

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS**

**INSTITUTO DE ESTUDOS DA LINGUAGEM**

*A morfologia do Horror - construção e percepção na obra lovecraftiana*

**Dissertação de mestrado**

**Alcebiades Diniz Miguel**

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Suzi Frankl Sperber**

**(orientadora)**

*Janeiro de 2006*

**Alcebiades Diniz Miguel**

*A morfologia do Horror - construção e percepção na obra lovecraftiana*

*Dissertação de Mestrado apresentada à  
Comissão de Pós-Graduação do Instituto de  
Estudos da Linguagem da Universidade  
Estadual de Campinas como parte dos  
requisitos para obtenção do título de Mestre.*

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Suzi Frankl Sperber  
(orientadora)**

*Janeiro de 2006*

Ficha catalográfica elaborada pela Biblioteca do IEL - Unicamp

M588m Miguel, Alcebíades Diniz.  
A morfologia do horror – construção e percepção na obra lovecraftiana / Alcebíades Diniz Miguel. -- Campinas, SP : [s.n.], 2006.

Orientador : Profª Drª Suzi Frankl Sperber.  
Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Estudos da Linguagem.

1. Literatura fantástica. 2. Lovecraft, H. P (Howard Phillips). 3. Literatura norte-americana. I. Sperber, Suzi Frankl. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Estudos da Linguagem. III. Título.

Título em inglês: The morphology of horror story – the cognitive constructions and perceptions at the lovecraftian fictions.

Palavras-chaves em inglês (Keywords): Fantastic literature; Lovecraftian; North american fiction.

Área de concentração: Literatura em Língua Inglesa.

Titulação: Mestrado.

Banca examinadora: Profa. Dra. Miriam Viviana Gárate e Prof. Dr. Luiz Nazario.

Data da defesa: 13/01/2006.

Este exemplar e a redação final da tese  
defendida por Alcebíades

Diniz Miguel

e aprovada pela Comissão Julgadora em  
24/02/06.

f. m. l.

## Resumo:

O horror ficcional é uma das constantes na produção cultural do século XX, como um reflexo que acompanha o horror político. Esse horror culturalmente produzido, que é estético, podemos vislumbrar em vasta produção da indústria cultural – que cobre as mais diversas mídias e formas de representação –, tendo seu momento inicial na ficção fantástica dos séculos XVIII-XIX. Na década de 1920-30, o escritor norte-americano Howard Phillips Lovecraft retomaria essa tradição do fantástico, acrescentando novos significados, formas, usos e estratégias. Neste trabalho, nossa meta foi realizar um panorama da ficção de horror abordando analiticamente elementos das narrativas de seu criador, H. P. Lovecraft.

## Abstract:

An persistent principle in the contemporary cultural productions, as a reflection and a shadow of certain aspects of the reality, are the fictional horror. These horror, a cultural product as well, esthetical in its essence, can be discerned at wide areas of mass culture – including several medias and representations – and its start point are the fantastic fictions on the 18-19th centuries. Howard Phillips Lovecraft, in the first decades of the 20th century, retrivied this tradiction of the fantastic fictions, adding new meanings, forms, usages and strategies. In our work, the goal are made something like a panorama of the horror fiction through the analisys of H. P. Lovecraft fiction key-elements.

“Algo quer atravessar as pontes  
Raspando um rastro pesado  
De susto, as estrelas estão brancas

E a lua com suas ancas  
Ginga no céu riscado  
Com as costas qual dois montes”

(“Semi-sono” (Halber Schlaf) de Georg Heym)

Dedicado a Alcebiades Diniz (1907-1993),  
que me ensinou, de modo muito especial, a  
apreciar o (des)encanto de um mundo  
perpetuamente assombrado por fantasmas,  
aparições e monstros fabulosos.

## Agradecimentos

Assim como os seres humanos não costumam ser ilhas, seus esforços e obras também não o são. Este trabalho não teria existido sem o esforço e a ajuda de muitas pessoas, que contribuíram da forma que puderam. Aqui, tentarei agradecer àquelas que ajudaram de maneira mais direta e decisiva, sem esquecer, claro, as demais. É sempre bom lembrar que, se muitas das qualidades desta pesquisa foram asseguradas por essas sempre bem-vindas e generosas contribuições, seus defeitos não o foram.

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer à Profa. Dra. Suzi Frankl Sperber, que, ao longo de meu tortuoso caminho de pesquisa, ajudou em todos os sentidos: incentivando, instigando, criticando e, ao final, obrigando que eu fizesse o melhor possível. Suzi Sperber, igualmente, ofereceu-me material ainda inédito e sua vasta experiência analítica em campos espinhosos, além de corrigir, nos momentos cruciais, os caminhos de minhas reflexões, por vezes excessivamente barrocos. Com certeza, sem sua precisa e gentil orientação, muito da riqueza eventual deste trabalho se perderia.

Um dos momentos mais importantes de minha trajetória no mestrado foi o exame de qualificação de minha dissertação, adequado para rever diversos erros de percurso e refazer alguns caminhos. Para tanto, contei com a colaboração crítica dos dois membros da banca, além de minha orientadora: a Profa. Dra. Miriam Garate e o Prof. Dr. Alexandre Soares Carneiro. Agradeço a ambos pela colaboração nesse momento decisivo. À Profa. Dra. Miriam Garate devo agradecer, ainda, a indicação de fontes bibliográficas importantes e às idéias sobre o fantástico que me foram fornecidas em seu curso de pós-graduação e em algumas conversas privadas que tivemos.

O Prof. Dr. Luiz Nazario, historiador, crítico de cinema e professor da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), auxiliou meu trabalho desde antes dele começar: as idéias desenvolvidas por ele sobre as relações existentes entre monstrosidade ficcional e monstrosidade real (política, por exemplo), uma análise mais materialista de certos fenômenos do imaginário, em trabalhos pioneiros como *Da Natureza dos Monstros*, foram os primeiros momentos de reflexão que resultariam nesta dissertação. Mas a ajuda de Luiz Nazario não foi apenas a inspiração distanciada, mas a amizade sincera, idéias instigantes e originais e, mesmo, o empréstimo de materiais raros e de difícil acesso, mas existentes em sua fenomenal biblioteca particular. Por tudo isso, minha gratidão para com esse grande intelectual e pesquisador é imensa.

Amigos, colegas pesquisadores e aficcionados das *horror stories* ofereceram-me ajuda igualmente importante. Cid Vale Ferreira, editor do sítio da Internet especializado em “cultura obscura” *Carcasse* ajudou imensamente com material imagético, bibliográfico e videográfico. Como um dos grandes conhecedores do tema no Brasil, o material que Cid disponibilizou para mim foi volumoso e complexo, e muito dele ainda estou estudando e utilizarei em futuras pesquisas. Tathiana Berg, da mesma forma, auxiliou-me com fontes de sua borgeana coleção de materiais sobre RPG, obscuros e raros.

Os amigos Luiza Aparecida Braz, Jonas Simberg Vieira e Lucilene Moraes auxiliaram-me com sua amizade sincera, idéias boas para o acabamento visual e impressão da dissertação, além do apoio que apenas os amigos de verdade costumam dar nessas empreitadas. Meu irmão, Jair Diniz Miguel, sempre muito prestativo, auxiliou-me na garimpagem de fontes bibliográficas e, com um ouvido sempre atento para meus longos discursos sobre Lovecraft, brindou-me com observações sempre instigantes.

Minha companheira e amiga Soraia Cristina Balduino foi, com seu invencível carinho, amor e boa vontade, uma das grandes forças motrizes que me impulsionaram, especialmente na dura etapa final do trabalho, quando o número de becos sem saída, por vezes, cresce assustadoramente. Meus pais, Irene Diniz Miguel e Hilton José Miguel, auxiliaram-me com tudo aquilo que me deram de bom grado, e que foi tão importante quanto o manancial de fontes e conceitos: carinho, confiança e paciência. Enfim, a meu avô, Alcebíades Diniz, devo as histórias de terror da infância, com assombrações que ainda povoam meus sonhos, por me mostrar o fascinante mundo de vertigem das narrativas de horror.

## Sumário

Apresentação	11
Introdução	18
Lovecraft e seus precursores	49
Uma anti-mitologia	67
Estrutura dos pesadelos	108
Vestígios	162
Apêndice – Citações	177
Bibliografia	189

## Apresentação

Foi o pesquisador suíço Peter Penzoldt – que, a exemplo de Louis Vax ou Roger Caillois, trabalhou com um conceito mais amplo, *lato senso*, de fantástico, além de montar algumas das coletâneas mais conhecidas do gênero – quem afirmou, em seu ensaio sobre o sobrenatural na ficção, que Lovecraft era um autor “muito bem lido”, entendendo por isso que aquele autor “foi influenciado por tantos autores que qualquer um pode ficar perdido ao decidir o que realmente é de Lovecraft e o que é memória parcialmente consciente dos livros que ele leu”. O duro julgamento de Penzoldt – que, se acatado *ipsis litteris*, implicaria em afirmar que Lovecraft é um exemplar epigonal e derivativo, cujas fontes, inigualavelmente mais complexas, tornariam sua literatura praticamente supérflua –, contudo, não é isolado: muitos outros teóricos da literatura – inclusive Tzvetan Todorov ou o escritor argentino Jorge Luis Borges – entendem Lovecraft como uma espécie de pesquisador ingênuo do gênero fantástico e/ou um “parodiador involuntário” de Edgar Allan Poe que, se possui qualquer valor histórico, este estaria localizado em seu longo ensaio sobre o sobrenatural, se bem que datado e obsoleto para a maioria dos pesquisadores, e no fato de antecipar o perene fascínio que a monstruosidade inspira, ainda mais quando planejada com pompa e circunstância pela tecnologia cinematográfica. Nesse sentido, Lovecraft encarnaria, sem qualquer atenuante, os muitos defeitos da literatura *pulp*: sua superficialidade; a precária psicologia dos personagens que, no caso dele, transformam-se com frequência em marionetes de um ritual de repetição, de reencenação de uma mesma narrativa progressiva e de clímax; a utilização sistemática de esquemas formais para gerar *efeitos* sensacionais, como a conhecida inflação de adjetivos; a ideologia racista e preconceituosa, explícita nas cartas e velada nas narrativas – com algumas exceções, como o conto “He”; e por fim, sua biografia tediosa de recluso, sem nem mesmo algum lance dramático que, como em Rimbaud ou, mesmo, em Poe, pudesse justificar uma posterior hagiografia. Desde esse ângulo, o “sonhador de Providence” seria apenas um fenômeno sazonal e localizado, uma contrafação advinda da literatura *pulp*. E, provavelmente, deveria estar, como tantos autores menores, perdido em algum dos muitos limbos literários dos séculos XIX e XX.

Contudo, a solução do “caso Lovecraft” não parece assim tão simples. Lovecraft ocupa, no século XX, uma posição similar àquela que Edgar Allan Poe ocupou no XIX: o de atualizador e catalisador de tendências da ficção fantástica e imaginativa em seus

ramos comumente considerados mais degradados. A ficção fantástica, ao tempo de Poe, sofria com os excessos do romance frenético e com a padronização e repetição, no formato de clichês, das inovações advindas do romance gótico e do romantismo alemão, matrizes da moderna ficção fantástica. Poe reverteu o quadro, inserindo elementos realistas e, mesmo, cientificizantes, abandonando os clichês advindos da tradição gótica e consagrados na literatura barata (os chamados *penny dreadful*) e centralizando como palco de suas tramas a consciência torturada dos personagens. Foi uma revolução cujos estilhaços movem-se em círculos concêntricos que vão muito além de um único gênero literário: do romance policial ao romance dostoiévskiano, a influência de Poe pode ser rastreada em lugares/concepções bem distantes e até contraditórias no campo literário. É bem verdade que a revolução operada por Poe, em meados do século XIX, por volta de 1890 já estava mais que banalizada: enquanto as narrativas de um Bram Stoker, M. R. James, Walter de la Mare ou Sheridan Le Fanu diluíam o terror em *nuanças* de psicologia ainda mais intrincadas e transformavam a tradicional *ghost story* em um exercício de formalismo, Henry James levava a idéia força da narrativa fantástica em todo o século XIX – a ambigüidade – ao paroxismo, atualizando o que parecia, segundo Todorov, a grande *utopia* da narrativa fantástica: a hesitação diante de teses explicativas persistindo durante e mesmo após o final de dada narrativa. Assim, no início do século XX, a situação estava semelhante àquela encontrada por Poe quando este começou a escrever seus contos. Embora um retorno ao sobrenatural puro fosse ensaiado por autores como Arthur Machen ou Algernon Blackwood, era evidente que a *metafísica* da história de terror parecia caminhar para sua dissolução lógica, ou seja, sua transformação em *psicologia*.

Lovecraft, nesse quadro, surge como uma espécie de estranheza anacrônica: diante da revolução operada pela psicanálise freudiana – que desprezava, referindo-se a Freud como o “charlatão vienense”, criador de um “simbolismo pueril”<sup>1</sup> – e da desmistificação dos mais diversos aspectos da sexualidade humana, aquele optará por

---

<sup>1</sup> Ainda que Michel Houellebecq, em seu ensaio sobre Lovecraft, tome “o partido” deste e se refira ironicamente à psicanálise, o trecho que escreve sobre a posição de Lovecraft diante da maneira psicanalítica de explicar o mundo do inconsciente é instigante e certa, pois o autor francês acentua que a “revolta” de Lovecraft contra a psicanálise era centrada no fato de que Freud, ao dotar os mecanismos inconscientes de uma explicação racionalizável, baseada em determinados modelos explicativos, teria ousado explicar o sonho, heresia que Lovecraft considerava imperdoável (cf. HOUELLEBECQ, 2005, p. 60-61).

uma narrativa estruturalmente baseada em fantasias obstinadamente distantes sequer do apelo fálico, uma vez que suas formas indefinidas são caracterizadas pela fluidez<sup>2</sup>; diante das sutilezas crescentes de psicologia e do fino acabamento dos enunciados narrativos de um Henry James, escolherá, abandonando com desdém pronunciado essas sutilezas, o barroco de uma linguagem cujo elemento mais forte é o adjetivo – algumas vezes brilhantemente *realista* ao reconstituir regionalismos historicamente específicos da Nova Inglaterra, outras vezes tão carregada e empolada de termos acessórios completamente *anti-funcionais* que a leitura torna-se árdua – e a utilização de personagens e situações sistematicamente auto-biográficas, como se a cada narrativa, heróis e vilões fossem *duplos* – Houellebecq usa o termo *projeções*, que nos parece mais adequado<sup>3</sup> – do próprio autor, situação que culminará com o apagamento quase completo de qualquer complexidade possível de psicologia. Diante das tradicionais narrativas de realismo social norte-americano, desde Theodore Dreiser a John Steinbeck, Lovecraft utilizará um nietzscheano e aristocrático desprezo por questões sociais. A missão assumida por Lovecraft seria reestabelecer algo da dignidade da *ghost story* clássica e da concepção sistêmica de fantástico antes e imediatamente depois de Poe: para tanto, precisava lançar, como vimos, um imenso ultimato à modernidade, mas ao mesmo tempo reavivar fantasias estanques e estereotipadas do passado era pouco ou nada válido. Após o período inicial de sua carreira, no qual, com poucas exceções, dedicava-se a pastichar Poe e Dunsany – “melhorando-os” e acrescentando já elementos pessoais, mas ainda de modo superficial –, Lovecraft percebera que *apenas* isso era muito pouco: percebia que o caminho era evocar, ainda que como pálido e fantasmagórico reflexo, aquilo que poderíamos chamar de *Horror Sagrado*, rebatizando-o de *Horror Sobrenatural*. Aos poucos, após fracassos retumbantes em suas tentativas de se *reconectar* ao mundo pela entronização através de instituições como o casamento ou o trabalho regular, Lovecraft

---

<sup>2</sup> “Já os monstros imaginados por Lovecraft não têm forma definida; são antes ‘coisas’, ‘miasmas’, ‘entidades’, ‘geléias’, ‘cores’, ‘plasmas’– emanações fétidas e pútridas, ora translúcidas, ora branco-azuladas ou negras. Geralmente escorrendo para frente, sugando a energia vital, com olhos que brilham na escuridão, evocando ressonâncias maléficas, blasfemas e diabólicas. A sugestão fálica desses monstros escorregadios é dada por assumirem, por vezes, um contorno mais definido: a geléia é cilíndrica, o miasma escorre numa coluna, os Antigos são seres cônicos e o Parducho, uma espécie de rato. A imaginação do horror em Lovecraft trabalha mais com a noção do espermático, que subentende a presença do falo. Mais que a ereção ou a penetração, o que o apavora é a ejaculação.” (NAZARIO, 1998, p. 19).

<sup>3</sup> Uma vez que, seguindo o pensamento de Houellebecq, os personagens centrais das tramas lovecraftianas – especialmente aqueles dos “Great Texts” do ciclo de Cthulhu – são apenas mecanismos inteiramente perceptivos do horror, Lovecraft não se preocupou em dotá-los de psicologias diferenciadas, transformando cada um deles em contínuas projeções de si próprio. Cf. HOUELLEBECQ, 2005, p. 68 e segs.

cerrava seu universo conceitual em torno de seu “ciclo de Cthulhu”, anti-mitologia aniquiladora que não apenas retoma e reestrutura tudo o que tinha escrito, feito ou estudado, como se lança à uma dupla tarefa utópica: por um lado, ligar coerentemente um imenso universo referencial, do Pé-Grande à Atlântida, da Exobiologia à Antropologia, e, por outro, *duplicar* todo o universo, a começar de sua paisagem de nascimento, em topografia, bestiário, bibliografia etc. Que parecem, simultaneamente, reais e imaginários. Esse esforço, cuja pretensão parece imensa e que poderia parecer completamente baldado, resultou na moderna narrativa de terror, adotada pelo cinema, pela literatura de consumo e mesmo pela literatura – fantástica ou não – com pretensões mais amplas, como o ensaio, cheio de admiração, de Michel Houellebecq nos faz perceber. Além disso, há estilhaços das narrativas lovecraftianas nos quadrinhos, no ecletismo mágico pós-moderno, na ficção-científica, no pensamento filosófico e nos mais diversos ramos da cultura *pop* da indústria cultural.

Foi a percepção de que o autor que provocou essa segunda revolução utilizando um material tão gasto como as narrativas fantásticas em seu formato popularesco poderia ser muito mais que um epígono, um pastichador – consciente ou não – que nos levou à elaboração do presente trabalho. Diante de uma obra com impacto tão multifacetado, optamos por uma análise mais ampla e multidisciplinar, ainda que centrada especialmente em sua narrativa mais extensa, a novela *The Case of Charles Dexter Ward*. Assim, tanto na introdução quanto no primeiro capítulo, “Lovecraft e seus precursores”, introduziremos a *figura* de Lovecraft ao centro de nosso trabalho: pois se o autor se representava indiretamente – algumas vezes bem diretamente – com frequência, um tal momento analítico é necessário. Esse primeiro capítulo tratará das primeiras leituras do texto lovecraftiano: as inúmeras e sempre crescentes, muitas vezes anárquicas, leituras são parte integrante do estatuto qualitativo da obra de Lovecraft, e um dos motivos dela ter perdurado; além disso, as leituras não excluem maneiras mais ou menos sistemáticas de adicionar a própria bibliografia de Lovecraft ao “mito de Cthulhu”, transformando o autor de Providence em um personagem de suas próprias narrativas. Seguindo ainda esse caminho, circundando nosso objeto, abordaremos, no segundo capítulo, algumas das fontes literárias de Lovecraft. Autores comumente associados ao escritor de Providence e outros que o próprio Lovecraft pouco cita estarão lado a lado, em uma escolha evidentemente arbitrária mas significativa e analiticamente funcional, a partir da qual postularemos algumas hipóteses sobre o impacto de certas formas/enunciados narrativos

na concepção lovecraftiana, e a forma como esse autor trabalhou essas fontes em novas e, muitas vezes, surpreendentes soluções.

Nos dois capítulos subseqüentes, “Uma anti-mitologia” e “Estrutura dos pesadelos”, atacaremos a selva estilístico-narrativa do “sonhador de Providence” mais frontalmente. Iniciaremos esse processo analisando, no terceiro capítulo, a mitologia pessoal do autor, codificada nesse vasto complexo narrativo que é o “ciclo de Cthulhu”, com seu panteão de divindades, bibliografia, biologia, antropologia e geografia peculiares. Mergulhar na mitologia pessoal de Lovecraft é, também, mergulhar na visão de mundo desse autor, na forma peculiar como ele mesclava ficção e realidade; pois se, em suas cartas, temos um racismo virulento, embora já articulado de forma narrativa, seus textos ficcionais apresentam esse explosivo componente ideológico de modo não panfletário, plasmado em figuras monstruosas e fantásticas de natureza semi-divina – embora intermediados por emissários e mensageiros que, na estrutura de crenças do autor e de seu momento histórico, eram enquadrados como “raças inferiores” – em um universo ao mesmo tempo verossímil, mágico e caótico. Essa passagem de uma fantasia ideológica moldada a partir do preconceito irracional contra tudo o que é *alien*, estrangeiro e imigrante, para uma complexa construção mental de sugestões, evocações, reminiscências e representações indiretas, clivadas, é um dos grandes *tour de forces* da prosa lovecraftiana, e sua interpretação constituiu e constitui um desafio e um eixo analítico fundamental. Não fugiremos desse problema e ao redor dele começaremos a tecer as hipóteses que desdobraremos no capítulo seguinte, dedicado à análise da prosa lovecraftiana propriamente dita.

Após debruçarmo-nos sobre o mito de Cthulhu, mergulharemos, no capítulo “Estrutura dos pesadelos” na narrativa lovecraftiana que escolhemos para análise: *The Case of Charles Dexter Ward*, uma das mais extensas que o autor produziu e uma de suas poucas novelas – uma vez que sua produção é basicamente contística. Nossa escolha analítica recaiu sobre essa novela por alguns motivos: sua extensão permitiu ao autor testar formatos de narração – inclusive focos narrativos – mais ousados e que ampliavam o escopo da narrativa fantástica usual, assim como testar possibilidades que foram da reconstrução de falares supostamente típicos e regionais ao estabelecimento de representações monstruosas indiretas e a uma solução original para as narrativas de duplos, populares à época como nos dias de hoje. É bem verdade que Lovecraft, decepcionado com os rumos de um texto que o absorveu completamente quando o iniciou

e com seu feroz – no mais das vezes, preciso – olhar crítico, chegou a afirmar que essa narrativa era uma “cumbrous, creaking bit of self-conscious antiquarianism” (em carta para R. H. Barlow, a 19 de março de 1934). Embora Lovecraft não deixe de estar correto em sua avaliação sombria, também é verdade que a narrativa possui inúmeras qualidades que a transformam em uma espécie de texto prototípico, um resumo dos diversos caminhos que o autor adotou ao longo de sua produção ficcional. Por isso, essa narrativa em particular, para as finalidades de pesquisa que nos propusemos a realizar, era a mais adequada à análise. E dedicamos um extenso e complexo – com algumas ilações mais amplas e, aparentemente, desconectadas do quadro geral de análise, mas necessárias para definir os percursos temáticos nos quais essa narrativa lovecraftiana se insere – painel para abarcar os aspectos multifacetados dessa narrativa, sem deixar de citar e, mesmo, analisar outras narrativas lovecraftianas.

Encerramos nosso trabalho com o capítulo entitulado “Vestígios”, no qual avaliamos o percurso de nosso trabalho, retomamos algumas de nossas hipóteses e tentamos dar um acabamento mais adequado a alguns dos raciocínios desenvolvidos, reforçando a concepção de que a literatura de Lovecraft adquiriu, por suas diversas contradições – sejam elas de cunho ideológico, estilístico ou narrativo – uma riqueza incomum de leituras possíveis, que ultrapassam a própria obra e a resignificam absolutamente, no limite dos quais a própria obra torna-se apenas o significante ambíguo de leituras tão distintas entre si quanto infinitamente complexas. Mas, se Lovecraft transformou-se no *catalisador* de um universo de leituras mais ou menos identificadas a um panteão ao mesmo tempo caótico e estruturalmente coerente – seu “mito de Cthulhu” –, as leituras “selvagens” ameaçam transformar Lovecraft em um personagem, e não de si mesmo, mas de outrem. Assim, o balancete dos percursos seguidos pelo complexo narrativo lovecraftiano ocupará o fechamento de nosso trabalho.

O escritor, crítico e historiador do cinema Luiz Nazario, em recente entrevista, afirmou que a “premissa dos filmes de terror é que neles o sobrenatural intervém sobre o homem, numa revanche – e contra o sobrenatural nada pode ser feito”<sup>4</sup>. Essa premissa, que o autor brasileiro identifica e que já era visível no fantástico dos séculos XVIII e XIX, é a essência do pensamento niilista de Lovecraft, um pensamento que, nutrido pelas leituras filosóficas obcecadas pela *visão* da decadência, colocava a humanidade em

---

<sup>4</sup> Cf. BETTING, 2005, p. 109.

confronto com forças que sequer poderiam ser reduzidas pela racionalidade humana, quanto mais compreendidas. O modelo, o *frame*, da narrativa de terror, seguido por sucessivos narradores e nos mais diversos campos de expressão, foi lançado inicialmente por Lovecraft: mas a verdade é que poderíamos inverter sua fórmula tão querida, e afirmar que seu horror metafísico concretizou-se gradativamente por uma realidade cotidiana na qual a destruição massiva é uma possibilidade concreta. É através dessa visão de mundo configurada narrativamente – extremamente popular e amplamente conhecida pelo cinema, pela literatura *best selling*, pelos *games* e Internet e, mesmo, pelas artes plásticas – que todo um universo de irracionalismo que os críticos, teóricos, filósofos e psicanalistas julgavam superado manifesta-se novamente na superfície política e social do mundo. Mundo no qual a racionalidade não triunfa e onde mitologias degradadas em ideologias extremistas transformam esses percursos narrativos em ações concretas, coroadas por possibilidades de destruição que parecem exceder o campo imaginário.

## Introdução

### Ciclo de Cthulhu como fonte do lúdico imaginário dos RPGs

A modernidade e a pós-modernidade, com exigências sucessivas de desalienação do sujeito deslocadas do campo político para o campo estético e de maior participação desse sujeito que é, potencialmente, politicamente alienado do jogo artístico – uma vez que a noção de lúdico ocupou vastos espaços no *espírito do tempo* do século XX-XXI – precipitou o surgimento de formas narrativas mais ou menos desnaturadas, possuidoras de uma funcionalidade e de uma estrutura híbrida, entre literatura oral, experimentação pós-moderna e jogo de tabuleiro, os *Roleplaying Games*, ou RPGs. Seguindo a tipologia de jogos estabelecida por Roger Caillois, ao propor o jogo como elemento de base para uma sociologia civilizacional em seu tratado *Los juegos y los hombres*, poderíamos afirmar que os RPGs seriam jogos com predomínio dos elementos denominados *agon* e *mimicry*, o domínio agonístico e representacional do jogo que depende, para a vitória, de uma sofrida concorrência entre participantes e que exige, para o gozo, a transferência de identidade de si para um outro ficcional. A concorrência da sorte e da vertigem – elementos essenciais das outras duas categorias estipuladas por Caillois –, em princípio, não teriam relevo na configuração do RPG. Vale a pena citarmos como se dá essa estrutura classificativa baseada em quatro elementos, espacialmente refletidos em uma oposição estrutural mais ampla, dual:

“Logo, a partir do exame das diferentes possibilidades, proponho com esse fim uma divisão em quatro seções principais segundo a qual, nos jogos considerados, predomine o papel da competição, do acaso, do simulacro ou da vertigem. Chamo-as, respectivamente, *Agon*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. As quatro pertencem ao terreno dos jogos: *joga-se* futebol, bolas de gude ou xadrez (*agon*), *joga-se* na roleta e na loteria (*alea*), *joga-se* como pirata da mesma forma que se interpreta [*on joue*] Nero ou Hamlet (*mimicry*) e, através de um rápido movimento de rotação ou de queda, *joga-se* para provocar em si mesmo um estado orgânico de confusão e de desconcerto (*ilinx*). (...) Assim, ao mesmo tempo é possível situar entre dois pólos opostos. Quase por completo, em um dos extremos, reina um princípio comum de diversão, de turbulência, de improvisação livre e de despreocupada plenitude, através da qual se manifesta certa fantasia (...) [a]

*paidia*. No extremo oposto, essa exuberância travessa e espontânea quase é absorvida ou, em todo caso, disciplinada por uma tendência complementar, (...) [que] chamo *ludus*.<sup>5a</sup>

Portanto, o RPG é um jogo de competição entre diversos jogadores que representam papéis com características específicas – em geral, não intercambiáveis –, quantificáveis e que exigem uma força reguladora, uma espécie de juiz, na forma de um narrador que uniformiza as tramas particulares, domando-as: na classificação dual de Caillois, os RPGs pendem automaticamente para o campo do *ludus*. Podemos observar, da mesma forma, que a essência do RPG é muito simples: um jogo de narrar histórias, no qual o sentido é deixar-se levar, como personagem, para o universo dessas fabulações orais que, eventualmente, podem se desdobrar ao infinito. O jogo narrativo, contudo, não está localizado na função estrutural de fabular a história – como em inúmeros jogos narrativos do passado até o surrealismo, nos quais um segundo autor continuava a história iniciada por um primeiro e assim sucessivamente – mas na possibilidade de participar de uma história que é meramente gerenciada por alguém, mas que foi efetivamente criada por um autor: portanto, são variações que parasitam e circulam, qual satélites presos e fixados por suas órbitas, um fechado universo narrativo, com leis draconianas e estrutura pré-definida. Fornecem, contudo, para gerações treinadas no uso do controle remoto<sup>5</sup> a dose exata de liberdade que almejam: a possibilidade de manipular opções fixas, cuja troca rápida e eventual “edição” ilusória garantem a certeza da participação, palavra carregada, desde os anos 1950, de sentidos eufóricos (atividade, criatividade, interatividade), se impõem como opção à contemplação, expressão doravante carregada de sentidos disfóricos (passividade, paralisia, rigidez). Segundo a pesquisadora Sônia Rodrigues, os RPGs surgiram nos anos 1980: “O *Roleplaying Game* surgiu nos Estados Unidos no início da década de 1970, como a evolução dos jogos de guerra e muito

---

<sup>5</sup> Em 1956, Robert Adler desenvolveu para a fabricante de eletrodomésticos norte-americana Zenith o primeiro modelo de controle remoto, batizado – de forma muito sintomática em um período de intensa paranóia militarista, que transformava, imaginariamente e de fato, o *espaço exterior* em fronteira de conquista/luta contra o comunismo – de *Zenith Space Command*. Desde então, esses mecanismos onipresentes sofreram um desenvolvimento considerável, marcando de forma decisiva a cultura pós-moderna com um forçado elemento de *lúdico*, que nem sempre supera a mera ilusão ideológica, e que está na base, direta ou indiretamente, seja dos RPGs seja da arte conceitual. Foi Luiz Nazario quem melhor descreveu a nossa “metafísica do controle-remoto”, ao projetarmos nossa impotência em um simulacro de *controle* garantido por esse aparelho: “A falsa sensação de potência do espectador passivo é aumentada com os novos aparelhos, que permitem fazer com que as figuras humanas recuem, avancem ou congelem no mesmo lugar, ao seu bel-prazer: com o controle remoto, podemos cortar o fluxo das imagens segundo nossos caprichos, montando arbitrariamente, a partir das programações existentes, nosso próprio caleidoscópio desconexo.” (NAZARIO, 2005, p. 402).

influenciado pela literatura de Tolkien” (RODRIGUES, 2004, P. 20). Seria Caillois, novamente, quem rastrearía essa nova tendência dos jogos, que surgem agora como modelos e estruturas – *frames* – de simulação estocástica de mundos possíveis na guerra, na economia e, depois de certo tempo, para elementos nem tão abstratos, como a sociedade e a cultura. Para o sociólogo francês, tais simulações surgem a partir da demanda de jogos de simulação com “a ambição de procurar uma solução necessária e científica, para além de toda a controvérsia, a dificuldades concretas mas quantificáveis ao menos de forma aproximativa.”<sup>b</sup> Mas é evidente que Caillois aponta o principal erro dessa metodologia de análise que se transformou, repentinamente, em campo de exploração científica graças ao prestígio como *hardcore scientists* de alguns de seus principais artífices, como J. Von Neumann: a impossibilidade de quantificar em fórmula matemática *todas* as possibilidades e probabilidades que a caprichosa realidade eventualmente faz surgir para cada evento possível. A realidade que emerge do cálculo não reduz a realidade subjacente, que teria sido modelada, em cada detalhe, numa espécie de *doppelgänger* matemático, exemplificando a falência da sanha determinística com a simulação de um duelo com dois participantes que, caminhando na direção um do outro, recebem ordem de disparar a certa distância. Como o autor aponta, é, de fato, possível simular e antecipar diretamente eventos simples (o alcance e precisão das armas, a distância, a visibilidade, a habilidade relativa dos atiradores) e, por extrapolação, complexos (sangue frio e nervosismo, por exemplo) do embate. Mesmo assim, na prática, um duelo de morte é muito mais complexo, pois a brecha do imponderável pode sempre surgir, e essa possibilidade esgota todo cálculo possível: “Um dos adversários pode ser míope ou padecer de astigmatismo. Pode ser distraído ou neurastênico, pode ter sido picado por uma vespa, ou ter tropeçado em uma raiz. Finalmente, pode ter desejos de morrer.”<sup>c</sup>

O RPG guarda, portanto, uma proximidade bem grande dos jogos de simulação estratégica descritos por Caillois: entretanto, os jogadores de RPG tornam-se adeptos de uma prática de simulação que, por vezes, os fazem confundir as linhas divisórias entre ficcional e não-ficcional, entre a realidade do jogo e a realidade cotidiana. Existem, por exemplo, hierarquias dentro dos grupos formados de jogadores, que incluem simpatias mútuas determinadas apenas pelas escolhas – clã, forma e atribuições do personagem, etc. – realizadas para o jogo e, mesmo, certo sentimento de seita. Essa característica levou as editoras especializadas nesse tipo de jogo a adotarem a obra do escritor norte-

americano Howard Phillips Lovecraft como *ecossistema imaginário*, ou seja, como o universo complexo no qual ambientar seus jogos de simulação da realidade: o autor americano, de fato, possuía a tendência por proceder da mesma forma, ficcionalizando elementos em uma espiral concêntrica, agregando elementos cada vez mais profundos e complexos, planejando com rigor científico extenso *duplo* da realidade. Com uma configuração quantitativa bem definida e desenvolvida, seja em âmbito teórico ou já aproveitada na forma de jogos de tabuleiro e/ou eletrônicos, os RPGs só precisavam da estabilidade de um universo ficcional constante, que oferecesse aos jogadores a possibilidade de infinitas variações a partir de um número elevado de elementos, através de práticas combinatórias. Assim, os RPGs optaram por ampliar infinitamente o escopo de bestiários mitológicos universais (vampirismo, licantropia, magia, etc.) ou por adotar os bestiários tecnológicos surgidos com a automação e o acelerado desenvolvimento industrial (o chamado “ciberpunk”). Mas os primeiros universos escolhidos vieram do imaginário rico de dois escritores: J. R. R. Tolkien, autor do famoso ciclo de narrativas constituídas de releituras de universos mitológicos medievais em seu *Lord of The Rings*, espécie de romance de cavalaria modernizado. O outro seria, como citamos, Howard Phillips Lovecraft: seu extenso universo condensado no ciclo narrativo denominado “ciclo de Cthulhu” oferece aos jogadores de RPG um cerrado universo com leis, topografia, bestiário e estrutura social. Comercializado pela Chaosium, o “RPG de horror” – como a editora gosta de frisar na capa do jogo – *Call of Cthulhu* ostenta alguns números impressionantes: mais de 225.000 cópias foram vendidas apenas em 1981, com mais de 90 livros suplementares<sup>6</sup>, perfazendo um total de 400.000 livros vendidos no período de 22 anos; o jogo também ganhou mais de 40 prêmios internacionais e foi traduzido para nove diferentes idiomas – sem contar traduções não creditadas, das quais a Chaosium tem conhecimento de apenas uma, para o russo, além de contar com mais de 200.000 jogadores de língua não-inglesa<sup>7</sup>. Novos jogos, direta ou indiretamente influenciados pelo universo ficcional lovecraftiano surgem todos os anos, alguns cujas intenções são menos “sérias” – com o foco centrado na questão da fidelidade –, como é o caso dos RPGs da Chaosium, mas com deliberadas metas humorísticas, evidentes a partir

---

<sup>6</sup> No mundo dos RPGs, edições que complementam e ampliam o escopo imaginativo da estrutura narrativa que serve como fonte: em geral, são edições que explicam detalhadamente determinados detalhes do universo do jogo, como a descrição pormenorizada de um bestiário, de um grupo de personagens etc.

<sup>7</sup> Todos esses dados estão disponibilizados no sítio da Chaosium na Internet, no link específico que trata da história e do desenvolvimento de seu RPG *Call of Cthulhu*.

de seus títulos paródicos. Dois desses títulos, lançados recentemente pela editora brasileira especializada em RPGs e quadrinhos Devir, resumem bem esse impulso paródico, mas ainda diretamente derivativo: *Pokétulhu: o jogo de aventura*, de S. John Ross e John Kovalic e *Mulheres machonas armadas até os dentes*, de Greg Porter. No segundo, a “campanha” – espécie de aventura prototípica que serve como detonador/estímulo, para os jogadores, de novas aventuras, improvisações, variações etc. – é batizada de “Os fãs de Yuggoth”, tomando de empréstimo, a partir do título, personagens do bestiário lovecraftiano, destacando em subtítulo o explícito qualificativo de “pesadelo lovecraftiano”. No primeiro, assume-se a identidade e a forte influência pela paródia, utilizando procedimentos como infantilizar os nomes de personagens e mesclá-los aos nomes de personagens do universo do desenho animado japonês – “Pokéthulhu é um jogo de aventura ambientado num mundo de fantasia baseado no desenho animado de mesmo nome (que é exibido na Lovecraft Network).” (ROSS, 2001, p. 08). Esses lançamentos que se sucedem, e os números de fato impressionantes de vendas e penetração nesse mercado estrito do jogo *Call of Cthulhu*, atestam quanto o universo do autor, que nada tinha do maravilhoso compósito medieval urdido por Tolkien, estava atrelado a um firme, embora alucinatório, materialismo. A verdade é que Lovecraft abria seu universo, ainda em vida, para que alguns de seus discípulos mais fiéis (como Robert Bloch) pudessem acrescentar outros elementos imaginários. Os RPGs baseados no universo lúdico-literário de Lovecraft encontraram nesse manancial produzido um *work in progress*, uma espécie de piscina natural para mergulhar, com suas fichas de simulação de características, dados de até 16 faces, processos baseados em técnicas teatrais para “sincronizar” as representações e outros elementos que remetem, a um só tempo, para a simulação “precisa” do real – dentro dos parâmetros padronizados pela teoria dos jogos – e de ritualística profana. Esses novos discípulos de Lovecraft – e também de Tolkien, de Stoker e da legião de autores que trabalharam o mito do vampirismo etc. –, parasitam as obras de seus mestres com leituras deliberadamente descartáveis. A duração delas é o exato tempo gasto com o jogo em si – que, por ser atividade não-produtiva, costuma ser relegado para os cada vez mais escassos momentos “livres” – e destinadas ao esquecimento imediato, como pequenos contos lovecraftianos editados e montados ao bel-prazer de tais leitores coletivos. Isso constitui a mais extremada demonstração do limite aonde a obra do “sonhador de Providence” – como Lovecraft costumava ser chamado por seus amigos e discípulos – chegou como fonte rica, privilegiada, de leitura.

E é esse estímulo ao ato de fabular, por oferecer um universo múltiplo e complexo, que tornam Lovecraft fascinante, e seu extenso ciclo narrativo um amplo universo aberto, incompleto e descontínuo, passível das mais diversas formas de apropriação, e também assustador, mas excitante, como um pesadelo cujo fascínio é, justamente, seu caráter incompleto e parcial, o qual não conseguimos lembrar inteiramente.

### **O silencioso cerco a Lovecraft**

Portanto, a longa introdução abordando os RPGs foi necessária pois, em nosso tempo, novos leitores de Lovecraft encontram sua ficção nas diluídas formas lúdicas do RPG ou nas imagens do cinema, só depois descobrindo ou percebendo que aquele universo fabular teve uma origem na literatura, na cultura escrita, tendência que, de qualquer forma, demonstra que existe algo não exatamente literário em Lovecraft, mas lúdico ou, pelo estímulo à cognição e aos sentidos – multimidiático<sup>8</sup>. Por outro lado, essa tendência reforça o “culto” desenvolvido em torno da figura humana de Lovecraft, projetada com a intensidade de um demiurgo, bruxo, *outsider* etc. Como escreveu Michel Houellebecq:

“Eu escrevi naquele momento que havia algo : não necessariamente literário’ no trabalho de Lovecraft. Isso foi confirmado de forma bizarra: autografando livros, faz algum tempo, alguns jovens vieram ver-me e pediram que assinasse seus livros. Eles descobriram Lovecraft através de *role-playing games* ou CD-ROMs. Eles não leram sua ficção e nem tinham qualquer intenção em fazê-lo. Apesar disso, e estranhamente, eles querem saber mais – para além dos textos – sobre o autor e sobre como ele construiu seu mundo.”<sup>d</sup>

Mas essa *vitória*, a conquista paradoxal, obtida por um escritor, de um público que não se interessa por literatura e, mesmo, por livros, comporta a derrota do estigma de

---

<sup>8</sup> O apelo da ficção lovecraftiana atingiu, mesmo, as bandas de *rock*. Uma banda psicodélica sediada em Chicago, já nos anos 1960, adotou como nome H. P. Lovecraft e um de seus álbuns chama-se *Dreams in the Witch House*. Nos anos 1970-80, sob impacto do *punk rock*, bandas mais experimentais como o Killing Joke – que estruturava sua sonoridade no andamento sincopado da percussão, de efeito tribal, hipnótico e primitivo – utilizaram um universo de pesadelo cuja referência – distante e imprecisa, é bem verdade – parece ser Lovecraft; basta ver um trecho da música *Unspeakable*, de seu álbum de estréia: “facts and figures the clocks turn backwards / facts and figures turn anticlockwise / many signposts leading to the same place (...) keep running 'cos it's nightmare time / every direction leading to the same place/ I wonder who chose the colour scheme it's very nice”.

“escritor menor”, vagamente lembrado pelo que ofereceu a outros autores para melhorarem. Uma das mais temíveis armadilhas, das mais efetivas – porquanto silenciosa – tragédias, muito bem dimensionada pelo judaísmo, é o esquecimento. Para um criador talentoso, esse risco torna-se ainda mais crítico: e foi o risco que a obra – frágil, irregular e esporadicamente publicada – de Howard Phillips Lovecraft correu de forma bem direta. O autor, cuja vida se assemelha à biografia – nas palavras do crítico italiano Mario Praz – sem os atrativos da de Edgar Poe, seu ídolo desde a infância, foi de fato cinzenta, simples, retirada: poucas viagens para os pontos centrais de seu mundo espiritual, logo transfigurados no espaço *par excellence* de sua ficção; trabalho árduo e contínuo como escritor – não raras vezes assumindo o papel de *ghostwriter* de personalidades muito mais famosas em sua própria época, caso de Harry Houdini – e revisor *freelance* em troca de pagamentos irrisórios. Foi cercado por figuras femininas dominadoras, como a mãe e a esposa, igualmente transfiguradas em elementos literários; alguns amigos e admiradores, poucos dos quais o conheceram pessoalmente, mas apenas discursivamente, através de uma extensa correspondência, estimada por críticos como S. T. Joshi em cerca de 87.500 cartas escritas de 1912 até o ano de sua morte<sup>9</sup>. Teve a proximidade de círculos de literatos de grande talento, como o de Hart Crane, que, contudo, não compreendia e tampouco constituíam para ele algum tipo de apoio ou possibilidade de desenvolvimento estético. Falecido em 1937, deixou seus contos publicados em revistas *pulp* de terror e fantasia, cujo futuro editorial, como é de praxe nesse tipo específico de nicho de mercado, era nebuloso. Algumas dessas revistas recusaram seus trabalhos ou alteravam substancialmente o material para agradar ao gosto de um público consumidor sempre afoito atrás de novidades fáceis, digeríveis e dotadas desse *pavor fácil* que acabaria se transformando na especialidade do cinema de terror dos anos 1930 em diante. A necessidade de produzir histórias em quantidade, de forma periódica, por um lado e as próprias obsessões do autor em torno de questões de continuidade, linhagem e

---

<sup>9</sup> O interesse epistolar do autor seria tardio: “In youth I scarcely did any letter-writing - thanking anybody for a present was so much of an ordeal that I would rather have written a two hundred fifty-line pastoral or a twenty-page treatise on the rings of Saturn”. De qualquer forma, essa extensa correspondência, que cobre mais de dez volumes e, até os dias de hoje, permanece ainda parcialmente inédita, revela ao menos uma afinidade entre Lovecraft e outro autor, um tcheco situado em um pólo criativo muito mais universal e amplo: Franz Kafka. Embora a correspondência de Kafka não seja tão extensa e obsessiva quanto a de Lovecraft, existem nela obras-chave como a famosa carta do autor dirigida ao próprio pai ou a seqüência de correspondências às suas amantes. Contudo, o que mais parece aproximar ambos é a noção de *controle do mundo externo* (especialmente de fatores imponderáveis como amigos, familiares e amantes) através da escrita, concepção desenvolvida por Elias Canetti e que cai como uma luva para Lovecraft.

descendência castravam as criações de Lovecraft: suas narrativas são fortemente codificadas, constituídas que estão de elementos estruturantes simplistas derivados de modelos e protótipos que, em um primeiro momento, pastichava sem dó – depois de certo tempo, com a maturidade, o autor aprendeu a reelaborar, de forma complexa, esse temário, ainda que limitando-o aos cacoetes conhecidos por ele e pelos seus leitores. As repetições, necessárias para a criação de um universo fechado e coerente, eram abusivas – uma vez que o autor ambicionou, a partir de determinado momento, criar um universo coerente fantástico, mas naturalizado, perceptível e analogicamente determinado. A codificação é ainda mais implacável no caso dos personagens: o racismo primário do autor – coerente, contudo, com a visão de mundo de seu tempo – ameaçam constantemente reduzir seus contos ao desfile preconceituoso de monstros “mestiços”, “morenos”, “trigueiros” etc.

Diante de um retrospecto desses, as possibilidades de um autor como Lovecraft constituir uma marca paradigmática, o texto e projeto narrativo fundador de um gênero peculiarmente popular de ficção no século XX, a *horror story*, eram modestas. O destino de um autor como ele seria, com certeza, o inglorio desaparecimento, fosse das enciclopédias de literatura, fosse do horizonte criativo das gerações subseqüentes de autores. E isso não seria assim tão incomum: um autor como Arthur Machen, que o próprio Lovecraft reverenciava com freqüência, foi completamente esquecido por longos anos e seu nome, apagado das enciclopédias literárias e livros-texto das escolas inglesas, nação de origem do autor, cuja obra é até os dias de hoje escassamente traduzida. Mas um movimento inesperado, contudo, ocorreu: um movimento que guarda muita proximidade, novamente, como o avatar anterior de Lovecraft que é Edgar Poe. Seguindo, ainda, Mario Praz, podemos ler sobre o “monumento” que Poe teve, muito maior que qualquer lápide ou túmulo que se projetasse construir: “Mas os Estados Unidos não possuem nenhum templo no qual exista um ‘recanto dos poetas’, e aquele que foi o primeiro de seus poetas cuja fama ultrapassou os confins do país, Edgar Allan Poe, tem um túmulo que, por certo, não é digno ou apropriado.” Após descrever o esqualido túmulo de província no qual se encontra o poeta cuja influência sobre gerações sucessivas da melhor poesia francesa, o ensaísta italiano conclui suas reflexões afirmando que, contudo, “Edgar Allan Poe é dono de um monumento funerário soberbo, como poucos dos grandes possuem, e é um soneto de Stephane Mallarmé (...)”<sup>9c</sup>.

Se, no caso de Edgar Poe, foram seus leitores franceses, desde Baudelaire, aqueles que não apenas salvaram sua obra como colocaram o autor em uma espécie de panteão dos malditos e incompreendidos, para Lovecraft seriam seus discípulos: autores e editores daquelas revistas *pulp* nas quais figurava, com freqüência, o nome deste. O universo dessas revistas necessita, ainda, de análise adequada<sup>10</sup>, pois é muito rico e os desdobramentos dessas revistas, com suas vistosas e coloridíssimas capas, é evidente por todo o largo campo da cultura popular, incluindo cinema, quadrinhos e RPGs. A origem das publicações *pulp* remonta ao início da literatura gótica, com os chamados *chapbooks*, também chamados *Blue Books* ou *Shilling Shockers*: pequenas edições com narrativas curtas – novelas ou contos –, dentro da tradição gótica então em moda, copiadas e/ou adulteradas dos romances góticos paradigmáticos, infinitamente mais extensos (romances como *The Monk* de Matthew Lewis, *The Mysteries of Udolpho* de Ann Radcliffe ou *Melmoth* de Charles Maturin). Ricamente ilustradas, tais narrativas de compactado frenesi, impressos em papéis baratos, são os precursores da tradição *pulp*. Já em meados do século XIX, surge a tradição dos *Penny Dreadfuls*, revistas sensacionalistas que, impressas já utilizando processos de impressão rotativa mais modernos, ampliavam o escopo das imitações baratas de narrativas góticas dos *chapbooks*, mergulhando ainda mais em temas como a tortura, a demonologia, a Inquisição, o ocultismo, abandonando vários dos *frames* narrativos da escola gótica e com ilustrações de melhor qualidade e maior diversidade temática como acompanhamento. Essa tradição esteve presente em

---

<sup>10</sup> O universo das revistas *pulp* – assim batizadas devido ao papel de baixa qualidade utilizado, composto a partir das polpas de árvores baratas, o que abaixava sensivelmente o preço de tais publicações – mereceu ainda poucos estudos mais sérios e sistemáticos, dos quais merecem destaque estudos como o de S. T. Joshi sobre a evolução da revista, além de trabalhos de natureza histórica sobre a *Weird Tales* e o mercado editorial *pulp* em geral escritas por pesquisadores como Robert Weinberg e Darrell C. Richardson, além das coletâneas organizadas por Marvin Kaye e, novamente, por Joshi. Um livro que conseguimos obter, e que realiza uma análise do *layout* de capa e projeto gráfico da *Weird Tales*, foi o historiador e colecionador Peter Haining, cujo trabalho de análise histórica é recheado de *insights* importantes. Para além de todos esses estudos de natureza mais acadêmica, alguns sítios na Internet realizam um trabalho interessante de coleta e apresentação de informações, embora os textos, as vezes, sejam excessivamente hagiológicos. O curioso é que esses sítios, como o *Weird Tales – The Unique Magazine*, com suas imagens de gosto duvidoso dançando decorativamente ao redor dos textos, e *H. P. Lovecraft – a pictorial bibliography* – que apresenta algumas informações úteis sobre as publicações com as quais Lovecraft colaborou – sequer possuem domínio próprio, sendo iniciativas particulares, aparentemente, sem qualquer apoio institucional. As fraquezas desse trabalho provavelmente decorrem desse fato. Além desses sítios em língua inglesa, temos o excelente trabalho de compilação no sítio francês *Pulps & Magazines Americains*, patrocinado pelo grupo de pesquisa em ficção científica *Noosphere*, que acompanha praticamente todas as revistas *pulp* dos anos 1920-50 cronologicamente, com direito à lista de autores publicados e reprodução em resolução maior das capas. De qualquer forma, utilizamos em nosso trabalho – neste capítulo, notadamente – muitas referências retiradas de tais sítios, tendo o cuidado de separar elementos de exagero hagiográfico ou de imprecisão factual.

praticamente todo o século XIX na Inglaterra e, também, nos EUA, representada por publicações como a famosa *The Strand* já no final do século XIX, marcou a produção de alguns dos melhores autores anglo-saxões de ficção fantástica (Edgar Allan Poe, Arthur Conan Doyle, Rudyard Kipling, M. R. James e muitos outros) e seu desenvolvimento – novamente, de eixo temático – na direção de narrativas de fantasia pura, ficção científica, terror psicológico ou de aventuras determinaria o penúltimo desenvolvimento dessa tradição: as revistas *pulp* norte-americanas dos anos 1920-50.

### **A subcultura das revistas *pulp***

Lovecraft publicou, em períodos diferenciados, suas narrativas em quatro periódicos: *Amazing Stories*, *Astounding Stories*, *Amateur Periodicals* e *Weird Tales*. Seus ensaios e poesia chegaram a sair em outras publicações ainda mais obscuras, como *The Tryout* (que publicou, em 1918, seu poema *Ad Britannos*) ou os pequenos jornais de sua terra natal, que publicaram ensaios “científicos” do autor entre os anos 1906-1918, como o *The Pawtuxet Valley Gleaner* e o *The [Providence] Evening News* – neste último periódico, publicou um curioso texto intitulado “Astrology and the Future” em 1914, provavelmente um protótipo de suas mesclas em tom sóbrio e sombrio de ficção e realidade. Outros poemas e muitos ensaios saíram no periódico *The Conservative*, editado pelo próprio Lovecraft, talvez em uma tentativa de publicar seu próprio material obtendo, assim, mais liberdade por ser seu próprio editor – tentativa, contudo, baldada ao cabo de poucos números escassamente vendidos. Portanto, sua vida de escritor está umbilicalmente ligada às quatro publicações que citamos, responsáveis pela difusão de parte de sua obra narrativa – uma vez que muitos trabalhos permaneceram inéditos até bem depois de sua morte, caso mesmo da novela que escolhemos como centro focal de nossa análise, *The Case of Charles Dexter Ward*. Das três, a *Weird Tales* talvez seja o modelo mais prototípico de todas, além de ser a que, seja na arte de capa, seja na qualidade do corpo de colabores, aquele que, qualitativamente, representou algo além das expectativas dos seus leitores, que buscavam emoções baratas e velozes em revistas vistosas; também foi uma das que alcançou maior longevidade, sobrevivendo com altos e baixos até 1954, dezessete anos depois da morte de seu mais famoso colaborador, Lovecraft. A revista foi fundada por um obscuro jornalista do Sul norte-americano, da Pensylvania, Jacob C. Henneberger. Discípulo de Poe, ele resolveu fundar uma revista

que valorizasse a ilustre tradição do autor bostoniano de fantástico e maravilhoso literário folhetinesco. Logo a ele se associaram Edwin Baird, como editor, auxiliado por Farnsworth Wright e Otis Adelbert Kline. Uma editora com o bizarro nome de Rural Publications, Inc. foi criada, a partir de uma sociedade fundada entre Henneberger e John Lansinger, com a meta de publicar três revistas temáticas *pulp*: *Mystery Stories*, *Real Detective Tales* e *Weird Tales*. Assim, em março de 1923, começava a *Weird Tales*, que deveria, nas palavras de seu fundador, “give the writer free rein to express his innermost feelings in a manner befitting great literature”<sup>11</sup>, mas que, de fato, em seus primórdios, dependia e muito do trabalho de seu editor principal, Baird, para obter um nível razoável diante de uma enxurrada de histórias medíocres que recebiam dos mais diversos escritores “imaginativos” amadores. A edição de abertura, segundo o organizador de coletâneas Marvin Kaye, das 26 narrativas contidas na edição de abertura, apenas três apresentavam, qualitativamente, um nível excepcional, sendo que uma delas – “The basket”, de Herbert J. Mangham –, ainda segundo Kaye, antecipa a ficção existencialista de Albert Camus. Em outubro desse mesmo ano, Baird faria a grande descoberta de sua carreira de editor e que representaria a maior descoberta da história da revista, com a publicação do conto “Dagon” de Howard Phillips Lovecraft – escrito, na verdade, no verão de 1917. Logo, surgiriam desentendimentos entre Henneberger e seu editor, Baird, inclusive sobre a “jóia” editorial que tinham em mãos com os contos de Lovecraft. Posteriormente, Henneberger afirmaria que a postura de Baird de aceitar quase todo o material enviado pelo “sonhador de Providence”, um dos bizarras epítetos de Lovecraft criado por seus discípulos, só aconteceu devido às pressões dele próprio, Henneberger. Baird, posteriormente, recusaria material de boa qualidade, como “Invaders from the Dark” de Greye La Spina. Logo, Henneberger dispensaria Baird, colocando Farnsworth Wright em seu lugar: com esse editor, a revista alcançaria seus mais brilhantes momentos. Wright seguiria no cargo de diretor até 1940, e nesse período a revista publicaria um amplo aspecto da literatura fantástica moderna, cuja crescente diluição em novos formatos de narrativa e de mídia não impedia a manifestação de sua força, nas páginas da revista, através dos contos e novelas de autores como Clark Ashton Smith, Robert Howard, Robert Bloch, Manly Wade Wellman, Donald Wandrei e mesmo Tennessee Williams, cuja narrativa “The Vengeance of Nitocris”, sua estréia, foi

---

<sup>11</sup> “Dar ao escritor um livre e poderoso meio para expressar seus sentimentos mais íntimos em uma forma que possa ser considerada grande literatura.”

publicada na revista. É bem verdade que, por motivos ainda obscuros, Wright recusaria várias excelentes narrativas de Lovecraft, inclusive uma de suas poucas narrativas extensas e uma de suas mais complexas narrativas – *At the Mountain of Madness* – que, por azar, coincidiu com o malogro final dos esforços de publicar uma pequena coletânea intitulada *The Outsider and Other Stories*, com alguns de seus melhores contos publicados nas revistas *pulp* com as quais colaborava. A dupla recusa agravaria o estado de depressão que acompanhou os últimos anos de vida do escritor de Providence terrivelmente: o autor chegaria a dizer, referindo-se a tais malogros, que eles “did more than anything else to end my effective fictional career”, ou seja, o autor praticamente encerrou sua carreira como ficcionista a partir de 1931. A ironia é que, após a prematura morte de Lovecraft, os leitores da revista pressionariam seu editor a comprar toda e qualquer história do autor perdida ou inédita, além de pedir constantemente a reedição de seus velhos contos, publicados desde o início da revista. De qualquer forma, em abril de 1940, Wright, que por longo tempo sofreu de Mal de Parkinson, abandonava a editoria da revista, morrendo poucos meses depois. Sua substituta, Dorothy McIlwraith, além de não possuir o *élan* e a experiência do antigo editor, precisava encarar alguns problemas crônicos, que marcavam a decadência definitiva da literatura *pulp*: a morte de vários de seus melhores autores e o fato de muitos desses autores, contratados por editoras de maior renome, deixarem de vez de contribuir com tais publicações. Mesmo assim, a *Weird Tales* com McIlwraith publicaria alguns obscuros autores fantásticos, lovecraftianos de segunda geração, cuja maturidade criativa foi marcada pela leitura de revistas *pulp* cheias de sensacionalismo barato, fantasia feroz e ingênua, violência explícita e um mundo *invertido* instintivamente surrealista: Ray Bradbury, Fritz Leiber, Richard Matheson, Theodore Sturgeon e Joseph Payne Brennan. Mas o declínio da revista era evidente, e a última edição foi lançada em setembro de 1954. A crise que liquidou a *Weird Tales* parece radicar de múltiplos fatores, mas o mais evidente é o crescimento de entretenimentos baratos de maior liquidez, cuja absorção era ainda mais fácil que os contos fantásticos de massa: o cinema de terror e as histórias em quadrinhos da EC Comics, como a *MAD* ou diversas revistas de terror, como a *Tales From the Crypt*, que chegou a publicar algumas quadrinizações de excelentes contos de Ray Bradbury, além de contar com artistas como Graham Ingels, Al Feldstein, Reed Crandall e Frank Frazetta. As HQs, como as da EC, eram versões atualizadas das velhas revistas de contos fantásticos, atualizadas ao universo audiovisual e veloz de uma década que, na história

americana, seria marcada pela paranóia coletiva contra inimigos comunistas infiltrados nos mais obscuros recantos da vida nacional e que, com mortais armas atômicas, sitiavam os EUA (o planeta Terra) como os marcianos de inúmeras ficções, muito populares à época. Não havia mais espaço para fantasias cuja fabulação ideológica procurava ser mais discreta e indireta. A verdade é que mesmo as HQs seriam alvo preferencial de uma fúria moralista conectada à ideologia de paranóia política que imperava nos EUA: um exemplo disso foi a publicação de *Seduction of Innocent*, do psiquiatra Fredric Wertham, que alertava para o “perigo” na violência irracional que as narrativas de terror popular – tanto das decadentes revistas de contos quanto das florescentes HQs –, ressaltando o fato de que as crianças acabariam por ser presas pela influência de tal material. É interessante que, com argumentos menos superficialmente moralistas, a escritora “objetivista” Ayn Rand ressaltaria o terror, a *horror story* desde seus primórdios, como um tipo de expressão estética degradada, um culto da depravação e do irracionalismo calculado como “efeito”, uma redução do civilizado aos estados mais primitivos, associando as construções narrativas de horror mais à psicopatologia que ao campo da fruição estética:

“Aqui, é o beco sem saída, no qual, a partir de caminhos diferentes, Romantismo e Naturalismo se encontram, se mesclam e desaparecem: desesperadamente determinados, compulsivamente maus, os personagens avançam através de eventos inexplicáveis e exagerados, engajados em propositais confrontos sem propósito... Além deste ponto, o campo da literatura, ‘séria’ ou popular, é tomado por um gênero diante do qual o Romantismo e o Naturalismo são claros, civilizados e inocentemente racionais: a narrativa de horror (*Horror Story*). O ancestral moderno é Edgar Allan Poe; seu arquétipo de expressão estética mais pura são os filmes de Boris Karloff... A Literatura popular, mais honesta neste sentido, apresenta os horrores na forma de monstruosidades físicas. Na literatura ‘séria’, os horrores se tornam psicológicos e estão bem distantes de qualquer coisa humana; esse é o culto literário da depravação... A narrativa de horror, em qualquer uma de suas variantes, representa a projeção metafísica de uma única emoção humana: o cego, afiado e primitivo terror. Aqueles que vivem em tal terror acreditam encontrar uma momentânea sensação de alívio ou de controle no processo de reproduzir aquilo que lhes causou aquela sensação – como selvagens encontrando a sensação de domínio sobre os inimigos reproduzindo-os como bonecos. Falando estritamente, não se trata de projeção metafísica, mas

puramente psicológica, esses escritores não estão apresentando a visão deles da vida; eles não estão contemplando a vida; o que eles estão escrevendo é aquilo que *sentem* como se fosse a vida, e como se esta consistisse de monstros como lobisomens, Dráculas e Frankensteins. Na esfera dessa motivação básica, esta escola pertence mais à psicopatologia que à estética.”<sup>f</sup>

O terror era, portanto, banido até mesmo dos nomes de publicações de massa, atacado como historicamente irracionalista por filósofos e estetas (como Ayn Rand) e como imoral por psiquiatras (como Fredric Wertham), restando apenas como sugestão de meios audiovisuais que ressaltassem a paranóia política: um fantástico completamente centrado na polaridade Leste-Oeste configura-se com força total e espalha-se pela indústria cultural com rapidez, como modelo único (ou preferencial) por vários anos. Por outro lado, a decadência do terror representado em forma de literatura que dialoga com imagens sensacionalistas – o caso das revistas *pulp* – e do terror em imagens sensacionais que dialoga com a literatura – o caso das HQs de terror, o último fôlego da tradição de publicações *pulp* que remonta à popularização do romance gótico no início do século XIX – acabaram superadas pela perfeita harmonia entre a narrativa e a imagem, representada pelo cinema e pela televisão. As publicações *pulp* terminaram por ser descartadas pelo seu próprio público pelo simples fato de não atingirem mais o que esse mesmo público buscava: sensações eróticas transfiguradas pela peripécia aventuresca.

