UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE – FURG
INSTITUTO DE LETRAS E ARTES – ILA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS
MESTRADO EM LETRAS
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO EM HISTÓRIA DA LITERATURA

RENAN GERUNDO HORNES

A CONSTRUÇÃO DA "ARTE CÓSMICA NÃO SOBRENATURAL" DE H.P. LOVECRAFT: UMA ANÁLISE DOS CONTOS "A COR QUE CAIU DO ESPAÇO", "NAS MONTANHAS DA LOUCURA" E "A SOMBRA FORA DO TEMPO"

RIO GRANDE
2025

RENAN GERUNDO HORNES

A CONSTRUÇÃO DA "ARTE CÓSMICA NÃO SOBRENATURAL" DE H.P. LOVECRAFT: UMA ANÁLISE DOS CONTOS "A COR QUE CAIU DO ESPAÇO", "NAS MONTANHS DA LOUCURA" E "A SOMBRA FORA DO TEMPO"

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras, área de concentração História da Literatura, da Universidade Federal do Rio Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientadora: Profa. Dra. Marina Pereira Penteado

Rio Grande, 2025

H816c Hornes, Renan Gerundo
A construção da "arte cósmica não sobrenatural" de H.P. Lovecraft: uma análise dos contos "a cor que caiu do espaço", "nas montanhas da loucura" e "a sombra fora do tempo" / Renan Gerundo Hornes. – 2026.
89f.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Rio Grande – Programa de Pós-Graduação em Letras, 2026.

Orientadora: Dra. Marina Pereira Penteado

1. Literatura fantástica. 2. Ficção científica. 3. Ficção Weird 4. H.P. Lovecraft. I. Penteado, Marina Pereira. II. Título.

CDU 81/83

Catalogação na fonte: Bibliotecária Doris Santana CRB10/1806

SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE - FURG
INSTITUTO DE LETRAS E ARTES - ILA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS – PPGLETRAS

ATA DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO nº 09/2025

No dia vinte e três de setembro de dois mil e vinte e cinco, de forma presencial no Auditório do Instituto de Letras e Artes, realizou-se a 289ª defesa de dissertação no PPGL-FURG, do mestrando Renan Gerundo Hornes, intitulada: **"A construção da "Arte cósmica não sobrenatural" de H.P. Lovecraft: uma análise dos contos *A cor que caiu do espaço*, *Nas montanhas da loucura* e *A sombra fora do tempo*"**. A sessão foi aberta às treze horas e trinta minutos pela Profa. Dra. Marina Pereira Penteado (FURG), orientadora da dissertação e presidente da Comissão de Avaliação que também foi composta pelo Prof. Dr. Mauro Nicola Póvoas (FURG) e Prof. Dr. Daniel Baz dos Santos (IFRS). Depois da apresentação, arguição e respostas, a Comissão decidiu que APROVA o mestrando neste requisito parcial e último para a obtenção do grau de Mestre em Letras, na área de concentração em História da Literatura. Após, a presidente publicou o resultado e encerrou a sessão, da qual foi lavrada a presente ata.

Profa. Dra. Marina Pereira Penteado (orientadora – FURG)

Prof. Dr. Mauro Nicola Póvoas (FURG)

Prof. Dr. Daniel Baz dos Santos (IFRS)

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família por me incentivar durante toda minha trajetória; sem o apoio deles, nada disso seria possível. Em especial ao meu pai, Leandro, e à minha mãe, Luciana, por toda a confiança que depositaram na minha pesquisa.

Agradeço à minha namorada, Renata, pela paciência e apoio durante toda a dissertação.

Agradeço à minha orientadora, Marina, não somente pelo trabalho de orientação, mas também pela amabilidade e disposição.

E por fim, gostaria de agradecer ao professor Valter Fritsch: todo apoio inicial, a ajuda e o carinho que recebi marcaram minha vida.

RESUMO

Esta dissertação investiga o processo de construção da "arte cósmica não sobrenatural" de H. P. Lovecraft, explorando a confluência entre o fantástico e a ficção científica na chamada *weird fiction*. A partir do referencial teórico que compreende o fantástico como modo literário — sustentado por autores como David Roas, Irène Bessière e Remo Ceserani —, o estudo analisa como Lovecraft incorpora elementos científicos e realistas para conferir verossimilhança a narrativas que, simultaneamente, provocam inquietude e desestabilizam as noções de real do leitor-personagem. A pesquisa recorre também à escrita de si do autor, especialmente suas cartas, para compreender sua trajetória literária e a relação com precursores como Edgar Allan Poe, Arthur Machen, Algernon Blackwood e Lord Dunsany. O corpus é composto pelos contos "A cor que caiu do espaço", "Nas montanhas da loucura" e "A sombra fora do tempo", nos quais se identificam mecanismos narrativos, estratégias de ambientação e o uso do *novum* — conceito de Darko Suvin — como recurso para racionalizar o "sobrenatural" em termos científicos. A análise demonstra que Lovecraft cria uma experiência única de leitura na qual o medo e a perplexidade resultam da tensão entre o real e desconhecido, reafirmando seu papel como autor singular na história da literatura fantástica.

Palavras-chave: H.P. Lovecraft; literatura fantástica; ficção científica; ficção *weird*.

ABSTRACT

This dissertation investigates the process behind H. P. Lovecraft's construction of his "non-supernatural cosmic art," exploring the convergence between the fantastic and science fiction within the scope of so-called *weird fiction*. Drawing on a theoretical framework that understands the fantastic as a literary mode—supported by authors such as David Roas, Irène Bessière, and Remo Ceserani—the study examines how Lovecraft incorporates scientific and realist elements to lend plausibility to narratives that simultaneously evoke unease and destabilize the reader-character's notions of reality. The research also engages with the author's self-reflective writings, particularly his letters, to understand his literary trajectory and his relationship with predecessors such as Edgar Allan Poe, Arthur Machen, Algernon Blackwood, and Lord Dunsany. The corpus comprises the short stories "The Colour Out of Space," *At the Mountains of Madness*, and "The Shadow Out of Time," in which narrative mechanisms, strategies of setting, and the use of the *novum*—a concept developed by Darko Suvin—are identified as resources for rationalizing the "supernatural" in scientific terms. The analysis demonstrates that Lovecraft creates a unique reading experience in which fear and perplexity arise from the tension between the real and the unknown, reaffirming his role as a singular author in the history of fantastic literature.

Keywords: H. P. Lovecraft; fantastic literature; science fiction; weird fiction.

SUMÁRIO

Agradecimentos **1**

Resumo **2**

Abstract **3**

Sumário **4**

1. Introdução **5**

Capítulo 1 - A ficção *weird* de Lovecraft: o encontro do fantástico com a ficção científica **14**

1.1 – A literatura fantástica enquanto modo literário **17**

1.2 Os mestres do horror e o fantástico para Lovecraft **22**

Capítulo 2: A trajetória de Lovecraft para a criação da "arte cósmica não sobrenatural" através da escrita de si **32**

2.1 O cavaleiro de Providence e o início de um legado **34**

2.2 "Então eu encontrei Edgar Allan Poe! Foi a minha ruína" **37**

2.3 O Ciclo dos Sonhos e a Era Dunsaniana **40**

2.4 As notas sobre a escrita da ficção *weird* e o cosmicismo de Lovecraft **44**

Capítulo 3: Os procedimentos de construção narrativa de H. P. Lovecraft **51**

3.1 O meteorito anômalo de "A cor que caiu do espaço" **53**

3.2 A entidade alienígena de "Nas montanhas da loucura" **57**

3.3 A grande raça de Yith em "A sombra fora do tempo" **64**

3.4 A estrutura dos contos nos Mitos de Cthulhu **68**

Considerações finais **72**

Referências: **79**

1. Introdução

Nascido em 1890, o norte-americano Howard Phillips Lovecraft ficou marcado na história da literatura fantástica como um dos "mestres do horror"[1]. Depois de Poe, Lovecraft foi o próximo autor a introduzir uma nova ruptura na literatura fantástica estadunidense, contribuindo significativamente para o desenvolvimento do gênero. Seu legado ficou conhecido pelos Mitos de Cthulhu[2], nome criado após a morte do autor como referência ao panteão de deuses e monstros fantásticos que habitam os contos de Lovecraft. Embora suas histórias tenham atingido certo público após a sua morte, o autor experimentou, nos últimos anos, uma espécie de renascença cultural, que começou a legitimá-lo como artista digno de figurar o cânone da literatura estadunidense.

É interessante analisar esse processo de reconhecimento que o autor vem recebendo, uma vez que enquanto vivo seu público era restrito ao meio *pulp*[3] das ficções científicas e fantástica. O crítico literário alemão Hans Robert Jauss, em sua obra *A história da literatura como provocação à teoria literária*, nos ajuda a entender essa transição a partir do "horizonte de expectativa". Na sua época, Lovecraft não recebeu tamanho reconhecimento por sua obra justamente porque as suas entidades cósmicas se distanciavam e exigiam uma ruptura com o horizonte de expectativa dos leitores daquele período. Como aponta Jauss:

> A distância entre o horizonte de expectativa e a obra, entre o já conhecido da experiência estética anterior e a ‘’mudança de horizonte’’ exigida pela acolhida à nova obra, determina, do ponto de vista da estética da recepção, o caráter artístico da uma obra literária. (Jauss, 1994, p. 31).

Outro autor que nos ajuda a compreender o papel do leitor nessa renascença de Lovecraft na contemporaneidade é Wolfgang Iser. Ambos, Iser e Jauss, são os expoentes da teoria conhecida como estética da recepção. Logo no prefácio da segunda edição da obra *O ato da Leitura* de Iser, já temos uma breve explicação do porque a obra de Lovecraft não caiu no esquecimento, embora rejeitada em seu tempo:

> Os processos de formação de sentido do texto não se realizam na leitura sem que percam possibilidades de atualização. Essas possibilidades são condicionadas, no caso concreto, pelas disposições individuais do leitor, bem como pelo código sociocultural do qual ele faz parte. Fatores desse tipo orientam a seleção daquilo que constitui para cada leitor a base da consistência e, assim o pressuposto para a pregnância de sentido do texto (Iser, 1996, p. 13)

[1] Em sua obra "O horror sobrenatural na literatura", Lovecraft vai utilizar este termo para descrever aqueles autores que ficaram marcadas na história da literatura de horror.
[2] A expressão "Mitos de Cthulhu" foi usada pelo escritor August Derleth (1997)
[3] As revistas *pulp* ou *pulp fiction* como foram chamadas as revistas *impressas em um papel de baixa qualidade* com temática de fantasia, horror, ficção científica e história noir, que começaram a circular pelo mundo a partir do início do século passado, tendo seu "boom" entre as décadas de 1920 e 1950.

Dessa forma, o legado de Lovecraft só foi possível graças a essa constante releitura de suas obras, uma vez que com o passar dos anos, o leitor passou por diversas mudanças de horizonte. Suas criaturas e mitos são agora espalhadas massivamente por diversos âmbitos da nossa cultura. Gabriela Birnfeld Kurtz (2017) faz um breve levantamento das aparições de sua mais famosa divindade, o monstro Cthulhu, no Facebook, onde consta que:

> "atualmente existem mais de 100 páginas ligadas à palavra-chave Cthulhu no Facebook – na com maior audiência, que também é o ambiente sobre o qual será realizada a análise, a página homônima possui 237.369 fãs, e a mais relevante dentre as criaturas criadas por Lovecraft. [...] Com a cibercultura e os sites de Redes Sociais, foi possível que estes indivíduos pudessem se conectar sem barreiras geográficas, e a uma velocidade sem precedentes "(Kurtz, 2017, p. 442-443).

Até aqui, podemos identificar de que maneira "um escritor obscuro que morreu sem nenhum livro publicado por nenhuma grande editora é hoje internacionalmente conhecido como o maior autor de ficção fantástica do século XX" (Joshi, 2014, p. 442). Colocando de lado o fanatismo do crítico literário americano Sunand Tryambak Joshi, é inegável que Lovecraft tornou-se um dos grandes nomes da ficção fantástica. Mais do que isso, muitos pesquisadores apontam para a hipótese de que ele teria criado um gênero próprio, uma vez que

> A renúncia ao sobrenatural, bem como a necessidade de oferecer complementos, não contradições, aos fenômenos conhecidos, deixa claro que Lovecraft estava conscientemente seguindo em direção a uma união entre ficção fantástica e ficção científica [...] De fato, em termos formais, praticamente todo seu trabalho posterior a "The Call of Cthulhu" é ficção científica, uma vez que oferece uma justificativa científica para acontecimentos a princípio "sobrenaturais" (Joshi, 2014, p. 343)

Partimos dessa afirmação para tentar entender de que forma Lovecraft estaria unindo essas duas categorias de gênero literário. Primeiramente é preciso visualizar qual é a fronteira que separa a ficção científica do fantástico. Um grande número de obras teóricas, na sua maioria em língua francesa, marca a história da literatura fantástica há cerca de duzentos anos. Ainda assim, apesar desse grande número, há certa incerteza no que se considera como narrativa fantástica. Malrieu (1992) assinala que o fantástico nunca saiu dessa situação confusa, tanto na teoria quanto na prática, desde sua origem no romantismo europeu.

A ficção científica também passa por problema similar, uma vez que podemos ter a presença da ciência na ficção científica que se deriva da noção rígida russelliana[4], mas também

[4] Bertrand Russell propôs um "governo mundial científico" como solução radical para os males de sua época. Ele acreditava que a ciência e a razão deveriam ser usadas para criar uma sociedade mais justa e pacífica, e que um governo mundial poderia oferecer a estrutura necessária para isso. Adam Roberts aponta que essa era uma visão

aquela ficção científica derivada do anárquico sentido fevearabendiano[5]. Dessa forma, como bem aponta Adam Roberts (2018):

> não há entre esses diversos pensadores um consenso simples sobre o que é FC, além do acordo de que é uma forma de discurso cultural [...] que envolve a concepção de um mundo, de um modo ou de outro, diferenciado do mundo real em que os leitores vivem. (Roberts, 2018, p. 39)

Dentro das diversas definições de ficção científica, a teoria do iugoslavo Darko Suvin (2010) foi aquela que pareceu mais próxima do entendimento que o próprio Lovecraft tinha do gênero. Ele aponta que o *novum* seria a categoria determinante para se diferenciar a ficção científica dos demais gêneros narrativos. Esse *novum* consistiria em um princípio que instaura uma mudança no universo do relato, podendo ser um dispositivo, artefato ou premissa ficcional que coloca em xeque as diferenças entre o mundo que o leitor habita e o mundo ficcional do texto de ficção científica.

Tomemos como exemplo a obra "Nas montanhas da Loucura", considera por Joshi como a sua tentativa mais ambiciosa de realizar uma "arte cósmica não sobrenatural". O *novum* nessa obra é justamente a descoberta de uma civilização alienígena ancestral, conhecida como *Elder Things*, que colonizou a Terra há milhões de anos. Neste conto, fica explícito que os deuses do mito são, em sua maioria, meros extraterrestres, e que seus seguidores apenas não conhecem ao certo sua verdadeira natureza. Esse *novum* de uma civilização alienígena pré-humana, junto com suas tecnologias e biotecnologias estranhas, é racionalizado de forma científica e especulativa dentro do texto. Em outras palavras, Lovecraft vai explicar essas entidades em termos de evolução biológica e geológica, oferecendo descrições detalhadas que buscam se alinhar com a lógica interna do universo do conto.

Ainda assim, se pensarmos na estrutura da narrativa de Lovecraft, identificamos uma ruptura com aquilo que consideramos real. O sobrenatural em suas histórias tem o objetivo de "desestabilizar os limites de segurança, problematizar as convicções coletivas, questionar a validade dos sistemas de percepção da realidade comumente admitidos" (Camarani, 2014 pag. 168). Temos, dessa forma, duas maneiras distintas de se analisar o conto, que vai depender do

---

da ciência como dogma opressivo, um modo de dominação social que com frequência encontra expressão na ficção científica.

[5] Paul Feyerabend foi um filósofo norte-americano que apresentava uma opinião contrário aquela de Russel. Em seu livro *Contra o método* (1975), ele afirma que o melhor meio de se fazer ciência é agindo de maneira anárquica. Dessa forma, as regras científicas seriam limitações aos possíveis avanços na ciência, sendo assim, para ele tudo era válido. Adam Roberts aponta que esse tipo de ciência que Feyerabend propõe já existe, e se chama ficção científica.

olhar que lançamos para o texto. Ao mesmo tempo que a criatura é racionalizada, ela ainda vai colocar o leitor diante do sobrenatural para interroga-lo e fazê-lo perder a segurança diante do mundo real.

Seguindo esse raciocínio, constatamos que para o devido funcionamento da narrativa fantástica, a mesma deve ser sempre crível. Devendo estar ambientada em uma realidade cotidiana que se constrói com técnicas realistas, e que ao mesmo tempo é destruída por um elemento incompreensível. Dessa forma, o narrador vai tentar construir um mundo que seja o mais semelhante possível com o leitor. Roas vai inclusive recorrer às ideias de Lovecraft sobre o gênero, quando o mesmo afirma em sua obra "O horror sobrenatural na literatura" que toda narrativa fantástica:

> [...] deve ser realista e ambiental, limitando seu desvio da natureza ao canal sobrenatural escolhido, e lembrando que o cenário, o tom e os acontecimentos são mais importantes na hora de comunicar o que se pretende do que os personagens ou a própria ação. O quid de qualquer narrativa que pretender ser aterrorizante é simplesmente a violação ou superação de uma lei cósmica imutável'. (Lovecraft *apud* Roas, 2014, p. 52)

Enquanto Roas aponta que nas "narrativas fantásticas tudo costuma ser descrito de maneira realista, verossímil. O narrador tenta construir um mundo que seja o mais semelhante possível do mundo do leitor" (Roas, 2014, p. 55), Lovecraft vai complementar essa ideia ao afirmar que a "atmosfera é o mais importante, pois o critério definitivo de autenticidade não é o encaixe do enredo, mas a criação de uma determinada sensação" (Lovecraft, 2021, p. 305). E ambos concordam que essa transgressão provocada pelo fantástico gera inevitavelmente uma impressão aterrorizante tanto nos personagens quanto no leitor. Quando lemos as obras de Lovecraft, através da sua escrita, nos confrontamos com a dura verdade de que os Deuses são alienígenas que pouco se importam com o nosso bem estar, e esse choque tende a provocar um sentimento de medo. Roas acredita que o termo seja exagerado, preferindo a utilização do termo "inquietude", enquanto que Lovecraft afirma que o princípio do fantástico não se encontra na obra em si, mas nessa experiencia particular do leitor.

