft, 1928. p. 19- 20)

Cthulhu era, na verdade, um representante dos Grandes Antigos²³, “*que viveram muitas eras antes da existência do homem e que chegaram ao recém-criado mundo vindos do céu.*” E “*Esses antigos haviam agora desaparecido no interior da terra e sob o mar;*” (...) (Lovecraft, 1928. p. 22)

Por fim, o que os membros da seita de Cthulhu falharam em fazer através de sua fé nos grandes antigos, uns bandos de marinheiros, totalmente ao acaso, libertam de seu sono de trilhões de anos, um Cthulhu ávido de prazer pelo horror. Os marinheiros em questão, definham aos poucos até a inevitável morte, onde o narrador, Francis Thurston, torce para que os manuscritos que o aterrorizaram nunca chegue ao conhecimento de outro ser humano.

Outro conto de grande notoriedade de Lovecraft e que também traz menção ao Chamado do Cthulhu, é o conto A sombra sobre Innsmouth²⁴, publicado pela primeira vez em abril de 1936. No conto, um jovem é obrigado a passar a noite em um vilarejo portuário na Nova

²³ *Old Ones*, no original.

²⁴ Às vezes, *A sombra de Innsmouth*. Do original: *The Shadow over Innsmouth*.

Inglaterra, que não consta em nenhum mapa, onde esbarra com estranhos seres híbridos de peixes e humanos, que habitam o local. Além da menção ao Chamado do Cthulhu, o conto se baseia nessas criaturas híbridas que são provenientes do deus-peixe Dagon, mencionado anteriormente. A descrição dos habitantes da cidade, enfatiza o caráter repugnante que eles causam no personagem-narrador (de nome desconhecido), o que acaba influenciando seu leitor a sentir o mesmo, por sua rica adjetivação e insistência e classificá-los como causadores de asco.

Sua aparência — em especial aqueles olhos arregalados que não piscavam e que ninguém jamais vira fechados — era por demais chocante, e as suas vozes, repulsivas. Era horrível ouvi-los entoando hinos nas suas igrejas à noite e mais ainda durante suas festividades religiosas principais que aconteciam duas vezes por ano, em 30 de abril e 31 de outubro. (Lovecraft, 1936. p. 320)²⁵

Além da temática de horror cósmico, Lovecraft também escreveu contos de horror sobrenatural, como por exemplo *Herbert West: Reanimator*. Cujo personagem principal, Herbert West, é um excêntrico cientista que busca encontrar uma fórmula que traga os mortos de volta a vida. Seus experimentos consistem em roubar cadáveres do necrotério da Universidade Miskatonic, para experimentar o seu estranho reagente verde-neon. Os experimentos de West, no entanto, acabam dando errado e transformando os recém-falecidos em tenebrosos e violentos zumbis. O conto foi adaptado para os cinemas em 1985 pelo diretor Stuart Gordon (1947- 2020), que também dirigiu “*Querida, encolhi as crianças*” (1989).

7. O UNIVERSO LOVECRAFTIANO

Com base em obras góticas de horror, cosmicismo e elementos marinhos, o cenário de Lovecraft é representado por “imagens” incômodas, bizarras e com características quase apocalípticas. Em sua maioria, o cenário é lamacento, pútrido, isolado do restante do mundo e capaz de perturbar qualquer um que se aventure a explorar esses locais reclusos. Além disso, a presença de monólitos com inscrições antigas, como hieróglifos, penhascos, poços, colinas e o próprio mar, são aspectos em comum em seus contos. O *locus* de Lovecraft também se dá em cemitérios, mausoléus, e na icônica cidade de Providence, Rhode Island, cidade natal do autor, além da icônica universidade Miskatonic, em Arkham, ambas criadas por Lovecraft para integrar o seu universo. Arthur Jean Cox (1964 apud Schweitzer, 2001.), relata a respeito desse *locus*:

²⁵ Ver Anexo B, Figura 5.

Vemos um desejo de um recinto produtivo (um enclave de qualquer tipo: um poço de casas, uma cidade da Nova Inglaterra, um campo rústico familiar) perturbado por um medo de que o recinto seja perturbado por algo do exterior. [...] Grosso modo, em histórias mais longas o horror consiste num lar familiar e confortavelmente familiar - como o mundo, geralmente o país Arkham, penetrado por forças fantásticas do exterior - forças tornadas terríveis pela sua destrutividade e horríveis pela sua associação à degeneração familiar e racial e à loucura. (COX, 1964. p. 49)

Além dos cenários característicos de Lovecraft, o universo lovecraftiano é também pautado nos sonhos e seus efeitos no ser humano. As criaturas Nyarlathotep e Shub- Niggurath, por exemplo²⁶, são capazes de controlar suas vítimas através dos sonhos. Em “*Os sonhos na casa assombrada*”²⁷, o personagem principal, Walter Gilman, sofre com os ataques de Nyarlathotep, Shub- Niggurath e Azathoth, tendo inúmeros sonhos tenebrosos com essas criaturas e um mundo típico lovecraftiano, cheio de horrores, até que começa a perder a sanidade e morre.

Em grande parte, os sonhos de Gilman consistiam de mergulhos em abismos infinitos, em crepúsculos misteriosamente coloridos e sons muito desarmoniosos, abismos cujas propriedades materiais e gravitacionais, e cuja relação com sua própria entidade, ele não poderia sequer começar a explicar. Ele não andava nem subia, não voava nem nadava, não se arrastava nem serpeava, experimentando sempre um modo de locomoção parcialmente voluntário e parcialmente involuntário. Ele não conseguia avaliar direito sua própria condição pois a visão de seus braços, pernas e torso parecia estar sempre obstruída por uma estranha distorção da perspectiva, mas sentia que sua organização física e suas faculdades mentais estavam, de alguma forma, maravilhosamente transformadas e projetadas de viés – não sem uma certa relação grotesca, porém, com suas proporções e propriedades normais. (LOVECRAFT, 1933. p. 866- 867)

A forma como Lovecraft trata os sonhos e como faz destes um meio para se manipular os humanos é uma das formas mais horripilantes de se dominar alguém. De acordo com Sigmund Freud em seu livro “*A interpretação dos sonhos*”, nossos sonhos são a realização de um desejo reprimido, recalcado, que o nosso inconsciente relaxado ao dormirmos, libera esses desejos, muitas vezes oprimidos por imposições sociais, culturais, políticas etc. Sendo assim, essas criaturas – ao dominar os sonhos de suas vítimas afim de manipulá-las e destruí-las –, estão fazendo com que essa vítima acredite que quer estar naquele universo caótico e horrendo, vivendo seus piores pesadelos e até enlouquecendo e morrendo por isso.

²⁶ A maioria das criaturas de Lovecraft tem esse poder de influenciar e dominar suas vítimas através dos sonhos. Causam pesadelos terríveis em suas vítimas até que elas enlouqueçam.

²⁷ Por vezes, “Os sonhos na casa da bruxa”.