As séries de terror televisivas como *The Twilight Zone* e *Alfred Hitchcock Presents*, e os diversos filmes de terror que, nos anos 1950-60, surgiam como adaptações de romances de autores saídos da tradição *pulp* (apenas alguns exemplos aleatoriamente escolhidos: *Psycho* (1960), de Alfred Hitchcock, adaptado do romance homônimo de Robert Bloch; *Invasion of the Body Snatchers* (1956), de Don Siegel, adaptado do romance homônimo de Jack Finney; *It Came from Outer Space* (1953) de Jack Arnold, com argumento escrito por Ray Bradbury) demonstram claramente que a dimensão visual, tão valorizadas pela literatura *pulp* e por suas precursoras, acabou engolindo a narrativa em si: das necessidades constantes de aumento e refinamento da verossimilhança, à época de Lovecraft, evoluiu-se para a necessidade de *concretizar* o terror descrito e narrado, e a história do filme de terror é, em certo sentido, a história da concretização da fantasia pelo artifício de efeitos ópticos, mecânicos ou, nos dias de hoje, digitais. Peter Haining percebe muito bem como essa “imperfeição” da literatura sensacionalista e das revistas que a divulgavam foi a causa de sua queda: por sua própria

natureza, o horror das revistas pulp era estilizado, e passou a soar ingênuo a partir do momento em que televisões captavam horrores reais sem qualquer constrangimento. O terror ficcional, para convencer, passou a necessitar de mais e mais concretude, o que é muito bem demonstrado por qualquer página da ficção de um dos mais bem-sucedidos escritores contemporâneos de terror, Clive Barker<sup>12</sup>: verdadeiros fotogramas extremamente visuais retirados de filmes de terror dos gêneros mais ferozes, como o *gore* e o *splatter*. Assim, nas palavras de Haining:

“O meio mais acessível, a televisão, estava trazendo horror – horror real, ou seja, o horror da morte, da destruição e da guerra – para nossos lares há mais de um quarto de século; enquanto a sala de cinema apenas uma ou duas ruas de distância já havia feito o mesmo por talvez três vezes esse período de tempo. É fato cotidiano que a maioria das pessoas é, agora, quase imune capaz de assistir sem piscar os movimentos captados pelos *cameramen* que revivem as imagens advindas do centro de alguma guerra civil ou as visões em primeira mão de apavorantes atos terroristas no coração das assim chamadas cidades civilizadas. Mesmo a própria palavra horror agora possui tantas conotações que estas, virtualmente, obscurecem seu sentido original.”<sup>g</sup>

Portanto, algumas das observações de Ayn Rand não deixam de ter algum acerto: o niilismo de massa, surgido com Lovecraft na *Weird Tales*, utilizado com a função de aumentar o grau de verossimilhança nas representações inverossímeis, essa crença em uma espécie de apocalipse científico, com a ciência percebida como uma forma cerebral de mito, cuja essência igualitária reduz a humanidade a um nada dentro de uma seqüência de nada – e que veremos com mais detalhes nos próximos capítulos –, de fato, predominaria nos constantes cruzamentos entre ficção-científica e *horror story* desde então, resultando nessa atmosfera irracionalidade mítica, mas ainda dentro de parâmetros

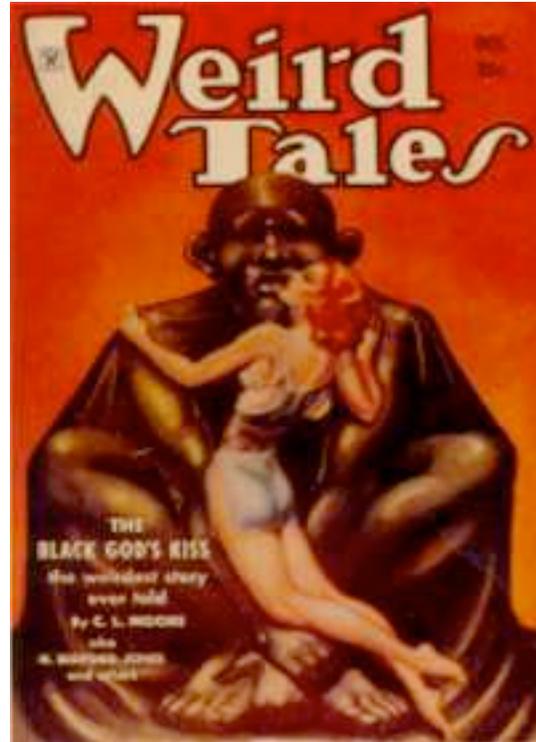
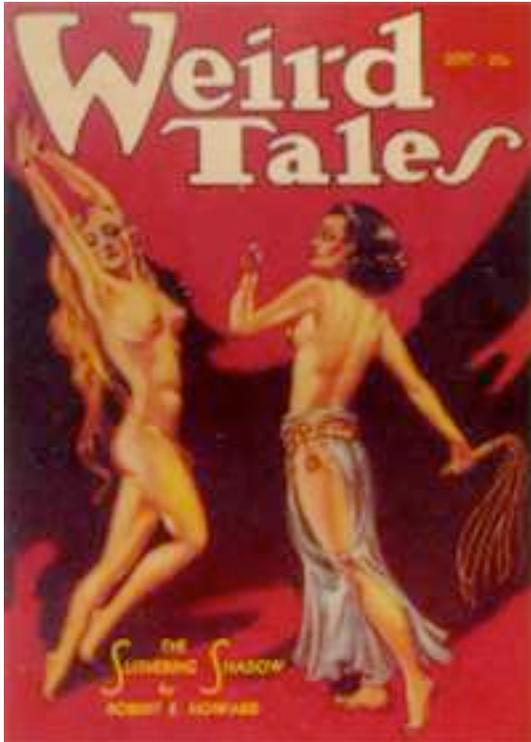
---

<sup>12</sup> Em sua análise sobre a fenomenologia cognitiva do terror como fato estético, Noël Carroll cita abundantemente trechos retirados de contos e romances de Barker – que aquele crítico diz ser “o equivalente literário do filme de respingo [a provável tradução para *splatter movies*]” – e, assim, vemos trechos, verdadeiras antíteses não apenas da ficção de Lovecraft como de todo o fantástico do século XIX, como os seguintes: “Era uma coisa imunda, um tumor gordo crescido em paixão gasta. Um parasita com a forma de uma lesma e com a textura de um fígado cru. Por um momento, uma boca desdentada, mal constituída, formou-se em sua cabeça e disse: ‘vou ter de achar um jeito novo de comer sua alma.’” (trecho retirado do conto “O filho da celulóide”, *apud* CARROLL, 1999, p. 37). “A coisa não tinha corpo, com seus quatro braços saindo diretamente de um pescoço bulboso, atrás do qual pendiam cachos de bolsas, molhados como fígados e bofes de porco. O golpe de Cal atingiu o alvo, e uma das bolsas estourou, soltando um fedor de esgoto... Um jato de saliva atingiu a parede perto da cabeça de Cal, e o papel de parede empolou.” (descrição dos “bastardos” do romance *Weaveworld*, *apud* CARROLL, 1999, p. 38).

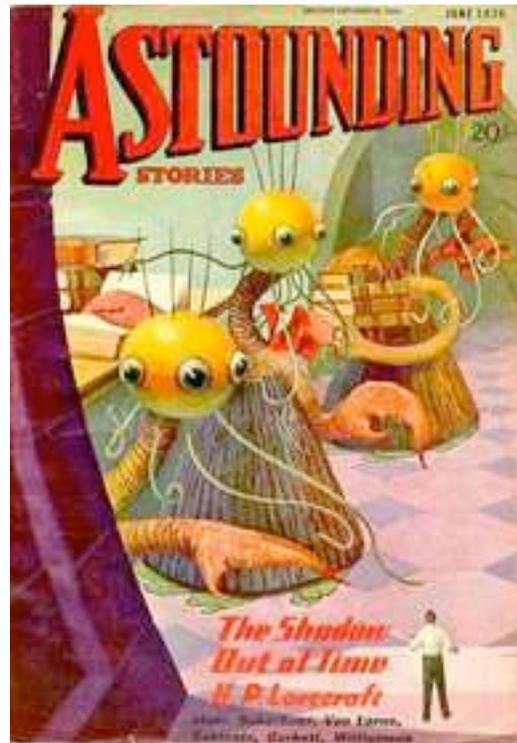
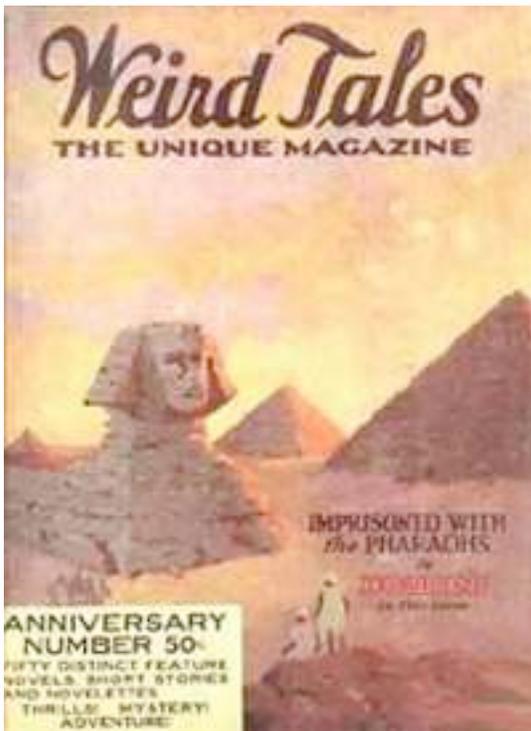
que *deveriam ser* científicos. Logo, essa metodologia extrapolaria a ficção, resultando, no campo do senso comum, na entronização da Ciência como uma espécie de “caixa preta” inviolável da qual brotam milagres e maldições.

Observemos, agora, algo do conteúdo e da forma dessa revista prototípica do universo *pulp*, a *Weird Tales*, tentando captar elementos que esclareçam, pelo diálogo direto ou indireto, certos aspectos da obra lovecraftiana, cuja análise apenas iniciamos. As capas são, sempre, o elemento mais chamativo, necessário a qualquer publicação periódica: no caso daquelas da revista *Weird Tales*, o apelo sexual ocupa um espaço proeminente. Especialmente aquelas desenhadas por artistas como Margaret Brundage e Virgil Finlay, temos a onipresença de mulheres semi-nuas (ou completamente nuas, como na edição de setembro de 1933, da primeira, e de dezembro de 1937, da segunda, respectivamente). As capas de Brundage, por exemplo, são curiosas variações sobre os mesmos temas, sempre com mulheres apossadas por vilões – na já citada capa de setembro de 1933, uma mulher loira, nua e amarrada, é ameaçada por outra mulher, uma morena, com um vestido exíguo que apenas ressalta sua nudez. Mesmo as formas são repetições: a posição dessa morena do açoite reaparece na capa de outubro de 1934 (de costas, o rosto em perfil, costas nuas pelo decote do vestido, movimento do corpo sutil), com uma mulher ruiva, beijando um ídolo estranho, uma estátua que lembra um Buda negróide. As capas de Virgil Finlay não caem no esquematismo fácil, e são composições mais bem feitas: na capa de dezembro de 1937, a nudez total de uma feiticeira em primeiríssimo plano, ocupando praticamente a moldura da capa por inteiro, emoldurada por jóias, representada com um traço magnífico, apresenta o fascínio de uma personagem saída dos quadros de gravuristas barrocos como Hanns Baldung Grien. Fantasias sadomasoquistas, cujos elementos de composição são constantemente reutilizados como cartas de um baralho, advindas de um universo feminino para a venda por atacado. Por outro lado, o trabalho do capista J. Allan St. John ressalta uma idéia geral de exotismo dinâmico, com seus fabulosos animais cavalgados por personagens em trajes mínimos, associados a climas e localidades quase alienígenas – desertos, portos equatoriais etc. – para o leitor comum da revista. O mesmo tom de exotismo *kitsch* orna as capas das edições nas quais Lovecraft participa, ainda nos anos 1920 (época em que nosso autor contribuía assiduamente para a revista, com muitas edições tendo mais de uma contribuição de Lovecraft). Assim, a edição na qual aparece seu conto, realizado como *ghostwriter* de Henry Houdini, “Imprisoned with the Pharaohs”, tem por capa a imagem

que representa a codificação máxima do exótico: uma paisagem com a esfinge em primeiro plano e as pirâmides de Gizé ao fundo, em um fulgurante pôr do sol. Piratas, expedições a terras distantes, templos profanos e, mesmo, robôs gigantes em cores berrantes e desenhos de estilo simples figuram nas capas das edições dos anos 1920, nas quais Lovecraft mais colaborou, demonstrando um lento deslocamento para temas de natureza sexual, fetichista e sadomasoquista nas capas dos anos 1930. A estrutura visual das capas dessas revistas – os esquemas da *Weird Tales* reaparecem nas capas de outras revistas nas quais Lovecraft colaborou, *The Astounding* e *Amazing Stories*, embora nestas a prioridade seja o elemento científico e tecnológico estimulado pelo imaginário – possui uma simetria com os textos, o conteúdo delas: a utilização de elementos-chave em infinitas variações do mesmo tema, a simplificação da representação em prol do movimento e do colorido, o apelo exótico, perverso ou quase pornográfico das imagens.

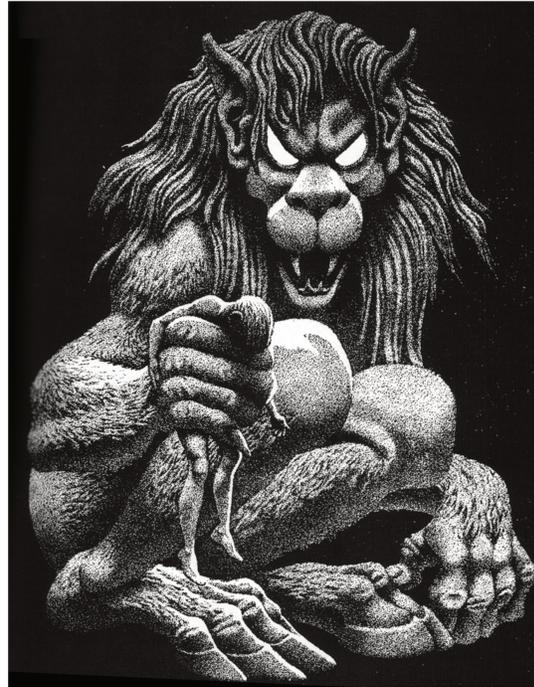


Capas criadas pela artista Margaret Brundage, famosa capista de *pulps* nos anos 1930-40, para as edições da revista *Weird Tales* de, respectivamente, setembro de 1933 e outubro de 1934, com evidente reaproveitamento de formas, cores e temas.



Duas capas tendo por tema narrativas de Lovecraft: “Imprisoned with the Pharaohs” (escrita para o

ilusionista Henry Houdini), cujo desenhista não foi creditado e que foi um dos primeiros contos editados pelo autor na *Weird Tales*, e “The Shadow Out of Time”, com arte realizada por Howard V. Brown, para a *Astounding* de junho de 1936.



Postumamente, obras de Lovecraft passaram a ser disputadas pelas revistas *pulp* para infindáveis reedições: de certa forma, a sombra de Lovecraft pairou sobre o universo das revistas *pulp*, logo das HQs de terror e, por fim, do próprio cinema de terror. A figura acima à esquerda, de Virgil Finlay, ilustra uma das reedições de “The Colour Out of Space”, que apareceu na revista *Famous Fantastic Mysteries*, de outubro de 1941. À direita, desenho de Hannes Bok, representando um *ghoul*, ilustrou o conto “Pickman’s Model”.

## As ficções de e sobre Lovecraft: Whitehead e outros

Mas as ficções em torno de Lovecraft, especialmente, transcendiam esses elementos esquemáticos: ainda que partindo de certo esquematismo, como veremos mais detalhadamente durante a análise, as ficções de Lovecraft ultrapassavam suas próprias limitações, articuladas que estavam em concepções filosóficas e estéticas precisas e que o autor manipulava com perícia. E isso não se reduzia a Lovecraft: outros autores, influenciadores e influenciados pelo autor de Providence, que, como ele, articulavam um imaginário mais rico em sugestões e que não se esgotava com o apelo erótico e/ou violento fácil. Um deles, que escolhemos como protótipo, foi o reverendo Henry S. Whitehead. Nascido em 1882 – portanto, apenas oito anos mais velho que Lovecraft – graduou-se em Harvard, em 1904, na turma de Franklin Delano Roosevelt. Por volta de 1909, ingressou na escola de teologia de Connecticut, e foi ordenado diácono três anos depois. Entre 1921 e 1929, Whitehead foi diácono na localidade de Santa Cruz, nas Ilhas Virgens. Fascinado pelos costumes locais e pelos contrastes violentos de sociedades que preservavam muito da antiga estrutura colonial em pleno século XX, Whitehead começou a escrever contos fantásticos ambientados nas Antilhas e utilizando como *Leitmotiv* a variada mitologia do vodu, prática de magia animista comum em uma ampla região que engloba parte dos EUA (a Louisiana, especialmente), as Antilhas, Haiti e Cuba, tendo reflexos e exemplos análogos até mesmo no Brasil – as práticas do Candomblé e da Quimbanda. Ainda nas Antilhas, principiou por publicar suas narrativas, por vezes tomando o *nom de plume* de Gerald Canevin, um de seus personagens, em revistas *pulp*, recurso mais comum para publicação de escritores imaginativos e amadores à época: sua primeira colaboração com a *Weird Tales* foi o conto “Tea Leaves”, publicado na edição de maio, junho e julho de 1924. Lovecraft logo iniciou uma amizade via correspondência, o que era, para ele, o mais comum, e essa amizade evoluiu para parceria na composição de narrativas, como é o caso do conto “The Trap”, escrito em fins de 1931 e publicado na revista *Strange Tales of Mystery and Terror*, de março de 1932. Whitehead morreria em 1932, e foi Lovecraft quem escreveu seu obituário na revista *Weird Tales*. Apesar dos dois autores serem contemporâneos, Lovecraft admirava Whitehead e, embora não o mencione em seu *Supernatural Horror in Literature*, declarou certa vez que apreciava as narrativas de Whitehead por sua atmosfera pelo “encanto e erudição de sua escritura, algo bastante prazeroso em comparação com a rudeza e a escassa qualidade literária que

costuma abundar nas revistas populares”<sup>13</sup>. Parece, a nós, bastante razoável essa admiração de Lovecraft: a base é uma mitologia tão exótica, uma mística tão feroz e violenta, que aos olhos do criador do ciclo de Cthulhu tal universo parecia modelo. Além disso, essa mitologia estava encaixada no contexto social das Antilhas: pequenas ilhas que, persistindo na condição de colônias dos países Europeus na maioria dos casos, conservavam estamentos sociais e a própria concepção de sociedade escravocrata, com sua linguagem própria e seus ritos, incluindo a concepção de negro “bom” (o criado, servo, popular ingênuo) e “mau” (o açambarcador, o bandido, o curandeiro ou cultista), todos, contudo, com algo como um pressentimento malévolo, que o autor ora torna sutil, ora amplifica, identificando esse pressentimento às questões raciais. O negro, em Whitehead, possui um conhecimento ancestral e malévolo, que faz, mesmo no caso de positivos personagens secundários – em geral criados – que tenham conhecimentos diabólicos e, às vésperas da morte, surjam como aparições medonhas que quase enlouquecem os personagens centrais. A ambigüidade dessa situação, na qual os negros primitivos e dominados são, ao mesmo tempo, portadores quase que involuntários de um conhecimento antigo e mortal, deve ter fascinado Lovecraft. A erudição, tão prezada por Lovecraft, dizia respeito não apenas ao fato de Whitehead ter concluído sua graduação em Harvard, ter viajado para locais exóticos ocupando uma função de relevo nas sociedades por ele visitadas, mas também à versatilidade de Whitehead que chega a exhibir, em contos como “Mrs Lorriquer” e “Hill Drums”, uma veia satírica do fantástico, não muito distante daquele que Saki praticara na Inglaterra.

Observemos com mais atenção ao menos um dos contos de Whitehead, de sua pequena produção cujos exemplares mais significativos figuram em três coletâneas editadas pela Arkham House, a editora dos seguidores e discípulos de Lovecraft, criada por August Derleth e Donald Wandrei logo após a morte deste, *Jumbee: And Other Uncanny Tales* (1944), *The Black Beast: And Other Voodoo Tales* (1944) e *West India Lights* (1946). O autor caiu em injusto esquecimento: essas obras estão esgotadas e dispomos apenas da edição espanhola de uma delas – traduzida como *Jumbee y otros relatos de terror vudú* – publicada pela editora especializada Valdemar. No conto “The Fireplace” (traduzido para o espanhol como “La Chimenea”), publicado na *Weird Tales*

---

<sup>13</sup> Essa declaração aparece na contracapa da edição espanhola da coletânea de contos de Whitehead organizada pela editora Arkham, responsável por manter o perene culto ao “sonhador de Providence” e o universo ficcional e pessoal ao redor deste. Infelizmente, a pequena nota biográfica não trazia a fonte desse texto de Lovecraft.

na edição de janeiro de 1925, temos o desenvolvimento, em primeiro plano, de uma tradicional narrativa de vingança fantástica levada a cabo por entidades sobrenaturais – no caso, o espectro de um homem assassinado. No início do conto, somos informados que quatro proeminentes e idosos membros da sociedade local morreram em um incêndio iniciado justamente no quarto em que estavam, provido de lareira (esse conto se passa em território norte-americano, no Mississippi). Logo, Whitehead interrompe a narrativa e estabelece uma digressão do próprio narrador onisciente, que recoloca a história dez anos antes, frustrando a expectativa de acompanharmos a trajetória explicativa do incêndio no quarto com lareira e da morte dos três homens. Nessa história dentro da história, acompanhamos a descoberta do espectro, feita por um advogado em viagem que afortunadamente ocupara o quarto, de um homem ali assassinado vários anos antes: os três homens que, em 1922 (o momento em que se passa a narrativa, aquele que surge em primeiro lugar na abertura do conto e que é mencionado explicitamente), morreriam em um incêndio *no mesmo quarto* no qual mataram e roubaram um empresário em viagem de negócios, após uma partida de pôquer. É o próprio espectro que narra seu assassinato: detalhes como o esquartejamento, recurso dos assassinos para sumir com o *Corpus Delicti*, são descritos com muita perícia por Whitehead, que se concentra mais na descrição das reações físicas e psicológicas dos assassinos que no ato em si. O espectro, que indica ao advogado a localização de certas provas importantes, clama por vingança, mas o advogado, entretido por seus próprios assuntos, esquece completamente do encontro fantasmagórico e da promessa feita ao espírito do assassinado. Após algum tempo, não especificado, o advogado retorna, por uma série de aparentes coincidências, ao mesmo hotel e ao mesmo quarto, e lá é assassinado pelo espectro: o elemento de identificação são as mãos do espectro, descritas cuidadosamente no início do conto e constantemente reassinaladas, antevistas nas marcas deixadas no pescoço do advogado. A história dos quatro assassinos é abandonada, e a vingança do espectro – que coloca em dúvida mesmo o estatuto de verdade da narração do seu assassinato – é deslocada para o extermínio do advogado e só depois, por meios misteriosos, para os quatro assassinos (questões como o motivo deles se reunirem aí após tantos anos não são explicados em nenhum momento). Essa curiosa narrativa, cujo foco temporal é sucessivamente deslocado, no qual eixos explicativos e narrativos são iniciados, abandonados e retomados possui uma complexidade que deve ter passado despercebida a muitos leitores da *Weird Tales* e acreditamos que sua publicação se deva mais aos aspectos violentos e

sensacionais (assassinatos, esquartejamentos, estrangulamentos) que pela percepção de suas inovações estilísticas – mas não a Lovecraft, que utilizaria estruturas semelhantes, mas simplificadas, em algumas de suas narrativas mais extensas, inclusive em *The Case of Charles Dexter Ward*, no qual cada capítulo marca um tempo diferenciado. Bem indiretamente, o conto de Whitehead poderia ser aproximado às criações do autor japonês Ryûnosuke Akutagawa, especialmente tramas como “Dentro da mata”, na qual o eixo temporal e o estatuto de verdade do narrador são colocados em questão.

Outro conto cuja rica estrutura contrasta com as imagens e temas sensacionalistas é “The Lips” (na tradução espanhola, “Los Labios”), conto publicado na edição de setembro da *Weird Tales*, 1929. Aqui, temos uma trama bem mais linear, mas que ainda impressiona pela capacidade de conjugar aspectos sensacionalistas (a relação entre uma escrava e o capitão de um navio negreiro, relação cuja estrutura subjacente poderia bem ser entendida como a de um estupro) com uma rigorosa estrutura narrativa, o que evita a caricaturização involuntária. Em “The Lips”, o inflexível e tirânico comandante de um navio negreiro sofre uma estranha mutação após receber uma mordida de uma escrava que dele conseguiu se aproximar, para vingar algumas chibatadas que recebera no desembarque. A minuciosa evocação dos detalhes do comércio negreiro, como o “banho” da carga humana ou a forma como ocorriam as rotas de tais navios são descritas com precisão, e o momento da mordida – que estabelece no corpo do capitão a ferida diabólica – criam um belo efeito: graças ao esquema de foco narrativo adotado, o narrador onisciente em terceira pessoa – mas cujo olhar é incapaz de apreender todos os detalhes – não consegue *perceber* claramente se a negra, que encosta seus lábios no pescoço do capitão, está sussurrando algo em seu ouvido, beijando-o (como uma amante) ou mordendo seu pescoço (como um vampiro). Essas três possibilidades se fundem e a ferida (causada pela palavra sussurrada? Pela mordida? Ou pelo beijo?), muito mais dolorosa que o esperado, transforma-se em uma alucinante segunda boca, de traços negróides, aberta no pescoço do capitão, levando-o à loucura e ao suicídio, precedido de mutilação espantosa em sua violência. Aqui, a negra (vítima escravizada) possui diabólicos poderes e é venenosa como uma cobra fantástica, enquanto o branco (escravocrata) é inflexível mas impotente diante de poderes que deixam sua fé religiosa e razão científica em frangalhos. A ficção de Whitehead é emblemática da produção da revista *Weird Tales*: resume muitas das obsessões temáticas de autores cujo talento era inferior e demonstra o caminho que outros, mais talentosos, adotaram para, sem deixar de

agradar aos leitores ávidos por violência e pornografia mais ou menos sublimada, criar narrativas mais complexas. Lovecraft absorveria ambas as tendências de Whitehead em seu extenso projeto narrativo, retomando, ainda que indiretamente, a fascinante mitologia das Antilhas em seu aglutinante universo mítico, e transformando o próprio Whitehead – escritor bissexto incapaz de converter seu universo constituído de poucos contos nesse extenso anti-mito extenso proposto por Lovecraft – em um de seus colaboradores: como a editora Arkham muito tempo depois, a revista *Weird Tales* tornara-se um núcleo, um cenáculo, que girava em torno do vasto universo narrativo lovecraftiano. Nesse sentido, talvez seja adequado, neste momento, após avaliar a influência e a trajetória da *Weird Tales*, entender o contexto em que a temática sensacionalista e violenta entra na obra de Lovecraft, o sentido especial, filosófico e quase metafísico, que o autor dá para esse traço de significação e o desdobramento disso após sua morte.

### **Lovecraft, vida e obra**

Lovecraft nasceu numa pequena cidade da Nova Inglaterra, Providence (em Rhode Island), no coração da Nova Inglaterra, a 20 de agosto de 1890. Menos de três anos depois, em abril de 1893, seu pai, Winfield Lovecraft, tem um acesso de demência durante uma viagem de negócios, em um quarto de hotel na cidade de Chicago. Internado no hospital psiquiátrico Butler – situação que nos remete à novela *The Case of Charles Dexter Ward* quase imediatamente – jamais recuperará a razão, morrendo poucos anos depois, em 1898. Acompanhando a cronologia de Howard Philips Lovecraft, veremos que o jovem garoto jogava-se apaixonadamente sobre todo o conhecimento não usual com o qual tropeçava: depois de declarar-se, sob o impacto da leitura das *Mil e Uma Noites*, convertido ao islamismo – adotou o nome de Abdul Alhazred, que reutilizaria como o nome do *autor* do fictício grimório *Necronomicon*, que tanta e tão variada influência teria –, se apaixonaria pela química e, com um *kit* que ganhou de presente da tia, fazia experiências e editaria um jornal “científico”, *The Scientific Gazette*. A saúde precária sempre lhe armava ciladas, frustrando seus planos como pesquisador e cientista. Com a morte de seu avô Whipple Philips, os negócios da família tomam um péssimo rumo: as tias e a mãe não possuíam boa visão de negócios e, por fim, a orgulhosa família tradicional teve de mudar-se para uma mansarda menor que as tias e a mãe sublocavam. Essa brusca queda no nível de vida, somada ao estado doentio em que o jovem Lovecraft

estava constantemente mergulhado, para alguns autores, significou a “ferida originária” de sua ficção: a violência sensacional, nesse sentido e dentro de sua obra, ganharia o estatuto de uma catarse, de uma forma de vingança do autor, a atualização decisiva, no plano ficcional, de seu niilismo filosófico. Sobre isso, escreve Colin Wilson:

“O poeta marginalizado não é um eremita por escolha própria. Em uma de suas cartas, Lovecraft declara que gostaria de ficar estendido ao sol no convés de um iate, olhando para a silhueta das ilhas gregas. Os homens têm fome de experiências, do mesmo modo que têm de comida e de bebida. E como podem eles exprimir o que têm de melhor sem uma certa cooperação do destino? (...) Este foi o problema de Lovecraft. Ele nasceu numa triste cidade provinciana, de certa forma atraente, mas tão dolorosamente limitada como a Noruega onde nasceu e cresceu Henrik Ibsen. (...) O que estou sugerindo é que a ênfase dada ao repulsivo e violento foi, em grande parte, o modo de Lovecraft manter-se mentalmente saudável na tediosa e sufocante atmosfera de Providence. Isto não deixa de ser uma forma de ‘compensação’: *toda* arte é o meio do artista manter-se mentalmente saudável. Mas também é verdadeiro para o crime e a violência sádica.” (WILSON, 1977, p. 12-13 – grifos do autor).

Assim, para Wilson, Lovecraft se debatia entre puras fantasias estilizadas – como é o caso de contos como “The Shadow Out of Time” – e a violência esquemática e sensacionalista, que surgia ao mesmo tempo como imposição do mercado de revistas *pulp* e como uma espécie de vingança, em sentido amplo, contra uma sociedade que condenava homens em sua condição a uma tediosa vida *sem expressão*. Nesse sentido, Colin Wilson complementa: Lovecraft viveu em uma espécie de prisão a vida toda; essa condição levaria o autor de Providence, ainda segundo Wilson, aos caminhos que levam à psicologia do *serial killer*. Colin Wilson não hesita em comparar a sensação de solidão e isolamento do autor de Providence, a base de seu motor literário, ao de Peter Kürten, célebre sádico de Düsseldorf imortalizado nas telas através da representação de Peter Lorre no filme *M* (1931) de Fritz Lang, que desenvolveu sua paixão pelo assassinato em fantasias masturbatórias criadas nos longos períodos de isolamento na prisão. Esse mesmo mecanismo, ainda segundo Wilson, dotaria o universo ficcional de Lovecraft de um matiz profético, antecipatório, pois o autor de Providence compreenderia a estrutura mental do moderno criminoso em série – esse êmulo individualista do criminoso de massa político – e a *motivação* do crime como vingança fantasiosa diante da realidade

esmagadora e normalizadora. Para exemplificação dessa “clarividência” lovecraftiana, Wilson cita um caso de assassinato de uma mulher ocorrido em Roanoke, Virginia, e que poderia tranqüilamente figurar em alguma das ficções de Lovecraft:

“Ela era uma pesquisadora católica que trabalhava num recenseamento residencial. Seu assassino abriu seu estômago, encheu-o com trapos embebidos em querosene e incendiou-os. Aparentemente, ele fez isto às claras, perto de uma estrada pública, desprezando o risco de ser apanhado. Podemos imaginar que um homem tenha motivos para matar uma moça, inclusive pelo mais óbvio, para estuprar; mas por que razão enchê-la com trapos e atear-lhe fogo?” (WILSON, 1977, p. 15).

Assim, o niilismo e a violência, calculada para muito além de um efeito dramático, em Lovecraft, se revestem de um caráter profético. O assassinato ritualizado do *serial killer*, transformado nos dias de hoje em celebridade, e a associação apocalíptica entre o crime em escalada e o fim do mundo, banalizado em um número sem fim de produções da indústria cultural, teriam nele não apenas um precursor, mas um teórico que a estruturava quando ainda era apenas, aparentemente, dado de superfície do tecido histórico. Mais que isso: a postura que, segundo Colin Wilson, Lovecraft foi obrigado a adotar por ser um homem imaginativo preso em uma sociedade altamente competitiva sem recursos para financiar suas visões peculiares de mundo, transforma-se em *modus operandi* de escritores que pouco ou nada possuem de afinidade com o universo fantástico. É o caso de Michel Houellebecq, em seu ensaio *H. P. Lovecraft: contre le monde, contre la vie* – o subtítulo é sobremaneira significativo, deixando claro que o autor retoma várias das considerações de Colin Wilson –, no qual procura ver a própria obra através do espelho – ou talvez prisma – lovecraftiano. Entramos, portanto, no campo laudatório, no qual Lovecraft transforma-se em personagem de um drama mais universal. O processo é muito conhecido – autores como Byron, Poe, Rimbaud ou Wilde atravessaram-no também – e, no caso de Lovecraft, se concentra na sua visão “antecipatória” e nos aspectos de sua vida que fogem do cotidiano medíocre de interiorano classe média desse autor, que passava o tempo absorvido na escritura e cujas viagens se restringem a rápidos passeios turísticos. De fato, o aspecto mais notável é, sempre a morte: foi ela o elemento mitificador seja no caso de Byron, de Poe ou de Rimbaud (a prisão foi o de Wilde). E quando mesmo ela não é tão interessante, é necessário “fabricá-la”: afinal, Lovecraft, como o Shakespeare dos românticos,

converteu-se em símbolo, e exigiu-se de símbolos certa simetria entre a vida e a obra. Esse processo foi descrito para o caso de Lovecraft com acuidade por Gilles Menegaldo: “O próprio autor não conseguiu escapar desse processo e se transformou, nas narrativas de seus epígonos, em personagem ‘real’, servindo de base para a ficção de outros ou um personagem fictício, o que sublinha o elemento irônico e paródico latente em sua obra e coloca em evidência o jogo incessante entre realidade biográfica e atividade imaginativa.”<sup>h</sup> Assim, o niilismo absoluto e o processo criativo análogo ao do *serial killer*, isso sem contar a violência brutal, casada com a fantasia em estilo *Liberty* e sua lendária opção pela elipse diante da materialidade visual do monstro, tudo isso exigem uma morte *heróica* ou, ao menos, *diferente*, como a de Rimbaud – que profetizou, antes ainda de Lovecraft, que viveríamos o “tempo dos assassinos”. Os últimos anos de vida de Lovecraft foram marcados pela evolução de um câncer em seu intestino, causado parcialmente pela péssima alimentação adotada por ele<sup>14</sup>. Assim, em uma descrição mais racional fornecida por S. T. Joshi, disponível no sítio na Internet *The Scriptorium*, que oferece dados a respeito de grandes ficcionistas contemporâneos, no link “H. P. Lovecraft”:

“Em 1936, Lovecraft fez a impressionante afirmação de que ‘estava longe de ter feito o que gostaria de fazer se comparado a vinte anos atrás’ (‘I’m farther from doing what I want to do than I was 20 years ago’ (SL 5.224)). Lovecraft talvez tenha tido algum prazer ao finalmente mudar-se para uma casa de valor histórico, ao número 66 da 66 College Street em 1933 (a casa datava aproximadamente de 1825) e pela sua crescente glorificação por parte do movimento inicial ‘fandom’ [de fanáticos por] de literatura fantasiosa; mas é possível questionar se o sentido de frustração que invade seu trabalho final não estaria relacionado com a sua recusa em buscar tratamento médico para seu câncer de intestino, que acabaria por matá-lo e cujos sintomas começaram a ser evidentes dois anos antes de sua

---

<sup>14</sup> A má-alimentação de Lovecraft é citada amiúde por biógrafos e aficcionados, inclusive em sítios da Internet, e é notadamente baseada nas pesquisas do *scholar* S. T. Joshi, que por sua vez utilizam como fonte muitas cartas daquele autor. Por essas cartas, podemos inferir que a alimentação de Lovecraft era constituída basicamente por enlatados e doces dos mais baratos disponíveis à época: “I’m not, however, a heavy eater—take only 2 meals per day, since my digestion raises hell if I try to eat oftener than once in 7 hours. In winter, when it’s too cold for me to go out much, I subsist largely on canned stuff. I always get my own breakfasts, anyway—doughnuts and cheese. I have financial economy in eating worked out to a fine art, and know the self-service lunch rooms where I can get the best bargains. I never spend more than \$3.00 per week on food, and often not even nearly that.” (carta de Lovecraft para Robert E. Howard datada de 7 de novembro de 1932).

morte. Ou ele temia uma repetição da cirurgia mal-feita que roubou a vida de sua mãe? De qualquer forma, quando Lovecraft deu entrada no Jane Brown Memorial Hospital a 10 de março de 1937, tudo que poderia ser feito consistia em administrar-lhe morfina para aliviar suas dores. Ele morreu cinco dias depois e foi enterrado na área da família Phillips do cemitério Swan Point. Apenas recentemente um monumento funerário distinto foi erigido em seu túmulo, com dinheiro doado por muitos de seus admiradores póstumos, e nele está gravado: ‘Eu sou Providence.’”<sup>i</sup>

Esse câncer, doença real e também metáfora múltipla, é trasmudado nas mãos de alguns autores: a frustração dos últimos anos, a dor, a morfina e o estóico comportamento do escritor de Providence ao sofrer a última internação fascinaram aqueles que buscam em seus escritores prediletos modelos estéticos, políticos ou comportamentais. Assim, Michel Houellebecq<sup>15</sup> pode afirmar, num trecho de seu ensaio não destituído de força poética:

“Ele encarou a morte com coragem. Vitimado pelo câncer intestinal que se espalhara por toda a parte superior de seu corpo, ele foi transportado para o Jane Brown Memorial Hospital em 10 de março de 1937. Foi um paciente exemplar: polido e afável, cujo estoicismo e cortesia impressionaram as enfermeiras, apesar de seus intensos sofrimentos físicos (felizmente atenuados pela morfina). Ele experimentou as agonias da morte com resignação e, talvez, até mesmo com certa satisfação secreta. Essa vida, vivida atrás de um invólucro de carne, fora sua velha inimiga; ele a havia denegrado e combatido, e para ela nunca teve uma única lamúria. E ele faleceu, sem maiores incidentes, em 15 de março de 1937.”<sup>k</sup>

---

<sup>15</sup> Em seu ensaio de Lovecraft, Houellebecq tenta, de certa forma, não apenas obter e compartilhar uma leitura ou uma forma de compreensão da obra lovecraftiana, mas incorporá-la tornando seu ensaio uma espécie de manifesto. Assim, Houellebecq ataca e despreza as análises acadêmicas da crítica literária tradicional de Lovecraft, valorizando a *resposta imediata e emocional* dos fãs do autor: “Quem se importa? No final os críticos sempre reconhecem seus erros; ou, para ser mais exato, no final os críticos morrem e são substituídos por outros. Assim, depois de trinta anos de ultrajante silêncio, os ‘intelectuais’ decidiram levar em conta Lovecraft.”<sup>j</sup> Essa postura de duvidosa autenticidade e ressoando a sensacionalismo histórico – uma vez que o autor se vale de muitas das conclusões dos detestados “intelectuais” analíticos, como S. T. Joshi e Francis Lacassin – torna-se ainda pior quando percebemos que Houellebecq simplesmente silencia sobre os cinco últimos anos de vida de Lovecraft e sua “conversão” política – que implicou em decisivas mudanças na forma de expressão e no abandono do universo narrativo, como veremos adiante – ou consultamos as cinco páginas de notas da tradutora, que mesmo contando com a ajuda dos *scholars* S. T. Joshi e David Schultz, especialistas em Lovecraft, foi incapaz de encontrar várias citações que o ensaísta francês *atribui* ao autor norte-americano. Apesar dessas deficiências, o trabalho de Houellebecq está pleno de *insights* úteis e importantes.

Já o roteirista de quadrinhos Grant Morrison, em seu conto “Lovecraft in Heaven” – que abre a coletânea de narrativas em homenagem a Lovecraft publicada pela editora britânica Creation, *Starry Wisdom*, ficcionaliza as horas finais de Lovecraft não a partir de seu estoicismo ou da coerência de sua vida e de sua morte, como faz Houellebecq, mas a partir de outro dado fornecido nas biografias correntes, inclusive no pequeno resumo que citamos de S. T. Joshi: o consumo de morfina como único alívio para as dores terríveis sentidas pelo “sonhador de Providence”. A partir desse fato, Morrison ficcionaliza tudo e cria um Lovecraft alucinado, com algo de Rimbaud, percorrendo as planícies devastadas de seu próprio imaginário. O estilo de Morrison, calcado no fluxo da consciência, permite um constante refundir de narrativas alheias, criando o clima alucinatório que transforma as próprias narrativas que Lovecraft produzia em uma imagem a mais da doença que o consumia: “As histórias se desintegravam e preenchiam o quarto como cinzas em suspensão. Cinzas em sua cabeça. Uma tempestade de fragmentos dispersos, histórias recortando a si próprias, reconfigurando, criando novas histórias em um processo sem fim. Uma tempestade de carcaças de palavras devorando-o por dentro, caindo sobre ele do lado de fora. Sua alma, por fim, contemplou a aniquilação”.<sup>1</sup> Em meio ao delírio contínuo, esse Lovecraft imaginário reencontra seus velhos monstros-personagens, bem como outras figuras de sua vida (a mãe, a esposa) e suas manias (o medo do mar) transfigurados em um apocalipse *universal* que, em verdade, é o apocalipse pessoal de todos simbolizado pela morte. No meio do percurso, o quadrinista não hesita em comparar Lovecraft aos xamãs das sociedades primitivas, de modo similar ao utilizado por seu conterrâneo uma geração mais velho, Colin Wilson, ao falar em Lovecraft como uma espécie de profeta. Ao final, encontra mais um de seus personagens, George Angell, professor de sua inventada Universidade de Miskatonic e que surge no conto “The Call of Cthulhu”. Esse personagem estabelecerá uma conversa, diálogo entre criador e personagem, no qual o tema será a adesão a uma restrita visão de racionalidade, adotada pelo cético Lovecraft, alvo de evidentes críticas. Ao final da jornada de mutações e do diálogo, esse Lovecraft imaginário afirma: “This is Hell”. A resposta de seu personagem, transfigurado pelo caos, é “Quite the reverse”.

Após um percurso longo e razoavelmente tortuoso, Lovecraft, seguindo o destino daqueles “gênios de exportação” descritos por Mario Praz, que, como Edgar Poe, Byron e Oscar Wilde, são profetas de outras paragens, desprezados ou esquecidos que são em seus próprios países. Lovecraft faz parte desse contingente, com a diferença de que seu

“gênio” não foi exportado, retomado ou valorizado por autores, leitores ou críticos de outros países e idiomas, mas por leitores que encontraram em seu projeto narrativo poderosas sementes para a frutificação do próprio imaginário. E, à diferença de seus predecessores, Lovecraft transforma-se em personagem não por fazer sua vida maior que sua obra ao transformar-se em ator de sua própria tragédia (como foi o caso de Byron, Poe, Rimbaud, Wilde etc.), fazendo da vida um monumento literário que dota a obra da consistência e da coerência que muitas vezes não possuem, mas por confundir de tal forma as instâncias do real e do imaginado que, ao ser transformado em ator de dramas, personagem imaginário para textos laudatórios, o faz como profeta, xamã, modelo de herói premonitório. Lovecraft confunde-se com sua ficção por ser menor que ela, porque os extensos continentes do imaginário por ele explorados abririam caminho para um impressionante conjunto de visões mundo diferenciadas, místicas, filosóficas, narrativas, imagéticas, audiovisuais. Na maioria das vezes, eles não “criam”, de fato, nada de novo: o que fazem é retomar, ampliar, recortar e multiplicar o que já está, por assim dizer, no ar. Assim, Lovecraft não criou os efeitos narrativos dos quais se vale – a primazia, em todo caso, iria para Machen, Dunsany, Wells e outros –, mas soube utilizá-los dentro de um sistema inescápavel cuja coerência feroz impressiona mais que as formas ou estruturas narrativas utilizadas. Assim, é Lovecraft e não seus precursores ou contemporâneos mais ou menos talentosos, quem lançará as bases da moderna *horror story*, e cujo universo imaginário lançará tantas e tão diversas e contraditórias sementes que podemos afirmar – junto com Colin Wilson – que Lovecraft é menos um escritor que uma *literatura*, um espaço de possibilidades de criação imaginativa. E isso tudo obra de um escritor menor, que publicou seus contos em revistas baratas e sensacionalistas, cujo imaginário, contudo, espalhou-se até atingir paragens jamais previstas seja pelo autor, seja por muitos de seus críticos e analistas.

É Praz, novamente, quem descreve, com imensa riqueza, o papel desempenhado por autores “menores”, cuja maior contribuição é ampliar horizontes por vezes indefinidos, indicando direções insuspeitadas. Essa descrição poética que Praz faz do “gênio” de Byron e de Poe, e que reproduzimos abaixo, aplica-se quase simetricamente ao “sonhador de Providence”, cuja obra é esse convite à leitura, apesar de todos os elementos *pulp* que existem nela, criativa numa perpétua *mise en abyme* expansiva de si mesma

“O romantismo inglês teve suas montanhas, mas vulcões ainda não houvera. Esse vulcão foi Byron. Sua altura era inferior, se comparado às montanhas próximas, mas compensava o que não possuía em altura pelo que tinha de excepcional e de valoroso. Esse vulcão tem um perfil bem menos harmonioso que as outras montanhas, mas sua crista extravagante e arrojada atrai a atenção do olhar, sua coluna de fumaça durante o dia e de fogo pela noite são pontos de referência no horizonte, servem como guia para gerações de homens de uma maneira mais segura que as harmoniosas cordilheiras, cujas cristas de diamante apenas são percebidas pelos olhos mais capazes de penetração. (...) Edgar Allan Poe pertence, assim, a esta categoria de gênios mesuráveis não tanto pela lente implacável do rigoroso questionamento estético, mas sim por uma visão de conjunto. E essa visão de conjunto deixa uma forte impressão. Poderíamos dizer que nos encontramos diante de um colosso.”

## Lovecraft e seus precursores

O horror como forma específica de narrativa, costuma ser definido como um fenômeno característico de fins do século XVIII e de todo o século XIX: formato narrativo que surgiu ao mesmo tempo e a partir das mesmas fontes da narrativa fantástica. Autores tão diferentes quanto Jorge Luis Borges, Tzvetan Todorov ou Sigmund Freud reivindicam, de uma forma ou de outra, essa tese. A concepção de que o fantástico seria uma forma angustiada de reação às múltiplas encarnações do racionalismo: o Iluminismo do século XVIII, o positivismo do século XIX, o racionalismo instrumental e cientificista do início do século XX. Essa seria uma boa explicação para o horror, mas ainda insuficiente: as imagens do horror literário não surgem da própria racionalidade, mas de imagens – como bem percebe Caillois no caso de Potocki – de um universo de superstição aparentemente superado, o universo que se desenvolve a partir da Idade Média, com suas bruxas, demônios, vampiros e lobisomens. Poucas obras trabalham com outras tradições, como a rica tradição fantástica advinda de outros povos<sup>1</sup> ou, o que seria ainda mais coerente, dentro da própria racionalidade científica como criadora do horror. A idéia essencial dessa estratégia é reativar, seguindo o raciocínio freudiano, certos temores que pareciam superados, mas não estavam. E esses medos sempre estão relacionados ao exterior, ao que não é a realidade percebida usualmente: locais distantes, eras históricas distantes, estrangeiros que não se enquadram na comunidade etc. Assim, poderíamos dizer que a temática do Outro, da alteridade, é o traço essencial na narrativa de horror. Mas ainda não chegamos ao fundo da questão: por que sempre superstições, contos populares, mitos? Foi a partir de autores como Lovecraft que essas narrativas se soltaram dessa base, buscando novas alternativas. Essa tendência ocorre porque os mitos e suas derivações são necessariamente polissêmicos, permitindo múltiplas leituras. Mas existe uma outra explicação: as figuras vinculadas ao demoníaco, por sua capacidade de concentrar todo o Mal, funcionam como condensadores no imaginário, cuja aparição já é um gatilho que desencadeia associações e pavores em série. Um representante do diabo não é apenas um inimigo, mas um ser cuja existência já

---

<sup>1</sup> Obras que tivessem uma inspiração em outras tradições de narrativas populares só começaram a ser difundidas no final do século XIX, com obras como as de Stevenson (algumas delas, ambientadas nos mares do sul do Pacífico) e, já no século XX, com Gustav Meyrink (a tradição judaica) e Henry S. Whitehead (o folclore haitiano). Foram autores de cultura mais universal, como Borges, Caillois e mesmo Lovecraft que trabalharam sínteses literárias que transformassem as narrativas fantásticas e de terror em fenômenos / elementos mais universais.

significa a destruição de seu contrário: o esvaziamento da complexidade estética da figura do diabo durante toda a Idade Média e em pleno Renascimento, percebida por Luther Link, significou um investimento dessa figura em seres de carne, osso e sangue. Os autos-de-fé – surgidos já na Idade Moderna – e os *pogroms* possuem certa semelhança com os filmes e livros de horror na estrutura psicológica que exigem de seus participantes que, embora saibam que as vítimas, completamente subjugadas, não são, *objetivamente*, demônios, *subjetivamente* entendem o espetáculo que assistem e do qual participam como uma vitória contra o Mal.

Neste ponto, torna-se necessário abordar a construção cognitiva privilegiada pela narrativa de horror. Leibniz propunha, como é sabido, que o nosso mundo era, em todo os casos, o mais perfeito dos mundos possíveis, “ao acrescentar ao princípio da não-contradição o princípio da *razão suficiente*, que se enuncia como princípio do melhor, desde que se conceba a criação como proveniente de uma competição no entendimento divino, entre uma multiplicidade de modelos de mundo, dos quais um único compõe o máximo de perfeições com o mínimo de defeitos.” (RICOEUR, 1988, p. 35). O escritor de narrativas de horror, ao contrário, tentará criar, no espaço de sua narrativa, o pior dos mundos possíveis, aquele no qual o demoníaco e o Mal são palpáveis e estão relativamente *próximos* do leitor/espectador. Para a realização desse efeito específico, o narrador lança mão de diversas táticas e ferramentas; mas a verdade é que a criação desse pior mundo possível está atrelada a certa concepção de mundo que, como vimos, foi herdada do mundo medieval. A inovação, nesse sentido, está em reconfigurar certos elementos a partir de uma fonte definida, buscando refazer os elementos originais. Podemos exemplificar com um trecho da já citada narrativa de Potocki, *Manuscrito encontrado em Saragoça*; trata-se das peripécias contadas por um possesso, de nome Pacheco, que duplicam e espelham o mundo narrativo do personagem central, Alphonse Van Worden:

“Essa visão me deixou fora de mim. Saí da cama. Pulei da janela e comecei a correr pelo campo. A certa altura cheguei a me felicitar por ter escapado de tantos horrores, mas me virei e vi que estava sendo perseguido pelos dois enforcados. Continuei a correr, e vi que os enforcados tinham ficado para trás. Mas minha alegria não durou muito. As detestáveis criaturas *começaram a dar cambalhotas* e num instante estavam na minha frente. Corri de novo; finalmente minhas forças me abandonaram” (POTOCKI apud CALVINO, 2004, p. 29-30 – grifos nossos).

A narrativa de Pacheco é concluída com imagens dantescas, do olho arrancado, da língua do enforcado-demônio-súcubo lambendo o cérebro do supliciado Pacheco, e da transformação da perna desse último personagem em instrumento musical, em saltério (POTOCKI apud CALVINO, 2004, p. 30). A força plástica dessas imagens evocadas por Potocki e que grifamos, desses enforcados que, sem aviso, já se metamorfosearam em demônios e que saem pela noite a dar cambalhotas – atividade que está associada à esfera do prazer/diversão – para acostrar sua vítima impressionam e surpreendem até hoje. O fato é que a concepção de seres sobrenaturais em situações burlescas – que, deslocadas de um contexto eufórico, tornam-se mais perturbadoras – não é novo. Nos capitéis de igrejas e catedrais medievais – como a famosa catedral La Madeleine, em Vézelay –, as aparições de demônios têm um ar burlesco quando confrontadas com as figuras santas, sempre mais hieráticas.

Se Potocki conhecia ou não essas imagens, isso é de menor importância: interessa-nos destacar aqui a relação de artistas de diferentes épocas com um bestiário que, no caso do Ocidente cristão, funcionava como um *background* disponível que poderia – como em todos esses casos – ser reconfigurado e, mesmo, melhorado. De fato, a noção de que uma cena burlesca envolvendo uma atividade que parece claramente identificada ao mundo da brincadeira e diversão não morreu com Potocki. No filme *The Exorcist*, uma cena famosa, só lançada na versão do diretor, já em plenos anos 1990, foram incluídos cerca de 11 minutos de seqüências não lançadas originalmente: uma delas foi a muito falada seqüência do “passos de aranha” (*spider walk*). De certa forma, trata-se de uma referência e um enriquecimento, ao mesmo tempo, da tradição citada: talvez nem o escritor, nem o diretor, tivessem lido a obra de Jean Potocki, mas a verdade é que retomam uma tradição que precede Potocki e que estará, sempre, disponível para futuros rearranjos.

O que percebemos como característica essencial, ao menos até meados do século XIX, é a utilização extensiva de um bestiário geral, calcado na superstição, que estava à disposição de todos. Quando Stevenson, no conto “Thrawn Janet”, evoca um homem negro à guisa de representação do diabo, já nada mais é necessário: a mente do leitor vai se deslocar para um acervo de imagens já definidas e de referências, ainda que de forma inconsciente. Evidentemente, a simbologia usada por Stevenson não brota do nada, motivada apenas por um vago racismo ou pela comodidade de simplificar descrições: a idéia do diabo identificado como um homem “negro” – deixando livre a imaginação para

representá-lo como “homem pintado de negro”, “homem coberto de pêlos negros”, “homem cuja pele é negra” etc., e ainda facilitando a combinatória desses elementos sugeridos –, idéia que, aliás, não é apenas medieval, atravessando representações e folclores mundo afora. Essas imagens são disparadas já pelo adjetivo usado por Stevenson: negro. É claro que não ignoramos que as questões de recepção de uma obra literária são bem mais intrincadas, mas aqui estamos restringindo o escopo unicamente às imagens de pesadelo articuladas de modo a gerar o efeito da narrativa de horror.

Voltamos ao romance gótico e ao romantismo, primeiros momentos da narrativa de horror e que, também, não são apenas isso. Como vimos, obras como as de Hoffmann e Potocki apresentam possibilidades polissêmicas de leitura, que são exemplificadas pela atitude de Calvino de separar um conto, que é quase um capítulo, do livro de Potocki para abrir uma coletânea de certa tradição de obras. Com certeza, a visão do Mal herdada das concepções cristãs, durante o século XIX, foi sofrendo um deslocamento sutil, quase imperceptível, até a obra de Lovecraft já no século XX. Dentro da literatura fantástica, em seu desenvolvimento desde as obras iniciais de Cazotte, de Beckford ou Potocki até seus últimos representantes nos anos 1930 e depois, nas diluições sucessivas que saltaram dos livros *best-seller* para o cinema, vemos o mesmo processo descrito anteriormente, o mesmo caminho seguido: da abstração à concretude, da figura alegórica ao ser concreto, cujo domínio parece rivalizar – e até superar – o da própria divindade. Seleccionamos alguns exemplos que tratam diretamente das representações do diabo na literatura fantástica. O primeiro deles: o romance *The Private Memoirs and Confessions of a Justified Sinner*, de James Hogg. O extenso título é quase um resumo do tema desenvolvido na narrativa: é possível a alguém considerar-se, previamente, salvo? E, caso tal salvação seja factível, podemos confiar que ela seja, de fato, uma prova divina? O personagem central, adepto da teoria da justificação pela graça, idéia básica da doutrina de Maniqueu, comete crimes horrendos sem culpa e com plena consciência. No decorrer da narrativa, percebemos que não se trata de loucura, mas de uma forma curiosa de possessão: um “amigo”, o guia do personagem central nesse mundo obscurecido pelo crime, revela-se o próprio Satã. A armadilha demoníaca apresenta-se como um traço de obscura teologia: ao cumprir a palavra de Deus, dentro de uma das interpretações possíveis disso, mergulha-se na danação infernal e no crime. Na artilosa construção narrativa desenvolvida por Hogg, na qual várias vozes – inclusive a de um suposto editor de tais “memórias pelo próprio autor” dos crimes –, em diferentes tons, discutem as ações

dos personagens. O diabo, aqui, não é uma figura concreta: movimenta-se como uma espécie de alegoria da consciência do personagem central, uma forma elaborada de duplo, que Stevenson consagraria no conto – claramente inspirado no romance de Hogg – “Markheim”.

Robert Louis Stevenson, outro escritor escocês – como James Hogg – desenvolveria inúmeras *personas* diferentes para o diabo em seus contos. Uma delas é a consciência culpada do personagem, no já citado “Markheim”. O maligno reaparece no conto “Thrawn Janet”, transformado em uma figura quase folclórica, mas bem mais concreta e assustadora: o “homem negro”, uma materialização que faz o cadáver deformado da bruxa suicida caminhar contra o aterrorizado reverendo Soulis. Esse demônio, material e concreto, rasteja na parede e quase o imaginamos de olhos vermelhos e cabelo em fogo. No conto, a concretização ideológica do diabo não deixa de ser propícia a uma manipulação ideológica, pois o conto transforma os horrendos procedimentos inquisitoriais para se obter a confissão de bruxas – como a utilização de diversas torturas, uma delas jogar a suposta bruxa repetidas vezes em um rio: se a vítima da tortura flutuasse, tinha-se a prova de um pacto diabólico – em um tipo de *divertimento* pitoresco, descarregado de sua tensão real. Quando o conto adota um ritmo mais apocalíptico, temos um quadro ideológico perfeitamente didático: o reverendo, que revelou uma fraqueza – a piedade pelos elementos não-integrados da comunidade – é punido pela provação de ver e enfrentar o cadáver andante da aleijada Janet, a bruxa. A “mão de Deus” afasta o perigo através do fogo. É mais uma demonstração de que o ponto de vista do autor, fascinado pelos estranhos tempos míticos e irracionais do passado de sua terra, se deixa levar pela ideologia inquisitorial; e nem mesmo a ironia que acompanha alguns momentos chave da narrativa – como a fuga do diabo nos últimos parágrafos do conto, todo construído em tom de farsa – consegue afastar essa impressão. Percebemos, a partir da rápida análise que empreendemos, dois fatos: em primeiro lugar, a concretização de um símbolo, ou de uma alegoria<sup>2</sup>, implica em adesões ideológicas e a

---

<sup>2</sup> Foge ao escopo de nosso texto uma definição pormenorizada de tais expressões: “alegoria” e “símbolo”. Aqui, para este momento, nos contentaremos em entender tais termos como próximos: indicam funções abstratas e distanciadas do espaço do concreto. Uma alegoria, assim, seria a expressão figurativa ou metafórica algo fixa (o diabo chifrudo, habitante dos infernos etc., como aparece nos personagens sobrenaturais de Cazotte ou Beckford); já o símbolo, uma expressão mais ampla (o diabo-consciência de Hogg e Stevenson). De qualquer forma, elas não costumam ocupar o espaço do real da narrativa sendo, antes, expressões ambíguas da duplicação do narrador ou personagem central das tramas fantásticas.

colocação do diabo em um lugar efetivo e real, no mesmo plano dos outros personagens e determinando seus destinos; em segundo lugar, que essa determinação garante, ao mesmo tempo, poderes ilimitados ao Mal, tal qual ocorria com a mania de satanismo dos séculos XV e XVI.

Alguns autores, no período que vai do final do século XIX e início do século XX, determinaram mudanças qualitativas mais expressivas à tradição dupla que viemos acompanhando até aqui, da narrativa fantástica e da narrativa de horror. Existe certa simultaneidade entre todos eles, pois compartilham as mesmas esperanças e ilusões do período que precede imediatamente à Primeira Guerra Mundial. Trata-se de um período no qual os rumos da narrativa de horror e da narrativa fantástica começam a se definir e se separar, com autores que criam obras decisivas e cuja estrutura apresenta variações que determinariam duas expressões ou formas de narrar diferenciadas a partir desse viés surgido desde a ficção gótica. Essa separação, ainda não exata e muito menos clara, só seria finalizada com a obra de Lovecraft, pelo lado da narrativa de horror, e de Borges, pelo lado fantástico, em pleno século XX. Mas a mudança mais decisiva operada por tais autores se deu no eixo da criação de imagens sobrenaturais, no eixo das operações cognitivas e fenomenológicas que descrevemos anteriormente, a par e passo com as mudanças no quadro político e psicológico de uma Europa que se preparava para uma guerra nova, sangrenta e na qual surgem aparatos tecnológicos de destruição em massa. Lovecraft, filho já do convulsionado século XX, absorveria dessas obras seus elementos de força e, a partir desses *precursores*<sup>3</sup>, cria seu próprio universo e as inovações cognitivas que, doravante, seriam o mapa para os mais díspares narradores de histórias em geral e de horror em particular. Como dissemos, todos os autores são mais ou menos contemporâneos. Por isso, começaremos por aqueles que, muitas vezes, sequer são considerados autores de narrativas de horror mas que, mesmo assim, contribuíram para a formação de nosso objeto de estudo.