Nem todos os teóricos concordam com essas posições tomadas por Roas e Lovecraft quanto a definição do fantástico. Como salienta Roas em sua obra, o interesse crítico pela literatura fantástica tem gerado nos últimos cinquenta anos um considerado *corpus* de aproximações ao gênero a partir de diversas correntes teóricas, indo desde o estruturalismo, crítica psicanalítica, estética da recepção até a desconstrução. Em linhas gerais, podemos identificar que:

> Alguns estudos tentam organizar as diversas formas da narrativa fantástica e agrupá-las em "gêneros". Nesse caso, dando ênfase às diferenças, de marcam territórios em que o fantástico ficará situado ao lado de gêneros vizinhos. Em outra linha de entendimento, teóricos procuram compreender essa literatura por uma visão que privilegia não somente a diferença, mas as similitudes e, nesse sentido, adotam a perspectiva do "modo". (Gama-Khalil, 2013, p. 19)

Entre os teóricos que identificam o fantástico como gênero, Tzvetan Todorov é indiscutivelmente um dos balizadores dessa tendencia. Com *Introduction à la littérature fantastique,* de 1970, Todorov é o primeiro teórico do fantástico a abordar o estudo dessa modalidade literária em uma perspectiva de gênero e a tentar uma abordagem estruturalista de importância. Sua definição de narrativa fantástica defende que o fantástico ocorre na incerteza, assim, o "fantástico é a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural" (Todorov, 2010, p. 31). A partir dessa hesitação, o fantástico estaria numa linha do meio entre dois outros gêneros, similares, contudo, com diferenças importantes e decisivas para as suas distinções: o estranho e o maravilhoso.

Essa definição, no entanto, acaba reduzindo o fantástico a ser um simples limite entre dois gêneros, o estranho e maravilhoso. Se seguirmos a definição defendida por Todorov, o fantástico puro seria representado apenas pela linha que permeia o fantástico-estranho e o fantástico-maravilhoso, os quais ficariam entre o estranho, de um lado, e o maravilhoso, de outro. Uma das bases para esse estudo de Todorov foi o filósofo francês Louis Vax (1974), que distingue o gênero fantástico de outros gêneros que com ele fazem fronteira, como o feérico (similar ao maravilhoso), a poesia, o macabro, a literatura policial, o trágico, o humor, a utopia, etc. Todos esses demais gêneros, na ótica de Vax, fazem fronteira com o fantástico e este se aproveita desses encontros e desencontros, retirando-lhe o que é útil para a sua composição. Tanto Vax, quanto Todorov, seguem a perspectiva que considera o fantástico a partir da ideia de gênero.

Por outro lado, alguns anos após o lançamento da obra de Todorov, a autora francesa Irène Bessière, no livro *Le récit fantastique: la poétique de l'incertain*, de 1974, opondo-se a questão central da teoria do crítico búlgaro, afirma que o fantástico não constitui uma categoria ou gênero, mas supõe uma lógica narrativa. Ela explicitamente considera falsa a hipótese estruturalista de Todorov de que a narrativa fantástica obedece a um triplo princípio de composição: verbal, sintático e semântico. Fica evidente que:

> Para Bessière, a literatura fantástica não deve ser entendida como gênero literário, pois essa perspectiva limitaria a diversidade de obras construídas a partir de variadas formas de trabalho que surpreendem ou contrariam o leitor. O fantástico ser planteia,

> então, como um modo, que se constitui por intermédio de formas e temáticas cujo fito é incitar a incerteza. (Gama-Khalil, 2013, p. 25)

Percebemos uma forte divisão de opiniões entre os estudiosos em função do enquadramento teórico-crítico da literatura fantástica. Caso optamos pelo fantástico enquanto gênero, reduzimos o ponto de alcance de uma vasta literatura, que existe desde os primórdios e que tem a incerteza como base de criação. Do contrário, pela vertente que considera o fantástico como um modo, conseguimos alargar o enfoque analítico sobre essa literatura, uma vez que o mais importante não é datar determinada forma e muito menos encaixá-la em uma espécie ou outra, mas sim compreender de que maneira o fantástico se constrói na narrativa, e, acima de tudo, quais efeitos essa construção desencadeia.

Dito isso, partindo das considerações sobre o fantástico enquanto modo literário, David Roas discute a possibilidade da existência de formas híbridas entre o fantástico e outros gêneros. Seguindo essa lógica, buscamos identificar, nesta dissertação, de que forma H. P. Lovecraft contribuiu para o desenvolvimento da ficção conhecida como *weird*. A estética do fantástico faz parte das suas narrativas, somando elementos de outros gêneros como o horror, a investigação e a ficção científica. A relação do autor com esse estilo de narrativa se torna incontestável a partir dos seus próprios relatos: "não existe outro campo além do *weird* em que eu tenha qualquer aptidão ou inclinação para a composição ficcional. A vida nunca me interessou o suficiente tanto quanto o "escapar da vida[6]" (Lovecraft, 1971, p. 395).

Para entender melhor o que seria a ficção *weird*, é necessário retomar a obra de Lovecraft acerca do tema. Em "O horror sobrenatural na Literatura", ele define que para a narrativa *weird*, desconsidera-se a intenção do autor, bem como a mecânica do enredo, e considera-se apenas o nível emocional que a narrativa atinge. Em outras palavras, só será uma narrativa *weird* aquela que causar certas emoções no leitor na presença de fenômenos desconhecidos. Joshi (2003) complementa esta definição ao apontar que "o conto *weird* inclui divisões, tais quais: fantasia, horror sobrenatural, horror não-sobrenatural e *quasi Science fiction*, terror psicológico e conto de terror"[7] (p. 6)

Pensando nessas categorias, aquela que encaixa melhor com a proposta de Lovecraft é a *quasi Science fiction*. Aqui, o desenvolvimento do horror sobrenatural ocorre em um mundo

[6] *"there is no field Other than the weird in with i have any aptitude or inclination for fictional composition. Life has never interested me so Much as the escape from life"* (Trad. Nossa)
[7] "*the weird tale must include the following broad divisions: fantasy, supernatural horror, non-supernatural horror, quasi science fiction. "(*Trad. Nossa)

real que tem suas leis naturais ameaçadas por um intruso, contudo, "trata-se de uma forma mais avançada, pois implica que o 'sobrenatural' não é ontológico, mas epistemológico: é apenas nossa ignorância de certas 'leis naturais' que cria a ilusão do sobrenatural"[8] (Joshi, 2003, p. 13). É relevante discutir essa definição do *weird*, devido ao fato:

> de ser o intergênero, que nos interessa para a análise do *corpus*, visto que as características e as formas dos contos de Lovecraft precisam de todo esse aparato para desenvolver a atmosfera necessária e causas as sensações e emoções no leitor, então, pode-se confirmar o medo como um elemento importante na categorização desse ramo da literatura fantástica. (Silva, p. 18)

Tendo em vista que a presente dissertação busca esclarecer melhor de que forma a literatura de H. P. Lovecraft opera entre a ficção científica e a fantástica, o estudo culminará na análise dos contos "*The colour out of space"*, "*At the mountains of madness*" e "*Tha shadow out of time"*. Como aponta Joshi, Lovecraft estava conscientemente seguindo em direção a uma união entre esses dois gêneros, uma vez que vai ser "apenas em seu desejo manifesto de aterrorizar que seu trabalho permanece na fronteira da ficção científica e não inteiramente dentro de seus parâmetros" (Joshi, 2014, p. 343).

A escolha desses contos se dá em razão do fato de que "*At the mountains of madness*" e "*Tha shadow out of time"* seriam "o ponto alto do desenvolvimento" de Lovecraft em busca dessa união. De fato, a riqueza de detalhes circunstancias em história, biologia e civilização das raças alienígenas citadas em ambos os contos é tão convincente que podemos identificar esses contos como o ponto alto da ficção de Lovecraft. Enquanto que o conto "*The colour out of space"* pode ser visto como o primeiro sucesso nessa empreitada de Lovecraft em busca da sua "arte cósmica não sobrenatural". Ao contrário dos outros, aqui o *novum* da história seria:

> O meteorito anômalo. É ele que ganha vida, ou são os glóbulos coloridos de dentro dele? Abrigaria ele uma ou muitas entidades? Quais seriam suas propriedades físicas? Ou, de forma mais significativa, quais são seus objetivos, projetos e motivações? O fato de não podemos responder a nenhuma dessas questões com muita clareza não chega a ser um problema; na verdade, é essa a fonte de horror do conto (Joshi, 2014, p. 295).

Portanto, podemos identificar três elementos de extrema importância para Lovecraft na criação de seus contos. Primeiro é a necessidade indispensável de uma "certa atmosfera de medo sufocante e inexplicável de forças exteriores e desconhecidas deve estar presente"

[8] *"It is a more advanced form because it implies that the "supernatural" is not ontological but epistemological: it is only our ignorance of certain "natural laws" that creates the illusion of supernaturalism."* (Trad. nossa)

(Lovecraft, 2008 p. 304). A partir dela, torna-se possível a criação de uma determinada sensação: o medo. Como foi citado anteriormente, para o modo fantástico de Roas (2014, p. 31), deve-se criar um espaço similar ao que o leitor habita, que se verá assaltado pelo fenômeno que transtornará a sua estabilidade provocando um sentimento de inquietude no leitor-personagem. Conseguimos assim relacionar o modo fantástico proposto por David Roas com a estrutura narrativa feita por Lovecraft, contudo, ainda resta um elemento de suma importância: o *novum* das suas histórias. Suvin chega a reconhecer esse processo de união em sua obra *Science Fiction and the Novum*, onde aponta que essas diversas formas híbridas são:

> resultado de um hábito ideológico e comercial de unir a FC (ficção em que o *novum* é validado cognitivamente) e a narrativa fantástica. [...] Na Fantasia sobrenatural específica, a novidade, supostamente, rejeita a lógica cognitiva e conclama para si mesma uma lógica "oculta" mais elevada – seja cristã, a-cristã e, de fato, ateia (como é o caso de Lovecraft), ou, mais frequentemente, uma mistura oportunista de ambas. [9] (Suvin, 2010, p. 73-74)

Ou seja, a partir da análise dos contos de Lovecraft, identificaremos de que forma ocorre esse encontro entre o fantástico e a ficção científica, visando compreender as estratégias adotadas pelo autor para a criação de seu estilo. Como forma de analisar essa união, serão observados os elementos que contribuem para o seu surgimento, resultado da soma de um "rico espaço descritivo das narrativas, propenso ao surgimento de sentimentos por parte do narrador, personagens, por meio da ambientação, e que podem ser apreendidos pela imaginação do leitor" (Silva, 2019, p. 9).

Para o desenvolvimento desta dissertação, o trabalho foi dividido em três capítulos. O primeiro busca discutir o intergênero da literatura fantástica *weird fiction*, ou ficção *weird*; a sua configuração estética e como os elementos do fantástico e da ficção científica se encontram na produção dessa modalidade literária. Iniciaremos, portanto, com uma breve análise teórica do fantástico, suas discussões e desdobramentos, visando identificar de que forma a obra de Lovecraft se encaixa nessa estrutura. Assim, percebendo a necessidade de adotar um olhar crítico que indique uma definição do fantástico, a fim de tornar compreensível de que modo os gêneros apresentados podem ser relacionados, cabe neste capítulo traçar alguns breves apontamentos acerca do fantástico segundo teóricos como Tvzetan Todorov, David Roas, Louis Vax e Irène Bessière.

---

[9] *"this is the result of an ideological and commercial habit of lumping together SF (fiction whose novum is cognitively validated) and fantastic narrative […] In supernatural Fantasy proper, the supposed novelty rejects cognitive logic and claims for itself a higher "occult" logic – whether Christian, a-Christian and indeed atheistic (as is the case of Lovecraft), or, most usually, an opportunistic blend of both.* (Trad. nossa)

O capítulo seguinte busca elucidar a posição de Lovecraft na literatura fantástica, e para isso, iremos realizar uma pesquisa biográfica da sua trajetória enquanto escritor. Portanto, passaremos para uma análise da contribuição ficcional que o autor fez para o desenvolvimento da história da literatura fantástica, sobretudo a norte-americana. Visando realizar uma contextualização da trajetória do autor até a produção das obras em análise, uma vez que o mesmo reconhece que "existem as minhas peças de Poe e minhas peças de Dunsany, mas, onde estão as minhas peças de Lovecraft? [...] Eu me enganei ao criar um estilo copiando o estilo dos outros."[10] Aqui, busca-se identificar o que Harold Bloom denominou de *climanen*, ou seja, "o poeta desvia-se de seu precursor, lendo o poema dele de modo a executar o *climanem* em relação a ele [...] que sugere que o poema dos percursos seguiu certo até um determinado ponto, mas depois deve ter-se desviado, precisamente na direção em que segue o novo poema" (Bloom, 2002, p. 64). Portanto, utilizando como base a teoria de Bloom, iremos compreender a relação, e não a influência, entre Lovecraft e seus antecessores. O objetivo nesse capítulo é justamente demonstrar que as suas obras não são meras "pastiches" de outros autores, mas estão inseridas e dialogam com a que lhe originou.

E, por fim, o terceiro e último capítulo consiste na análise dos contos "Nas montanhas da loucura" (*At the moutains of madness*), "A sombra fora do tempo" (*The shadow out of time*) e "A cor que caiu do espaço" (*The colour out of space*). Buscando identificar os mecanismos e recursos literários utilizados, o objetivo com esses contos é investigar os elementos que permitem enquadrá-los na ficção *weird*. Nessas três narrativas, Lovecraft questiona o macrocosmo (o mundo) e o microcosmo (o humano), sempre aludindo à instabilidade do homem diante de seres extraterrestres. Com isso, nota-se uma "combinação de elementos apreendidos por características da própria narrativa de Lovecraft, por elementos observados e categorizados por teóricos e estudiosos da literatura fantástica" (Silva, 2019, p. 11).

[10] *"there are my "Poe" pieces e my "Dunsany" pieces – but alas – Where are my Lovecraft pieces? [...] I have cheated myself of a style of copyng the styles of others.*" (Trad. nossa)

Capítulo 1 - A ficção *weird* de Lovecraft: o encontro do fantástico com a ficção científica

É indiscutível o vínculo entre a ficção *weird* e o escritor norte-americano H. P. Lovecraft, nome que se tornou sinônimo desse estilo nas décadas de 1920 e 1930, além de ser um dos principais disseminadores desta expressão do fantástico nos Estados Unidos (Joshi, 2014, p. 493). O autor foi o primeiro escritor a perceber que seu trabalho se alinhava com um conjunto de obras anteriores a ele que compartilhavam como elemento em comum a presença de algo estranho, indefinido, *weird*, mas perceptível ao subverter a realidade ficcional construída. Essa constatação o levou a buscar uma definição deste corpus em seu ensaio *O horror sobrenatural em literatura* (1927). Para ele, a ficção *weird* precisa trazer:

> Certa atmosfera de medo sufocante e inexplicável de forças exteriores e desconhecidas deve estar presente; e deve haver a sugestão, expressa com seriedade e solenidade dignas do tema, da mais terrível concepção do pensamento humano – a maligna e particular interrupção ou derrocada das leis fixas da natureza, nossa única salvaguarda contra as investidas do caos e dos demônios do espaço insondável (Lovecraft, 2008, p. 304-305)

Mas afinal, o que é *weird*? Na definição dada por Lovecraft, palavras como "uma certa", "inexplicável" e "desconhecidas" evidenciam a dificuldade de entendimento dessa narrativa nascida nas últimas décadas do século dezenove na Inglaterra Vitoriana. Embora não devesse ser confundido com contos góticos nem, muito menos, com histórias de fantasmas vitorianas, nunca houve regras estabelecidas para o conto *weird*. Em entrevista acerca do livro *Weird Fiction in Britain* (1880-1939), James Machin aponta a dificuldade de "Posicionar qualquer autor em particular como definitivamente um escritor de ficção weird (até mesmo a ficção de Lovecraft tem uma variedade de outras alusões: "horror cósmico", ficção científica, fantasia dunsaniana, etc)[11]" (Machin, 2019, p 2).

Para ele, o *weird* é como um tentáculo, que se move como um diagrama de Venn, onde "aninhados nos círculos mais amplos do Realismo e do Fantástico, que se intersectam, estão a Ficção Científica (ou Romance Científico), o Gótico e o Horror e, menor ainda, talvez, a história de Fantasmas e uma infinidade de subdivisões aparentemente inesgotáveis"[12] (Machin, 2018,

[11] *"position any particular author as definitively a writer of weird fiction (even Lovecraft's fiction has a variety of other adumbrations: "cosmic horror', Science fiction, Dunsanian fantasy, etc.).*

[12] *"weaving through and across various circles in a Venn diagram of genre. Nestling within the wider, intersecting circles of Realism and the Fantastic are Science Fiction (or Scientific Romance), the Gothic, and Horror, anda samller still, perhaps the Ghost Story, and myriad other, seemingly inexhaustible subdivisions.*

p. 17). Logo, podemos pensar em algumas dessas interseções do diagrama como formas híbridas e/ou intergêneros do fantástico.

A literatura *weird* de Lovecraft, segundo essa ideia, nada mais é do que uma forma peculiar que mescla elementos característicos de gêneros como o horror, fantástico, ficção científica e investigação, portanto, "o que prende o leitor às narrativas do *corpus* e o que elas possuem em comum são: o extraterrestre da ficção científica, a literatura de horror, a investigação e o suspense. Essa combinação de estilos forma a estética da ficção *weird*" (Silva, 2019, p. 15). China Miéville (2009) complementa ao defender que "a ficção *weird* é comumente concebida como uma ficção macabra, ou um fantástico sombrio, que às vezes apresenta monstros alienígenas, assim como a ficção científica"[13] (p. 510).

É importante salientar que Lovecraft não foi o único autor de contos dessa modalidade, mas foi um dos seus principais expoentes. Durante a virada do século dezenove para o século vinte, a ficção *weird* encontrou expressão na obra de escritores como, Arthur Machen, Lord Dunsany, M. R. James, Algernon Blackwood, Robert William Chambers, dentre outros. Alguns desses nomes fazem parte do panteão de "mestres do horror" formado por Lovecraft em sua obra teórica, ressaltando, de certa forma, uma relação em sua narrativa. Utilizamos aqui a terminologia proposta por Harold Bloom em sua obra *A angústia da influência: uma teoria da poesia*, uma vez que ele propõe a existência de um poeta forte e de todos aqueles que seguem sob sua égide. Lovecraft reconhecia que ele havia copiado o estilo de Poe e Dunsany, mas buscava fugir dessa situação, uma vez que "ser escravizado pelo sistema de qualquer precursor, diz, é ter a criatividade inibida por um raciocínio e comparação obsessivos, supõe-se que das próprias obras como as do precursor" (Bloom, 2002, p. 79).

Mas, de que maneira exatamente se estrutura a ficção *weird* e de que forma ela se relaciona com outras vertentes literárias vigentes no período como a fantasia, o gótico, as histórias de fantasmas, a ficção científica e o próprio fantástico como gênero literário? Primeiramente é indiscutível que o *weird* ora se alinha com temas trabalhados pela literatura gótica, ora estabelece diálogo com o discurso praticado pela emergente ficção científica no século XIX, ora busca na fantasia um suporte. Nesta interpretação, é válido destacar que o *weird*

[13] *"Weird Fiction is usually, roughly, conceived of as an Rather breathless and generically slippery macabre fiction a dark fantasy ('horror' plus 'fantasy') often featuring nontraditional alien monsters (thus plus 'science fiction')"* (Trad. nossa)

não vai buscar elementos do fantástico tradicional, como fantasmas, vampiros, lobisomens, alienígenas e demônios para a veiculação de suas ideias.