É possível fazer uma relação do uso dos sonhos em seus contos e o que Lovecraft julga ser válido para se criar o verdadeiro horror, mencionado por ele em seu ensaio sobre o horror sobrenatural na literatura:

O único teste para o verdadeiro horror é simplesmente este: se suscita ou não no leitor um sentimento de profunda apreensão, e de contato com esferas diferentes e forças desconhecidas; uma atitude sutil de escuta ofegante, como à espera do rufiar de asas negras ou do roçar de entidades e formas nebulosas nos confins extremos do universo conhecido. E é claro, quanto mais completa e unificadamente uma história comunique uma tal atmosfera, tanto melhor é como obra de arte no gênero considerado. (LOVECRAFT, 1927. p. 15)

Os sonhos, no entanto, são provocados pelas entidades de Lovecraft, que em sua maioria, são capazes de controlar mentalmente suas vítimas através de sonhos lúcidos e capazes de levá-los à loucura. Com base no medo do desconhecido, criaturas advindas do espaço, anteriores até mesmo a criação do universo, capazes de manipular os sonhos, enlouquecer e matar qualquer um que se proponha a cruzar seus caminhos, as criaturas de Lovecraft são normalmente massas amorfas, cheias de olhos e tentáculos, que nasceram dos pesadelos que Lovecraft tinha quando criança. As principais e mais monstruosas entidades são: Azathoth, Cthulhu, Dagon, Nyarlathotep e Shoggoths.

Azathoth²⁸ é a mais poderosa de todas as criaturas. Chamada de “caos nuclear da criação” é também por vezes chamado de “o deus idiota” pela sua ignorância quanto ao seu total poder. Sua aparência é descrita como uma massa amorfa, cheia de olhos e dentes, que vive majoritariamente no centro do universo. Azathoth aparece nos contos *A busca onírica por Kadath*, *Um sussurro na escuridão* e *Sonhos na casa da bruxa*.

Cthulhu²⁹, a entidade mais famosa de Lovecraft, é também oriunda de outro universo. O monstro de cabeça bulbosa, cheia de tentáculos que emergem de seu rosto, pele escamosa e asas de dragão, construiu a bizarra e inóspita cidade de R’lyeh, onde “escravizou” um povoado local, dominando suas mentes, a cultuá-lo *ad eternum*. É dito que um curioso alinhamento das estrelas levou Cthulhu a um estado letárgico, ao qual permanece até o fim de *O chamado do Cthulhu*.

Dagon³⁰ foi baseado em um deus da fertilidade assírio- babilônico. De forma metade humanoide, metade criatura aquática, tem proporções ciclópicas e é o deus dos seres abissais.

²⁸ Ver Anexo B, figura 8.

²⁹ Ver Anexo B, figura 9.

³⁰ Ver Anexo B, figura 10.

Chamado de homem-peixe, Dagon, a segunda entidade mais famosa de Lovecraft, aparece nos contos *Dagon* e *A sombra de Innsmouth*.

Similarmente como Dagon, Nyarlathotep³¹ também é oriundo de culturas antigas, neste caso baseando-se na mitologia egípcia. Nyarlathotep, possui tentáculos que emergem de seu corpo, como o formato de uma estrela-do-mar, pode assumir a forma humana quando desejar e já chegou a ser um dos faraós do antigo Egito. A divindade é uma das criaturas que podem controlar os humanos através de pesadelos. Nyarlathotep aparece nos contos *O habitante das trevas*, *Sonhos na casa da bruxa*, *A busca onírica por Kadath e Nyarlathotep*.

Os Shoggoths³², embora muito conhecidos, foram criados para servirem as entidades de maior poder. É descrita como uma massa protoplasmática, que assim como Azathoth também é cheio de olhos e dentes. Posteriormente, nos últimos contos de Lovecraft, os shoggoths se rebelaram contra seus criadores, mesmo sendo criaturas desprovidas de inteligência e criadas apenas com o intuito de servir. Eles aparecem nos contos *O horror de Dunwich*, *O horror no museu*, *Um sussurro na escuridão* e *Sonhos na casa da bruxa*.

8. O LEGADO DE LOVECRAFT

Com mais de 60 contos publicados, Lovecraft atraiu uma legião de fãs e admiradores ao redor do mundo, com seus contos cheios de mistérios, lugares inóspitos e criaturas bizarras vindas do espaço antes mesmo da origem da Terra. Entre seus fãs, podemos citar grandes nomes da literatura como Stephen King, Clive Barker, Robert Bloch, os brasileiros Fábio Yabu (escritor de *Branca dos mortos* e outros contos macabros de 2013) e Eduardo Spohr (escritor de *A batalha do apocalipse*, de 2007 e *Filhos do Éden*, 2011).

Mas não foram só escritores que foram influenciados pelo rei do estranho. Fabricantes de jogos de vídeo game e jogos de tabuleiro, a indústria cinematográfica, televisiva e até mesmo o mundo da música possui referências à obra de Lovecraft.

Com o avanço e popularização da internet, sua obra ficou ainda mais conhecida mundo afora, e conquistou um nicho em particular: o mundo geek e nerd. Com a moda de criadores de conteúdo, diversos *influencers* e *YouTubers* decidiram dedicar sua atenção a vídeos relacionados ou inspirados nos contos de Lovecraft. Caso este do canal de *YouTube* (e site particular) do Jovem Nerd, um dos maiores canais de conteúdo nerd do Brasil, é apresentado

³¹ Ver Anexo B, figura 7.

³² Ver Anexo B, figura 11.

por Alexandre Otoni e Deive Pazos. Os cariocas possuem até um programa especial de *podcast* (variante do *NerdCast*) que foca no mito do Cthulhu, o RPG Call of Cthulhu, que possui quatro episódios de aproximadamente 3h de duração cada. No *podcast*, Alexandre e Deive se reúnem com amigos para jogar um RPG baseado no mito do Cthulhu, e tem a participação de outros grandes fãs de Lovecraft, como mencionado anteriormente, os escritores brasileiros Fábio Yabu e Eduardo Spohr.

Outro canal de *YouTube* que cria uma rica quantidade de conteúdo baseado na obra de Lovecraft é o canal do americano Paul (sobrenome desconhecido), do canal *Ephemeral Rift*, que cria conteúdo para ajudar as pessoas a dormir, relaxar ou se concentrar, com o conteúdo chamado de *ASMR*³³. Paul criou diversos personagens baseados nos contos de Lovecraft. Dos mais recorrentes o Dr. Clemmons e Deep One Dave³⁴, sendo este um cidadão resgatado de *Devil's Reef*, ilha que pertence a cidade de Innsmouth, do conto A sombra sobre Innsmouth. Dr. Clemmons que é um médico do sanatório de Arkham, foi quem o resgatou de Devil's Reef.

Além desses dois canais, o canal Nerdologia, Felipe Barbosa, Explorando segredos & mistérios, e O covil de Jack, também fazem diversos vídeos analisando e descrevendo a obra do autor. No que tange o universo cinematográfico, dos jogos e da música, abordarei nas seções seguintes, de maneira mais detalhada.

8.1 THE ELDERS SCROLLS: SKYRIM, BLOODBORNE, CALL OF CTHULHU E OUTROS JOGOS

No que tange o mundo dos jogos, sejam eles de vídeo game ou jogos de tabuleiro, Lovecraft foi responsável por influenciar incontáveis criadores. Jogos que fazem uso de todo o Mito do Cthulhu, até tributos dentro de franquias altamente consumidas, como acontece com The Elder Scrolls. Inúmeros outros jogos também possuem elementos baseados no Rei do Estranho, como *Alone in the Dark* (1992), *Eternal Darkness* (2002), *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (2005), e *Edge of Nowhere* (2016).