O primeiro deles é o autor inglês Herbert George Wells, que compartilha com Jules Verne e Charles Hinton a honra de ser um dos criadores de outro gênero que o cinema

---

<sup>3</sup> É Jorge Luis Borges quem define com clareza o sentido da anterioridade e/ou da pré-existência de uma dada região do imaginário – explorada ou descoberta por um autor – em seu famoso ensaio sobre os precursores de Kafka: “No vocabulário crítico, a palavra *precursor* é indispensável, mas teríamos de purificá-la de toda conotação polêmica ou de rivalidade. O fato é que cada escritor *cria* seus precursores. Suas obras modificam nossa concepção do passado, como modificarão o futuro. Nessa correlação, de nada importa a identidade ou pluralidade dos homens.”<sup>2a</sup>

transformaria em imenso sucesso (tanto estético quanto de vendas): a ficção científica. Wells, contudo, escreveu algumas narrativas de horror – assim como escreveu tratados de história universal e opúsculos niilistas – como “The Flowering of the Strange Orchid” e “The Sea Raiders”, aventurando-se mesmo pelas populares *ghost stories* – que, graças à habilidade dos autores de revistas como a famosa *The Strand*, era muito popular na Inglaterra – com contos como “The Inexperienced Ghost”. Um elemento comum às narrativas de Wells, facilitado por sua opção pela ficção científica – embora esse elemento já existisse de certa forma nas narrativas de fantasmas de Sheridan Le Fanu – é a noção de materialidade do Mal: identificados a potências alienígenas, forças da natureza, cientistas perversos que dominam estranhos recursos da natureza, mutações monstruosas como crianças gigantescas, enfim, com poderes da imanência, que materializam o Mal total no formato freqüente de uma espécie de Juízo Final, de Apocalipse: na novela *War of the Worlds*, por exemplo, a invasão alienígena arrasa a Inglaterra, fazendo com que um dos sobreviventes sonhe com uma sociedade totalitária a surgir das ruínas; em outra novela, *The Invisible Man*, a chegada do cientista afetado por experiências temíveis destrutura a vida medíocre, focalizada pelo autor com feroz ironia, da pequena classe média do interior da Inglaterra; a cultura humana parece não possuir qualquer viabilidade diante da ruína inexorável do tempo na narrativa de *Time Machine*, na qual o autor descreve sociedades futuras de degeneração apocalíptica e na qual mesmo o ser humano como imaginamos surge substituído por monstruosidades. Assim, a contribuição de Wells para o imaginário lovecraftiano provém de dois eixos: por um lado, a visão apocalíptica da cultura humana, de sua inevitável ruína e de sua pequenez dentro de uma perspectiva cósmica; por outro, os primeiros passos para a determinação de um fantástico disfórico *natural*, no qual as ameaças à “legalidade cotidiana” são advindas de locais nos quais não se as imagina: a bela imagem da orquídea-vampiro ou esses invasores do mar, pavorosos, que surgem em uma praia ensolarada. Os horrores de Wells, ademais, são claramente *materiais*, identificados com forças da natureza que, repentinamente, *fogem do controle* humano mais rígido imposto pela Civilização, pela Ciência e pela Cultura. Portanto, são terrores aleatórios, que aniquilam o que está no caminho deles, sem aviso prévio e sem justificativa palpável. Essa mudança moldaria os monstros e as ameaças racionalizadas do horror moderno,

inclusive do horror político das distopias que marcam boa parte da literatura de utopia no século XX<sup>4</sup>. A influência de Wells, portanto, vai muito mais longe e não se restringe à *horror story* ou à obra de Lovecraft, embora o próprio Lovecraft opte por não comentar muito extensamente a importância desse seu precursor, pois a obra de Wells é citada *en passant* em seu ensaio sobre o horror sobrenatural em literatura: “Mention has been made of the weird work of H.G. Wells and A. Conan Doyle. The former, in ‘The Ghost of Fear’, reaches a very high level while all the items in *Thirty Strange Stories* have strong fantastic implications.” (LOVECRAFT, acesso em 28/10/2004). Mesmo assim, é digno de nota que o personagem Gilman no famoso conto “The Dreams in the Witch House” traga um testemunho concreto do universo onírico extra-dimensional que percorre todas as noites: a reminiscência da “flor do futuro” de Wells na novela *Time Machine* é evidente. É importante destacar que Lovecraft reencontraria Wells – ou, por assim dizer, as preocupações e os pontos de vista sociais e filosóficos do autor inglês, para os quais muitas de suas melhores narrativas não eram mais do que pré-texto – nos últimos anos de vida, quando sua decepção com o mercado editorial e uma curiosa guinada ideológica à esquerda o afastaria da ficção. Assim, segundo Maurice Lévy, seguindo a correspondência de Lovecraft com Catherine L. Moore:

“Em outros lugares, citava Saint-Simon, Fourier, Auguste Comte, Robert Owen, Marx, Engels, H. G. Wells e Bertrand Russell entre aqueles que continuaram, nos séculos XIX e XX, o espírito das Luzes caro a Voltaire e Diderot. Ou ainda, após deixar clara sua oposição ao comunismo ortodoxo, se situar entre os socialistas fabianos, descobrindo certa identidade de pontos de vista com Wells, Shaw, Norman Thomas e Bertrand Russell.”<sup>b</sup>

O segundo autor, ambigüamente próximo da corrente narrativa do horror – aproximação realizada, aliás, por Lovecraft em seu ensaio histórico sobre o tema, já citado – é Edward John Moreton Drax Plunkett, o décimo oitavo barão Dunsany de County Meath, ou mais simplesmente Lord Dunsany, alinhavado igualmente por Borges, Casares e Ocampo em coletânea de literatura fantástica-manifesto desses autores argentinos, que publicaram o pequeno conto de formato teatral “Una noche en una

---

<sup>4</sup> A extensa influência exercida por Wells na literatura do século XX vai muito além do tradicional nicho da ficção científica de consumo: além da literatura de horror, através de Lovecraft e de outros autores posteriores, um riquíssimo veio da literatura contemporânea, as distopias políticas, praticamente é derivado das fábulas políticas de Wells. Um dos primeiros grandes autores desse gênero, Zamyatin, era declaradamente grande admirador de Wells.

taberna”. Esse autor irlandês, que nasceu em 1878, seria, ao lado de Machen, uma das influências mais poderosas na obra de Lovecraft: o autor de Providence ficaria tão impressionado com a obra de Dunsany que enviaria para este último um poema de sessenta e quatro linhas dedicado a ele. De fato, a busca por uma natureza mítica da narrativa – mas não vinculado a qualquer mito conhecido e, sim, adotando o poder do mito em longos blocos narrativos de lavra própria – através de narrativas estruturadas a partir de uma percepção temporal contínua e cíclica com os tons de cosmogonia obsessivamente detalhada – incluindo divindades maiores e menores, heróis etc. –, praticada por Dunsany e inaugurada já em sua obra inicial *The Gods of Pegana* seria fartamente utilizada por Lovecraft para a estruturação de seu “ciclo de Cthulhu”<sup>5</sup>. A esse respeito, escreveu L. Sprague de Camp, dimensionando a inventiva obra de Dunsany no quadro dos muitos *revivals* mitológicos de inspiração medieval e arturiana – cujo maior expoente anterior a Dunsany é William Morris:

“Embora tivesse precursores, como os muitos autores que exploraram as lendas arturianas e o tema da perda da Atlântida, Dunsany foi o segundo escritor (Morris foi o primeiro) que soube explorar completamente as possibilidades da fantasia heróica – aventuras fantásticas que se desenrolam em terras imaginárias com cenário pré-industrialização, deuses, bruxas, espíritos e magia, como nos contos infantis mas em um nível mais sofisticado e adulto.”<sup>c</sup>

A esses ciclos míticos imaginários, Dunsany agregaria, ainda narrativas inspiradas na estrutura tradicional do conto fantástico, sempre tendo em vista algum universo mítico

---

<sup>5</sup> O editor Peter Tremayne, na biografia sumária que faz de Lord Dunsany para sua coletânea de contos fantásticos irlandeses, destaca a origem dessas mitologias pessoais estruturadas que tiveram grande fortuna literária em nosso século na literatura de língua inglesa – basta lembrar nomes como os de Dunsany, Lovecraft, Robert E. Howard, Clark Ashton Smith, J. R. R. Tolkien e Brian Lumley, apenas para citar alguns, não contando a expansão dessa forma narrativa em campos como o cinema, os quadrinhos, os jogos de RPG e *video-games*, etc. – teve sua origem mais distante nas cosmogonias poéticas de William Blake. Nessas fantasias orgânicas povoadas de divindades imaginárias, uma espécie de novo universo pagão, completamente original, é vislumbrado. Borges assim escreveu sobre o complexo e fervilhante mundo de Blake. Revelado nos chamados “livros proféticos”: “A obra de Blake é uma obra de leitura extraordinariamente difícil, já que Blake havia criado um sistema teológico, mas, para expô-lo, inventou uma mitologia sobre cujo sentido os comentadores não se põem de acordo. Temos Urizen, por exemplo, que é o tempo. Temos Orc, que é um tipo de redentor. Depois temos deusas com nomes tão estranhos como Oothoon. Há uma divindade que se chama Golgonooza também. Há uma geografia ultraterrena inventada por ele e há personagens que se chamam Milton (...) Além disso, essas divindades do panteão privado de Blake mudam de sentido mas não de nome, vão evoluindo com seu pensamento.” (BORGES, 2002, p. 215-216). A mitologia blakeana era tão pessoal que, até hoje, mostra-se quase opaca às leituras, podendo ser lida das mais variadas formas sem prejuízo de seu conteúdo, pois seu foco é a questão universal do Mal, como bem acentua Borges.

no qual inserir suas aparições, fantasmas e outras figuras típicas. Na obra de Dunsany existe uma aparente apolitização total na valorização de fantasias puras, mas que possuíam certo viés ideológico subjacente. A intensa fantasia de Dunsany cria um efeito curioso de suspensão da incredulidade: é a fantasia por si mesma que se impõe ao leitor, graças à sua engenhosidade, uma vez que se trata de mitos completamente fabricados pelo autor. Essa forma particular de “suspensão da incredulidade” fascinaria Lovecraft, levando-o a empreender tarefa similar. Contudo, como ocorre com quase todos os membros de nossa galeria de precursores, a obra de Dunsany não está limitada a um único universo: o autor irlandês escreveu desde tramas distópicas até livros de viagem, além de memórias e uma sólida obra como dramaturgo. Nesse campo, aliás, é conhecido por suas tramas metafísicas que anteciparam o teatro do absurdo, desenvolvido por, entre outros, um outro irlandês de nome Samuel Beckett. Na pequena peça *A Night at an Inn* – que está na antologia citada de Borges, Casares e Ocampo – a velocidade e aparente *naturalidade* com que os fatos ocorrem os torna, a um só tempo, perturbadores e verossímeis. E essa trama não deixa de associar o *Outro* (aqui, identificado aos monges hindus que perseguem os protagonistas e deles se vingam) a um Mal profundo, invencível, mas representado com sutileza – aliás, não representado, pois a divindade maléfica assassina que surge ao final da peça é apenas citada, aparecendo por elipse – que também estariam presentes em Lovecraft. Mas existe um outro elemento que parece atrair Lovecraft com particular intensidade em Lord Dunsany: a vida, a questão biográfica, mais ou menos como ocorre com Machen. Dunsany era um nobre de fato, membro de uma das mais antigas famílias da Irlanda, e podia praticar a literatura como uma espécie de “ócio produtivo”, mais ou menos como o *cricket*, o xadrez e as caçadas, atividades que praticava também e com distinção. Lovecraft buscou essas metas, como uma utopia, durante toda sua vida, cultivando o que imaginava ser o comportamento de um *gentleman* mas era obrigado a confrontar a dura realidade de escrever por encomenda e sobreviver com míseros pagamentos.

O terceiro autor, já dentro da tradição do horror literário, é M. R. James. Erudito e *scholar*, James voltou-se para um tipo popular de narrativa na era vitoriana inglesa: o conto de fantasmas. Mas o transformou em uma estrutura radicalmente funcional, precisa e moldável, como um tipo de jogo surrealista *avant la lettre*. A solidez cerebral – ao

menos, aparente – dessas narrativas ainda possuía um fundo metafísico<sup>6</sup>, mas a criação de fantasmas e criaturas sobrenaturais que são para serem *tateados* e não vistos – na feliz expressão de Lovecraft – tornou a fantasia mais sólida, incluindo a profundidade descritiva que falta a muitas dessas criaturas no passado. Observemos, no trecho abaixo, um dos fantasmas de James:

“Não era uma máscara. Era um rosto – grande, liso e rosado. Ela se lembrava do minuto em que gotas de transpiração começaram a sair daquela testa e de como aquela mandíbula era bem barbeada e dos olhos fechados. Lembrava-se, também, com uma precisão quase intolerável, como a boca estava aberta e um único dente aparecia abaixo do lábio superior. Instantes depois de ver o rosto, este voltou para a escuridão dos arbustos. A mulher chegou até a parte coberta da casa e fechou a porta antes de desmaiar.”<sup>d</sup>

Os fantasmas de M. R. James ainda eram, basicamente, *visíveis*: a revelação coincide, em suas histórias, com o encontro “vis à vis” – como no trecho destacado acima – com a entidade sobrenatural, encontro esse que coincide com o clímax da trama, ainda que o autor inglês estruture as suas narrativas em torno do sentido do *tato*, da repugnante possibilidade, descrita ou sugerida, do toque com a entidade sobrenatural. Como vemos no exemplo acima, James enfatiza, de forma quase expressionista, detalhes monstruosos que, em si, nada possuem de sobrenatural ou extraordinário, mas que, no conjunto construído, suscitam – por parte do personagem central e do leitor – as mais monstruosas possibilidades de atribuições de sentido. Existe uma certa materialidade malévola nos seres sobrenaturais de James: são seres autônomos, despertados com uma funcionalidade estrita, a punição infernal dos personagens, condenados por motivos obscuros, e que cumprem com rigor. O *contato* com tais criaturas não é, em nada, semelhante ao que era apregoado pelo espiritismo, muito em voga à época de James: são criaturas concretas e perturbadoras, que *parecem* respirar e possuir carne e sangue. De qualquer forma, a concepção de construir uma forma anômala indiretamente, com a valorização dos outros sentidos de percepção, começa com James, mas só teria o desenvolvimento e a

---

<sup>6</sup> Esse fundo metafísico era muito bem explicado pelo próprio autor: “Estou seguro – e disso, sei... que há um Deus – um Deus temível – e que a retribuição acompanha a culpa, das formas mais misteriosas e estupendas, através de agenciamentos os mais inexplicáveis e terríveis...”<sup>e</sup>

complexidade que merece nas mãos de Lovecraft<sup>7</sup>. Mesmo assim, as descrições de James estão muito distantes dos clichês estereotipados dos fantasmas na literatura, aproximando-se da noção de *projeção*, que seria muito utilizada nas fantasias sobre vodu de um contemporâneo de Lovecraft, Henry S. Whitehead. Assim como Wells, também tendo como antecipador e fonte Le Fanu, James buscou evocar o terror em momentos e em locais de prazer ou não codificados pelos resquícios do gótico – noites tempestuosas e cemitérios, castelos ou mosteiros góticos são substituídos por manhãs ensolaradas em hotéis de veraneio, jardins, catedrais históricas abertas ao público etc. – e, ampliando ainda mais o efeito de verossimilhança, utilizou seu amplo conhecimento e erudição para fazer com que seus personagens – em geral, colecionadores às voltas com o Mal desencadeado pelos seus próprios objetos de paixão/obsessão – encontrassem ora elementos fantasiosos, ora reais, misturados em uma fórmula nova: o estudo de apócrifos ensinou a James como criá-los. Lovecraft observou atentamente todos esses efeitos narrativos, alçados ao status de fórmula de composição por James, anotando em seu ensaio sobre o sobrenatural na literatura:

“Dr. James, practicing what he preaches, approaches his themes in a light and often conversational way. Creating the illusion of every-day events, he introduces his abnormal phenomena cautiously and gradually; relieved at every turn by

---

<sup>7</sup> É importante observar que Lovecraft, a partir de precursores como M. R. James, atualizaria, ampliaria o escopo e proporia toda um redirecionamento temático a uma rede temática típica do fantástico do século XIX, fartamente analisada por Todorov: o olhar – cujo protótipo encontra-se nas narrativas de Hoffmann. Tal rede temática, que está enfeixada naquilo que o crítico russo chama de “temas do *eu*”, é definida nos seguintes termos: “Podem-se caracterizar ainda estes temas dizendo que concernem especialmente à estruturação da relação entre o homem e o mundo; estamos, em termos freudianos, no sistema *percepção-consciência*. É uma relação relativamente estática, no sentido de que não implica ações particulares, mas antes uma posição; uma percepção do mundo de preferência a uma interação com ele. O termo percepção é aqui importante: as obras ligadas a esta rede temática fazem a problemática aflorar incessantemente, e muito particularmente a do sentido fundamental, a visão (‘os cinco sentidos que são apenas um, a faculdade de ver’, dizia Louis Lambert): a ponto de podermos designar todos estes temas como ‘temas do olhar’.” (TODOROV, 2003, p. 128 – grifo do autor). Mais adiante, Todorov estabelece uma distinção importante entre o olhar propriamente dito e o ato fantástico por excelência de *olhar através de uma máquina-instrumento*, ação que levaria ao desdobramento do mundo convencional: “A visão pura e simples descobre-nos um mundo plano, sem mistérios. A visão indireta é a única via para o maravilhoso.” (TODOROV, 2003, p. 130). Lovecraft não apenas desloca o eixo temático da visão como meio de contato privilegiado com o mundo do fenômeno sobrenatural, como amplia o escopo dessa percepção abandonando as máquinas ilusionistas que enganariam nossos sentidos (como em Hoffmann). Em Lovecraft, o tema do olhar está em segundo plano: mais valorizados são os temas da audição, do tato, do olfato, do gosto, uma vez que aquele é relegado ao climáx nunca satisfeito da coincidência entre percepção pelos sentidos e compreensão do conteúdo apreendido o que significa, no mundo lovecraftiano, necessariamente, loucura e morte. Sim, ainda existem aparatos de contato com o mundo do fenômeno sobrenatural em Lovecraft (espelhos, lentes, o recém-inventado fonógrafo etc), mas estes não mais distorcem um mundo que a visão convencional torna prosaico, mas informam sobre a real natureza de um universo *inteiramente disfórico* que, entretanto, é completamente perceptível sem eles.

touches of homely and prosaic detail, and sometimes spiced with a snatch or two of antiquarian scholarship. Conscious of the close relation between present weirdness and accumulated tradition, he generally provides remote historical antecedents for his incidents; thus being able to utilize very aptly his exhaustive knowledge of the past, and his ready and convincing command of archaic diction and colouring. A favourite scene for a James tale is some centuried cathedral, which the author can describe with all the familiar minuteness of a specialist in that field. (...) In inventing a new type of ghost, he has departed considerably from the conventional Gothic tradition; for where the older stock ghosts were pale and stately, and apprehended chiefly through the sense of sight, the average James ghost is lean, dwarfish, and hairy – a sluggish, hellish night – abomination midway betwixt beast and man – and usually *touched* before it is *seen*. Sometimes the spectre is of still more eccentric composition; a roll of flannel with spidery eyes, or an invisible entity, which moulds itself in bedding and shows *a face of crumpled linen*. Dr. James has, it is clear, an intelligent and scientific knowledge of human nerves and feelings; and knows just how to apportion statement, imagery, and subtle suggestions in order to secure the best results with his readers. He is an artist in incident and arrangement reaches the emotions more often through the intellect than directly.” (LOVECRAFT, acesso em 28/10/2004).

O quarto, Arthur Machen, vigoroso autor galês cuja biografia, burlesca e fascinante, tão ficcional quanto sua produção em prosa, não deixa de representar um tipo de sumário da geração de escritores pré-Primeira Guerra Mundial. Seria o autor mais decisivo para a formação de Lovecraft, cuja influência no autor de Providence foi inicialmente tão violenta que parte de sua produção chegou a ser ameaçada de se transformar em pastiche. A concepção narrativa de Machen, profundamente influenciada pela forma de certas narrativas de Stevenson, implicava em uma concepção filosófica que a estruturava: a necessidade de existir uma coerência extrema, uma não contradição total, entre os fenômenos do mundo, ainda que estes pareçam dispersos e contraditórios: assim, o sobrenatural está em relação contínua com o real, sem interrupção possível, configurando não um sobrenatural que duplica – pela própria natureza fantástica – o real, como ainda ocorria em Stevenson, mas uma *possibilidade* do real ainda não prevista pela racionalidade humana. Assim, doenças neurológicas se associam a rituais pagãos em *The Great God Pan*; animais realizam uma espécie de revolução bolchevique em *The Terror*

– sublimando o pavor de certa elite à Revolução Russa –, mas essa revolução parece, aos olhos paranóides da Inglaterra durante a Primeira Guerra Mundial, ao mesmo tempo uma brutalidade do inimigo “ímpiedoso” e um tipo de ritual demoníaco; no intrincado *The Three Impostors*, somos levados, através dos personagens centrais, a uma constante confusão entre a narrativa ficcional que é contada e a narrativa ficcional que é “mentirosa” e nos desvia da primeira. O “sistema” de Machen era perfeito para a propaganda: escrevendo em um jornal o conto sobre os “anjos de Mons”, que teriam salvo as forças britânicas, vê sua narrativa transformar-se em lenda e em *verdade* admitida por soldados. O sistema de Machen, cheio de duplicações e de confluências entre o vivido e o narrado, forneceria uma saída que afastaria as histórias de horror da ambigüidade que, por tanto tempo, compartilharam com as narrativas fantásticas.

Num século em que a realidade foi subjugada, de forma aberta e triunfante, pela ideologia, a possibilidade sobrenatural poderia, sem maiores problemas, ser afirmada como uma asserção. No mais, a própria biografia de Machen era muito semelhante à de Lovecraft. Nascido no vilarejo de Caerleon-on-Usk, no condado de Gwent, encravado no interior do País de Gales, vivendo em uma região na qual mitos primitivos dos antigos povos que habitavam a região se misturavam aos rituais pagãos romanos, e em que era possível encontrar alguma ruína antiquíssima atrás de cada arbusto, Machen sentia-se como um privilegiado que *sentia* o fantástico e o mítico brotar do solo, da paisagem, da vegetação, de cada pedra largada no chão. Por outro lado, Machen conheceu a cidade grande e suas mazelas, ao mudar-se para Londres e viver em imensa pobreza o início de sua temporada por lá. Foi uma *viagem* por uma Londres fascinante, cosmopolita e rica, mas também sombria, miserável e cheia de segredos e mistérios em suas vielas, casebres e becos. Até mesmo o percurso escolar e a questão econômica de ambos os autores foi semelhante: a falência econômica da família, o que inviabilizou sua opção de carreira (o sacerdócio) e a opção posterior pelo jornalismo, pelos serviços eventuais e variados como tradutor e revisor. Contudo, todas essas semelhanças (o nascimento em uma província afastada e historicamente sobrecarregada; o confronto com a metrópole cosmopolita; a impossibilidade e inadaptação aos meios tradicionais de aprendizado e às carreiras profissionais usuais) são apenas superficiais. Profundas diferenças de visão de mundo afastavam o “mestre” galês de seu “discípulo” norte-americano. Como estamos tratando de precursores e das relações tortuosas entre eles e Lovecraft, a discussão dessas diferenças tornará certas nuances da produção lovecraftiana mais claras.

Em primeiro lugar, o materialismo niilista de Lovecraft era completamente divergente do suave misticismo de Machen, que pertenceu, durante certo tempo, à Ordem Hermética da Autora de Ouro, fundada por Wynn Westcott em 1888 e ligada à famosa ordem alemã da rosa-cruz, ao lado de W. B. Yeats e de Aleister Crowley. Freqüentou a ordem sem grande convicção, mas tal *opção* torna evidente o fascínio que a magia possuía na vida de Machen. A paisagem natal, em Machen, servia como uma espécie de gatilho de associações e referências imaginárias, tal qual em Lovecraft, mas o foco desse gatilho é o universo *realmente* mítico e sagrado, e não um materialismo determinista de fundo biológico *estruturado* como realidade mítica. O contato direto com essas forças sagradas muda, até mesmo, a percepção da metrópole moderna para Machen e, através dele, para Lovecraft. A percepção da cidade de Machen – largamente devedora das concepções de Baudelaire e de Stevenson – é estruturada por projeções narrativas que configuram os mais espantosos acontecimentos, como se a *palavra* atualizasse, no plano da imanência, sua essência, algo bem próximo do que se entende por profecia. Nesse quadro, a própria metrópole e seus avatares (o cientista louco, o monstro criado em laboratório) surgem como uma outra/nova roupagem de algum mito pagão originário. Essas divergências de ponto de vista culminam com a questão do Mal, central para os dois autores: enquanto Machen, segundo Ben Hecht, “vê o mal assim como a maioria dos homens vê o bem, uma carícia agradável mas perigosa para quem não é senhor do próprio destino” (HECHT *apud* ARANTES, 2002, p. 178), o mal de Lovecraft transfigurava tudo e dele não se podia escapar ou sequer projetar alguma ilusão de vitória: a idade adulta – ou seja, aquela na qual tomamos consciência teórica, prática e estruturante desse Mal – o “sonhador de Providence” costumava dizer ser o próprio inferno. A diferença de visões<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> A diferença de pontos de vista a partir da infância explica a posição diante do *sagrado*, que evidencia a passagem de um fantástico ainda muito próximo ao maravilhoso tradicional – caso de Machen – para o maravilhoso de formato cientificizante de Lovecraft, ambos fascinados por suas respectivas terras natais, empreendendo idas e vindas – compreendidas por eles como possuidoras de caráter iniciático – entre a Metrópole cosmopolita e a Terra Mãe originária. Para Machen, a paisagem de sua infância impunha a “condição ao longo dos anos da meninice e da mocidade: tudo para mim era maravilhoso, tudo o que era visível era o véu de um segredo invisível. Diante de uma pedra de formato peculiar, eu estava propenso a imergir numa espécie de devaneio ou meditação, como se ela fosse um fragmento de paraíso ou reino encantado.” (MACHEN, *apud* ARANTES, 2002, p. 157). A relação de Machen é de fundo mística e sagrada, genuinamente ligada à descoberta e exploração da paisagem natal. A percepção de Lovecraft é muito diferente: situa-se nos objetos – brinquedos, jardins, casinhas etc. – com os quais preenchia sua infância reclusa, não exatamente na *paisagem real* de Providence. Diz ele em carta escrita em 1920, citada por Michel Houellebecq, na qual revisita sua infância – centrando fogo nos objetos e brinquedos que a marcaram – Lovecraft afirma: “Then I perceived with horror that I was growing too old for pleasure. Ruthless Time had set its fell claw upon me, and I was seventeen. Big boys do not play in toy houses and mock gardens, so I was obliged to turn over my world in sorrow to another and younger boy who dwelt

determinava mudanças de estilos, pois Lovecraft optou por centrar fogo em criar um universo cognitivo e referencial que *fechasse* o leitor em seu interior, mas sem abandonar as muitas contribuições que Machen forneceu ao seu projeto narrativo.

O último autor é o britânico Algernon Blackwood, que seria lembrado – em geral, unicamente – como o autor do conto “Os salgueiros” (The Willows), obra habitualmente incluída nas coletâneas do gênero e um brilhante exercício de criação de um horror que segue regras bem diferentes daquelas estabelecidas no século XVIII-XIX. Blackwood, nesse conto emblemático escrito em 1907, em primeiro lugar situa a ação em um local “selvagem”: um pântano situado entre Viena e Budapeste, seguindo o Danúbio. Não se trata, contudo, apenas de uma mudança do espaço fechado – castelos, casas, cemitérios – das narrativas fantásticas e góticas dos séculos XVIII-XIX, pois essa localização da trama estrategicamente em um espaço aberto, no qual os elementos desse espaço – no caso, os salgueiros, mas também o rio, a noite na mata etc. – são usados como amplificadores do efeito de terror pretendido pelo autor: Lovecraft, fascinado por essa tendência a dotar os objetos e o próprio espaço de significado, de vida, faria dele uma leitura extraordinária e ainda mais radical no conto “The Colour Out of Space”.

Podemos chamar essa tendência e técnica narrativa do fantástico, praticamente inaugurada por Blackwood, de objetivação da narrativa, por trocar o questionamento da psicologia dos personagens pela manipulação de elementos que os cercam, transformando-os, praticamente, em instrumentos de percepção e ampliação dos efeitos de terror. Lovecraft desenvolveria ainda mais esse viés narrativo, com histórias que estão mais para uma forma de delírio sensorial e cognitivo que propriamente para as intrincadas estruturas psicológicas que existem em tramas como as de Virginia Woolf<sup>9</sup>, como bem

---

across the lot from me. (...) There is too much wistful memory in such procedure, for the fleeting joy of childhood may never be recaptured.” (LOVECRAFT, *apud* HOUELLEBECQ, 2005, p. 31). Assim, enquanto Machen se volta para um passado cuja essência lendária e mítica – poderíamos mesmo dizer sagrada – é evidente, com reverência mas distanciamento memorialístico. Já Lovecraft busca um refúgio evidente na adolescência de reclusão – simbolizada pelo fetiche em relação aos brinquedos da infância – e uma arma nessas projeções imaginárias e devaneios a partir das *próprias* criações contra o “inferno” da idade adulta. A citação de Lovecraft não marca apenas sua atitude nihilista como demonstra uma postura bastante passiva e, no limite, *masoquista* diante da existência e, porque não, da literatura. Logo veremos a importância desse masoquismo na literatura lovecraftiana.

<sup>9</sup> A luta contra o “psicologismo” nos desdobramentos modernos da narrativa fantástica é tão ampla e complexa que poderia constituir, por si só, o tema de várias dissertações e teses. Na América do Sul, o neofantástico de Borges e outros autores buscaria efeitos semelhantes, denunciando a artificialidade – vendida como verossimilhança – das novelas realistas: “Distingui dois processos causais: o natural, que é resultado constante de incontroláveis e infinitas operações; e o mágico, no qual os profetas são os pormenores, e é lúcido, limitado. Na novela, penso que a única honradez possível está com o segundo. O

aponta Houellebecq: “Seus personagens não exigem mais isso [a diferenciação psicológica], pois tudo o que precisam é de seu aparato de percepção plenamente funcional. Sua única função, de fato, é *perceber*.”<sup>f</sup> Além desse conto, Blackwood publicou muitas outras narrativas, embora poucas com o mesmo impacto popular e inovação. Blackwood, em seu conto mais famoso, propõe um horror que depende completamente da percepção e da leitura de uma realidade que *aparenta* ser normal, cotidiana e legalizada. Portanto, um *objeto* na água é lido, num primeiro momento, como uma lontra ou qualquer outro bicho marinho. Mas, num segundo momento, o mesmo objeto se transforma em um corpo mutilado. Os salgueiros se transformam em emissários de uma força desconhecida, mas maligna; depois, eles passam a ser a força maligna em si. São sempre os mesmos objetos que revelam interpretações diferentes: uma primeira, consoladora e ingênua; e uma segunda, informada e desesperada. É como se o significado dos próprios objetos do mundo que apreendemos através de nossos sentidos não fosse seguro, mas móvel, volátil, indefinido e, no limite, ameaçador. Mal sem nome, sobrenatural que dispensa todo e qualquer clichê consolador e codificado, o conto de Blackwood recoloca o leitor em um universo em que a natureza se transfigura em divindade simultaneamente benéfica e destruidora.

Nas narrativas do norte-americano Howard Phillips Lovecraft, já no século XX, temos a síntese de todas as inovações dos cinco autores vistos nos parágrafos anteriores. Completamos, assim, nossa galeria de precursores. Contudo, algumas dúvidas podem surgir e, uma delas, com certeza, será: por que esses precursores? De fato, a galeria parece incompleta: um nome como o de Edgar Allan Poe seria forte indicado a figurar nela; mas talvez não apenas ele, pois poderíamos muito bem estabelecer relações com outros escritores que plasmaram suas visões políticas paranóicas e/ou radicais – como Leon Bloy, por exemplo – na superfície prismática da narrativa. Mas, seguindo o clássico texto de Borges sobre os precursores de Kafka, o caráter arbitrário das escolhas é evidente: a obra do autor demiúrgico é que cria os precursores dela, mas esses precursores são tão equivalentes que qualquer lógica eventual poderia justificá-los. Portanto, optamos por selecionar alguns poucos autores mais ou menos próximos de

---

primeiro pode ficar com a simulação psicológica.”<sup>g</sup> Contudo, nem todo o “círculo” inicial de lovecraftianos seguiu a cartilha do mestre neste ponto: Robert Bloch, um dos autores mais próximos inicialmente de Lovecraft, seria famoso pela descrição dos mecanismos psicológicos do sadismo de seus assassinos em hotéis de estrada, como em *Psycho*, e na enxurrada de produções epigonais inspiradas por esse universo de *fait divers* e crimes sensacionalistas.

Lovecraft – muitos deles morreram depois do autor de Providence – que ajudaram nosso escritor a moldar estruturalmente seu universo narrativo, e com os quais teve contado direto através de leituras, para o estabelecimento de sua própria síntese. Claro está, essa síntese não foi apenas repetição e cópia epigonal, mas uma junção, uma leitura e uma ampliação, ao mesmo tempo um corte epistemológico. Além disso, rastrear as fontes – cujo nome é legião – em Lovecraft não é tarefa fácil: o pesquisador S. T. Joshi comenta, por exemplo, que apenas após uma busca exaustiva na biblioteca pessoal de Lovecraft foi possível determinar que a obscura novela – não mencionada nem na escrupulosa correspondência de Lovecraft – *Lazarus* (1925) de Henri Béraud foi peça chave para a conceptualização do último dos “grandes textos” do ciclo de Cthulhu escrito por Lovecraft. Mas a multiplicidade das fontes é sempre *normalizada* pela marca que caracteriza o *corte epistemológico* lovecraftiano: uma preocupação obsessiva com a coerência – não exatamente estrutural, muito menos no que tange aos aspectos psicológicos – impunha a Lovecraft a necessidade gradativa, transformada em traço de estilo, de fechar mais e mais seu universo ficcional, concentrando na cognição, na percepção lisérgica de um mundo *paralelo*, como que espelhado a partir do nosso. Portanto, o “sonhador de Providence” tomaria uma atitude ativa diante dos textos que lhe serviriam de guia, de fonte de *insights* e de alicerces para sua visão narrativa. A obsessiva necessidade de coerência e materialidade sensorial do universo fantástico moldaria a visão de Lovecraft, a partir de suas leituras. Essa visão, seu projeto narrativo, em paralelo ao projeto ideológico, ganharia um peso incomum e demiúrgico no complexo narrativo do “mito de Cthulhu” e na configuração, em bases mais sólidas, desse desdobramento específico do fantástico que é a *horror story*.

## Uma anti-mitologia

### Bases filosóficas

O filósofo alemão Friedrich Nietzsche, em um de seus trabalhos – batizado com o saboroso e significativo título “Sobre Verdade e Mentira no Sentido Extra-Moral” – escreveu uma pequena parábola sobre o conhecimento:

“Em algum remoto rincão do universo cintilante que se derrama em um sem-número de sistemas solares, havia uma vez um astro, em que animais inteligentes inventaram o conhecimento. Foi o minuto mais soberbo e mentiroso da ‘história universal’: mas também foi somente um minuto. Passados poucos fôlegos da natureza congelou-se o astro e os animais inteligentes tiveram que morrer.” (Nietzsche, 1983, p. 45).

Muito tempo depois, em pleno século XX, algo da afirmação nietzscheana ressuscitaria em um novo formato em algumas declarações de físicos contemporâneos como o conhecido Carl Sagan, *star* de seu próprio programa de televisão. Assim, Sagan, adepto radical da exobiologia e da necessidade de pesquisa em torno de inteligências alienígenas, qualificando uma eventual descoberta nesse campo como o evento mais importante da história humana, declararia: “Somos poeira das estrelas”. No mesmo tom, outros físicos pronunciaram opiniões enquadradas nessas alegorias cósmicas, manipuladas pelo filósofo alemão ainda no século XIX, como o astrônomo Frank Drake (“Somos apenas uma vírgula entre incontáveis vírgulas no universo”) e o físico e jornalista Marcelo Gleiser (“Quanto mais aprendemos sobre o universo, mais insignificantes nos tornamos”). O contexto de todas essas afirmações – cujos mecanismos são explicitados por Luiz Nazario em seu ensaio “Catástrofes Cósmicas” – é bastante claro: a legitimação necessária para determinadas pesquisas e projetos que necessitam de uma justificativa mais extensa, pois implicam em gastos bilionários sem qualquer retorno. Marcelo Gleiser radicaliza essas metáforas, transformando a pesquisa aeroespacial em uma espécie de épico *soap opera* moderno, comparável ao *tour de force* que foi a construção das grandes pirâmides e das catedrais góticas. Diante de tais afirmações, Nazario percebe, com argúcia, a natureza religiosa na qual a ideologia cientificista mergulha em pleno século XX. Aponta, em seu ensaio sobre as catástrofes cósmicas, populares no cinema dos anos 1990 e atualizadas, de forma sinistra, na

realidade empírica graças a grupos terroristas que promovem atentados em escala global: “A técnica de convencimento é a mesma usada pelas igrejas para tornar os fiéis obedientes ao mistério dos dogmas: fazê-los sentirem-se desprezíveis.” (NAZARIO, 1999, p. 175).

Mais de um século separa as afirmações de Nietzsche daquelas pronunciadas pelos membros de uma das comunidades científicas denominadas *hardcore*, os astrofísicos que, claro está, apontam, à primeira vista, para direções – e conclusões – divergentes, embora mantenham uma base metafórica assemelhada. Para o filósofo alemão, o foco é a desmistificação do conhecimento – entendido, ao menos dentro do trecho citado, de uma forma ampla e englobadora – que, tomado como valor absoluto, passou a ser o traço distintivo que caracteriza o Homem enquanto entidade biológica. Mas, na concepção de Nietzsche, o peso desse traço distintivo, do conhecimento, diminui dramaticamente quando confrontado ao *continuum* alucinante do tempo e da perene continuidade estrutural da natureza. O conhecimento, “inventado” pelos animais inteligentes da parábola de Nietzsche, significa que a partir do momento dessa invenção – momento esse “soberbo” e “mentiroso” – estavam definidos com clareza os limites da consciência de estar-no-mundo, de existir, do Homem. Mas essa descoberta, contudo, não salva a humanidade de seu destino “para-a-morte”, para a desagregação. É curioso que o elemento narrativo central dessa pequena parábola seja a catástrofe: o conhecimento surge como um *insight* único na história universal, para depois desaparecer – com o fim dos animais inteligentes – no seio de uma hecatombe de proporções cósmicas. A proporção só é considerada cósmica, imensa, em uma palavra, relevante, quando adotamos a visão (na parábola, colocada ao nível do olhar de um inseto criador de colônias, como as formigas e abelhas) da criatura: em termos universais, o aparecimento e a destruição do conhecimento (e de seus detentores) foi algo como “um intervalo entre dois nadas”, outra imagem belíssima e reveladora do filósofo alemão<sup>1</sup>. De qualquer forma, o uso de um léxico todo ele retirado do campo da ciência fazem desta parábola uma precursora de muitas narrativas do gênero ficção científica, muitas delas com pretensões filosofantes: esse foi o caso de Charles H. Hinton, Leopoldo Lugones e H. G. Wells. Sem dúvida, neste momento aparecem os primeiros elos de ligação com Howard

---

<sup>1</sup> “O homem, uma pequena espécie animal presunçosa, a quem, por felicidade, o tempo está medido. A vida terrestre: um episódio, uma exceção sem consequência e sem importância para o caráter global da Terra. A própria Terra, como os outros astros, um hiato entre dois Nadas.” (NIETZSCHE apud BRUM, 1986, p. 19).

Phillips Lovecraft e suas narrativas enfaixadas no extenso, quase infinito, complexo narrativo denominado “mito de Cthulhu”.

A visão nietszcheana encontra-se nas declarações de físicos e astrofísicos defendendo projetos de pesquisa cuja base, fantasiosa e especulativa, possui muito de ficção científica. De qualquer forma, falta a essas declarações a precisão expressiva de Nietzsche: são, em essência, apenas afirmações bombásticas, categóricas, pois não buscam, como no caso do trecho de Nietzsche, uma forma crítica de prospecção dos conceitos dados como exatos. Mas o núcleo das afirmações dos físicos é a concepção de pequenez da humanidade enquanto espécie: diante do infinito *continuum* espacial do universo. A “pretensão” do homem em ser uma espécie/fenômeno único é vista por Sagan e seus discípulos como algo obscuro. Enfim, o foco em Nietzsche é a questão da validade automática e/ou universal do conhecimento, enquanto que, nas declarações de astrofísicos coletadas, o que vemos é a colocação em questão do lugar do homem e sua escala dentro de uma unidade bem mais ampla (o universo). Seguindo esse mesmo raciocínio, percebemos que a declaração dos físicos, como bem percebeu Luiz Nazario, é de fundo religioso, pois visa sancionar uma prática, no plano da imanência, absurda; transferindo tal prática para o plano da transcendência, ela parecerá mais justificada, uma vez que suas metas passam a não ser avaliadas apenas em termos econômicos ou, mesmo, da lógica convencional. Apesar das diferenças, percebemos que se trata quase de uma tradição contínua, na qual a desmistificação do humano é o elemento de unificação.

A partir do cientificismo e do materialismo do século XIX, ocorreu uma gradativa, mas sistemática destruição de concepções assentadas na questão da posição do homem diante da natureza (é o caso do darwinismo e das descobertas da física desde muito antes, com Galileu e Copérnico), da história (o marxismo e, em certo sentido, concepções como as de Nietzsche) ou de si mesmo (a psicanálise), cuja meta era redimensionar o papel do homem dentro de um universo menos sacralizado, menos imaterial, mais tangível. Discutir os efeitos, avanços, refluxos e contradições de tais sistemas de conhecimento é algo que ultrapassa, de muito longe, o escopo deste trabalho. Poderíamos apontar o naturalismo – e, evidentemente, seus desdobramentos – e os autores citados anteriormente, pioneiros do hoje popular e extremamente codificado gênero ficção científica, como conseqüências imediatas do cientificismo do século XIX e de sua busca por colocar a própria idéia de humano em novas bases. Outra conseqüência,

mais tardia, em princípios do século XX, é a ficção de terror moderna a partir de Howard Phillips Lovecraft.

### **Dos anos de formação a um novo bestiário**

O período de maturação intelectual de Lovecraft, ocorrido nos primeiros anos do século XX, deu-se exatamente no momento em que o materialismo e o cientificismo do século XIX se tornavam a ideologia oficial, o discurso mais adequado e “qualificado”, o momento em que as descobertas científicas – resultantes, direta ou indiretamente, desse cientificismo – despontavam e no qual a concepção geral de progresso parecia incontestada. Claro está que, no seio mesmo do cientificismo, surgiu uma ideologia de humanismo ingênuo, agora deslocada para a Sociedade e para a História, ideologia essa que sofreria um revés terrível – e definitivo – com a Primeira Guerra Mundial. Nosso autor testemunhou tudo isso até os 24 anos de idade, pois foi em 1914 que a Guerra Mundial começou. Todas essas contradições do projeto cientificista, claro está, começaram a alimentar a peculiar visão que Lovecraft tinha da realidade e da criação estética. Para esse escritor cuja obsessão estava no amplo espectro de percepção sensorial, não havia possibilidade de separação de elementos estéticos da própria realidade mimetizada pela literatura: formado por uma era de materialismo cientificista, ele não se dava ao luxo de que suas criações pudessem ter “brechas”, constituindo um universo fechado e englobante, que crescia gradativamente, absorvendo influências as mais disparatadas, das crenças em magia de diversos folclores às primeiras noções – utilizadas narrativamente, em primeiro lugar por H. G. Wells – de exobiologia e inteligências alienígenas<sup>2</sup>. O estudioso Maurice Lévy alinhava essas influências estranhas, contraditórias, desconexas que, sucessivamente, ocupariam a atenção de um Lovecraft adolescente, brilhante, hiper-

---

<sup>2</sup> Sobre a questão da “brecha” em seu universo fabular, e sobre a imperfeição das leis naturais da época (portanto, o autor não criticava a concepção científica em si, mas sua incapacidade de abarcar fenômenos diferenciados e ir mais adiante), escreve Lovecraft em sua correspondência: “The time has come when the normal revolt against time, space, and matter must assume a form not overly incompatible with what is known of reality – when it must be gratified by images forming *supplements* rather than *contradictions* of the visible and measurable universe. And what, if not a form of *non-supernatural cosmic art*, is to pacify this sense of revolt – as well as gratify the cognate sense of curiosity?” (LOVECRAFT, apud, JOSHI, 1999, p. XVI). No texto, não está claro se os trechos reveladores foram sublinhados pelo próprio autor ou se por seu estudioso.

ativo, cuja “doença” de nervos o exilaria da universidade, relegado que estava ao saber desordenado do autodidata:

“Infância solitária, passada em companhia de adultos, de pessoas mais velhas, distante das brincadeiras dos meninos de sua idade. Começa a freqüentar a escola, mas sua péssima saúde o obriga a longas ausências. Ele complementarás aulas com leituras abundantes, feitas ao acaso na rica biblioteca familiar. Muito precoce e já com algo de genial, ele desenvolveu paixões sucessivas por Grimm, Poe, Hawthorne, dos quais devorará as obras. Se entusiasma também pela mitologia greco-latina, que desperta sua imaginação: na idade em que as outras crianças brincavam, ele construía altares nos quais oferecia sacrifícios a Pan, Apolo e Minerva. Aos oito anos, se apodera de um laboratório de química no subsolo de sua casa, onde realiza estranhas experiências. Aos doze anos, obtém um pequeno telescópio, que utiliza para observar o céu, no qual já sabia a localização das constelações. A atração por mundos distantes e pelos golfos insondáveis do cosmo coloca à sombra, por algum tempo, todos seus outros interesses: edita e redige inteiramente uma revista, o *Boletim Astronômico de Rhode Island*. Publica artigos sobre o céu e sobre os astros em numerosos periódicos de Providence.”<sup>a</sup>

Portanto, o autor cresceu dividido: uma cultura que se voltava para o puro imaginário das mitologias, para o sabor mítico de mistérios da natureza transfigurados em narrativas, cindido bem ao meio por um logo obsessivo fascínio pela ciência e suas descobertas. Talvez Lovecraft percebesse, de forma completamente intuitiva, o quanto de ficcional existe na ciência moderna, ou que, no limite, a tentativa da racionalidade científica de enquadrar, explicar e esvaziar destrutivamente o universo mítico é, em si mesmo, reinventar e reinvestir esses mitos de novos valores primitivos, como bem perceberia Adorno e Horkheimer em *Dialética do esclarecimento*. De qualquer forma, é evidente que a futura síntese imaginária operada por Lovecraft deriva diretamente dessas obsessões de sua infância e adolescência: o desejo pelo que existe de distante – outros mundos perdidos no espaço sideral e outras culturas desaparecidas ou distantes no abismo do tempo – logo configuraria seu projeto filosófico niilista. Esse agregado de elementos cujo elemento comum é a estranheza, quando colocados em comparação ao mundo prosaico e conhecido, constitui aquilo que o estudioso da obra lovecraftiana, S. T. Joshi – citando, por sua vez, outro pesquisador, David E. Schultz –, denominava “anti-mitologia”, cuja natureza foi sintetizada por aquele ensaísta no trecho abaixo

reproduzido, que demonstra claramente a proximidade do autor americano das duas tradições citadas anteriormente, a de Nietzsche e a de setores da moderna astrofísica, em sua tarefa de desmistificar e solapar o lugar que o homem *acredita* ocupar no universo, tarefa que Lovecraft assumirá a partir de um ângulo imprevisto – um ângulo ainda anterior às formas de humanismo surgidas com o cristianismo, por exemplo; o ângulo do mito:

“(…) enquanto a maioria das religiões e mitologias na história humana buscam reconciliar os seres humanos com o cosmos através de uma aproximação benigna relação homem-divindade, a pseudo-mitologia lovecraftiana demonstra, de forma brutal, que o homem *não* é o centro do universo, que seus deuses não se importam com ele e que nosso planeta e todos os seus habitantes nada mais são que um incidente momentâneo no infinito ciclo de caos do universo.”<sup>b</sup>

O bestiário de entidades lovecraftiano possui, de resto, uma noção fortíssima que é sempre retomada e reforçada a cada narrativa: continuidade. Cthulhu, Hastur, Nyarlathotep, Azathoth, Yog-Sothoth, enfim, todo o panteão de criaturas criadas por Lovecraft para o ciclo de Cthulhu – mesmo aquelas acrescentadas por seus discípulos, como Tsathoggua, o deus-sapo criado por Clark-Ashton Smith e, posteriormente, utilizado pelo próprio Lovecraft em um de seus contos e adotado mesmo por Colin Wilson em sua mais famosa leitura de Lovecraft, *Mind Parasites* – são uma mescla de divindades e seres não-humanos, que já existiram antes do surgimento dos primeiros mamíferos e que continuarão por aqui após o fim dos últimos. Essa noção é continuamente reforçada através de diversas narrativas. Em “The Dunwich Horror”, por exemplo, na fórmula encantatória conjurada no *Necronomicon*, temos “Yog Sothoth is the gate. Yog-Sothoth is the key. Past, present, future, all are one in Yog-Sothoth.” (LOVECRAFT *apud* HOUELLEBECQ, 2005, p. 111). É Houellebecq quem fornece a imagem – vazada em sobre-tons poéticos – mais poderosa dessa noção onipresente em Lovecraft de continuidade:

“Nas intersecções desses canais de comunicação, o homem erigiu feias e gigantescas metrópoles nas quais cada pessoa, isolada em seu apartamento anônimo, em uma construção idêntica às outras, acredita absolutamente que é o centro do mundo e a medida de todas as coisas. Mas para além desses ninhos densamente povoados de insetos, criaturas muito antigas e muito poderosas estão lentamente acordando de sua letargia. Durante a Era do Carbonífero, durante o

Triássico e o Permiano, elas já estavam por aqui; elas ouviram os grunhidos dos primeiros mamíferos e serão as testemunhas dos gemidos de agonia dos últimos.”<sup>c</sup>

Trata-se de uma imagem descrevendo a essência atemporal escrita de forma até melhor que o próprio Lovecraft. Mas a utilização de escassos elementos mitológicos não dota nenhum mito de funcionalidade: a utilização de todos esses elementos por Lovecraft tinha por meta apenas impressionar o leitor e impor a este um universo que possuísse tamanha coerência aparente, que fosse tão perfeitamente fechado à primeira vista, que passasse sem maiores problemas como factível ou verossímil no nível narrativo. Embora esse intento pudesse ser tranqüilamente associado a tentativas modernas de criar mitos mais pela massiva coesão de elementos que pela qualidade e estrutura dos elementos interligados<sup>3</sup>, a verdade é que em Lovecraft esses elementos de raiz mítico-narrativa, derivados de universos como o de Sherlock Holmes – como bem detecta Michel Houellebecq – ou do *Livro das Mil e Uma Noites*, possuem uma configuração cuja atmosfera de disforia e desamparo da humanidade é tamanho que, nas palavras de Houellebecq, temos a sensação de “presença universal do mal.” (HOUELLEBECQ, 2005, p. 111). Isso se dá pela entronização, filtrada através da visão niilista do autor, de elementos científicos justificando a essência açambarcadora e explicativa – funcional – do mito lovecraftiano (assim, fenômenos matemáticos e físicos explicam concepções e credences de base folclórica em *The Dreams in the Witch House*): esses elementos científicos convergem para a idéia da mestiçagem como monstruosidade, por um lado, e para o declínio inexorável e entrópico de toda a humanidade, por outro. Trata-se de uma mitologia na qual os elementos heróicos, estabilizadores e as pretensões transcendentais são aniquiladas; o paradoxo do processo é que existe uma evidente nostalgia em Lovecraft, com repetidas tentativas de projetar e reconstruir – imagética, lingüística e narrativamente – a América colonial, constantemente frustrados por sua percepção niilista e seu apego ao materialismo científico de seu tempo:

“Portanto, isto faz parte das nostalgias de um tempo legendário, que fornece proteção parcial diante do espectro da mutabilidade mas, paradoxalmente, ao invés de criar uma mitologia ‘positiva’ e reconfortante, o autor utiliza seu

---

<sup>3</sup> Existem algumas tentativas modernas de criar os mesmos efeitos, especialmente no cinema, como é o caso da “mitologia” de George Lucas para a seqüência de seis filmes seriados *Star Wars* ou do mundo da mitologia ciberpunk de *Matrix*. Essas duas mitologias cinematográficas não deixam de seguir de perto a metodologia lovecraftiana para a criação de mitos. Mas, sempre, trata-se de mitologias desnaturadas, pois são fantasias limitadas cuja validade não é nem nunca foi *explicativa* e funcional, mas apenas de identificação perante alguma moda difundida pelos meios de comunicação de massa.

engenho para projetar em seu universo ficcional todos os terrores e todas as angústias do mundo, que ele percebe e que o atormentam e que são, justamente, as mutações profundas e de todas as ordens.”<sup>d</sup>

Ao mesmo tempo, é evidente para todos os comentadores – Joshi, Houellebecq, Menegaldo, Lacassin, entre outros – que o foco principal, a referência e o objeto de refutação da anti-mitologia lovecraftiana são as concepções judaicas e cristãs. Lacassin percebe, por exemplo, na gênese da Grande Raça – refugiados alienígenas em nosso planeta 200 séculos antes de Cristo – uma reedição perversa da revolta de Lúcifer e da queda dos anjos; já Houellebecq detecta momentos em narrativas como “The Dunwich Horror” que fazem referência direta ao episódio da morte de Cristo nos Evangelhos<sup>4</sup>. Como no caso de Nietzsche, citado anteriormente, Lovecraft desprezava as concepções humanistas, mas ele também considerava imprecisas e ingênuas em excesso as mitologias heróicas de cunho racial, em geral leituras e adaptações das mitologias germânicas e “arianas”, que alimentavam, por exemplo, a épica *pulp* de seu grande amigo Robert E. Howard na série *Conan*. O autor de Providence, contudo, valorizava as restrições e os hábitos castradores dos puritanos, admirando a sociedade colonial norte-americana, mas ainda em um contexto que pouco tem de religioso, sendo muito mais político: tratava-se da utopia de Lovecraft, na qual as violações dos costumes eram tratadas com vigor e a sociedade apresentava-se em estamentos claros, com cada *raça* ocupando um lugar prescrito, cabendo aos brancos descendentes de anglo-saxões – como ele – a liderança. Levado pelo desprezo ao cristianismo, que considerava “contraditório” diante das teses científicas que postulava, Lovecraft passou a desprezar toda a forma existente de sagrado: de certa forma, os “mitos de Cthulhu” são anti-mitos porque, no limite, *cientificizam* o mito e o enquadram na dimensão explicativa da imanência pura e radical, pois seu mito, em seu núcleo mais básico, é apenas a constatação de que a humanidade é constituída de insetos parcialmente inteligentes e conscientes empurrados para a entropia e para a extinção; para chegar a uma conclusão similar, Nietzsche não precisou de mitologia. Lovecraft, o criador de mitos, nada tem a ver com outros que seguiram o mesmo caminho e que souberam valorizar as amplas energias do sagrado – como Lord Dunsany e Arthur

---

<sup>4</sup> Trata-se do final desse conto, no qual a irmã gêmea do personagem demoníaco/alienígena Wilbur Whateley, invisível e monstruosa, é destruída por alguns cientistas convertidos por sua vez em bruxos. O grito final da personagem é “FATHER! FATHER! YOG-SOTHOTH!...” (LOVECRAFT, 2005, p. 243). A faceta sacrílega e irônica da obra de Lovecraft, apesar de aparentemente pequena, surge sempre em momentos cruciais.

Machen antes dele, e o brasileiro Guimarães Rosa depois. Essa opção por um abandono completo de recursos advindos do formato épico – que implica em certa busca da transcendência – como meta de sua mitologia pessoal levaria os personagens de Lovecraft a essa situação de *aparatos transmissores* do pavor advindo da percepção: através deles, os leitores *entrariam em contato* com os fenômenos monstruosos e anti-naturais, anulando todo e qualquer confronto necessário para a transcendência de seus personagens. A passividade dos personagens centrais de Lovecraft – percebida por Houellebecq e por Menegaldo –, tanto protagonistas que restauram temporariamente a ordem quanto vilões que evocam o Mal apenas para por ele serem destruídos (funções simetricamente parecidas na estrutura narrativa lovecraftiana) é tamanha que eles, apesar de ocuparem o primeiro plano da narrativa, apenas testemunham o que captam pelos sentidos, tendo a prioridade por evocação e o primeiro plano indiretamente o panteão malévolo de criaturas destrutivas.

## **Os jogos de Cthulhu**

De fato, a criação do tempo mítico do ciclo de Cthulhu se dá por essa mescla de projeções narrativas do passado – folclore, relatos antropológicos, historiografia – e do presente/futuro – ciências biológicas, ideologias racistas, física, astronomia, matemática; a contradição entre a Ciência reconvertida em Mitologia diante de possibilidades da realidade nas quais os terrores primitivos retornam com um lastro de racionalidade aparentemente incontornável. É essa contradição que permite a anulação do tempo histórico e a ativação do tempo mítico e, por outro lado, inicia um gatilho de efeitos imagéticos relacionados ao mito que possibilitou a Robert Bloch “complementar” e escrever contos inspirados nesse universo paralelo da mesma forma que um adolescente, nos dias de hoje, que joga um RPG como *The Call of Cthulhu*, dotando o ciclo narrativo *original* de uma aura que as teogonias como a de Hesíodo possuíam. Contudo, esse triunfo não pode falsear nossa interpretação, pois podemos perceber – e, neste momento, adiantamos uma hipótese possível – que o “mito de Cthulhu” em si, a necessidade de mantê-lo em pleno funcionamento, evitando e explicando toda e qualquer contradição, açambarcando outros universos dentro desse todo informe, travou a obra de Lovecraft em torno de um universo único, como em um *loop* infinito. Aquilo que encobre o mito, e para o qual o mito surge como resposta explicativa, o milagre, o segredo, o que não pode

ser previsto, são totalmente excluídos do universo lovecraftiano, que exige que todo e qualquer fenômeno esteja ligado e determinado por alguma entidade ou instância particular desse universo. A longo prazo, a coerência que é uma das forças de convencimento e de “suspensão da descrença” do universo paralelo lovecraftiano, tende a converter-se em um vértice de convergência de temas e narrativas. Assim, o esquematismo das narrativas lovecraftianas, podemos inferir, é menos devido à referência no universo *pulp* que ao seu obsessivo apego ao universo por ele mesmo construído. Trata-se de uma espécie de *standardização* do imaginário, a sedimentação de um *modus operandi* mais ou menos universal de construção, todo ele devedor do *frame* exterior de referência – a ficção mitológica já constituída, e se ela provou ser castradora no caso de Lovecraft, o breve mas significativo painel de seus discípulos que se arriscaram pelo ciclo de Cthulhu esboçado por Gilles Menegaldo<sup>5</sup> demonstra, por seus resultados em geral decepcionantes, o quanto havia de pessoal nesse complexo narrativo entendido erroneamente como ciclo mitológico:

“Apesar de algumas exceções, o resultado é decepcionante. (...) Esse tipo de criação imaginativa, muito mais dependente da época que do subconsciente de seu autor, perde o valor se é perpetuada por outros, dentro de um contexto diferente. Assiste-se, dessa forma, a uma padronização do mito que o próprio Lovecraft deploraria.”<sup>f</sup>

Uma questão curiosa, contudo, poderia ser levantada pela escolha, feita por Lovecraft, de seu próprio campo ficcional: o horror fantástico. Essa opção tem, claro, desdobramentos na própria ideologia do autor: seu amor pelo passado norte-americano “não contaminado” ainda pelas correntes migratórias que, alimentadas por sucessivas guerras e catástrofes econômicas, cresceu exponencialmente em fins do século XIX e

---

<sup>5</sup> Seguindo Jacques Van Herp, Menegaldo divide as gerações de continuadores do ciclo lovecraftiano, a partir de um eixo temporal, em quatro: em primeiro lugar, o ciclo de amigos e correspondentes, que se aproveitam do universo lovecraftiano dentro de um clima lúdico do qual não estava excluída a ironia; depois, representada por August Derleth, com suas “colaborações póstumas” plenas de distorções e complementações abusivas vendidas com o já prestigioso nome de Lovecraft colado a elas; a terceira e a quarta gerações são representadas por autores bem mais jovens (como Lin Carter, Colin Wilson, Ramsay Campbell e, no caso da quarta geração, Brian Lumley e Eddy C. Bertin), sem qualquer contato com Lovecraft, que tentaram ampliar a mitologia lovecraftiana e exportá-la para outras paragens, como a Europa. Na fronteira dessa tradição de continuadores, estão as leituras, que são a apropriação muito mais livre das referências lançadas pelas narrativas de Lovecraft. Em nossa conclusão, discutiremos com mais vagar uma tentativa diferente dessa perpetuação direta do mito de Cthulhu – como aquela praticada por August Derleth que chegou a completar textos inacabados de Lovecraft chamando essa evidente reapropriação cheia de variações inteiramente pessoais e estranhas ao universo ideológico de Lovecraft – executada em diversas leituras, como as de Jorge Luis Borges, Colin Wilson, etc.

teve uma espécie de auge, em Nova Iorque – cidade na qual o escritor viveu algum tempo – nos anos 1910-30, eram responsáveis pelo rápido crescimento das cidades, transformadas doravante em metrópoles superlotadas de *slums*: o século XVII e XVIII são seus períodos prediletos<sup>6</sup>. Pode parecer paradoxal, diante de fatos como estes, a adoção de uma “anti-mitologia” de fundo cientificista. Mas esses paradoxos não são incomuns: o poeta brasileiro Augusto dos Anjos, por exemplo, mesclava filosofia de corte schopenhaueriano com darwinismo, dentro de uma formatação poética e imaginativa de fundo simbolista, criando uma leitura peculiar, cuja imagética pseudo-científica – recheada de termos emprestados da biologia, da raciologia e da antropologia da época – reforçava uma sensação de vazio metafísico. Duas tradições aparentemente contraditórias, cujo choque produz efeitos, em termo estéticos, únicos e inovadores. Lovecraft, como o poeta brasileiro – que, coincidentemente, produziu sua obra em um período não muito anterior, no início do século XX –, inegavelmente influenciado pela ideologia dominante de sua época, evitou dela escapar. Mas, por outro lado, insatisfeito com as possibilidades oferecidas por tal ideologia, optou por mesclá-la com outras tradições, que apreciava, para dotar as lendas de sua infância e a literatura que adorava com a única aura de legitimidade que acreditava correta: a legitimidade empírica conferida pelos nossos sentidos. Assim, as lendas e narrativas que fascinaram sua infância transformaram-se nos capítulos peculiares de uma nova “anti-mitologia”, na qual os elementos sobrenaturais eram transformados em uma espécie de – novamente nos remetemos a Joshi – “supernatural”.