S. T. Joshi (1990, p. 6-7) considera que a ficção *weird* se articula em divisões, como "fantasia, horror sobrenatural, horror não sobrenatural e quase ficção científica"[14]. Buscando identificar em qual dessas categorias a obra de Lovecraft se encaixa, considera-se a *quasi Science fiction* como aquela que melhor explica a sua narrativa. Uma vez que com a emergente ficção científica de fins do século dezenove, ocorre uma comunicação com o *weird* a partir das possibilidades apresentadas pelos avanços científicos e as teorias colocadas na esfera micro e macro. Assim, a Biologia trouxe a ameaça invisível e imprevisível dos micro-organismos, a Física subverteu as noções de tempo e espaço, ao passo que a Astronomia lançou especulações sobre os mistérios do universo. Com isso, o *weird* deixa de buscar os elementos do fantástico tradicional, como fantasmas, lobisomens, alienígenas e demônios, pois estes seres estavam vinculados a uma visão datada do sobrenatural. Nesse sentido, a *quasi Science fiction* é:

> um desenvolvimento do horror sobrenatural em que o mundo real e as leis naturais são ameaçadas por intrusos, esse impossível é racionalizado de alguma forma. Essa é uma divisão mais avançada, por implicar que o sobrenatural não é ontológico, mas epistemológico. Nossa ignorância sobre certas leis naturais que cria o sobrenatural. Podemos considerar essa como uma divisão que Lovecraft trabalhou (Silva, 2019, p.17).

Infelizmente Lovecraft não chegou a esclarecer se o conto *weird* possuía as mesmas características do conto sobrenatural de horror, ou se pertencia a algo mais abrangente. Podemos identificar suas opiniões através de ensaios, discussões teóricas e nas cartas que trocava com seus amigos e escritores das revistas *pulp*, conhecidas como *Weird Tales* e *Amazing Stories*. No entanto, partindo desses elementos, podemos dizer que os monstros lovecraftianos são seres ocultados pelo desconhecimento humano sobre o seu próprio planeta. Eles não desestabilizam a ordem "natural" das coisas, pois de certa forma fazem parte dessa ordem; apenas ainda não houve um contato, na história humana, com sua presença. Enquanto permanecerem dessa maneira escondidos, o ser humano se sente seguro dentro de suas fronteiras. Em outras palavras, "essas entidades vistas como deuses são apenas seres que habitam o universo assim como nós, não sendo sobrenaturais, mas sim desconhecidas ou simplesmente incompreensíveis para a razão humana" (Scotuzzi, 2021, p. 53). O que o protagonista lovecraftiano vai fazer é justamente desbravar essas fronteiras. O choque causado pelas novidades que encontraram

[14] *"As I see it, the weird tale must include the following broad divisions: fantasy, supernatural horror, nonsupernatural horror, and quase Science fiction. "*

causa o efeito imediato de necessidade de um retorno à ordem. Apesar dessas tentativas, suas consciências já não são mais as mesmas, devido ao medo causado pelo desconhecido.

A importância de toda essa discussão em busca de uma definição, ou mesmo uma classificação, se sustenta no fato de ser o intergênero, que nos interessa para a análise dos contos, uma vez que as narrativas de Lovecraft necessitam de todo esse aparato para desenvolver uma atmosfera que consiga causar o medo no leitor. Apesar disso, o entendimento do fantástico como modo e a consequente possibilidade de se pensar seus diversos intergêneros é um debate relativamente recente neste campo. Logo, torna-se relevante uma breve recapitulação da trajetória do fantástico, desde sua noção enquanto gênero até a sua possibilidade como modo.

1.1 – A literatura fantástica enquanto modo literário

As dificuldades encontradas na busca por uma definição do *weird* são as mesmas que o fantástico passa desde o seu surgimento. Como foi dito anteriormente, nos estudos atuais sobre a literatura fantástica, alguns estudiosos vêm dividindo opiniões em função do enquadramento teórico-crítico dessa literatura como gênero literário ou como modo literário. Isso ocorre porque a construção da narrativa fantástica pode "assumir variadas formas, agregar diversificados elementos e, dependendo da maneira como é tecida a sua trama, os estudiosos delegam a ela variáveis denominações" (Gama-Khalil, 2013 p. 19).

Mas afinal, qual é a grande dificuldade de se conceituar o fantástico? Sabe-se que inúmeras obras teóricas, notadamente em língua francesa, marcam a história da literatura fantástica há cerca de duzentos anos. No entanto, apesar do grande número de estudos teóricos, entre eles alguns bastante recentes, há certa oscilação no que se considera como narrativa fantástica, no sentido estrito do termo, isto é, uma modalidade literária muito bem definida. Uma das razões dessa dificuldade pode ser explicada pelos traços comuns existentes entre o romance gótico, a narrativa fantástica e o realismo mágico, em decorrência do fato que:

> A narrativa fantástica caracteriza-se ao mesmo tempo pela aliança e pela oposição que estabelece entre as ordens do real e do sobrenatural, promovendo a ambiguidade, a incerteza no que se refere à manifestação dos fenômenos estranhos, insólitos, mágicos, sobrenaturais. No romance gótico, esses elementos são explícitos, logo a incerteza não se manifesta, embora a contradição entre as duas configurações discursivas permaneça. O realismo mágico, por sua vez, mantém a mesma conformação binária, mas elimina a contradição entre o real e o sobrenatural ou insólito; há a naturalização do sobrenatural ou a sobrenaturalização do real, ou ainda

> o chamado realismo maravilhoso centrado nas crenças étnicas (Camarani, 2014, p. 7-8)

De certa forma o fantástico nunca saiu completamente dessa situação confusa, tanto na teoria quanto na prática, desde sua origem no romantismo europeu. O crítico argentino Jaime Alazraki (2001), também exprime sua insatisfação a respeito do rótulo generalizado e propõe a denominação do neofantástico aos textos que marcam a transformação do fantástico a partir do século XX. Ele propõe essa denominação para chamar a atenção das diferenças "entre esses dois tipos de narração. Também porque a tomada de consciência dessas diferenças permitiu uma melhor compreensão dos sentidos e escopos do novo gênero[15]" (Alazraki, 2001, p. 280). É interessante observar que Alazraki faz objeções à tentativa de delimitar o fantástico a partir da sensação de medo ou calafrio que os textos provocariam no leitor, mas ele mesmo propõe a substituição desses termos pela perplexidade e a inquietação.

O que se busca demonstrar é que o interesse crítico pelo fantástico gerou, nos últimos cinquenta anos, "um considerável *corpus* de aproximações ao gênero a partir das mais diversas correntes teóricas: estruturalismo, crítica psicanalítica, mitocrítica, sociologia, estética da recepção, desconstrução" (Roas, 2014, p. 29). Como resultado, contamos hoje com uma grande variedade de definições e consequentemente um impasse quanto uma definição que considere o conjunto das múltiplas facetas daquilo que demos por chamar literatura fantástica. Além disso, como foi dito, os estudos do fantástico, desde Todorov, parecem seguir duas tendências contrapostas. A primeira limita o gênero a determinadas estratégias narrativas e temas e o localiza historicamente no século XIX, enquanto que a segunda o alarga de tal modo a abranger não somente outros períodos históricos como a abraçar os outros gêneros com os quais se imbrica, como uma espécie de macro gênero ou arquigênero. (Ceserani, 2006, p. 8-9)

Com relação a essa primeira corrente, Tzvetan Todorov é indiscutivelmente o teórico balizador dessa tendência e isso se deve não ao fato de tê-la inaugurado, mas de ter, em 1968, com a obra *Introdução à literatura fantástica*, organizado os estudos anteriores, reunindo-os, discutindo-os e, a partir deles, produzido uma perspectiva teórica que agrupou formas similares de trabalho com o sobrenatural e apartou essas formas de outras, com características dissonantes. É importante ressaltar que antes dos estudos de Todorov sobre o gênero, na década de 1970, "a crítica designava como fantástica toda narrativa de fatos que não pertenciam ao

[15] *"entre esos dos tipos de narración. También porque la toma de consciência de essas diferencias permitiría una mejor comprensión de los sentidos y alcances del nuevo género y um estudio más cabal y concienzudo de sus textos"*

mundo real, contrariando a realidade que nos cerca" (Batalha, 2011, p. 13), ou seja, o autor vai ser o primeiro teórico do fantástico a abordar o estudo dessa modalidade literária em uma perspectiva de gênero e a tentar uma análise estruturalista de grande relevância.

Um dos alicerces para o estudo de Todorov foi Louis Vax, que distingue o fantástico de outros gêneros que com ele fazem fronteira. Em *Lá séduction de l''étrange*, de 1965, Vax aponta a impossibilidade de uma exata conceituação do fantástico e indica ser o livro inteiro uma tentativa de definição. É imprescindível para esta reflexão a compreensão de que Vax filia-se à perspectiva que considera o fantástico a partir da ideia de gênero. Portanto, Todorov parece retomar em sua obra a discussão partindo do ponto em que Vax termina sua investigação, e situa imediatamente o fantástico no terreno dos gêneros literários:

> A expressão "literatura fantástica" refere-se a uma variedade da literatura, ou, como se diz comumente, a um gênero literário. Examinar obras literárias a partir da perspectiva de um gênero é um empreendimento absolutamente peculiar. Nosso propósito é descobrir uma regra que funcione para muitos textos e nos permita aplicar a eles o nome de "obras fantásticas"" (Todorov, 2010, p. 7-8)

A crítica estrutural teve Roland Barthes e Tzvetan Todorov entre seus principais representantes, empenhando-se na busca por um modelo arquétipo que desse conta de todas as narrativas existentes. Não se pode esquecer que por trás do "rótulo estruturalista" havia diversos "estruturalismos": o primeiro identificado por Dosse (2007) como "estruturalismo científico", seria "representado por Claude Lévi-Strauss, Algirdas-Julien Greimas ou Jacques Lacan envolvendo ao mesmo tempo, portanto, a antropologia, a semiótica e a psicanálise"; outro, qualificado como "estruturalismo semiológico", "mais flexível, mais ondulante e cambiante, com Roland Barthes, Gérard Genette, Tzvetan Todorov ou Michel Serres"; finalmente, ainda outro, chamado de "estruturalismo historicizado ou epistêmico", com "Louis Althusser, Pierre Bourdieu, Michel Foucault, Jacques Derrida, Jean-Pierre Vernant e mais amplamente, a terceira geração dos *Annales*.

Partindo dessa perspectiva estruturalista, o propósito de Todorov é elaborar um modelo global de análise do gênero. Para ele, o fantástico ocorre na incerteza, uma vez que "é a hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural" (Todorov, 2010, p. 31). Buscando elucidar seu posicionamento, o autor cita como exemplo a obra de Franz Kafka, *A metamorfose*, onde reconhece nela o elemento sobrenatural, no entanto, devido à ausência da hesitação como um dos seus alicerces, não pode ser, no seu ponto de vista, nomeado como literatura fantástica:

> Mesmo que uma certa hesitação persista no leitor, nunca toca a personagem; e a identificação como anteriormente observada não é mais possível. A narrativa kafkiana abandona aquilo que tínhamos designado como a segunda condição do fantástico: a hesitação representada no interior do texto, e que caracteriza especialmente os exemplos do século XIX (Todorov, 2010, p. 181)

Todorov irá trabalhar com três gêneros vizinhos em sua teoria: o fantástico, o estranho e o maravilhoso. Para ele, nós, leitores, somos transportados para o âmago do fantástico no momento em que, pisando no solo de um mundo que conhecemos, vemo-nos diante de um acontecimento impossível de se esclarecer pelas leis do nosso mundo. No entanto, o fantástico configura-se como um gênero evanescente, já que "dura apenas o tempo de uma hesitação" (Todorov, 2010, p. 47), logo, ele se define sempre em relação aos gêneros que lhe são vizinhos:

> No fim da história, o leitor quando não a personagem, toma, contudo, uma decisão, opta por uma ou outra solução, saindo desse modo do fantástico. Se ele decide que as leis da realidade permanecem intactas e permitem explicar os fenômenos descritos, dizemos que a obra se liga a um outro gênero: o estranho. Se, ao contrário, decide que se devem admitir novas leis da natureza, pelas quais o fenômeno pode ser explicado, entramos no gênero maravilhoso" (Todorov, 2010, p.47-48).

Conclui, assim, que o fantástico parece se localizar antes no limite de dois gêneros, o maravilhoso e o estranho, do que de um gênero autônomo. Pensando nessa estrutura que Todorov propõe, o teórico espanhol David Roas aponta que "o problema dessa definição é que o fantástico fica reduzido a ser o simples limite entre dois gêneros, o estranho e o maravilhoso" (Roas, 2014, p. 40). Em sua obra, ele sustenta que essa hesitação – ou vacilação – "não pode ser aceita como único traço definitivo do gênero fantástico, pois não comporta todas as narrativas que costumam ser classificadas assim" (Roas, 2014, p. 43). Em contrapartida, a definição proposta por Roas vai incluir tanto as narrativas em que a evidência do fantástico não está sujeita a discussão, quanto aquelas em que a ambiguidade é insolúvel, pois todas representam a mesma possibilidade – a invasão do sobrenatural no mundo real e, especialmente, a inabilidade de explicar tal invasão por meio da razão.

Enquanto que Todorov foi um dos teóricos fundadores da tendência do fantástico enquanto gênero, por outro lado, um dos estudos que primeiro se debruçou sistematicamente sobre a falibilidade dessa noção para a definição da literatura fantástica foi o de Irène Bessière. Para a autora, a literatura fantástica não deve ser entendida como gênero literário, pois essa perspectiva limitaria a diversidade de obras construídas a partir de variadas formas de trabalho que surpreendem ou contrariam o leitor. O fantástico se constrói, então, como um modo, que se constitui por intermédio de formas e temáticas cujo propósito é incitar a incerteza.

Indo de encontra com essa ideia, David Roas vai apresentar as fragilidades da teoria todoroviana ao afirmar que a hesitação não seria, necessariamente, o traço definidor do fantástico, mas sim, a ambiguidade gerada durante o processo de leitura. A partir destas e outras discussões que se dá a origem dessa percepção acerca do fantástico enquanto modo, calcada na noção de que:

> o fantástico é um modo narrativo que emprega o código realista, mas que ao mesmo tempo supõe uma transgressão desse código. Dado que se trata, então, de uma literatura que aspira a fazer passar como real algo inaceitável, todos os esforços do narrador se destinam a vencer a esperada incredulidade do leitor e conseguir fazer com que a ocorrência impossível seja aceita, que sua presença se imponha como algo factível, ainda que não possa ser explicada. (Roas, 2014, p.164)

Se adentrarmos o terreno do fantástico enquanto um modo narrativo, é possível pensar em formas híbridas que compartilham elementos com o fantástico, mas com funcionamento e efeitos diferentes. Roas, em sua obra, vai dar o exemplo do "maravilhoso cristão", um tipo de narração aparentemente fantástica que deixa de ser percebida como tal na medida em que se refere a uma ordem já codificada (neste caso, o cristianismo), o que elimina toda possibilidade de transgressão (o sobrenatural entra no domínio da fé como um acontecimento extraordinário, mas não impossível).

Antes de concluir, indo de encontro com o posicionamento defendido por Roas e Irène Bessière, temos as contribuições do professor e crítico literário Remo Ceserani. Na sua obra *O fantástico*, após revistar os gêneros que fundamentam o nascimento da literatura fantástica, aponta que o mesmo não é uma construção completa e evidente na literatura mundial como gênero, mas um modo literário.

> O fantástico surge não como um gênero, mas como um modo literário, que teve raízes históricas precisas e se situou historicamente em alguns gêneros e subgêneros. O modo fantástico é usado para organizar a estrutura fundamental da representação e para transmitir de maneira forte e original experiências inquietantes à mente do leitor. (Ceserani, 2006, p. 12).

O cerne da obra é a defesa de que não existe uma narrativa puramente fantástica, mas sim, acontecimentos fantásticos nos mais variados gêneros, modos ou modalidades literárias. A sua proposta se sustenta na ideia que o fantástico não é um conjunto fixo de elementos que, inseridos em uma forma literária, a torna definitivamente pertencente a um gênero denominado literatura fantástica, mas sim um espaço de conexão com os vários sentidos em que a literatura trabalha sua existência e reflexo no mundo.

A partir dessa ideia, seria possível imaginar que o fantástico de Lovecraft acabou passando por um processo semelhante, recebendo elementos da ficção científica e de outros gêneros em voga. Veremos a seguir de que forma o próprio autor lia e entendia o fantástico, uma vez que durante sua vida ele também deixou registrado sua visão, muito mais pessoal do que teórica, no livro "O horror sobrenatural em literatura".

1.2 Os mestres do horror e o fantástico para Lovecraft

Logo depois de escrever "A cor que caiu do espaço", Lovecraft precisou se apressar para publicar "O horror sobrenatural em literatura", pois Cook (seu amigo de longa data), queria incluir o ensaio na revisa *The Recluse*, publicada em agosto de 1927. Esta obra é de extrema importância para se compreender a maneira como Lovecraft via e entendia o fantástico, e também em parte para saber por quais autores nutria uma maior admiração. Ele fez um percurso histórico bastante abrangente, descrevendo os primórdios, o apogeu e os desdobramentos da ficção gótica, o desenvolvimento da "literatura espectral" na Europa e a consolidação da literatura fantástica nos Estados Unidos e nas Ilhas Britânicas.

Antes de tudo é importante enfatizar que Lovecraft é um escritor, não um teórico. Sua obra carece de categorias objetivas que norteiam seu julgamento, sendo totalmente guiado pelas impressões que os textos lhe provocam. O maior valor desta obra reside no fato que suas escolhas e ênfases podem nos dizer muitos sobre as prioridades artísticas de Lovecraft, ou seja, no diálogo que se estabelece com uma obra literária não mencionada no ensaio, a do próprio autor. A título de exemplo, Edgar Allan Poe recebe um capítulo exclusivo, por ter estabelecido um novo patamar de realismo dentro das narrativas fantásticas, mas também pela significativa relevância que Poe teve na vida de Lovecraft.

Através dessa obra, conseguimos identificar quais são os elementos essenciais para a criação do fantástico, segundo Lovecraft. Logo na introdução, somos apresentados para aquilo que o autor acredita ser o princípio basilar do fantástico: o medo. David Roas explica esse sentimento na sua obra ao apontar que a transgressão que o fantástico provoca, a ameaça que ele supõe para a estabilidade do nosso mundo, gera inevitavelmente uma impressão aterrorizante tanto nos personagens quanto no leitor. Esse medo (o autor acredita que seria melhor utilizar o termo "inquietude") não seria um medo físico ou derivado da intenção de provocar um susto no leitor ao final da história, mas sim da reação, experimentada tanto pelos

personagens quanto pelo leitor, diante da possibilidade efetiva do sobrenatural, diante da ideia de que o irreal pode romper no real. Acerca dessa ideia, Lovecraft complementa em sua obra:

> A verdadeira narrativa *weird* vai além de assassinatos ocultos, ossos ensanguentados ou a silhueta sob um lençol sacudido correntes, de acordo com certas regras. Certa atmosfera de medo sufocante e inexplicável de forças exteriores e desconhecidas deve estar presente; e deve haver a sugestão, expressa com seriedade e solenidade dignas do tema, da mais terrível concepção do pensamento humano – a maligna e particular interrupção ou derrocada das leis fixas da natureza, nossa única salvaguarda contra as investidas do caos e dos demônios do espaço insondável (Lovecraft, 2021, p. 304-305).