O uso do universo lovecraftiano para jogos iniciou no final da década de 1980 – mais precisamente em 1987 –, com o lançamento do jogo *The Lurking Horror*³⁵, em diversas

³³ ASMR, do inglês *Autonomous Sensory Meridial Response*, são estímulos auditivos ou visuais que ativam o nosso sistema nervoso a causar formigamentos em algumas partes do corpo, especialmente no couro cabeludo, causando sensação de relaxamento e sono.

³⁴ Ver Anexo B – figura 12.

³⁵ Ver anexo B – Galeria de imagens, figura 1 e 2.

plataformas como Atari, Amiga e Macintosh. O jogo é ambientado dentro do campus de uma universidade onde seu personagem principal precisa enfrentar zumbis, demônios e até horríveis referências a um suicídio que ocorreu dentro do campus, para conseguir solucionar o mistério proposto pelo jogo.

Call of Cthulhu foi o título de alguns jogos baseados no mito do Cthulhu, embora a última versão lançada para Playstation 4, PC, Nintendo Switch e Xbox One, possua apenas a ambientação e monstros criados por Lovecraft. O jogo lançado em 2019, é um misto de Sherlock Homes, de Arthur Conan Doyle (1859- 1930) com o universo cósmico de Lovecraft. O personagem principal Edward Pierce é um detetive particular que sofre de terríveis pesadelos, com lugares pantanosos, criaturas “alienígenas” e monstros com cabeças bulbosas e cheias de tentáculos³⁶, por vezes até humanoides. Pierce recebe a visita de Stephen Webster, um rico empresário que busca saber como sua filha Sarah Hawkins morreu. O detetive viaja até *Darkwater*, lugar da morte de Sarah, em busca de pistas e respostas, onde eventos inexplicáveis começam a acontecer. O jogo não conta só com *O chamado do Cthulhu* como base, mas também possui elementos de *Dagon*, *O Necronomicon* e *O que a lua traz consigo* (outros contos de Lovecraft). “*Call of Cthulhu*” (2019) recebeu bastante críticas dentro do universo *gamer*, porém teve uma boa recepção pelos fãs de H.P. Lovecraft. O redator Lucas Rafael do website Legião dos Heróis, relata:

Call of Cthulhu parece mais uma *fanfic* escrita por um entusiasta do horror cósmico do que algo preocupado em transmitir o desespero Lovecraftiano genuíno. Existem ali os cultos ominosos; a cidadezinha costeira, o protagonista débil e sem muita perspectiva, todos os elementos comuns que pontuam as narrativas do gênero. Mas eles são confete, adornos estilísticos, passam longe de ser a “carne” oferecida pelo horror cósmico. (2018)

Dando maior embasamento a teoria de que Call of Cthulhu é mais um tributo a obra do autor, do que uma produção baseada inteiramente nesta.

Em contrapartida, *Bloodborne* (2015), agradou tanto o público que não conhecia Lovecraft, tanto como seus fãs mais fervorosos. Segundo Lucas Rafael (2018), *Bloodborne* é a melhor adaptação ao universo lovecraftiano, por respeitar os critérios psicológicos básicos presentes nos contos de Lovecraft, a questão dos sonhos, o sentimento de insignificância do ser humano perante o universo, o medo do desconhecido e o paradigma olhos³⁷ x cegueira.

A realidade em *Bloodborne* são criaturas extraterrenas empoleiradas nos telhados, encarando uma civilização decadente que optou pela cegueira. Os personagens de *Bloodborne* preferem tapar os seus olhos, quiçá arrancá-los para não olharem pro

³⁶ Ver anexo B – Galeria de imagens, figura 3.

³⁷ Como acontece com a criatura Shoggoth, mencionada anteriormente na seção sobre os monstros de Lovecraft.

horizonte e, ao invés da lua ou do pôr do sol, enxergarem um lembrete de sua existência efêmera.

A coisa imagética de Lovecraft também está aqui. Diversos chefes do jogo contam com tentáculos e deformidades físicas que, se você tentar pôr em palavras, vai precisar de muitos adjetivos para descrever, o que é muito Lovecraft.

Bloodborne foi uma das adaptações, com o maior potencial de propagar a obra de Lovecraft no universo *geek/ gamer/ nerd*, já que teve números impressionantes de vendas e avaliações em sites especializados com nota de aprovação de aproximadamente 91%, se tornando a melhor adaptação do universo *lovecraftiano* da década de 2010 a 2020.

Já no caso de *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), a *Bethesda Game Studios* desenvolveu algumas “fases” do jogo inspirada no universo *lovecraftiano*. Na missão de *Hermaeus Mora*³⁸, que é um dos príncipes *daedras* (que no jogo são entidades com poderes divinos e sempre buscam pelo caos e morte), é uma figura amorfa, similar a representação do caos, e é o possuidor de todo o conhecimento do universo, alusão a *Azathoth*, o caos nuclear da criação. Nessa missão, o personagem jogável *Dovahkiin*³⁹, adentra em um universo paralelo, em busca do conhecimento que *Hermaeus Mora* lhe promete desvendar durante um sonho/ uma alucinação. Ao adentrar esse universo, o *dovahkiin* se depara com estranhas criaturas, ora com corpos humanoides, tentáculos de polvos na cabeça e asas de dragão – alusão a *Cthulhu* –, ora criaturas oblongas, com tentáculos espalhados pelo corpo, remetendo ao formato de uma estrela do mar, de figura alta e escura, alusão a *Nyarlatheotep*.

Em uma outra missão do jogo, o personagem jogável *dovahkiin*, entra em um outro universo paralelo, em busca de solucionar um mistério de eventos esquisitos acontecendo em uma ala abandonada de uma mansão em Solitude (uma das cidades de *Skyrim*). Nesse universo paralelo, ele se depara com outro príncipe *daedra*, *Sheogorath*, príncipe da loucura. *Sheogorath* é capaz de influenciar a mente daqueles que cruzam o seu caminho, deixando- os loucos e até fazendo com que eles desapareçam, passando a “viver” em seu reino bizarro e fantástico. *Sheogorath* possui um cetro, chamado *wabbajack* que é capaz de transformar qualquer coisa (humano, animal ou objeto) em alguma coisa estranha ou de humor questionável e até desintegrar aquilo que seu dono desejar. Os acontecimentos causam nos jogadores uma sensação de perturbação e diversão ao mesmo tempo, por se tratar de acontecimentos insólitos e fantásticos, característica típica dos contos de Lovecraft.

³⁸ Ver Anexo B, figura 4.

³⁹ “Nascido do dragão” na linguagem dos dragões “Dovahs” criada para o jogo.

Além dos jogos de vídeo game (computador e consoles), a universo lovecraftiano também foi adaptado para os jogos de tabuleiro e de RPG⁴⁰ (Role Play Games). São inúmeros os jogos de tabuleiro inspirados nesse universo, dentre eles os principais são: Eldritch Horror, Chamado de Cthulhu e Elder Sign.