Talvez seja necessário, neste momento, nos determos na anti-mitologia de Lovecraft. É sabido que o complexo narrativo denominado “mito de Cthulhu” não foi batizado por seu criador, mas recebeu esse nome posteriormente de um grupo seletivo e dedicado de admiradores e discípulos – o círculo em torno da editora Arkham, liderado por August Derleth e Donald Wandrei – tratando-se, portanto, de um *work in progress*, o qual o autor, aos poucos, foi moldando e definindo, até se constituir como um universo a parte. Esse círculo, aliás, não apenas deu ao complexo narrativo seu nome, como ajudou a perpetuá-lo: Derleth escreveu muitas narrativas de próprio punho ambientadas no

---

<sup>6</sup> Nas palavras do próprio Lovecraft, comentando suas primeiras experiências literárias: “In my metrical novitiate I was, alas, a chronic & inveterate mimic; allowing my antiquarian tendencies to get the better of my abstract poetic feeling. As a result, the whole purpose of my writing soon became distorted – till at length I wrote only as a means of recreating around me the atmosphere of my 18th century favourites.” (LOVECRAFT apud JOSHI, 1999, p. XVII).

universo de Cthulhu, e, dentro de sua editora, deu estímulo a escritores como Colin Wilson, Stephen King ou Robert Bloch (cuja contribuição para o gênero terror no pós-Segunda Guerra Mundial, seja em suas manifestações literárias ou cinematográficas, é imensa) escreverem contos que figuram em antologias especialmente dedicadas ao anti-mito do escritor de Providence, já bastante inchado e alterado, mesclado com muitas concepções ideológicas e narrativas diferentes. Esse mito, nomeado e constituído de fato *a posteriori*, começou a gerar seus frutos: pois o mito só abandona o espaço literário quando ele salta para alguns campos da realidade factual e mensurável. De fato, a meta mais ambiciosa de Lovecraft era estabelecer sua mitologia original no mesmo espaço que a tradicional mitologia associada ao fantástico – com sua iconografia derivada de lendas e mitos que, um momento no passado, foram funcionais, como o vampiro, o autômato artificial, o licantropo, o fantasma, o demônio, a bruxa, o *doppelgänger* etc. –, quase como uma correção, não apenas como um adendo. A busca obsessiva por coerência foi um dos fatores que possibilitou o salto: no fechado universo construído por Lovecraft, a repetição de elementos e dispositivos narrativos, somada ao estilo de relatório que sua ficção deliberadamente toma em certos momentos e ao primado perceptivo de suas criações, por um lado, forjaram a possibilidade de que tais fantasias fossem críveis no plano da realidade apreensível, de que a “suspensão da descrença”<sup>7</sup> fosse além do espaço narrativo. Por outro lado, a mistura, sem determinações, da invenção e de obras de uma literatura séria ou, pelo menos, distante do meramente *literário* e próximo do *literal*, seja no campo científico ou folclórico – abarcando, em diferentes momentos, obras de antropologia, tratados de demonologia medieval, de história, de paleontologia e de arqueologia – dota suas páginas da *possibilidade* de não se discernir com clareza a ficção da não-ficção. As lições de M. R. James – exímio criador de apócrifos, que utilizava sua formação e experiência como historiador para dotar suas “histórias de fantasmas”, cheias de antiquários e maldições do passado remoto, mais eficazes –, escritor admirado por Lovecraft, foram aprendidas e aplicadas, mas o autor de Providence foi mais longe: ao

---

<sup>7</sup> A expressão, cunhada pelo poeta inglês Samuel Taylor Coleridge, aparece no capítulo XIV de seu diário filosófico *Biographia Literaria*, quando o autor descreve sua parte na composição, em conjunto com Wordsworth, das *Lyrical Ballads*: “Concordemos que eu empregarei meus esforços em seres ou personagens sobrenaturais ou, ao menos, românticos, embora a maneira para despertar algum interesse humano e uma aparência suficiente de verdade como se o leitor destas sombras de imaginação estivesse disposto a essa voluntária e momentânea suspensão da descrença (*willing suspension of disbelief*) que constitui a fé poética.”<sup>8</sup> Embora a definição esboçada por Coleridge do efeito buscado especialmente por todo o escritor que se dedique à prosa dentro do gênero fantástico desde, pelo menos, meados do século XVIII, o foco de Coleridge é a poesia.

concentrar a coerência de seu universo fora do tradicional mundo sobrenatural de fantasmas e aparições, mas criar um outro universo sensório e referencial, era possível não apenas adicionar textos “apócrifos” advindos de outras áreas do conhecimento – como física e biologia – como ainda dotar de coerência, por exemplo, as fantasias paranóicas que motivaram a caça às bruxas na Europa medieval ou na América colonial. Era a vingança decisiva do autodidata, que forjara um mundo próprio assustadoramente *factual*, pelas “bordas” do real – aquelas obscuras regiões nas quais nascem os mitos, onde história, narrativa e natureza se misturam com facilidade – amalgamando tudo que fora objeto de paixão em sua vida de estudante. Esse amálgama cujo fim explícito é apenas o convencimento do leitor, como queriam os autores do fantástico do século XIX, mas a *modelagem* do leitor, pela utilização de um processo híbrido que combinava a contínua ficcionalização coerente – assim, suas cartas lembram muitas de suas narrativas, estas que se baseiam muitas vezes em supostos sonhos do autor, que, por sua vez imprimia marcas ficcionais derivadas desse universo narrativo em sua ensaística – e a imposição prévia de um leitor imaginário, que Lovecraft cria em seu ensaio sobre literatura fantástica, suscetível física e psiquicamente ao “terror ancestral” que sua ficção comportaria. Essa modelagem, modelo para muitas mitologias artificiais propostas por complexos narrativos na literatura e também no cinema, o autor batizara de “atmosfera”<sup>8</sup>, elegendo-a como *leit-motiv* estrutural de sua obra. O “mito de Cthulhu” possuía um certo grau de funcionalidade mesmo nos anos 1930, quando ainda não possuía nome e estava incompleto, como demonstra o trecho abaixo, extraído de cartas do autor, enviadas a James Blish e William Miller, dois de seus correspondentes que buscavam pistas que levassem a um exemplar do *Necronomicon*, obra imaginária inventada por Lovecraft; nessas cartas, o autor visivelmente se mostra até assustado com a possibilidade de muitos,

---

<sup>8</sup> A noção de que uma narrativa de terror necessite de uma “atmosfera” adequada não foi inventada por Lovecraft: citemos três exemplos, entre o século XIX e o início do século XX, que situam bem as tentativas de ultrapassagem da velha noção coleridgeana de “suspensão da descrença”. Gerard de Nerval, ainda na primeira metade do século XIX, obtinha um curioso efeito fantástico ao duplicar o “eu” narrador – seguindo a tradição fantástica da preferência pelo narrador em primeira pessoa – de forma esquizofrênica, entre um “eu” representando o discurso do delírio e um segundo “eu” do lado do discurso racional, e aproximando as duas metades de um hipotético “eu” além do poético (processo descrito por MOLINA-FOIX, 1980, p. 12 e segs.). Já no final do século XIX, Ambrose Bierce, no conto “O ambiente adequado”, satiriza e ao mesmo tempo teoriza uma concepção corrente à época de que a *imersão* total na narrativa era uma necessidade no caso dos contos de terror, ao narrar uma história que se desenvolve através de mal-entendidos envolvendo um enlouquecido escritor e um leitor que lê o temível conto final deste último em uma casa supostamente mal-assombrada, isolada em meio da floresta (é curioso notar que o conto fatídico não é narrado, apenas sugerido). Já M. R. James costumava ler seus manuscritos em uma espécie de cerimônia para seus amigos do King’s School na festa de natal.

não apenas esses dois correspondentes, acreditarem que as obras imaginárias citadas por ele e por seus discípulos – como Robert Bloch, que já começavam a alimentar o universo do “anti-mito” de Cthulhu na época – nas revistas *pulp* nas quais trabalhava pudessem ter algum fundo de realidade: “

“Sobre o *Necronomicon*, pelos céus! Eu estava convencido de que você sabia que se tratava de uma obra puramente imaginária! O anúncio no qual você leu que ele estaria a venda ao preço de 1,45 dólares é um gracejo: não sei quem o teria feito, mas suspeito que possa ter sido o jovem [Robert] Bloch. Todos os misteriosos livros malditos citados nas revistas de histórias fantásticas são imaginários. Eu inventei o *Necronomicon*, Clark Ashton Smith imaginou o *Livre d'Eibon*, Robert E. Howard é o responsável pelo *Unausspreschlichen Kulten*, Searight ‘descobriu’ os *Eltdown Shards*, Bloch é a origem do *De Vermis Mysteriis* de Ludwig Prinn, como do chocante *Culte des goules*, e assim por diante...”<sup>9</sup>

Como é possível perceber a partir do trecho acima, era prática comum e corrente a criação de volumes imaginários, supostamente autênticos, para fins de verossimilhança das narrativas de horror, especialmente no mundo das revistas de fantasia *pulp*. Alguns dos títulos, especialmente aqueles que Lovecraft atribui a Robert Bloch – *De Vermis Mysteriis* de Ludwig Prinn e *Culte des goules* – são quase paródicos. De qualquer forma, é o *Necronomicon* que ganhou a aura mítica de obra possível, de realidade para além da fantasia: o desenvolvimento de leituras dessa obra “maldita” e “proibida” – adjetivos sempre usados por Lovecraft para descrevê-la –, escrita por um Abdul Al-Hazred, apelidado “o louco árabe”, merece quase um capítulo a parte, pois a obra fantasiosa constituiu uma espécie de livro esotérico *par excellence*, embora a solidez desse livro imaginário mas possível parece advir das fontes que o autor utilizava para constituí-lo, além da coerência de suas aparições no complexo narrativo de Cthulhu<sup>9</sup>. O ensaio de Erik

---

<sup>9</sup> Na já citada correspondência entre Lovecraft e James Blish e William Miller, o autor fornece algumas indicações dessas fontes, lamentando ao mesmo tempo o fato mesmo dessas obras imaginárias não existirem – o quê, provavelmente, surge como “mensagem cifrada” para os iniciados que acreditam na veracidade empírica daquilo que Lovecraft escrevia – ao mesmo tempo que destaca o fato de apreciar se algum outro autor inventasse a obra por inteiro, ampliando o escopo de seu universo imaginário: “Sim, é bem triste que tais obras malditas e infernais não existam em nenhum lugar além da biblioteca da Universidade de Miskatonic ou em locais do mesmo tipo, e eu adoraria verdadeiramente vê-las escritas por alguém habilidoso que se dedicasse a isso... Fiz alusões aos escritos de tradição oriental, como aqueles citados por Sinnet em *Esoteric Buddhism* (esse tipo de coisa que os teosofistas empregam para fabricar suas pseudo-tradições), a fragmentos de rituais europeus e a encantamentos situados na Idade Média – em sua maior parte – e que servem para as invocações de diversos espíritos, como aqueles que aparecem reproduzidos nos tratados de magia de A. E. Waite et Eliphas Levi (Alphonse-Louis Constant).”<sup>10</sup> O autor

Davis, “Calling Cthulhu: H.P. Lovecraft's Magick Realism” é uma rica fonte de referência, ao menos em sua primeira parte, para o desenvolvimento de um “culto”, com aspectos sectários bem definidos, em torno da obra e das criações imaginativas do autor americano. Seitas místicas surgidas no contexto do caldo contracultural dos anos 1960: como no caso do famoso *Livro dos três impostores (De Tribus Impostoribus)*, edições *fake* preencheram o espaço de uma obra que, sabiamente, o autor apenas esboçou, jamais se dando ao trabalho de escrever mais que alguns versos soltos<sup>10</sup>. O artista plástico suíço H. R. Giger – adepto de um surrealismo agressivo, de composições em aerógrafo hiper-realistas, repletas de engates eróticos, biológicos e mecânicos, além de referências constantes ao imaginário da demonologia –, fascinado pelo universo lovecraftiano, adotou o título *Necronomicon* para uma série de obras aerografadas nos anos 1960-70, que estão na base do *design* utilizado por ele quando chamado por Ridley Scott para projetar os alienígenas vorazes em *Alien*. O conhecido satanista Anton LaVey e o ocultista Kenneth Grant – criador do grupo místico denominado *Ordo Templi Orientis Tifoniana* –, por outro lado, retiraram alguns de seus rituais e concepções das obras de Lovecraft. Além deles, muitas seitas surgiram, transformando o vertiginoso imaginário lovecraftiano em possibilidade de crença religiosa factível: seguindo a lista levantada por Erik Davis em seu ensaio, temos a *Esoteric Order of Dagon*, a *Bate Cabal*, o *coven*<sup>11</sup> lovecraftiano de Michael Bertiaux e o grupo *Starry Wisdom* na Flórida. Existem, contudo outras organizações espalhadas pela América e pela Europa<sup>12</sup>. Como é possível perceber

---

ainda dedicou ao “livro maldito” *par excellence* um pequeno conto, de 1927, no qual descreve os fatos em torno da origem do volume.

<sup>10</sup> Esse projeto, contudo, chegou a passar pela cabeça do autor, mas foi descartado pois Lovecraft tinha pleno domínio dos mecanismos que operava e dos efeitos que desejava criar com suas narrativas. Nas cartas já citadas, trocadas com James Blish e William Miller, Lovecraft escreve, a 3 de junho de 1936: “E acima de tudo, não é possível *conceber* um objeto que libera um horror dez vezes menor que aquele que é sabiamente *sugerido*. Ao tentar *escrever* efetivamente o *Necronomicon*, o resultado será uma decepção para todos aqueles que tremem ao ler as alusões obscuras que são tecidas como seu tema.”<sup>j</sup> Como Mallarmé, Lovecraft percebia que descrever um objeto, criá-lo discursivamente ou materialmente, é matar o prazer de adivinhá-lo através da sugestão.

<sup>11</sup> Grupo de bruxos composto, em geral, por treze indivíduos. Tornou-se palavra muito usada, também, para certos grupos aglutinados em torno de uma subcultura da *pop music* denominada *gothic music*.

<sup>12</sup> Um exemplo é a *Ordem do Trapezóide (Order of Trapezoid)*, grupo místico que busca, através de uma mistura turva de ritualismo ocultista e pseudo-ciência desenvolvida a partir de almanaques e de revistas de vulgarização científica. O endereço do sítio do grupo na Internet é <http://www.trapezoid.org/>. No sítio internacional de relacionamentos *Orkut* (<http://www.orkut.com>), já existem comunidades dedicadas ao estudo do *Necronomicon*, tomado mesmo como obra real. Algumas das discussões giram em torno da

daquilo que foi exposto até aqui, a “anti-mitologia” de Lovecraft estabeleceu algo raro: conseguiu impor-se como possibilidade, como *realidade*, mesmo tendo uma configuração inicial totalmente fantasiosa e ficcional.

### **Uma anti-mitologia**

Talvez seja o momento de abriremos um parêntese em nossa exposição e falar com mais clareza desses dois elementos antitéticos: a mitologia e a construção lovecraftiana de uma “anti-mitologia”. Escrevemos, em outro momento, a seguinte definição do fenômeno considerado:

“Seguindo Roland Barthes, encaramos o mito como uma linguagem: não uma linguagem simples, tripartida, com um significante formal, um significado conceitual e uma unidade de ambos facilmente delimitados, mas uma metalinguagem, uma linguagem que se constitui a partir de uma outra linguagem. Essa natureza do mito como um signo cujo significante é constituído de signos – unidades de significado completas – importados de outras linguagens torna sua análise, decifração e leitura processos ricos, que alimentam o próprio mito. Ou seja: ‘explicar’ o mito, na maioria dos casos, significa já ser absorvido por ele e alimentá-lo, propagando-o através de uma nova leitura.” (MIGUEL, 2004, p.95).

O mito, portanto, pode ser lido de muitas maneiras e constituir o *leit-motiv* de outras tantas leituras. O processo em si de desenvolvimento das leituras de um dado mito, por sua complexidade, ultrapassa de longe nossos esforços de apenas pinçar elementos para entender os pontos cruciais do projeto narrativo de Lovecraft, intimamente ligados a uma determinada estrutura invariante de elementos simbólicos que se pretendia eficaz no campo do convencimento e da “suspensão da descrença”; tal estrutura, contudo, teve resultados ótimos: o complexo narrativo lovecraftiano ultrapassou a suspensão da descrença, atingindo mesmo o estado de formulação teológica – vinculada, como vimos, aos cultos satanistas pós-modernos. Dos inúmeros elementos já catalogados da estrutura do mito, dois nos interessam de maneira especial: a historicidade e a funcionalidade. Aqui, estamos claramente nos referindo aos mitos enquanto imensos complexos narrativos de origem, nos quais “o mito incorpora a experiência fragmentária do mal...

---

origem do livro, alinhavando como possíveis “autores” John Dee e manuscritos sumérios, além do conhecido *Livro de Enoque*.

[e] a antropogênese se torna uma parte da cosmogênese (...)” (cf. RICOEUR, 1988, p. 26). Assim, esses mitos possuem uma funcionalidade clara – explicam o mundo ao seus leitores, que interpretam essa explicação e, alimentando o mito, a expandem, negam ou complementam. Essa funcionalidade, contudo, é historicamente determinada e circunscrita: os grandes mitos de criação, por exemplo, não surgiram com o explícito fim de serem ficção, mas sim de serem uma forma aproximativa da verdade revelada por demiurgos, deuses e criadores. Embora, de fato, muitos mitos e narrativas míticas surgidos em diferentes períodos históricos e em locais distantes sejam semelhantes, a proximidade não é prova de ahistoricidade, mas de semelhança no processo e nas respostas da *fabulação* diante das pressões sociais e/ou naturais<sup>13</sup>. Nesse sentido, o complexo narrativo lovecraftiano dos “mitos de Cthulhu” mostra-se como um modelo antitético de saída: o “mito” do autor americano foi construído – portanto, pode ser ahistórico, uma vez que o *continuum* histórico das narrativas ficcionais é arbitrário – e não possui funcionalidade explicativa fora do campo ficcional para o qual foi feito, ou seja, fora das narrativas que acabaram por constituir mesmo o *corpus* desse mito.

Com todas essas características opostas às dos mitos tradicionais, é curioso que o ciclo de Cthulhu tenha não apenas garantido a “suspensão voluntária da descrença” como, também, ido muito além, transformando-se em uma espécie de crença religiosa alternativa. Autores que atingiram níveis bem mais sofisticados no campo da estilização e fabulação literárias, como Jorge Luis Borges – escritor que, como bem percebeu Colin Wilson, possui muitos pontos em comum com Lovecraft<sup>14</sup> –, também tentaram criar

---

<sup>13</sup> “Esse efeito de distorção de leitura, essa paralaxe discursiva que envolve o mito, criou uma imagem persistente, um lugar comum: o mito seria, constitutivamente, ahistórico. Uma espécie de persistência de imagens, de universalidade de temas, seria a prova definitiva dessa tese. Mas, como vimos, o mito depende da mitologia: ele não existe sem a sua leitura, que está profundamente enraizada na história. Sua persistência é a persistência das leituras e interpretações: o Wotan dos teóricos nazistas não é a mesma divindade cultuada pelas tribos germânicas à época do Império Romano. A mudança não é apenas cosmética, nem mesmo conceitual: todo o *corpus* ideológico, todos os signos primeiros que se tornam nova matéria prima para a visibilidade e leitura do mito, mudaram. Da mesma maneira, os engenheiros de sistemas e astrofísicos tinham, em mente, ao batizar o projeto que levou o homem à Lua de *Apolo*, coisa muito diferente de todas as leituras anteriores, incluindo a dos próprios criadores do mito (poetas, como Homero ou Hesíodo) e de todos os leitores que vieram depois (é o caso, entre outros, de Nietzsche).” (MIGUEL, 2004, p. 95-96)

<sup>14</sup> “Podemos levantar uma questão interessante: o que teria acontecido se Lovecraft *tivesse* possuído renda própria, suficiente, digamos, para permitir que ele passasse seus invernos na Itália e seus verões na Grécia ou na Suíça? (...) E teria soltado as rédeas para libertar seu amor pela erudição misteriosa e remota, de forma que sua obra se tornasse, em alguns aspectos, mais próxima da de Anatole France ou do escritor contemporâneo argentino Jorge Luis Borges? (Só recentemente conheci os contos de Borges e fiquei

“eventos” ficcionais que duplicassem ou desdobrassem a realidade, sendo, portanto, críveis e factíveis, obtendo resultados semelhantes. Borges até mesmo criou uma ironia sobre a tomada de assalto que a ficção, eventualmente, faz da realidade no conto “Tlön, Uqbar, Orbis Tertius”. Mas a verdade é que poucos outros autores optaram por criar um efeito referencial de convencimento – uma vez que o mito não é, de fato, o essencial no eixo narrativo, mas apenas um complexo pano de fundo – tão amplo quanto a criação de um mito que fosse, ao mesmo tempo, a releitura, a fusão e a ampliação de muitos outros mitos. A tarefa imensa de impor ao leitor um mundo imaginário novo, com apenas vagas relações com aquele arsenal de referências armazenadas na mente humana que os mitos e superstições tradicionais têm a vantagem de possuir, constituiu um problema insolúvel: as conseqüências desse dilema podem ser percebidas no fato de que esse universo coerente até a obsessão criado pelo autor norte-americano é extremamente fechado, com seres monstruosos – sempre os mesmos –, seus auxiliares na Terra – sempre mestiços, estrangeiros, negros ou índios –, e seus heróis ou vítimas *Wasp* – eruditos brancos de sangue puro. Contudo, o mito de Cthulhu, ainda que apresente falhas de projeto e execução, se impõe por suas qualidades narrativas: mitologias criadas relativamente elaboradas – como a de J. R. R. Tolkien – não possuem o mesmo poder de convencimento pelo simples fato de que suas estruturas narrativas não apresentam nenhuma característica mais estimulante. Portanto, a partir deste momento, analisaremos algumas obras que compõem o complexo narrativo do “mito Cthulhu”, com a meta de descobrir os elementos internos que, combinados ao universo mítico artificial externo, criam um efeito de sentido e de percepção que, mesmo nos dias de hoje, ainda possui certa eficácia.

## **Fantasia e ideologia**

Neste ponto, talvez seja necessário analisar algumas questões ideológicas que o “mito de Cthulhu” suscitam, questões que giram em torno do racismo do autor. Voltaremos a tais discussões em outros momentos de nosso estudo mas veremos aqui algumas opções ideológicas do autor funcionando como elemento de desestabilização e perplexidade. Nesse sentido, não é absurdo postular a seguinte pergunta: até que ponto as

---

surpreendido ao encontrar um escritor vivo tão parecido, espiritualmente, com Lovecraft).” (WILSON, 1977, p. 13).

obsessivas fantasias raciais de um autor, no nosso caso, de Lovecraft, determinam e, principalmente, *limitam* o campo da experiência fabular e narrativa? O fato é que muita pseudo-ficção alimentava fantasias políticas de controle e extermínio de “raças” consideradas inferiores. Um dos mais conhecidos documentos desse gênero é *Os protocolos dos Sábios de Sião*: escrito no início do século XX, esse documento postula, na forma pseudo-científica de um relatório, uma fabulosa conspiração arquitetada por organizações judaicas cujas garras tentaculares se estendiam para agarrar todos os países do orbe. Trata-se, evidentemente, de uma leitura paranóica das primeiras reuniões sionistas, organizadas por Theodor Herzl e por seus partidários e colaboradores. Publicado na Rússia, fazia parte de um esforço geral de certos grupos políticos desse período em culpabilizar o judeu pela estagnação econômica e crise permanente que esse país vivia, reavivando uma velha tradição “popular” do passado russo: o *pogrom*, que seria manipulado contra “conspiradores” que estariam explorando o país<sup>15</sup>. Um outro exemplo de mitologia paranóide, com fins políticos bem definidos, é a obra do ex-monge austríaco Adolf Lanz von Liebenfels (1874-1954), na qual as questões políticas são reduzidas às lutas entre uma elite de louros descendentes de deuses e racialmente superiores e “homens-macacos” para a obtenção de mulheres e para procriação. Desenvolveu suas “teorias” em publicações periódicas no fervilhante mundo *pulp* do ocultismo de massa que se desenvolvia com rapidez, tendo como um de seus muitos leitores vorazes o jovem Adolf Hitler<sup>16</sup>.

E qual a relação de nosso autor com tais fantasias paranóides, plasmadas em sistemas políticos voltados à perseguição de minorias? É o momento de observarmos com atenção trechos retirados da correspondência do autor – citados por Maurice Lévy:

“Meu Deus, que antro obscuro e repugnante! Eu sabia que Providence tinha seus pardieiros, exatamente como a ancestral Boston. Mas ao Diabo se eu jamais contemplei algo semelhante a essa pocilga que são os bairros da baixa East Side!

---

<sup>15</sup> Sobre a origem e desenvolvimento d’*Os Protocolos...*, bem como a origem fabulosa de suas quimeras, recomendamos a leitura do estudo de Anatol Rosenfeld batizado *Mistificações Literárias: “Os Protocolos dos Sábios de Sião”*. É necessário destacar que essa farsa cuidadosamente difundida pela polícia política do Czar russo extrapolou e muito seu contexto de uso original, pois foi a base para outros “documentos” anti-semitas surgidas no Brasil (o fraudulento *Plano Cohen*), Argentina (*El Plan Andinia*) e mesmo as reflexões racistas de Henry Ford em seu *The International Jew*. Hoje, ele é a base do anti-semitismo alimentado pelo fundamentalismo islâmico e a fonte dos movimentos neonazistas.

<sup>16</sup> Informações retiradas do estudo de Luiz Nazario sobre as fontes imagéticas e ideológicas do anti-semitismo no cinema nazista alemão na tese de doutorado *Imaginários de Destruição: o papel da imagem na preparação do Holocausto*, especialmente pps. 64 e segs.

Nós caminhamos, por minha sugestão, no meio da rua, porque não era de nenhuma maneira desejável entrar em contato, na calçada, com aqueles seres heterogêneos que são vomitados de seus covis fragmentários, incapazes de conter todos eles. E portanto, aqui e acolá, encontrávamos espaços desertos: esses porcos possuem instintivos movimentos gregários, que qualquer biólogo ordinário saberia sem dúvida explicar. Só Deus sabe a matéria de que são feitos – um caldo imundo no qual se mesclam pedaços pútridos sem inteligência, que são uma ofensa para a visão, para o olfato e para a imaginação. Peço aos céus que um jato benfazejo de gás de cianeto venha asfixiar esse gigantesco aborto, colocando um fim a essa miséria e limpando o bairro todo”. (Trata-se de uma descrição, dramática e apocalíptica, por carta, de uma visita que o autor fez, em companhia de um amigo, ao *Chinatown* nova-iorquino na primavera de 1922).

“Essas coisas biológicas – os ítalo-semítico-mongolóides – que habitam este local infernal não poderiam, qualquer que seja o esforço de imaginação realizado, merecer o nome de humanos. São cruzas monstruosas, nebulosas, do picantropo e da ameba. Moldados vagamente a partir da mal-cheirosa imundície produzida pela corrupção da terra, eles se infiltram nas ruas imundas e pelas janelas e portas, evocando sugestivamente o fervilhar dos vermes nas carcaças ou obscenidades dos mares profundos. Tais seres – ou a substância gelatinosa e degenerada que os compõem – parecem querer se infiltrar e contaminar as fendas e brechas insuspeitas de casas tenebrosas... E isso me traz à mente os veios de um tonel ciclópico e pestilencial, pleno até o ponto da náusea do vômito com podridão gangrenosa, e pronto para inundar o mundo com um cataclismo de apodrecimentos semi-fluídos dos leprosários. Desse pesadelo de perversão infecta, eu poderia perder a memória da face humana. A individualidade grotesca se perde na coletividade devastadora, que deixa nos olhos apenas a ampla, fantasmagórica impressão de desintegração e decadência: uma máscara amarela e perversa, com o ranço dos humores ácidos secretados pelos olhos, orelhas, boca e nariz, borbulhante pelos despejamentos anormalmente elevados de chagas monstruosas, inconcebíveis, de todos os pontos do corpo.” (Carta datada de 1927, endereçada a seu grande amigo e discípulo, Frank Belknap Long).<sup>k</sup>

Pelas declarações pinçadas da correspondência do autor, percebemos o típico horror do cidadão moderno em uma metrópole super-povoada, na qual o espaço no

sentido de possibilidade de sobrevivência é visto como uma luta sem quartel, elevado à enésima potência pela sensibilidade apocalíptica de Lovecraft. Como cidadão médio prototípico, Lovecraft não conseguia perceber que a luta “racial” não era real, mas uma fabulação ideológica com a qual entreter a população, desviando-lhe a compreensão de problemas mais graves e concentrando-lhe o foco de ódio nas minorias e no *Outro* de uma forma geral. Observando as citações, percebemos que o bestiário de Lovecraft, de fato, tem sua origem na visão apocalíptica dessas cartas – que ressurgiria, já incorporado ao seu típico universo ficcional, em duas de suas narrativas de 1925 que focalizam os *slums* e subúrbios sinistros de Nova Iorque: “He” e “Horror in Red Hook” – compartilha de muitas características com a evocação de seus monstros imaginários; por exemplo, a extensa utilização dos sentidos, especialmente o odor e o tato, para a construção imaginária, uma utilização que não reluta diante do nojo e da náusea e que abandona quaisquer sutilezas psicológicas em prol de fantasias biológicas aglutinantes, que crescem sem controle. Nos trechos citados acima, vemos, igualmente, aquilo que não limita a ficção de Lovecraft ao museu de suas obsessões raciais: o exagero, o traço hiperbólico. Pois, se é verdade que, como afirma Lévy, Lovecraft “(...) *oniriza suas repugnâncias* e, com uma riqueza verbal única, ele delira, a partir de dados puramente sensoriais”<sup>17</sup>, esse traço só não é capturado pelo curto-circuito representado pelo pensamento unidimensional e panfletário de outras fantasias racistas da época porque o exagero citado torna opacas, novamente, as fontes do já citado bestiário<sup>17</sup>. O bestiário, configurado, amplia-se para muito além de qualquer referência possível, possibilitando novamente outras leituras. O ficcionário do autor norte-americano escapa, como que por um triz, da redução quantitativa e qualitativa por um traço que poderia ser definido, dentro dos quadros da retórica clássica, como uma *hipérbole* essencial, que seria o alvo de muitas críticas posteriores e que analisaremos com mais vagar adiante.

---

<sup>17</sup> O fato do autor, por exemplo, detestar peixe e ter aversão por quase tudo o que viesse do mar o fez, naturalmente, colocar seus monstros em ação especialmente nesse imenso espaço de água, no qual a sobrevivência humana ainda continua, como no passado mais remoto, difícil. A aversão, a repugnância do autor, ponto inicial para a caracterização fabular, expande-se para muito além disso, pois o mar, como já mencionamos, além de ser um dos poucos locais no qual a sobrevivência e a permanência do homem é muito mais difícil, continua, mesmo nos dias de hoje, sendo um dos poucos locais selvagens e não completamente explorados do planeta. A técnica de construção mitológica aqui novamente revela-se perfeita: a náusea do autor expande-se e desaparece em meio à referências do passado (o mar como local no qual ocultam-se segredos e maravilhas mortais) e do presente (o mar como signo de impermanência, mistério não revelado pela ciência e local não domesticado de apocalipses – de tempestades a *tsunamis* – nos quais a morte é freqüente).

Sem dúvida, essa expansão para muito além da caricatura preconceituosa – individual ou de massa – a qual o autor utilizou como molde só pode ser explicada se atentarmos com vagar para a visão de mundo de Lovecraft. Politicamente, o autor sempre se proclamou um *conservador* – essa posição, contudo, seria relativizada pelo próprio Lovecraft ao final de sua vida –, concepção política mais adequada às suas concepções racistas, alinhavando declarações que ora parecem *boutades* ora fragmentos reveladores de sua mentalidade. Mas, para além de uma posição especificamente política, a concepção filosófica de Lovecraft era inteiramente devedora de um niilismo radical, absoluto. Embora rascunhar uma história do niilismo seja algo que vai muito além do escopo deste trabalho, podemos afirmar sem constrangimentos que a literatura mundial no período que vai da virada do século XIX para o XX até o início da Segunda Guerra Mundial – tendo como momentos culminantes os anos imediatamente posteriores à Primeira Guerra Mundial (1914-1918) e os primeiros anos da década de 1930, marcados pelo *crack* da bolsa de valores de Nova Iorque e pela ascensão fulminante do nazismo – foi varrida por um niilismo mais ou menos universal, cujos desdobramentos são imensos. Lovecraft é um dos exemplos mais acabados desse niilismo, do alcance que essa visão de mundo, alimentada pelas últimas descobertas científicas<sup>18</sup>, alcançaria. Se pensarmos em Nietzsche, por exemplo, cujo niilismo ativo era uma das influências do autor americano, veremos que a idéia de *amor fati* lhe é completamente estranha: para Lovecraft, informado pelas descobertas da moderna física atômica, o universo cambiante, constituído de átomos que se deslocam continuamente, não poderia ser reduzido à idéia de um tempo cíclico e repetitivo. Mesmo as concepções de facções entre os modernos astrofísicos, sobre a existência de vida em outros mundos e a necessária *diminuição* da importância do ser humano na escala universal, não correspondem necessariamente às idéias de Lovecraft, pois o “sonhador de Providence” não cometeria o erro – que vimos, é essencial da moderna ideologia dos citados grupos de físicos em torno das visões de Carl Sagan – de edificar uma nova teologia por sobre o niilismo original, buscando, alhures,

---

<sup>18</sup> Uma descoberta decisiva, realizada em 1919 e da qual Lovecraft deveria estar bem informado, foi a possibilidade de *mutação* da matéria a partir do bombardeio de determinadas partículas. O físico inglês Ernst Rutherford publicaria, em 1919, um *paper* na revista *Philosophical Magazine* com dados comprobatórios de suas experiências de transformação de partículas de nitrogênio em oxigênio e hidrogênio, tornando realidade o sonho louco de cabalistas e alquimistas desde a Idade Média e comprovando o fato que, doravante, a estrutura mesma do universo e da matéria era passível de controle e mutação.

uma segunda chance para a existência orgânica, uma chance que, necessariamente, corresponderia a um imenso *plano* de criação universal. Lovecraft não via qualquer diferença entre “os cristais, os colóides, os protozoários, os homens, as moléculas, as ondas de éter, os babuínos” (LOVECRAFT apud LÉVY, 1972, p. 41) e, portanto, pouco se importaria com a existência de seres extraterrenos, os quais caracteriza, em sua ficção, como monstros horrendos. Mas, coerente com esse niilismo, o bestiário lovecraftiano nunca se restringe às suas fontes, notoriamente preconceituosas, mas amplia-se para abarcar, como em um pesadelo, a inescapável *pequenez* do homem diante de um cosmo cambiante e mutável, imagem e semelhança das modernas metrópoles, inchadas por massas cambiantes que, dentro de um mundo pós-Primeira Guerra Mundial, se tornavam mais e mais descartáveis<sup>19</sup>.

Mas o “sonhador de Providence” faria um último deslocamento político, pouco antes de morrer prematuramente devido a um câncer no intestino, e essa última *metamorfose* nos interessa por estar, como todas as outras, ligada diretamente ao seu fazer como criador de histórias. Lovecraft abandonaria o “ciclo de Cthulhu” em 1934, após escrever o último conto do ciclo, “The Shadow Out of Time”; mais ou menos ao mesmo tempo, Lovecraft trocava a ficção fantástica pelo comentário político – jornalístico e epistolar –, resumindo sua ficção a partir de 1934 à contribuições e co-autorias de contos, sendo *At the Mountain of Madness* sua última tentativa dentro da novela/romance. Embora o conto “In the Walls of Eryx” (escrito em parceria com Kenneth Sterling em janeiro de 1936) seja uma pequena obra-prima da ficção-científica, é evidente que Lovecraft gradativamente colocava a criação ficcional em segundo plano em seus últimos anos de vida, tendência agravada pelos já mencionados fracassos editoriais que teve a partir de 1932. O interesse por política, contudo, não foi repentino:

---

<sup>19</sup> O choque provocado pela experiência moderna, especialmente nas grandes cidades, de confronto com massas desesperadas e móveis, que são muitas vezes comparadas ao *mar* foi experimentado por Lovecraft durante sua estada em Nova Iorque, de 1924 a 1926, experiência temível pela própria natureza de *ser uma parte* desse temível mar humano tornado ocioso ou dispensável, apenas lembrado como exército industrial de reserva: desempregado, o autor passava seus dias perambulando ou sentado em bancos de praças. O impacto da visão dos *slums*, como vimos pela correspondência do autor, foi igualmente decisivo. A experiência apocalíptica da grande cidade super-povoada está na base de muitas experiências radicais na arte e na literatura moderna, da poesia de Émile Verhaeren ao expressionismo alemão. A Londres evocada de forma baudelaireana por Arthur Machen seria a grande influência de Lovecraft, que se distanciaria da perspectiva de poetas do expressionismo alemão pelo fato de sua visão da miséria ter moldado um niilismo integral, na crença de que essa miséria era uma espécie de signo universal das “raças inferiores” e, posteriormente, de toda a humanidade. Os expressionistas alemães tornariam essa visão apocalíptica na esperança messiânica de um “homem novo”, reformado mental e espiritualmente.

toda a ficção de Lovecraft reflete uma fabulação na qual um ideal de sociedade – na qual a odiosa metrópole moderna, foco para o autor do terrível Mal da miscigenação, era extirpada até do universo *atual* da ficção – bem definido na América colonial. A alucinante paranóia racista de Lovecraft<sup>20</sup> desembocaria na simpatia declarada por Hitler até, pelo menos, a passagem de 1932 para 1933. Em 1933, Lovecraft afirmaria ser Hitler um “clown”, embora reconhecesse que, para ele, os ideais do *Führer* eram “sãos”<sup>21</sup>. Por outro lado, em 1932, deu ostensivo apoio à candidatura de Franklin Delano Roosevelt. A nova “paixão” política de Lovecraft o afasta da ficção, ao mesmo tempo que seus delírios de extermínio racial vão ficando mais e mais escassos, contidos, e ele se revela, nas próprias palavras, um “socialista”. O socialismo lovecraftiano baseava-se em um Estado forte, coeso e autoritário, que sobrepujasse a idéia primeva da sociedade americana de livre-iniciativa. Velho inimigo do liberalismo, Lovecraft saltou de uma visão de mundo calcada em um conservadorismo de fundo racista e fascista para uma concepção de Estado como máquina planificada, algo não muito distante da concepção soviética de sociedade gerida pela racionalização de periódicos planos quinquenais e que, platonicamente, mantivesse uma elite purificada racial e intelectualmente. A militância em prol de Roosevelt – velho colega de turma em Harvard de seu amigo Henry S. Whitehead – e do New Deal era uma forma racionalizada de se aproximar desse ideal. Portanto, mesmo escrevendo favoravelmente e defendendo posições semelhantes às de Upton Sinclair e outros escritores progressistas, seu “socialismo” e sua crítica ao reacionarismo e ao nazismo eram apenas um ataque racionalizado contra estruturas que, na sua visão, não funcionam tão bem quanto os ideais que defendem. Lovecraft compreendeu, através do exorcismo político que foi sua ficção do “ciclo de Cthulhu”, que um socialismo de feições estatizantes e autoritárias, que aniquilasse o individualismo *laissez faire*, era uma forma segura de barrar qualquer possibilidade de integração social

---

<sup>20</sup> É um Lovecraft extático aquele descrito por L. Sprague de Camp e reproduzido por Maurice Lévy: “Sua reação, por exemplo, diante do wagneriano: o autor se extasia diante dos bravos feitos de guerreiros loiros, grande exterminador de monstros e dominador diante do qual mesmo reis caem, que foi transportado por uma músicana qual se exprime a alma de deuses ancestrais, brisas geladas em olhos azuis dignos de adoração pertencentes a um povo de conquistadores”.

<sup>21</sup> Em carta para J. Vernon Shea, datada de 25 de setembro de 1933, Lovecraft afirma: “Estou longe de ser um nazista, e provavelmente seria expulso da Alemanha sob pontapés devido às minhas opiniões concernentes ao Universo, à Ciência ou ao direito à livre expressão no domínio da arte. Mas ao mesmo tempo, eu me recuso a fazer coro com a massa cega e cheia de preconceitos contra um *clown* honesto cujos objetivos de base são todos sãos.”<sup>90</sup>

dos negros e dos imigrantes sem o recurso à violência direta – tão avessa a qualquer tradição política americana mais séria – do nazismo, apenas pela violência *indireta* da planificação estatal de uma elite política branca que, naturalmente, saberia valorizar seus iguais de forma muito mais justa que os “nazis de Wall Street” – como Lovecraft denominou os empresários e plutocratas, alterando o tradicional epíteto degradante “judeu” por “nazi”<sup>22</sup>.

As contradições de Lovecraft entre passado colonial – ele ficaria violentamente impressionado com a descrição da estática estrutura social das Antilhas descrita nos contos de Henry S. Whitehead, na qual as estruturas sociais advindas do escravismo ainda vigoram, assim como com viagens que faria aos Sul dos EUA – e as opções autoritárias disponíveis levaram-no ao socialismo, mas desse tipo peculiar no qual um virulento anti-marxismo reencontrava seus velhos preconceitos – agora reconvertidos também contra os “plutocratas de Wall Street”, são assim resolvidas de forma absolutamente lúcida para um niilista. Após a opção por essa via “socialista”, a ficção lovecraftiana aos poucos morreu de inanição: Lovecraft, de forma muito semelhante a H. G. Wells – autor muito citado em suas cartas, como vimos em capítulo precedente – superou e exorcizou a ficção. Se o projeto narrativo e o projeto político se sobrepunham e se contradiziam em Lovecraft, ele optou por suprimir um deles: os delírios racistas e as propostas de extermínio que vemos nas cartas da época em que começou seu “ciclo de Cthulhu”, a política narrativa do delírio que desenvolveu, foram superadas e abandonadas pelas formas mais “racionais” das propostas políticas autoritárias. O paradoxo é que, quando o projeto narrativo se sobrepunha ao político e o delírio imperava em suas cartas, a ficção era afetada apenas indiretamente: no universo sufocante de Cthulhu, a clivagem da paranóia racista era completa, com os elementos racistas aparecendo apenas indiretamente, de modo que os monstros compósitos que o “sonhador de Providence” criara podem ter várias leituras.

A atitude de alguns ensaístas e comentaristas diante da guinada política e narrativa de Lovecraft é, igualmente, curiosa. O período entre 1933 e a morte do autor

---

<sup>22</sup> Na fantástica leitura do pesquisador Gerald Klein, em artigo publicado na edição dedicada à Lovecraft dos *Cahiers de L'Herne*, surge uma analogia inusitada entre o panteão do “mito de Cthulhu” e os potentados econômicos: os grandes trustes, monopólios e oligopólios que dominaram as finanças à época de Lovecraft. Klein baseou sua analogia em dois elementos estruturais determinantes nos ciclos lovecraftianos: a troca, representada nas mais diversas transações, que vão da exploração de recursos à hibridação; e a manifestação *tentacular* de obscuras entidades que, como organizações empresariais, manipulariam indiretamente a sociedade.

não é dos mais valorizados pela hagiografia lovecraftiana, e para muitos – como Maurice Lévy, por exemplo – “The Shadows Out of Time” é a última obra de importância do autor, ignorando narrativas co-escritas que ainda eram, já distantes do universo de Cthulhu, criações interessantes que mereciam estudo mais aprofundado. Já outros, como Michel Houellebecq, preferem ignorar as mudanças política do autor, para manter a imagem do conservador sem contradições que o próprio autor desprezava no final da vida. Mas a aventura política lovecraftiana foi, sempre, coerente, e pode ser sintetizada em algumas idéias-força principais: o niilismo do planejamento absoluto e da intervenção estatal para “guiar” a sociedade, o desprezo pelos ideais do individualismo e do liberalismo sempre foram a tônica constante, assim como o sonho de reconstruir uma sociedade hermeticamente fechada a elementos estrangeiros, hierática, com uma elite branca no comando. Mas Lovecraft sabia as limitações desse projeto em uma sociedade democrática, e optou por torná-las menos crispadas, mais aceitáveis, mas não menos coerentes.

### **A monstrosidade *total***

Lovecraft baseava seu bestiário em um universo inteiramente perceptivo e fenomenológico: no mundo racionalmente redutível, existiriam “raças” e “espécies” irredutíveis. A coerência com esse princípio levou o autor a adotar um bestiário cujo impacto reside na total incomunicabilidade do monstro com o homem. Esse princípio é muito bem definido por Luiz Nazario, ao analisar a criatura monstruosa e alienígena que surge no filme *Alien* (1970)<sup>23</sup>, de Ridley Scott:

“De um modo geral, há monstros ‘com voz’ e monstros ‘sem voz’. O monstro dotado de língua possui, a despeito de sua forma, uma certa semelhança com a humanidade: mesmo terrível, ele pode assumir posturas humanas, chegando até a comunicar-se com os personagens. Já o monstro silencioso pertence a uma dimensão perfeitamente separada da dimensão em que vivemos: ele não é um animal, sequer sente como dor o que tentamos infligir ao seu corpo; está de tal

---

<sup>23</sup> O *design* da criatura foi obra do artista plástico H. R. Giger, que plasmou todas suas obsessões mórbidas de natureza surrealista em um monstro *lovecraftiano*: silencioso, inumano, amoral, regido por leis desconhecidas, “biomecânico”, de passado desconhecido – possivelmente ancestral – e essência fortemente mítica. Reencontramos Giger, após deixá-lo com sua própria visão do *Necronomicon*, trabalhando em mais uma leitura da polivalente obra de Lovecraft.

forma constituído que não esboça a menor reação: é o caso do Alien [...] monstro *absolutamente* monstruoso, pois *desprovido de voz.*” (NAZARIO, 2004, p. 363).

Seguindo a distinção proposta por Nazario, poderíamos configurar as duas classes de monstros delineadas por sua capacidade de comunicação com o mundo circundante (cuja natureza domada o transforma, naturalmente, no *habitat* humano). Monstros como Frankenstein ou Drácula interagem intensamente com o meio humano, tornando-os muito mais próximos de nós. O duplo do conto “William Wilson”, de Poe, superego deslocado em aparição espectral, é uma figura sinistra mas positiva, o mesmo valendo para o *doppelgänger* que oferece a redenção ao assassino em “Markheim”, de Robert Louis Stevenson. Mesmo os incubus – ora falsos, ora verdadeiros – de *Manuscrit Trouvé a Saragosse*, de Jan Potocki, só abandonam o ar burlesco, tornando-se mais perturbadores, quando projetam formas e ações irracionais, como na famosa perseguição, dentro do episódio do “Endemoniado Pacheco”, na qual perseguem o infeliz endemoniado dando cambalhotas. Por outro lado, as aparições *silenciosas* do monstro de “O Horla”, de Guy de Maupassant, da novela *Turn of the Screw*, de Henry James ou dos contos de fantasmas de M. R. James mantêm sua força graças ao completo mistério que envolve suas essências, que nunca estão bem claras: são aparições espectrais? São projeções da loucura ou de uma consciência culpada e reprimida? Não é possível ter certeza, pois a incomunicabilidade torna opaca a funcionalidade da aparição, doravante irreduzível ao papel de superego desempenhado pelos *doppelgangers* citados de Poe e Stevenson. A única certeza possível é de sua ameaça concreta ao bem assentado mundo racional dos personagens que delas se tornam vítimas e testemunhas<sup>24</sup>. Percebendo essa questão,

---

<sup>24</sup> Nesse sentido, é interessante perceber o papel da mordaza, especialmente ativa em julgamentos e perseguições inquisitoriais mundo afora a partir do início da Idade Moderna, embora já servisse como punição desde meados da Idade Média (aplicada em geral às mulheres acusadas de “faladeiras” ou que, com seu palavrório, desrespeitassem o silêncio do missal). A mordaza, como instrumento punitivo, podia ser confeccionada de metal (com uma cortante ponta enfiada na boca da vítima), presa ao rosto por suportes e cadeados, decorada com orelhas de burro como uma máscara monstruosa, ou, em alguns casos, ser um simples pedaço de madeira firmemente preso à boca do condenado. De qualquer forma, além de sua evidente funcionalidade em calar vozes dissidentes que poderiam articular um protesto, a mordaza transforma-se, enquanto instrumento punitivo, em uma espécie de marca distintiva: ela simboliza a oposição entre a comunidade que pode se comunicar e aqueles que, excluídos desta, são aprisionados no silêncio da incomunicabilidade, privados de uma eventual identificação com a comunidade que participa de sua condenação. Esse valor simbólico da mordaza foi ainda desdobrado em formas mais sutis: no filme *Vredens Dag*, de Carl Theodor Dreyer, rodado durante a ocupação nazista da Dinamarca como um libelo de protesto, vemos, logo na cena de abertura, o suplício de uma velha condenada à fogueira pela Inquisição. Os gritos da vítima martirizada são abafados pelas vozes angelicais de um coral de meninos, estrategicamente postado pelos inquisidores, que canta *Dies Irae*. Os gritos de dor, signos extremos de reconhecimento da humanidade, *deviam* ser abafados por cânticos para que a comunidade não *amolecesse*, ou seja, visse as “bruxas” exterminadas como iguais.

Lovecraft dota seus personagens de uma opacidade inaudita: se os emissários e representantes terrenos das potências alienígenas comunicam-se, seus capatazes e auxiliares, em geral pertencentes às “raças inferiores” que o autor tanto desprezava, ou cultivam o mutismo (como o mestiço português de *The Case of Charles Dexter Ward*) ou comunicam-se em uma linguagem revoltante e repulsiva (como os negros de “The Horror at Red Hook”). Já as criaturas do *outro* lado são completamente *mudas*, ou nos sons de suas falas *algo*, um timbre indefinível, caracteriza o simulacro apavorante: em “The Whisperer in Darkness”, como o próprio título sugere, é a mutação da voz do personagem central que se transforma em justificado foco de mutação – o mesmo ocorrendo em “Cool Air” e, em “The Call of Cthulhu”, a monstruosa criatura mítica precursora de Godzilla aguarda o momento de despertar envolvida no silêncio de morte; já as cores que contaminam e apodrecem tudo em “The Colour Out of Space” se movimentam silenciosamente, impossibilitando suas vítimas sequer de entender corretamente a *racionalidade* dessa contaminação que sequer pode ser chamada de *doença*. Se é bem verdade que Lovecraft valorizava o som como elemento sensorial de imensa importância para criar a almejada atmosfera de horror sobrenatural, esse som não é funcional, não fornece aos personagens elementos de decodificação. O som, em Lovecraft, é necessariamente arbitrário, anti-natural.

No intrincado panteão de Lovecraft, o Mal reina absoluto e as escassas tentativas – inúteis, no mais das vezes – de controle dos veículos e dos seres que encarnam esse Mal não surgem como vitórias, mas como pequenas vitórias localizadas e relativas. A racionalidade limitada do ser humano ameaça, a cada segundo, sucumbir à irracionalidade soberana, que, como em “The Dreams in the Witch House”, narrativa na qual as abstrações matemáticas se conjugam com rituais como o sabá das bruxas. Como no caso de Bosch – um autor cujo universo alucinatório é comparável ao de Lovecraft<sup>25</sup> – a onipotência de Satã ocorre por sua ausência: são tantas as potências infernais do panteão lovecraftiano que não existe um Satã, mas inúmeros seres antigos, violentos e repulsivos que, evocados por cientistas, intelectuais ou pensadores reclusos, ameaçam destruir a realidade com sua mera presença, seu “ser-no-mundo”. Esse é o tema de inúmeros contos e romances como “The Colour Out of Space”, “Shadow over

---

<sup>25</sup> “O mundo de Lovecraft foi criado por ele e é tão singular e fantasmagórico quanto o mundo de Hieronymus Bosch ou Fuseli.” (WILSON, 1977, p. 7).

Innsmouth” ou “The Dunwich Horror”. Não temos mais a irrupção do Mal no mundo, encarnado por Satã, mas o inverso: é o mundo que parece uma interrupção, temporária, do Mal inominável cuja antigüidade não pode ser sequer calculada. Portanto, as narrativas de Lovecraft giram em torno do Mal, dele elaborando um construto no qual seus elementos constituintes são tão concretos que é possível traçar-lhe atributos biológicos: o autor de Providence, nesse sentido, concretiza o Mal, faz com que ele saia dos abismos da psicologia do personagem e ganhe o mundo como uma forma tentacular e repulsiva.

O Mal encarnado na figura do diabo conforme surgiu no cristianismo – posteriormente encampado pelo Ocidente –, contudo, possui uma funcionalidade e uma base filosófica muito distinta daquela utilizada por Lovecraft. A conhecida teoria do Inconsciente Coletivo, sempre aventada para uma explicação geral de certos fenômenos irracionais na Cultura, parece insuficiente neste caso: nem todos os povos possuem figuras equivalentes, ou mesmo analogicamente próximas, do diabo e do inferno como concebidos dentro do cristianismo: no qual uma cisão na dualidade Mal/Bem faz com que o representante do Mal, sua mais perfeita encarnação, o diabo, seja, ao mesmo tempo, um agente de Deus. Essa curiosa esquizofrenia, que garante ao grande inimigo de Deus um duplo papel – e, logo, funções correspondentes: por um lado, Satã é o grande tentador, aquele que, através de suas “decepções” – ou seja, ilusões – coloca toda a humanidade próxima da perdição; por outro lado, Satã também é um agente de Deus, aquele que aplica as penas do inferno. Trata-se, evidentemente, de uma contradição, muito bem resumida por Borges num trecho de sua *Historia de la eternidad*: “Imaginada de um golpe, sua [da Trindade] concepção de um pai, de um filho e de um espectro, articulados em um só organismo, parece um caso de teratologia intelectual, uma deformação que só o horror de um pesadelo pode parir. O inferno é uma mera violência física, mas as três inextricáveis pessoas despertam um horror intelectual, uma infinidade postergada, especiosa, como de contrários espelhos.”<sup>p</sup> Essa contradição surgiu do problema de se criar um adversário real para um Deus onipotente e único, levando-se em conta que o dogma do monoteísmo deve ser mantido acima de tudo. O risco que os teólogos corriam – dos padres da Igreja até os escolásticos e desses aos teólogos do século XVI, católicos ou protestantes e, mesmo, depois – eram muitos: recair nas crenças dualistas dos persas ou dos discípulos de Mani; renegar a idéia de livre arbítrio, garantido por Deus às criaturas por ele criadas; destruir a noção de monoteísmo, ao criar um oponente poderoso

demais para Deus, cuja existência escapasse dos ditames da divindade suprema; negar a necessidade repressiva das leis e dogmas cristãos, negando a existência de um lugar “negativo” e paralelo ao paraíso dos eleitos, esse espelho invertido que é o inferno. A resolução desses espinhosos problemas escapou da esfera de discussões teológicas e atingiu o universo político e artístico do Ocidente.

A questão representação do diabo na arte é tão ampla que mesmo um pequeno comentário – necessário para que possamos prosseguir em nossa análise – corre o risco de ser demasiado superficial e gratuito. Mas é perceptível, num plano bastante geral, que as representações diabólicas articulam-se através de uma dialética irresolvida em torno da forma que Satã deveria ter: considerando o diabo esse elemento centralizados do Mal no Ocidente, temos, de um lado, a opção de concretizar e atualizar essa forma, dando vazão a figuras monstruosas e repelentes; de outro, a representação indireta, na qual o diabo – e os seres diabólicos – tendem a ser não apenas antropomorfizados, mas muito belos e, muitas vezes, tão ou mais belos que a própria divindade. Não se trata, é evidente, de uma divisão baseada em algum princípio de certo e errado, mas de princípio de composição levando em conta que as duas possibilidades, por vezes, se encontraram e fundiram, ressaltando, pela *aparente* beleza, como no magnífico quadro de Jan Gossaert retratando uma *tentação* hierática e lindíssima, com os insidiosos pés de ave de rapina apenas vagamente perceptíveis, escondendo a corrupção; ou aquilo que há de fascinante na monstruosidade, como a epígrafe de nosso trabalho revela.

De qualquer forma, a natureza material do demônio, ao menos no senso comum, popularizou imagens *concretas* de degradação e pavor. Na indústria cinematográfica, o horror encenado com crescente tecnologia é, cada vez mais, concreto e banal. E sua onipotência – motivo de tantas continuações de sucesso – é a prova do quanto é inútil tentar fugir ou fazer frente ao Mal. Como vimos, as primeiras manifestações da literatura de horror ainda ocorriam em um mundo em que a irrupção do fenômeno malévolos era caracterizado como uma ameaça do *Outro*, da parte do desconhecido naquilo que Caillois chamava “legalidade cotidiana”: contos como “L’Horla”, de Maupassant exemplificam bem essa questão. A partir de fins do século XIX, essa concepção foi se alterando mais e mais, o Mal assumindo seu posto de direito como atividade necessária, o coração da própria “legalidade cotidiana”, quase civilizadora. Nessa transmutação, elementos como a Ciência, a Tecnologia, regimes políticos e a própria Civilização transformaram-se em catalizadores de disforia, estranheza e pavor, da mesma forma que o diabo, que não

perdeu sua posição, aliás. A violência do canibalismo e da agonia física é consumida nas telas por platéias resfolegantes, que também já não se assustam com essas imagens codificadas. Buscam, como aqueles que consumiam avidamente profecias tenebrosas e apocalípticas na época das Reformas, um novo tipo de comunhão, a confirmação e a demonstração, para além de toda dúvida razoável, dos próprios temores. Em uma instigante análise do filme *The Exorcist*, James Baldwin afirma:

“O filme, ou sua ambientação, lembraram-me *O Poderoso Chefão*, pois ambos estão igualmente angustiados pela mesma ambigüidade pia. Ambigüidade, contudo, não é bem a palavra, pois o filme não é nem um pouco ambíguo. Mesmo hipocrisia não seria a palavra também, já que sugere um nível mais delicado e deliberado de astúcia. *O Exorcista* é desesperadamente compulsivo, e compulsivo, precisamente, no terror de sua descrença.”<sup>q</sup>

Assim, Satã, após sua concretização como lugar comum da literatura e da pintura ocidentais, cumpre uma série específica de funções. Essa série acompanha uma crescente de materialização física: em dado momento, a imagem, a metáfora, o texto ou a imagem pintada, ganham o estatuto assustador de uma criatura sobrenatural que habita nosso mundo de forma definitiva. Mais que isso: esse nosso mundo, tão familiar, torna-se uma prisão ameaçadora controlada por entidades *universais* malignas, uma prisão da qual não se pode escapar. Essa imagem final, do Mal concreto, contínuo e permanente diante do qual o Bem é inútil, mas necessário, fixa a imagem possível da ficção lovecraftiana.

A adoção, por Lovecraft, de um niilismo no limiar do desespero existencial, trouxe como consequência um desdobramento inesperado. Esse desdobramento nos foi sugerido por um trecho escrito pelo autor, citado por Maurice Lévy:

“De certa maneira, eu não posso me interessar verdadeiramente pelo que talvez sugira, na esquina da rua, a presença de maravilhas inacreditáveis: cidades gloriosas, etéreas, com tetos de ouro e terraços de mármore para além do sol poente, ou ainda as entidades cósmicas, vagas e obscuras, que se agarram de forma ameaçadora na fina borda que separa os universos conhecidos dos golfos exteriores. O mundo e seus habitantes me afligem por sua incomensurável insignificância, ainda assim aspiro eu sem cessar sistemas mais vastos e mais sutis que aqueles que concernem ao homem.”<sup>r</sup>

No trecho citado, Lovecraft expressa-se dentro do fechado mundo determinado de seu niilismo extremista. Mas, para além disso, expressa uma inegável simpatia para com

seu mundo imaginário de pesadelo e suas criaturas. O fato é que o autor, em suas obras mais conhecidas e significativas, não moldou paisagens fantásticas de sonho, como outros autores seus contemporâneos, de Lewis Carroll a L. Frank Baum e J. M. Barrie; mesmo seu adorado Dunsany tinha criações nas quais aquilo que – seguindo a toponímia de Todorov – poderíamos chamar “maravilhoso puro”, um universo fabular assemelhado àquele dos contos de fadas. Lovecraft nunca foi bem sucedido nas incursões que fez a esse gênero, pois mesmo essas estão salpicadas da visão apocalíptica e do desespero cósmico que caracteriza, em grande parte, a ficção do autor. Esse niilismo do desespero, de origens sociais concretas – algumas delas foram enumeradas nos parágrafos anteriores – levavam o autor à uma fuga ficcional, o pano de fundo de quase todo seu projeto narrativo. Assim, o remoto passado norte-americano situado no século XVIII – no qual a colônia podia ainda alimentar a ilusão de ser parte da Inglaterra, parte de um Império, parte da Europa – e seus personagens, cidades, formas de interação social e existencial, para Lovecraft, representavam o período adequado para situar suas fantasias de modo seguro, sem sobressaltos modernos. Mas isso não bastava: a imaginação fulgurante do autor não se contentava apenas com um salto para o passado, que ele considerava inviável, ao fim e ao cabo. As descobertas da física e da astrofísica do século XX o fascinavam e sonhava, igualmente, com abismos de tempo, acelerados para o futuro ou para o passado, em escala geológica e cósmica, ahistórica. Nessa outra dimensão de fuga, projetava seus monstros horrendos, fantasias advindas de seus pesadelos alimentados por almanaques baratos, literatura romântica e panfletos racistas, verdadeiro *frisson* da época. Mas esses monstros gelatinosos e velhos como a galáxia, contudo, eram tudo o que ele havia projetado como além-do-homem: hieráticos, amorais, naturais, eternos. Assim, projetava o *bem* nas figuras míticas de um passado histórico igualmente mítico, e o *mal* em figuras não-humanas cultuadas e poderosas como deuses bárbaros. Em ambas figurações, reconhecia a si próprio e se permitia fugas mais ou menos extensas dentro de uma topografia imaginária cada vez mais complexa. Poucos autores comprovaram com tamanha clareza a concepção freudiana de *Unheimlich* como o estranho que foi, certo dia, familiar, como uma espécie de negativo desse familiar.

O *insight* freudiano sobre a natureza ambivalente do *Unheimlich*, contudo, abre espaço para considerações sobre o elemento topográfico da narrativa lovecraftiana. O

*espaço* dessa narrativa é elemento decisivo<sup>26</sup>, tanto quanto seu *tempo* e suas *criaturas*, a tripla unidade de elementos que viabiliza a construção de um mito dentro do campo de um complexo narrativo<sup>27</sup> como o “ciclo de Cthulhu”. Se Lovecraft procedeu à duplicação do tempo ideal e do tempo maldito para, ao final, unificá-los no universo do imaginário, procedeu da mesma forma com seu bestiário e com o espaço. A diferença é que no campo “espaço”, Lovecraft é muito mais preciso e imaginativo que nos outros dois: o bestiário é evocado por uma adjetivação proliferante que nunca coloca em relevo diretamente a criatura, mas a impressão que ela causa em seu *espectador* – um efeito de decréscimo, de empobrecimento da linguagem descritiva não pela falta de informações, mas pelo excesso de qualificativos; o tempo, em geral, ainda que cuidadosamente reconstruído no corpo mesmo da linguagem de seus contos, um castiço inglês colonial, não é o foco, pois as memórias reais e o passado factual logo se confundem com os pesadelos ideológicos do autor e as caças a bruxas do passado transformam-se de tortura de mulheres e homens para obtenção de confissões forjadas para manter uma sociedade repressora nos eixos em cruzadas justificadas diante do *Mal maior*. O espaço, em Lovecraft, é subversivo: ele busca nas frestas da grande cidade, bem como nas ruínas das pitorescas cidades provincianas da Nova Inglaterra – pelas de construção do chamado *american gothic* – uma *outra* cidade, ou mais especificamente, um outro espaço. Em uma de suas narrativas fora do ciclo de Cthulhu, o já citado conto “Entre as paredes de Eryx” – escrito em parceria com Kenneth Sterling – temos uma ficção científica de raiz Wellsiana: a poética onírica do espaço construído torna-se evidente: o personagem central, um explorador-cientista em Vênus, é pego por uma armadilha cruel dos *alienígenas hostis* – que povoam o lugar e se revoltam contra a exploração dos terráqueos brancos de olhos azuis –, um

---

<sup>26</sup> Poderíamos mesmo afirmar que as narrativas do autor são uma forma curiosa de transtornar espaços racionais e euclidianos com a possibilidade de outros espaços multidimensionais que, no obstante, permanecem latentes em cada momento de inquietação que temos dentro desses espaços de fronteira – falaremos disso adiante – nos quais o espaço *outro* poderia se manifestar. Sobre isso, escreve Maurice Lévy: “Os contos de Lovecraft nada mais são que, de certa forma, uma vasta tentativa de dramatização do espaço, tornando angustiante por sua dinâmica, fantástico por sua medida, no qual metamorfoses imprevisíveis surgem para destruir a ordem euclidiana das coisas”<sup>28</sup>.