Roas vai apontar que, a seu ver, Lovecraft oferece uma excelente definição do fantástico baseada na perspectiva psicológica que coloca em primeiro plano o efeito emocional gerado pela narração, isto é, o medo. Ele complementa indicando que nem todos os teóricos e críticos do fantástico têm a mesma opinião sobre a presença imprescindível do medo nos textos fantásticos. Deixa claro que sua intenção não é definir o fantástico em função do medo, assim como fez Lovecraft, mas demonstrar que essa emoção específica é uma condição necessária para a criação do fantástico, porque é seu efeito fundamental, gerada através da transgressão do sobrenatural no real. Ao contrário de Roas, Lovecraft vai além e define que "devemos julgar uma narrativa *weird* não pela intenção do autor ou a simples mecânica do enredo, e sim pelo nível emocional que o texto atinge em seu aspecto menos mundano" (Lovecraft, 2021, p. 305).

Outro elemento de suma importância para o fantástico – que Lovecraft aponta e Roas de certa forma complementa – é o realismo do fantástico. Como foi dito anteriormente, a literatura fantástica é aquela que oferece uma temática tendente a pôr em dúvida nossa percepção do real, dessa forma, para que essa ruptura se produza é necessário que o texto apresente um mundo o mais real possível e que sirva de termo de comparação com o fenômeno sobrenatural. Em outras palavras, o realismo tornou-se uma necessidade estrutural de todo texto fantástico, e a verossimilhança agora não é mais um simples acessório estilístico, e sim algo que o próprio gênero exige, sendo uma necessidade construtiva necessária para o desenvolvimento satisfatório da narrativa.

Neste quesito, Roas vai novamente recorrer às ideias de Lovecraft em sua obra, uma vez que o mesmo define que a "atmosfera é o mais importante, pois o critério definitivo de autenticidade não é o encaixe de enredo, mas a criação de uma determinada sensação" (Lovecraft, 2021, p. 305). A importância dessa atmosfera reside no fato que a narrativa fantástica está ambientada em uma realidade cotidiana que o autor vai construir com técnicas realistas e ao mesmo tempo destrói, inserindo nela outra realidade, incompreensível para a

primeira. Algumas técnicas citadas por Roas para dar verossimilhança à narrativa são inclusive frequentemente utilizadas por Lovecraft, como exemplo: recorrer a um narrador extradiegético-homodiegético, ambientar a história em lugares reais, descrever minuciosamente objetos, personagens e espaços, mas principalmente inserir alusões à realidade pragmática.

Dentre essas técnicas apresentadas, duas delas se fazem de extrema importância para que a atmosfera que Lovecraft tanto almeja se torne possível. Primeiramente podemos pensar na figura do narrador e a sua relação com o leitor no processo de autenticação da ficção *weird*. O protagonista na grande maioria dos contos é um homem plenamente inserido na cultura letrada ocidental (um professor, estudioso, antropólogo, etc.). Desse modo, quando essas figuras são confrontadas com indícios do sobrenatural, se mostram céticos, mas instigados a investigá-los. Como bem aponta Almeida (2005), no:

> desenrolar da narrativa ele vai se defrontando com mais indícios daquilo em que não acreditava até um clímax, geralmente no final da história, no qual ele apreende, diante de si, a plenitude e o sentido dessa realidade sobrenatural, que abala suas certezas fundamentadas e faz com que ele perca, nos melhores caos, parte de (ou toda) sua sanidade e nos piores, a vida, por não suportar o medo daquilo com que se defronta. Apesar do realismo com que Lovecraft procura marcar seus contos, estes não são relatados por um observador externo e alheio aos eventos [...], mas, quando não pelo próprio protagonista (que vive os eventos insólitos), por alguém muito próximo a ele. (Almeida, 2005, p. 54)

Além da figura do narrador, é imprescindível que ocorra um pacto ficcional entre ele e o leitor, visto que o grau de imaginação e distanciamento da vida real é necessário para que o choque do sobrenatural ou estranho com a sua realidade possa dar credibilidade à narrativa. Lovecraft vai colocar o leitor como elemento fundamental para a confirmação do seu conto, uma vez que acima de tudo o que caracteriza essa modalidade é "se provoca no leitor o profundo pavor e a sensação de contato com esferas e poderes desconhecidos" (Lovecraft, 2021, p. 305)

Como bem aponta Wolfang Iser (1979, p. 107), o leitor se apresenta como um jogador. Para ele, o texto se torna o campo do jogo com propostas de regras por parte do autor, que, ao criá-lo, expõe um mundo não palpável e forma um acordo com o leitor ao tratar o mundo apresentado no texto, como se fosse uma realidade. Portanto, ao se deparar com uma obra literária, o leitor "firma com o texto literário um contrato de consideração do ficcional, a fim de encontrar as verdades organizadas no cerne da obra e saber que se trata de uma visão de mundo e que, ainda que não concorde com elas, são irrefutáveis" (Santos, 2018, p. 4).

Seguindo esse raciocínio, outro autor de extrema importância para se entender a relevância desse pacto ficcional é o escritor e filósofo italiano Umberto Eco. Na sua obra *Seis*

passeios pelos bosques da ficção (1994), em que o bosque é uma metáfora para os textos narrativos e para os caminhos percorridos pelo leitor no processo de leitura, Eco destaca o papel do leitor na obra literária. Um conceito fundamental apresentado é o do pacto ficcional. Segundo Eco,

> A norma básica para se lidar com uma obra de ficção é a seguinte: o leitor precisa aceitar tacitamente um acordo ficcional [...]. O leitor tem de saber que o que está sendo narrado é uma história imaginária, mas nem por isso deve pensar que o escritor está contando mentiras. De acordo com John Searle, o autor simplesmente *finge* dizer a verdade. Aceitamos o acordo ficcional e *fingimos* que o que é narrado aconteceu. (Eco, 2009, p. 81)

Aparecida Paiva vai conseguir relacionar a proposta de Umberto Eco ao fantástico quando apresenta o pacto ficcional, a partir do impacto que os eventos das obras do gênero provocam no leitor:

> Estabelecemos um pacto ficcional com o texto literário: tudo é invenção, mas nos envolvemos como se fosse verdade. Vamos, além de entender o texto, admirá-lo, emocionando-nos e identificando com o que nos traz, partilhando vivências das personagens, mesmo com indignação e horror. Aliás, histórias de horror são muito cultivadas na literatura. (Paiva, 2006, p.59)

Partindo do que foi exposto, conseguimos identificar a necessidade de dois elementos cruciais para as narrativas de Lovecraft: o realismo do fantástico e a suspensão de descrença resultante do pacto ficcional. As sensações produzidas na narrativa, em especial o medo buscado por Lovecraft, só são possíveis caso o leitor aceite a presença do texto fantástico, fazendo com que as regras de verificação da veracidade desapareçam, e por meio da verossimilhança, o efeito é alcançado.

Por fim, podemos recapitular as discussões deste capítulo da seguinte forma: primeiramente compreendemos a literatura fantástica enquanto um modo literário, que se constitui por intermédio de formas e temáticas cujo propósito é incitar a incerteza, permitindo que o fantástico de Lovecraft receba elementos da ficção científica e de outros gêneros em voga. Mas mais do que isso, suas obras são marcadas por uma singularidade na forma, resultado das diversas referências que usava em seu processo criativo. Donald Burleson (1983) aponta que grande parte da obra lovecraftiana é uma imensa massa de referências a textos anteriores, textos que remetem da Grécia antiga até o século XIX:

> Lovecraft, no entanto, não é meramente um escritor "derivado". Ele é muito mais do que a soma destas partes, no que reflete às várias influências, longe de se limitar a emular seus modelos, ele assimila-os para seus próprios fins, transcendendo-os e transmutando-os, combinando-os com a fecundidade da sua própria imaginação para

> produzir obras, que são altamente originais e características de Lovecraft. [16](Burleson,1983, p. 275)

Voltamos assim para a obra "O horror sobrenatural na literatura", buscando identificar por quais autores Lovecraft nutria maior simpatia e de que forma os mesmos acabaram não apenas influenciando, mas mais do que isso, se relacionando diretamente com a sua obra. As raízes dessas relações datam principalmente do início do século XVIII e perduram até o início do século XX. Dentre os escritores que deixaram marcas em Lovecraft, destacam-se Robert William Chamber, Edward Dunsany, crítico e escritor anglo-irlandês, Arthur Machen, Algernon Blackwood e Edgar Allan Poe.

Iremos aprofundar em outro momento essa relação entre os dois autores, mas é inegável que a maior contribuição de Poe foi no modo como Lovecraft passou a escrever suas histórias. O próprio autor chegou a confessar que, no quesito da temática, ele tinha preferência em outros autores, mas o simples fato dos primeiros contos de Lovecraft, "A tumba" (1922) e "Dagon" (1919) serem meros pastiches de Poe, comprovam a admiração que o autor tinha pelo seu mestre. Em carta a Clark Ashton Smith, ele explica a influência de Poe em seu estilo:

> Como Poe foi o escritor de horror que mais me influenciou, nunca sinto que um conto começa de maneira correta a menos que tenha algo do estilo dele. Nunca conseguiria mergulhar abruptamente em uma história, como fazem os escritores populares. Em minha visão, é necessário estabelecer um cenário e um caminho de introdução antes que o espetáculo principal possa realmente começar.[17] (Lovecraft, 1971, p. 219)

Mas esse reconhecimento fica ainda mais evidente no capítulo dedicado a Poe em sua obra, uma vez que a todo momento ele não perde uma chance de rasgar elogios ao autor. Alguns trechos deixam isso nítido, como quando ele declara que "Poe fez aquilo que ninguém mais fez ou poderia ter feito, e a ele devemos a história moderna de horror em seu estado final e aperfeiçoado" (Lovecraft, 2021, p. 336). Mas mais do que isso, ele afirma sem dúvidas que "alguns contos de Poe possuem perfeição quase absoluta em sua forma artística, que os transforma em verdadeiros faróis nas províncias da narrativa curta" (Lovecraft, 2021, p. 340).

---

[16] *"Lovecraft, however, is no merely "derivative" writer. He is much more than the sum of these parts, for in reflecting the various influences, far from merely emulating his models, he assimilates them for his own distinctive purposes, transcends and transmutes them, blends them with the fecundity of his own imagination to produce works that are highly original and characteristic of Lovecraft alone"* (Trad. nossa)

[17] *"Since Poe affected me most of all horror-writers, I can never feel that a tale starts out right unless it has something of his manner. I could never plunge into a Thing abruptly, as the popular writers do. To my mind it is necessary to establish a setting & avenue of approach before the main show can adequately begin"* (Trad. nossa)

Fora o fato de que o autor dedicou um capítulo inteiro para Poe, fica nítido ao longo do texto a profunda admiração que ele nutria. Essa relação não se dá tanto no aspecto temático, mas sim no aspecto formal, uma vez que Lovecraft chega a comentar, em suas epístolas, que no âmbito da temática as suas influências são autores de vertente fantástica como Lord Dunsany e Arthur Machen. Em carta para Fritz Leiber, ele afirma que Algernon Blackwood é quem mais se aproxima do seu ideal literário, mas nessa mesma carta, ele explica porque considera Poe superior aos demais autores que lera no que tange o domínio da técnica narrativa:

> Depois de Blackwood, Poe ocupa o primeiro lugar em seriedade fundamental e poder de convencimento – embora seus temas tendam a se concentrar em manifestações limitadas do macabro terrestre e em reviravoltas sinistras da psicologia humana mórbida. No efeito total, ele provavelmente transcende Blackwood e, de fato, todos os seus rivais; ou seja, aquilo que ele narra é contando com uma arte poderosa e uma força demoníaca que ninguém mais consegue sequer se aproximar. (Lovecraft, 1976b, p. 341)[18]

Outros autores que tiveram um forte impacto na vida de Lovecraft receberam a titulação de "mestres modernos" em sua obra. O primeiro deles se destaca porque "entre os escritores de medo cósmico vivos elevados ao mais alto grau artístico, poucos, ou talvez nenhum, pode esperar se igualar ao versátil Arthur Machen" (Lovecraft, 2021, p. 365). O trabalho do escritor galês foi claramente filtrado pela imaginação de Lovecraft, aparecendo em uma forma bastante modificada, porém ainda assim perceptível. Mais uma vez, Lovecraft não perde a chance de elogiar o autor ao enfatizar que "os elementos de horror oculto e do lúgubre pavor atingem substância quase incomparável e agudeza realista" (Lovecraft, 2021, p. 366). Essa admiração por parte do autor fica nítida em suas cartas, quando ele afirma que:

> Há em Machen um êxtase do medo que todos os outros homens vivos são demasiados obtusos ou tímidos para capturar, e que até mesmo Poe falhou em vislumbrar em toda a sua mais crua anormalidade. Como você disse, ele é maior do que o nosso Eddie na habilidade de sugerir o indizível; embora eu não possa considerá-lo tão grande como artista no geral, já que sua narração carece da força implacável e da impressão unificada que fazem qualquer obra de Poe um delírio concentrado. Sobre Machen como ensaísta não sei absolutamente nada – mas não preciso mais dele do que ter escrito *The Three Impostors.* (Lovecraft, 1965, p.156)[19]

[18] "*Next to Blackwood, Poe stands first in basic seriousness and convincingness—though his themes tend to centre in limited manifestations of the terrestrially gruesome, and in sinister twists of morbid human psychology. In total effect he probably transcends Blackwood, and indeed all rivals; that is, what he does tell is told with a potent art and daemonic force which no one else can even approach."* (Trad. nossa)

[19] *"there is in Machen an ecstasy of fear that all other living men are too obtuse or timid to capture, and that even Poe failed to envisage in all its starkest abnormality. As you say, he is greater than our Eddie in ability to suggest the unutterable; tho' I cannot call him so great as an artist generally, since his narration lacks the relentless force and unified impressiveness which make any work of Poe one concentrated delirium. About Machen as an essayist I know absolutely nothing—but I ask no more of him than to have written The Three Impostors"* (Trad. nossa)

É interessante notar que embora tenha nutrido uma admiração pelo autor, Machen não era de todo semelhante a Lovecraft. O galês era um anglo-católico ferrenho, violentamente hostil à ciência e ao materialismo, chegando inclusive a considerar o ateísmo de Lovecraft repugnante ao extremo. Apesar disso, ambos partilhavam de maneira hostil os tempos modernos, mas de formas diferentes. Para Lovecraft, essa modernidade seria como um fluxo que viria para destruir a sociedade pura e aristocrática que ele sempre defendeu. Dessa forma, os indivíduos que chegavam de fora, vindos graças ao movimento imigratório advento da modernidade, também eram repudiados e vistos como impuros. Daí compreendemos o seu extremo reacionarismo aristocrático, em sua maior parte ficcionalizado e materializado por sua imaginação, mas que iremos trabalhar melhor em outro momento.

Dando seguimento aos "mestres modernos", aquele que é menos intenso que Machen, mas infinitamente "mais próximo da ideia de um mundo irreal pesando constantemente sobre o nosso, temos o inspirado e prolífico Algernon Blackwood, cuja obra volumosa e algo irregular pode ser considerado uma das mais sofisticadas literaturas" (Lovecraft, 2021 p.372). Segundo Joshi, Lovecraft lera Blackwood pela primeira vez no início dos anos 1920, e anos depois chegou a declarar que *The Willows* era a maior história do gênero fantástico já escrita, seguida de *The White People*, de Machen:

> Além de Poe, creio que Algernon Blackwood é quem mais me impacta – e isso apesar dos oceanos de puerilidade ininterrupta que ele tão frequentemente despeja. Sou dogmático o bastante para chamar *The Willows* de a melhor história de terror que já li, o encontro em *Incredible Adventures* e *John Silence* materializa um entendimento sério e empático do processo humano de tecer ilusões, o que faz com que Blackwood seja muito mais valorizado como artista criativo do que muitos outros escritores que possuem uma mestria verbal e habilidade técnica imensamente superiores (Lovecraft, 1968, p. 210-211)[20]

Por fim, o último mestre da nossa lista é Edward John Moretón Drax Plunkett, décimo oitavo barão Dunsany, "cujos contos e peças curtas formam um elemento quase único em nossa literatura" (Lovecraft, 2021, p. 375). Sabemos que o primeiro encontro de Lovecraft com a obra de Dunsany foi em 1919, provavelmente por recomendação de Alice Hamlet, conhecida de Lovecraft através do jornalismo amador. Ele ficou tão fascinado quanto os inúmeros escritores

[20] "*Aside from Poe, I think Algernon Blackwood touches me most closely—& this in spite of the oceans of unrelieved puerility which he so frequently pours forth. I am dogmatic enough to call The Willows the finest weird story I have ever read, & I find in the Incredible Adventures & John Silence material a serious & sympathetic understanding of the human illusion-weaving process which makes Blackwood rate far higher as a creative artist than many another craftsman of mountainously superior word-mastery & general technical ability[...]"* (Trad. nossa)

de fantasia iniciantes têm ficado desde então, e alguns de seus elogios podem ser considerados até um pouco exagerados:

> Inventor de uma nova mitologia e criador de folclore surpreendente, Lord Dunsany permanece dedicado a um estranho mundo de beleza fantástica, jurado à eterna batalha contra a vulgaridade e a feitura da realidade diurna. Seu ponto de vista é o mais verdadeiramente cósmico em todo e qualquer período da literatura. "(Lovecraft, 2021, p. 375)

Lovecraft descobriu Dunsany em um momento crucial da sua carreira, visto que era o seu momento de formação como escritor. Mas o que exatamente ele aprendeu com este mestre? O escritor e crítico americano, Darrel Charles Schweitzer, aponta que "se foi um exercício de aprendizado para Lovecraft, o que ele aprendeu? Certamente foi algo sobre estilo [...] Ele parece ter aprendido com Dunsany sobre contenção, o controle de sua técnica"[21](Schweitzer, 1987, p.111). Isso fica bem claro em uma carta enviada para Clark Ashton Smith, ao apontar que:

> De fato, Dunsany me influenciou mais do que qualquer outra pessoa, exceto Poe – sua linguagem rica, sua visão cósmica, seu mundo onírico remoto e seu senso requintado do fantástico me atraem mais do que qualquer outra coisa na literatura moderna. Meu primeiro contato com ele – no outono de 1919 – deu um enorme impulso à minha escrita; talvez o maior que já tive [...] [22] (Lovecraft, 1965, p. 243)