8.2 FILMES E SÉRIES

Além do mundo dos jogos, o cinema e a televisão também têm se mostrado muito inclinados a adaptar as obras de Lovecraft e de seus discípulos. No que tange aos filmes, inúmeros diretores e produtores já se basearam nos contos do Rei do Estranho. Caso do famoso diretor americano Sam Raimi, que dirigiu o longa *Evil Dead* (1981), cujos monstros são invocados através do tenebroso livro *Necronomicon*, do árabe louco Abdul Al- Azred, criado por Lovecraft. A franquia *Evil Dead* (franquia original, intitulada em português de *Uma noite alucinante*), rendeu três filmes em que o personagem Ash (interpretado por Bruce Campbell) precisa combater os demônios e monstros invocados através do *Necronomicon*.

Outra franquia inspirada em um conto de Lovecraft é a de Re- Animator, baseada no conto Herbert West: Re- animator, de 1921. Na série de filmes, o cientista louco Herbert West (interpretado por Jeffrey Combs, outro fã da obra de Lovecraft), ingressa na universidade Miskatonic para participar de estudos médicos e começa a realizar uma pesquisa clandestina para tentar reanimar os mortos com um reagente verde neon, injetado na base do crânio dos recém falecidos. A franquia de filmes de gênero terror- gore- comédia, contorna o clima pesado do conto de Lovecraft, devido a descrições racistas de alguns personagens, fazendo com que o espectador consiga até dar risada do atrapalhado Herbert West.

Em 2018, o filme *A casa do medo- Incidente em Ghostland* (Ghostland, no original em inglês), presta uma homenagem a Lovecraft, onde a personagem principal, Beth (Crystal Reed), é uma escritora de histórias de terror e fã inata de H.P. Lovecraft, tendo-o como principal inspiração para suas histórias.

Mais adiante, em 2019, o conto *The color out of space* (1927), foi adaptado para o filme de mesmo nome *A cor que caiu do espaço* (título em português). No longa, Nathan Gardner

⁴⁰ Neste tipo de jogo, o jogador finge ser o seu personagem, criando- o do zero e atribuindo- lhe características físicas e de sua personalidade, além de tomar decisões pelo personagem que podem mudar completamente o curso do jogo.

(Nicolas Cage) e sua família começam a passar por terríveis eventos após um estranho meteoro cair no quintal da casa da família. Após entrarem em contato com o corpo estelar, sua família é infectada por um organismo desconhecido que deteriora seus corpos e influencia suas mentes, deixando-os loucos e violentos.

No âmbito dos seriados de televisão e serviços de *streaming* (Netflix, Prime Video, Disney Plus etc.), a obra de Lovecraft e o próprio universo lovecraftiano também foram usados tanto como pano de fundo, tanto como referências. O famoso *Necronomicon* já foi citado diversas vezes, como por exemplo na série de tv baseada em *Evil Dead, Ash vs Evil Dead* (2015), onde o personagem Ash retorna após trinta anos desde a trilogia original, para combater o demônio *Kandarian*, invocado acidentalmente após a leitura de uma passagem do fatídico livro.

Outra menção ao livro dos mortos, é no décimo segundo episódio de *WandaVision*, quando Wanda se depara com o possível *Darkhold* – fonte inesgotável de conhecimento de feitiçaria –, que é uma versão própria da Marvel do *Necronomicon* de Lovecraft. A ideia da produtora era ter sua própria versão do livro, já que o original de Lovecraft fazia muito sucesso. O *Darkhold* também aparece nos quadrinhos do *Motoqueiro Fantasma, Doutor Estranho, Blade* e outros.

A série de terror *Supernatural* também fez questão de homenagear o Rei do Estranho. No episódio “*Let it bleed*” (episódio 12 da sexta temporada), o próprio Lovecraft aparece em um flashback de 1937 (ano da morte do autor), sendo atacado por uma força desconhecida. O personagem Bobby Singer (Jim Beaver), diz que Lovecraft fazia parte de um culto que teria aberto um portal para o purgatório, durante uma festa na casa do autor em Providence, Rhode Island, na noite em que Lovecraft morreu. O tributo a Lovecraft seria uma forma de “fim poético” do autor, morto por seus próprios monstros e não como de fato aconteceu, causado pelo câncer.

A adaptação para a Netflix, *O mundo sombrio de Sabrina* (2018), também tem elementos lovecraftianos em sua trama. O termo *Eldritch terrors*⁴¹ e a cidade de *Innsmouth*⁴², são mencionados algumas vezes pelos protagonistas da série.

Séries animadas como *Scooby Doo! Mystery Incorporated*, com a participação do personagem Professor *H.P. Hatecraft*; *Ben 10*, com o monstro chamado *Diagon*, que apesar de ter a forma de um polvo, o nome foi inspirado em *Dagon*; a série de tv *O nevoeiro* baseada em um livro de Stephen King, inspirado pelos monstros de Lovecraft; a original Netflix, *Stranger*

⁴¹ Termo usado por Lovecraft no mito de Cthulhu, a respeito de suas divindades.

⁴² Cidade de *A sombra de Innsmouth* e mencionada também em *Nas montanhas da Loucura*.

Things, com seu mundo invertido, o *demogorgon* (alusão aos *shoggoths* de Lovecraft) e o devorador de mentes, que seria uma mistura de alguns monstros de Lovecraft, devido à sua aparência física ciclópica e seus poderes.

Outra principal série de tv que teve o universo de Lovecraft incorporado a ela, é a série *Lovecraft Country* (2020), que, terá destaque especial neste trabalho, graças à sua relevância para o momento histórico atual (século XXI) e à estratégia do escritor Matt Ruff e dos produtores da série ao ressignificarem o racismo presente na obra de Lovecraft, combatendo-o.

8.3 LOVECRAFT COUNTRY (TERRITÓRIO LOVECRAFT- 2020)

Passada na década de 1950, majoritariamente em Chicago nos EUA, a série⁴³ retrata sobre a busca de Atticus Black por seu pai misteriosamente desaparecido no sul do país, em meio a um cenário de radical segregação racial. A série no entanto utiliza-se do universo *lovecraftiano* como background para sua história, mencionando inclusive a literatura *pulp*, na qual a obra de Lovecraft se lançou. Para o pai de Atticus Black (personagem principal da estória), Montrose Freeman, a obra de Lovecraft é tratada como “lixo pulp” e levada como “a beira da realidade” para os outros personagens, que a usam até como fundamento/ base para iniciarem sua busca por Montrose.

A série da HBO, baseada no livro de Matt Ruff, publicado em 2016, reforça o quanto é necessário saber separar a obra do autor, visto que conta todos os “terrores” que os negros/ pretos viveram, neste caso em um cenário pós- guerra, onde não possuíam direitos e sofriam extremo racismo, que era frequente nos contos e cartas de Lovecraft. Um exemplo disso é a forma como Lovecraft descreve um personagem negro em *Herbert West: Reanimator* (1922):

“A luta foi entre Kid O’ Brien – um desastrado e agora trêmulo jovem com um nariz recurvo bem irlandês – e Buck Robinson, “o Fumaça do Harlem”. O negro foi nocauteado, e um breve exame nos revelou que ele assim ficaria permanentemente. Ele era uma coisa grotesca, parecida com um gorila, com braços anormalmente longos que eu não podia evitar chamar de patas dianteiras e um rosto que conjurava reflexões a respeito dos indizíveis segredos do Congo e batuques de tambor sob uma lua pavorosa. O corpo deve ter parecido ainda pior em vida – mas o mundo contém muitas coisas feias.” (p.67)

Como o jornalista e tradutor Renato Pincelli diz em seu artigo sobre o renascimento da obra de Lovecraft: “*Eu ainda não solucionei essa tensão e não tenho certeza de que vou*

⁴³ Para esta pesquisa utilizarei a série adaptada para a HBO, baseada no livro de Matt Ruff.

conseguir algum dia. Mas eu decidi que ele é, talvez, o ícone literário que nosso país merece. As histórias criadas por ele revelam muito mais sobre seus preconceitos do que sobre sua genialidade. ” (Pincelli, 2017) Por conta destes fatores, muitos autores que se inspiraram na obra e no universo criado por Lovecraft preferem separar o autor de sua obra, tendo em vista também a criação fundamentada na supremacia branca e o contexto histórico no qual ele foi criado.