<sup>27</sup> Por esse conceito – que utilizamos amplamente em nosso trabalho, utilizando as vezes “projeto narrativo” como sinônimo – entendemos a unidade de elementos – topografia, personagens, tema e tempo – que um determinado autor utiliza como mais um dispositivo de expressividade de sua narrativa. É o que ocorre com o ciclo de narrativas de Gabriel García Márquez em torno da localidade imaginária de Macondo ou a Europa lotada de *chics* e especuladores do mercado de arte nas narrativas de Patricia Highsmith em torno de seu personagem Tom Ripley. No cinema, como herança da literatura em geral popular, os complexos narrativos são particularmente apreciados desde o cinema silencioso.

labirinto invisível. Não se trata mais, como nos contos de Guy de Maupassant ou de Fitz-James O'Brien, de uma criatura, fruto de sonho, conjura do inconsciente ou loucura – individual e de massa –, mas de uma construção, um edifício, resultado de um planejamento, ainda que delirante. O impacto do *flâneur* baudelairiano, da visão apocalíptica das grandes metrópoles “racionalizadas” que cresciam tentacularmente no início do século XX, a Londres noturna, cheia de armadilhas, das narrativas de Arthur Machen e os universos imaginários e sonhados por Lord Dunsany confluem na obra lovecraftiana, colaborando para tornar a noção de espaço do autor tão rica e complexa.

### **A topografia como personagem fantástica**

Quase todas as narrativas do autor ocorrem na Nova Inglaterra, espaço privilegiado no imaginário lovecraftiano, terra-mãe na qual a tradição é enraizada, em oposição às metrópoles modernas como Nova Iorque, onde os esforços são dirigidos para uma expansão aérea, simbolizada pela profusão vertiginosa de arranha-céus<sup>28</sup>. Lovecraft, que amava o período colonial norte-americano e desprezava a independência do país, sentia-se mal em uma metrópole excessivamente cosmopolita, na qual as temidas “raças inferiores” circulavam perdidas em um mar humano no qual não era possível assegurar qualquer traço de distinção, preferindo imaginar que isso ainda era possível em sua Providence natal, em Salem, Marblehead, Newport e em outras localidades ancestrais na história americana. Isso não quer dizer, contudo, que não ambientasse suas narrativas em outras localidades e mesmo na detestada Nova Iorque. “He” e “The Horror at Red Hook”, contos escritos em 1925 – período conhecido como o “exílio” nova-iorquino de Lovecraft – são ambientadas naquela metrópole, e são extremamente reveladores sobre os processos de localização espacial das narrativas empregados por Lovecraft. O foco do autor, nesses contos, não é a cidade moderna: não se trata de narrativas como *Manhattan Transfer* de John dos Passos, *Berlin Alexanderplatz* de Alfred Doblin ou os contos temáticos enfeitados em *Dubliners* de James Joyce, narrativas que desde seus títulos, passando pelas referências, personagens e estruturas narrativas, têm a clara intenção de retratar a

---

<sup>28</sup> É o próprio autor quem escreve na abertura do conto “He”: “My coming to New York had been a mistake; for whereas I had looked for poignant wonder and inspiration in the teeming labyrinths of ancient streets that twist endlessly from forgotten courts and squares and waterfronts equally forgotten, and in the Cyclopean modern towers and pinnacles that rise blackly Babylonian under waning moons, I had found instead only a sense of horror and oppression which threatened to master, paralyse, and annihilate me.” (LOVECRAFT, 1999, p. 119).

cidade moderna em seu presente, no momento imediato da escritura. Na Nova Iorque lovecraftiana, há uma obsessão por *escavar* um passado nebuloso e sobrecarregado, mítico em suma, que só pode vir à tona depois de lenta *prospecção*, uma vez que a metrópole aérea ignora, suprime e sufoca esse suposto passado. Assim, eventos sinistros ocorrem em vielas perdidas no famoso subúrbio de Greenwich Village (“He”), vielas estas que só são acessíveis a partir do momento em que o personagem central *se perde*, não reconhecendo mais o traçado urbano definido, catalogado e cartografado. Em “The Horror in Red Hook”, por outro lado, o maligno passado mítico está soterrado por *slums* insalubres e miseráveis, guardado pelas “raças inferiores” tão detestadas por Lovecraft e pronto para evocação por esses misantropos ocultistas vítimas de sua própria magia, um dos tipos mais comuns do ciclo de Cthulhu.

Frisamos o verbo “escavar” e “prospectar” no parágrafo anterior porque o processo todo, de tonalidade quase arqueológica – e que lembra algo do *flâneur* baudelairiano – é completamente imaginário e a Nova Iorque “ancestral” buscada é, na verdade, criada por essas narrativas, uma vez que nunca existiu. Trata-se de uma Nova Iorque de pesadelo, subterrânea ou, para ser mais exato, um duplo da grande metrópole, uma porção fabulosa só acessível a iniciados ou aos que conhecem seus segredos. Diante de uma cidade tão imensa e antiga, essa possibilidade não é factível? A idéia de que uma *segunda* cidade, cheia de mistérios e horror, existiria por baixo de uma primeira versão não é muito comum? O “ciclo de Cthulhu” se beneficiaria dessas descobertas e experiências sobre as questões espaciais, topográficas, de uma narrativa – embora as idéias do autor sobre esse tema devam ter surgido antes do “exílio” nova-iorquino, ainda em seus primeiros contos mais maduros, como “Dagon” (1917). Assim, o autor criou suas cidades e localidades imaginárias situadas, contudo, dentro do amplo espaço concreto que é a Nova Inglaterra: Arkham, Dunwich, Miskatonic, Innsmouth<sup>29</sup>. Esses

---

<sup>29</sup> A primeira aparição das localidades imaginárias com as quais Lovecraft duplicava geograficamente a realidade da Nova Inglaterra ocorreu no conto “The Picture in the House”, publicado pela primeira vez na *National Amateur* em julho de 1919 e republicado, em versão corrigida, na revista *Weird Tales* em janeiro de 1924. A correção efetuada eliminou alguns erros narrativos bastante graves – no momento em que o narrador descreve um velho diabólico, proprietário da velha casa na qual se encontra, Lovecraft destrói a progressão climática do suspense ao denunciar “manchas de sangue” na barba do velho, indicando suas práticas canibais de modo óbvio, grosseiro e prematuro. Contudo, Lovecraft não concertou o problema da leitura de segunda mão que faz da obra *Regnum Congo*, de Pigafetta, da qual, baseando-se em um apêndice de um livro de Thomas Henry Huxley, transforma em *leit motiv* uma gravura que, na edição original, é completamente diferente (os dois erros são apontados por JOSHI, 1999, p. 370 e segs). É interessante destacar, contudo, que nesse conto – escrito provavelmente em 1918 – o autor cita a região de Arkham e o rio Miskatonic, invenções de seu universo particular, de forma muito discreta, quase velada, secundária,

pontos imaginários são a síntese e, ao mesmo tempo, o local de encontro e confluência de todas as velhas cidades da Nova Inglaterra, seus mitos, sua história, sua superstição: em Arkham está a vegetação exuberante que, à época de Lovecraft, ainda existia entre Providence e outras cidades da região, mas  *muito* mais exuberante que foi em qualquer momento de sua história; também estão presentes a perseguição às bruxas, tal qual ocorreu em Salem e que o autor buscava justificar desde seu ponto de vista “supernatural”, e as velhas construções de estilo colonial, já um pouco apodrecidas pelo tempo e por “miasmas” e “emanações” imaginárias inventadas pelo autor. São locais cuja curta antiguidade de cidades criadas pela metrópole inglesa no século XVI ou XVII – ou seja, com bem menos “história” que os edifícios e cidades européias retratadas por escritores góticos – é recriada e manipulada por Lovecraft para a criação do efeito atmosférico de estranhamento sobrenatural que o autor tanto buscava. Mas, como no caso de suas narrativas nova-iorquinas, isso não bastava e ele multiplicou as cidades, criando localidades novas ainda mais sobrecarregadas de elementos necessários para os efeitos pretendidos, locais cuja malignidade só pode ser construída pela ficção: assim, Lovecraft duplica a Nova Inglaterra como faria com Nova Iorque, criando um território de sombra, de cidadezinhas decadentes perdidas na imensidão do território norte-americano que se confundem com as cidades reais. Aqui, percebemos novamente o mecanismo ambivalente de familiaridade / repulsa identificado por Freud pelo nome de *Unheimlich*, exatamente porque a terra-mãe, tão amada por Lovecraft, torna-se o local de manifestação de forças diabólicas temíveis mas que, ao fim e ao cabo, pareciam *desejáveis* aos olhos niilistas do autor.

O universo espacial lovecraftiano, contudo, não se dispersa pela Nova Inglaterra afora, pois é denso, concentrado em certos locais nos quais o contato com um universo sobrenatural, um universo de *alhures*, é facilitado: locais que o folclore, as superstições, as lendas, os contos de terror e outras formas narrativas – que um dia tiveram alguma possibilidade de existir como fato na realidade factual, marcando o imaginário – consagraram como lugares sinistros e malsãos. Maurice Lévy cataloga alguns desses locais onipresentes na obra lovecraftiana: a casa (mansarda velha e decrépita), os cemitérios e o mar. Poderíamos alinhar mais alguns a essa lista: a mata (segundo a

---

mesclados a nomes de livros, descrições arquitetônicas e, mesmo, uma cuidadosa reconstrução dialetal – que ressurgiria, por exemplo, na correspondência dos bruxos em *The Case of Charles Dexter Ward* – cuidadosamente real, verossímil. Essa mistura de realidade e imaginário demarca, desde seus primórdios, o projeto narrativo do ciclo de Cthulhu.

forte influência que o conto “The Willows”, de Algernon Blackwood, muito apreciado por Lovecraft e cuja descoberta teve pronunciado impacto na obra deste último<sup>30</sup>), a rua / viela (entendida por Lovecraft como uma espécie de unidade mínima do tecido urbano, a partir da leitura que o autor faz dos contos urbanos de Arthur Machen, que por sua vez tomou de empréstimo a verve e a estrutura dos contos urbanos de Robert Louis Stevenson; é evidente que essa unidade mínima, em Lovecraft, deve ser sempre decadente, apodrecida, degenerada e apenas eventualmente nostálgica) e o apartamento (atualizando as matrizes góticas em uma narrativa *sui generis* dentro da produção lovecraftiana, “Cool Air”, na qual a atmosfera, tão importante para o autor, é criada não em uma casa velha mas em um apartamento, cercado de signos de modernidade como o elemento central da trama, o ar condicionado). A escritora Angela Carter, por outro lado, teoriza que o espaço simbólico das narrativas lovecraftianas é o labirinto, destacando, da mesma forma o processo de antropomorfização do espaço, com árvores, rochas, casas e outros elementos topográficos que adquirem – em contos como “The Colour Out of Space”, de fato, não apenas como metáfora – um estatuto de personagem, ameaçador em todos os casos:

“Os panoramas de cidades em Lovecraft também são labirintos. Um labirinto é uma estrutura arquitetônica aparentemente sem qualquer objetivo; seu projeto é tão complexo que, uma vez em seu interior, é impossível ou muito difícil sair dele. Alguns labirintos antigos parecem ter sido projetados como armadilhas para demônios. Uma vez que as criaturas malignas tenham sido atraídas para o seu interior, ficam capturadas da mesma forma que um gênio em uma garrafa. Para compreender melhor os misteriosos labirintos de Lovecraft, Waldemar Fenn acredita que alguns labirintos pré-históricos devam ser interpretados como imagens dos movimentos aparentes dos corpos astrais. Em *De Groene Leeuw* existe uma ilustração de Goose van Wreewyk (Amsterdã, 1672) que representa o santuário de pedra dos alquimistas rodeada de paredes que são as órbitas dos planetas, sugerindo desta maneira um labirinto cósmico. Como um labirinto é um símbolo efetivo da angústia existencial, a apresentação de inumeráveis escolhas das quais apenas uma pode ser a correta, as cidades labirínticas, povoados e

---

<sup>30</sup> “Foremost of all must be reckoned *The Willows*, in which the nameless presences on a desolate Danube island are horribly felt and recognised by a pair of idle voyagers. Here art and restraint in narrative reach their very highest development, and an impression of lasting poignancy is produced without a, single strained passage or a single false note.” (LOVECRAFT, acesso em 28/10/2004).

catacumbas de Lovecraft, transportadas a uma escala cósmica, sugerem a possibilidade de um pavor eterno e infinito. O labirinto é o símbolo da interioridade, da essência profunda, da viagem atormentada ao centro do inconsciente, o núcleo da escuridão. Nesta escuridão, a cegueira é uma clarividência: ‘As mais profundas cavernas não são para a compreensão dos olhos que enxergam’, cita Lovecraft o *Necronomicon* do árabe louco. Um dos primeiros relatos de Lovecraft começa assim: ‘Estava absolutamente perdido, perdido sem esperança no labiríntico nicho da Cova de Mammoth’ (*The Beast in the Cave*). Não existe labirinto sem um minotauro como segredo central.”

Sintetizando esses signos espaciais, teríamos duas estruturas centrais, axiais, para a cenografia do sobrenatural do autor: espaços abertos e espaços fechados. Entretanto, esses espaços não são para a manifestação do sobrenatural nas narrativas do autor: trata-se, na verdade, de espaços intermediários, limítrofes e fronteirços, nos quais é possível evocar potências infernais e energias alienígenas, ou nos quais essas potências e energias podem se manifestar livremente. Assim, todos esses espaços de transição, abertos ou fechados, são desfeitos, como miragens ou armadilhas que sempre foram, diante da *singularidade* do fenômeno: quando se desfaz a ilusão espacial que todos temos, podemos observar em toda sua glória o espaço do sobrenatural, cujo lugar nunca poderá ser exato, rastreável ou codificado; sua natureza é escura, cavernosa, apodrecida, barrocammente convulsa e sua estrutura não é redutível às leis conhecidas, mas a uma lei *outra* ainda e para sempre inconcebível pelo intelecto ou pela fé humana. Assim, em *The Case of Charles Dexter Ward*, o subterrâneo do bruxo Joseph Curwen, que surge por detrás de uma fresta no porão, é fétido (os cheiros são sua característica mais evidente), escuro, e de uma extensão inacreditavelmente extensa. Uma espécie de duplo espacial subterrâneo da cidade de Providence, sem dúvida. Mas essa “cidade” povoada de monstros indescritíveis encerrados em fossos abissais, sais que invocam criaturas estranhas e altares sacrificiais, esse mundo subterrâneo, na verdade, *não existe*, surge apenas em uma região de fronteira e faz parte de uma outra realidade material mais temível. Após revelar todos seus segredos, muito convenientemente, essa realidade móvel desaparece, levando todas as provas possíveis de sua existência consigo. Esse apagamento, contudo, não reforça, como no fantástico do século XIX, a impressão de incerteza e de dúvida, mas a certeza completa, assegurada pelo fato de que as testemunhas (o pai de Ward e o médico, Dr. Willett) compartilham do “segredo”, como

dois iniciados em algum estranho ritual. De qualquer forma, a dupla de testemunhas, doravante e até o final da narrativa, estará convencida que a realidade do fenômeno é *superior* à realidade convencional.

Gerard de Nerval – em sua novela *Aurélia*, por exemplo – partiria do mesmo princípio; a diferença, contudo, está na natureza perceptiva dessa superioridade, pois o poeta francês opta por perceber essa realidade do fenômeno não natural na ordem de uma dimensão espiritual diferenciada. Já Lovecraft, na novela que descrevemos e em outras narrativas, opta por situar essa superioridade no próprio plano da realidade empírica: o sobrenatural, de natureza auto-evidente, sobrepuja o *natural* porque a possibilidade racional de captá-lo é insuficiente. Tratam-se de aparições, apesar de toda a cenografia satanista que o autor utiliza – nessa novela e em outros textos – que apenas os sentidos podem captar, ainda que imperfeitamente, mas que a razão jamais pode reduzir, por sua natureza insuficiente, e que portanto são marcas, feridas, percebidas e provocadas diretamente no tecido da realidade, no mundo que conhecemos. O fenômeno sobrenatural para Nerval e mesmo para Maupassant ou Henry James era uma fulgurante brecha irracional, provocando dúvidas no personagem central – no mais das vezes, o próprio narrador – e, por efeito direto de identificação, no leitor: manifestações de mundos interiores ou de leis ainda não previstas de um mundo espiritual ou mental por descobrir. O fenômeno sobrenatural em Lovecraft é a demonstração da irracionalidade caótica do universo, que nossa “lógica” pretensamente explica e reduz, sem esperança sequer da dúvida, uma vez que é a realidade usual a destruída por esses *espaços* de loucura conjurados, sem remissão, a partir de uma transcendência que não podemos e não devemos compreender. Nihilista e cientificista, Lovecraft cria um universo de pesadelo fechado adequado às suas visões de mundo, mas o ponto cego desse universo de coerência obsessiva é sua própria natureza: por mais que lesse revistas de vulgarização científica e utilizasse em sua ficção conceitos tomados das reflexões sobre a quarta dimensão e o *continuum* de espaço-tempo de Einstein, persistia a natureza ficcional de todas suas construções. Ou seja, o mundo imaginário tem clara precedência sobre o mundo factual, e as prospecções, espaços e criaturas ficcionais do “sonhador de Providence” são interessantes e únicas viagens à psiquê e leituras de imagens obsessivas do inconsciente social de uma época inteira. Trata-se de uma ironia tremenda: como em

uma vingança, o imaginário reprimido retorna com força inaudita no interior mesmo de um autor que, em sua vida pessoal, pretensamente o desprezava<sup>31</sup>.

Antes de encerrarmos esta etapa de nosso trabalho, é necessário retomar as primeiras citações que utilizamos, que partem de visões de mundo radicalmente diferentes (Nietzsche e certos grupos de astrofísicos modernos) e que, de certa forma, estão próximas das concepções do “anti-mito” de Lovecraft. Assim, a crítica ao humanismo ingênuo, desfechada por Nietzsche, converteu-se em uma forma complicada de idolatria calcada em teorias científicas. Um percurso semelhante foi o da ficção lovecraftiana: a construção do universo de um “anti-mito” tinha por objetivo inicial apenas uma eficaz “suspensão voluntária da descrença”, baseada numa leitura modernizadora, na qual demônios, bruxas, monstros marinhos e outros elementos ganhavam o *status* de validade garantido por uma narrativa elaborada e pela atmosfera de pseudo-ciência que banha tais criações. Ultrapassando essa primeira meta, o “mito de Cthulhu”, batizado e conservado por seus discípulos, foi prolongado, modificado, lido, relido e estendido constantemente – o processo alcança os dias de hoje. Nesse segundo momento, a obra fictícia transforma-se em profecia: tomada de empréstimo por grupos contraculturais desde os anos 1960, torna-se fonte de seitas, e é a principal base estruturante de um gênero bastante popular no século XX (a *horror story*), influenciando desde a música *pop* até filósofos como Gilles Deleuze. É um longo percurso constituído de leituras e mais leituras; por fim, o ficcionário lovecraftiano criou, em seu curioso laboratório narrativo, algo que só os mitos tradicionais conseguiram até então, “(...) um

---

<sup>31</sup> A natureza desse retorno do imaginário reprimido em obras que se pretendem “fiéis”, “realistas” ou “factuais” ainda precisa ser melhor estudado e analisado de forma aprofundada. Mas essa reflexão nos foi sugerida a partir da leitura de um trecho em que o historiador Luiz Nazario afirma algo semelhante sobre o filme *The Fly*, de David Cronenberg, no qual o diretor canadense pretendia “aparar arestas” do filme original (com o mesmo título, dirigido por Kurt Newman em 1958), e torná-lo mais “verossímil”: “Para Cronenberg, a história original do cientista que, experimentando transportar objetos por desintegração e reintegração, sofre um acidente e troca de cabeça com a mosca, era ‘inverossímil’” (NAZARIO, 1988, p. 214). Nazario destaca que o universo criado por Cronenberg continua tão absurdo quanto o de Newman, só que “atualizado”, mais violento e apelativo. Contudo, no processo de adaptação criou uma das imagens mais temíveis de um *topoi* clássico da ficção fantástica, a transformação do cientista em monstro: no filme, o cientista é um personagem cuja lenta e torturante degradação resulta em um monstro *completo* – moral e fisicamente uno. Fixado nesse *topoi*, Cronenberg abandona seu fascínio pela ciência e pela “verossimilhança”, optando por degradar seu personagem em um calvário sofrido de mutações imaginárias, tão fantasiosas quanto as discretas e instantâneas mutações do filme original. Como Lovecraft, a obsessão pela verossimilhança realista na construção de uma ficção fantástica resultou não em uma ficção mais próxima do factual, mas na perfeita caracterização, dialeticamente contraditória, das obsessões e neuroses de uma época marcada pela diluição de crenças científicas e pela destruição do universo da transcendência e das possibilidades de redenção, seja ela política, social ou do campo do sagrado. Esse é o mundo que emerge do filme de Cronenberg e, em certo sentido, das narrativas de Lovecraft.

vasto canteiro de experimentação, até mesmo de jogo, com as hipóteses as mais variadas e as mais fantásticas.” (RICOEUR, 1988, p. 27).

## Estrutura dos pesadelos

### Exegese

*The Case of Charles Dexter Ward* foi escrito durante todo o ano de 1927, um período particularmente produtivo e agitado. Seguindo a cronologia estabelecida por Francis Lacassin, no dia 24 de março desse ano Lovecraft confidenciava a seu amigo Clark Ashton Smith que acabara de finalizar o conto “The Colour Out of the Space” – nas palavras do autor, um “estudo de atmosferas”–, uma de suas narrativas mais conhecidas e melhor estruturadas, que seria recusada pela revista *pulp Weird Tales* e, posteriormente, em fins de junho de 1934, aceita por outra publicação similar, de nome *Amazing Stories*. Trata-se de um dos períodos mais produtivos na carreira de Lovecraft: o autor acabara de sair de um período de cerca de dois anos (1924-1926), no qual morou em Nova Iorque, período atribulado no qual, embora não deixasse de produzir ficção cada vez mais amadurecida (como testemunham narrativas como “He” e “Horror in Red Hook”, a despeito do racismo virulento e dos estereótipos primários construídos em ambos os contos), as perspectivas de “ganhar a vida” pareciam diminuir vertiginosamente. É verdade que a idéia do que seria o núcleo da narrativa – estabelecida a partir da citação, que serve à narrativa de epígrafe, escrita pelo médico e *scholar* Petrus Borel (1620-1689), autor de tratados sobre medicina e história natural, que Lovecraft descobriu em sua edição da *Magnalia Christi Americana* de Cotton Mather, em um apêndice (denominado “Pietas in Patriam”) ao segundo volume daquela obra do teólogo dos EUA colonial – data de 1923. Em 1925, quando o autor ainda vivia no Brooklyn, surgiu-lhe a idéia de realizar uma novela ambientada em Salem e, em setembro desse mesmo ano, o autor fez uma descoberta decisiva na biblioteca pública de Nova Iorque: o estudo *Providence in Colonial Times* (1912), de Selwyn Kimball. O árido estudo histórico incendiou a imaginação do autor, que transferiu sua narrativa sobre feitiçaria de Salem – que, contudo ainda está presente em *The Case of Charles Dexter Ward* como uma fantasmagórica presença evocada pelos personagens-bruxos e para eles se referir – para sua terra natal, Providence.

O período nova-iorquino correspondeu, da mesma forma, ao tempo em que Lovecraft esteve casado com a judia descendente de russos Sonia Greene. Após o fracasso de seu “exílio” novaiorquino, a volta para sua Providence é sentida como um

retorno de natureza mística: o retorno do príncipe ao reino natal, o retorno ao seio materno. Viajante imaginário, Lovecraft dava ao seu périplo Nova Iorque e seu posterior retorno uma aura de viagem exploratória e iniciática, na mesma escala da vasta viagem pelo oriente empreendida pelo pintor expressionista Emil Nolde em 1913. Na verdade, o significado místico dessa viagem para o “monista agnóstico” – como gostava de se autodenominar – é muito similar a um deslocamento da cidade como pequena unidade quase familiar para o grande e voraz *moloch* que são as metrópoles, algo que lembra o tema central do filme *Sunrise* (1927), de F. W. Murnau, baseado em uma narrativa de Hermann Súdemann, mostrando a contraposição entre a vida na cidade e a vida no campo como uma espécie de arquétipo. Tal como no filme, Lovecraft abandonou sua cidade natal para “experimental” a grande cidade e a relação conjugal; ainda que ele tenha se divorciado legalmente apenas em 1928, é evidente que a vida de casado do autor não durou sequer o período em que esteve na *big city* –, sendo posteriormente “salvo” pelo amigo Frank Belknap Long, retornando ao seio da terra natal. Desse processo todo, o autor obteve impressões apocalípticas, que aproveitaria largamente em sua ficção.

Assim, *The Case of Charles Dexter Ward* torna-se a narrativa de um retorno a um universo sentido como vital: as paisagens da Nova Inglaterra compõem o universo da novela. Nessa criação fabular de um espaço, era necessário, por outro lado, que um tempo ficcional surgisse da mesma forma, e o tempo escolhido por Lovecraft foi o século XVIII. Lovecraft desprezava a independência colonial, tão importante para seus antepassados, em mais uma de suas idiossincrasias; como Edgar Allan Poe, a incompreensão de sua obra por uma larga porcentagem do público norte-americano o impelia a desprezar não apenas esse público, como o próprio país. Portanto, Lovecraft considerava-se mais inglês, mais europeu, que norte-americano. E, uma vez que a instituição democrática e republicana tornou-se, graças à independência, o traço de distinção *par excellence* da cultura política norte-americana, nada mais adequado a *outsiders* do calibre de Poe e de seu discípulo aplicado, Lovecraft, que a desprezava, atacando-a violentamente com esdrúxulas concepções políticas<sup>1</sup>: é Raymond Foye quem destaca que as “idéias

---

<sup>1</sup> Uma das mais esdrúxulas e curiosas posturas políticas de Poe encontra-se em seus cadernos – nessas “câmeras secretas de sua mente” (nas palavras de Baudelaire), as *Notas Marginais* ou *Marginália*: trata-se de um pequeno aforismo no qual Poe defende a causa da mudança do nome da jovem nação norte-americana para “Apaláchia”, a partir da proposta, bem anterior, do escritor Washington Irving. O texto, que culmina com a defesa da sonoridade esdrúxula de “Apaláchia” como melhor argumento para a escolha desse nome, está repleto de observações saborosas; possui contudo alguns trechos que denotam uma coerência política mais profunda que a aparente inconsistência: “Em terceiro lugar, ao empregarmos esta

antidemocráticas de Poe persuadiram Baudelaire a abandonar seu socialismo, e se estes dois homens partilhavam uma única preferência política era a monarquia.” (FOYE, 1989, p. 92). O conservadorismo político repleto de *boutades* facistóides de Lovecraft é uma leitura e uma atualização das posturas de seu mestre no século XIX e nisso, de fato, seguia a trilha de Poe, ao menos na impressionante leitura de Baudelaire, que immortalizou o autor de *Ligéia* e de contos terroríficos obsessivamente centrados no pavor ao enterramento prematuro nos seguintes termos:

“Que tragédia lamentável a vida de Edgar Poe! (...) De todos os documentos que li me resultou a convicção de que os Estados Unidos não foram para Poe mais que uma vasta prisão que ele percorria com a agitação febril de um ser feito para respirar em um mundo mais aromal – que uma enorme barbárie iluminava a gás – e que sua vida espiritual interior de poeta ou de bêbado não era mais que um esforço perpétuo em escapar à influência dessa atmosfera incompatível. Que impiedosa ditadura é a opinião pública nas sociedades democráticas; não se lhe implore nem caridade, nem indulgência, nem a menor flexibilidade na aplicação de suas leis aos casos múltiplos e complexos da vida moral.” (BAUDELAIRE, 1989, p. 96-97).

Essa citação de Baudelaire caberia como uma luva às atribuições da vida de Lovecraft. Como no caso de Poe e também de Baudelaire, o autor de Providence se confrontava com a notória incompreensão de seu público – o público das revistas *pulp* baratas e sensacionalistas: muitas vezes, suas narrativas eram recusadas ou editadas – tendo títulos alterados e trechos suprimidos.

Existem algumas relações interessantes entre a novela *The Case of Charles Dexter Ward*, escrita logo após o “retorno” de Lovecraft à sua terra natal, e algumas obras que lhe serviram de base. O pesquisador S. T. Joshi cita, como primeira influência literária mais notável, uma narrativa de Walter de la Mare, *The Return* (1910), que Lovecraft leu em 1926, que o autor comenta em seu ensaio *Supernatural Horror in Literature*. Joshi também destaca que a novela – *The Case of Charles Dexter Ward* foi a mais extensa narrativa escrita por Lovecraft – retrabalha temas como a essência perversa de um bruxo “refinado” e *branco* em contato e comércio com misteriosos e terríveis poderes advindos de práticas blasfematórias, identificadas à cabala, e ao pacto

---

palavra, honramos os Aborígenes [grafado no original com inicial maiúscula], a quem, até aqui, temos sob todos os aspectos espoliado, assassinado e desonrado impiedosamente.” (POE, 1989, p. 61).

demoníaco; o casamento como camuflagem social dessas atividades; o surgimento de um “adversário”, igualmente *branco*, que dará combate ao inimigo e que, por isso, contemplará igualmente o Mal metafísico. Apenas o rico painel temático do duplo, nessa comparação inicial entre as duas narrativas lovecraftianas, destaca-se com clareza na novela. Assim, o foco temático principal a partir do romance de Walter de la Mare é o da fina camada que separa o duplo da possessão o bruxo Joseph Curwen vampiriza – a expressão usada, para descrever Curwen e seus associados, é *ghoul*<sup>2</sup>, de origem árabe, designando espíritos malignos que roubam e se alimentam de cadáveres – Charles Dexter Ward e ocupando seu lugar, mas mantendo a *aparência* de que Ward permaneceria vivo, uma vez que ambos, o bruxo e o jovem possuído/vampirizado, são idênticos. Trata-se do tema da “sombra que substitui o corpo”, de ressonância ampla, que sempre foi muito utilizado em narrativas que tendiam à alegoria de fundo moral – ou seja, tramas nas quais o convencimento não era o alvo mais importante. Um exemplo inicial poderia ser o conto “A sombra”, escrito por Hans Christian Andersen em 1847, ponto de chegada de uma longa tradição de narrativas sobre homens que perderam a sombra – *Peter Schlemmill* (1813) de Adelbert von Chamisso e “A noite de São Silvestre” (1817), de E. T. A. Hoffmann, são as obras que reiniciaram, dentro de um contexto romântico atualizado, esse velho tema. Tanto na novela de Chamisso quanto no conto de Hoffmann, a perda da sombra ou do reflexo simbolizam a perda da alma: no caso de Chamisso, a idéia é bem clara, pois a sombra foi *vendida* ao diabo, numa alusão à forma mais comum de se perder a alma; já na leitura de Hoffmann, o reflexo do personagem central foi aprisionado por uma feiticeira, por ele apaixonado. No conto de Andersen ocorre, uma alteração temática: a sombra substitui a pessoa que a projeta, não sem antes transformá-la em escrava e prisioneira, exatamente como ocorre na novela de Lovecraft. O reencontro com a sombra, nos dois casos, não significa a obtenção da alma perdida, o momento eufórico – de redenção – e de unidade do herói da narrativa, mas a perdição definitiva, a morte. Embora possamos perceber as metas claramente irônicas e satíricas tanto no texto de Chamisso quanto no de Hoffmann, o que facultaria uma interpretação que as afastasse de uma

---

<sup>2</sup> Trata-se de uma criatura cara ao bestiário lovecraftiano, mas caracterizada frequentemente de maneira muito ampla, parte vampiro e parte lobisomem. Aparece em outras narrativas, do autor, como no conto “Pickman’s Model”, tendo aí bastante destaque.

concepção apenas alegórica<sup>3</sup>, é evidente que ambos autores utilizam uma concepção funcional de duplo mais antiga – o roubo da sombra ou do reflexo – para criar suas fantasias. Ou seja: ainda que o significado possível dessas obras seja mais amplo, seu ponto de partida é estrito, obedecendo aos parâmetros imaginativos já anteriormente conformados. Isso não significa, contudo, que as tramas tecidas por Chamisso e Hoffmann sejam qualitativamente inferiores ou menos criativas: a diferença é que esses dois autores não alteraram a estrutura da narrativa fabular originária – a perda da sombra ou do reflexo, duplo roubado por uma autoridade diabólica –, optando por aproveitar o modelo originário sem maiores alterações, concentrando-se mais nos desdobramentos fabulares.

Nesse sentido, a inversão no desfecho efetuada por Andersen é bem mais alegórica, preservando certa tonalidade irônica. Não há nada de irônico, em uma primeira leitura, na crispada narrativa de Lovecraft, com o duplo e sua vítima comerciando cadáveres e monstros, bem como pouco resta de alegórico: Lovecraft quer, com efeito, que nossa leitura seja direcionada a entender os fatos descritos como, ao menos na esfera da novela, reais. Contudo, a relação ainda que indireta entre as duas obras parece evidente, e mesmo que Lovecraft não cite Andersen nem em seu ensaio sobre a ficção sobrenatural nem em uma boa parte de sua correspondência, não é improvável que o autor americano tivesse lido contos de Andersen na infância – uma vez que sempre nutriu grande admiração por Grimm, Dunsany – este último decididamente influenciado pelo autor dinamarquês<sup>4</sup> – e outros autores que não desdenhavam da estrutura nem do conteúdo de rica fantasia dos contos de fadas. Portanto, o ponto de partida da narrativa de Lovecraft encontra-se aqui, no momento em que Andersen, ao criar uma sombra que substitui seu antigo dono em todas as suas atividades: a sombra roubada torna-se figura e personagem ativa, transmutando-se em uma espécie de *vampiro* (uma vez que sua função, de natureza destrutiva, será roubar a vitalidade de seu antigo amo).

---

<sup>3</sup> Thomas Mann, ao escrever sobre o *Peter Schlemihl*, postulou o seguinte: “O Schlemihl não é uma alegoria e Chamisso não era o tipo de homem a quem algo espiritual, uma idéia representasse a coisa primeira em sua produção.” (MANN, 1989, p. 108).

<sup>4</sup> Em carta endereçada a Frank Harris, Dunsany escreve: “Eu comecei lendo Grimm and Andersen. Recordo-me de ler ambos no final da tarde, com o crepúsculo se aproximando.”<sup>2a</sup>

## O duplo, a sombra

Mas o tema do duplo não permaneceria, ao longo do século XIX, restrito à sombra ou ao reflexo roubados ou animados de uma estranha vida própria. A evolução desse tema, processada a partir das narrativas do romantismo, transformou o duplo em um motivo multifacetado e bastante funcional: da consciência moral desdobrada em uma agressiva e ameaçadora duplicata de carne e osso (no conto “William Wilson”, de Edgar Allan Poe) à materialização física de uma ambição ou de um desejo cuja natureza obsessiva o torna perverso (*Frankenstein* de Mary Shelley e *The Private Memoirs and Confessions of a Justified Sinner* de James Hogg), alcançando até mesmo a percepção viva da mutilação do “eu”, social ou psicologicamente falando, e da subsequente e inútil tentativa de reconstrução (“O Nariz” de Nikolai Gogol e “A mão encantada” de Gerard de Nerval). Mesmo gêneros literários que empregam esquemas narrativos diferenciados daqueles da literatura fantástica – como as diferentes facetas do realismo em literatura – se beneficiaram e enriqueceram o tema do duplo, em narrativas como *O Duplo* de Dostoiévski. Esse desenvolvimento fulgurante do tema teve, contudo, um ápice bastante definido: as narrativas do escocês Robert Louis Stevenson, nas quais os elementos anteriormente desenvolvidos em torno do duplo são refinados, alcançando nova dimensão. Narrativas como o conto “Markheim” ou a novela *The Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, apesar de não acrescentarem nenhuma inovação de grande monta ao tema, condensam todas as tradições anteriores, tornando-se, portanto, algo como o arquétipo do duplo que, logo, seria explorado no cinema. Após Stevenson, o duplo não cessaria de se expandir, em leituras diferenciadas que vão da retomada poética dos mitos mais primitivos em torno da aparição do outro que é o mesmo (a essência do efeito de estranhamento do duplo) como *The Picture of Dorian Gray* de Oscar Wilde e *A mulher sem sombra* de Hugo von Hoffmannsthal, e a aparição do fantástico “Le Horla”, de Maupassant, presença imaterial mas enlouquecedora – que persegue o narrador como uma doença mental até o suicídio – um dos contos fantásticos mais tensos e perturbadores já escritos. A partir do caminho proposto por Stevenson, James se notabilizaria por suas tramas de imensa sutileza, nas quais a natureza, sobrenatural ou não, da duplicação permanece sempre em um estado de suspensão que exige ao máximo da leitura – e do leitor – para se revelar (é o caso do conto, um dos últimos escritos pelo autor, “The Jolly Corner”, no qual o duplo é uma possibilidade não existente, cuja natureza perversa é tão

obsessivamente perscrutada pelo personagem principal que se materializa como aparição, vida mutilada simbolizada por um dedo decepado – única marca distintiva evidente entre o ser existente e o duplo –, em visitas noturnas à mansarda situada na “bela esquina” do título, numa espécie de releitura, intimista ao extremo, da relação Jekyll e Hyde de Stevenson) e nas complicadas duplicações efetuadas por Jorge Luis Borges, que, por exemplo, duplica Cervantes e sua obra como um jogo, um artifício literário, no conto “Pierre Menard, autor del Quijote”. Nesse ponto, a narrativa cinematográfica já havia, de forma decisiva, alimentado e recriado o *doppelgänger*.

No mundo ficcional de Lovecraft, contudo, o duplo, não chega a ser uma figura fantástica sistematicamente utilizada, como em Stevenson. Narrando eventos super-naturais provocados por criaturas monstruosas de alhures – cuja natureza é obstinadamente postergada, é colocada como inapreensível e irredutível à racionalidade humana –, a coincidência entre uma pessoa e o fenômeno torna-se muito mais difícil. Por outro lado, o fenômeno da duplicação exige uma sutileza na interpretação, pois é um fenômeno, em primeiro lugar, de natureza eminentemente *visual*<sup>5</sup>: é a visão que determina a identidade e dá a certeza da ocorrência do fenômeno. Para Lovecraft, contudo, o fenômeno super-natural é de outra natureza: ele é palpável. Em suas narrativas, o fenômeno é, sucessivamente, pressentido, percebido, ouvido, cheirado, tateado e, numa espécie de momento final e apoteose dos sentidos, visto, mas a última etapa costuma ser sempre denegada. Portanto, nada mais contrário do duplo que um esquema desses, no qual os personagens vivem literalmente no plano de suas percepções e sentidos, tendo um arremedo esquemático de psicologia, utilizando, como justificativa de suas ações, as reações instintivas produzidas pelo *contato* com aquilo que não pode ser explicado, descrito ou sequer reduzido e comparado. Isso não quer dizer que Lovecraft ignorasse completamente a noção de duplicação do real e que não a empregasse em seus sistemas ficcionais: como vimos anteriormente, sua ficção praticamente exige uma extensa duplicação da realidade, única garantia que a realidade ficcional criada seja

---

<sup>5</sup> Isso explica, em parte, a facilidade do cinema em lidar com a representação do *doppelgänger*, mas antes, ainda no campo das artes plásticas, o tema era visitado. Uma das representações mais significativas é a do pintor e poeta Dante-Gabriel Rosseti, *How They Met Themselves* (1860). As roupagens e estilo geral do quadro são deliberadamente *dated*, mas a imagem central não deixa dúvidas: um casal encontra a si mesmo em um aparente passeio no bosque. Quase não é possível distinguir as aparições de seus modelos, mas o desmaio da moça original e a reação de surpresa violenta do rapaz – que empunha a espada de modo impreciso, como se perturbado pelo medo – distinguem o *real* da cópia no campo narrativo do quadro.

crível, uma vez que ela não apenas se sobrepõe, como substitui o mundo factual nos momentos de clímax narrativo. Mas essa extensa duplicação é de caráter estrutural e cenográfico<sup>6</sup>, não tendo ressonâncias diretas na criação de personagens: assim, no bestiário lovecraftiano, no qual se há bastante espaço para as tradicionais bruxas e feiticeiros tanto quanto para aparições e monstros alienígenas, quase inexitem *doppelgänger*.

Esse, contudo, não é o caso de *The Case of Charles Dexter Ward*. Nessa novela, Lovecraft utilizou como elemento central um duplo, enquadrado dentro de seu próprio mundo narrativo. Mas a verdade é que a abordagem de Lovecraft já é uma estilização, uma leitura do tema do duplo, cujo desenvolvimento autônomo foi bastante rico: o tema do retrato. No século XIX, esse tema foi muito explorado: o retrato como algo de sinistro, immortalizando a beleza ou a feiúra, e capturando a alma do retratado. Tais imagens foram tão populares no século XIX que, já no século XX, ganharam os cinemas – como o demonstra *La Chute de la Maison Usher*, de Jean Epstein, menos uma adaptação do famoso conto de Edgar Poe que um *pot-pourri* temático desse autor americano, com o tema do retrato roubando almas em primeiro plano – e mesmo os desenhos animados mais populares da televisão, nos quais sempre existe um quadro sinistro cujos olhos acompanham os personagens, sem que estes percebam, prenunciando algum ataque ou acontecimento funesto. De certa forma, a idéia do retrato é a mesma do espelho, com a diferença evidente da imobilidade perene do segundo; trata-se de um espelho que congela o tempo e o espaço, numa expressão para sempre idêntica a si mesma. Por ser obra do talento, da arte ou de um fenômeno químico induzido (no caso da fotografia), o retrato coloca outras questões em pauta, pois representa a realidade através da imaginação do artista que o realiza, melhorando-a ou acentuando seu grotesco. É bem verdade que os espelhos turvos alteram a imagem, os foscos obscurecem o reconhecimento do reflexo, os fragmentados revelam o reflexo como estilhaço e assim por diante. Mas a natureza eminentemente *fluida* das imagens refletidas em espelhos anula o impacto e a permanência da imagem *capturada* pelo retrato. Essa capacidade de recriação, ampliação, melhoria e ridicularização *permanentes* do real garantida pela arte figurativa, e a

---

<sup>6</sup> A importância da duplicação com caráter cenográfico já foi sublinhada anteriormente: Lovecraft duplica a Nova Inglaterra, a literatura ocultista, a ciência eisteiniana e, logo, a própria realidade em desdobramentos multidimensionais.

autonomia imediata que essa criação ganha, os elementos que sempre foram execrados por iconoclastas de todos os tempos e lugares.

### **A reprodução como duplicação**

No século XIX, momento da criação da fotografia e do cinema, as manias audiovisuais em voga sempre tiveram por meta a *captura* do movimento, do volume e da consistência dos objetos reais através de máquinas, projeções e outros inventos, cuja natureza e descrição à época são quase faustianos. Uma descrição curiosa e fascinada de uma dessas máquinas é oferecida por Balzac, que assistiu ao espetáculo conhecido como diorama<sup>7</sup> nos meses de julho-agosto de 1822, em carta a Laure Surville de Bayeux:

“Vi o Diorama [...] Daguerre e Bouton deslumbraram toda Paris; mil problemas são resolvidos, quando, diante de uma tela estendida, acredita-se estar numa igreja [e] a cem passos de tudo. É a maravilha do século, uma ‘conquista do homem’ que eu não esperava de modo algum. Esse diabólico Daguerre desatrelou uma invenção que lhe dará uma boa parte do dinheiro desses gaiatos parisienses.” (BALZAC *apud* MANNONI, 2003, p. 198).

Com o rápido desenvolvimento da fotografia, a natureza sinistra dos retratos e mesmo das mais diferentes figurações foi acentuado. A mania da fotografia chegaria a tal ponto que institucionalizaria hábitos bizarros: se, por um lado, burgueses se faziam fotografar em diversas poses para espalhar entre seus amigos cartões de visita fotográficos, por outro lado, famílias mandavam fotografar, em poses suaves, seus mortos, para que deles se conservasse, à guisa de último registro, um sinistro e eficaz *memento mori*. Assim, todos esses desenvolvimentos citados logo apareceram, transfigurados de diferentes formas, na ficção fantástica<sup>8</sup>.

---

<sup>7</sup> Invenção criada por Louis Jacques Mandé Daguerre – depois, imortalizado pela invenção do daguerreótipo, processo fotográfico tremendamente popular em todo o século XIX – e Charles Marie Bouton, que consistia de uma adaptação de “métodos cenográficos do teatro ao velho panorama [outra invenção ilusionista da época, que consistia em uma construção circular na qual uma pintura estática, composta em 360°, simulava alguma paragem como uma igreja, ruínas romanas etc.], acrescentando-lhe os efeitos especiais das caixas ópticas do século XVIII, com mudanças de luz e passagem gradual do dia para a noite, ou vice-versa.” (MANNONI, 2003, p. 196).

<sup>8</sup> Modernas mutações desse tema aparecem mesmo em sítios da Internet. Em um endereço especializado na difusão de repulsivas e horripilantes fotos sempre relacionadas com a obscena destruição do corpo, por exemplo, existe a suposta foto – na verdade, aparentemente, um trabalho de composição e efeitos usando softwares de edição de fotografia – tirada de um corredor de hospital nas Filipinas, no qual teria ocorrido

No século XIX, a primeira narrativa que utiliza como *leit-motiv* o tema de um retrato sobrenatural é o conto “Retrato del diablo” (Portrait du diable), publicado em 1839 no periódico *La Presse*. A autoria do relato só foi definida com certeza em nosso século, graças aos estudos de Jean Richer que demonstrou que o conto pertencia a Gerard de Nerval, incluindo-o na terceira edição das obras completas do autor publicada pela série “La Pléiade” (cf. MOLINA-FOIX, 1980, p. 20-21). Ambientado na Inglaterra, o conto é composto pelas reminiscências de um pintor – narradas em primeira pessoa – para um seu amigo, confessando uma terrível história na qual um quadro fictício, mas *maldito*, ocupa o ponto central, o clímax. A narrativa de um Nerval ainda jovem é muito bem articulada: um deslocamento narrativo faz com que o narrador principal reproduza um diálogo entre ele e o pintor – o personagem na verdade central da narrativa –, criando um curioso distanciamento em relação ao que é narrado, distanciamento reforçado pelo evidente tom irônico de todo o conto, dentro de uma tradição muito cara a Nerval, que vinha de Hoffmann. Um pintor inglês, vítima da pobreza súbita, perde a oportunidade de se casar com a filha de um oficial importante. Perseguindo a moça por Paris, para onde ela e o pai se mudaram por uns tempos, procura chamar a atenção dela com um quadro especialmente feito para ela exposto em uma galeria para estrangeiros. Mas isso pouco adianta e, após uma crise de loucura, o pintor acaba esfaqueando seu próprio quadro. Para fugir da rejeição, viaja para Veneza e, lá, acaba obcecado por nova busca aparentemente infrutífera: o quadro *Desposada do diabo*, cuja terrível imagem central havia custado a razão de seu criador, obrigando a Igreja a esconder o quadro. Mas essa busca é bem-sucedida e o pintor inglês consegue ver a fatídica tela e nela a esposa do título é sua própria amada que o havia preterido; ao final do conto, poucos dias após essa confissão, o pintor comete suicídio. Essa narrativa de Nerval antecipa e prefigura praticamente toda a ficção fantástica tecida em torno do *topos* “retrato fantástico”: na estrutura, a aparição final – para a qual confluem os dois objetos de desejo do pintor, de seus objetos de buscas e obsessão – é, em sua aparente passividade, o motor da ruína final. O ato de contemplar, aparentemente inocente e desprovido de qualquer perigo imediato, é transformado em uma espécie de porta aberta do sobrenatural, do fator de desequilíbrio, da brecha. O pintor, em verdade, não descreve exatamente o que vê, mas

---

um massacre horrendo. Nessa absurda “foto de corredor” (qual seria o motivo de batê-la?), um espectro, na descrição da foto, surgiu do nada, flutuando no ar. Esses espectro sem pupilas provocaria, naqueles que ousassem contemplá-lo, os mais variados “efeitos colaterais”, que vão da loucura à morte, previnem marketeiramente os responsáveis pelo sítio.

sim impressões vagas, que se diluem em torno da figura central do quadro, sua amada. Teria acaso sido delírio? Loucura ocasionada pela perda de um amor tão sentido? Ou, de fato, a natureza maldita do quadro seja essa projeção do ente amado como personagem da perdição? Nada disso fica claro, e o trabalho de “suspensão da descrença”, neste caso, é acionado exatamente por essa dúvida/ambigüidade.

Nos Estados Unidos, o tema do retrato sobrenatural seria muito apreciado. Edgar Allan Poe utiliza o tema do retrato que captura a vida no conto “The Oval Portrait”, de 1842. Hawthorne retoma a idéia da pintura cercada de mistério e lenda em “Edward Randolph's Portrait”. Já na primeira década do século XX, o contista norte-americano O. Henry reelaboraria o tema com “The Last Leaf”, invertendo a equação clássica lançada por Nerval e por Poe: nessa curta e tocante narrativa, O. Henry descreve a quase mortal pneumonia de uma jovem artista, cujo estado mórbido ela concebe, *imaginariamente*, vinculado à queda de folhas de uma árvore ao lado de sua janela. Todos os dias, a jovem conta quantas folhas restam, em uma contagem regressiva que culminaria com a “morte” da planta e a sua própria. Um pintor fracassado, vizinho da moça, contudo, pinta sua única obra prima: uma magnífica e vistosa planta que persiste, verde e *viva*, do lado de fora da janela. A moça abandona a morbidez e consegue forças para se recuperar da pneumonia, mas o velho pintor, exposto ao tempo trabalhando do lado de fora do apartamento, acaba sucumbindo à mesma doença. Nesse conto simples, breve, quase abstrato, O. Henry não apenas inverte a equação aplicada por Poe como desenvolve um fantástico cotidiano: os elementos fantásticos estão completamente diluídos, mas existe a sugestão, muito sutil, de uma ligação real entre a jovem e a árvore que sobreviveu apenas como simulacro. Embora o burlesco médico declare para a moça com a qual a doente divide o pequeno quarto, que a cura se deveu à alimentação e aos bons cuidados, é evidente que “Mr. Pneumonia” (O. Henry segue, com mais sutileza, uma técnica herdada de Oscar Wilde e novamente de Poe: antropomorfizar aspectos mórbidos em figuras alegóricas) deixou o lar da jovem artista para “visitar” seu vizinho que percebemos, no tocante parágrafo final, ter optado pelo sacrifício para salvar a moça da morte, pintando sua única *opus magnus* e transferindo, de certa forma, ao realizar sua pintura ao frio relento, o ônus da doença para si próprio<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> Esse conto, que se passa em Greenwich Village (conhecido e histórico bairro de Nova Iorque), exatamente como “He”, de Lovecraft, fornece-nos alguns elementos de comparação interessantes entre os dois autores. O. Henry, que amava Nova Iorque e sua tensão cosmopolita – a própria cidade é uma espécie

O caminho da diluição do fantástico vai ainda mais longe, de forma mais clara e sistemática, em outro conto sobre retratos mágicos: “O Retrato Encantado”, de Stéphane Mallarmé, enfeitado em sua coletânea *Contos Indianos*. Essa coletânea preciosa, provavelmente escrita na última década do século XIX, permaneceu inédita até 1927. No intricado conto de Mallarmé, um casal de príncipes destinado ao casamento é separado pela aparição de um tirano, que usurpa a coroa, aprisiona os verdadeiros reis, condena ao exílio o filho, Uphara, e encerra sua jovem pretendida no seu próprio harém. Retornando, incógnito, ao país natal, o jovem príncipe descobre, para sua sorte, que sua antiga ama é uma das escravas do harém. Através dela, consegue se reencontrar, em um jardim secreto, com sua antiga pretendente e lá estabelecem um plano de ação. Sabendo que uma das fraquezas do tirano é seu medo da velhice e da morte, além do fato deste acreditar em toda sorte de superstições, crendices e feitiçarias, resolvem convencer o usurpador que um retrato de Uphara adulto seria encantado, possibilitando a este trocar de corpo por obra de magia, abandonando o *invólucro* envelhecido e torpe por outro, belíssimo e novo em folha. O velho tirano cai na armadilha, pois sua jovem esposa, seguindo as orientações de Uphara, o convence a executar o encanto em um local isolado ao lado do fogo. Uphara, escondido, aparece então diante do confuso tirano e, de posse da cimitarra, atravessa o corpo de seu odiado inimigo. A passagem entre a percepção do logro e sua concretização, situações subjetivas dentro do conto, é, narrativamente falando, tão veloz que provoca no leitor, que é plenamente consciente da trapaça do casal enamorado, uma fulgurante sensação de fantástico a partir de dados completamente distantes disso. É que essa passagem se dá por um entrecruzamento de percepções: a do tirano, vítima do logro, de Uphara e de um narrador – que ocupa, de certa forma, o espaço do leitor implícito – onisciente que contempla, ao longe, a cena. Esses pontos de vista jogados de relance cruzam-se no mesmo espaço, diante de um mesmo objeto, materializando a perplexidade, que sempre acompanhou o fantástico, concretamente<sup>10</sup>:

---

de personagem de muitas de suas narrativas – abraçava um otimismo sincero, embora algumas vezes ingênuo, de raiz dickensiana. Os aspectos mórbidos que o niilismo de Lovecraft traria ao primeiro plano são sumariamente ignorados, predominando uma atmosfera de contos de fada, de sonho, não de pesadelo. De certa forma, ambos se assemelham ao utilizar procedimentos sistemáticos retirados de uma literatura *pulp* de consumo (os finais de reviravolta, em Henry; a adjetivação e a diluição dos diálogos, em Lovecraft), mas o ponto de partida ideológico estabelecia uma diferença radical. Tanto que O. Henry nem mesmo é citado no cuidadoso ensaio de literatura fantástica de Lovecraft, *The Supernatural Horror in Literature*.

<sup>10</sup> As conclusões do filósofo Clément Rosset a partir do conto de Mallarmé são muito interessantes: “A impossibilidade de ser ao mesmo tempo isto e aquilo, si próprio e o outro, é o tema principal deste conto

“Com um pronto golpe de cimitarra, atravessa o corpo do miserável que talvez tenha acreditado, durante o tempo de um relâmpago, na fulgurante consumação de sua metamorfose: ao menos, por caridade, assim supôs aquele que o tirano tomava por uma visão de sua próxima beleza e que era o próprio herói” ( MALLARMÉ, 1994, p. 44).

Este recenseamento do tema “retrato encantado/maldito” – necessariamente limitado e parcial, por não ser o tema mesmo deste nosso trabalho – foi necessário para que pudéssemos situar *The Case of Charles Dexter Ward* dentro de sua própria tradição temática. O próprio Lovecraft, aliás, se aventurou pelo universo das ilustrações que evocam terrores e são a porta para o sobrenatural no conto “The Picture in the House”, cuja primeira versão foi publicada em 1919. Nesse conto, um pesquisador, impelido por uma tempestade, entra em uma velha e aparentemente abandonada casa no mais típico *american gothic*. Lá, encontra volumes de livros estranhos e um velho, reduzido a um estado repulsivo de quase mendicância. O clímax ocorre quando o pesquisador, que narra a trama em primeira pessoa, descobre os hábitos alimentares canibais de seu anfitrião, sublimados em uma temível gravura – supostamente de autoria dos irmãos De Bry e retirada do livro *Regnum Congo*, de Pigaffeta mas, na realidade, retirada do volume *Man’s Place in Nature*, de Thomas Henry Huxley, com gravuras apenas baseadas no trabalho dos De Bry, com grandes discrepâncias<sup>11</sup>, realizadas por W. H. Wesley – que

---

cruel, cuja crueldade reside paradoxalmente no seu próprio êxito: porque, ganhando aquilo, perde-se necessariamente isto... A estrutura oracular é reduzida aqui a sua expressão mais simples, por um atalho irônico que leva diretamente da coisa que se quer evitar à coisa que se quer obter, porque *é a mesma*. O acontecimento se produziu: ‘eu’ tornou-se ‘um outro’, e o monarca rejuvenescido possui todas as qualidades que se esperava da metamorfose: jovem, agradável e belo. A viagem encantada que conduz de um ao outro, do único ao seu duplo, chegou aqui ao seu termo: mas, no intervalo, o viajante morreu” (ROSSET, 1988, p. 71-72 – grifos do autor). É curioso destacar que a estrutura narrativa da novela *The Case of Charles Dexter Ward* possui muitos elementos em comum com o conto de Mallarmé, inclusive essa idéia de materialização do duplo-substituto ocorrer de forma, em maior ou menor grau “perfeita”: Ward – tal qual Lovecraft, ocupando, portanto, um espaço inicial de duplicação por paralelismo de referência do próprio autor – sonha com um passado mítico, fabuloso, que pretende alcançar imaginariamente, coletando informações e materiais relacionadas aos seus antepassados (ontogenia) e ao passado em si (filogenia). No meio do percurso, topa com um ilustre predecessor: Joseph Curwen. Na tentativa de quebrar o silêncio tecido em torno dessa ambígua figura, Ward inicia pesquisas que abandonam a esfera da história e da arqueologia, mergulhando no universo do ocultismo (já por inspiração sobrenatural do velho bruxo Curwen? Isso não é explicitado). A obsessão por reter o passado transforma-se em obsessão por evocar esse passado: Ward, então, praticará os mesmos rituais que seu antepassado e, ao final da jornada, será igualmente substituído por ele. Aqui é o jovem que aspira ao passado, que o sente mais vivo que os tempos atuais, e que, na tentativa de alcançá-lo, será esmagado por esse passado.

<sup>11</sup> Joshi cita que Wesley havia errado ao caracterizar as tribos descritas no livro de Pigaffeta para a obra antropológica de Huxley: os negros ganharam traços caucásianos que são o combustível de uma estranheza de Lovecraft e dos seus personagens no conto, que a toda hora a mencionam: o próprio mecanismo de

ganha, graças a isso, uma certa propriedade sobrenatural. Lovecraft não limitou sua excursão por esse domínio temático, retomando-o, de uma forma muito mais complexa, na novela *The Case of Charles Dexter Ward*.

## **Dorian Gray**

Mas, antes de abordarmos essa obra, é necessário abordarmos uma outra obra que desenvolve tal temática, obra essa que, pela própria popularidade, tornar-se-ia símbolo de narrativas sobre retratos encantados e malditos: trata-se de *The Picture of Dorian Gray*, de Oscar Wilde. Lovecraft leria essa obra e o desenvolvimento do tema o inspiraria a criar um dos núcleos narrativos de *The Case of Charles Dexter Ward*: as relações entre o personagem central e seu antepassado retratado em um antigo quadro, a ele idêntico como um duplo, Joseph Curwen. A novela de Wilde, publicada em 1892, manteve seu frescor por colocar o tema em uma trama cuja elaboração barroca remete constantemente às duplicações provocadas por espelhos. É fato que Lovecraft admirava a obra de Wilde: consultando o índice remissivo da tradução brasileira de *The Supernatural Horror in Literature*, constatamos que o autor de *The Picture of Dorian Gray* é citado nada menos que quatro vezes: logo no primeiro capítulo (em uma passagem na qual comenta a larga influência de Charles Maturin e de seu personagem Melmoth na literatura de língua inglesa), no sétimo capítulo, especialmente dedicado a seu ídolo Edgar Allan Poe (ao citar os melhores e mais ricos exemplos da continuidade de uma tradição, segundo Lovecraft, inaugurada por Poe de apropriação criativa de formas poéticas de feição bíblica), no nono capítulo (dedicado a uma tradição britânica do fantástico mais contemporânea do próprio Lovecraft, quando comenta elogiosamente *The Picture of Dorian Gray*<sup>12</sup>) e ainda nesse mesmo capítulo, ao comentar a tradição de escritores

---

espelhamento da narrativa só funciona se esses “caucasianos” canibais e primitivos existirem como uma *transferência* em forma de gravura de um processo que se desenrolava fora do desenho, encarnado pelo velho canibal. É notável que as gravuras feitas pelos irmãos De Bry, segundo Joshi, fossem corretas e representassem os traços dos negros africanos com exatidão.

<sup>12</sup> O comentário de Lovecraft é necessário para entermos a apropriação que faz de elementos da novela wildeana em sua própria novela: “Oscar Wilde may likewise be given a place amongst weird writers, both for certain of his exquisite fairy tales, and for his vivid *Picture of Dorian Gray*, in which a marvellous portrait for years assumes the duty of aging and coarsening instead of its original, who meanwhile plunges into every excess of vice and crime without the outward loss of youth, beauty, and freshness. There is a sudden and potent climax when Dorian Gray, at last become a murderer, seeks to destroy the painting whose changes testify to his moral degeneracy. He stabs it with a knife, and a hideous cry and crash are

irlandeses que traduzem e transcrevem lendas locais sobre aparições e fantasmas, incluindo em tal tradição Lady Wilde – mãe de Oscar. A admiração de Lovecraft pelo decadentismo estético e minuciosamente calculado de Wilde é tão forte que muitas de suas obras podem ser lidas em comparação com obras de Wilde, como *concretizações*, dentro da mitologia peculiar de Lovecraft, das narrativas alegóricas e abstratas de Wilde. Segundo Joshi, o escritor inglês Colin Wilson, por exemplo, realizou essa comparação, lendo um dos mais famosos contos de Lovecraft, “The Outsider”, como uma composição que desenvolveria de forma mista temas herdados de “William Wilson” de Poe (o duplo) e de “The Birthday of the Infanta”, de Oscar Wilde (o tema do monstro que não conhece a própria natureza de sua monstruosidade até deparar-se com o *espelho*, duplicação reveladora do mundo). Mas a influência se torna mais óbvia quando constatamos que Wilde é citado no corpo mesmo da narrativa da novela *The Case of Charles Dexter Ward*. Reproduzimos o trecho abaixo:

“From that time on the obliteration of Curwen's memory became increasingly rigid, extending at last by common consent even to the town records and files of the *Gazette*. It can be compared in spirit only to the hush that lay on Oscar Wilde's name for a decade after his disgrace, and in extent only to the fate of that sinful King of Runazar in Lord Dunsany's tale, whom the Gods decided must not only cease to be, but must cease ever to have been.” (LOVECRAFT, 1965, p. 48).