Encerramos assim os principais "mestres modernos" apresentados por Lovecraft, visando, acima de tudo, demonstrar o impacto desses autores na sua visão do fantástico. Mas, além disso, buscou-se demonstrar que Lovecraft é, principalmente por conta de suas cartas, uma das figuras literárias mais documentadas da história. Partindo dessa ideia, torna-se viável uma análise mais detalhada não apenas da importância desses nomes na sua trajetória, mas também de como eles contribuíram para a construção de uma "arte cósmica não sobrenatural". Com uma produção que beira os cem mil exemplares, Lovecraft manteve conversas, pensamentos e parcerias com diversos outros escritores e profissionais da área durante toda a sua vida. Burleson chega inclusive a apontar que essa produção toda não se resumia a textos pessoais, mas incluía também críticas, produções filosóficas, narrativas, entre outras formas de escrita que tornaram possível grande parte da pesquisa sobre essa figura ao longo de vários anos. Como bem aponta Burleson:

---

[21] *"if it was a learning exercise for Lovecraft, what did he learn? Certanly he learned something about style. [...] He seems to have learned from Dunsany a good deal about restraint, the control of his technique"* (Trad. nossa)

[22] *"Truly, Dunsany has influenced me more than anyone else except Poe—his rich language, his cosmic point of view, his remote dream-world, & his exquisite sense of the fantastic, all appeal to me more than anything else in modern literature. My first encounter with him—in the autumn of 1919—gave an immense impetus to my writing; perhaps the greatest it has ever had..."* (Trad. nossa)

> Ele acabou por escrever dezenas de milhares de cartas, mais do que qualquer outro epistolário na história, na verdade, sua produção excedeu as cartas de Voltaire, Horace Walpole e Samuel Johnson combinadas – e suas cartas não servem apenas para iluminá-lo pessoalmente, mas em muitos casos estão exibindo surpreendentes doses de erudição e pensamento original. (Burleson, 2016, p.4)[23]

Graças a essa vasta produção que foi possível se pensar e estudar novas formas de ler suas narrativas e refletir sobre sua vida e influências. Entendidas como narrativas de um sujeito, as cartas podem ser compreendidas como "marcas do passado" (Ricoeur, 2012, p. 344). Como bem aponta Ângela de Castro Gomes, a partir da narrativa da escrita de si, o que passa a importar são as visões adotadas pelo autor, e como ele as expressa. O interesse está em compreender este documento não como algo que quer "dizer o que houve", "mas de dizer o que o autor diz que viu, sentiu e experimentou, retrospectivamente, em relação a um acontecimento." (Gomes, 2004, p. 15). Neste caso, o acontecimento em foco é a compreensão, por parte de Lovecraft, que a sua obra caminhava em direção à uma forma única, em um processo que ele sinaliza na carta para Frank Long em 1931:

> Chegou o momento em que a revolta normal contra o tempo, o espaço e a matéria deve assumir uma forma que não seja abertamente incompatível com o que se conhece da realidade – quando essa revolta deve ser satisfeita por imagens que funcionem como suplementos, e não como contradições, do universo visível e mensurável. E o que, senão uma forma de arte cósmica não sobrenatural, poderia pacificar esse senso de revolta – além de satisfazer o senso de curiosidade." (Lovecraft, 1971 p. 295-296)[24]

Pensando a partir dessa escrita autorreferencial (ou escrita de si), no capítulo seguinte iremos articular tudo aquilo que foi apresentado até o momento, no que diz respeito ao modo fantástico de Lovecraft, com esse arcabouço imenso de cartas associado à sua produção literária. Como foi visto neste capítulo, o número de pessoas com quem Lovecraft trocou correspondência foi muito grande, contando com alguns escritores famosos da época como Clark Ashton Smith, Frank Belknap e Robert E. Howard. Todas essas cartas, enquanto fonte, constituídas por meio de narrativas de si, estabelecem ligação com a memória, atribuição de

[23] *"He was eventually to write tens of thousands of letters, more than any other epistolarian in history, in fact – his output exceeded the combined outputs of Voltaire, Horace Walpole, and Samuel Johnson – and his letters not only serve to illuminate him personally but in many cases stand as astonishing displays of erudition and original thought"* (Trad. nossa)

[24] *"The time has come when the normal revolt against time, space, and matter must assume a form not overtly 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?"* (Trad. nossa)

temporalidade e a presença de elementos argumentativos que a tornam acreditável, podendo ser úteis para se entender o processo de criação do autor.

Capítulo 2: A trajetória de Lovecraft para a criação da "arte cósmica não sobrenatural" através da escrita de si

A professora e pesquisadora Angela de Castro Gomes, em sua obra *Escrita de si, escrita da história*, apresenta em seu prólogo o que seria este gênero que abarca diários, correspondências, biografias e autobiografias, independentemente de serem memórias ou entrevistas de história de vida. Cartas, diários íntimos e memórias, entre outros, sempre tiveram autores e leitores, mas na última década, passaram a receber um maior reconhecimento e visibilidade, tanto no mercado editorial, quanto na academia.

A título de exemplo, no campo da história da educação esse tipo de escrito está recebendo maior destaque, uma vez que "usar essa documentação acumulada por escolas, professoras e alunos como fonte para a investigação de vivências pedagógicas não registradas em outras fontes mais conhecidas foi um passo que se mostrou muito produtivo" (Gomes, 2004, p. 9). No campo da história, no entanto, ainda não são muito frequentes pesquisas que se concentrem na exploração desse tipo de escrita. O que é compreensível na medida em que tal documentação sempre tenha sido usada como fonte, a única mudança é que ela passou a ser considerada fonte privilegiada e, consequentemente, tornando-se objeto de pesquisa.

Também está presente no campo da literatura, onde "são bem mais frequentes a publicação, anotada e comentada, de correspondência e diários, assim como de trabalhos que têm na escrita autobiográfica seu objeto de investigação" (Gomes, 2004, p.8). Fica nítido, partindo do que foi exposto, que os chamados textos autorreferenciais vêm ganhando espaço no trabalho de muitos pesquisadores, ilustrando as várias possibilidades e resultados de se lidar com esse material. Essa escrita autorreferencial ou escrita de si integra um conjunto de modalidades do que se pactuou chamar produção de si no mundo moderno ocidental. Essas práticas de produção de si podem ser entendidas como:

> englobando um diversificado conjunto de ações, desde aquelas mais diretamente ligadas à escrita de si propriamente dita – como é o caso das autobiografias e dos diários -, até a da constituição de uma memória de si, realizada pelo recolhimento de objetos materiais, com ou sem a intenção de resultar em coleções. (Gomes, 2004, p.11)

Mas as cartas carregam uma característica única que a difere das demais produções de si. Ela estabelece certa semelhança com o diálogo, ao pressupor um interlocutor presente em ausência, que é o destinatário, além de guardar, por vezes, traços do diálogo, como a

coloquialidade e a informalidade. Dessa forma, conseguimos tirar proveito dos registros deixados por Lovecraft, na medida em que, nesses diálogos com outros escritores e amigos, ele sempre expôs aquilo que sentia e a maneira que via a entendia a sua própria escrita.

Estima-se que o autor, ao longo de toda sua vida, tenha escrito aproximadamente cem mil cartas, e desse número, acredita-se que pelo menos vinte mil delas tenham sobrevivido ao tempo. A editora *Arkham House*, fundada por August Derleth e Donald Wandrei, escritores e amigos de Lovecraft, foi uma das pioneiras na publicação desse arcabouço de cartas, tendo lançado as compilações mais conhecidas e utilizadas pelos pesquisadores e correspondentes do autor, publicadas entre 1946 e 1976, as chamadas *Selected Letters Volume I-V*.

O que queremos neste capítulo é entender os motivos que levaram Lovecraft a buscar essa união do modo fantástico com a ficção científica. Essa "arte cósmica não sobrenatural", termo utilizado pelo próprio autor em uma de suas cartas, é resultado de uma vida inteira dedicada à literatura. Como veremos a seguir, essa troca constante de ideias com outros escritores e amigos foi essencial para que fosse possível o aperfeiçoamento das suas histórias.

Como observou-se anteriormente, Lovecraft sempre deixou claro quem ele lia, quais autores nutria admiração e como ele entendia que o fantástico deveria operar. Na carta endereçada para Clark Ashton Smith em 1931, ele aponta que o "autor *weird* ideal seria uma espécie de síntese da tensão atmosférica de Poe, da amplitude cósmica e da invenção exuberante de Dunsany, das implicações profundas de Machen e do irrealismo intensamente convincente de Algernon Blackwood"[25] (Lovecraft, 1971, p. 356). No ano seguinte, ele volta a afirmar essa admiração em carta para outro amigo, desta vez August Derleth, quando diz que "gostaria que existisse um único escritor com o puro gênio de Poe, o alcance imaginativo de Blackwood e a prosa mágica de Dunsany!"[26] (Lovecraft, 1976a, p. 38)

Fica claro a importância que esses autores tiveram no desenvolvimento de Lovecraft enquanto escritor, sendo que grande parte desses nomes ele conheceu através do seu intercâmbio de cartas. O que queremos entender nesse momento é a forma como essas diversas referências surgiram e se relacionam na trajetória do autor, a ponto de ser possível identificar

[25] "*My ideal weird author would be a kind of synthesis of the atmospheric tensity of Poe, the cosmic range & luxuriant invention of Dunsany, the bottom-touching implications of Machen, & the breathlessly convincing unrealism of Algernon Blackwood"* (Trad. nossa)
[26] *"I wish there could be a single writer with the sheer genius of Poe, the imaginative scope of Blackwood, and the magical prose of Dunsany!"* (Trad. nossa)

elementos da literatura gótica, do fantástico, da ficção científica, filosofia, poesia e outras formas de arte que se articulam e auxiliam no seu modo estético e retórico.

2.1 O cavaleiro de Providence e o início de um legado

Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) nasceu e cresceu em Providence, cidade localizada em Rhode Island, nos Estados Unidos. Membro de uma classe média norte-americana de origem aristocrática, podemos dizer que a primeira grande base que o autor tem vai vir por parte do seu avô materno, Whipple Van Buren Phillips, como ele mesmo deixa muito claro ao afirmar que "meu amado avô [...] se tornou o centro do meu universo. Um homem de cultura e viajado, ele havia acumulado um repertório de saberes cosmopolitas que nunca deixou de me encantar"[27] (Lovecraft, 1965, p. 33). Quando seu avô viajava a trabalho, ele mantinha contato lhe escrevendo cartas e até narrava contos fantásticos improvisados para seu neto.

Mas foi só no período entre a sua infância e adolescência que Lovecraft começa a escrever seus primeiros poemas e contos. Antes disso, dos três anos em diante, ele recebeu uma enxurrada de estímulos intelectuais e imaginativos, como exemplo os *Contos de fadas* dos irmãos Grimm, *As mil e uma noites* e a *Balada do velho marinheiro*, de Coleridge, em seguida as belas-artes do século XVII e o teatro de Shakespeare, e por fim, Hawthorne e Bulfinch. Lovecraft também descobria, naquele momento, que era fascinado pela ciência. Ele pode ter permanecido como amador em todos os ramos do conhecimento que buscou se aventurar (desde a química, fisiologia, geografia, astronomia, antropologia, psicologia, dentre outras que estudaria ao longo da vida), mas ainda assim, o que ele absorveu de tudo isso o ajudou a construir as bases do seu pensamento filosófico e também o sustento de alguns de seus mais importantes trabalhos de ficção. Para exemplificar, tomemos o seu relato feito por volta de 1921, que demonstra o grau de importância que a astronomia teve em sua vida:

> as sensações mais fortes de minha existência são as de 1896, quando descobri o mundo grego, e de 1902, quando descobri a miríade de sóis e mundos do espaço infinito. Às vezes penso que esse último acontecimento foi ainda mais importante, pois a grandeza daquela concepção crescente do universo ainda me arrebata de um modo difícil de se repetir. Fiz da astronomia meu principal estudo científico.[28] (Lovecraft, 1952, p. 21).

[27] *"Whipple Van Buren Phillips, became the centre of my entire universe. A man of culture & extensive travel, he had accumulated a fund of cosmopolitan lore which never ceased to delight me."* (Trad. nossa)

[28] *"The most poignant sensations of my existence are those of 1896, when I discovered the Hellenic world, and of 1902, when I discovered the myriad suns and worlds of infinite space. Sometimes I think the latter event the greater, for the grandeur of that growing conception of the universe still excites a thrill hardly to be duplicated. I made of astronomy my principal scientific study [...]"* (Trad. nossa)

Apesar de ser nítido a capacidade autodidata de Lovecraft, ele jamais terminaria o ensino médio, nunca obteria um diploma e ficaria para sempre envergonhado por não ter concluído os estudos formais. Mesmo com uma série de dificuldades geradas com a morte de seu avô, aos quatorze anos ele finaliza a escrita do conto "A Besta na Caverna" (1905) e alguns anos depois, "O Alquimista" (1908). No entanto, por volta de 1908, ele acaba abandonando a vida de escritor, buscando assim dedicar-se à ciência e às belas artes, destruindo toda a ficção que escrevera até então, com exceção destes dois contos citados.

Essa crise em 1908 foi reflexo de um dos vários colapsos que Lovecraft teve ao longo da sua vida. Joshi aponta a hipótese que o autor gradativamente tomava consciência de que jamais poderia atuar seriamente tanto na astronomia quanto na química, e que consequentemente uma carreira nesses dois campos era impossível. De certa forma esse deve ter sido uma realidade difícil de se digerir, pois exigia uma completa reavaliação das suas pretensões profissionais. Como ele relata em carta posterior endereçada à Robert E. Howard:

> Mas aquilo tudo me amargurava, pois eu pretendia seguir a carreira de *astrônomo*, e é claro que astronomia avançada não é mais do que uma massa de cálculos. Esse foi o primeiro grande golpe que recebi em minha vida – a primeira vez que fui confrontado com a consciência de minhas próprias limitações. Estava claro para mim que eu não tinha cabeça suficiente para ser astrônomo – e isso eu não era capaz de engolir com tranquilidade[29]. (Lovecraft, 1976a, p. 172)

Como consequência deste colapso, Lovecraft praticamente se isolou do mundo, de modo que pouco se sabe entre o período de 1908 e 1913. Apesar da escassa informação a respeito das atividades específicas do autor nesses anos, é muito provável que ele tenha se fechado em seus estudos e prosseguido com as suas leituras de ficção fantástica. Foi nesse período que ele conheceu as revistas de *Munsey*, que teriam um papel fundamental na sua vida e sua carreira.

Munsey's Magazine foi uma revista americana fundada por Frank Munsey em 1889 como *Munsey's Weekly*, uma revista de humor. Porém, a falta de sucesso fez com que ela se tornasse uma revista mensal geral ilustrada, renomeada assim *Munsey's Magazine*. Ela incluía ficção e não ficção sobre arte, música e teatro, e celebridades. Mas qual seria o motivo que levou ao fascínio dessas revistas para Lovecraft? A resposta reside no fato de que essas revistas

[29]"*But the whole thing disappointed me bitterly, for I was then intending to pursue astronomy as a career, and of course advanced astronomy is simply a mass of mathematics. That was the first major setback I ever received – the first time I was ever brought up short against a consciousness of my own limitations. It was clear to me that I hadn't brains enough to be an astronomer – and that was a pill i couldn't swallow with equanimity.* "(Trad. Nossa)

trazem um bocado de horror, fantasia, mistério e ficção científica, um tipo de material que já estava desaparecendo das revistas literárias de sua época.

O efeito principal e mais importante dessa experiência na sua vida foi a descoberta do jornalismo amador. Lovecraft havia criticado duramente um autor popular de romances da *Argosy* – outra revista pertencente a Munsey – e acabou recebendo uma resposta nada amigável de outro correspondente da revista. Ambos acabaram engajados em uma luta pelas cartas enviadas à revista, o que chamou a atenção do editor oficial da United Amateur Press Association, Edward F. Daas. Com isso, Lovecraft ingressa oficialmente no mundo do jornalismo amador em abril de 1914. Ele percebia os efeitos benéficos dessa área em sua vida quando escreveu, em 1921:

> Felizmente, posso ser menos reservado ao declarar o que o amadorismo fez por mim. Este é um caso em que o exagero seria impossível, pois o jornalismo amador me proporcionou o próprio mundo em que vivo. De temperamento nervoso e reservado, e amaldiçoado com uma aspiração que excede em muito as minhas capacidades, sou um típico desajustado no grande mundo do esforço humano, e singularmente incapaz de obter prazer com atividades comuns e variadas. [...] Em 1914, quando a mão gentil do amadorismo me foi estendida pela primeira vez, eu estava tão próximo do estado vegetativo quanto um animal pode estar – talvez pudesse ser melhor comparado à humilde batata, em sua existência isolada e subterrânea. [...] Com o surgimento da United, obtive uma vontade renomada de viver; um senso renovado de existência como algo além de um peso supérfluo; e encontrei uma esfera na qual podia sentir que meus esforços não eram totalmente fúteis. Pela primeira vez, pude imaginar que minhas tentativas desajeitadas de alcançar a arte eram um pouco mais do que fracos clamores perdidos no vazio que não ouve. (Lovecraft, 1995 p. 452)[30]

O jornalismo amador foi essencial na vida de Lovecraft, e chegou em um momento difícil em que ele precisava desse estímulo. Pelos próximos dez anos ele se dedicaria com energia incansável à causa amadora, e pelo resto da vida manteria esse contato com ela. Dessa forma, podemos identificar que um dos grandes benefícios derivados do amadorismo estava nessa relação que Lovecraft criava com pessoas de interesses e índoles semelhantes (ou até mesmo contrárias). Após passar por uma fase reclusa, o jornalismo amador abriu as portas para uma exposição gradual à sociedade.

---

[30] *"Happily, I can be less reserved in stating what amateurdom has done for me. This is a case in which overstatement would be impossible, for Amateur Journalism has provided me with the very world in which I live. Of a nervous and reserved temperament, and cursed with an aspiration which far exceeds my endowments, I am a typical misfit in the larger world of endeavour, and singularly unable to derive enjoyment from ordinary miscellaneous activities. In 1914, when the kindly hand of amateurdom was first extended to me, I was as close to the state of vegetation as any animal well can be – perhaps I might best have been compared to the lowly potato in its secluded and subterranean quiescence. With the advent of the United I obtained a renewed will to live; a renewed sense of existence as other than a superfluous weight; and found a sphere in witch I could feel that my efforts were not wholly futile. For the first time I could imagine that my clumsy gropings after art were a little more than faint cries lost in the unlistening void."* (Trad. nossa)

Essa guinada em direção ao amadorismo resultou na publicação, em novembro de 1916, do conto "O Alquimista" na *United Amateur*. Estimulado por essa publicação, e ao mesmo tempo recebendo o incentivo de amigos como W. Paul Cook, Lovecraft retorna à ficção, quebrando o autoimposto hiato de noves anos. Os contos "Dagon" e "A Tumba", ambos produzidos em 1917, foram publicados respectivamente em 1919 e 1922, na revista *The Vagrant*, cujo editor era Cook. Sendo assim, o ano de 1917 marca o período inicial em que Lovecraft começa a escrever ficção regularmente, vindo a se dedicar nessa arte até a sua morte em 1937.