Charles Luís Castro (2020), em um artigo sobre Lovecraft Country para o Opina Nerd do jornal O Povo Online, diz: *“Por isso, a primeira cena do episódio é bastante significativa, com a mescla de lembranças da guerra e devaneios da imaginação. Ao vermos o lendário jogador de beisebol Jack Robinson partir Cthulhu ao meio, a mensagem é bastante clara: o racismo precisa ser combatido.* ” Coisa que o próprio autor do livro Território Lovecraft disse em entrevista, que *“seria tedioso ler só sobre pessoas como eu (homens brancos) o tempo todo.”*

Ruff também diz nessa mesma entrevista para a HBO, que a base lovecraftiana usada para o seu livro, foi o conto “A sombra de Innsmouth”

[...] que retrata um viajante que, de repente, se vê na cidade errada após anoitecer e acaba quase morto. É um dos contos mais racistas de Lovecraft – as pessoas de Innsmouth estão procriando com monstros do mar, um reflexo do medo que Lovecraft tinha da mistura de raças –, mas é também um dos mais assustadores e uma das melhores histórias sobre tentativa de linchamento que já li. E mesmo que o protagonista de Lovecraft seja branco, poderia facilmente ser a história de um viajante negro que acaba, sem querer, em uma das cidades do pôr do sol. (2020)

8.4 MÚSICAS

Não só escritores, produtores e diretores foram influenciados por Howard Phillips Lovecraft. Muitos músicos e compositores também ficaram aficionados pela obra do Rei do Estranho. Diversas bandas de rock prestaram suas homenagens ao autor, como por exemplo, Metallica, Black Sabbath, Blue Oyster Cult, Cradle of Filth, Iron Maiden, Yngwie Malmsteen, Marilion, Joe Satriani, entre outros.

O ex- baixista do Metallica, Cliff Burton (1962- 1986) era um ávido fã dos contos de Lovecraft. Foi assim que, apresentando a obra do autor ao restante da banda, compuseram duas músicas em tributo a Lovecraft: *The call of ktulu*, uma música instrumental lançada no álbum *Ride the Lightning* de 1984, e a conhecida *The Thing That Should not Be*, do álbum *Master of Puppets* de 1986. Esta se refere aos Grandes Antigos de Lovecraft, mais especificamente as entidades Dagon e Cthulhu. No refrão da música eles dizem: *“Maldito destemido/ Insanidade/ Ele observa/ À espreita sob o mar/ O grande antigo/ Sítio proibido/ Ele faz buscas/ O caçador das sombras está a levantar- se/ Imortal/ Na loucura habita”*, fazendo clara alusão a Dagon, o

deus abissal e Cthulhu ao dizer que se espreitam sob o mar e causam insanidade àqueles que os encontram.

No caso da banda britânica Black Sabbath, a música *Behind the wall of sleep* (1970), foi baseada no conto *Beyond the wall of sleep* de 1919. No conto de Lovecraft, um funcionário de um hospital psiquiátrico relata a história de Joe Slater, um dos pacientes do hospital que morrerá algumas semanas após ser condenado como um assassino insano. Após a terceira noite no hospital, Slater começa a ter alguns ataques, que começaram de um sono desconfortável até atingir um frenesi violento.

Os americanos do Blue Oyster Cult, foram uma das bandas que mais compuseram músicas baseadas nos contos de Lovecraft. No álbum *Agents of Fortune* de 1976, a música *E.T.I (Extra Terrestrial Intelligence)*, faz referência ao “rei de amarelo”, um dos Grandes Antigos de Lovecraft, Hastur, criatura coberta por um manto amarelo, debaixo do qual saem tentáculos; no álbum *Imaginos* de 1988, as músicas “*I Am the One You Warned Me Of*” e “*The Seige and Investiture of Baron Von Frankenstein’s Castle at Wisseria*”, mencionam a sabedoria estelar dos Grandes Antigos e a música “*Les Invisibles*”, que fala daquilo que está debaixo da montanha polar, fazendo referência ao conto *Nas montanhas da loucura* (1936).

A banda de heavy metal Iron Maiden também prestou sua homenagem a Lovecraft na capa do álbum *Live After Death*⁴⁴ (1985), com uma famosa frase de *O chamado do Cthulhu* entalhada na lápide de Eddie, “mascote” da banda: “*Não está morto o que pode eternamente jazer; e com estranhas eras pode até a morte morrer.* ” (p. 25)

Além destas, conforme mencionado anteriormente, outros grupos musicais como os britânicos do Cradle of Filth, com a música *Cthulhu Dawn* de 2000; Marilion com a música *Grendel* de 1983, referência ao conto *A coisa na soleira da porta* publicado postumamente por August Derleth em 1945; Yngwie Malmsteen, na seção de agradecimentos especiais nos álbuns *Rising Force* (1984), *Odyssey* (1988), *Trial by Fire* (1989), *Eclipse* (1990), and *Magnum Opus* (1995) agradece a Lovecraft; e ainda Joe Satriani com a música “*Dweller on the Threshold*” de 1993 que também faz referência ao conto *A coisa na soleira da porta*.

Finalmente, gostaria de salientar que, se a obra de Lovecraft rendeu e certamente continuará rendendo muitos frutos em diversos meios de entretenimento, foi não somente às inumeráveis referências aos contos escritos por ele, mas também às obras literárias, aos filmes, às séries e aos jogos que nasceram do mito do Cthulhu e de outros contos.

⁴⁴ Ver Anexo B, figura 6.

9. CONCLUSÃO

Em linhas gerais, a vida e obra de Lovecraft são biologicamente entrelaçadas, tendo em vista os fatores surpreendentemente semelhantes à vida pessoal do autor, sendo esta sua aparência física, os pesadelos que interferiram diretamente na sua relação com o medo, a trágica morte de seu pai e sua relação com a Nova Inglaterra, mais especificamente com sua cidade natal, Providence em Rhode Island. Lovecraft, usou sua própria vida e experiência como base para o seu *Mythos*. Não só o mito do Cthulhu, mas todo o universo que o circunda: desde a cidade de Arkham, até o vilarejo de Innsmouth e a importante Universidade Miskatonic.