Nesse trecho, que fecha o longo segundo capítulo, quase um mini-conto, no qual as peripécias e o apocalíptico fim do bruxo Joseph Curwen são narradas, Lovecraft utiliza uma de suas técnicas para alcançar um efeito de clivagem entre o universo real e o universo ficcional dentro de um *todo narrativo*. O autor utiliza a mescla, sem interrupções explicativas, de uma fonte historicamente factual e de outra imaginária, colocando dois ou mais eventos, locais ou dados (no caso, a condenação de Wilde pela sociedade vitoriana por pederastia e o desaparecimento de um personagem de conto de Dunsany) em uma relação de equivalência. Mas, para nós neste momento, é mais interessante perceber que, ao citar Wilde, ou, para ser mais específico, um fato *biográfico* do autor irlandês, o escândalo que fez com que fosse apagado da vida social de seu país

---

heard; but when the servants enter they find it in all its pristine loveliness. ‘Lying on the floor was a dead man, in evening dress, with a knife in his heart. He was withered, wrinkled, and loathsome of visage. It was not until they had examined the rings that they recognised who he was.’” (LOVECRAFT, acesso em 28/10/2004).

tal qual a memória do bruxo Curwen seria da comunidade de Providence, Lovecraft torna evidente a fonte de seu relato: nem tanto o corpo narrativo em si da novela wildeana, mas a idéia mesma de espelhamento, de correspondência direta entre ficção e existência, o grande tema da novela *The Case of Charles Dexter Ward*, ainda que esse tema esteja mascarado por vários cacoetes da literatura de consumo então em voga.

Obra filosófica, satírica, elegante e alegórica que utiliza um enredo pré-textual de natureza fantástica: um jovem muito belo, orientado por uma visão hedonista, perverte essa *percepção amoral*, transformando-a em uma *ação imoral*, concretizando aquilo que é do domínio estético-filosófico no domínio ético-prático, com resultados trágicos para si e para os outros; a novela pode ser lida, da mesma maneira – trilhando o caminho aberto por Stevenson na novela *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* e, posteriormente, por Henry James no conto-testamento “The Jolly Corner” –, como o dilema esquizofrênico de todo homossexual em uma sociedade aberta ou veladamente repressiva, obrigado a duplicar seu “eu” em dois pedaços: o “belo” (socialmente aceito), à vista de todos, e o “monstruoso” (socialmente reprovável), escondido em recessos noturnos. Portanto, a novela de Wilde, enquanto concepção narrativa, pouco interessou Lovecraft para a composição de seu *The Case of Charles Dexter Ward*: embora, como vimos acima, admirasse as requintadas criações e decadente, cínica, atmosfera das narrativas wildeanas, são os pontos de *clímax* que mais interessam ao “sonhador de Providence”. Acostumado à demanda de um público consumidor de revistas e cultuador da subcultura *pulp* povoada de monstros, guerreiros e seres alienígenas e sobrenaturais de uma natureza fantástica gráfica e esquemática, Lovecraft dificilmente poderia, como Wilde, construir um fantástico sutil, baseado em elementos de composição menos pesados e óbvios. Portanto, será na questão do tema, que para Wilde era mais pré-textual, do “retrato maldito”, que os estudos e a referência de Lovecraft convergem. O problema era, dentro dessa tradição extremamente sugestiva, criar um esquema narrativo a um só tempo convincente e que não repetisse outros, mais desgastados. Diante desse problema, Lovecraft se debruça sobre a novela de Wilde: nela, verdadeiro resumo do tema desde sua origem ainda dentro do campo temático do roubo da sombra/reflexo até os primeiros desdobramentos, com Nerval. Nela, Wilde coloca seu personagem central, Dorian Gray, como um personagem cujo princípio ativo é descarregado no retrato encantado; este último, passivo, recebe os golpes de uma vida *degradada* que deveriam atingir o elemento ativo. O quadro não é, em si, um elemento animado: o feitiço que o torna

especial só se manifesta pela mutação lenta e indefectível da figura retratada, como um espelho vivo que é, simultaneamente, a testemunha muda e passiva de crimes que são negados pela aparência “socialmente aceitável. É apenas ao final da narrativa – identificada com acerto por Lovecraft como um momento de clímax, de fato, perturbador pela força do solilóquio enlouquecido de Dorian Gray, que relembra seus crimes com o prazer do criminoso impune – que a mutação do quadro se dá de forma *simultânea* aos planos de fuga de um Dorian Gray assassino, que acabara de matar o pintor que, de certa forma, criou involuntariamente seu lado monstruoso, Basil Hallward.

Wilde, provavelmente, conhecia o relato especular “William Wilson”, um dos mais densos contos de Edgar Allan Poe, influência perene de inúmeras recriações que tenham o tema do *doppelgänger* (influência que atinge “The Outsider” de Lovecraft e o filme *Der Student Von Prag* roteirizado pelo escritor poeano e anti-semita alemão Hanns Heinz Ewers), pois dotou o final dessa atmosfera de *justiça moral* operada pelo duplo, que age como superego repressor desdobrado, autônomo, diante do personagem. A diferença é que o superego de Dorian Gray é de essência *indicial*: mudo, ele apenas indica os crimes, marcados em sua carne como uma lepra deformante. Essa carne fantástica é constituída pelas texturas pinceladas de um artista, Basil Hallward, sucedâneo brilhantemente concebido da desgastada imagem do “cientista louco”, cunhada pelo *Frankenstein* de Mary Shelley e tão funcional – até os dias de hoje – que dela Lovecraft não pode escapar. De qualquer forma, o espelho da alma de Dorian Gray, seu retrato, é o alvo do ódio que o personagem não é capaz de dirigir a si mesmo: o suicida ataque final ao quadro fica, assim, completamente verossímil.

A idéia do desdobramento de um duplo que se manifesta fisicamente – como vimos, tendência crescente das narrativas tendo por foco o tema do “retrato encantado” – mesmo não sendo, inicialmente, um ser vivo mas apenas um retrato particularmente bem feito deve ter fascinado o “sonhador de Providence”. A questão era: como fazer um duplicação tão passiva quanto um retrato adquirir a poderosa sugestão climática obtida pela narrativa de Wilde? Para resolver o problema, Lovecraft devia “driblar” a repetição de um esquema narrativo, de uma fórmula de sugestão fantástica, garantida pelo caráter indicial do retrato de Dorian Gray, que este compartilha com todo e qualquer retrato: a indicação sempre é “ali *esteve* essa pessoa”, fisicamente captada e imortalizada pela tinta

ou, no caso da fotografia, pela emulsão química fotossensível<sup>13</sup>. Os ensaios iniciais – os contos “The Outsider” e “The Picture in The House” – são dotados já de muita inventividade, pois são recriações extremamente habilidosas, ainda que dentro do universo conhecido da reflexão: o objeto replicador *reflete* dada monstruosidade, embora, no caso dos dois contos citados acima, já exista a contribuição decisiva de Lovecraft ao tema – transformando gradativamente, em *The Case of Charles Dexter Ward*, o retrato em ser, convertendo-o ao eixo de atividade – eles complementam a mensagem indicial, dotando a atmosfera de terror de significado mais efetivo. Assim, em “The Picture of The House”, a gravura do matadouro dos Anziques, tribo canibal *representada* erroneamente com caracteres caucasianos, é desdobrada com o aparecimento de um velho sinistro que, de fato, encarnará com exatidão a figura central, um canibal com traços caucasianos. As evidências disso são as obsessivas referências do velho ao que é descrito na imagem, referências expressas em um curioso dialeto primitivo. O ponto decisivo de fusão, o clímax, é a gota de sangue que cai sobre a gravura maldita, colorindo o matadouro. A trama toda gira em torno da gravura, ela mesma uma espécie de duplo do sinistro velho, que no clímax se mesclam: a autonomia dos dois personagens centrais diminui, pois eles transformam-se nos elementos anunciados e longamente descritos na gravura que articula toda a narrativa. Já em “The Outsider”, temos uma trama com tendência mais forte à abstração: desde a epígrafe de abertura do texto, retirada do poema *The Eve of St. Agnes*, de John Keats, até o desenvolvimento atemporal da trama e a linguagem mais rebuscada que o usual, temos elementos indiciais do que poderia ser uma alegoria ou conto de fadas. Embora exista a espacialidade alucinatória, presente em muitas narrativas do autor, essa espacialidade é mais solta, menos circunscrita aos territórios prediletos do autor, de seus ciclos narrativos ambientados no duplo da Nova Inglaterra – Arkham, Dunwich, etc. Nessa narrativa, o narrador, um ser indeterminado e sem lembranças, busca escapar dos calabouços subterrâneos de uma estranha torre invertida para sair do mundo subterrâneo – povoado de carcaças, esqueletos, ratos, aranhas e outros signos referenciais do mundo

---

<sup>13</sup> Roland Barthes captou com muita acuidade a sensação fatalista que o retrato fotográfico transmite, ao comentar o retrato do condenado à morte Lewis Payne, realizado por Alexander Gardner em 1865: “Diante da foto de minha mãe criança, eu me digo: ela vai morrer: estremeço, tal como o psicótico de Winnicott, *por uma catástrofe que já ocorreu*. Que o sujeito já esteja morto ou não, qualquer fotografia é essa catástrofe.” (BARTHES, 1984, p. 142 – grifos do autor). Não seria absurdo postular a hipótese que o percurso temático do “retrato maldito” fosse uma tentativa, no campo literário, de dotar *todo e qualquer* retrato da possibilidade desse pressentimento funesto, dessa fantasmagoria. Assim, o retrato mágico agiria à revelia do retrato, de forma passiva ou ativa, com a finalidade de destruí-lo, *substituí-lo*.

subterrâneo, infernal e físico – mas, fora do seu mundo escuro e sem superfícies de reflexo, ele faz a descoberta da própria monstruosidade, que é o núcleo temático da narrativa. Percebe-se, por essa rápida sinopse, como “The Outsider” ocupa, na produção lovecraftiana, um local que faz jus ao sentido da expressão inglesa que lhe serve de título, não redutível imediatamente aos ciclos narrativos que fizeram a fama do autor, e com pretensões filosóficas diferenciadas. Joshi, nas notas explicativas sobre o conto, refaz o périplo de influências que, condensadas, o estruturam: “William Wilson”, de Poe, e “The Birthday of the Infanta”, citados no estudo de Colin Wilson; “Fragments from the Journal of Solitary Man”, de Hawthorne, com um episódio sonhado muito semelhante ao conto de Lovecraft, conforme aponta George T. Wetzel; e o próprio Joshi aponta a óbvia semelhança entre o núcleo central da novela *Frankenstein* e “The Outsider”, a descoberta da monstruosidade *involuntária* pela visão do reflexo em um espelho – elemento comum de todas as narrativas citadas<sup>14</sup>. Joshi, contudo, sublinha a influência de Poe na composição do conto, citando uma carta de Lovecraft que é muito interessante, pois a sinceridade do autor diante do texto se faz sublinhando outros elementos – como a artificiosa linguagem em prosa poética empregada –, que considera o texto quase um pastiche derivado da influência onipresente de Poe:

“To my mind this tale... is too gimbly *mechanical* in its climatic effect, & almost comic in the bombastic pomposity of its language. As I re-read it, I can hardly understand how I could let myself be tangled up in such baroque & windy rhetoric as recently as ten years ago. It represents my literal though unconscious imitation of Poe at its very height.” (LOVECRAFT, 1999, p. 373-374).

Em *The Case of Charles Dexter Ward*, Lovecraft opera uma guinada temática decisiva. O retrato de Joseph Curwen é *animado*: ele atua e é percebido pelos

---

<sup>14</sup> O espelho – tema de incrível força e persistência em termos narrativos, não restrita ao universo fantástico – funciona como um elemento revelador, passivo em essência, tal qual o retrato pintado e encantado, embora, no caso narrativa de Lovecraft, e de muitas outras, o espelho que revela a monstruosidade não é qualquer espelho: grande, com as laterais decoradas, solene. A visão do reflexo é o momento de coincidência entre a monstruosidade no plano físico-objetivo com a monstruosidade no plano subjetivo-psicológico, o que, de certa forma, dota o espelho de certo caráter ativo. Ele é a porta, pela qual o perturbador e *vivo*, animado, reflexo pode entrar. A análise existencial do monstro, empreendida por Luiz Nazário, é muito significativa, nesse sentido: “Contudo, mais do que um duplicador do mundo ou porta para outro universo, o espelho é um instrumento de educação e repressão, fazendo-nos ver tal qual somos vistos pelos outros, socializando o inconsciente. O espelho é o olhar dos outros sobre mim; ele me dá tal como sou visto, e não como me imagino: conforma a subjetividade à objetividade. Dada a raridade da beleza, o espelho tem, para quase todos, um sentido castrador: o da humilhação do eros narcisista... Ele existe para lembrar-nos de que o que conta nas relações mundanas é nossa presença objetiva, e não as sensações de juventude, beleza e integridade que carregamos até uma idade avançada e mesmo depois de irreversíveis mutilações.” (NAZARIO, 1998, p. 288).

personagens como, de fato, mais um personagem e sua desintegração não é sua derrota, mas a passagem decisiva efetuada entre o mundo da representação bidimensional e a realidade que o cerca. Ou seja: o retrato *vive*, o que representa um deslocamento a partir do eixo que a concepção de “retrato maldito” ocupava na novela de Wilde – de passividade acusadora, como um superego projetado – para uma segunda unidade de consciência que duplica o protagonista *malgré lui*. Assim, o *retrato* Curwen sofre uma série de metamorfoses – nisso, exatamente como o retrato de Dorian Gray – transformando-se ao final no *ser* Curwen, desdobrado na sombria figura do doutor Allen, que, após um processo de mimetismo e vampirismo, assume o lugar do *ser* Charles Dexter Ward. Também é notável que o retrato de Curwen – que, por espelhismo narrativo baseado nas noções biologizantes da moda, batizadas de *atavismo*, também é o retrato de Charles Dexter Ward – é, desde o princípio, animado e ativo, interferindo nos personagens que dele se aproximam, colocando a idéia, depois amplamente explorada em filmes, de que os olhos do retrato podem perseguir alguém, como se a fixidez do suporte – tinta ou emulsão química – e do momento da pose eternizada, carregassem algo da vida do retratado, algo que se manifesta através dos olhos. O processo é interessante e, de fato, Lovecraft atingiu sua meta: a concretização do duplo no retrato, apesar de todos os cacoetes de literatura *pulp* empregados pelo autor – o doutor Allen, alter-ego de Joseph Curwen, utiliza como disfarce uma barba postiça e óculos escuros, uma caracterização das mais grosseiras<sup>15</sup> – não está distante da sofisticação do conto “O Retrato Encantado”, de Mallarmé, no qual o duplo “abandona” seu retrato – na projeção da vítima – e ocupa o lugar do rei, após exterminá-lo. Considerando que a obra de Mallarmé ficou muito tempo perdida, é evidente que Lovecraft chegou a resultados semelhantes sozinho, pela análise cuidadosa da novela já citada de Oscar Wilde. Como ocorre em muitas narrativas do autor, a partir de uma sugestão inicial, de natureza temática, estrutural ou narrativa, resultante de suas constantes “buscas” pelo modelo literário que lhe parecia perfeito –

---

<sup>15</sup> O disfarce quase carnavalesco do Dr. Allen – ou seja, de Curwen dominando já o corpo de Ward – impressiona pois antecipa e está em estreita comunicação com uma série de mascaradas que, no cinema, teriam vida longa, começando pelos filmes de Fritz Lang como a série de Dr. Mabuse: dividida em várias partes, duas delas, *Dr. Mabuse, Der Spieler* e *Ein Bild Der Zeit*, são anteriores à novela de Lovecraft. Teria o “sonhador de Providence” visto os filmes de Lang? É uma questão interessante, uma vez que paralelos – superficiais mas estimulantes – entre a cinematografia do diretor austríaco e a obra do escritor norte-americano chegaram a ser estabelecidas pela escritora Angela Carter: “Aqui encontramos, uma vez mais, um labirinto de ‘massas de pedra geometricamente desritmadas’ constituindo uma ‘diabólica violação da lei natural’. Nenhuma mão humana ajudou a congelar as pedras dessa vasta cidade abandonada. E também – mais uma vez – sua arquitetura apresenta torres e pontes suspensas: Lovecraft deve ter admirado a arquitetura futurista do *Metrópolis*, de Fritz Lang.”<sup>b</sup>

aquele que, como percebemos em *The Supernatural Horror in Literature*, é capaz de evocar o pavor que o próprio autor sentia e fabulava constantemente, em seu íntimo, do vácuo absoluto da existência humana em um cosmo negro –, Lovecraft procedia à ampliação, distorção e reestruturação daquela sugestão inicial, resultando em um elemento no mínimo novo, quando não completamente original, como no caso do tema ficcional “retrato encantado”. Contudo, uma das metas narrativas da novela é manter em suspense a eliminação de Ward por seu duplo (Curwen) como uma possibilidade não dita até o final. Para que essa possibilidade continue sendo remota, não dita, o narrador procura despertar outras hipóteses no decurso da narrativa. Aqui, vemos esse processo em funcionamento, num momento de quase clímax/finalização, com o Dr. Willett, contra todas as evidências materiais possíveis, encarando a possibilidade de um seqüestrado Ward servir de “amanuense” do bruxo Curwen:

“In the other hand, there were literally reams of symbols and formulae, historical notes and philosophical comment, in a crabbed penmanship absolutely identical with the ancient script of Joseph Curwen, though of undeniably modern dating. Plainly, a part of the latter-day programme had been a sedulous imitation of the old wizard's writing, which Charles seemed to have carried to a marvelous state of perfection. Of any third hand which might have been Allen's there was not a trace. If he had indeed come to be the leader, he must have forced young Ward to act as his amanuensis.” (LOVECRAFT, 1965, p.108).

## **Construção**

Contudo, as referências utilizadas por Lovecraft em *The Case of Charles Dexter Ward* não se limitam apenas à novela de Wilde. Aliás, não estão sequer confinados a um único campo semântico ou figura de linguagem definida, desdobrando-se em elementos aparentemente estranhos e figuras de linguagens imprevistas: a ironia, por exemplo. Uma ironia curiosa, fora de lugar, repentina, que nos pega de surpresa durante a leitura: é o caso dessa referência, saborosa e completamente inadvertida, pois surge num dos momentos mais terríveis de provação dos personagens, ao *Waste Land* de T. S. Eliot. Mas a ironia nunca surge de si por si, ela está sempre conectada a algo narrativamente falando funcional: aqui, é para sublinhar o aspecto “automático” das orações e pensamentos de

Willet, conduzidos, aparentemente, pelas potências infernais<sup>16</sup>. Ironia semelhante ocorre quando Ward, já substituído pelo bruxo Curwen, caracterizado de forma caricatural e exagerada, afirma que o rangido de uma tabuleta pertencente a um estabelecimento comercial produzia ruídos semelhantes ao de um sucesso de *jazz* que todas as rádios de Pawtuxet estavam tocando<sup>17</sup>. Nesses dois momentos, o caráter tradicional da referência externa em Lovecraft – o reforço da verossimilhança – é minimizado, quase desaparecendo. O peso narrativo, aqui, é completamente constituído pela ironia, pela tentativa, que atinge seu alvo, de constituir caricaturas. A *vontade* caricatural é tão acentuada que extravasa o arco referencial, atingindo os personagens e outros elementos da narrativa propriamente dita: assim, Curwen/Ward, antes de se referir ao *jazz*, tece tantos comentários exagerados do passado que estamos quase diante de um personagem saído de uma peça do teatro do absurdo. Por outro lado, o leitor que acompanha o Dr. Willet, açoitado pelas potências infernais em um dos momentos climáticos decisivos do último capítulo da novela, se espanta ao encontrar essa tirada que ridiculariza a obra de Eliot, comparando-a aos mantras fictícios que o personagem entoava para evocação. São momentos esparsos na produção lovecraftiana: no extenso conto “The Dunwich Horror”, que guarda muitas semelhanças com a novela *The Case of Charles Dexter Ward*, ocorre um estranho momento cômico quando os camponeses que ajudam os heróis em sua luta contra um monstro invisível – meio alienígena e meio humano –, deixados para trás, disputam uma luneta para contemplar o confronto: o absurdo dessa pequena luta pelo objeto utilizado para *ver mais longe* fará com que os camponeses percam a luta. Trata-se de um senso de ironia clivado, indireto, que surge repentinamente como uma espécie de ruído, uma interferência no cerrado processo mítico que a produção lovecraftiana exigia. Esses momentos nos quais a tessitura narrativa, tão sistemática no caso do autor, se esvai,

---

<sup>16</sup> “These words hummed in the doctor's mind as he rocked to and fro, squatting on the nitrous stone floor. He tried to drive them out, and repeated the Lord's Prayer to himself; eventually trailing off into a mnemonic hodge-podge like the modernistic ‘Waste Land’ of Mr. T. S. Eliot, and finally reverting to the oft-repeated dual formula he had lately found in Ward's underground library: ‘Y'ai 'ng'ngah, Yog-Sothoth’ and so on till the final underlined *Zhro.*” (LOVECRAFT, 1965, p. 113).

<sup>17</sup> “It was not wholesome to know so much about the way the fat sheriff's wig fell off as he leaned over at the play in Mr. Douglass's Histrionick Academy in King Street on the eleventh of February, 1762, which fell on a Thursday; or about how the actors cut the text of Steele's Conscious Lover so badly that one was almost glad the Baptist-ridden legislature closed the theatre a fortnight later. That Thomas Sabin's Boston coach was “damn'd uncomfortable” old letters may well have told; but what healthy antiquarian could recall how the creaking of Epenetus Olney's new signboard (the gaudy crown he set up after he took to calling his tavern the Crown Coffee House) was exactly like the first few notes of the new jazz piece all the radios in Pawtuxet were playing?” (LOVECRAFT, 1965, p. 91).

ainda que momentaneamente, em favor de outras possibilidades – satíricas e irônicas – demonstra que a obra do autor, como querem alguns pesquisadores – Colin Wilson, por exemplo –, seria talvez mais rica ou, pelo menos, menos dependente dos clichês da literatura voltada ao mercado *pulp* se o autor abandonasse as próprias obsessões e escrevesse com mais liberdade o que bem quisesse: um viés de caricaturista, com fortes traços expressivos, poderia ter emergido, nessa suposição.

Mas o trabalho de construção referencial não se esgota aqui: os exemplos acima, embora demarcando possibilidades temáticas múltiplas, no corpo geral da obra obedecem a um outro processo de criação da *atmosfera de terror*, tão importante para Lovecraft. Que é aquilo que poderíamos chamar de mescla de universos referenciais. Deliberadamente, Lovecraft confunde a percepção do leitor, misturando o universo lateral de referências, duplicando elementos e criando outros completamente novos, fazendo uso das pesquisas de antropologia modernas – incluindo obras de autores como Frazer – mesclados com tratados inquisitoriais, análises sobre o folclore e notícias extraídas de *fait divers* sensacionalistas, obras existentes e inexistentes, territórios fictícios e reais, referências sardônicas às vanguardas artísticas do início do século XX e recuperação de obscuras obras de pintores e escritores norte-americanos, referências aos mais modernos meios tecnológicos da época – à análise espectral de cores em “The Colour Out of Space”, ao fonógrafo em “The Whisperer in Darkness” e ao ar condicionado em “Cool Air” – e vasta e confusa referência às mais disparatadas práticas de magia iniciática. O impacto dessa maçaroca confusa, desse caldo cultural que, qual uma bolha de ficção científica, parece pretender abarcar o universo, marca uma função de convencimento em Lovecraft. Como bem percebeu o editor Lacassin:

“Nessas linhas – que fazem o percurso de vinte séculos do cristianismo – Lovecraft nos revela a chave daquilo que se chama ‘mito de Cthulhu, e ao colocá-lo a serviço de um fatalismo cósmico, realiza uma síntese fulgurante de mitos, lendas e superstições que assombram o espírito humano desde o começo dos tempos: da queda dos anjos à destruição de Atlântida, dos abismos temporais da filosofia hindu aos monstros marinhos, do deus-serpente dos astecas ao bode negro do sabá das bruxas, da civilização de Thule aos *djins* orientais, do abominável homem das neves ao vodu haitiano. Tudo aquilo que foi utilizado para encantar ou aterrorizar os homens, tudo o que faz sonhar ou vibrar sob todas

as formas, e em todos os tempos, não são nada mais que uma manifestação – adaptada às circunstâncias locais – de um fantástico desígnio cósmico.”<sup>c</sup>

Assim, a anti-mitologia de Lovecraft, além de aglutinante e múltipla, busca o equilíbrio da coerência perante material multifacetado, completo e contraditório. Trata-se de conferir às referências externas a regularidade explicativa necessária para que o universo narrativo lovecraftiano funcione: como ocorre com os “sistemas” dos paranóicos, o fantástico de Lovecraft é baseado no estabelecimento de conexões entre elementos disparatados, conexões estas que crescem com fúria exponencial, abarcando mais e mais dados do mundo referencial. Esse modelo, como vimos anteriormente, não é exatamente novo. Arthur Machen e M. R. James foram os primeiros autores a configurar o universo de referência cruzada e de instabilidade entre o que é ficcional e o que não é, caro a Lovecraft. Em termos de estrutura ficcional, o mar de referências lovecraftianas culmina em dois pontos: por um lado, a natureza descritiva e documental de uma literatura que se pretende quase um testemunho e, por outro, pela profusão e artificialidade de sua “selva de adjetivos”, a fuga da confrontação descritiva direta, pela valorização do elemento sensorial (do leitor e dos personagens). Em Lovecraft, o ponto de vista dos personagens, aquilo que eles contemplam e testemunham, *corresponde* à realidade, uma realidade ainda não totalmente domada pela Ciência e pela cognição humana. Por sua natureza, o evento sobrenatural é materializado: assim, o *sabá* das bruxas, na narrativa sobre Charles Dexter Ward, possui uma natureza concreta, a ferida simbólica factual, estampada nos corpos daqueles que dela participam, como manchas estranhas e cicatrizes; e abstrata, a ferida simbólica virtual, expressa na loucura de Ward/Curwen, debatida por médicos e psiquiatras. Evidentemente, Lovecraft não abandona a ambigüidade, mas a reduz, deslocando-a para elementos secundários. Se em narrativas-modelo do fantástico do século XIX, como *The Turn of Screw*, de Henry James, a ambigüidade se concentrava na natureza da aparição sobrenatural, no núcleo mesmo da narrativa, em *The Case of Charles Dexter Ward* e em outras narrativas de Lovecraft, o foco é inquestionável, mas outras questões e ambigüidades surgem: a destruição dos vilões – que não obedeceu os desígnios apontados – foi efetiva ou apenas temporária? As pesquisas iniciais do jovem Ward eram inspiradas pela “influência indireta” do bruxo em estado de animação suspensa ou por um atavismo biológico (revelado pela semelhança física absoluta)? Muitas outras perguntas poderiam ser feitas,

mas nenhuma delas seria em relação à existência de potências infernais que, na narrativa, interferem diretamente na realidade.

## O mundo externo

O uso funcional do referente ao mundo externo – nunca pré-definido como real ou imaginário – surge, em *The Case of Charles Dexter Ward*, já na abertura: na epígrafe de um certo Borellus, autor místico medieval, sobre os sais mágicos, usados para *condensar* o corpo e o espírito dos mortos e de outras criaturas apenas vislumbradas e vagamente nomeadas no decorrer da narrativa, em misteriosos sais que, utilizados com os componentes químicos corretos e as práticas evocatórias adequadas, serviria para fazer viver novamente a criatura morta<sup>18</sup>. A epígrafe de abertura existe não apenas em *The Case of Charles Dexter Ward*: é um recurso narrativamente funcional bastante usado por Lovecraft. Como vimos, o conto “The Outsider” abre com uma epígrafe de Keats, epígrafe essa que serve com um indicador/sumário da estrutura narrativa desenvolvida no conto. Outro conto que utiliza uma epígrafe de abertura é o extenso conto – quase uma pequena novela “The Dunwich Horror”: a citação é de Charles Lamb, escritor do século XIX, famoso por trabalhos sobre Shakespeare, sobre a factualidade da fonte dos arquétipos imaginários. Ora, em contraste, o Borellus de *The Case of Charles Dexter Ward* é ficcional: o autor e a obra citada não existem fora do contexto ficcional da novela. A epígrafe serve, assim, em primeiro lugar, para obter certa legitimidade em Lovecraft como em qualquer autor que as utilize; mas o americano vai além e, depois de utilizá-la também como elemento narrativo, como uma espécie de sumário e resumo estrutural, ele ainda utiliza como um elemento da própria narrativa, uma parte dela destacada pela forma da epígrafe, que em geral não se confunde com a própria ficção. A confusão entre ficcional e factual se dá também nesse domínio: de um lado, o discurso que utiliza um referencial externo como baliza de verossimilhança e como introdução prestigiosa para um determinado assunto e, de outro, um discurso ficcional que ficcionaliza até mesmo as próprias balizas e referências. Esse processo se estende ao

---

<sup>18</sup> “The essential Saltes of Animals may be so prepared and preserved, that an ingenious Man may have the whole Ark of Noah in his own Studie, and raise the fine Shape of an Animal out of its Ashes at his Pleasure; and by the lyke Method from the essential Saltes of humane Dust, a Philosopher may, without any criminal Necromancy, call up the Shape of any dead Ancestour from the Dust whereinto his Bodie has been incinerated.” (LOVECRAFT, 1965, p. 5).

corpo da narrativa: ao descrever o processo de destruição dos vestígios da existência de Joseph Curwen, o narrador compara esse processo (ficcional) ao realizado para varrer da face da terra a memória de Oscar Wilde, caído no opróbrio pelo “crime” de pederastia (factual – é importante que Lovecraft não cita a natureza da “queda” de Wilde, limitando-se a um elíptico “disgrace”) e com o destino do rei de Runagur (ficcional, retirado de uma narrativa de Lord Dunsany)<sup>19</sup>. Em outro momento, é um dos personagens, o dr. Willett, que cita um personagem lovecraftiano, Randolph Carter, e todo outro ciclo de histórias a ele relacionadas<sup>20</sup>. Essas referências que se imbricam em si mesmas, que evocam mundos externos e internos do universo narrativo, criam uma espécie de *mise en abyme*, um curto circuito entre real e ficcional que facilita a verossimilhança das mais enlouquecidas visões barrocas. Jorge Luis Borges e Italo Calvino, além do moderno cinema de terror, entre outros, se beneficiariam do caminho de síntese e convergência de uma literatura que se coloca como realidade alternativa, factível.

A utilização de citações e referências, como vimos, em Lovecraft transforma-se em pilar não apenas da unidade ficcional, mas uma estratégia de conversão do vasto material referencial em ficção e vice-versa, uma vez que o material mítico do ciclo de Cthulhu, nas mãos de Lovecraft, “salta” para a realidade circundante, mesclando-se com ela, contaminando-a. Nesse sentido, o autor pode não ser original: como vimos, os temas desenvolvidos por ele, até com um formato semelhante, já estavam presentes em outras obras, e alguns de seus precursores – na questão das referências, notadamente Arthur Machen e M. R. James – anteciparam suas técnicas. Mas o “sonhador de Providence” soube levar esses elementos às suas últimas conseqüências: a mescla com a realidade foi tão perfeita que, como vimos no capítulo anterior, muitos consideram suas obras quase proféticas, enquanto não poucos “buscam” elementos de suas jornadas imaginárias, como o livro maldito *Necronomicon*, na realidade. A manipulação de um caudaloso mar de referências – dentro de um contexto de asserções que não admitem ambigüidade ou

---

<sup>19</sup> “From that time on the obliteration of Curwen’s memory became increasingly rigid, extending at last by common consent even to the town records and files of the *Gazette*. It can be compared in spirit only to the hush that lay on Oscar Wilde’s name for a decade after his disgrace, and in extent only to the fate of that sinful King of Runazar in Lord Dunsany’s tale, whom the Gods decided must not only cease to be, but must cease ever to have been.” (LOVECRAFT, 1965, p. 48).

<sup>20</sup> “It was the sign of Koth, that dreamers see fixed above the archway of a certain black tower standing alone in twilight - and Willett did not like what his friend Randolph Carter had said of its powers.” (LOVECRAFT, 1965, P. 118).

contradição, baseadas que são nessa mescla de referências reais e imaginárias – foi necessária para que esse efeito fosse alcançado.

### **Novela de horror**

Na produção ficcional de Lovecraft, *The Case of Charles Dexter Ward* ocupa uma posição curiosa, especial. Trata-se de um dos poucos materiais narrativos criados pelo autor dotado de uma extensão mais expressiva, podendo ser colocado na categoria novela. Por questões profissionais e estilísticas, Lovecraft optou sempre pelos contos – existe também uma produção poética, menos conhecida e bem mais restrita – com algumas poucas exceções: além de *The Case of Charles Dexter Ward*, temos *The Dream-Quest of Unknown Kadath* e *At the Mountains of Madness*, todas pequenas novelas, e “Dunwich Horror” e “The Shadow Over Innsmouth”, contos mais extensos. Sublinhamos essas diferenças de extensão por um motivo central: elas determinam alterações estilísticas muito importantes na obra lovecraftiana. A questão central é: a extensão possibilita variações que o autor de Providence não conseguia explorar no formato tradicional dos contos de horror, as *horror stories*. O formato de novela permitia muitas possibilidades a serem utilizadas, e Lovecraft seguia um meticuloso procedimento nesse formato, coisa análoga ao que fazia em seus contos: todas as três novelas de Lovecraft – e isso ocorre também em seus contos mais extensos, em menor grau – possuem uma organização mais rigorosa e inventivas soluções de foco narrativo e de estruturação do enunciado narrativo. Assim, por exemplo em *At the Mountains of the Madness*, o autor cria um efeito de dispersão da figura do narrador central com o recurso de quebrar seu discurso e colocar como enunciatários outros personagens, que falam através do discurso centralizador desse narrador cujo nome não é sequer mencionado – a não ser *indiretamente* por outro personagem que toma a posição temporária de narrador –, desestabilizando o narrador “confiável”, em primeira pessoa, é quase um elemento indispensável, indicando os caminhos futuros da *horror story*. Tais novelas são rigorosamente divididas em capítulos e subcapítulos – no caso de *The Case of Charles Dexter Ward*, como veremos, essa divisão rigorosa possibilitou um efeito curioso de atomização da narrativa, tornando os capítulos pequenas unidades quase autônomas, um formato no qual parece que cada capítulo, intitulado de modo particular, pudesse ser lido como um conto atômicamente ligado a um todo, submetido à estrutura geral de uma

narrativa maior. Sem dúvida, esse procedimento não é novo – novelas folhetinescas costumam ter essa compartimentalização – e é ideal para uma narrativa longa que deveria ser cortada em diversos pedaços para ser publicada em revistas *pulp*, dividindo seu espaço com diversas outras narrativas; contudo, Lovecraft aproveita as vantagens do formato modular para intercalar narrativas e referências, duplicando instâncias, situações e personagens e reforçando o elemento que mais valorizava em qualquer ficção: a atmosfera – que, veremos com mais calma, não era, para o autor, apenas uma palavra de efeito mas um arcabouço teórico-estético que se refletia tanto no plano da expressão quanto no plano do conteúdo. Mas o aproveitamento da forma mais extensa da novela não se resume à utilização criativa das possibilidades de compartimentalização da narrativa. Ela também se reflete na escolha do foco narrativo adotado, o narrador onisciente, o predileto de Lovecraft, e aquele que o afasta automaticamente da tradição fantástica do século XIX, na qual o caráter de testemunho era muito importante.

O primeiro elemento significativo a nos chamar a atenção foi o próprio índice da obra: o fato é que narrativas mais extensas do autor, como *At the Mountains of Madness*, prescindem completamente de subtítulos para os capítulos. Portanto, os subtítulos usados em *The Case of Charles Dexter Ward* possuem funcionalidade: são pares de palavras que seguem uma gradação, iniciando-se pelo mais abstrato – o primeiro capítulo recebe o título “A Result and a Prologue” – e culminando no mais concreto, “A Nightmare and A Cataclysm”. Trata-se de pares de palavras que dialogam entre si e que estabelecem as gradações e transferências entre instâncias abstratas e concretas. Através desses subtítulos, surgem, bem precisos, os contornos expressivos da narrativa pelas palavras-conceitos chave ao redor dos quais o autor articula seu universo fabular: o passado (antecedente), a pesquisa, a mutação e o cataclisma; essa gradação é um clímax indireto, uma forma de acompanhar a narrativa indiretamente. Ao mesmo tempo, duas expressões que surgem logo nesse primeiro contato com o texto, “Antecedent” e “Mutation”, já definem a possibilidade de se reduzir a *forma* de um ancestral morto ao reino mineral, ao domínio químico dos sais, introduzem, logo de saída, o elemento biológico, muito importante às narrativas lovecraftianas em geral e a essa em particular, que gira em torno justamente da fatídica *carga* genealógica do personagem central<sup>21</sup>. O horror evocado – e,

---

<sup>21</sup> A questão da *mutação*, por outro lado, nos traz uma outra questão dentro da dinâmica desenvolvida pelas *Horror Stories*: a mutação é uma alteração que pode ser sentida a partir do exterior – e aqui entram as mudanças sociais, a miscigenação, aquilo que poderia ser sentido por uma sensibilidade conservadora e/ou

naturalmente, sentido – por Lovecraft, retoma obsessivamente aquilo que poderíamos reduzir estruturalmente a dois denominadores comuns: Herança e Mutação (no sentido de mestiçagem, de mescla, de impureza). O terror evocado por Lovecraft surge dessa dupla expressão que era, para o autor, a essência mesma dessa *decadência* exemplificada pela vida nas grandes metrópoles.

No primeiro capítulo, Lovecraft já inicia o desenvolvimento de algumas noções-chave – no que tange às questões de verossimilhança e percepção – que se repetirão ciclicamente no decorrer da narrativa. Esta se apresenta em um curioso esquema de vasos comunicantes: cada capítulo – especialmente o segundo em relação aos demais –, sozinho ou unido a um ou outro mais, poderia ser uma unidade autônoma, um conto, mas todos estão articulados em um esquema progressivo. Assim, inicialmente, temos a insistência, por parte dos personagens, em *ignorar* a estranheza dos fatos descritos, aderindo da maneira mais mecanicista que se possa imaginar ao racionalismo factual redutor. Assim, no capítulo inicial, Ward desaparece misteriosamente do manicômio no qual estava internado, mas como ele aparentava estar curado, não há qualquer movimento para tentar solucionar o mistério. É evidente que o desaparecimento não é usual, e a loucura do personagem, cercada de mistério desde este primeiro momento, também não pode ser lida como um distúrbio qualquer, mas como um fenômeno sobrenatural: inicia-se a construção do extraordinário pela denegação, pela tentativa visivelmente fadada ao fracasso de colocar o extraordinário em algum dos campos disponíveis do factível.

### **Arquitetura de sonho e de pesadelo**

Também no primeiro capítulo surgem as interferências autobiográficas, que marcam com muita peculiaridade *The Case of Charles Dexter Ward*: existem referências e evocações de Providence estruturadas a partir de imagens de forte apelo poético. É importante destacar que o autor, apenas um ano antes, ainda estava em seu “exílio novaiorquino”, encarado por ele como o próprio inferno e descrito com imagens vivas. O retorno, após *testemunhar* uma sociedade mestiça e degenerada, aos olhos de Lovecraft, traria seqüelas físicas: a idéia obsessiva de Lovecraft configurava-se na forma de

---

racista como alteração negativa – e também a partir do interior, da subjetividade, especialmente marcada pela velhice, pelas mutilações e deformações de nosso corpo, fatores que alteram a percepção do nosso Eu. Lovecraft mescla as duas possibilidades interpretativas da mutação no personagem Charles Dexter Ward e seu duplo, Joseph Curwen.

sintomas biológicos, o contato com o Mal resultando em *feridas* nada simbólicas. Assim, a saúde física e mental do personagem que combate mais diretamente o Mal na novela, o Dr. Willett, é duramente afetada pelo embate: “Those investigations and discoveries have left their mark upon him; so that his voice trembles when he tells them, and his hand trembles when he tries to write of them.” (LOVECRAFT, 1965, p. 9). De qualquer forma, o confronto inicial entre a *pureza* da terra nativa e a decadência das cidades é denegado: o pesadelo *já* está no interior, no coração de Providence, e isso desde tempos coloniais. Com o esmero masoquista que parece caracterizar a fantasia lovecraftiana, o autor *desfaz* a própria utopia, fazendo o Mal penetrar, aos poucos, saindo da região portuária – ponto de entrada de toda a forma de tráfico e de estrangeiros e mestiços, que serão abundantes como personagens secundários da trama – e seguindo, lenta mas inexoravelmente, para o *centro* WASP, branco e equilibrado do mundo de Charles Dexter Ward que é a mansarda de seus pais. Michel Houellebecq percebe nisso uma “função arquitetônica”:

“As demenciais e ciclópicas estruturas figuradas por HPL chocam o espírito violenta e definitivamente, tanto ou mais que (e isso é paradoxal) a magnífica arquitetura desenhada por Piranesi ou por Monsu Desiderio. Nós sentimos que já visitamos essas cidades gigantescas em nossos sonhos ... Depois, ao observar uma construção arquitetônica particularmente imensa, pensamos ‘isto é bem *lovecraftiano*’ ... Pois, como as grandes catedrais góticas ou barrocas, a arquitetura de sonho que esse autor descreve é uma arquitetura *total*.”<sup>d</sup>

Assim, podemos refazer nossa hipótese sobre a redução do campo perceptivo da visão nas narrativas de Lovecraft – uma vez que o clímax, o momento da aparição da criatura e seu *desvelamento* absoluto, é sempre denegado –, explicitando que não se tratou de uma redução mas de um *deslocamento*: a percepção visual está toda concentrada na atividade passiva de contemplar edificações alucinantes por natureza ou transfiguradas por um olhar poético, no limiar do alucinado. Essas visões poéticas e arquiteturais são uma das jóias da estrutura narrativa montada por Lovecraft: da Nova Iorque de pesadelo de “He” ao labirinto invisível de “In the Walls of Eryx”, a imaginação espacial de Lovecraft – para além de sua funcionalidade, que vimos no capítulo anterior – gerava a descrição de paisagens frenéticas, que quase poderiam ganhar autonomia e indicar um caminho mais próximo ao surrealismo, o núcleo mesmo da estrutura mítica para esse autor que, teimosamente, optava por enxertar esses *monumentos* imaginários e discursivos na teia de narrativas mais fixas e menos livres, sacrificando a inventividade

pela coerência e regularidade de seus bestiários e de suas criações<sup>22</sup>. Contudo, podemos destacar dois desses momentos de predomínio da visão arquitetural em *The Case of Charles Dexter Ward* – o primeiro deles, logo no início da narrativa, com o personagem central descrevendo, com uma poesia não muito distante do êxtase:

“When he was larger his famous walks began; first with his impatiently dragged nurse, and then alone in dreamy meditation. Farther and farther down that almost perpendicular hill he would venture, each time reaching older and quainter levels of the ancient city. He would hesitate gingerly down vertical Jenckes Street with its bank walls and colonial gables to the shady Benefit Street corner, where before him was a wooden antique with an Ionic-pilastered pair of doorways, and beside him a prehistoric gambrel-roofer with a bit of primal farmyard remaining, and the great Judge Durfee house with its fallen vestiges of Georgian grandeur. It was getting to be a slum here; but the titan elms cast a restoring shadow over the place, and the boy used to stroll south past the long lines of the pre-Revolutionary homes with their great central chimneys and classic portals. On the eastern side they were set high over basements with railed double flights of stone steps, and the young Charles could picture them as they were when the street was new, and red heels and periwigs set off the painted pediments whose signs of wear were now becoming so visible.” (LOVECRAFT, 1965, p. 11).

Bem mais adiante, no capítulo final da narrativa, surge o subterrâneo maldito do bruxo Joseph Curwen, descrito com acuidade. Percebe-se a fusão de elementos arquitetônicos tradicionais (as portas, em estilo colonial) e os extraordinários (as abóbadas “ciclópicas”, um dos adjetivos prediletos de Lovecraft cujo efeito sonoro e de evocação são bem mais efetivos que seu significado amplo e impreciso); a arquitetura perde sua utilização meramente estrutural ou funcional, ganhando uma função imaginária, localizada na fusão do aparentemente usual e do já fantástico:

---

<sup>22</sup> Se a forma arquitetônica ganha tal destaque na narrativa lovecraftiana, o que dizer da cor, da forma pictórica? É novamente Michel Houellebecq quem nos traz alguns *insights* interessantes: “Um arquiteto por natureza, Lovecraft não tinha muito de pintor: suas cores não são cores de verdade, mas sim tons ou, mais exatamente, *luzes*, cuja função única é destacar a arquitetura descrita.”<sup>c</sup> Mas é evidente que Lovecraft, que transformou a *cor* em mais um elemento de seu bestiário, ultrapassou seu comentarista contemporâneo: as cores chegam a uma tal concretização em algumas de suas narrativas, que ganham os atributos de emanações, e mesmo de seres, como no conto “The Colour out of Space”, talvez a melhor narrativa já escrita pelo autor de Providence, as cores do núcleo de um misterioso cometa. iridescentes e iridescentes, são o próprio centro de uma insidiosa e mortal contaminação, convertendo-se, ao final, em monstros primitivos, quase em seres unicelulares gigantes, aglutinando e consumindo tudo ao seu redor.

“Was it for this that Ward had seemed to listen on that day he was removed? It was the most shocking thing that Willett had ever heard, and it continued from no determinate point as the doctor reached the bottom of the steps and cast his torchlight around on lofty corridor walls surmounted by Cyclopean vaulting and pierced by numberless black archways. The hall in which he stood was perhaps fourteen feet high in the middle of the vaulting and ten or twelve feet broad. Its pavement was of large chipped flagstone, and its walls and roof were of dressed masonry. Its length he could not imagine, for it stretched ahead indefinitely into the blackness. Of the archways, some had doors of the old six-panelled colonial type, whilst others had none.” (LOVECRAFT, 1965, p. 106-107).

### **A cognição lovecraftiana**

Assim, se em Lovecraft o sentido da visão é ativado de forma contemplativa e total diante de seus monumentos imaginários, os monstros que povoam suas narrativas possuem variedade e amplitude expressivas, embora neles a visão seja um auxiliar indireto: a visão é a porta para o reconhecimento, a redução e a comparação. Lovecraft opta por nublar esse sentido ao apresentar seu bestiário, utilizando duas estratégias (ambas bastante presentes em *The Case of Charles Dexter Ward*): simplesmente suspendê-la através de algum recurso referencial, como o adjetivo “indescritível” ou transferi-la para a percepção através de outros sentidos (o olfato e a audição, especialmente), uma percepção tão poderosa e detalhada que *sugere* uma tentativa de redução comparativa, mas que, por sua própria natureza, não é uma percepção decisiva para a conceituação. Mais que isso, a fauna monstruosa é complexa porque múltipla, abraçando diferentes tipos de monstros, caracterizados de diversas maneiras. A dispersão da monstruosidade é uma das inovações narrativas instituídas por Lovecraft, pois no fantástico canônico do século XIX, o fenômeno não-convencional – fosse ele sobrenatural ou não – estava naturalmente concentrado em um personagem, circundando-o (como ocorre com Alphonse Van Worden em *O Manuscrito Encontrado em Zaragoza* ou em certas narrativas de James Hogg e Charles Brockden Brown) ou brotando de seu próprio corpo, na forma de um duplo. De qualquer forma, a monstruosidade era uma *exceção*: era o choque com a normalidade que tornava o efeito de estranhamento do fantástico tradicional verossímil, funcional. Em Lovecraft, a dispersão monstruosa por

uma miríade de entidades diversas, que atuam diretamente no corpo da narrativa ou indiretamente (através de alusões, citações retiradas de obras ficcionais etc.), serve como demonstração categórica de que a monstruosidade do universo é a regra, sendo a racionalização a ilusão confortadora que garante um momento de *estabilidade* em um universo constituído essencialmente pelo caos. O choque que garante o efeito de estranhamento, em Lovecraft, se dá entre o universo da própria narrativa e o universo fora dela (o que seria o nosso “real”, ou verossímil): esse choque do estranhamento – ampliado, a partir de bases mais universais, posteriormente nas ficções de um Jorge Luis Borges – é bem mais eficaz, pois escapa da armadilha do *real* que Todorov percebe existir, seguindo um *insight* de Jean-Paul Sartre, na narrativa fantástica tradicional. Assim, tomando de empréstimo um exemplo de Sartre, escreve Todorov:

“Com Kafka, somos pois confrontados com um fantástico generalizado: o mundo inteiro do livro e o próprio leitor são incluídos. Eis um exemplo claro deste novo fantástico improvisado por Sartre para ilustrar sua idéia: ‘Sento-me, peço um café com creme, o garçom me faz repetir três vezes o pedido e o repete para evitar qualquer risco de erro. (...) Afinal, um quarto garçom volta e diz: ‘pronto’, colocando um tinteiro em minha mesa. (...) Se o leitor puder pensar, lendo contos dessa espécie, que se trata de alguma farsa dos garçons ou de alguma psicose coletiva (...), perdemos a partida. Mas se soubermos lhe dar a impressão de que lhe falamos de um mundo em que manifestações absurdas figuram a título de conduta normal, então ele se encontrará de uma vez mergulhado no seio do fantástico’ (pp. 128-129). Eis em resumo a diferença entre o conto fantástico clássico e as narrativas de Kafka: o que era uma exceção no primeiro mundo torna-se aqui uma regra.” (TODOROV, 2003, p. 182).

Se tomarmos as opções pensadas por Sartre/Todorov – aplicadas por ambos ao caso de Kafka, um escritor que seguramente Lovecraft ignorava e que desprezaria, se o conhecesse, como desprezou Freud, por violar os princípios de seu jogo imaginário e narrativo – e as aplicarmos a Lovecraft, teremos alguns efeitos curiosos: é como se o autor de Providence optasse pelos dois caminhos, por perder o jogo “de saída” (uma vez que, de fato, se se tratasse de uma trama lovecraftiana, a conspiração entre os garçons, “fachada” de alguma potência de indescritível poderio, seria o caminho mais lógico para a trama) e por criar no leitor o impacto de penetrar em um mundo inteiramente fantástico (o fato inicial de situar boa parte de sua ficção na “terra de ninguém” imaginária que é

Arkham funciona como prova disso). Em *The Case of Charles Dexter Ward*, por exemplo, feiticeiros diabólicos torturam almas e corpos para obter conhecimento. Tais feiticeiros, unidos, formam suas próprias agremiações de culto e marcam a história do mundo, pois eventos como a caça às bruxas promovida em Salem, no século XVII, nada mais seriam que manifestações das atividades dessas bruxas e feiticeiros. Como Kafka, Lovecraft inverte a posição do leitor e o transforma em item dentro do mundo imaginário criado; mas, diferente de Kafka, que nos deixa em um mundo absurdo porque jamais explicado, Lovecraft se esmera em estruturar um universo radicalmente fechado, do qual nada, dentro ou fora dele, possa escapar à teia de referências. Essa é a grande diferença entre esses dois autores: para Kafka, a realidade é apreensível a partir de um universo fragmentário e temível, no qual a estrutura mítica, a teogonia, está irreparavelmente perdida, sobrando ao autor apenas a função de tecer alegorias deslocadas daquilo que poderia ser seu significado unívoco, um universo de deslocamento contínuo, pois o autor tcheco apaga a teogonia de seus mitos nada heróicos, contando-os como se relatasse um evento banal, tornando-se modelo para aqueles universos ainda mais radicais de escritores como Ionesco ou Samuel Beckett; em Lovecraft, a base caótica do universo está a todo momento emergindo para a superfície de uma narrativa alegórica que, pelo contrário, insiste com fanatismo em seu estatuto de verossimilhança, citando tratados de Cabala imaginários e livros de antropologia reais, manuais inquisitoriais e a vida escandalosa de autores de sucesso à época. O fanatismo do projeto narrativo de Lovecraft era tamanho que conseguia – e consegue – convencer seus leitores de que alguma base factível em todos esses delírios de estudada arquitetura é, de alguma forma, *real*. Em Lovecraft, uma nova e terrível teogonia/teodicéia ao mesmo tempo científica, materialista e sobrenatural ganha a autonomia extrema de *coisa dada*, de elemento do mundo, não apenas de um duplo. A sufocante materialidade do mito de Cthulhu acabaria por afogar a ficção de Lovecraft, que abandonaria sua obsessão nos últimos anos de vida, ao mesmo tempo em que abandonava a narrativa, trocando-a pelo comentário político.

### **Estrutura de um bestiário moderno**

No caso do bestiário lovecraftiano, esse corte epistemológico que representaria uma revolução metodológica na narrativa fantástica mais popularesca – materializada pela ficção científica e pela nascente *Horror Story* – está ainda mais claramente

representado. Os monstros científicizados do autor de Providence foram o modelo para sucessivos autores que, desprezando toda e qualquer ambição por *profundidade psicológica* em seus personagens, optaram por construir monstros perceptíveis, apavorantes por não se enquadrarem em qualquer esquema cognitivo possível a não ser – por comparação indireta e imperfeita – aos animais primitivos e repulsivos que são os insetos e os moluscos. Mas mesmo a tranqüilizadora idéia de que tais animais são de porte bem pequeno e irracionais é suspensa em Lovecraft, que os torna verossimilhantermente inteligentes, predadores eficazes; além disso, a comunidade *humana*, prioritariamente branca e anglo-saxã, não é um bloco uniforme de resistência ao monstruoso, pois os aparentes demiurgos das forças demoníacas, fascinados demais para parar suas pesquisas, mergulham como drogados: esse é o caso de Charles Dexter Ward e de Walter Gilman, entre muitos outros personagens centrais. Eles acabam transformando-se em monstros portadores de uma *máscara* humana, denunciada por índices demoníacos que apenas alguns personagens privilegiados conseguem perceber. Assim, o bestiário da novela *The Case of Charles Dexter Ward* apresenta algumas particularidades que devemos destacar. Já discutimos a primeira delas anteriormente, a presença de um duplo inspirado pelo Dorian Gray de Oscar Wilde. Os monstros imediatos e mais temíveis nessa novela não são as aparições extra-dimensionais ou demoníacas, mas seus *emissários* imediatos: os humanos que por um contato conspurcador com as entidades maléficas, mesclaram seu sangue com o sangue de raças desconhecidas. Os feiticeiros de *The Case of Charles Dexter Ward*, como Joseph Curwen, demonstram a essência demoníaca por estigmas físicos, contraídos de comércios infernais de clara conotação sexual. Assim, o demônio que atuava em Salem, citado na novela, deixava uma imensa e repulsiva marca no peito do iniciado – que lembra um tumor cancerígeno – e uma cicatriz acima do olho direito). Esses personagens são brancos e pertencem, ainda que depois sejam renegados, à sociedade humana. Em segundo lugar, temos os monstros *caracterizados* por sua mestiçagem, uma mestiçagem racial, não apenas simbólica e fantástica, estão mais distanciados da sociedade humana conforme era vislumbrada nas narrativas lovecraftianas. A partir desses elementos percebidos na constituição de personagens que são *portadores ou representantes do Mal* na novela citada, podemos estabelecer uma pequena taxonomia que abarque esses personagens e sua função:

a) monstros com pleno uso da palavra e interação completa com os demais personagens: os bruxos Curwen, Orne e Hutchinson ocupam este espaço. É evidente, contudo, que a

essência monstruosa, incontrolável, surge nesses personagens através de signos físicos: a voz cavernosa e sussurrada de Curwen, a cicatriz em forma de tumor no peito – em outro momento da narrativa, identificada ao sinal com o qual os bruxos eram marcados por Satã na noite do Sabá iniciatório – a forma da letra e os arcaísmos da escrita na correspondência trocada entre os três. Coerente com seu pensamento racista, a monstruosidade, o Mal, em Lovecraft<sup>23</sup>, sempre carrega alguma marca distintiva: monstros inteiramente subjetivos – como o “pecador justificado” e seu duplo no romance homônimo de James Hogg – ou fisicamente não apenas agradáveis, mas *belos* – como o Dorian Gray de Oscar Wilde – não eram comportados pelo universo ficcional de Lovecraft, contaminado a um só tempo pelos maneirismos da subliteratura *pulp* e por uma ideologia racista de base, que nega ao “outro”, monstrificado, as características agradáveis que destina ao “mesmo”, heroicizado;

b) monstros cujo uso da palavra e interação com os demais personagens é reduzida: nesse caso, o “português mestiço” Gomes – caracterizado como “half-caste” e “mulatto” no mesmo parágrafo. Em Lovecraft, os agentes são sempre aqueles que dispõem do domínio da *palavra* e das vantagens da civilização como esse autor a entendia: o livre curso e negociação com os humanos, ou seja, com aqueles que pertencem à mesma casta racial dos personagens centrais, brancos e aristocráticos. Auxiliares *voluntários* como Gomez ou *involuntários* como os escravos sacrificados por Curwen em seus rituais são designados por sua incapacidade de comunicação direta, são *soturnos* por não lhes ser permitida – ou, para ser mais exato, por não lhes ser possível – a livre troca com a comunidade de fato humana, aos olhos do autor;

c) monstros que não utilizam a palavra humana em nenhum momento e cuja interação com os demais personagens é indireta, acidental, rápida e enlouquecedora: os monstros subterrâneos e famélicos, escravizados por Curwen para propósitos escusos, e as criaturas evocadas pelos saís especiais do bruxo, além da monstruosa presença apenas designada,

---

<sup>23</sup> Como outros homens de seu tempo, Lovecraft provavelmente estava familiarizado com o conceito de “criminoso nato e hereditário” – indivíduo cuja fisionomia era marcada por sinais visíveis, regulares, identificáveis e descritíveis de degeneração –, cujas bases foram lançadas pelo patologista italiano Cesare Lombroso na obra *L’Uomo Delinquente* (1876), bem como com as teorias parcialmente conectadas de degeneração (*Entartung*) de Max Nordau. As teses de Lombroso e Nordau, a taxonomia e fisiognomia de aparência rigorosa que desenvolveram – para compensar o fundo completamente descabido – seduziram outros autores do fantástico, que não apenas Lovecraft, a criar personagens negativos ostentando algumas (ou várias) características do criminoso hereditário lombrosiano. O biólogo Stephen Jay Gould, citando o trabalho *Annotated Dracula* de Leonard Wolf, ressalta o fato de que Bram Stoker utilizou as descrições do criminoso nato para a caracterização de seu Drácula (cf GOULD, 1999, p. 121 e segs.).

numa opacidade completa, nas incompreensíveis palavras mágicas usadas em bruxedos durante a novela *The Case of Charles Dexter Ward*, *Yog-Sothoth*, entram nesta última categoria. Aliás, a criatura *Yog-Sothoth* surge em alguns outros contos de Lovecraft, especialmente “The Dunwich Horror”, “The Horror in the Museum” e “Through the Gates of the Silver Key”, freqüentemente caracterizada de forma ambígua, ampla, algumas vezes dentro de fórmulas ritualísticas imaginárias. Contudo, em “Through the Gates of the Silver Key” *Yog-Sothoth* é caracterizado de forma mais completa: trata-se de uma divindade alienígena cultuada por uma raça de crustáceos inteligentes, que entendem tal divindade como “All-in-One and One-in-All of limitless being and self”, um ser que não é apenas um *ente* dado do contínuo espaço-temporal, mas um ser caótico que está além e que implode essa continuidade. Percebe-se, entre a novela *The Case of Charles Dexter Ward* e o conto “Through the Gates of the Silver Key” – separados por cerca de seis anos – um desenvolvimento mais claro e uma contextualização menos diluída dessa deidade, com a nítida influência de Einstein<sup>24</sup> substituindo a vasta utilização de tratados místicos, cabalas imaginárias e livros de folclore largamente usados como fonte para o bestiário da novela. De qualquer forma, as descrições desses monstros inexistem: o conflito com eles, que constituiria o provável clímax, desaparece: sobram adjetivos, empregados de forma cumulativa, cuja funcionalidade não é classificatória, explicativa ou aproximativa, mas o inverso disso: a diluição conceitual de uma *forma* não conhecida e que não pode ser conhecida e catalogada. A comunicação com seres desse porte é completamente inconcebível: assim, a confusão do Dr. Willett, que acreditava que os gritos das criaturas informes enjauladas em buracos, auxiliares de Curwen, eram de uma fome específica e pontual, e não de um certo tipo de *fome* mais amplo, um apetite exacerbado apenas imaginável; trata-se de um erro na interpretação de Willett. Da mesma forma, a potência sobrenatural que orienta Willett em como destruir Curwen o faz por uma carta escrita em idioma antigo e quase desconhecido, um papel embrulhado no bolso de Willett que se transforma na única prova de sua visita aos subterrâneos de Joseph

---

<sup>24</sup> O imenso fascínio que a teoria da relatividade exerceu em Lovecraft necessitaria de um estudo mais pormenorizado – incluindo a consulta ao acervo bibliográfico que o autor utilizava para verificar quais obras sobre o assunto ele chegou a consultar –, mas é interessante destacar que em *The Case of Charles Dexter Ward*, novela de 1927, pelo menos uma referência a Einstein como uma espécie de demiurgo místico abalando estruturalmente o universo conhecido aparece: “He was seeking to acquire as fast as possible those neglected arts of old which a true interpreter of the Curwen data must possess, and hoped in time to made a full announcement and presentation of the utmost interest to mankind and to the world of thought. Not even Einstein, he declared, could more profoundly revolutionise the current conception of things.” (LOVECRAFT, 1965, p. 62).