2.2 "Então eu encontrei Edgar Allan Poe! Foi a minha ruína"

Conforme reitera inúmeras vezes em suas correspondências, Lovecraft aponta que Edgar Allan Poe foi uma das suas principais bases literárias. É necessário, contudo, entender de que forma o legado de Poe aparece nas suas obras, uma vez que essa relação "não se dá tanto no aspecto temático, mas sim no aspecto formal, visto que Lovecraft comenta, em suas epístolas, que no âmbito da temática as suas influências são autores de vertente fantástica como Lord Dunsany e Arthur Machen" (Dutra, 2017, p. 127).

Aqui é válido trazer a teoria desenvolvida por Harold Bloom em *A angústia da influência* (2002), onde compreendemos melhor o sentimento de escritores que se inspiram em seus precursores, sentindo a necessidade de superá-los. Bloom explica que todo autor tardio (*belated*) sente o peso de seus precursores e consequentemente se vê obrigado a confrontar-se com sua obra deslendo-a (*misreading*) e reelaborando-a. O que estamos buscando entender neste capítulo é a maneira que ocorre essas intersecções entre ambos os autores e destacar de que forma o legado de Poe serve de inspiração para a elaboração do *Cthulhu Mythos*, a mitologia cósmica criada por Lovecraft em seu universo literário.

Edgar Allan Poe nasceu em 1809, em Boston, e ainda criança ficou órfão ao perder sua mãe, que veio a falecer após seu pai ter abandonado a família. Ele fez parte do movimento romântico e ficou conhecido por suas histórias que envolviam o misterioso e o macabro, além de ter sido um dos expoentes dos contos curtos. Patrícia Lessa Flores da Cunha apresenta uma boa síntese das principais características da obra de Poe.

> [...] os mistérios da mente, associados aos temores da morte, constituíram uma preocupação obsessiva para Poe. Os temores por ele descritos com realismo são os gerados na própria mente da personagem, e a realidade do seu ambiente através desse

> terror é assim deformada. O que distinguiria os seus contos dos clássicos de horror, com forte ascendência gótica, é a tônica de autenticidade que emana das suas estórias. Enquanto os antigos autores descreviam um medo exterior, provocado por um mundo sobrenatural e fantasmagórico. Poe passaria a descrever um mundo real – um medo familiar, por que estava dentro do próprio indivíduo – fruto dos seus temores, suas fobias, dos seus recalques, tão reais, autênticos e verdadeiramente existentes, que transfundia nas suas personagens prováveis projeções dele mesmo. Isso é reforçado pelo uso da narrativa em primeira pessoa, escolha definitiva do escritor (Cunha, 2002, p.15).

A marca de Poe foi conseguir transferir o horror do exterior para o interior do ser humano. O horror agora é, em maior ou menor grau, um produto da própria loucura dos personagens, e não de causas externas. Ao utilizar o mecanismo da narrativa em primeira pessoa, ele dá o acesso ao leitor do mundo interior dos personagens, ao mesmo tempo em que incita a dúvida com relação à veracidade dos fatos narrados. Essa técnica é chamada de "narrador não confiável" – que consiste em apresentar personagens que participam diretamente do desenrolar da história, mas que vão dando indícios de que sua credibilidade como narrador é questionável.

Ora, os contos "A tumba" (1922) e "Dagon" (1919) são ambos narrados em primeira pessoa e contam com essa técnica do narrador não confiável. Enquanto na obra "Dagon" o narrador declara ser viciado em morfina, em "A tumba" ele admite estar trancado em um hospício. Ambos narram um evento aparentemente sobrenatural, mas ao utilizar um narrador não confiável, Lovecraft gera uma dúvida quanto à veracidade dos eventos narrados. No parágrafo inicial de "A tumba", o próprio narrador sabota a sua credibilidade ao declarar que "ao relatar as circunstâncias que levaram ao meu confinamento neste asilo de dementes, estou consciente de minha posição atual vai criar uma incredibilidade perfeitamente natural sobre a autenticidade de minha narrativa" (Lovecraft, 2007, p.31).

Todavia, existe um diferencial a ser notado entre ambos. Embora no começo de sua carreira Lovecraft tenha utilizado a estratégia do narrador não confiável, com tempo ele acaba passando para outra fase, em que se utiliza do que pode ser chamado "narrador não confiável às avessas" (Dutra, 2015, p. 53). Neste caso, ao contrário de Poe, onde seus narradores são, como no caso de "O gato preto", um alcoólatra desequilibrado e sádico, o narrador de Lovecraft é geralmente um homem culto e digno de confiança.

Darrel Schweitzer inclusive afirma que uma das características de Lovecraft é o modo como os seus personagens custam a acreditar nos fatos, por mais óbvia que seja a existência do

monstro ou de qualquer que seja a ameaça sobrenatural, e acabam sempre buscando uma possível explicação racional:

> H. P. Lovecraft foi uma das poucas pessoas a perceber que a história de terror precisa ser construída com certa dose de sutileza, e que os personagens nela contidos devem ser realistas. [...] A mente humana é uma coisa teimosa, e quando está convencida de algo, nem sempre é dissuadida por mera prova [31](Schweitzer, 1995, p. 23).

Essa interpretação de Schweitzer é ratificada pelo próprio Lovecraft quando o mesmo explica que os personagens devem reagir como pessoas de verdade ao confrontarem monstruosidades. Dessa forma, a não confiabilidade que o narrador de Lovecraft tenta demonstrar seria uma reação realista de uma pessoa razoavelmente esclarecida. Uma vez que, por não conseguir explicar racionalmente aquele fato, e tendo como única explicação possível algo fantástico, nada mais justo do que duvidar da própria sanidade.

Mas Lovecraft não permaneceu apenas no mero pastiche de seu antecessor, ele tentou ir além. De certa forma o autor conseguiu se apropriar dos recursos narrativos de Poe e buscou os reinventar. Sabemos que ele não era apenas um grande admirador, mas também um profundo conhecedor das suas obras, sendo considerado por alguns teóricos, como Paul Buhle, o seu principal herdeiro. Como descreve Buhle, "Lovecraft era uma profunda cria de Poe, e um dos mais sérios acadêmicos a estudar a obra do escritor em uma época em que, na alta cultura da América, sua reputação havia alcançado um declínio" (Buhle, 1976, p. 122).

Ambos utilizavam um recurso narrativo muito empregado por Poe chamado *in ultimo res* (latim que significa "a última coisa"), buscando assim "despertar a curiosidade do leitor, que, ao ler o narrador relatar eventos que já ocorreram, e que [...] tiveram finais trágicos, deseja saber como o protagonista chegou ao ponto em que se encontra quando a história começa" (Dutra, 2017, 130). O conto citado anteriormente "A tumba", em que o protagonista se encontra em um hospício e inicia narrando de que forma terminou preso, é um exemplo da técnica citada.

Outro importante aspecto visto nas obras de Poe e Lovecraft é a construção de uma atmosfera de horror que busca "provocar no leitor um efeito definido de enternecimento, de solidão, de horror etc. (Paes em: Poe, 2008, p. 10). O autor alemão Hans Ulrich Gumbrecth desenvolveu o conceito de *Stimmung* com o intuito de entender melhor a ideia das sensações causadas pela leitura. Essa palavra em alemão não possui uma tradução para o português que

[31] *"H.P. Lovecraft was one of the few people to realize that the weird story has to be crafted with a certain amount of subtlety, and that the characters therein must be realistic. [...] The human mind is a stubborn thing, and when it is convinced of something, it isn't Always dissuaded by mere proof".* (Trad. nossa)

carregue todas as possibilidades que Gumbrecht sugere, portanto, pensaremos como um sinônimo para "atmosferaa". Segundo o autor, um texto provoca processos de compreensão, interpretação e análise do conteúdo escrito para além de uma perspectiva hermenêutica, que também nos afeta de uma forma sensorial. Nos contos de horror, Lovecraft e Poe buscavam envolver o leitor através da busca por essas sensações, e era essa forma de contar suas histórias que os conectava.

Por fim, um último recurso recorrente em ambos os autores, mas que nos ajuda a visualizar melhor as suas diferenças é o uso da adjetivação. As descrições de Lovecraft acabam sendo um pouco exageradas em determinados momentos, o que dificulta sua compreensão e visualização, tanto dos seres apresentados, quanto dos locais. Não se pode afirmar se esse impacto causado pela sua escrita é um resultado que o próprio autor buscava, ou consequência de suas tentativas exageradas de rebuscar as suas narrativas. O fato é que esse recurso de adjetivação é o que torna a escrita de Poe completamente diferente da de Lovecraft neste quesito, uma vez que as suas descrições são mais claras e objetivas.

Poe é, evidentemente, a influência dominante nos primeiros contos de Lovecraft, e aparece como vulto sobre a sua ficção até pelo menos 1923. Podemos concluir que ele passou parte da sua carreira ficcional tentando refinar essa influência estilística de Poe. Essa admiração pela sua técnica narrativa tomou outras formas devido à preferência de Lovecraft pelo bizarro, pelo anormal, pelo estranho como produto externo e não da mente do protagonista. Fica claro, por fim, que Lovecraft terminou por desenvolver sua própria forma de narrar.

2.3 O Ciclo dos Sonhos e a Era Dunsaniana

Edward John Moreton Drax Plunkett, também conhecido como Barão Dunsany, teve seu começo de carreira com a publicação de "The Gods of Pegãna" em 1905. Na época em que Lovecraft o conheceu, Dunsany já havia publicado boa parte da ficção e do drama que lhe conferiram fama. Ele viria a repetir diversas vezes que:

> Dunsany não lida muito com o horror, mas tece uma beleza fantástica estranhamente poderosa, enraizada no mito e no folclore primitivo. Não conheço outro escritor que abra de forma tão mágica os portões encantados do pôr do sol para mundos secretos e etéreos. Ele me influenciou profundamente há cerca de uma década – meu período de

> *The White Ship* – e, se você gostou desse conto, certamente apreciará ainda mais o próprio Dunsany.[32] (Lovecraft, 1968, p. 277)

Uma breve leitura dos primeiros contos e peças de Dunsany revela diversas similaridades temáticas e filosóficas com Lovecraft. A partir de 1919, inspirado no escritor irlandês, ele cria uma série de contos que, assim como os Mitos de Cthulhu, se passam em um mesmo universo. Chamamos de Ciclo dos Sonhos a coletânea que inclui a novela *A busca onírica por Kadath* (1926/1927), e contos como "Os gatos de Ulthar" (1920), "Celephaïs" (1922) e "A chave de Prata" (1926). Aqui, as criaturas sobrenaturais apresentadas, assim como nos contos maravilhosos, pertencem à lógica interna do universo denominado "terra dos sonhos". Em outras palavras, são seres "naturais" ao universo ficcional em que habitam.

Lovecraft acabou descobrindo Dunsany em um momento crucial. Embora estivesse nos seus vinte e nove anos em 1919, ele ainda estava em uma fase de formação como escritor. Darrel Scheweitzer (1995) aponta que um ano antes a história de "Polaris" assemelha-se muito à obra do lorde anglo-irlandês e poderia ser vista como algo "dunsanismo pré-dusaniano". Apesar de ser uma narrativa semelhante à que o autor poderia ter escrito, essa coincidência apenas demonstra que Lovecraft, de certa forma, já pensava nessa direção. Ele chega a comentar sobre esse caso em carta a Alfred Galpin:

> E eu me apressei com uma nova história – *Polaris* – que vocês, rapazes, viram antes de qualquer um. Essa foi realmente um marco importante na minha carreira – porque a sua semelhança inconsciente com o trabalho de Dunsany foi justamente o que acabou me levando a conhecer aquela então desconhecida fonte de inspiração.[33] (Lovecraft, 2003, p. 82)

Assim que descobriu a obra do irlandês, o resultado foi imediato e materializado no conto "The White Ship" (1919). É perceptível que Lovecraft ficou tão encantado por Dunsany quanto inúmeros aspirantes a escritores da fantasia ficaram desde então. Joshi (2014) aponta que a sucessão de pastiches à maneira de Dunsany que ele produziu entre os anos de 1919 e 1921 não chegam a valer um estudo detalhado, mas esse contato com o autor foi de extrema importância para o desenvolvimento de Lovecraft. Ele se tornou um admirador confesso e

---

[32] *"Dunsany does not deal much in horror, but weaves a strangely potent fantastic beauty which has its roots in primitive myth & folklore. I know of no other writer who so magically opens up the enchanted sunset gates of secret & ethereal worlds. He influenced me overwhelmingly about a decade ago—my White Ship period—& if you liked that, you would like Dunsany himself still better. I'd be inclined to advise you to read his Gods of Pegana, A Dreamer's Tale, The Sword of Welleran, The Book of Wonder, & Time & the Gods. It is sheer music, colour, ecstasy, & dream."* (Trad. nossa)

[33] *"And I hustled with a new yarn – "Polaris" – witch you fellers saw before anyone else. That really was na importante milestone in Much brilliant career – for it unconscious resemblance to the work of Dunsany is all tha finally led to my acquaintance with that then unknown source of inspiration."* (Trad. nossa)

estudioso de sua obra, o que fica evidente quando relata, em carta a Fritz Leiber, a importância de Dunsany em sua carreira literária:

> Quando o encontrei pela primeira vez (através de *A Dreamer's Tales*) em 1919, ele me pareceu uma espécie de portal para mundos encantados dos sonhos de infância, e sua influência temporária sobre minhas próprias tentativas literárias (vide "Celephaïs", "The Doom That Came to Sarnath", "The Quest of Iranon", "The White Ship") foi enorme. De fato, meu próprio modo de expressão quase se perdeu por um tempo em meio a uma onda de imitações de Dunsany [...] A filosofia por trás de sua obra é essencialmente a das mentes mais refinadas de nossa época – um desengano cósmico somado a um esforço desesperado de reter aqueles fragmentos de maravilha e mito, de significado, direção e propósito, que tanto o progresso intelectual quando a absorção nas coisas materiais tende a arrancar.[34] (Lovecraft, 2003, p.24)

É válido destacar que nem todas as histórias que Lovecraft escreveu nesse período podem ser descritas como "dunsanianas". "The Statement of Randolph Carter" (1920) é uma história de horror puro; "The Tree" (1920) foi citada como uma história dunsaniana, mas fora o tempo e local distante, ela não parece ter nenhum empréstimo real de Dunsany. A essa altura, a produção ficcional de Lovecraft estava aumentando, e gradativamente ele passa a escrever seus contos cada vez menos dunsanianos. Mas ainda assim, como aponta em seu ensaio autobiográfico "Notas sobre uma não entidade" (1933), a influência do irlandês deixou uma marca que nunca foi apagada.

> Por volta de 1919 a minha descoberta de Lord Dunsany – o autor que me deu a ideia do panteão artificial e do fundo mitológico representado por "Cthulhu", "Yog-Sothoth", "Yuggoth", etc. – conferiu um ímpeto tremendo à minha produção fantástica; e escrevi material em um ritmo jamais superado desde então. Na época eu não tinha planos nem esperança de publicar profissionalmente, mas a fundação da Weird Tales, em 1923, foi para mim um veículo duradouro. As histórias que escrevi por volta de 1920 refletem muita coisa dos meus dois principais modelos – Poe e Dunsany[35](Lovecraft, 1995, 561).

S.T. Joshi entra nessa discussão e complementa:

> O que, então, Lovecraft aprendeu com Dunsany? A resposta pode não ser imediatamente evidente, pois levou muitos anos para a influência de Dunsany ser assimilada, e alguns dos mais interessantes e importantes aspectos da influência estão

[34] *"When I first encountered him (through "A Dreamer's Tales") in 1919 he seemed like a sort of gate to enchanted worlds of childhood dream, & his temporary influence on my own literary attempts (vide "Celephaïs", "The Doom That Came to Sarnath", "The Quest of Iranon", "The White Ship") was enormous. Indeed, my own mode of expression almost lost itself for a time amidst a wave of imitated Dunsanianism [...] The philosophy behind his word is essentially that of the finer minds o four age – a cosmic disillusion plus a desperate effort to retain those fragments of wonder & myth of significant, direction & purpose which intellectual progress & absorption in material things alike tend to strip away"* (Trad. nossa)

[35] "*About 1919 the discovery of Lord Dunsany – from whom I got the idea of the artificial pantheon and myth-background represented by "Cthulhu", "Yog-Sothoth", "Yuggoth", etc. – gave a vast impetus to my weird writing; and I turned out material in greater volume than ever before or since. At that time I had no thought or hope of professional publication; but the founding of Weird Tales in 1923 opened up na outlet of considerable steadiness. My stories of the 1920 period reflect a good deal of my two chief models, Poe and Dunsany"* (Trad. nossa)

> manifestos em contos que não trazem semelhança superficial com Dunsany. [...] Mais precisamente, Lovecraft aprendeu de Dunsany como enunciar suas concepções estéticas, filosóficas e morais por meio da ficção, para além do simples cosmicismo de "Dagon" ou "Beyond the Wall of Sleep". A relação entre sonhos e realidade – vagamente explorada em "Polaris" – é tratada de forma exaustiva e pungente em "Celephaïs"; a perda de esperança é esboçada profundamente em "The White Ship" e "The Quest of Iranon". (Joshi, 2014, p. 166)

De certa forma, o mais relevante dessa fase de Lovecraft foi servir de exercício literário para o autor, que resultou em um amadurecimento da sua escrita e as bases para a sua próxima fase. Quando paramos para observar o Ciclo dos Sonhos e os Mitos de Cthulhu, nota-se que o uso de uma mitologia artificial e das descrições detalhadas de civilizações antigas e desconhecidas pela humanidade permanece como fio que liga essas duas fases de Lovecraft. Além do mais, como veremos depois na análise do conto "The Shadow out of Time" (1936), a ideia do indivíduo que foge do seu cotidiano e acaba visitando um passado distante ou outra dimensão, é um tema que sobreveio da era dunsuniana. Darrel Schweitzer sintetiza muito bem essa fase ao declarar que:

> No fim das contas, o que devemos concluir das histórias dunsanianas de Lovecraft? Muitas delas, creio eu, têm mérito próprio suficiente para serem dignas de leitura, derivadas ou não. Para Lovecraft, essa fase de sua vida foi certamente um processo de crescimento ou treinamento, e quando ele a superou em sua própria evolução pessoal como escritor, não voltou atrás.[36] (Schweitzer, 1987, p. 110)

Essa técnica de sugestão citada, pode ser confirmada por Lovecraft em suas "Notas sobre como escrever ficção *weird*", texto que iremos nos debruçar melhor no capítulo seguinte, e significa que "a ênfase principal deve ser dada como uma sútil sugestão – dicas imperceptíveis e toques seletivos que expressem nuances de estado de espírito e construam uma vaga ilusão da estranha realidade do irreal" (Lovecraft, 1995, p. 116).