Tamanho brilhantismo e criatividade não podem ser deixados de lado, mas sim receberem o seu “lugar ao sol” e estudados e adaptados extensivamente. O escritor americano de ficção científica e mistério, Don Webb, em seu artigo sobre o porquê de Lovecraft ainda ser importante⁴⁵, diz que:

Embora meio século morto, vários elementos tornam o trabalho de Lovecraft mais relevante hoje do que nunca: a sua coragem, o seu antinomianismo, a sua compreensão de como o poder transformador de um objeto (especialmente um livro) pode ligar os domínios da imaginação e da realidade, o seu sentido do cósmico e, finalmente, acima de tudo e unificando tudo, a sua insistência na primazia da imaginação. A maioria destes traços são comuns entre os melhores fantasistas, mas talvez o "antinomianismo" (significado contra a fundação (NOMOS)) precise de um pouco de expansão. Lovecraft rebelou-se artisticamente contra a história de horror do seu tempo (monstro contra vítima) e substituiu-a por um tema cósmico (Cosmos como fonte de terror e/ou êxtase). (Webb, 1999)

A expansão mencionada por Webb, está sendo feita, portanto, por seus fãs e admiradores, ao adaptarem seu universo para os quadrinhos, cinema, tv, jogos de videogame e tabuleiros e até mesmo músicas.

A ideia no entanto é a partir da iniciativa desses autores e fãs prestigiar a obra e o universo genial criado por Lovecraft, nos atentando o seu racismo e xenofobia neles retratados. Faremos como fez Matt Ruff, que reescreveu o contexto e nos conscientizou da situação vivida pelos negros, incentivando o combate ao racismo e o colocando em um patamar acima dos monstros de Lovecraft. Indo mais além, e mantendo o ponto onde Lovecraft inovou e fez com que o medo fosse não só o medo do desconhecido, mas também o medo de seres que não podem ser combatidos por forças humanas, tampouco destruídos; apenas podem ser postos para dormir em seus sonos seculares até que algum novo culto venha despertá-los.

⁴⁵ Why Lovecraft Still Matters, 1999.

10. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- A CASA do medo: Incidente em Ghostland. Pascal Laugier. 5656 Films. 2018. 91 min.
- ALONE in the Dark. 1ª ed. Infogrames. 2005. 1 CD- Rom.
- A VIDA de HP Lovecraft e seu Cthulhu | Nerdologia. Direção: Filipe Figueiredo. Roteiro: Filipe Figueiredo. Brasil: YouTube, 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=udk5uWt1GSE&t=473s>. Acesso em: 6 jan. 2021.
- BLACKWOOD, Algernon. **The Willows**. [S. l.]: DUKE classics, 1907. *E-book*.
- BLACK Sabbath. Behind the Wall of Sleep. Reino Unido. Vertigo. 1970. CD.
- BLOODBORNE. 1ª ed. FromSoftware. 2015. 1 BD- Rom.
- BLUE Oyster Cult. Imaginos. New York. CBS/ Columbia Records. 1976. CD.
- BLUE Oyster Cult. Agents of Fortune. New York. CBS/ Columbia Records. 1988. CD.
- BORGES, Diego. Review Call of Cthulhu. In: **TechTudo**. [S. l.], 12 nov. 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/review/call-cthulhu.html>. Acesso em: 17 abr. 2021.
- CALL of Cthulhu. 1ª ed. Focus Home Interactive. 2019. 1 BD- Rom.
- CALL OF CTHULHU Ending & Cthulhu scene (Invoke Cthulhu). [S.I.: s.n], 2018. 1 vídeo (25 min). Publicado pelo canal Papa_Kez. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=WSvfdqYDqIs&ab_channel=Papa_Kez . Acesso em: 22 de Abril de 2021.
- CALL of Cthulhu: Dark corners of the Earth. 1ª ed. Ubisoft; Bethesda. 2005. 1 CD-Rom.
- CRADLE of Filth. Cthulhu Dawn. England. Koch Records. 2000. CD (4:17 min).
- DE MENEZES, Thales. Nova onda atualiza a literatura fantástica. **Folha de São Paulo**, São Paulo, p. 1, 18 mar. 2006. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1803200617.htm>. Acesso em: 3 dez. 2020.
- DUNSANY, Lord. **Patches of Sunlight**. England: Reynal & Hitchcock, 1938. 309 p.
- EDGE of nowhere. 1ª ed. Oculus Studios. 2016. 1 CD- Rom.
- ENTENDA TUDO SOBRE CTHULHU, O MONSTRO ANCIÃO DE LOVECRAFT! - De onde surgiu o culto de R'lyeh?. Direção: FelipeBarbosa. Roteiro: Felipe Barbosa. Brasil: YouTube, 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ugr0N5UbuFk>. Acesso em: 6 jan. 2021.
- ETERNAL Darkness. 1ª ed. Silicon Knights. 2002. 1 CD- Rom.
- EVIL Dead. Sam Raimi. Renaissance Pictures. 1981. 85 min.
- FREUD, Sigmund. **Inibição, Sintoma e Medo**. [S. l.]: L&PM Pocket, 2018. 192 p.

- GREEN, Anna. H.P. Lovecraft's spooky poem about Edgar Allan Poe. **Mental Floss**, [S. l.], p. 1, 1 out. 2015. Disponível em: <https://www.mentalfloss.com/article/69269/hp-lovecrafts-spooky-poem-about-edgar-allan-poe#:~:text=In%201938%2C%20the%20fantasy%20and,full%20name%20in%20the%20process.> Acesso em: 17 mar. 2021.
- HARMAN, Graham. **Weird Realism: Lovecraft and Philosophy**. 1. ed. Winchester, Uk; Washington, USA: Zero Books, 2012. 176 p. *E-book*.
- HERMAEUS Mora. In: **The Elder Scrolls Wiki**. [S. l.], [201-?]. Disponível em: https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Hermaeus_Mora?file=Herma-Mora.png. Acesso em: 10 abr. 2021.
- JOE Satriani. Dwellers on the Threshold. Estados Unidos. Relativity Records. 1993. CD (4: 15 min).
- JOSHI, S.T. **I am Providence: The life and times of H.P. Lovecraft**. New York: Hippocampus Press, 2013. *E-book*.
- Relaxing R'lyehian & Cthulhu Blocks with Deep One Dave [ASMR]. Direção: Ephemeral Rift. Roteiro: Ephemeral Rift. Gravação de Ephemeral Rift. Estados Unidos: YouTube, 2016. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=JyR_VI6sP7w. Acesso em: 2 dez. 2020.
- RPG Call of Cthulhu. Pazos, Deive; Ottoni, Alexandre. Paraná. Nerd Cast. 2017- 2020. Podcast. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/playlist/rpg-call-of-cthulhu/>. Acesso em: Jan. 2021.
- LOVECRAFT country. Misha Green. Estados Unidos: HBO, 2020. Streaming.
- LOVECRAFT, H.P. **Antologia H.P. Lovecraft**. [S. l.]: Biblioteca do Exilado, 2012. 782 p. *E-book*.
- LOVECRAFT, H.P. **A tumba e outras histórias**. 1. ed. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2011. 224 p.
- LOVECRAFT, H.P. **Horror sobrenatural na literatura**. [S. l.]: Dover Publications, Inc., 1987. *E-book*.
- LOVECRAFT, H.P. **Lovecraft: Medo Clássico Volume I**. 1. ed. Rio de Janeiro: Darkside, 2017. 416 p. v. 1.
- LOVECRAFT, H.P. **Selected Letters II**. Estados Unidos: Arkham Horror, 1968. 334 p. *E-book*.
- MACHEN, Arthur. **O grande deus Pã**. 1. ed. [S. l.]: Independently Published, 2020. 176 p. *E-book*.
- MAIDEN, Iron. **Live After Death**. Intérprete: Iron Maiden. [S. l.]: EMI, 1985. Cd.
- MARILION. Grendel. Reino Unido. EMI. 1983. CD (19:08 min).