Curwen. Entramos no bestiário sugerido, indireto e completamente exterior à realidade comunicativa humana, na qual os elementos percebidos podem ser organizados e reduzidos explicativamente. Como podemos observar nessa pequena tipologia – aplicada à novela que estamos analisando, mas que poderia ser extrapolada para outras narrativas do autor –, existe uma inflação monstruosa nas obras lovecraftianas: um número alarmante de entidades não-humanas pululam pelas páginas de seus contos e novelas, como uma duplicação das massas humanas que povoam as metrópoles modernas como numeroso exército de reserva da produção, e que se afiguravam ao autor como uma imagem de pesadelo. No caso de *The Case of Charles Dexter Ward*, o bestiário é não apenas quantitativamente relevante, como também o é no sentido qualitativo, uma vez que poucas narrativas do autor apresentam esse bestiário pessoal com sua tipologia completa. Se compararmos essa novela de Lovecraft com obras mais extensas do fantástico tipicamente “século XIX”, perceberemos alguns contrastes interessantes no que se refere ao bestiário utilizado, principalmente pelo surgimento mais seguro e definido de entidades que vivem em uma espécie de dimensão completamente não-humana, com a qual só é possível uma comunicação parcial e imperfeita. Mas essa taxonomia que determinamos acima deve estar submetida ao princípio geral de composição da monstruosidade existente nas narrativas lovecraftianas, de um modo geral: a noção de *degeneração*, interligada à outra noção que, para o autor, era correlata e gêmea, a *miscigenação*. Essas duas noções gêmeas representavam o grande fantasma que assombrava o ficcionário de Lovecraft, gerando monstruosidades mais e mais alucinantes, barrocas e complexas, cuja própria função narrativa – esse é o caso das criaturas subterrâneas clamando por comida nos subterrâneos do diabólico Curwen – acaba diluindo-se numa espécie de abstração do terror, de fascínio permanente, extático, pelas formas e variações possíveis do horrível. Maurice Lévy percebe bem que essa noção e essa possibilidade são o *fantasma* produtor de monstros do bestiário de Lovecraft, que entendia – baseado nas obras de raciologia que consultava e que constituem uma das bases de sua visão de mundo – essa degeneração como um princípio ativo e destrutivo, que se espalhava contaminando tudo o que tocava. A idéia de contaminação – desenvolvida de forma surpreendentemente moderna – é o próprio tema do conto “The Colour Out of Space”; assim, escreve Lévy:

“Mais frequentemente, os monstros de Lovecraft não se afastam tão radicalmente da forma humana. Eles conservam a configuração humana de forma geral, mas ao

mesmo tempo são dotados de atributos que os aproxima de uma espécie animal diferente. Caracterizam-se sobretudo por seu *hibridismo* – um hibridismo que não é apenas a simples justaposição de elementos disparatados, como ocorre com certos monstros antigos, mas o resultado de uma espécie de contaminação, de poluição coletiva.”<sup>f</sup>

Mas esse é ainda o primeiro passo analítico do estudioso francês: mais adiante, nesse mesmo capítulo de análise do bestiário lovecraftiano – denominado “Le Bestiaire de l’Horreur” – Lévy aborda explicitamente a politização do imaginário monstruoso efetuada por Lovecraft, destacando que o hibridismo antes mencionado é, na verdade, uma das máscaras para *miscigenação*:

<sup>g</sup>“Assim, sem preconceitos para com interpretações ulteriores ou contraditórias, é possível investir legitimamente o monstro lovecraftiano de uma significação política, de um sentido que se elabora em um nível de consciência difícil de precisar, mas que permanece sempre inteiramente dependente das teses racistas e fascistas do autor. O monstro não se origina apenas de um comportamento patológico : ele também é projeção, na câmera escura de um cérebro doentio, do ódio e da repulsa lançada contra o outro (*the outsider*), e sua presença, no coração da civilização americana, é profanação e ameaça de corrupção”.

Lévy fecha o círculo: as modalidades do monstruoso de Lovecraft girariam em falso, como num esquema em curto-circuito, em torno de suas próprias obsessões neuróticas. Os monstros criados por Herbert West – cientista e “sábio” lovecraftiano – criaturas compósitas, grotescas e desagregadas, colagens orgânicas de partes diferentes e díspares que, ao final, punem o criador de forma temível: esse seria o sumário da imagética e das criaturas do “sonhador de Providence”. Ou Wilbur Whateley, literalmente apenas metade humano – já que uma abundante fauna de tentáculos se desprende de sua cintura – e seu irmão invisível e monstruosamente imenso, no longo conto “The Dunwich Horror”, frutos bastardos e assustadores de comércio sexuais entre uma louca, fruto de uma família de degenerados, e seres alienígenas. Mas existem alguns elementos que impedem que o círculo de monstruosidades lovecraftiano se feche assim tão rápido: contrariando Lévy, algumas das mais apavorantes criaturas de *The Case of Charles Dexter Ward*, os bruxos como Curwen e as criaturas subterrâneas, não são seres compósitos ou híbridos. Curwen, aliás, é um representante da *master race* que Lovecraft tanto prezava, cooptado para a causa do Mal: apenas uma cicatriz misteriosa acima do

olho direito e um mancha repulsiva no peito denunciam seu comércio demoníaco e o diferenciam, inicialmente, de Charles Dexter Ward – diferença que se nublará aos poucos até inexistir. Portanto, existe a contradição entre os diferentes projetos – narrativo, político e filosófico – levados a cabo por Lovecraft: os monstros, deformações patológicas da visão de mundo do autor americano, crescem concentricamente ao sabor de um imaginário mórbido e feroz, que não conhece os limites usuais do estereótipo tradicional. Depois de determinado momento, esse crescimento começa a ganhar a velocidade de inércia garantida pela visão apocalíptica e nihilista que Lovecraft cultivava: a raça humana, pequena e inútil, se esfacela diante do pântano de forças irracionais e cósmicas que a cercam. É bem verdade que esse movimento centrípeto deixa alguns traços de sua origem como desenvolvimento de neuróticas fantasias raciais: afinal, o Mal absoluto, o caos sem forma das deidades primordiais inventadas por Lovecraft, possui adoradores humanos que precedem seus intermediários mais sofisticados (como o bruxo Curwen): povos primitivos, raças inferiores, adeptos de obscuras crenças idólatras; um *pot-pourri* humano que coincide com as descrições apocalípticas que o autor fez de Nova Iorque em sua correspondência. A imaginação de Lovecraft faz coincidir, portanto, em uma espécie de ponto de fuga, três projetos sustentados por contraditórias visões de mundo que acabam por se anular, criando, para o leitor, um efeito de estranhamento, uma sensação de falta, que nada tem a ver com as certezas do estereótipo tradicional, embora dele provenha e nele se sustente. Bem antes do fantástico e da ficção científica politizados, surgidos durante a paranóia da Guerra Fria entre EUA e URSS, Lovecraft já criava monstros absolutos – contra os quais não há possibilidade de vitória definitiva –, devoradores do corpo e da alma dos heróis e da sociedade circundante. Densos e opacos, as monstruosidades de Lovecraft exigem que os heróis se entreguem à manipulação *para o bem* das mesmas forças destrutivas que os personagens malévolos fazem irromper no mundo<sup>25</sup>. Portanto, os princípios de composição e a taxonomia do bestiário lovecraftiano, embora sejam devedores de um inegável lastro ideológico, vinculado umbilicalmente ao

---

<sup>25</sup> Assim, em *The Case of Charles Dexter Ward*, é pela feitiçaria que o Dr. Willett vence o temível Curwen, uma feitiçaria que só pode ser utilizada graças à ajuda de uma criatura sobrenatural tão tenebrosa que, dela, o próprio Curwen tinha receio. O mesmo processo se repete em “The Dunwich Horror”, com a cena final, na qual os campônios disputam uma luneta para ver a destruição do invisível Curtis Whateley. Ou, em “The Whisperers in Darkness”, é um *instinto* o que salva o narrador do engano projetado por aparatos de gravação e reprodução da voz humana, uma vez que por pouco não é abduzido por estranhos insetos espaciais, os *Yuggoths*. O efeito é muito similar à da moderna ficção científica e de terror politizada pelo Macartismo, cujas características foram rastreadas por pesquisadores como Luiz Nazario e Susan Sontag.

racismo do século XIX, também apresenta elementos de contradição e conflito. Como vimos em relação à topologia do mito de Cthulhu, as criaturas que vivem nesses *topoi* são, igualmente, seres *mestiços* que presentificam as angústias do autor e personificações de um Mal amoral e anti-humano, que fascinava, pelo poder de sugestão, o filósofo niilista que habitava a mente do “sonhador de Providence”.

Os monstros cósmicos de Lovecraft são muito semelhantes às suas descrições, por carta, da impressão viva de horror que sua mentalidade racista nutria diante das massas *compósitas* de metrópoles cosmopolitas como Nova Iorque: tentaculares, gelatinosas, contaminadoras, indefiníveis entre o estado líquido e sólido, fétidas e diabólicas. Mas algo muda e estiliza a caricatura – seu tom hierático, seus nomes tão estrambóticos que soam, realmente, mágicos: Cthulhu, Sothoth, Yuggoth etc. Esse grau de estilização, no qual a mensagem surge mais obscura e clivada, permitindo a leitura de maior amplitude e o descolamento conceitual do bestiário lovecraftiano de sua fonte panfletária, paranóica, pseudo-científica e ideológica, também possibilitou um desdobramento estrutural interessante: a necessidade de resolver um problema de representação narrativa, a saber, “como representar o irrepresentável?”

### **Os sentidos como arma**

O problema da percepção e dos sentidos na construção de objetos – cotidianos ou fantásticos – no corpo mesmo da narrativa ocupa um plano de destaque na ficção de Lovecraft. Já postulamos que Lovecraft imaginava, para a confrontação direta com suas entidades fantásticas, a visão como o mais limitador dos sentidos. Isso não quer dizer, como também explicitamos, que o sentido da visão ocupasse um lugar inteiramente secundário ou negligenciado: na arquitetura dos sentidos evocada pelas narrativas de Lovecraft, a visão é captada em toda sua passividade descritiva essencial; assim, os resultados indiretos e fascinantes do sobrenatural – como a arquitetura, as cores, as formas gerais etc. – são testemunhados pelos olhos, como se parte da grandeza apocalíptica fosse destinada a um efeito visivelmente estético, o mesmo que encontramos no êxtase religioso. Para efeitos de sugestão, ele se concentrava na audição e no olfato; para exemplificar, utilizaremos dois trechos retirados do *The Case of Charles Dexter Ward*:

“One night late in March he left the house after midnight, and did not return till almost morning; when his mother, being wakeful, heard a rumbling motor draw up to the carriage entrance. Muffled oaths could be distinguished, and Mrs. Ward, rising and going to the window, saw four dark figures removing a long, heavy box from a truck at Charles's direction and carrying it within by the side door. She heard laboured breathing and ponderous footfalls on the stairs, and finally a dull thumping in the attic; after which the footfalls descended again, and the four reappeared outside and drove off in their truck.” (LOVECRAFT, 1965, p. 69).

Neste trecho, Lovecraft constrói todo um universo descritivo constituído apenas de impressões auditivas e imprecisas reminiscências visuais. Trata-se de um trecho – muitos outros poderiam ser destacados – extraordinário por anular quase que completamente a função visual, concentrando-se em impressões advindas da audição. A discreta construção é perfeitamente verossímil, criando o efeito desejado ao caracterizar as vampirescas atividades noturnas de Charles Dexter Ward/Joseph Curwen indiretamente. Mas quando Lovecraft se dedica à descrição de sensações olfativas, aí sua capacidade de abandonar a visão, adotando uma narrativa constituída de sensações que a substituem, torna-se ainda mais evidente:

“The odours occasionally wafted from the laboratory were likewise exceedingly strange. Sometimes they were very noxious, but more often they were aromatic, with a haunting, elusive quality which seemed to have the power of inducing fantastic images. People who smelled them had a tendency to glimpse momentary mirages of enormous vistas, with strange hills or endless avenues of sphinxes and hippogriffs stretching off into infinite distance.” (LOVECRAFT, 1965, p. 68).

A descrição dos odores lembra narrativas simbolistas e decadentes, influência certa no caso de Lovecraft, especialmente narrativas inteiramente baseadas nos sentidos como *Às Avessas*<sup>26</sup> de Huysmans. As propriedades sinestésicas dos cheiros sentidos nas

---

<sup>26</sup> J. K. Huysmans, “trânsfuga” do naturalismo, é um dos autores mais representativos da escola/momento cultural e histórico que convencionou-se chamar “decadentismo” da virada do século XIX. Abaixo, um pequeno trecho – a descrição de certas bebidas alcoólicas que o personagem emprega para aliviar suas dores estomacais – que revela essa passagem do odor para o espaço amplo da associação imaginária, presente na obra de Huysmans, em tradução de José Paulo Paes: “Esse vinho, cor de casca de cebola um tudo-nada queimada, lembrando o Málaga envelhecido e o porto, mas com um buquê açucarado, especial, e um ressaibo de uvas de sumos condensados e sublimados por sóis ardentes, havia-o reconfortado e por vezes infundido, amiúde, até mesmo uma nova energia ao seu estômago debilitado (...); mas o cordial, de ordinário tão fiel, malogrou dessa vez. Esperou então que um emoliente pudesse quiçá refrescar os ardores que o requeimavam e recorreu ao nalifka, um licor russo contido numa lustrosa garrafa de ouro fosco; esse

proximidades do laboratório de Ward são bastante exageradas, no limiar da caricatura, mas, por trás do exagero e da deficiência estrutural, existe um outro objetivo: caracterizar esses odores como substâncias físicas, concretas mesmo, aproximando o leitor da experiência sensorial pura. Essa experiência cuja descrição se dá por uma hipérbole sinestésica – como podemos ver no exemplo acima – é a única forma de aproximar o leitor da experiência *indescritível* do fenômeno sobrenatural do qual ele recebe o testemunho indireto dos personagens centrais ou secundários que entraram em contato com este (transformando-se, portanto, também em uma testemunha indireta). A utilização do odor e da audição como os sentidos primordiais para essa paciente tarefa de *evocar* uma forma monstruosa não pela própria materialidade brutal dela – que é testemunhada pela visão – mas pelos efeitos indiretos que esta provoca, odores e ruídos, está relacionada com a própria forma como Lovecraft estruturava suas percepções do mundo. Em seu “exílio” nova-iorquino, o autor entrou em contato com os odores de uma populosa metrópole: nos transportes coletivos, nas filas de emprego, nos bairros degradados. Esse estímulo negativo, posteriormente, foi ampliado intensamente, mesclado a outros elementos imaginários e transformado nos trechos que podemos ler acima. Nessa passagem, o sentido do odor ganha atributos interessantes, como o de projetar paisagens imaginárias e oníricas, qual droga alucinógena: o cheiro dispara coordenadas mentais para a construção desses edifícios imaginários hiperbólicos. Se pensarmos na forma como um Proust utiliza os sentidos como o gosto e o olfato para disparar lembranças estruturadas, seria possível construir algumas analogias com Lovecraft, com a diferença de que o autor norte-americano não utiliza memórias e reminiscências associadas à percepção do sabor ou do cheiro, como Proust, e nem mesmo um processo de associação através de imagens coordenadas a esses sabores/odores, como Huysmans, mas paisagens imaginárias para cheiros igualmente imaginários e indefiníveis, que são *reduzidos* pela adjetivação proliferante de Lovecraft a um binômio: nauseabundo/extraordinário. Trata-se de um processo que começa pela expansão, pela estruturação de um universo a partir de um vago odor nauseante ou incomum, e termina pelo fechamento, com a multiplicação adjetival restringindo o universo descortinado pela

---

xarope untuoso e aromatizado com framboesas revelou-se de igual modo ineficaz” (HUYSMANS, 1987, p. 202-203). A verdade, contudo, é que Huysmans utilizava os efeitos sinestésicos de forma muito mais ampla, utilizando todos os sentidos em uma espécie de confluência, de harmonia, para gerar o efeito desejado; Lovecraft partia do *handicap* de suas concepções teóricas limitadoras, limitando as possibilidades evocatórias a um quadro sensorial bem definido, restrito, como vimos, à náusea e à maravilha evocadas por cheiros desconhecidos e desconectados do *continuum* sensorial convencional.

fixação de um binômio de significados. Trata-se de uma técnica *improdutiva*, no sentido em que existe um inevitável fechamento, uma perda do universo sensório múltiplo disparado por uma percepção superficial, não-identificável e negativa – trata-se sempre de um odor nauseabundo, agressivo, que não desperta a memória (como em Proust) nem a associação livre entre efeitos sinestésicos (como em Huysmans).

Mencionamos, acima, a questão do acúmulo de adjetivos: trata-se de um dos efeitos mais conhecidos do arsenal empregado por Lovecraft, e um dos mais polêmicos. Essa descrição hiperbólica, que representa objetos pelo excesso de qualificativos – excesso que não é utilizado de forma parcimoniosa, surgindo imprevisivelmente nas mais diversas situações – até o limite que estes possam comportar, é freqüentemente visto como a grande deficiência da linguagem desenvolvida pelo autor, sua maior fraqueza, e serviu de munição para Jorge Luis Borges, no epílogo de sua coletânea de contos *El Libro de Arena*, qualificar Lovecraft de “parodiador involuntário de Poe”, enquanto outros críticos, menos enfáticos – como S. T. Joshi, que destaca os pontos positivos da prosa lovecraftiana, defendendo-a da condenação universal de um Edmund Wilson, mas postulando que há, nela, momentos ruins nos quais predominam “o pomposo e o bombástico” (JOSHI, 1999, p. xviii-xix) –, identificam nesse traço estilístico as fraquezas impostas pelo modo de produção, por assim dizer, do universo das popularescas revistas *pulp*. Por outro lado, o escritor francês Michel Houellebecq considera, em seu ensaio/homenagem a Lovecraft, de forma polêmica, que esse traço específico, contrariando noções estabelecidas de bom gosto, é o que faz viva a prosa de Lovecraft, valorizando a “intuição” de seus leitores/fãs advindos justamente do universo *pulp*, que apreciam esses exageros, essa pompa lingüística superficial e feita de elementos pobres, mas suficientemente luminosa para chamar a atenção como belo ornamento:

“Essas passagens infladas de forma tão enfática representam, para os leitores eruditos, pedras no sapato. Mas é necessário assinalar que são essas passagens que os verdadeiros fãs mais admiram. Lovecraft jamais foi superado nesse registro. Sua maneira de utilizar conceitos de matemática, suas indicações precisas de topografia em cada locação para uma narrativa, sua mitologia, sua imaginária biblioteca demoníaca, tudo isso foi pego de empréstimo. Mas ninguém tentou imitar essas passagens nas quais todas as restrições estilísticas são colocadas de lado, e os adjetivos e advérbios são empilhados uns sobre os outros até o ponto da exasperação. (...) É possível afirmar que a única razão da por vezes sutil e

sempre elaborada estrutura dos “grandes textos” de Lovecraft era fornecer a base para a explosão estilística das passagens citadas. (...) Aquilo que opõe Lovecraft aos representantes do bom gosto é mais que uma questão de detalhes. HPL provavelmente consideraria um fracasso uma história na qual não pudesse *ir muito além* algumas vezes.”<sup>h</sup>

Evidentemente, as posições acima revelam, na verdade, simpatias e rejeições que vão muito além da defesa ou da condenação parcial ou *in totum* da obra de Lovecraft. A posição de Borges, por um lado, revela uma certa questão em torno da elaboração de um autônomo, particular, universo simbólico que é uma das bases de sua literatura, e que estudou cuidadosamente na obra de, por exemplo, William Blake; Borges rejeita as técnicas e soluções “fáceis” de Lovecraft, adotando outro caminho para a fabulação mítica de uma *realidade narrativa* que se entrelaça com a realidade extra-narrativa (como podemos observar no conto “Tlön, Uqbar, Orbius Tertius”). Nesse sentido, e de certa forma, Lovecraft é um *precursor* de Borges, fato que o escritor argentino utilizará como matéria narrativa de um conto que se pretende um póstumo do próprio Lovecraft, utilizando a ironia como veículo privilegiado, especialmente quando declara, no já citado “Epílogo”, que o conto em homenagem a Lovecraft, “There Are More Things”, foi “perpetrado” como “un cuento póstumo de Lovecraft” (BORGES, 1996, p. 72); ou seja: o conto de Borges *apresenta-se* como um conto de Lovecraft “do além-túmulo”, ou de um de seus fanáticos seguidores (como August Derleth, sempre “completando” por sua própria conta narrativas lovecraftianas)<sup>27</sup>. Já Houellebecq, no lado completamente oposto,

---

<sup>27</sup> As relações entre Borges e seu *precursor* Lovecraft, embora fortuitas, são complexas e merecem um trabalho de pesquisa e análise muito mais extenso e profundo. Borges, de fato, não apreciava o autor de Providence da mesma forma que outros autores: Stevenson, Melville, Enrique Banchs, Leopoldo Lugones, entre muitos outros citados em poemas e em ensaios. Segundo o ensaísta Alberto Manguel, leitor de Borges durante a adolescência, “sua irritação com Lovecraft (cujas histórias me fez começar e abandonar meia dúzia de vezes) levou-o a criar uma versão ‘corrigida’ de um conto de Lovecraft e publicá-la em *O informe de Brodie*.” (MANGUEL, 1997, p. 32-33). O conto “There Are More Things”, dedicado, não sem ironia, “A la memoria de Howard P. Lovecraft” (conforme está grafado na epígrafe) é, de fato, uma ardilosa leitura do universo ficcional lovecraftiano, talvez uma das mais instigantes. Seu ponto central: articular um universo ficcional e narrativo próximo ao de Lovecraft sem, contudo, cair numa espécie de compulsão por clonar conceitos e nomes advindos diretamente dos “mitos de Cthulhu”, buscando essa artificial *continuidade* que, como vimos antes, é o grande fator redutor que restringe excessivamente a ficção dos discípulos de Lovecraft, obrigando-os – como foi o caso dos mais brilhantes, Robert Bloch ou Frank Belknap Long – a buscar outros caminhos. No conto de Borges, um jovem filósofo argentino, ao retornar de uma longa temporada de estudo no exterior, encontra a casa na qual passou sua infância vendida para um misterioso estrangeiro, que atira para a rua todos os antigos móveis e objetos, iniciando uma misteriosa “reforma” para, depois, abandonar a casa semi-destruída e, aparentemente, vazia. Na pista de determinar o que aconteceu à casa, o jovem filósofo acaba descobrindo as “muitas formas da abominação”, que um dos personagens, arquiteto, menciona. O mais interessante dessa leitura borgeana, que se pretende obra de um

pretende deixar claro que “estilo”, em literatura, vale muito pouco: trata-se, enfim, de uma *boutade*, uma provocação, anti-intelectual ao colocar a *intuição* de seus leitores supostamente mais “desarmados” criticamente como o pólo magnético mais adequado a se seguir para interpretar Lovecraft. Mais que isso: Houellebecq entende que a crítica de Lovecraft ao horror “too diffuse, too unctuously urbane, and too much addicted to subtleties of speech” (LOVECRAFT *apud* HOUELLEBECQ, 2005, p. 89) de Henry James deve ser entendida como essa defesa de uma certa selvageria do imaginário, exposta exatamente pelo uso ostensivo e exagerado de adjetivos. É bem verdade, contudo, que o elogio de Houellebecq perde o impacto ao percebermos que a *selvageria* imaginária que ele imputa a Lovecraft se perde exatamente em fórmulas de terror calculadas, estabelecidas na diluição em que antes percebemos que a imensa vegetação adjetival acaba se conformando. A posição polêmica de Houellebecq, antes de mais nada, dirige-se ao universo literário que o cerca, e sua defesa de Lovecraft equivale a um libelo de defesa de sua própria estética romanesca, da mesma forma que a crítica borgeana tem a ver com a defesa de uma outra forma de realizar o intento de mesclar o factual e o ficcional.

### **Pilhas sobrepostas**

Portanto, devemos entender a questão das “pilhas sobrepostas” de termos acessórios (adjetivos e advérbios) na ficção lovecraftiana como um recurso consciente utilizado pelo autor, resultado de certas opções estéticas definidas, e não apenas o

---

“Lovecraft póstumo”, é a forma como Borges atendeu todas as demandas estéticas típicas de uma narrativa lovecraftiana, de forma condensada – assim, temos a casa que se transforma em foco do sobrenatural e do extraordinário; a presença de estrangeiros como evocadores diretos do mal (o caso do personagem Max Preetorius, que inclusive é caracterizado como um “judeu” por um dos personagens); a coleta de informações através de testemunhas indiretas incapazes de compreender a totalidade do horror que confrontaram; abundantes referências ao universo referencial externo da narrativa; a contemplação final de algo cuja lógica humana não logra abarcar – ao mesmo tempo em que utiliza, com perfeita consciência, os recursos narrativos que consagraram sua prosa – as referências ao universo externo são de filósofos (Schopenhauer) e escritores (James Hinton, William Morris, H. G. Wells) reais, cuja obra transfigura-se em imaginária –, “corrigindo” os aspectos que não aprovava na escritura lovecraftiana – um exemplo é a forma polida que o conto possui, sem a adjetivação ostensiva, como podemos observar no desfecho, no qual objetos não-humanos são descritos e a criatura monstruosa se revela, que transforma-se em uma espécie de comentário sobre a percepção e que finaliza com uma elipse completa e elegante. Borges, abandonou completamente nesse processo, as ilações sinestésicas de Lovecraft, essa “herança” mais evidente do decadentismo e um dos traços mais fortes e complexos de seu universo narrativo mas também optou, de forma muito inteligente, por não nomear as entidades imaginárias criadas para esse conto, evitando alguma “recuperação” de suas criações dentro do sufocante universo dos mitos lovecraftianos, tratados freqüentemente de forma religiosa e como “realidades” místicas efetivas.

limitador recurso utilizado por um autor limitado para resolver alguns problemas bastante complexos (como a representação indireta de objetos que devem ser entendidos como entidades incompreensíveis e irreduzíveis à racionalidade tradicional) nem a opção por um radicalismo barroco diante dos ditames de intelectuais para um *estilo* acético imposto ou bem aceito. Como vimos, os adjetivos são uma forma de construir a atmosfera pela descrição indireta de objetos fantásticos: trata-se do estabelecimento de analogias tateantes. A outra forma, como já vimos, são os percursos construtivos sensórios, por sinesthasias e associações. Esses dois procedimentos são, ao final, combinados para o efeito final, como podemos ver nos exemplos abaixo, retirados da novela *The Case of Charles Dexter Ward*:

“For some time the nocturnal arrival of motor trucks at the Pawtuxet bungalow had been commented upon, and at this juncture an unforeseen hitch exposed the nature of at least one item of their contents. In a lonely spot near Hope Valley had occurred one of the frequent sordid waylaying of trucks by "hi-jackers" in quest of liquor shipments, but this time the robbers had been destined to receive the greater shock. For the long cases they seized proved upon opening to contain some exceedingly gruesome things; so gruesome, in fact, that the matter could not be kept quiet amongst the denizens of the underworld. The thieves had hastily buried what they discovered, but when the State Police got wind of the matter a careful search was made. A recently arrived vagrant, under promise of immunity from prosecution on any additional charge, at last consented to guide a party of troopers to the spot; and there was found in that hasty cache a very hideous and shameful thing. It would not be well for the national – or even the international – sense of decorum if the public were ever to know what was uncovered by that awestruck party. There was no mistaking it, even by those far from studious officers; and telegrams to Washington ensued with feverish rapidity.” (LOVECRAFT, 1965, p. 82-83).

No trecho acima, no qual caminhões carregados de cadáveres para as experiências de Curwen/Ward são descobertos pela polícia, o autor utiliza uma técnica peculiar para elidir os detalhes e deixá-los em suspenso: ele troca os substantivos (que poderiam definir e qualificar o objeto) por seqüências ou blocos de adjetivos. O resultado é curioso, bizarro, quase surreal. De certa forma, a artilosa construção de Lovecraft vai contra a corrente dos anos 1920, na qual muitos autores radicalizavam as premissas do

naturalismo e descreviam, com rigor fotográfico, cenas moralmente proibidas. Por outro lado, a adjetivação excessiva – com termos como “hideous”, “shameful”, “gruesome”, entre outras – que aparecem com tanta freqüência nesta novela e em seus textos, de um modo geral, que as descrições perdem sua funcionalidade, servindo apenas para criar um “halo” de pavor forçado pela subjetividade da linguagem da narrativa.

Mas se, algumas vezes, a proliferação adjetival resulta em um efeito surrealista, em outros, torna-se quase uma paródia: “There was something hideous, blasphemous, and abnormal about it, and but for a cry from his recovering wife which cleared his mind by arousing his protective instincts it is not likely that Theodore Howland Ward could have maintained for nearly a year more his old boast that he had never fainted.” (LOVECRAFT, 1965, p. 74). Nesse trecho singular: a profusão de adjetivos do campo semântico do horrível é tamanha que ameaça pulverizar a estrutura narrativa, que serviria mais como um satélite ao redor de expressões bombásticas que de um todo coerente. Ao final da frase, contudo, uma sutil ironia quebra o involuntariamente grotesco. Parece-nos a demonstração que o próprio Lovecraft conhecia os limites de seu “método” de criação narrativo: as estranhas construções que surgem repentinamente, que ressoam a ironias inadvertidas, seriam a demonstração algo lúdica da consciência diante dessa limitação. Mas ainda podemos nos questionar: por que Lovecraft optou por utilizar, em geral mesclando, os dois caminhos mencionados para a utopia da representação sensorial de elementos irrepresentáveis porque não passíveis de uma redução racional? Por que não utilizar a elipse – eliminando o fluxo adjetival e concentrando-se nos efeitos sinestésicos – para isso?

### **O problema da ambigüidade**

A resposta parece estar nessa, já comentada, obsessão pela coerência: foi essa obsessão que gerou o ciclo de mitos de Cthulhu, e foi ela também que determinou essa forma de “castração” do imaginário auto-imposta, tendo em vista alcançar determinados efeitos desejados. Houellebecq percebe bem esse apego de Lovecraft por um “sistema” narrativo mais ou menos perfeito: “E ainda, Lovecraft não era completamente indiferente à questão da *técnica de composição*. Como Baudelaire e Edgar Poe, era fascinado pela idéia de que a perfeição poderia ser alcançada através da rígida aplicação de certos esquemas, fórmulas e simetrias”<sup>1</sup>. Também no ensaio sobre o horror sobrenatural em

literatura, Lovecraft esboça a necessidade de um “sistema” de estruturação das narrativas que, mesmo não sendo completamente rigoroso, fosse ao menos preciso na criação de uma atmosfera que suscitasse o terror advindo da incompreensão, da falência da redução operada pela racionalidade diante de forma exterior ou de uma potência não natural:

“Há que estar presente uma certa atmosfera de terror sufocante e inexplicável ante forças externas ignotas; e tem que haver uma alusão, expressa com a solenidade e seriedade adequada ao tema, à mais terrível concepção da inteligência humana – uma suspensão ou derrogação particular das imutáveis leis da Natureza, que são a nossa única defesa contra as agressões do caos e dos demônios do espaço insondado. (...) Portanto, *uma peça do gênero deve ser julgada não pela intenção do autor, nem pela simples mecânica do enredo*, mas pelo plano emocional que ela atinge em seu ponto menos trivial.” (LOVECRAFT, 1987, p. 5 – grifos nossos).

Assim, para Lovecraft, a estrutura narrativa interessava tanto quanto a intencionalidade, a meta em si, da narrativa: muito pouco. Para alcançar esse efeito escorregadio que ele denominava “atmosfera”, era preciso um clímax, um “plano emocional” nada trivial, mas adequado para a representação de novas leis da natureza, leis que destroçam as concepções nas quais nossos sentidos estão assentados. Para Lovecraft – em posição diametralmente oposta à de um Borges, por exemplo – esse “plano emocional”, ao ganhar uma representação literária, exigia uma estrutura solene, ornada de som e fúria – para os sentidos – de herança decadentista: daí a acumulação sistemática de adjetivos e advérbios, a repetição insistente deles, e a dispersão do elemento narrado no escopo do “horror sobrenatural”, que acaba limitado ao horror da repetição de horrores anteriores – já evocados – que vão se repetindo e permutando ao longo das narrativas do “ciclo de Cthulhu”, até o limite da familiaridade. De fato, a ficção lovecraftiana – e de alguns de seus discípulos, epígonos, continuadores e leitores – é a demonstração de que o teorema exposto em seu ensaio literário é completamente válido e aplicável: Lovecraft sacrificou algo da intencionalidade e da estrutura, ou “mecânica”, do enredo em troca da coerência perfeitamente “atmosférica”, ressonante, de seu universo ficcional. Os adjetivos, aqui, e as técnicas sinestésicas, são a representação *pela palavra* desse novo universo marcado pela “suspensão das leis imutáveis da natureza”, que é o

universo lovecraftiano<sup>28</sup>. Todo esse esforço de impor uma natureza *outra* sobreposta à natureza referencial teve, como consequência, uma reformulação de coordenadas do efeito *par excellence* do fantástico, e cuja naturalidade e aceitabilidade estruturavam o gênero durante todo o século XIX: a “suspensão da descrença”.

Se seguirmos as concepções de Todorov o fantástico teria pretendido, entre meados dos séculos XVIII e XIX, assegurar uma espécie de concepção *outra* da realidade, ainda que determinada e limitada pelas concepções correntes em torno dessa realidade, aquilo que o crítico russo evoca ao qualificar o fantástico de mera “propedêutica da realidade”. Assim, usualmente, o escritor fantástico narrava fatos dentro de um *frame* da realidade trivial que, pela aparição de um fenômeno incomum, torna-se de repente instável, mas que, pela solução final – tendendo para o maravilhoso puro, com o fenômeno impondo-se como real, ou tendendo para o estranho, com o fenômeno diluindo-se no sonho, loucura e alucinação – voltava a se impor de uma forma ou de outra, seja como redução daquele fenômeno ao universo natural pela trapaça e pelo engano, seja através da ampliação ilimitada da realidade trivial, que abarcaria o fenômeno – assim, o sobrenatural, uma vez explicado, deixa de ser um fenômeno não convencional.

---

<sup>28</sup> Uma concepção de “Language is a Virus” *avant la lettre* – antecipando essa afirmação, de William S. Burroughs, em décadas – alimentou e alimenta muitos dos discípulos diretos e indiretos de Lovecraft. Isso é bastante perceptível na coletânea de jovens autores ingleses e norte-americanos *Starry Wisdom*, explicitamente denominada, logo na capa e a guisa de subtítulo, “a tribute to H. P. Lovecraft”. É verdade que o editor, D. M. Mitchell, deixe bem claro que seus objetivos não são “literárias em primeiro lugar”, mas sim “prospecções, para ultrapassar o superficial e encontrar os canais subterrâneos dos arquetipos e da inspiração com os quais Lovecraft estava conectado”<sup>j</sup> e que, por outro lado, a participação do próprio Burroughs (com o conto “Wind Die. You Die. We Die.”) reforça essa associação. Assim, na irregular coletânea que busca aglutinar as mais obscuras referências, há textos – como o conto “Extracted From the Mouth of the Consumer, Rotting Pig” do roqueiro Michael Gira – cujo surrealismo “biomecânico” e repulsivo não agradaria jamais Lovecraft. Uma boa parte deles, contudo, tematiza a linguagem como portadora da possibilidade alucinatória de alteração da realidade: esse é o caso de dois dos contos mais fortes da coletânea, “Lovecraft in Heaven” de Grant Morrison (cujos aspectos biográficos já foram comentados no início de nosso trabalho) e “The Courtyard” de Alan Moore. Os dois contistas que, não por acaso, são roteiristas de quadrinhos famosos, criam universos nos quais a palavra está associado ao distúrbio biológico do câncer (na narrativa de Grant Morrison) ou da distorção/degeneração/aceleração evolutiva (no conto de Moore), unificados sob o signo geral da *mutação*. No conto de Moore, um policial segue pistas de crimes ilógicos e tenebrosos de assassinato, unificados por uma droga, comercializada no submundo, que é, na verdade, *uma linguagem alienígena, atávica e não-humana*. *Flashes* de referências aleatórias retiradas das narrativas do universo lovecraftiano (e de alguns de seus discípulos também) lampejam pela narrativa, que utiliza, de forma inteligente, a sensação de desagregação da lógica comunicativa da linguagem como fato narrativo. Outra interessante leitura da mutação é propiciada por “A Thousand Young”, de Robert M. Price, no qual os corpos engatados em complicadas posições eróticas sugerem – e, ao final, *se revelam* – formas monstruosas. A sutileza e a ironia de Price são ainda maiores: o título, parte de uma espécie de denominação mágica de uma das entidades monstruosas do bestiário de Lovecraft (Shub-Niggurath) que vemos, por exemplo, no conto “The Dreams in the Witch House”, sugere a cena final, o engate de milhares de corpos *criando* ou dando forma material ao monstro demoníaco, numa espécie de mutação total do ato em si, das formas, do tempo e do espaço.

Lovecraft, leitor precoce de ficção fantástica – o impacto causado pela leitura de *As Mil e Uma Noites*, por exemplo, o faria *considerar-se* árabe por algum tempo – provavelmente percebia o problema, destacado por Todorov, e não aceitava a resolução ao meio-termo adotada pelos escritores do fantástico em todo o século XIX. Assim, Lovecraft desloca a questão da verossimilhança para um campo novo, diferente: o fato, em seus escritos, costuma ser narrado nesse tom entre o *relato* jornalístico e a metódica descrição de campo de um cientista, já não se coloca mais como alvo de especulação ou de dúvida. Lovecraft não escreve imaginando que a ambigüidade – entre o real e o imaginado, o vivenciado e o ficcional – de sua trama causará um efeito de estranhamento esperado no leitor, mas esperando que a enormidade monstruosa de um universo no qual a regra é o caos torne-se patente, irrefutável e inescapável. Portanto, enquanto o fantástico tradicional privilegia o aspecto lúdico e construtivo da narração, Lovecraft o coloca em uma espécie de combate, de dialética de choque/superação agressiva, com o aspecto *didático*. Porque seu exercício de demonstração, utilizando a noção de asserção como ponto de partida<sup>29</sup>, é transmitida desde o início de cada narrativa como um dado do

---

<sup>29</sup> Segundo Roland Barthes, a rede estrutural da retórica, dividida em cinco partes sucessivas (*Inventio, Dispositio, Elocutio, Actio, Memoria*), inicia-se, com a *Inventio*, com seu foco centrado em dois efeitos cruciais: *convencer* (cuja funcionalidade é lógica) e *comover* (de essência psicológica). Nesse sentido, a narrativa lovecraftiana acompanha a seguinte progressão: do mais *convincente* ao mais *comovente*, em idas e vindas constantes (representadas pela tensão entre a proliferação de termos acessórios e a tendência do relato ao *fait divers* empregado em materiais de divulgação científica, primando por um descritivismo exasperado). Seguindo o raciocínio de Barthes, quando este aborda a questão das “provas fora-da-*technè* (ou seja, os elementos de convencimento que estão fora do escopo do discurso em si, relacionando-se com referenciais do universo factual): “São fragmentos de real que entram diretamente na *dispositio*, mediante um simples fazer-valer, não por uma transformação; ou ainda: são elementos do ‘dossiê’ que se pode inventar (deduzir) e que são fornecidos pela própria causa. (...) Essas *pisteis atechnoi* são classificadas da seguinte forma; há: 1. os *praejudicia*, sentenças anteriores, a jurisprudência (...); 2. os *rumores*, o testemunho público, o *consensus* de toda uma cidade; 3. as confissões sob tortura (*tormenta, quaesita*) (...); 4. as peças (*tabulae*): contratos, acordos, transações entre particulares, até as relações forçadas (roubo, assassinio, assalto, afronta); 5. o juramento (*jusjurandum*): é o elemento de todo um jogo combinatório, de uma tática, de uma linguagem: pode-se aceitar jurar ou recusar, aceita-se ou recusa-se o juramento do outro, etc.; 6. os testemunhos (*testemonia*) (...) [que] são polis preferencialmente ‘citações.’” (BARTHES, 2001, p. 53). Ou seja, Lovecraft utiliza abundantemente esse recurso da comprovação advinda do exterior, baseada na axiológica clássica da retórica jurídica, para *comprovar* de saída suas narrativas, reforçando a noção de que a narrativa não é ambígua, mas *realista* nos limites desse universo inteiramente imaginário por ele criado. Como vimos pela classificação proposta por Barthes, as *provas externas* dos fatos narrados pelos personagens de Lovecraft passam por todos os processos comprobatórios exigidos para a prova fora-da-*technè*, daí a solidez e a ressonância *comovedora* – no sentido de provocar no leitor a *emoção* que o retor-escritor espera que tal narrativa tenha: o medo. Intuitivamente – nada nas obras de Lovecraft supõem que esse autor estudou retórica com alguma profundidade, ainda mais que no início do século XX essa teoria do discurso já estava virtualmente aniquilada –, Lovecraft se moveu para solucionar o problema que encontrava nas narrativas fantásticas usuais, que o autor censura violentamente em um Henry James, a ambigüidade, justamente a essência da literatura fantástica desde seu surgimento. A obsessão pela coerência de um universo fechado que levasse o leitor (ou seja, que o *comovesse*), tarefas as quais

universo empírico, como debate, descrição, diário de campo, nota jornalística: trata-se de evidências apreendidas e verificáveis pelos sentidos. Em um dos momentos culminantes de *The Case of Charles Dexter Ward*, momento no qual Willett sofre um desmaio, nos subterrâneos maléficos nos quais Joseph Curwen realizava suas experiências, a passagem para esse universo extraordinário e anti-humano – uma vez que o personagem que representa a humanidade, Willett, mal consegue ficar lá e manter sua sanidade – encontra-se não apenas fechada, mas aparentemente inexistente.

In the bright noon sunlight the bungalow was unchanged since the previous morning. Willett's clothing bore no disarrangement beyond certain smudges and worn places at the knees, and only a faint acrid odour reminded Mr. Ward of what he had smelt on his son that day he was taken to the hospital. The doctor's flashlight was missing, but his valise was safely there, as empty as when he had brought it. Before indulging in any explanations, and obviously with great moral effort, Willett staggered dizzily down to the cellar and tried the fateful platform before the tubs. It was unyielding. Crossing to where he had left his yet unused tool satchel the day before, he obtained a chisel and began to pry up the stubborn planks one by one. Underneath the smooth concrete was still visible, but of any opening or perforation there was no longer a trace. Nothing yawned this time to sicken the mystified father who had followed the doctor downstairs; only the smooth concrete underneath the planks - no noisome well, no world of subterrene horrors, no secret library, no Curwen papers, no nightmare pits of stench and howling, no laboratory or shelves or chiselled formulae, no ... Dr. Willett turned pale, and clutched at the younger man. 'Yesterday,' he asked softly, 'did you see it here ... and smell it?' And when Mr. Ward, himself transfixed with dread and wonder, found strength to nod an affirmative, the physician gave a sound half a sigh and half a gasp, and nodded in turn. 'Then I will tell you', he said." (LOVECRAFT, 1965, p. 123).

Contudo, nesse momento no qual Lovecraft utiliza estruturas que remetem à tradição do fantástico desde Hoffmann e antes dele, o autor de Providence realiza um movimento, uma torção, inusitados no campo da narrativa: a nova realidade é maravilhosa, mas de um maravilhoso tão desesperadamente crispado pela *percepção* que

---

Lovecraft se dedicou com afinco, resultaram, de fato, nesse novo horizonte narrativo encarnado pela *horror story*.

a própria realidade não é recuperada de forma equilibrada. Por um pequeno momento, Lovecraft retrabalha a noção antiga de ambigüidade. A diferença é que, aqui, a destruição do fenômeno e a aparência de acontecimento imaginário que ele assume é, na verdade, mais uma forma de reafirmar sua existência (a existência de poderes que alteram a realidade). O Mal abissalmente profundo evocado ou manipulado, cujas forças sobrepujam e ultrapassam seus supostos manipuladores, distorce a noção em si de realidade de tal forma que a racionalidade não consegue reduzi-lo ou recuperá-lo, mas apenas, com concessões desse universo não-humano do Mal abissal, expulsá-lo temporariamente: as cíclicas aparições de Joseph Curwen e de seus aliados na bruxaria, em *The Case of Charles Dexter Ward*, têm esse sentido. Para a obtenção de tal efeito que praticamente inaugura a ficção de terror – cujo foco passa a ser não mais a ambigüidade do real, mas a presença decisiva, sobrenatural ou não, de um Mal que pode ser destruído/afastado apenas pela conjunção de forças diversas ou por sacrifícios extraordinários –, Lovecraft apela para um assalto aos sentidos: como vimos, a conjunção da utilização intensa de adjuntos de qualificação, como adjetivos e advérbios, criando uma espécie de esvaziamento de sentido dos objetos sobrenaturais; a manipulação, retomando técnicas e matrizes decadentistas, de sinestésias e distorções estratégicas da percepção dos personagens; e a utilização de uma linguagem deliberadamente factual, abstrata, próxima, em muitos casos, de um relatório de campo redigido por antropólogo; tais foram as metodologias utilizadas por Lovecraft para a criação, dentro do longo complexo narrativo que é o “mito de Cthulhu”, desse universo rico na evocação do “pior dos mundos possíveis” – se recuperarmos e invertermos a máxima leibniziana.

Um elemento significativo final, que devemos destacar, é a disposição dos títulos de cada um dos cinco capítulos na novela de Lovecraft. Cada um dos cinco capítulos apresenta uma expressão dual que converge para um determinado efeito de sentido: os títulos são divididos em dois núcleos, dois substantivos, cada qual apresentando substâncias contínuas, cuja progressão é significativa. Trata-se de uma versão radicalmente condensada não apenas da estrutura narrativa adotada na novela, mas da própria narrativa, fragmentada assim em temas articulados em um efeito de clímax bastante claro. Começamos com “A Result and a Prologue”, e terminamos com “A Nightmare and a Cataclysm”, tendo pelo meio “An Antecedent and a Horror”, “A Search and an Evocation” e “A Mutation and a Madness”. As duplas de substantivos levam a um *processo* discernível: a mutação. Narrativa cuja citação alquímica, que lhe serve de

abertura, é essencial, a novela *The Case of Charles Dexter Ward* poderia ser resumida ao percurso/calvário da iniciação de um jovem interessado em magia, cujo final será sua morte efetuada, de certa forma, *por ele mesmo e por Outro*. No meio do caminho, paradas, desvios, becos-sem-saída; trata-se do processo criativo lovecraftiano em sua plena encarnação, ao apelar para uma *função* extra-narrativa: a demonstração da falência da redução racional e dos sentidos – e da Moral e dos esquemas filosóficos e explicativos – diante de um admirado e espetacular, ainda que essencialmente *indescritível*, Caos primordial da Natureza.

## Vestígios

Após o desenvolvimento de todo nosso itinerário, é chegado o momento de arriscarmos algumas conclusões e realizarmos o balanço final de nosso trabalho. Utilizamos, aliás, o verbo “arriscar” na frase anterior porque sabemos que nossa abordagem, limitada pelo escopo proposto, será parcial e aberta a posteriores tarefas de correção e ampliação, uma vez que obras como a de Howard Phillips Lovecraft propõem leituras analíticas nas mais diversas direções. A verdade é que essa riqueza analítica foi assegurada pela capacidade de Lovecraft em reorganizar fontes e influências narrativas diversas em um *corpus* claro e articulado, buscando projetar, para além da perceptível falência do fantástico tradicional no princípio do século XX, novas formas de apreender a vertigem e a percepção de ruptura e quebra do *eu* que autores do século XVIII e XIX, de Potocki a Maupassant, de Beckford a Henry James, fizeram com eficácia. Essa percepção de ruptura, de corte epistemológico herda diversas características daquilo que havia antes, mas institui ampliação nos campos estético, narrativo e literário. Assim, em primeiro lugar, precisamos finalizar a questão, que retomamos sistematicamente ao longo do trabalho, das leituras lovecraftianas. Por *leitura*, entendemos o processo, empregado por Lovecraft, de centralizar tendências diversas e tradições divergentes em uma estrutura de maior coerência – coisa que fez em suas narrativas, cartas e no ensaio *The Supernatural Horror In Literature* – e também a técnica de rearticular um universo temático fixo e definido, dotando-lhe novamente de um sentido estético e lúdico. O peso e a coesão desse universo atraem novas leituras: a mais comum é a tentativa de fazer o universo daquele escritor novamente *vivo*. Tratamos de algumas dessas leituras na introdução, mas reservamos alguns comentários sobre duas delas, das mais importantes, para o final: o cinema e a filosofia. No primeiro caso, apesar da rica imagética de Lovecraft – na refinada construção de seus cenários para a aparição do sobrenatural, esse sim, elíptico e mais sugerido que representado diretamente – os filmes daí derivados são, em geral, decepcionantes.

As adaptações começaram a surgir nos anos 1960, com a assinatura do diretor de filmes de terror B Roger Corman, que inaugura o ciclo de adaptações justamente com o filme *The Haunted Palace* (1963), uma adaptação bastante livre de *The Case of Charles Dexter Ward*, com Vincent Price no papel duplo de Charles Dexter Ward/Joseph Curwen e Lon Chaney Jr. como o demoníaco Simon Orne (que na narrativa é apenas uma

“criatura epistolar” sem forma física direta). Corman desviou a questão narrativa proposta por Lovecraft (o duplo, que se torna o mesmo, e sua hedionda carreira de crimes e vampirismo), concentrando-se em uma convencional narrativa sobre uma mansão/castelo mal-assombrado. Seguindo esse espírito, outros filmes surgirão ao longo das décadas, cuja “influência” lovecraftiana se resumia a um título, nomes de personagens ou tema de partida – por vezes, o nome de Lovecraft sequer era creditado, como ocorre no filme *Curse of the Crimson Altar* (1968), de Vernon Sewell, baseado no conto “The Dreams in the Witch House”. O último filme, é uma produção para a televisão – reunindo “mestres do horror”, como diz o título da série – realizada pelo seu velho seguidor cinematográfico Stuart Gordon, adaptando o conto “The Dreams in the Witch House”. O currículo de Lovecraft enquanto fonte cinemática é pobre, concentrada que está em diluições que perpetuam uma fantasia velha de tonalidades quase góticas, que o autor repudiaria. Mas existem exceções, representadas por obras apenas *indiretamente* influenciadas pelo autor de Providence que, entretanto, recriam o universo deste com muito mais potência de convencimento, o que, *de fato*, era o elemento de avaliação crucial para o autor. A série de TV *Night Gallery*, apresentada por Rod Serling, apresenta um universo em si lovecraftiano (com seus horrores brotando de um cotidiano mais ou menos oculto pela normalidade), além de eficazes adaptações de contos como “Cool Air” ou “Pickman’s Model”. Esse também é o caso de *Alien* (1979), de Ridley Scott que, por sua mescla de futurismo e visual de terror gótico e pela criatura – desenhada pelo artista plástico e *designer* de produção H. R. Giger, cuja admiração por Lovecraft era intensa e que batizara seu portfólio com o título *Necronomicon* – são muito próximos das exigências draconianas do autor de Providence em relação ao seu “horror metafísico”. Outro filme que pega de empréstimo o universo de Lovecraft para leitura mais pessoal do diretor é *In the Mouth of Madness* (1994), de John Carpenter que, desde o título (uma alteração do título da última narrativa extensa de Lovecraft, *At the Mountains of Madness*), propõe-se a ser uma leitura lúdica, recheada de referências, das obras de Lovecraft. No filme de Carpenter<sup>1</sup>, um agente de seguros precisa encontrar um escritor de narrativas de terror

---

<sup>1</sup> Um dos poucos cineastas de fato *lovecraftiano* é, sem dúvida, John Carpenter, justamente por utilizar o temário do autor de Providence com desenvoltura e criatividade. Assim, sua leitura de um filme B dos anos 1950, de péssima qualidade, transforma-se em uma apavorante aventura no ártico, com cientistas enfrentando um pavoroso organismo multiforme e referências diretas a *At the Mountain of Madness* (em *The Thing*). Já em *The Fog*, a invasão de uma cidade por mortos-vivos envoltos em uma densa e sobrenatural neblina alude diretamente ao conto “The Shadow Over Innsmouth”.

desaparecido – premissa lovecraftiana em essência – e, para tanto, se embrenha em cidades interioranas marcadas por rituais maléficos e em alucinações/sonhos temíveis. Nessas andanças, descobre que o autor desaparecido, Sutter Cane, possui o poder de enlouquecer e viciar aqueles que lêem seus livros de terror, provocando nestes estranhas mutações genéticas. Quando os livros de Cane são adaptados para o cinema, estabelece-se o apocalipse, de conseqüências vastas e imprevisíveis. Contudo, apesar do peso criativo dessas poucas exceções, a verdade é que a narrativa lovecraftiana não estimulou o cinema de forma decisiva, como a de seus discípulos Robert Bloch, Ray Bradbury e mesmo Stephen King: todos eles encontraram traduções visuais de suas obras mais marcantes que, transplantadas ao novo meio narrativo, funcionaram à perfeição. No caso de Lovecraft, o estímulo visual, servindo apenas como *isca e armadilha* para a percepção lacunosa dos fenômenos sobrenaturais, a transposição para o cinema só funciona como reinvenção/recriação dentro de um universo narrativo distinto. Mais que isso: a técnica simultaneamente sensorial ao extremo e lacunosa nos detalhes e momentos cruciais que Lovecraft utiliza em suas narrativas, facilitando a sugestão, são sutis demais para a tendência do cinema de mostrar tudo aquilo que a tecnologia de simulação e efeitos visuais permite mostrar. Assim, as conclusões de Luiz Nazario – que o francês Michel Houellebecq<sup>2</sup> subscreve – resume bem essa questão, ao descrever os problemas em se adaptar outro autor, Edgar Allan Poe:

“Raramente, porém, os filmes tirados de seus contos seguiram o enredo original: o cinema apenas aproveitou alguns de seus temas, quando não somente alguns de seus títulos, usando o nome do autor – definitivamente ligado ao macabro – como um chamariz. Adaptar Poe [ou Lovecraft] para a tela exigiria um primoroso apuro visual, determinado por sua narrativa barroca, em que a sugestão desempenha papel principal.” (NAZARIO, 1998, p. 230).

Esse “fracasso” nas leituras realizadas dentro do universo cinematográfico – embora não completo, uma vez que, como apontamos, algumas leituras indiretas e rearticulações mais interessantes existem –, por outro lado, é compensado pela riqueza de leituras em diversos campos especulativos da filosofia ou de tendências esotéricas

---

<sup>2</sup> Segundo o escritor francês: “Lendo tais descrições, que são em um primeiro momento estimulantes, mas que desencorajam quaisquer tentativa de adaptação visual (pictória ou cinematográfica). As imagens alimentam a consciência, mas nenhuma parece fantástica o suficiente, nenhuma alcança os pontos mais elevados da imaginação. Da mesma forma que no caso das adaptações arquitetônicas reais, nenhuma ainda obteve êxito completo”<sup>a</sup>.

contemporâneas, pós-modernas. O primeiro autor que nos vem à mente, nesse contexto, é Gilles Deleuze, especialmente nas esquizo-análises da obra *Mil Platôs*, na qual narrativas como “The Outsider”<sup>3</sup> ou a novela *The Dream-Quest of Unknown Kadath* são evocadas para a constituição de complexos construtos conceituais. Isso ocorre no “platô de intensidade” denominado “Devir-Intenso, Devir-Animal, Devir Imperceptível”, no qual o filósofo francês define, a partir de Lovecraft, entre outras coisas o *anômalo*, sua leitura personalíssima do *Outsider*:

“O anômalo não é indivíduo nem espécie, ele abriga apenas afectos, não comporta nem sentimentos familiares ou subjetivados, nem características específicas ou significativas. Tanto as ternuras quanto as classificações humanas lhe são estrangeiras. Lovecraft chama de *Outsider* essa coisa ou entidade, a Coisa, que chega e transborda, linear e no entanto múltipla, ‘inquieta, fervilhante, marulhosa, espumante, estendendo-se como uma doença infecciosa, esse horror sem nome.’” (DELEUZE, 1997, p. 26).

É bem verdade que Deleuze admirava a literatura em língua inglesa em geral e a norte-americana em particular, mas essa utilização sistematizadora do pensamento conceitual de Lovecraft, pensamento esse que estruturava seus contos e que, como vimos, revela uma visão de mundo que costuma ser subestimada ou desprezada por muitos de seus analistas e comentaristas, é notável. É bem verdade que o “abraço radical da multiplicidade” – para usarmos a expressão de Erik Davis – que Deleuze/Guattari percebem e louvam em Lovecraft é, em parte, trabalho de reconstrução imposto pela leitura dos autores franceses e o próprio Lovecraft, confrontado com esse viés interpretativo feroz, provavelmente não se sentiria muito confortável. Em oposição ao cinema, nos campos dominados pela abstração teorizante ou pelo lúdico – como vimos na introdução – o material narrativo do autor de Providence oferece um material dúctil e instigante, como na chamada “magia do caos”, um ecletismo místico pós-moderno que mistura diversas tendências da magia negra como aquelas advindas de ordens de iniciados – como a Thelema – e do satanismo com a metafísica Ocidental e Oriental. Pensadores existencialistas que abandonaram os projetos mais árduos de pensar o mundo

---

<sup>3</sup> É importante notar que o existencialista britânico Colin Wilson – cujo livro de estréia chamava-se *The Outsider* e foi escrito antes do autor entrar em contato com a obra lovecraftiana – também sentiu um *insight* ao ler a obra de Lovecraft a partir desse crucial conto que é “The Outsider”: “O título [*The Outsider and Others*] impressionou-me por uma razão muito simples. Uns três anos antes, eu ficara famoso pelo sucesso inesperado do meu primeiro livro, *The Outsider*, um trabalho bastante pesado sobre filosofia existencial.” (WILSON, 1977, p. 6).

– notadamente, o sartriano – para abraçar o misticismo como *chave interpretativa* – e não crença explicativa absoluta – do mundo, à moda de um Colin Wilson, são precursores dessa forma de pensar a ritualística da magia. Nas palavras de Erik Davis:

“Para os magos do caos contemporâneos, não existe ‘tradição’. Os símbolos e mitos de incontáveis seitas, ordens e crenças são construções, ficções úteis, ‘jogos’. Esse tipo de magia trabalha com o fato de que não há nada a fazer com as afirmações de que todas essas crenças seriam verídicas, concentrando energias na questão da experiência do mago. Reconhecendo a possibilidade distintiva de navegar em um cosmos mecânico e destituído de sentido, no qual a imaginação e vontade humanas são vagos golpes de sorte (o ‘indiferentismo cósmico’ que o próprio Lovecraft professava), o mago aceita sua falta de base na qual se afirmar, abraçando a caótica auto-criação que o afasta de si mesmo. (...) Da mesma forma como observamos nos cultos e grimórios ficcionais de Lovecraft, os magos do caos recusam a hierarquia, simbologia e preconceitos monoteístas do esoterismo tradicional. Como a maioria dos magos do caos, o ocultista britânico Peter Carroll gravita em torno das potências negativas, não que seu desejo seja apenas uma inversão satânica da cristandade, mas porque ele busca o núcleo xamânico e amoral da experiência mágica – um núcleo que Lovecraft conjura com suas orgias de tambores, cantos guturais e trombetas escorchantes. Ao mesmo tempo, magos do caos como Carroll também mergulham em ciências abstrusas, como a física quântica, as teorias da complexidade e prometeísmo tecnológico. Alguns magos do lado negro acabam consumidos pelas forças atávicas que eles próprios desencadeiam, ou terminam adeptos no estereótipo do anti-herói satânico. Mas os mais sofisticados adotam uma expressão equilibrada de existencialismo gnóstico – que coloca todas as construções em questão ao mesmo tempo em que recusa o conforto gelado da razão célica ou do niilismo suicida – e um pragmático e empírico xamanismo que ressoa tanto no materialismo intransigente de Lovecraft quanto em seus horrores.”<sup>b</sup>

Assim, chegamos aos limites interpretativos – se é que podemos assim nos referir ao momento de ruptura em que as leituras de Lovecraft criam um universo quase que completamente novo e desconectado daquele do autor de Providence –, o ponto em que Lovecraft pode ser enquadrado como autor *místico*, adotado e reivindicado por grupos de magos e iluminados que duplicam, no universo factual, as ordens e seitas existentes no

universo ficcional lovecraftiano. O autor de Providence surge, da mesma forma e no artigo já mencionado de Erik Davis, como um precursor imediato de certas noções da pós-modernidade, da noção moderna de *alien* ao hiper-espço e à realidade virtual, das novas formas perceptivas dos “magos do caos” ao horror tecnológico dos *games*, do cinema fantástico contemporâneo e das HQs. Alan Moore – autor cuja homenagem, em forma de conto, a Lovecraft comentamos em capítulos anteriores –, por exemplo, no poema “Zaman’s Hill”, caracteriza um sabá de bruxas como um evento intimamente conectado a uma alucinada paisagem subterrânea entre o mineral e o animal<sup>4</sup>. A capa e o poema de Moore se encontra foram ilustrados pelo artista Juan Jose Ryp (reproduzimos a capa da edição *Yuggoth Cultures and the Other Growths*, abaixo).



Trabalho do ilustrador Juan Jose Ryp para a HQ de autoria de Alan Moore: a multiplicidade das formas do *anômalo* torna-se entretenimento de massa.

---

<sup>4</sup> Esse poema de Moore é finalizado com os seguintes versos: “In shower-spattered streets / Bellow ground, / Dim, pellucid, / Our fingers trace wet shapes / The cold, / Pregnant message / Of R’lyeh”. Em nossa tradução feita por nós: “Nas ruas densamente enlameadas/No subsolo/Turvo, pelúcido/Nossos dedos traçam formas úmidas/A fria/Fecunda mensagem/De R’Lyeh”. A última palavra do poema, o topônimo imaginário – criado por Lovecraft como moradia de seu monstro/divindade Cthulhu – estabelece a ressonância e a conexão final entre o universo do poema de Moore e o universo lovecraftiano. A relação, contudo, já estava claramente estabelecida nos desenhos que ilustram o poema.

Este é o ponto em que devemos abandonar as leituras, uma vez que elas perdem todo e qualquer contato com a figura que as gerou e com seu significado, diante da contínua enxurrada de textos em torno de Lovecraft em fóruns, comunidades, listas e grupos de discussão, abordando temas tão diversos quanto RPGs, misticismo e cinema de horror *trash*. Lovecraft converte-se em figura *vazia*, preenchida por significações que a multiplicidade de leituras pretende conceder e depende delas para sobreviver. O autor sucumbe ao próprio mito que criou, transformando-se apenas em *medium* – talentoso e privilegiado, mas ainda assim um *medium* – de misteriosas potências desconhecidas: a fantasia é atualizada e concretizada em uma alucinatória *realidade*, e Lovecraft, graças aos seus discípulos místicos, transforma-se em um personagem de si mesmo. É o resultado final de um processo gerado a partir da posição ocupada por aquele autor em relação à literatura de fantasia.

Essa posição está relacionada com as formas de representação desenvolvidas por Lovecraft, que desembocam em sua concepção de fazer literário. Nesse momento, reencontramos algumas das questões que levantamos durante nosso trabalho, concernentes especificamente ao fantástico em Lovecraft e suas noções críticas em relação à sua própria obra e ao contexto geral da história da literatura. Nesse campo, a opinião mais corrente – que costuma seguir as refutações que Todorov apresentou ao autor de *The Supernatural Horror in Literature* – é generalizar muitas de suas ingênuas passagens como crítico ou criador de poéticas, acentuando a questão de entender o fantástico como gênero definido “pelo sangue frio do leitor”, como queria Todorov, que o colocava ao lado das interpretações cheias de “falácia da intencionalidade” de Caillois. A estudiosa Selma Calasans Rodrigues, por exemplo, ao levantar a questão do chamado fantástico *stricto sensu*, afirma:

“Para H. P. Lovecraft, romancista e teórico, o fantástico se situa na experiência do leitor real, que deve ser a do medo, a da intensidade emocional provocada pela intriga [a autora logo coloca uma passagem do ensaio de Lovecraft sobre literatura fantástica citada de segunda mão, a partir da versão apresentada no livro de Todorov] (...) Todorov critica Lovecraft muito justamente, dizendo que, para ele, o fantástico dependeria do ‘sangue frio do leitor’. Mas depender da hesitação do leitor não seria também pouco para definir um tipo de narrativa?” (RODRIGUES, 1988, p. 29).