Sintetizando tudo o que foi dito, podemos compreender a relação entre esses dois autores da seguinte forma: Lovecraft, ao entrar em contato com as obras de Dunsany, conheceu um autor que criou um panteão fictício de deuses, lugares e civilizações, e com isso pôde avançar para uma nova fase da sua carreira literária, uma vez que agora ele compreendia a possibilidade que esses artifícios literários tinham como veículos para se expressar, tanto

[36] *"In the end, what are we to make of Lovecraft's Dunsanian stories? Many of them, I think, have suficiente merit of their own to be Worth Reading, derivative or not. For Lovecraft this phase of his word was certainly a processo f growth or training, and when he had moved beyond it in his own personal Evolution as a writer he didn't go back."* (Trad. nossa)

artisticamente quanto filosoficamente. Aos poucos o cosmicismo - filosofia literária desenvolvida por Lovecraft – começa a tomar forma em suas obras.

2.4 As notas sobre a escrita da ficção *weird* e o cosmicismo de Lovecraft

> Agora todos os meus contos estão baseados na premissa fundamental de que as leis humanas comuns e interesses e emoções não têm validade ou significado para o vasto cosmo. Para mim não há nada senão puerilidade num conto no qual as formas humanas - e as paixões humanas locais e as condições de padrões – são propostos como nativos a outros mundos e outros universos. Para alcançar a essência da real externalidade, seja de tempo, espaço ou dimensão, deve-se esquecer que coisas como a vida orgânica, o bem e o mal, o amor e ódio e todos os predicados locais de uma raça temporária e insignificante como a humana tenham qualquer vigência[37]. (Lovecraft, 1968, p. 150)

O objetivo deste panorama geral das relações feitas por Lovecraft com outros autores ao longo de sua vida é entender de que forma ele caminhou em direção à sua maneira singular de criar uma ficção. Foi graças a essa troca com Poe, Dunsany, Machen entre muitos outros, que Lovecraft conseguiu articular uma teoria de conto fantástico que, de certa forma, lhe serviria para toda a vida. Para compreender melhor de que forma isso ocorreu, vamos retomar brevemente ao seu ensaio "O horror sobrenatural em literatura" (1927).

Apesar de organizar fundamentalmente uma breve história da literatura de horror, nos seus dois capítulos iniciais o que Lovecraft buscava era apresentar algumas considerações teóricas em relação ao gênero. A sua defesa da ficção de horror está ligada ao conceito de medo cósmico, sentimento esse que experimentaríamos, enquanto leitores, quando confrontados por fenômenos que estivessem além de nossa capacidade de compreensão. E essa sensação acaba gerando um medo decorrente da percepção da insignificância do ser humano diante da grandiosidade e vastidão do universo.

S.T. Joshi declara que o cosmicismo é ao mesmo tempo uma:

> Posição metafísica (uma consciência da vastidão do universo no espaço e no tempo), ética (uma consciência da insignificância dos seres humanos diante do universo), e estética (uma expressão literária dessa insignificância, a ser atingida pela minimização

[37] *"Now all my tales are based on the fundamental premise that common human laws and interests and emotions have no validity or significance in the vast cosmos-at-large. To me there is nothing but puerility in a tale in which the human form—and the local human passions and conditions and standards—are depicted as native to other worlds or other universes. To achieve the essence of real externality, whether of time or space or dimension, one must forget that such things as organic life, good and evil, love and hate, and all such local attributes of a negligible and temporary race called mankind, have any existence at all.."* (Trad. nossa)

> da personagem humana e a exposição de abismos titânicos de tempo e espaço). (Joshi, 2014, p. 214)

Essa noção de medo cósmico é um reflexo das próprias posições filosóficas adotadas por Lovecraft, uma vez que ele passa a defender que "o atual universo visível, nossa minúscula Terra e nossa raça de seres orgânicos inferiores formem apenas um incidente transitório e desprezível" (Lovecraft, 2012, p.138). A visão de Lovecraft não é nem um pouco positiva; para ele, a humanidade simplesmente não está no centro do cosmo, e consequentemente não há quem nos ajude contra as entidades que de tempos em tempos descem à Terra causando diversos estragos. Na verdade, os deuses dos "Mitos de Cthulhu" não são sequer divindades, mas apenas extraterrestres que ocasionalmente manipulam seus seguidores humanos em benefício próprio. Esta é a chave do que Lovecraft tentava fazer, uma *antimitologia*, na medida em que cada religião e mitologia estabelecia algum contato entre os deuses e os seres humanos, e é exatamente isso que ele buscava subverter com seus contos.

A literatura de medo cósmico legítima seria, portanto, aquela capaz de produzir no leitor um medo produzido pelas forças desconhecidas do universo; um horror tão intenso que seria capaz de assolar a razão. A forma como isso seria feito na narrativa foi explicada por Lovecraft nas suas "*Notes on writing weird fiction*" (1937), um registro canônico dos seus objetivos na ficção fantástica, bem como um breve resumo esquemático de como ele próprio escreveu suas histórias.

Logo de início já temos ideia do objetivo central da ficção *weird* de Lovecraft, uma vez que ele declara que seu desejo mais forte e persistente é alcançar, ainda que momentaneamente, "a ilusão de uma estranha suspensão ou violação das limitantes irritantes do tempo, do espaço e das leis naturais, que nos aprisionam para sempre e frustram nossa curiosidade sobre os espaços cósmicos infinitos além do raio da nossa visão e análise"[38] (Lovecraft, 1995, p. 113). Ele retoma com isso a ideia apresentada no seu ensaio "O horror sobrenatural em literatura" com relação ao medo do desconhecido, uma vez que o horror e o desconhecido estariam intimamente ligados com o intuito de nos causar medo quando as leis naturais são rompidas.

Gostaria de dar o destaque para duas observações feitas ao final deste registro, onde Lovecraft deixa claro dois elementos indispensáveis para que sua narrativa atinja a emoção necessária. A primeira delas é novamente a atmosfera do conto, uma vez que "ao escrever uma

[38] *"The illusion of some strange suspension or violation of the galling limitations of time, space, and natural law which for ever imprison us and frustrate our curiosity about the infinite cosmic spaces beyond the radius of our sight and analysis."* (Trad. nossa)

história *weird*, sempre tento com muito cuidado alcançar o clima e a atmosfera certos, e colocar ênfase onde ela deve estar"[39] (Lovecraft, 1995, p. 115). Atmosfera, e não ação, é o grande objetivo da ficção *weird*, e para atingi-la, é necessário o segundo elemento essencial: o realismo. Como ele declara: "eventos e condições inconcebíveis têm uma desvantagem especial a superar, e isso só pode ser realizado pela manutenção de um realismo cuidadoso em todas as fases da história, exceto naquela que toca no prodígio apresentando (Lovecraft, 1995, p.115).

Tudo isso é necessário na medida em que Lovecraft nos apresenta seres indescritíveis e cria universos que ultrapassam os limites da racionalidade. A atmosfera realista é essencial para que o leitor consiga se conectar com aquele mundo imaginário onde o ser humano é uma criatura abandonada em um cosmos indiferente à sua existência. Como bem aponta Roas (2014), o realismo se converte em uma necessidade estrutural de todo texto fantástico, na medida em que estabelecemos um pacto ficcional com o narrador: "aceitamos sem questionar tudo o que ele nos conta, de modo que nossa atitude de hermenêutica como leitores fica condicionada a uma suspensão voluntária das regras de verificação" (p. 51).

Com isso em mente, podemos retomar a mitologia, ou *antimitologia* lovecraftiana. Como foi apontado, seu cosmicismo é baseado em um deslocamento do antropocentrismo para a figura do monstro que possui, por sua vez, um caráter divino. O estranho em Lovecraft é material, rompendo a barreira entre o fantástico e o explicável. Assim, as criaturas da sua mitologia são explicadas e comprovadas em suas histórias, que costumam girar em torno de uma narração em primeira pessoa de um indivíduo ligado à razão (cientista, historiador, antropólogo, etc), que virá a descobrir esse sobrenatural através de investigações.

Visando entender um pouco melhor de que forma esse monstro é pensado e criado nas suas obras, vamos de encontro com a obra *Da natureza dos monstros,* publicada em 1983 por Luiz Nazário. Ele procurou esboçar um panorama a respeito das características e funções de monstros e monstruosidades na literatura, na medida em que muito se falava sobre a literatura de horror, mas com pouco foco no monstro em si. Um dos argumentos centrais defendido é que um monstro é aquele que não é humano em nenhuma de suas características: "o monstro se define, em primeiro lugar, em oposição radical à humanidade ideal" (Nazário, 1983, p. 9). Conseguimos enxergar essa oposição desde a sua forma física – deformado, gigantesco, amorfo

[39] *"In writing a weird story I always try very carefully to achieve the right moodf and atmosphere, and place the emphasis Where it belongs."* (Trad. nossa)

– até a sua falta de moralidade – ele é a encarnação do próprio Mal. Em outras palavras, um monstro é uma transgressão, uma anomalia no funcionamento daquele universo.

Partindo dessa ideia, podemos afirmar que um monstro, dentro de uma obra literária, possui a função de desestabilizar um conjunto de regras pré-definidas. Esse tipo de monstro que vem para causar uma ruptura com a realidade de um enredo e por causa disso, ou pelo bem da moral, deve ser eliminado a todo custo, é muito comum e recorrente. Podemos encontrá-lo, por exemplo, no Gótico tradicional.

> Drácula, o arqui-vampiro é, por definição, um monstro típico: personifica o puro mal, tem aparência assustadora e procura destruir a vida dos demais personagens com os quais se relaciona. Sua falta de humanidade é a todo tempo enfatizada pelos meandros narrativos. Não faz parte da "natureza" como os personagens a conhecem, e tenta destruí-los em diferentes níveis: ameaça suas vidas a partir do momento que depende de sangue humano para sobreviver, e também ameaça a moral, já que influencia as ações de diferentes personagens em seu próprio benefício. Por esses motivos, Drácula é tido como um receptáculo do mal, um vilão que deve ser derrotado. (Scotuzzi, Rossi, 2017, p. 72)

No entanto, esta interpretação não é o suficiente para abarcar todos os tipos de monstros literários, na medida em que podemos conceber os monstros como sendo "criaturas não contempladas pela ciência contemporânea[40]" (Carroll, 1990, p. 37). Dentro dessa perspectiva o monstro não necessariamente tem alguma relação com a moralidade e a ética humana, o que permite abranger outras categorias de entidades que pertencem ao campo do desconhecido. Isso ocorre porque a violação do que é considerado "natural" que causa esse medo e repulsa em relação ao monstro, nem sempre vem acompanhada da noção de mal. O desconhecido assusta, e assim é interpretado como monstruoso.

Pensando nos monstros lovecraftianos, seus contos são comumente divididos em categorias temáticas, sendo elas o *Ciclo dos Sonhos*, que inclui as obras que se inclinam mais para a fantasia, os contos de horror e o conjunto conhecido como *Cthulhu Mythos*, que abrange as histórias que possuem como pano de fundo a mitologia criada pelo autor. O que diferencia esses dois últimos é justamente aquilo que estamos investigando nesta dissertação, o fato de que os contos de *Cthulhy Mythos* possuem muitos pontos em comum com a ficção científica. Mas o que todos esses grupos de obras possuem em comum é a presença de monstros, os quais são criados de maneiras diferentes.

[40] *"[...] those are understood to be creatures not countenanced by contemporany Science".* (Trad. nossa)

Como citamos anteriormente, as criaturas sobrenaturais pertencentes às obras do Ciclo dos Sonhos, assim como nos contos maravilhosos, pertencem à lógica interna do universo denominado *Terra dos Sonhos,* o que torna difícil concebê-las como monstros, uma vez que são "naturais" ao universo ficcional em que habitam. Enquanto que os contos de horror apresentam criaturas tradicionais do imaginário gótico, mas também novos tipos de monstruosidades. Criaturas descritas como "inomináveis", "indescritíveis" e "indizíveis" são comuns nas obras desta categoria.

Vale frisar que esse tipo de descrição nos contos de Lovecraft é bastante recorrente, uma vez que entidades como a de "O inominável" desafiam não apenas os entendimentos dos limites culturais e cognitivos da humanidade, mas desarticulam qualquer possibilidade de racionalização a seu respeito. Isso ocorre justamente porque "ao mesmo tempo, a criatura descrita no conto é muitas coisas e nenhuma. É caracterizada pelo personagem apenas por meio de alusões a imagens diferentes que conseguem associar naquele momento." (Scotuzzi, Rossi, 2017, p. 82). Essa técnica de aludir ao monstro sem necessariamente o descrever realisticamente, é comum em histórias de horror e sua principal função é potencializar o medo. O monstro, quando oculto, se torna mais amedrontador na medida em que além de causar medo, permite que o leitor projete seus próprios anseios na criatura indescritível/inominável.

A última categoria de contos de Lovecraft é aquela que iremos nos debruçar no próximo capítulo desta dissertação. O conjunto que compõe o *Cthulhu Mythos* são aqueles que, no entendimento do próprio autor, podem ser definidos como uma "*arte cósmica não sobrenatural*[41]" (Lovecraft, 1971, p. 296). Essa ficção representa exatamente aquilo que ele buscava nos seus últimos anos de vida, e que podemos caracterizar e distinguir pela presença e desenvolvimento de tramas circunscritas a uma topografia fictícia (Arkham ou a Miskatonic University), presença de diversas criaturas vinculadas a um panteão de "deuses" alienígenas e um compromisso com a descrição "científica" dos fatos. Podemos citar como exemplo de obras que apresentam tais característica os contos "O chamado de Cthulhu" ("The Call of Cthulhu", 1926), "A cor que caiu do espaço" ("The Color out of Space", 1927), "Um sussurro nas trevas" (*The Whisperer in Darkness*, 1930), "Nas montanhas da loucura" ("At the Mountains of Madness, 1931), "A sombra de Innsmouth" ("The Shadow over Innsmouth, 1931) e "A sombra vinda do tempo" ("The shadow out of time", 1935).

[41] *"And what, if not a form of non-supernatural cosmic art"* (Trad. nossa)

Os monstros introduzidos nestes textos são, a princípio, entidades tanto desconhecidas quanto intrigantes. No conto "Um sussurro nas trevas" escrito em 1930, o narrador-protagonista Albert N. Wilmarth se vê envolvido em uma trama que ocorre no estado de Vermont, nos Estados Unidos. Ele conta que na época era instrutor de literatura na Miskatonic University em Arkham, além de um entusiasmado estudante amador do folclore da Nova Inglaterra. Nota-se de imediato dois elementos marcantes de Lovecraft, a topografia fictícia e o seu protagonista plenamente inserido na cultura letrada ocidental. Após algumas fortes enchentes, surgiram algumas histórias estranhas de coisas desconhecidas encontradas boiando em alguns dos rios inundados, sendo posteriormente interpretadas como seres do folclore local. Essas criaturas, chamadas pela narrativa lovecraftiana de *Mi-Go*, recebem diferentes tratamentos pelos personagens ao longo da trama, e sua descrição inicial é feita da seguinte forma:

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

Segundo essa descrição, podemos pensar na possibilidade de ser um animal que nunca tinha sido visto por aquelas pessoas. A estratégia utilizada anteriormente por Lovecraft de descrever a criatura por meio de sugestões e alusões confusas foi colocada de lado, aqui ele apresenta de uma maneira concreta, visível e de certa forma minuciosa e cientificamente descrita. É um ser que de fato não é conhecido pela ciência representada nesta narrativa, o que a coloca no campo do desconhecido, e não do maligno ou assustador. A maldade desses seres é vista a partir da interpretação do personagem, mas em nenhum momento existe a sua concretização em algum gesto maléfico.

O que se percebe no desenrolar da trama é que os Mi-Go se tornam cada vez mais compreensíveis aos personagens e, consequentemente, ao leitor. Ou seja, a estratégia de Lovecraft envolve mostrar que esses seres são algo recorrente no Universo, mas desconhecidos pelos humanos. Os monstros aqui são racionais e inteligentes, e não querem ferir ou eliminar a humanidade, na medida em que possuem a capacidade de manter um diálogo com a mesma. O estilo narrativo desta fase retira as criaturas desse âmbito da monstruosidade e as coloca como

sendo apenas uma adição à biologia e história da Terra. No fundo essas criaturas não querem necessariamente o mal da humanidade, elas simplesmente não se importam.

Podemos concluir que os monstros lovecraftianos deste ciclo são apenas seres ocultados pelo desconhecimento humano sobre seu próprio planeta. De certa forma eles não desestabilizam a ordem "natural" das coisas, uma vez que fazem parte dela, apenas permaneciam oculto até o contato narrado. Na medida em que permanecem escondidos, eles não apresentam nenhum perigo, deixando o ser humano com uma falsa sensação de segurança dentro de suas fronteiras:

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

Lovecraft consegue construir um senso de apreensão que perdura após seus contos, uma vez que compreendemos a fragilidade onde a humanidade se encontra. Isso se intensifica na medida em que se estabelece um pacto ficcional entre o narrador-personagem e o leitor, que faz com que assimilamos a experiência do personagem e nos compadecemos com seu sofrimento. Além disso, ele "desloca as questões de moralidade relacionadas aos monstros em contos de horror, que geralmente são focadas em protagonistas ou grupos de personagens, para questões de cunho existencialista." (Scotuzzi, Rossi, 2017, p. 97). Caso essa criatura apareça no conto, ela não está atacando a integridade de um só personagem, e sim da existência humana como um todo.

Percebemos assim que, ao longo de sua carreira como escritor, Lovecraft utilizou-se de monstros oriundos de diversos lugares, desde pesadelos da sua mente até seres criados a partir da especulação científica. Graças a esse legado que hoje encontramos suas obras adaptadas para diversas mídias como cinema, histórias em quadrinhos e videogames. A título de exemplo temos o livro "Necronomicon" escrito por Abdul Alhazred, uma das criações mais conhecidas do autor, citado nos filmes da saga "Evil Dead" (Sam Raimi, 1981); a cidade fictícia Arkham, onde muitas de suas histórias se passam não só é citada como constitui parte integral do universo de quadrinhos da DC; além disso, suas obras influenciaram muitos outros autores e diretores como John Carpenter, Guilherme Del Toro e Stephen King.

Capítulo 3: Os procedimentos de construção narrativa de H. P. Lovecraft

O presente capítulo busca analisar e compreender os procedimentos narrativos que Lovecraft utilizou para criar o efeito fantástico em seus contos. Como buscamos sustentar ao longo desta dissertação, a singularidade da sua obra está nessa união entre o fantástico e a ficção científica, somados na busca por uma "unidade de efeito" aterrorizante. Ademais, a necessidade do realismo e de um "narrador não confiável às avessas" são alguns dos mecanismos utilizados pelo autor para gerar o horror cósmico, um tipo de ficção na qual o horror que se choca com o ser humano é tremendamente superior à sua capacidade de suportá-lo.

Primeiramente é importante compreender esta unidade de efeito de que estamos falando, na medida em que ela é essencial para analisar a forma como Lovecraft buscava produzir seus contos. Esta teoria foi desenvolvida por Poe, um dos precursores da literatura de ficção científica e fantástica modernas. Além de seus diversos contos, ele chegou a publicar na revista literária *Graham's Magazine* nos anos 1842 e 1847 um conjunto de resenhas críticas, onde propõe a teoria em questão. Para ele, uma narrativa deve ser lida de uma só vez, do contrário "os interesses do mundo que intervêm durante as pausas da leitura modificam, desviam, anulam, em maior ou menor grau, as impressões do livro" (Poe, 2004, p. 3).