MESTRE DO HORROR: H.P. Lovecraft - Biografia Completa. Direção: O covil de Jack. Roteiro: O covil de Jack. Brasil: YouTube, 2019. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=rXJCs8EV2Wo&ab_channel=OCovildeJackOCovildeJack. Acesso em: 7 jan. 2021.

METALLICA. The Call of Ktulu. Copenhagen, Dinamarca. Elektra. 1984. CD.

METALLICA. The Thing That Should Not Be. Copenhagen, Dinamarca. Elektra. 1986. CD.

NESTAREZ, Oscar. H.P. Lovecraft contra a vida. **Galileu**, [S. l.], p. 1, 30 nov. 2016. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/blogs/estante-galileu/noticia/2016/11/h-p-lovecraft-contra-vida.html>. Acesso em: 12 dez. 2020.

NEUROSKEPTIC. The Psychology of Edgar Allan Poe. **Discover Magazine**, [S. l.], p. 1, 23 out. 2012. Disponível em: <https://www.discovermagazine.com/the-sciences/the-psychology-of-edgar-allan-poe>. Acesso em: 2 mar. 2021.

OATES, Joyce Carol. The King of Weird. **The New York Review**, [S. l.], p. 1, 31 out. 1996. Disponível em: <https://www.nybooks.com/articles/1996/10/31/the-king-of-weird/>. Acesso em: 22 fev. 2021.

PINCELLI, Renato. A improvável ressurreição de H.P. Lovecraft. **Renato Pincelli**, [S. l.], p. 1, 14 dez. 2017. Disponível em: <https://rntpincelli.medium.com/a-improv%C3%A1vel-ressurrei%C3%A7%C3%A3o-de-h-p-lovecraft-fbcbe014101b>. Acesso em: 8 abr. 2021.

RAFAEL, Lucas. Bloodborne é a melhor adaptação de H.P. Lovecraft. *In: Legião dos Heróis*. [S. l.], 2019. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/2018/bloodborne-e-a-melhor-adaptacao-de-h-p-lovecraft.html>. Acesso em: 17 abr. 2021.

RE-ANIMATOR. YUZNA, Brian; GORDON, Stuart. Empire Pictures. 1985. 104 min.

SAM Bosma: The Shadow over Innsmouth. [S. l.], [201-?]. Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/118993615130227145/>. Acesso em: 10 abr. 2021.

SCHWEITZER, Darrell. **Discovering H.P. Lovecraft**. Estados Unidos: Wildside Press, 2001. 163 p.

THE ELDER Scrolls: Skyrim. 1ª ed. Bethesda. 2011. 1 BD- Rom.

THE LURKING Horror. *In: Wikipedia*. [S. l.], [201-?]. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Lurking_Horror. Acesso em: 10 abr. 2021.

THE LURKING Horror. 1ª ed. Infocom. 1987. Disquete.

TICON, Fernando; MAPA, Ramon. Lovecraft e a cultura pop. *In: LOVECRAFT, H.P. Lovecraft: Medo Clássico Volume I*. 1. ed. Rio de Janeiro: Darkside, 2017. cap. 10, p. 370-377.

- TODORÓV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. 2. ed. México: Premia Editora de Livros S.A., 1981. *E-book*.
- VANDERMEER, Ann; VANDERMEER, Jeff. **The New Weird**. 1. ed. São Francisco: Tachyon Publications, 2007. *E-book*.
- WANDAVISION. Jac Schaeffer. Estados Unidos: Disney+, 2020. Streaming.
- WEBB, Don. Why Lovecraft Still Matters: The Magical Power of Transformative Fiction. **Nightscares**, [S. l.], p. 1, 17 ago. 1999. Disponível em: <http://www.epberglund.com/RGttCM/nightscares/NS11/ns11nf2.htm>. Acesso em: 16 jan. 2021.
- YNGWIE Malmsteen. **Eclipse**. Los Angeles. Polydor. 1990. CD.
- YNGWIE Malmsteen. **Magnum Opus**. Los Angeles. Music for Nations. 1995. CD.
- YNGWIE Malmsteen. **Odyssey**. Los Angeles. Polydor. 1988. CD.
- YNGWIE Malmsteen. **Rising Force**. Los Angeles. Polydor. 1984. CD.
- YNGWIE Malmsteen. **Trial by Fire: Live in Leningrad**. Leningrad. Polydor. 1989. CD.

11. ANEXO A – POEMAS E TEXTOS

1. *Where Poe Once Walked* – H.P. Lovecraft (1938)

Eternal brood the shadows on this ground,
 Dreaming of centuries that have gone before;
 Great elms rise solemnly by slab and mound,
 Arched high above a hidden world of yore.
 Round all the scene a light of memory plays,
 And dead leaves whisper of departed days,
 Longing for sights and sounds that are no more.

Lonely and sad, a specter glides along
 Aisles where of old his living footsteps fell;
 No common glance discerns him, though his song
 Peals down through time with a mysterious spell.

Only the few who sorcery's secret know,
 Espy amidst these tombs the shade of Poe.

2. Patches of Sunlight – Lord Dunsany (1938)

“Se alguma vez escrevi sobre Pan à noite, como se o tivesse realmente visto, é sobretudo uma memória daquela lebre. Se eu pensasse que era um indivíduo dotado cujas inspirações vinham de fora da Terra e transcendiam as coisas comuns, não deveria escrever este livro; mas acredito que os voos mais selvagens das fantasias de qualquer um de nós têm as suas casas com a Mãe Terra...” (p. 9)

12. ANEXO B – GALERIA DE IMAGENS

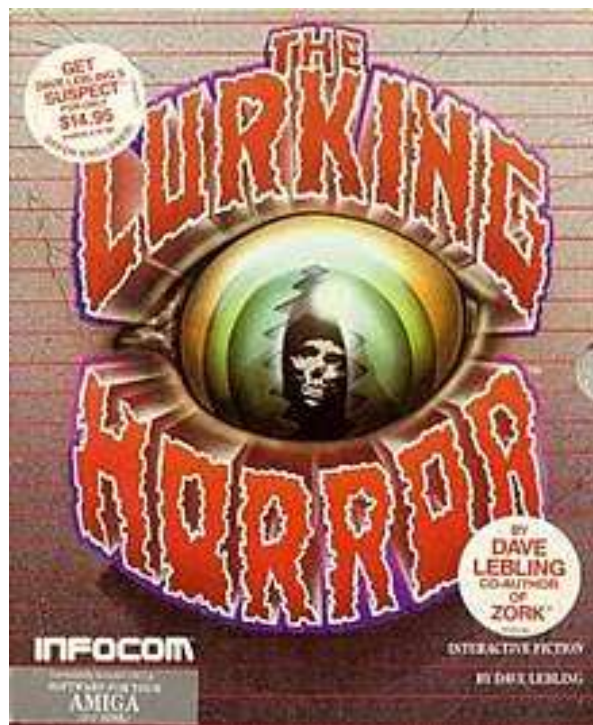


Figura 1. Capa do Jogo *The Lurking Horror*



Figura 2. Captura de uma das cenas do jogo The Lurking Horror.