Já analisamos essas questões em outros momentos de nosso trabalho e não pretendemos repeti-las todas novamente, mas é preciso frisar que, e acreditamos ter demonstrado isso em nossas análises, Lovecraft não estava rastreando, com finalidades classificatórias, um passado literário específico – e que o influenciara – mas buscando fontes para uma nova forma de narrativa que, ao estruturar-se basicamente na percepção – completa ou lacunosa – de fenômenos desestruturantes, só poderia guiar-se pelo efeito desses fenômenos no leitor: a *horror story*. Vimos, da mesma forma, que esse tipo específico de narrativa não é, necessariamente, uma narrativa fantástica tradicional, com suas regras de composição estruturadas em torno da ambigüidade. Lovecraft sempre apostou todas as suas fichas na *certeza fenomenológica* que seus leitores encontrariam nos eventos descritos/narrados, ainda quando – em algumas de suas narrativas – emulasse a metodologia do fantástico tradicional. A verdade é que Lovecraft sempre se considerou um monista, um materialista que pautava suas narrativas em – hoje, consideradas completamente falhas – hipóteses antropológicas e científicas sérias, além de documentos antigos (como o *Magnalia Christi Americana*, de Cothon Mather, um dos volumes prediletos do autor), representantes da Tradição, igualmente tratados com seriedade. Lovecraft chegou, segundo fontes apresentadas por S. T. Joshi, a alterar trechos que considerava superados de sua obra *At The Mountains of Madness*, eliminando uma das hipóteses, tornada obsoleta pelas descobertas de meados da década de 1930, que aparece na narrativa, antes dela ser publicada na revista *pulp Astounding Stories*<sup>5</sup>; ele também considerava que muitas de suas narrativas (como é o caso de “The Festival”) possuíam uma base teórica, antropológica, válida, garantida pelos estudos de Margaret A. Murray, enfeixados no volume *The Witch-Cult in the Western Europe* (1921), no qual a autora defende a hipótese de que os cultos de magia, tanto na Europa quanto na América, teriam origem em uma raça pré-ariana conduzida aos subterrâneos e ainda em atividade em alguns recantos mais ermos e obscuros do nosso planeta<sup>6</sup>. Essa cientifização raciocinada

---

<sup>5</sup> Segundo Joshi: “A Ciência de HPL nesta novela é aquela de sua época, embora descobertas subseqüentes tenham tornado uns poucos elementos obsoletos. O autor estava tão preocupado com a autenticidade científica de seu trabalho que, antes de ser publicado pela *Astounding Stories*, fez algumas revisões eliminando a hipótese que ele havia feito de que o continente Ártico era na verdade constituído de duas massas separadas por um canal gelado entre Ross and Weddell Sea – um hipótese que foi derrubada pelo primeiro vôo de aeroplano pelo continente, realizado por Lincoln Ellsworth e Herbert Hollick-Kenyon no final de 1935.”<sup>c</sup>

<sup>6</sup> As idéias de Margaret A. Murray seriam influência contínua na obra de Lovecraft, como demonstra a carta a seguir – citada por Joshi – datada de 1933: “In intimating an alien race I had in mind the survival of

do fantástico, esse culto do universo referencial do fato dentro de narrativas em nada factuais, é tão extremada em Lovecraft que nem mesmo autores imediatamente anteriores da nascente ficção científica, como H. G. Wells, a seguiram com tamanho fervor. Se pensarmos em uma fórmula de fantástico proposta por Selma Calasans Rodrigues – a partir de um trecho de E. T. A. Hoffmann e das teses de Irène Bessière – de que “é preciso compreender o fantástico como um substituto da crença, mas como sua crítica, como sua paródia” (RODRIGUES, 1988, P. 32), Lovecraft investiria, com suas narrativas, em um caminho diferente daquele adotado pela ficção fantástica e do chamado neo-fantástico, pois o autor de Providence pretende que seus leitores acreditem em suas narrativas, não como imagem, símbolo, alegoria, mas como presença biologicamente qualificável e, portanto, *real*. A teoria da linguagem e a poética lovecraftiana, desenvolvidas em paralelo, poderiam ser resumidas ao seguinte pressuposto: o desejo de uma – utópica – *verossimilhança absolutamente perfeita* entra em choque com as necessidades narrativas de uma literatura que se pretenda evocadora de um horror metafísico mais que do horror físico ou do nojo fisiológico. A contradição se estabelece porque os *modelos* perfeitos de seus monstros só existem no imaginário: representá-los diretamente é destruí-los, relegando-os aos domínios da rede de associações padronizada que delinea o Mal no Ocidente cristão há séculos. Lovecraft buscou outra fórmula para solucionar o problema: trata-se de uma fenomenologia do *choque* sensorial, cujos resultados – no cinema do terror – são conhecidos<sup>7</sup>. Chegamos ao ponto em que a

---

some clan of pre-Aryan sorcerers who preserved primitive rites like those of the witch-cult – I had just been reading Miss Murray’s *The Witch-Cult in Western Europe*.” (LOVECRAFT *apud* JOSHI in LOVECRAFT, p. 385, 1999). As obsessões racistas, simbolizadas pela teoria de povos “aliens”, de biologia desconhecida e anti ou sub-humana incógnitos no “corpo social” das cidades e do campo, idéias que Lovecraft narrativizou e teorizou, encontraram terreno fértil na obra de Murray.

<sup>7</sup> Essa fenomenologia, cujo caminho foi aberto por Lovecraft, permite as mais diversas configurações que atinjam esse efeito de desrealização do factual pelo pavor, pelo pânico sensorialmente sentido diante da contemplação nua do Mal (mais que a ambigüidade nocional/existencial ou dissolução dele, como no fantástico tradicional ou no neofantástico, respectivamente). Assim, o uso de *fait divers* e da sordidez dos motéis de beira de estrada de Robert Bloch/Alfred Hitchcock em *Psycho* contrariam o “horror metafísico” lovecraftiano apenas superficialmente, uma vez que o recurso da violência sangrenta – que o próprio Lovecraft nunca negligenciou, utilizando freqüentemente como *sinais* do Mal metafísico/racial o canibalismo, o vampirismo, a necrofilia etc. – é necessário para que o leitor/espectador penetre no núcleo do Mal absoluto que é a mente do psicopata. O psicologismo, superficial, é apenas uma técnica discursiva para a representação de um *grand guignol* enigmático e estilizado, com uma ampla possível significação sexual, psicanalítica e simbólica. Essa *interiorização* dos temas lovecraftianos – largamente aproveitada desde então em filmes, HQs e literatura de terror – é a demonstração clara do campo descortinado pelo autor de Providence na cultura de massa e que, negligenciado, começa a ser descoberto e estudado a partir dos trabalhos pioneiros de Luiz Nazario e Noël Carroll.

literatura sensorial de Lovecraft se assume como *realista*, isso segundo as próprias palavras do autor. No conto extensamente metaliterário – no qual a *poética* de Lovecraft surge com frequência – denominado “Pickman’s Model”, o autor fala explicitamente da força de convencimento da “matéria real”, da descrição de fatos fantásticos do mundo (em oposição à criação puramente imaginativa) ao descrever a força dos quadros de “ghouls” do pintor Pickman que não eram apenas visões subjetivas – para as quais sempre existe o recurso defensivo da interpretação – mas cenas *vislumbradas* e pintadas a partir de *modelos* reais:

“It was not any mere artist’s interpretation that we saw; it was pandemonium itself, crystal clear in stark objectivity. (...) The man was not a fantaisiste or romanticist at all – he did not even try to give us the churning, prismatic ephemera of dreams, but coldly and sardonic reflected some stable, mechanistic, and well-established horror-world which he saw fully, brilliantly, squarely, and unflinchingly. God knows what that world can have been, or where he ever glimpsed the blasphemous shapes that loped and trotted and crawled through it; but whatever the baffling source of his images, one thing was plain. Pickman was in every sense – in conception and in execution – a thorough, painstaking, and almost scientific *realist*.” (LOVECRAFT, 2005, p. 86 – grifo do autor).

Essa dessacralização funcional do fantástico, transformado no *fato objetivo capaz de provocar terror*, é a base teórica que Lovecraft aplica ao material lingüístico e literário, moldado em suas narrativas. Trata-se de uma base completamente diferente da idéia do fantástico tradicional de marcar pela ambigüidade os fenômenos do mundo e do *Eu*. Essa nova concepção, que Lovecraft não cria – ela já estava em pleno desenvolvimento no seio das novelas vitorianas de terror e dos autores que, como vimos anteriormente, foram seus precursores decisivos –, mas aglutina, teoriza, estrutura e populariza, será a base da vasta produção de literatura popular de terror e fantasia (inclusive há uma perene influência do “sonhador de Providence” no campo da ficção científica) e do cinema de terror – que adotou e radicalizou as premissas de Lovecraft, sem as suas preocupações metafísicas, expondo o horror em uma *nudez* gradativamente

---

<sup>8</sup> Em uma reveladora carta de 1929, citada em nota por S. T. Joshi, Lovecraft compara seu trabalho ao de Clark Ashton Smith, um autor mais próximo do maravilhoso puro, escrevendo definições bem diretas para o seu estilo: “you are fundamentally a *poet* & think first of all in symbols, clour, & gorgeous imagery, whilst I am fundamentally a *prose realist* whose prime dependence on the building up of atmosphere through the slow, pedestrian method of multitudinous suggestive detail & dark scientific verisimilitude.” (LOVECRAFT *apud* JOSHI in LOVECRAFT, 2005, p. 387).

maior, em conformidade com o domínio técnico dos efeitos especiais – até os dias de hoje. Mas, apesar de todas essas utopias e sonhos cientificistas de uma representação *perturbadora* de uma realidade idem, a narrativa de Lovecraft escapa do sensacionalismo fácil e da naturalização pura e direta de seus referentes porque o autor chegou a esse estranho realismo sensorial e alucinatório em sua busca desesperada por verossimilhança e “suspensão da descrença”: o contraditório “realismo” lovecraftiano é a descrição utópica daquilo que sequer pode ser imaginado, caracterizado ora por uma torrente anti-funcional de adjetivos, ora pelo *vazio* total como signo de inquietação (a visão final da janela no insólito conto “The Music of Erich Zann”, que, aberta para a luz da cidade de Paris, é *vazia* e negra). Assim, Lovecraft escora-se em um contraditório e pantanoso terreno literário no qual mesmo as distinções tradicionais de realismo/fantástico se diluem e reconfiguram. Sem dúvida, apenas as opções e preferências estéticas do autor não o teriam levado tão longe: a visão de mundo filosófica de Lovecraft, marcada pela adesão ao niilismo, como opção política e como forma de entender o mundo, configuraram seu imaginário.

Portanto, chegamos ao terceiro ponto que foi alvo de nossas considerações e análise: a questão ideológica em Lovecraft – ao menos, até o ponto em que essa questão se torna um elemento importante na criação literária desse autor. Como vimos nos capítulos anteriores, a ideologia racista, materialista – até os limites do biologizante – e niilista de Lovecraft conforma boa parte de seu universo narrativo – coisa que levou Michel Houellebecq a afirmar:

“A outra causa de minha surpresa foi seu obsessivo racismo. Nunca, ao ler suas descrições de criaturas de pesadelo, pude imaginar que a fonte delas poderia ser encontrada em seres humanos *reais*. Durante a última metade do século, as análises de racismo na literatura foram focadas em Céline, embora o caso de Lovecraft seja mais interessante e mais típico. Em seus escritos, os construtos intelectuais e análises sobre a decadência ocupam um lugar secundário. Como um autor de ficção de horror (e um dos melhores) ele brutalmente reduz o racismo ao seu essencial e mais profundo núcleo: *o medo*.”<sup>d</sup>

Portanto, é no campo de um niilismo radical, conservador e tradicionalista, que encontramos nosso autor. Acompanhamos um pouco do desenvolvimento desse pensamento no plano narrativo, percebendo que o niilismo cientificizado que caracteriza o pensamento de Lovecraft possui uma forte raiz naquilo que alguns pesquisadores –

como Pierre-André Taguieff – chamam de “conservadorismo de segunda geração”, cujo primeiro e principal expoente é Nietzsche: trata-se de um conservadorismo com laivos modernizantes graças ao aspecto *ativo* que toma. Os representantes desse conservadorismo *up to date* – que outro pesquisador, Jeffrey Herf, chamaria “modernismo reacionário”, expressão que consideramos mais adequada e que utilizaremos a partir daqui – abandonam tanto a posição passiva ou contemplativa diante da diagnosticada – nisso, coincidem com o conservadorismo tradicional – “decadência do mundo”, eliminando a tendência ao fechamento consolador em um universo puramente quietista da religião, apostando na ciência, na técnica e na política – incluindo aqui a defesa da tirania e o desprezo por qualquer forma de governo mais popular ou aberta – como vetores necessários para, se não deter o processo de decadência radical, torná-lo ao menos palatável. É bem verdade que os lugares-comuns do conservadorismo desde o início do século XIX – com Joseph De Maistre – e suas prerrogativas biologizantes (ao falarem de *degeneração* da sociedade moderna) estruturam discursos cujo foco já é alucinatório e apocalíptico. No trecho citado abaixo por Pierre-André Taguieff, retirado do texto intitulado “Sobre os últimos acontecimentos” do conservador francês Louis de Bonald, vemos a caracterização extremista da “aberração” que é a Civilização moderna como algo “literalmente inominável”:

“Creio que nunca se viu no mundo nada de parecido. (...) Uma nação tão nova por seu nome quanto por sua origem, ou antes uma nação para a qual seria preciso inventar um nome tão novo quanto ela mesma, uma raça de homens fora da humanidade e para quem seria impossível formar uma sociedade; uma nação que se pode dizer sem deus e dentro em pouco sem homens.” (BONALD *apud* TAGUIEFF, 1993, p. 236)

Pelo trecho acima, podemos perceber claramente que Lovecraft narrativizava uma determinada visão de mundo conservadora, que do repúdio ao mundo moderno que encontramos em Joseph de Maistre, Donoso Cortés e Bonald e seus valores – notadamente, a democracia, o liberalismo e o socialismo – desemboca em variações como a noção de superação do niilismo e da decadência (em Nietzsche) e da inevitabilidade do Ocaso do Ocidente (em Spengler), passando pela sistematização do racismo – com a miscigenação vista como uma das causas da decadência – em Gobineau e o estabelecimento, com mais clareza, da identificação dessa decadência como elemento biológico inserido no corpo das culturas através do conceito de *Entartung*, título de uma

obra de Max Nordau. Contudo, a visão de Lovecraft não é modificada apenas pela forma de expressão que ele utiliza – a prosa narrativa – mas, como destacam tanto Houellebecq quanto Maurice Lévy, porque Lovecraft, alimentado por tais ideologias, confrontou o mundo real de degradação e miséria, seja na megalópole, seja no interior da América: essa confrontação faria surgir nele um ódio irracional ao Outro, ódio que explode, como vimos, em cartas inflamadas, povoadas de paisagens apocalípticas descritas com a adjetivação proliferante típica do autor, nas quais esse Outro – denominado pelo autor, em geral, “italo-semítico-mongolóides”, mas Lovecraft freqüentemente incluía os negros nesse rol – é transformado em entidade tentacular diante da qual a única ação possível é o extermínio em massa de suas “unidades” menores, o que o autor de Providence sugere seja feito com gás cianeto. O sentimento de inferioridade de Lovecraft foi aguçado pela temporada nova-iorquina, na qual o autor empobrecido enfrentava o desemprego perdido em uma massa humana indistinta na qual suas pretensões aristocráticas eram completamente anuladas. Mais que isso: via-se sobrepujado por sua esposa, Sonia Greene, uma mulher mais velha, experiente e decidida, que perdeu e arranjou empregos enquanto nosso autor permanecia em uma espécie de dolorosa *incapacidade* por incompreensão e rejeição do mundo ao seu redor. Era fácil ao autor se recolher a um consolador universo imaginário, no qual acertaria contas com *representações subjetivantes* daqueles que, para ele, eram a causa de seu mal. Isso, de fato, ocorreu, como muitos comentaristas sublinharam: os monstros repulsivos, inumanos, eram derivações enlouquecidas e alucinantes das massas – compostas por emigrantes pobres – que povoavam os cortiços mais infectos tanto das megalópoles nascentes, quanto das bem estabelecidas e aparentemente distantes cidades de antigüidade colonial do interior dos EUA. Ao *narrativizar* as teses racistas nas quais acreditava, o autor de Providence excedia os limites possíveis – como pudemos ver, ao reproduzir algumas de suas cartas nos capítulos anteriores – em seus escritos íntimos; esse material temível, contudo, filtrado pela lente empregada no processo de ficcionalização, de criação de um universo *paralelo*, transforma-se num universo cujo horror absoluto é *quase* completamente desvinculado da carga preconceituosa que lhe serviu de base. Sem dúvida, existe um elemento que evita que essas cartas e textos pessoais carregados de ódio se transformem em *panfletos*, elemento muito bem percebido por Houellebecq: um inescapável e intenso *masoquismo*, que o fazia, de certa forma, gozar a decadência que ele mesmo, de forma delirante, fabulava como teratologia e monstruosidade causada pelas causas que as

diversas vertentes do pensamento conservador costumava identificar como sintomas clássicos da decadência causada pela modernidade – especialmente a miscigenação racial –, mas de forma tão radical, absoluta e paralisante que a monstrosidade toma dimensões de um inaudito cósmico e não mais como metáfora – esse é o caso da epígrafe citada de Bonald. Mas quando a vontade narrativa de Lovecraft se apagou, quando ele *racionalizou* suas demandas políticas em um projeto mais coerente e abandonou o raivoso, delirante e apocalíptico racismo. Contudo, seu pensamento político se alterou: a racionalização não mudou sua postura preconceituosa em relação às minorias e seu “socialismo” era uma versão adaptada ao mundo político norte-americano de um autoritário “socialismo de Estado” no qual as raças ocupariam um lugar determinado pela planificação racionalizada. A partir dessa mudança ideológica, sua narrativa perdeu muito de seu interesse, ao ponto de muitos de seus críticos – como Michel Houellebecq e Maurice Lévy – considerarem “The Shadow Out of Time”, a última de suas narrativas do ciclo de “Cthulhu”, o último texto válido do autor.

Nesse ponto, não seria ocioso tentarmos localizar o local ocupado por H. P. Lovecraft no cânone geral da literatura universal, esse museu imaginário cujas fronteiras e extensão territorial autores como Kierkegaard acreditavam essencial definir. Em nosso percurso analítico, vimos as muitas limitações estilísticas e narrativas de Lovecraft, essencialmente vinculadas ao processo *castrador* que suas obsessões impunham ao seu imaginário. Mais que as dificuldades econômicas e a sensação de ser um *Outsider*, de não-pertencer – causas sustentadas por Colin Wilson e Michel Houellebecq, por exemplo –, as limitações no ficcionário lovecraftiano advém da dificuldade daquele autor em superar a visão de mundo que regia, com mão de ferro, seu universo. É bem verdade que vários elementos dessa visão de mundo – como o racismo ou a concepção de que a raça branca possuía uma qualquer *superioridade incontestável* advinda biologicamente – eram não apenas populares à época em que Lovecraft viveu e escreveu – entre o final do século XIX e a década de 1930 – mas definidos em termos de Ciência. Essa visão de mundo castradora, contudo, continha os germes de um certo tipo de superação: no confronto tático que a mente de Lovecraft estabeleceu entre a fabulação fragorosa, delirante, e a ordenação política, mesmo a panfletária, a fabulação venceu quase sempre. E nos momentos em que o campo fabular ganha um espaço mais amplo, as narrativas lovecraftianas transformam-se em exercícios de pura liberdade imaginativa e a opacidade diante de seu mundo formatado e limitado é *quase* total. Em meio à sistemática das

repetições e rearranjos de fórmulas, a “pobre” matéria-prima de muita literatura menor, Lovecraft descobria elementos inusitados e possibilidades novas. Autor cujo “mapeamento” no museu do cânone é bastante difícil, Lovecraft permaneceu sua vida alguém que *desejava* a inclusão no rol do canônico mas que, igualmente, conhecia as inúmeras limitações de seu projeto narrativo. Impulsionadas pelo desejo pela ascensão e combatidas pelas profundezas de abismo da ideologia e das necessidades do *demi monde* das revistas *pulp*, a literatura de Lovecraft permanece única por encontrar-se na *fronteira*, do cânone, da literatura de massa, do mundo diluído da multimídia, da magia, da ideologia racista. A imprecisa fronteira que o *desejo* de Lovecraft criou, plasmada em seu apocalíptico universo de monstros.

Assim, o mundo de Lovecraft era constituído de sombras apavorantes que funcionavam como fantasmas metafísicos que o assombravam, pela lembrança traumática de um *confronto direto*. Essas assombrações pessoais eram racionalizadas e transformadas em artifícios literário-narrativos, com o ponto de partida político apagado durante o processo, resultando em cosmogonias temíveis, cuja amplitude criava um efeito de ponto de fuga que parecia, pela inventiva capacidade do autor em explorar a linguagem dos enunciados *pulp*, atravessar como um relâmpago a história humana e do planeta nos momentos em que alguém lia seus textos. Se eliminar, de forma *absoluta*, a descrença do leitor diante de uma narrativa é fazer o leitor sentir os mesmos pavores e ver o mundo que o autor via – a medida de ouro da *horror story* desde então –, então Lovecraft teria conseguido, ainda que de forma limitada, por *contágio*, evocar as visões terríveis e alucinantes do *outrismo* que ele mesmo alimentava. Mas ao transformar sua derrota diante de um mundo incompreensível em matéria fabular, ao projetar seu medíocre preconceito nas formas tentaculares de terror *fora-do-tempo*, ao transformar o ódio em visão *indescritível*, ao, enfim, transformar o horror político em horror narrativo, apostando no imaginário, o autor transformava em polissemia o fechamento de sentido de todo discurso autoritário, trocando as temíveis fantasias exterministas por imagens – nem sempre bem conseguidas – *sugeridas*, amplas, enigmáticas, um mundo fantástico e *livre* no qual o autor poderia, enfim, se reconciliar e, como seu *Outsider* que assombra o poeano conto de mesmo nome, observar a própria monstruosidade denegada em um espelho. E esse espelho, na verdade uma chapa fotográfica, captou uma *sombra* cuja descrição estimulou – e continua estimulando, direta ou indiretamente –, por si mesma, os mais inusitados campos de exploração do imaginário.

## Apêndice – Citações

Neste apêndice, reproduzimos as citações – traduzidas por nós no corpo de nosso trabalho – em seu idioma original, para facilitar a pesquisa e o cotejamento. As entradas são organizadas, aqui e no restante de nosso trabalho, por ordem alfabética dentro de cada capítulo, o que acreditamos deva facilitar a busca. As citações de Lovecraft em seu idioma original, o inglês, bem como as citações retiradas de material já traduzido permaneceram no corpo do texto, com suas referências indicadas logo depois delas.

### Introdução

<sup>a</sup>“Luego del examen de las diferentes posibilidades, propongo con ese fin una división en cuatro secciones principales según que, en los juegos considerados, predomine el papel de la competencia, del azar, del simulacro o del vértigo. Las llamo respectivamente *Agon*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*. Las cuatro pertenecen claramente al terreno de los juegos: se *juega* al fútbol, a las canicas o al ajedrez (*agon*), se *juega* a la ruleta o a la lotería (*alea*), se *juega* al pirata como se interpreta [*on joue*] a Néron o a Hamlet (*mimicry*) y, mediante un movimiento rápido de rotación o de caída, se juega a provocar en sí mismo un estado orgánico de confusión y de desconcierto (*ilinx*). (...) Así, al mismo tiempo se les puede situar entre dos polos opuestos. Casi por completo, en uno de los extremos reina un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada plenitud, mediante la cual se manifiesta cierta fantasía (...) [la] *paidia*. En extremo opuesto, esa exuberancia traviesa y espontánea casi es absorbida o, en todo caso, disciplinada por una tendencia complementaria, (...) [que] llamo *ludus*.” (CAILLOIS, 1994, p. 41-42 – grifos do autor e do tradutor).

<sup>b</sup>“la ambición de procurar una solución necesaria y científica, más allá de toda controversia, a dificultades concretas pero cuantificables al menos de manera aproximativa.” (CAILLOIS, 1994, p. 283).

<sup>c</sup>“Uno de los adversarios pode ser miope o padecer de astigmatismo. Puede ser distraído o neurasténico, puede picarle una avispa, hacerle trastabilizar una raíz. En fin, puede tener deseos de morir.” (CAILLOIS, 1994, p. 285).

<sup>d</sup>“I wrote at the time that there was something ‘not really literary’ about Lovecraft’s work. This has since been bizarrely confirmed. At book signings, once in a while, young people come to see me and ask me to sign this book. They have discovered Lovecraft through role-playing games or CD-ROMs. They have not read his work and don’t even intend to do so. Nonetheless, oddly, they want to find out

more – beyond the texts – about the individual and about how he constructed his word.” (HOUELLEBECQ, 2005, p. 24-25).

<sup>e</sup>“Pero los Estados Unidos no tienen ningún templo donde haya un ‘rincón de los poetas’, y el que fue el primero de sus poetas cuya fama transpuso los confines de la patria, Edgar Allan Poe, tiene una tumba que no es, por cierto, ni digna ni apropiada. (...) Edgar Allan Poe tiene una tumba soberbia como pocos grandes hombres la tienen, en un soneto de Stéphane Mallarmé (...)” (PRAZ, 1988, p. 35 e segs).

<sup>f</sup>“This is the dead end where, arriving by different roads, Romanticism and Naturalism meet, blend and vanish: deterministically helpless, compulsively evil characters go through a series of inexplicably exaggerated events and engage in purposeful conflicts without purpose... Beyond this point, the field of literature, both ‘serious’ and popular, is taken over by a genre compared to which Romanticism and Naturalism are clean, civilized and innocently rational: the Horror Story. The modern ancestor of these phenomena is Edgar Allan Poe; its archetype of purest esthetic expression is Boris Karloff movies... Popular literature, more honest in this respect, presents its horrors in the form of physical monstrosities. In ‘serious’ literature, the horrors become psychological and bear less resemblance to anything human; this is the literary cult of depravity... The Horror Story, is either variant, represents the metaphysical projection of a single human emotion: blind, stark, primitive terror. Those who live in such terror seem to find a momentary sense of relief or control in the process of reproducing that which they fear –as savages find a sense of mastery over by enemies by reproducing them in the form of dolls. Strictly speaking, this is not a metaphysical, but a purest psychological projection; such writers are not presenting their view of life; they are not looking at life; what they are saying is that they *feel* as if life consisted of werewolves, Draculas and Frankenstein monsters. In this basic motivation, this school belongs to psychopathology more than to esthetics.” (RAND, 1975, p. 112-113).

<sup>g</sup>“The easily-accessible medium of television has been bringing horror – real horror, that is, the horror of death, destruction and war – into our homes for over a quarter of century; while the cinema just a street or two away has made much the same available for perhaps three times that period. It is a fact of life that most people are now almost immune, able to watch unmoved while film cameramen bring back pictures from the very centre of some nationalistic war, or view at first hand rampaging terrorism in the heart of so-called civilized cities. The very word horror now has so many connotations that they have virtually obscured its original meaning.” (HAINING, 1976, p. 6).

<sup>h</sup>“L’auteur lui-même n’échappe pas à ce processus et devient, dans les récits de ses épigones, un personnage ‘réel’, servant de caution à la fiction des autres ou un personnage fictif, ce qui souligne l’élément ironique et parodique latent dans l’œuvre et met en évidence le jeu incessant entre réalité biographique et activité imaginative.” (MENEGALDO, 1988, p. 77).

<sup>i</sup>“In 1936 Lovecraft made what to us seems the astonishing assertion that ‘I’m farther from doing what I want to do than I was 20 years ago’ (SL 5.224). Lovecraft may have gained some pleasure at finally moving into a historic house at 66 College Street in 1933 (the house dates to ca. 1825) and at his increasing glorification by the early fantasy fandom movement; but one wonders whether the sense of frustration pervading his later work had anything to do with his failure to seek medical help for the cancer of the intestine that ultimately killed him, and whose symptoms had begun to be evident at least two years before his death. Or did he fear a repetition of the bungled operation that had robbed him of his mother? In any case, when Lovecraft entered Jane Brown Memorial Hospital on 10 March 1937, all that could be done was to give him morphine to ease the pain. He died five days later and was buried in the Phillips family plot in Swan Point Cemetery. Only recently has a separate marker been erected on his grave, the funds contributed by many of his posthumous admirers; the stone reads: ‘I am Providence.’” (JOSHI, acesso em 01/05/2005).

<sup>j</sup>“Who cares? In the end critics always recognize their mistakes; or, to be more exact, in the end critics die and are replaced by others. So, after thirty years of scornful silence, ‘intellectuals’ decided to take an interest in Lovecraft.” (HOUELLEBECQ, 2005, p. 87)

<sup>k</sup>“He faced death with courage. Struck by intestinal cancer that spread to his entire upper body, he was transported to the Jane Brown Memorial Hospital on March 10, 1937. He was an exemplary patient, polite, affable, whose stoicism and courtesy impressed all the nurses, in spite his very intense physical suffering (thankfully attenuated by morphine). He underwent the pangs of death with resignation and perhaps with a certain secret satisfaction. This life that was living behind its carnal envelope was his old enemy; he had denigrated it, fought it, he had not utter a single word of regret. And he passed away, without further incident, on March 15, 1937.” (HOUELLEBECQ, 2005, p. 117-118).

<sup>l</sup>“Stories disintegrate and fill the room like flying ash. Ash in his head. A blizzard of atomic debris, stories tearing themselves apart, reconfiguring, creating new stories endlessly. A carrion storm of words eating him from within, descending upon him from outside. His soul, at last, faces annihilation” (MORRISON, 1994, p. 14)

<sup>m</sup>“Primitive societies chose their shamans from the ranks of the sick, the deranged, the outsiders. Such people can always be recognised. Frail and disconnected, they are the tenuous physical expression of the portals. In this way, all the doors are in plain sight, yet hidden.” (MORRISON, 1996, p. 17).

<sup>n</sup>“El romanticismo inglés había tenido sus montañas, pero volcanes todavía no. Ese volcán fue Byron. Su altura es inferior a la de los montes vecinos, pero lo que no tiene de altura lo tiene de rareza y de

virtuosidad. Ese volcán tiene un perfil bastante menos armonioso que los demás montes, pero su cresta extravagante y osada atrae la mirada, su columna de humo durante el día y su columna de fuego durante la noche son un punto de referencia en el horizonte, guían generaciones de hombres de modo más seguro que las armoniosas cordilleras, cuyas cimas de diamante sólo son perceptibles a los ojos más dotados de penetración. (...) Edgar Allan Poe pertenece, pues, a esta categoría de genios mensurables no tanto con el lente implacable de la rigurosa indagación estética como por una mirada de conjunto. Y esta mirada de conjunto deja una fuerte impresión. Se diría que nos encontramos ante un coloso.” (PRAZ, 1988, p. 42-43).

### **Lovecraft e seus precursores**

<sup>a</sup>“En el vocabulario crítico, la palabra *precursor* es indispensable, pero habría que tratar de purificarla de toda conotación de polémica o de rivalidad. El hecho es que cada escritor *crea* a sus precursores. Su labor modifica nuestra concepción del pasado, como ha de modificar el futuro. En esta correlación nada importa la identidad o la pluralidad de los hombres.” (BORGES, 1996, p. 90).

<sup>b</sup>“Ailleurs, il cite Saint-Simon, Fourier, Auguste Comte, Robert Owen, Marx, Engels, H. G. Wells et Bertrand Russell parmi ceux qui ont prolongé, aux 19<sup>e</sup> et 20<sup>e</sup> siècles, l’esprit des Lumières cher à Voltaire et Diderot. Ou encore, après avoir dit son opposition au communisme orthodoxe, il se situe parmi les socialistes fabians, se découvrant des identités de vues avec Wells, Shaw, Norman Thomas et Bertrand Russell.” (LÉVY, 1988, p. 70-71).

<sup>c</sup>“Although he had predecessors, such as the many exploiters of Arthurian legend and lost-Atlantis theme, Dunsany was the second writer (Morris being the first) fully to exploit the possibilities of heroic fantasy – adventurous fantasy laid in imaginary lands with pre-industrial settings, with gods, witches, spirits and magic, like children’s fairy but on a sophisticated, adult level.” (CAMP *apud* TREMAYNE, 1979, p. 205).

<sup>d</sup>“It was not a mask. It was a face – large, smooth and pink. She remembers the minute drops of perspiration which were starting from its forehead: she remembers how the jaws were clean-shaven and the eyes shut. She remembers, also, and with an accuracy which makes the thought intolerable to her, how the mouth was open and a single tooth appeared below the upper lip. As she looked the face receded into the darkness of the bush. The shelter of the house was gained and the door shut before she collapsed.” (JAMES, 1999, p. 115).

<sup>e</sup>“I am sure – I know... that there is a God – a dreadful God – and that retribution follows guilt, in ways the most mysterious and stupendous – by agencies the most inexplicable and terrible...” (JAMES apud COX, 1999, p. xxviii).

<sup>f</sup>“His characters no longer required it [psychological differentiation]; all they need was functional sensory equipment. Their sole function, in fact, would be to *perceive*.” (HOUELLEBECQ, 2005, p. 68).

<sup>g</sup>“He distinguido dos procesos causales: el natural, que es el resultado incensante de incontables y infinitas operaciones; el mágico, donde profetizan los pormenores, lúcido y limitado. En la novela, pienso que la única posible honradez está con el segundo. Quede el primero para la simulación psicológica.” (BORGES, 1996, p. 232).

### **Uma anti-mitologia**

<sup>a</sup>“Enfance solitaire, passé en compagnie d'adultes, de vieillards, loin des jeux des garçons de son âge. On l'envoya à l'école: mais sa mauvaise santé l'obligea à de longues absences. Il suppléa aux leçons du maître par d'abondantes lectures, faites au hasard, dans la riche bibliothèque familiale. Très précoce, un peu génial, il fut tout jeune pris d'une passion pour Grimm, pour Poe, pour Hawthorne, dont il dévora les œuvres. Il s'enthousiasma aussi pour la mythologie gréco-latine, qui éveilla son imagination: à l'âge où d'autres jouent au cerceau, il bâtissait des autels où il offrait divers sacrifices à Pan, Apollon et Minerve. A huit ans, il s'intéressait de chimie au sous-sol, où il fit d'étranges expériences. A douze ans, il possède un petit télescope et scrute le ciel où il sait déjà reconnaître les constellations. L'attrait pour les mondes lointains et les gouffres insondables du Cosmos éclipsa pour un temps tous ses autres intérêts: il édite une revue, *Le Bulletin Astronomique de Rhode Island*, entièrement rédigé de sa main. A articles sur le ciel et les astres dans plusieurs périodiques de Providence.” (LÉVY, Maurice, 1972, p. 19-20).

<sup>b</sup>“(…) whereas most of the religions and mythologies in human history seek to reconcile human beings with the cosmos by depicting a close, benign relationship between man and god, Lovecraft's pseudo mythology brutally shows that man is *not* the center of the universe, that the 'gods' care nothing for him, and that the earth and all its inhabitants are but a momentary incident in the unending cyclical chaos of the universe.” (JOSHI, 1999, p. XVII).

<sup>c</sup>“At the intersections of these channels of communication, man has erected giant ugly metropolises where each person, isolated in an anonymous apartment, in a building identical to the others, believes absolutely that he is the center of the world and the measure of all things. But beneath the warrens of

these burrowing insects, very ancient and very powerful creatures are slowly awakening from their slumber. During the Carboniferous age, during the Triassic and the Permian ages, they were here already; they have heard the roars of the very first mammals and will know the howls of agony of the very fast.” (HOUELLEBECQ, 2005, p. 46).

<sup>d</sup>“Celui-ci fait donc partie des nostalgiques d’un temps légendaire qui protège partiellement du spectre de la mutabilité mais, paradoxalement, au lieu de créer une mythologie ‘positive’ rassurante, il s’ingénie à projeter dans son univers fictionnel toutes les terreurs et les angoisses du monde dans lequel il vit et qui est en proie, justement, à des mutations profondes et de tous ordres.” (MENEGALDO, 1988, p. 78).

<sup>f</sup>“A quelques exceptions près, le résultat est décevant. (...) Ce type de création imaginative, très ancré aussi bien dans l’époque que dans le subconscient de son auteur, se dévalue s’il est perpétué par d’autres, dans un contexte différent. On assiste ainsi à une standardisation du mythe que Lovecraft lui-même aurait déploré.” (MENEGALDO, 1988, p. 85).

<sup>g</sup>“Acordamos que yo dirigiría mis esfuerzos a personas o personajes sobrenaturales o, al menos, románticos, aunque de modo que se lograra suscitar un interés humano y una apariencia suficiente de verdad como que el lector de estas sombras de la imaginación estuviera dispuesto a esa voluntaria e momentánea suspensión de la incredulidad que constituye la fe poética.” (COLERIDGE, 1975, p. 52).

<sup>h</sup>“A propos du *Necronomicon*, juste ciel! J’étais persuadé que vous saviez qu’il s’agissait d’un ouvrage purement imaginaire! L’annonce où vous avez lu qu’il était à vendre au prix de 1,45 dollars était une plaisanterie: je ne sais pas qui l’a fait, mais je soupçonne cependant le jeune [Robert] Bloch. Tout les mystérieux livres maudits cités dans les magazines d’histoires fantastiques sont imaginaires. J’ai inventé le *Necronomicon*, Clark Ashton Smith a imaginé le *Livre d’Eibon*, Robert E. Howard est responsable de l’*Unausspreschlichen Kulten*, Searight a ‘découvert’ les *Eltdown Shards*, Bloch est à l’origine de *De Vermis Mysteriis* de Ludwig Prinn, comme du choquant *Culte des goules*, et ainsi de suite...” (LOVECRAFT, 1991, p. 1048-1049).

<sup>i</sup>“Oui, il est bien triste que ces ouvrages maudits et infernaux n’existent que dans la bibliothèque de la Miskatonic University ou dans des endroits du même genre, et j’aimerais vraiment que quelqu’un de compétent trouve le temps de les écrire... Je fais allusion à des écrits de tradition orientale, comme ceux cités par Sinnett dans *Esoteric Buddhism* (ce genre des choses dont se sont servis les théosophes pour fabriquer leurs pseudo-traditions), et à quelques bribes de rituels européens, des incantations datant pour la plupart du Moyen Âge et servant à invoquer différents esprits comme on en trouve

reproduits dans les traités sur la magie d'A. E. Waite et Eliphas Levi (Alphonse-Louis Constant).” (LOVECRAFT, 1991, p. 1049).

<sup>j</sup>“Et par-dessus tout, il n'est pas possible de *créer* un objet qui dégage une horreur même dix fois moindre que celle qu'il est censé *suggérer*. Si on tente d'*écrire* effectivement le *Necronomicon*, le résultat sera une déception pour tous ceux qui ont tremblé à la lecture des allusions obscures faites à son sujet.” (LOVECRAFT, 1991, p. 1049).

<sup>k</sup>“Mon Dieu, quel cul de basse fonde répugnant! Je savais que Providence avait ses taudis, tout comme l'antique Bostonium. Mais du Diable si j'ai jamais rien vu de comparable à cette porcherie grouillante de bas-quartiers de l'East Side! Nous avons marché, à ma suggestion, au milieu de la rue, car il n'était d'aucune façon souhaitable d'entrer en contact sur le trottoir avec ces êtres hétérogènes que déurgitaient leurs repaires de briques, incapables de contenir tous. Et pourtant, par endroits, il y avait des espaces déserts: ces porcs ont d'instinctifs mouvements grégaires, qu'aucun biologiste ordinaire ne saurait sans doute expliquer. Dieu seul sait de quoi ils sont faits – un bouillon immonde où se mêlent des morceaux de charogne sans intelligence, qui offense la vue, l'odorat et l'imagination. Plût au ciel qu'un jet bienfaisant de gaz cyanogène vînt asphyxier cette gigantesque fausse-coche, m't fin à cette misère et nettoiyât le quartier”. (LÉVY, 1972, p. 35).

“Ces Choses organiques – ces Italo-semitico-mongoloïdes – qui habitent ce lieu infernal qui peuvent, quelque soit l'effort d'imagination que l'on fasse, mériter le nom d'humains. Ce sont des composés monstrueux, nébuleux, du pithécantrophe et de l'amibe. Vaguement pétris dans la boue visqueuse et puante que produit la corruption de la terre, ils filtrent suintent dans les rues répugnantes par les fenêtres et par les portes d'une manière qui évoque surtout le grouillement des vers dans la charogne, ou les entités déplaisantes des mers profondes. Ces êtres – ou plutôt le bouillon de gélatineuse dégénérescence qui les composent – semblaient suinter, s'filtrer, s'égoutter à travers les lézardes béantes de leurs horribles demeures... Ils me firent penser à des rangées de tonneaux cyclopéens et pestilentieux, pleins jusqu'à en donner la nausée de pourriture gangreneuse sur le point d'éclater et d'inonder le monde sous un flot d'immondices à demi liquides. De ce cauchemar d'infecte perversion, je ne pus rapporter le souvenir d'un seul visage humain. L'individualité grotesque de chacun se trouvait noyée dans une ravageante entité collective qui ne laissait sur la rétine que la vague, spectrale impression de l'esprit morbide de la désintégration et de la dégénérescence: un masque jaune et grimaçant, avec des écoulements d'humeurs acides et gluantes aux yeux, aux oreilles, au nez et à la bouche, des suintements anormalement abondants aux plaies monstrueuses, incroyables, dont leur corps était recouvert.” (LÉVY, 1972, p. 35-36).

<sup>l</sup>“(…) *onirise* ses répugnances et avec quelle richesse verbale il délire, à partir de données purement sensorielles” (LÉVY, 1972, p. 36).

<sup>m</sup>“Sa réaction, par exemple, au wagnérien, ou il s’extasia devant les hauts faits du guerrier blond, grand exterminateur de monstres et a asservisseur de rois, et fut transporté par une musique où s’exprimait l’âme des dieux ancestraux, froids géants aux yeux bleus dignes de l’adoration d’un peuple de conquérants.” (LÉVY, 1988, p. 66).

<sup>n</sup>“Sa réaction, par exemple, au wagnérien, ou il s’extasia devant les hauts faits du guerrier blond, grand exterminateur de monstres et a asservisseur de rois, et fut transporté par une musique où s’exprimait l’âme des dieux ancestraux, froids géants aux yeux bleus dignes de l’adoration d’un peuple de conquérants.” (LÉVY, 1988, p. 66).

<sup>o</sup>“Je suis loin d’être un nazi, et je me ferais probablement jeter hors d’Allemagne à coups de pieds en raison de mes opinions concernant l’univers, les faits de la science et le droit à la libre expression dans le domaine de l’art. Mais en même temps, je refuse de faire chorus avec le troupeau aveugle et plein de préjugés, contre un ‘honnête clown’ dont les objectifs de base sont tous sains.” (LOVECRAFT *apud* LÉVY, 1988, p. 68).

<sup>p</sup> “Imaginada de golpe, su concepción de un padre, de un hijo y un espectro, articulados en un solo organismo, parece un caso de teratología intelectual, una deformación que sólo el horror de una pesadilla pudo parir. El infierno es una mera violencia física, pero las tres inextricables Personas importan un horror intelectual, uina infinidad ahogada, especiosa, como de contrarios espejos.” (BORGES, 1996, p. 359).

<sup>q</sup>“The film, or its ambience, reminded me of *The Godfather*, both being afflicted with the same pious ambiguity. Ambiguity is not quite the word, for the film’s intention is not at all ambiguous; yet, hypocrisy is not quite the word, either, since it suggests a more deliberate and sophisticated level of cunning. *The Exorcist* is desperately compulsive, and compulsive, precisely, in the terror of its unbelief.” (BALDWIN, 2000, p. 122).

<sup>r</sup>“D’une certaine manière je ne peux m’intéresser vraiment qu’à ce qui suggère la présence, au coin de la rue, d’incroyables merveilles: des cités glorieuses, éthérées, aux toits d’or et terrasses de marbre, par delà le soleil couchant, ou encore des présences cosmiques, vagues et obscures, qui s’accrochent de leurs griffes menaçantes au mince rebord qui sépare l’univers connu des gouffres extérieurs. Le monde et ses habitants me frappent par leur incommensurable insignifiance, aussi aspirai-je sans cesse

à des systèmes plus vastes et plus subtils que ceux qui concernent l'homme." (LOVECRAFT *apud* LÉVY, 1972, p. 45).

<sup>s</sup>“Les contes de Lovecraft ne sont, d'une certaine manière, qu'une vaste entreprise de dramatisation de l'espace, rendu angoissant par sa dynamique, fantastique dans la mesure où ses imprévisibles métamorphoses viennent troubler l'ordre Euclidien des choses.” (LÉVY, 1972, p. 72-73).

<sup>t</sup>“Los panoramas ciudadanos de Lovecraft también son laberintos. Un laberinto es una estructura arquitectónica, aparentemente sin objetivo alguno; su diseño es tan complejo que, una vez en su interior, es imposible o muy difícil salir de él. Algunos antiguos laberintos parecen haber sido diseñados como trampas para demonios. Una vez las malignas criaturas han sido atraídas a su interior, quedan atrapadas lo mismo que un genio en una botella. Para comprender mejor los misteriosos laberintos de Lovecraft, Waldemar Fenn cree que algunos laberintos prehistóricos deberían interpretarse como imágenes de los movimientos aparentes de los cuerpos astrales. En *De Groene Leeuw* hay una ilustración de Goose van Wreewyk (Amsterdam, 1672) que representa el santuario de la piedra de los alquimistas rodeada de paredes que son las órbitas de los planetas, sugiriendo de esta manera un laberinto cósmico. Como un laberinto es un símbolo efectivo de la angustia existencial, la presentación de innumerables elecciones de las cuales sólo una es o puede ser la acertada, las laberínticas ciudades, pueblos y catacumbas de Lovecraft, transportadas a una escala cósmica, sugieren la posibilidad de un pánico eterno e infinito. El laberinto es el símbolo de la interioridad, de la esencia profunda, del atormentado viaje hacia el centro del inconsciente, el núcleo de la oscuridad. En esta oscuridad, la ceguera es una claridad: ‘Las más profundas cavernas no son para la comprensión de los ojos que ven’, cita Lovecraft del *Necronomicon* del loco árabe. Uno de los primeros relatos de Lovecraft empieza así: ‘Estaba absolutamente perdido, perdido sin esperanza en el laberíntico nicho de la Cueva de Mammoth’ (‘The Beast in the Cave’). No existe ningún laberinto que no tenga un minotauro como secreto central.” (CARTER, acceso em 15/04/2005).

### **Estrutura dos pesadelos**

<sup>a</sup>“I began reading Grimm and Andersen. I remember reading them in the evening with twilight coming on.” (Material citado em sítio sobre Lovecraft (*Miskatonic University Campus Events*) no link: <http://www.yankeeclassic.com/miskatonic/dliterature/authors/dunsany/bio/dunsany.htm>.)

<sup>b</sup>“Aquí encontramos una vez más un laberinto de "masas de piedra geoméricamente eurítmicas" construido en ‘diabólica violación de la ley natural’. Ninguna mano humana ayudó a cincelar las piedras de esta vasta ciudad abandonada. Y también una vez más, su arquitectura presenta torres y

puentes de enlace; Lovecraft debió haber admirado la arquitectura futurista de *Metrópolis*, de Fritz Lang.” (CARTER, acesso em 15/04/2005).

<sup>c</sup>“En ces quelques lignes – qui tirent un trait sur vingt siècles de christianisme – Lovecraft livre la clé de ce qu’on a appelé le ‘mythe de Cthulhu’, et, en les mettant au service d’une même finalité cosmique, il réalise une synthèse fulgurante des mythes, légendes et superstitions qui hantent l’esprit humain depuis le commencement des temps: de la chute des anges à la chute de l’Atlantide, des abîmes temporels de philosophie hindoue aux monstres marins, du dieu-serpent des Aztèques au bouc noir du sabbat des sorcières, de la civilisation de Thulé aux djins orientaux, de l’abominable homme des neiges au vaudou haïtien. Tout ce qui a pu charmer ou terroriser les hommes, tout ce qui a fait rêver ou frémir sous quelque forme que ce soit, où que ce soit, et en tout temps, n’est que la manifestation – adaptée aux circonstances locales – d’un fantastique dessein cosmique.” (LACASSIN, 1993, p. 3).

<sup>d</sup>“The demented Cyclopean structures envisioned by HPL shock the spirit violently and definitively, more so even than (and this is paradoxical) the magnificent architectural drawing of Piranesi or Monsu Desiderio. We feel already visited these gigantic cities in our dreams... Later on, when looking at a particularly grand architectural monument we find ourselves thinking ‘this is rather *Lovecraftian*’... For, like the great gothic or baroque cathedrals, the dream architecture he describes is a *total* architecture.” (HOUELLEBECQ, 2005, p. 64-65 – grifos do autor).

<sup>e</sup>“An architect by nature, Lovecraft was not much of a painter; his colors are not really colors; rather, they are moods, or to be exact, *lightning*, whose only function is to offset the architecture he describes.” (HOUELLEBECQ, 2005, p. 64 – grifos do autor).

<sup>f</sup>“Le plus souvent, les monstres de Lovecraft ne s’écartent pas radicalement de la forme humaine. Ils en conservent de la forme humaine. Ils en conservent l’allure générale, la silhouette, mais sont dotés en même temps d’attributs qui les apparentent à une espèce animale différente. Ils se caractérisent avant tout par leur *hybridité* – une hybridité qui n’est pas la simple juxtaposition d’éléments disparates comme chez certains monstres antiques, mais résulte d’une sorte de contamination, de pollution collective.” (LÉVY, 1972, p. 76-77 – grifo do autor).

<sup>g</sup>“Ainsi, sans préjuger d’interprétations ultérieures complémentaires ou contradictoires, il peut paraître légitime d’investir le monstre lovecraftien d’une signification politique, d’un sens qui s’élabore à un niveau de conscience pour l’instant difficile à préciser, mais qui reste toujours dans l’étroite dépendance des thèses racistes et fascistes de l’auteur. Le monstre n’a pas sa seule origine dans un comportement pathologique: il est aussi la projection, dans la chambre noire d’un cerveau malade, de

la haine et du dégoût éprouvés pour l'étranger (*the outsider*), dont la présence, au cœur de la civilisation américaine, est souillure et menace de corruption.” (LÉVY, 1972, p. 87 – grifo do autor).

<sup>h</sup>“Such emphatically inflated passages evidently present a stumbling block to erudite readers; but it is imperative to point out that it is these very passages that true fans prefer. Lovecraft has never been rivaled in this register. His way of using mathematical concepts, of precisely indicating the topography of each location of drama, his mythology, his imaginary demoniac library, have all been borrowed; but no one has ever attempted to imitate these passages where he sets aside all stylistic restraint, where adjectives and adverbs pile upon one another to the point of exasperation. (...) One might even say that the only reason for the often subtle and elaborate structure of Lovecraft’s ‘great texts’ is to lay the groundwork for the stylistic explosion of these passages. (...) What opposes Lovecraft to the representatives of good taste is more than a question of details. HPL would probably have considered a story a failure, if in writing it he did not have a chance to *go overhead* once at least.” (HOUELLEBECQ, 2005, p. 88-89 – grifos do autor).

<sup>i</sup>“Still, Lovecraft is not entirely indifferent to the question of *compositional technique*. Like Baudelaire and Edgar Poe, he is fascinated by the idea that through the rigid application of certain schemas, certain formulas, certain symmetries, perfection may be accessed.” (HOUELLEBECQ, 2005, p. 48)

<sup>j</sup>“(…) primarily literary (...) to dig deeper, to bypass the superficial and access the subterranean channels of archetype and inspiration with which Lovecraft was connected.” (MITCHELL, 19994, p. 9)

## **Vestígios**

<sup>a</sup>“Reading these descriptions is at first stimulating, but the discourages any attempt at visual adaptation (pictorial or cinematographic). Images graze the consciousness but none appear sufficiently fantastic; none come close to the pinnacle of dreams. As for actual architectural adaptations, none have as yet benn undertaken.” (HOUELLEBECQ, 2005, p. 64).

<sup>b</sup>“For today's Chaos mages, there is no ‘tradition’. The symbols and myths of countless sects, orders, and faiths, are constructs, useful fictions, ‘games’. That magic works has nothing to do with its truth claims and everything to do with the will and experience of the magician. Recognizing the distinct possibility that we may be adrift in a meaningless mechanical cosmos within which human will and imagination are vaguely cosmic flukes (the ‘cosmic indifferentism’ Lovecraft himself professed), the mage accepts his groundlessness, embracing the chaotic self-creating void that is himself. (...) As we find with Lovecraft’s fictional cults and grimoires, chaos magicians refuse the hierarchical, symbolic

and monotheist biases of traditional esotericism. Like most Chaos magicians, the British occultist Peter Carroll gravitates towards the Black, not because he desires a simple Satanic inversion of Christianity but because he seeks the amoral and shamanic core of magical experience—a core that Lovecraft conjures up with his orgies of drums, guttural chants, and screeching horns. At the same time, Chaos mages like Carroll also plumb the weird science of quantum physics, complexity theory and electronic Prometheanism. Some darkside magicians become consumed by the atavistic forces they unleash or addicted to the dark costume of the Satanic anti-hero. But the most sophisticated adopt a balanced mode of gnostic existentialism that calls all constructs into question while refusing the cold comforts of skeptical reason or suicidal nihilism, a pragmatic and empirical shamanism that resonates as much with Lovecraft's hard-headed materialism as with his horrors.” (DAVIS, acesso em 01/05/2005).

“HPL’s science in this novel is sound for its period, although subsequent discoveries have made a few points obsolete. He was so concerned about the scientific authenticity of the work that, prior to its first publication in *Astounding Stories*, he inserting some revisions eliminating a hypothesis he had made that the Antarctic continent was in fact two masses separated by a frozen channel between the Ross and Weddell Sea – a hypothesis that had been proven false by the first airplane flight across the continent, by Lincoln Ellsworth and Herbert Hollick-Kenyon in late 1935.” (JOSHI in LOVECRAFT, 2005, p. 420).

“The other great cause of my surprise was his obsessive racism; never in the reading of his descriptions of nightmare creatures could I have divined that their source was to be found in *real* human beings. For the last half-century the analysis of racism in literature has focused in Céline, yet Lovecraft’s case is more interesting and more typical. In his writing, intellectual constructs and analysis about decadence play but a very secondary role. As an author of horror fiction (and one of the finest) he brutally takes racism back to its essential and most profound core: *fear*.” (HOUELLEBECQ, 2005, p. 24).

## Bibliografia

### 1. Lovecraftiana

#### 1.1. Obras de Lovecraft

LACASSIN, Francis (ed.). *Les Mythes de Ctulhu / Légendes et Mythes de Ctulhu / Premiers contes / L'art d'écrire selon Lovecraft*. Paris, Éditions Robert Laffont, 1991.

LOVECRAFT, Howard Phillips. *The Case of Charles Dexter Ward*. New York, Belmont, 1965.

\_\_\_\_\_. *O Horror Sobrenatural na Literatura*. Rio de Janeiro, Francisco Alves, 1987.

\_\_\_\_\_. *O Caso de Charles Dexter Ward*. Porto Alegre, L&PM, 1988.

\_\_\_\_\_. *A tumba e outras histórias*. Rio de Janeiro, Francisco Alves, 1991.

\_\_\_\_\_. *The Call of Ctulhu and Other Weird Stories*. New York, Penguin Books, 1999.

\_\_\_\_\_. *Supernatural Horror in Literature*. Disponível em <http://gaslight.mtroyal.ca/superhor.htm>. Acesso em 28/10/2004.

\_\_\_\_\_. *The Dreams in Witch House and Other Stories*. London, Penguin, 2005.

\_\_\_\_\_. *The Thing in the Doorstep and Other Weird Stories*. London, Penguin, 2005.

## 1.2. Obras sobre Lovecraft (leituras, análises, biografias e reformulações)

CARTER, Angela. “Lovecraft y su Paisage”. Disponível em <http://elementales.themalia.net/necronomicon/necro09.htm>. Acesso em 15/04/2005.

DAVIS, Erik. *Calling Cthulhu: H.P. Lovecraft's Magick Realism*. Disponível na Internet (anteriormente publicado na revista *Gnosis*, outono de 1995). Acesso em 01/05/2005.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia*. Volume 4. São Paulo, Ed. 34, 1997.

HOUELLEBECQ, Michel. *H. P. Lovecraft: Against the World, Against Life*. San Francisco, Believer Books, 2005.

JOSHI, S. T. “H. P. Lovecraft” in *The Scriptorium*. Disponível em <http://www.themodernword.com/scriptorium/lovecraft.html>. Acesso em 01/05/2005.

LÉVY, Maurice. *Lovecraft ou du Fantastique*. Paris, Union Generale D'Editions, 1972.

\_\_\_\_\_. “Entre fascisme et socialisme, Lovecraft” in *Europe*, 66º ano, número 707, março de 1988.

MENEGALDO, Gilles. “Lovecraft, archaïsme et modernité” in *Europe*, 66º ano, número 707, março de 1988.

MITCHELL, D. M. (ed.). *The Starry Wisdom: a tribute to H. P. Lovecraft*. London, Creation Books, 1994.

MOORE, Alan. *Alan Moore's Yuggoth Cultures and Other Growths*. Illinois, Avatar Press, 2003.

## 2. Bibliografia consultada

BAUDELAIRE, Charles. “Edgar Poe: sua vida e suas obras” in FOYE, Raymond (ed.). *Poe desconhecido*. L&PM, Porto Alegre, 1989.

BARTHES, Roland. *A câmara clara*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1984.

\_\_\_\_\_. *A Aventura Semiológica*. São Paulo, Martins Fontes, 2001.

BETTING, Graziella. “Horror numa hora dessas?” in *Bravo!*, setembro de 2005, ano 08, nº 96.

BRUM, José Thomas. *Nietzsche: As Artes do Intelecto*. São Paulo, L&PM, 1986.

CAILLOIS, Roger. *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México, Fon de Cultura Económica, 1994.

COLERIDGE, Samuel Taylor. *Biographia Literaria*. Barcelona, Editorial Labor S. A. 1975.

FOYE, Raymond. “A opinião francesa” in FOYE, Raymond (ed.). *Poe desconhecido*. L&PM, Porto Alegre, 1989.

GOULD, Stephen Jay. *A Falsa Medida do Homem*. São Paulo, Martins Fontes, 1999.

HUYSMANS, J.-K. *Às Avestas*. São Paulo, Companhia das Letras, 1987.

HAINING, Peter. *Terror! – A History of Horror Illustration from the Pulp Magazines*. New York, A & W Visual Library, 1976.

MALLARMÉ, Stéphane. *Contos Indianos*. São Paulo, Experimento, 1994.

MANGUEL, Alberto. *Uma história da leitura*. São Paulo, Companhia das Letras, 1997.

MANN, Thomas. “Chamisso” in CHAMISSO, Adelbert von. *A história maravilhosa de Peter Schlemihl*. São Paulo, Estação Liberdade, 1989.

MANNONI, Laurent. *A Grande Arte da Luz e da Sombra*. São Paulo, Editora SENAC / UNESP, 2003.

MIGUEL, Alcebiades Diniz. “O Golem e suas leituras tecnológicas” in NAZÁRIO, Luiz; NASCIMENTO, Lyslei (orgs). *Os fazedores de golems*. Belo Horizonte, FALE / UFMG, 2004.

MOLINA-FOIX, Vicente. “Nerval: el idioma de la muerte” in NERVAL, Gerard de. *Pandora*. Tusquets Editores, Barcelona, 1980.

NAZARIO, Luiz. *Imaginários de destruição: o papel da imagem na preparação do Holocausto*. São Paulo, Tese de Doutorado – Departamento de História da Universidade de São Paulo, 1994.

\_\_\_\_\_. *Da natureza dos monstros*. São Paulo, Arte & Ciência, 1998.

\_\_\_\_\_. *As sombras móveis: atualidade do cinema mudo*. Belo Horizonte, Ed. UFMG / Laboratório Multimídia da Escola de Belas Artes da UFMG, 1999.

\_\_\_\_\_. “Catástrofes cósmicas” in VASCONCELOS, Maurício Sales; COELHO, Haydeé Ribeiro (orgs.). *1000 rastros rápidos (cultura e milênio)*. Belo Horizonte, Autêntica, 1999.

\_\_\_\_\_. “Pós-Modernismo e cinema” in GUINSBURG, Jacó; BARBOSA, Ana Mae (orgs). *O Pós-Modernismo*. São Paulo, Perspectiva, 2005.

NERVAL, Gerard de. *Pandora*. Tusquets Editores, Barcelona, 1980.

NIETZSCHE, Frederico: “Sobre Verdade e Mentira no Sentido Extra-Moral” in *Obras Incompletas*. Coleção *Os Pensadores*. São Paulo, Abril Cultural, 1983.

PRAZ, Mario. *El pacto con la serpiente : paralipomenos de “La carne, la muerte y el diablo en la literatura romantica”*. Mexico (D.F.), Fondo de Cultura Economica, 1988.

POE, Edgar Allan. “A adoção de um nome para o nosso país” in FOYE, Raymond (ed.). *Poe desconhecido*. L&PM, Porto Alegre, 1989.

RAND, Ayn. *The Romantic Manifesto*. New York, Signet, 1975.

RICOEUR, Paul. *O mal: um desafio à filosofia e à teologia*. Campinas, Papyrus, 1988.

RODRIGUES, Sonia. *Roleplaying Game e a Pedagogia da Imaginação no Brasil*. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 2004.

ROSENFELD, Anatol. *Mistificações Literárias: “Os Protocolos dos Sábios de Sião”*. São Paulo, Perspectiva, 1972.

ROSSET, Clément. *O Real e seu Duplo*. Porto Alegre, L&PM, 1988.

TAGUIEFF, Pierre-André. “O Paradigma Tradicionalista: Horror da Modernidade e Antiliberalismo. Nietzsche na Retórica Reacionária” in V.V.A.A. *Por que não somos nietzscheanos*. São Paulo, Ensaio, 1993.

WILDE, Oscar. *The Collect Works of Oscar Wilde*. Volume XII. London, Routledge / Thoemmes Press, 1993.

WILSON, Colin. *Parasitas da Mente*. Rio de Janeiro, Francisco Alves, 1977.

### 3. Outras mídias (sítios na Internet, filmes e jogos)

CHAOSIUM (<http://www.chaosium.com>).

H. P. Lovecraft: A Pictorial Bibliography  
(<http://mysite.verizon.net/hplovecraft/index.html>).

MISKATONIC UNIVERSITY (<http://www.yankeeclassic.com/miskatonic/>).

PORTER, Greg. *Mulheres machonas armadas até os dentes*. São Paulo, Devir, 1994.

Pulps & Magazines Americaines  
([http://www.noosfere.com/showcase/pulps\\_\\_magazines\\_americains.htm](http://www.noosfere.com/showcase/pulps__magazines_americains.htm)).

ROSS, S. John; KOVALIC, John. *Pokéthulu: o jogo de aventura*. São Paulo, Devir, 2001.

The H. P. Lovecraft Archive (<http://www.hplovecraft.com>).

Weird Tales — Artists (<http://members.aol.com/weirdtales/artists.htm>).