Figura 3. Captura de cena de Call of Cthulhu (2019)



Figura 4. Hermaeus Mora. Retirado de https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Hermaeus_Mora?file=Herma-Mora.png



Figura 5. Ilustração de Sam Bosma baseada na descrição dos habitantes de Innsmouth. Retirado de <https://br.pinterest.com/pin/118993615130227145/>

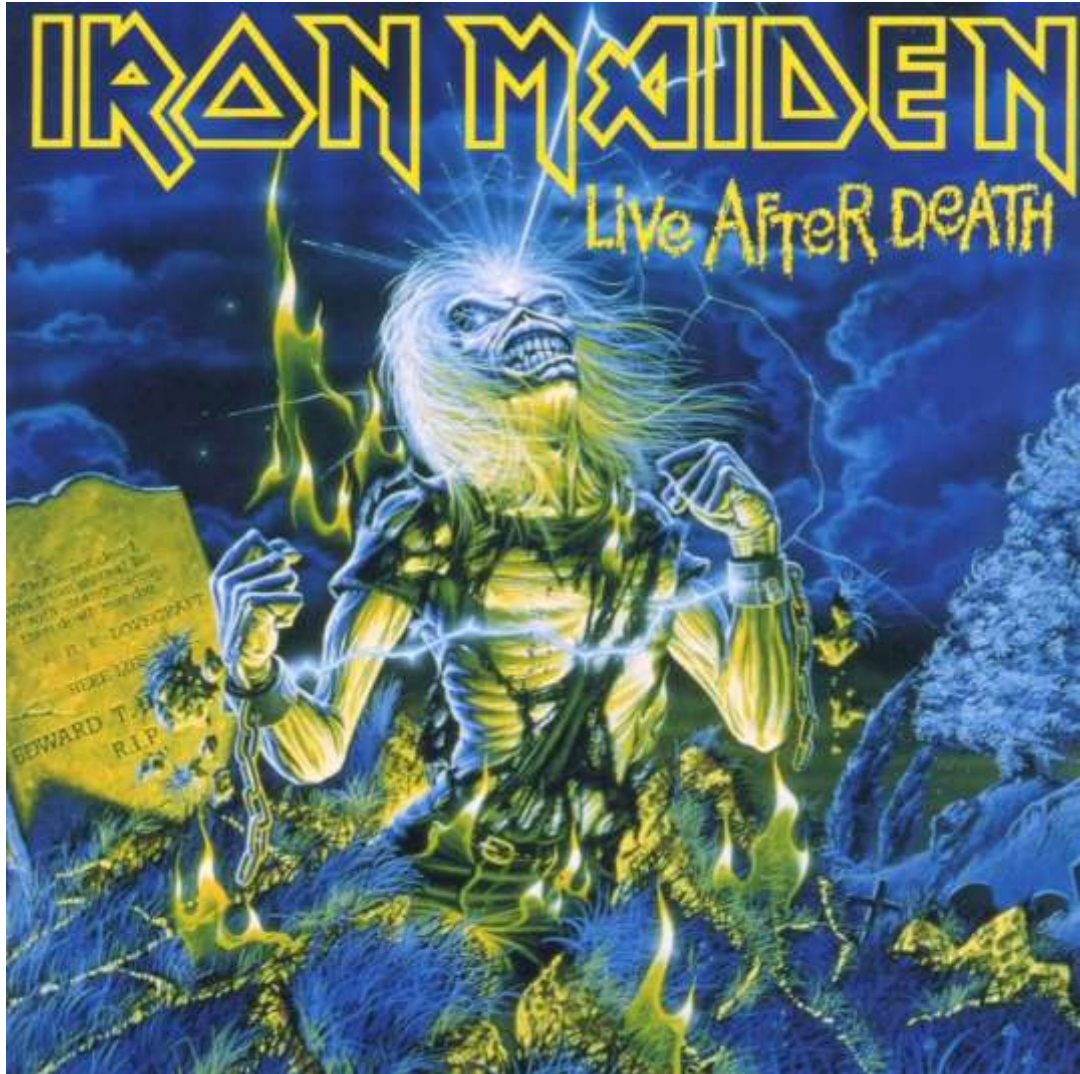


Figura 6. Na lápide de Eddie, os dizeres de H.P. Lovecraft. Retirado de <https://www.amazon.com.br/IRON-MAIDEN-LIVE-AFTER-DEATH/dp/B0000251WC><https://www.amazon.com.br/IRON-MAIDEN-LIVE-AFTER-DEATH/dp/B0000251WC>



Figura 7. Ilustração baseada na figura de Nyarlathotep. Retirado de <https://br.pinterest.com/pin/413768284496559841/>

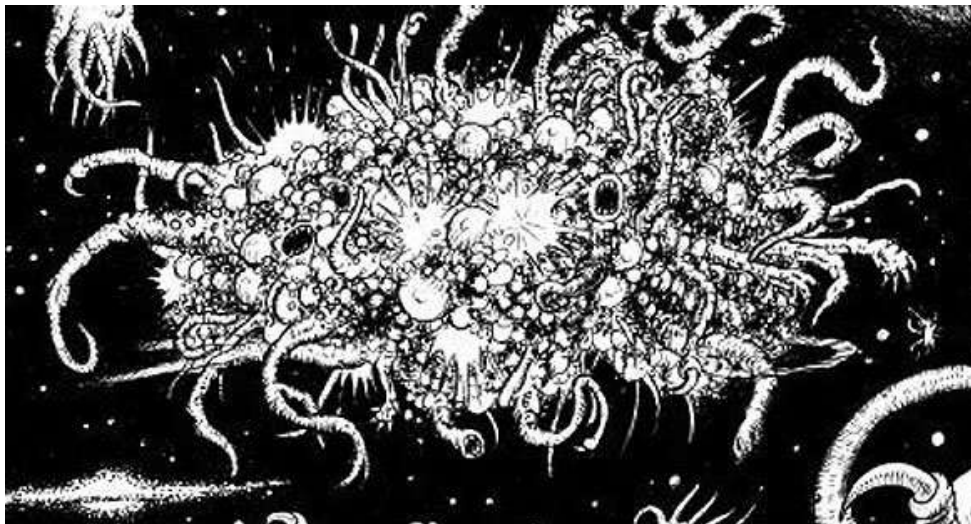


Figura 8. Ilustração baseada na descrição de Azathoth. Retirado de <http://mundotentacular.blogspot.com/2016/10/azathoth-o-deus-idiota-o-caos.html>



Figura 9. Estátua de Cthulhu, baseada na estátua encontrada em O chamado do Cthulhu. Retirado de <https://www.deviantart.com/zombiecarter/art/Cthulhu-Idol-Front-View-745230724>



Figura 10. Ilustração baseada em Dagon. Retirado de <https://br.pinterest.com/pin/398427898285276371/>



Figura 11. Ilustração baseada na descrição dos Shoggoths. Retirado de <https://lovecraftianscience.wordpress.com/category/shoggoths/>



Figura 12. Captura de imagem do personagem Deep One Dave. Retirado de https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fwww.youtube.com%2Fwatch%3Fv%3Db0LXg_mr8pI&psig=AOyVaw2W7wYYDwc_0son9GOMrEC3&ust=1621636770569000&source=images&cd=vfe&ved=0CA0OjhxqFwoTCNDYkvCp