No entanto, a sua ideia vai além, como bem aponta Gotlib, visto que "a teoria de Poe sobre o conto recai no princípio de uma outra relação: entre a *extensão* do conto e a reação que ele consegue provocar no leitor ou o *efeito* que a leitura lhe causa" (2006, p. 32). Na obra teórica *Filosofia da composição,* Poe expõe metodologicamente que toda a obra (e, para ele, o conto seria o gênero mais eficaz, dado sua extensão) deveria possuir/construir uma unidade de efeito:

> Eu prefiro começar com a consideração de um efeito. Mantendo *sempre* a originalidade em vista, pois é falso a si mesmo quem se arrisca a dispensar uma fonte de interesse tão evidente e tão facilmente alcançável, digo-me, em primeiro lugar: "Dentre ou inúmeros efeitos, ou impressões a que são suscetíveis o coração, a inteligência ou, mais geralmente, a alma, qual irei eu, na ocasião atual escolher?" Tendo escolhido primeiro um assunto novelesco e depois um efeito vivo, considero se seria melhor trabalhar com os incidentes ou com o tom – com os incidentes habituais e o tom especial ou com o contrário, ou com a especialidade tanto dos incidentes, quanto do tom – depois de procurar em torno de mim (ou melhor, dentro) aquelas combinações de tom e acontecimento que melhor me auxiliem na construção do efeito. (Poe, 1999, p. 101)

Essa unidade de efeito, aliada com um "hiper realismo"[42], termo utilizado por Roas (2014), seriam necessárias para que se atinja a emoção desejada por Lovecraft. Assim, o discurso do narrador de um texto fantástico, profundamente realista na forma como descreve o mundo em que se desenvolve a trama, torna-se vago e impreciso quando enfrenta a descrição dos horrores que assaltam esse mundo, como acontece no conto "O chamado de Cthulhu", que, querendo detalhar a criatura monstruosa mencionada no título, afirma: "não dá para descrever o ser que viram, não há palavras para expressar semelhantes abismos de pavor e demência imemorial, tão abomináveis contradições da matéria, da força e da ordem cósmica. Uma montanha andando ou se arrastando" (apud Roas, 2014, p. 57).

Para que seja possível visualizar de que forma esses diversos mecanismos funcionam na prática, iremos analisar três contos do autor que progressivamente caminharam em direção à ficção que Lovecraft almejava. Os contos "A cor que caiu do espaço", "Nas montanhas da loucura" e "A sombra fora do tempo" marcaram diversas fases da produção literária de Lovecraft. Todos eles apresentam, de certa forma, uma tentativa do autor de produzir a "arte cósmica não sobrenatural", ou seja, uma união entre elementos do fantástico com a ficção científica. Dentre elas, "Nas montanhas da loucura" representa a sua maior tentativa dessa empreitada, como bem aponta Joshi:

> *At the Mountains of Madness,* escrito no começo de 1931 (no manuscrito registra-se que começou a ser escrito em 24 de fevereiro e foi concluído em 22 de março), é a tentativa mais ambiciosa de Lovecraft de realizar uma "arte cósmica não sobrenatural", e em praticamente todos os aspectos é um triunfo. Com 40 mil palavras, é seu trabalho de ficção mais longo, tirante *The Case of Charles Dexter Ward*. Do mesmo modo como suas duas novelas anteriores representam o cume de fases anteriores de sua carreira – *The Dream-Quest of Unknown Kadath* é o ponto alto do dunsanianismo, e *Ward* o pináculo do puro sobrenaturalismo – *At the Mountains of Madness* é a maior de suas tentativas de unir ficção fantástica e ficção científica. (Joshi, 2014, p. 343)

[42] "[...] poderíamos pensar o fantástico como uma espécie de "hiper-realismo", uma vez que, além de reproduzir as técnicas dos textos realistas, ele obriga o leitor a confrontar continuamente sua experiência da realidade com a dos personagens: sabemos que um texto é fantástico por sua relação (conflituosa) com a realidade empírica" (ROAS, 2014, p. 53)

3.1 O meteorito anômalo de "A cor que caiu do espaço"

> A oeste de Arkham, as colinas se erguem selvagens e há vales e florestas profundas que machado jamais cortou. Há sombrias e estreitas veredas onde as árvores se inclinam de maneira exótica e regatos afunilados correm sem terem recebido um único lampejo de luz solar. (Lovecraft, 2021, p. 99)

O trecho acima é uma transcrição das duas primeiras frases do conto "A cor que caiu do espaço", publicado originalmente em 1927. Essas palavras são as mesmas usadas na abertura do filme *A cor que caiu do espaço* (*Color out of* space, 2019), dirigido por Richard Stanley e roteirizado em parceria com Scarlett Amaris, na voz off de um narrador-personagem que, assim como no conto, narra algo que aconteceu no passado. Segundo Schneider, aquilo que "poderia inicialmente soar como uma ingênua busca por uma adaptação fiel do conto, com uso clichê do recurso de narração em *off* emulando a narração literária, se encerra por aí" (2024, p. 121). No filme, assim como na série *Lovecraft Country* (dirigido por Misha Green e lançado em 2020), os autores criticam e até mesmo "brincam" com os valores político-ideológicos de Lovecraft e sua própria biografia. A história em si já é difícil de se adaptar, visto que a própria indistinção da cor, um dos elementos mais importantes da trama original, precisou ser abandonada por conta do visual. Contudo, é interessante perceber que noventa anos depois, o conto de Lovecraft continua recebendo atenção do público.

Em dois momentos no ano em que publicou este conto, Lovecraft expressou sua opinião em cartas para seu amigo Clark Ashton Smith, onde caracterizava sua produção como sendo ficção científica: "[a]cabei de escrever um novo conto – ou um estudo atmosférico – que mostrarei quando eu datilografar. É chamado *The Colour Out of Space*, e fala sobre algo que caiu nas colinas a oeste de Arkham"[43] (Lovecraft, 1968, p. 114). No mês seguinte, ele complementa apontando que "[f]alta complexidade e clímax, talvez, mas deve ser tomado como um estudo atmosférico e não como um conto"[44] (Lovecraft, 1968, p. 114).

O termo "estudo atmosférico" utilizado pelo autor pode ser entendido de duas maneiras ao longo da sua leitura: primeiramente ele se materializa na necessidade da descoberta, por meio da investigação científica, do que está ocorrendo naquela região e qual a origem daqueles

[43] *""I've just written a new tale—or atmospheric study—which I'll show you when I get it typed. It's called The Colour Out of Space, & it tells of something which came down out of the sky into the hills west of Arkham."* (Trad. nossa)

[44] *""It lacks compactness & climax, perhaps, but must be taken as an atmospheric study rather than as a tale."* (Trad. nossa)

fenômenos; e em um segundo momento na forma como toda a ambientação é construída por Lovecraft.

A trama dessa história gira em torno dos terríveis acontecimentos causados pela queda de um meteorito anômalo na propriedade da família Gardner, em Nova Inglaterra. Logo, já temos a presença de um elemento corriqueiro nas obras de Lovecraft, o desenvolvimento do enredo circunscrito em uma topografia fictícia. Neste caso, a cidade de Arkham e a Universidade de Miskatonic. Arkham é uma cidade fictícia em Massachusetts, que aparece em muitas das histórias de Lovecraft, além de ser o lar da Universidade de Miskatonic, instituição que também é corriqueira nas suas obras.

Inicialmente, um narrador homodiegético sem nome é quem irá nos introduzir na história, na medida em que ele não participou dos eventos, mas ficou sabendo a partir do contato com o narrador principal. Ele nos conta que foi até a região onde se passa, os desdobramentos do conto para medir o terreno onde seria construída uma nova represa, visto que trabalhava como agrimensor. Ao chegar lá, descobriu que aquela região era conhecida por ser amaldiçoada, e que tudo havia começado com o desaparecimento de uma família por volta de 1880. Assim, instigado por um ímpeto de curiosidade, corriqueiro nos personagens de Lovecraft, ele vai atrás de Ammi Pierce, um senhor que sobreviveu aos eventos que marcaram aquela região.

O narrador autodiegético é o fazendeiro Ammi Pierce, visto que é ele quem acompanhou o desenrolar da trama. Ele conta que tudo começou com o meteorito, uma enorme rocha que caiu do céu e encravou-se ao lado do poço na propriedade de Nahum Gardner. Em um primeiro momento, Ammi e a esposa acompanharam os três professores da Universidade do Miskatonic que na manhã seguinte saíram às pressas para ver aquele visitante do espaço sideral. Neste primeiro momento, temos um segundo elemento essencial para os contos presentes nos Mitos de Cthulhu, que é o compromisso com a descrição "científica" dos fatos, explicação essa que por vezes parece depender da instância da personagem. Neste caso, logo no começo o narrador aponta que "todos me disseram para não dar atenção às loucas histórias do velho Ammi Pierce" (Lovecraft, 2021, p. 102). Dessa forma, somos levados a criar certo receio com relação àquilo que será narrado, no entanto, ele complementa defendendo que "quando terminou, não me admirava que já lhe faltassem uns parafusos e que o povo de Arkham não falasse muito da charneca maldita" (Lovecraft, 2021, p. 103).

Esse compromisso citado é um elemento crucial para que se consiga produzir o efeito desejado. Neste caso, quem irá inicialmente apresentar essa descrição são os pesquisadores que

vão até o local da queda. Os pesquisadores apontam que "para além de quaisquer dúvidas, tratava-se de um tipo de metal. Para começar, era magnético; após ser imerso em ácidos solventes, pareceu demonstrar leves traços das figuras de Widmanstätten encontradas em ferro meteórico" (Lovecraft, 2021, p. 105). Nota-se neste trecho a utilização do padrão de Widmanstätten, que tem como função indicar que o meteorito em análise foi formado sob condições de pressão relativamente baixa. Esse tipo de explicação no conto é fundamental para que se crie a verossimilhança necessária para o desenvolvimento satisfatório da narrativa. Essa ruptura com o real só é possível caso "o texto apresente um mundo mais real possível que sirva de termo de comparação com o fenômeno sobrenatural, isto é, que torne evidente o choque que supõe a irrupção de tal fenômeno em uma realidade cotidiana" (Roas, 2014, p. 51).

Mas o que chamou a atenção de todos foi um glóbulo colorido incrustado na substância que apresentava uma cor "quase impossível de descrever; apenas por analogia é que chamavam de cor. Ostentava textura reluzente e, ao toque, sugeria ser oca e quebradiça" (Lovecraft, 2021, p. 106). Ao final dos testes, os cientistas acabam reconhecendo que não sabiam como classificar o meteorito, uma vez que aquilo "não advinha deste mundo, era porção do grande espaço exterior; e, como tal, dotado de propriedades, obedecia apenas a leis também exteriores" (Lovecraft, 2021, p. 106). Dessa forma, apesar de todas as tentativas de compreender aquele fenômeno através da investigação científica, o mesmo fugia da compreensão dos personagens. Isso ocorre na medida em que:

> O protagonista vai acumulando informações segundo procedimentos científicos que ele julga eficiente para dar conta de entender e explicar cientificamente os eventos estranhos. Todavia, a explicação satisfatória daquilo que se apresenta, no fim da narrativa, *tal como é*, extrapola suas categorias, exigindo uma reformulação ou criação de novas categorias que dêem conta daquilo que ele vê. (Almeida, 2005, p. 56)

Pouco a pouco as mazelas causadas pela queda do meteorito vão se tornando aparentes para a família Gardner. Primeiro foi a época das frutas e da colheita, quando apesar do tamanho e da abundância, as frutas não prestavam para o consumo. Depois disso os animais da volta pareciam alterados de maneira indescritível, enquanto que tudo aquilo que era antes viçoso começou a ficar cinzento e tornou-se extremamente quebradiço. A saúde física e mental dos membros da família se deteriorava com o tempo, culminando com a crise da sra. Gardner no ano seguinte. Alguns meses depois, os dois filhos do casal acabam sumindo quando vão visitar o poço próximo à localidade em que o meteoro havia caído.

Após semanas sem ver seu amigo, Ammi vence seu medo e faz uma visita à propriedade dos Gardner. É nesse momento que o personagem adentra um dos cômodos e se depara com

“cores estranhas que dançavam diante de seus olhos; se não houvesse um horror presente entorpecendo-o, teria pensado no glóbulo do meteoro que o martelo do geólogo partira e na vegetação mórbida que brotara na primavera” (Lovecraft, 2021, p. 118). Após esse contato, ele salva o que ainda restava de Nahum e retorna dias depois com a companhia de três policiais, o delegado, o legista e um veterinário. Nesse momento, o narrador declara que:

> Tinham ouvido os boatos recorrentes, é verdade, mas não podiam acreditar que nada contrário à lei natural tivesse ocorrido ali. Sem dúvida, o meteoro envenenara o solo, mas as doenças de pessoas e animais que não haviam se alimentado de nada cultivado naquele solo representavam um problema lógico. Havia algo na água do poço? Possivelmente. Seria uma boa ideia analisá-la. No entanto, que loucura peculiar poderia levar dois garotos a pular no poço? Seus atos foram tão similares – e os fragmentos revelaram que ambos sofreram da mesma morte cinzenta e quebradiça. Por que estava tudo tão cinzento e quebradiço? (Lovecraft, 2021, p. 123)

Por fim, o clímax da obra se encontra nesse último encontro com aquele ser desconhecido, onde os seis homens que foram enviados para investigar a casa notam uma luminosidade estranha ao redor do poço no final daquela noite. Essa luz que emanava tornava-se cada vez mais intensa, até que “não se podia mais dizer que a coisa reluzia, pois agora jorrava, como se a torrente sem forma daquela cor indefinível fluísse do poço para os céus” (Lovecraft, 2021, p. 126):

> O que é, só Deus sabe. Em termos de matéria, suponho que a coisa que Ammi descrevera poderia ser chamada de gás, mas esse gás obedecia a leis que não são de nosso cosmos. Não era fruto dos mundos e sóis que reluzem nos telescópios e nas chapas fotográficas de nossos observatórios. Não era um sopro dos céus cujos movimentos e dimensões nossos astrônomos mensuraram ou declaram que são vastos demais para serem mensurados. Era apenas uma cor que caiu do espaço – um pavoroso mensageiro de regiões não formadas do infinito, além de toda a natureza conhecida; de domínios onde a mera existência mortifica o cérebro e nos entorpece com os vórtices sombrios e extracósmicos que se abrem perante nossos olhos arrebatados. (Lovecraft, 2021, p. 132)

A chave da história, sem dúvidas, é o meteorito anômalo. É um ser com vida, ou são os glóbulos coloridos de dentro dele? Existiria uma criatura ou entidade existindo nele? Quais seriam as suas propriedades físicas? Os pesquisadores tentaram compreender a sua composição, mas acabaram falhando, a única coisa que se sabia é que aquele meteoro tinha algo de diferente, algo que chocava com a realidade dos personagens do conto. O fato de não conseguirmos responder nenhuma dessas questões levantadas é justamente a fonte de horror no conto. É essa incapacidade de se definir a natureza, seja ela física ou psicológica, das entidades de “A cor que caiu do espaço”, que produz essa sensação de terror.

Toda a trama gira em torno dos acontecimentos na propriedade dos Gardner, somada à incapacidade de se entender e lidar com as consequências geradas pela queda do meteorito. O personagem Ammi, apesar de não ser citado como um homem letrado, consegue convencer o nosso primeiro narrador com a sua história – este que era um agrimensor, um homem supostamente digno de confiança -, e pouco a pouco:

> No desenrolar da narrativa ele vai se defrontando com mais indícios daquilo em que não acreditava até um clímax, geralmente no final da história, no qual ele aprende, diante de si, a plenitude e o sentido dessa realidade sobrenatural, que abala suas certezas fundamentadas e faz com que ele perca, nos melhores casos, parte de (ou toda) sua sanidade e, nos piores, a vida, por não suportar o medo daquilo com que se defronta. Apesar do realismo com que Lovecraft procura marcar seus contos, estes não são relatados por um observador externo e alheio aos eventos (como na narrativa realista/naturalista do final do século XIX), mas, quando não pelo próprio protagonista (que vive os eventos insólitos), por alguém muito próximo a ele. (Almeida, 2005, p.54)

Depois de "O chamado de Cthulhu", Joshi (2014) considera que todo trabalho de Lovecraft é ficção científica, na medida em que oferece uma justificava científica para acontecimentos a princípio "sobrenaturais". Além disso, ele defende que vai ser nesse desejo manifesto de aterrorizar – aquilo que entendemos como unidade de efeito – que seu trabalho permanece na fronteira da ficção científica e não inteiramente dentro de seus parâmetros. Essa unidade supracitada se materializa na forma como Lovecraft constrói essa narrativa, ou seja, cada elemento (um detalhe, pista, descrição etc.) da história é colocado com objetivo de gerar um medo no final. Desde o narrador que inicialmente desacredita de tudo que foi contado, os detalhes de como o meteorito chegou e alterou a rotina daquela família de fazendeiros, até chegar no clímax final. De fato, "A cor que caiu do espaço" pode ser vista como um primeiro passo em direção à essa "arte cósmica não sobrenatural" que Lovecraft estava buscando, além de preencher os requisitos para se enquadrar nos contos que compõe o conjunto Mitos de Cthulhu.

3.2 A entidade alienígena de "Nas montanhas da loucura"

O termo "Mitos de Cthulhu" foi criado pelo escritor August Derleth para agrupar todos os monstros lovecraftianos que habitam esse universo compartilhado pelo autor. Não foi Lovecraft quem teve a ideia dessa nomenclatura, afinal, para ele sua mitologia não é coesa, mas sim uma coletânea de ideias que foram utilizadas para provocar o medo em seus leitores. Apesar deste fato, no conto "Nas montanhas da loucura", temos a aparição de diversas criaturas que

foram e seriam utilizadas por Lovecraft em outras histórias. Como veremos a seguir, temos aqui de forma mais explícita que as suas divindades são, em sua maioria, meras criaturas extraterrestres desconhecidas pela raça humana, ou seja, o elemento sobrenatural que causa esse choque com a realidade dos personagens é algo cientificamente incompreendido.

Podemos analisar a novela em duas partes, sendo ambas apresentadas por um narrador-protagonista, o Dr. William Dyer da Universidade de Miskatonic. Logo de cara, somos apresentados novamente para duas ferramentas narrativas já citadas anteriormente: a utilização de homem culto como narrador, na medida em que supostamente, segundo Lovecraft, acreditamos mais facilmente no relato de uma pessoa erudita; e o desenvolvimento da trama em uma topografia fictícia, neste caso tanto a cidade de Arkham, quanto a Universidade de Miskatonic:

> O público sabe sobre a Expedição Miskatonic pelos frequentes relatórios telegráficos para *Arkham Advertiser* e a Associated Press e pelos mais recentes artigos meus e de Pabodie. Éramos quatro da universidade – Pabodie; Lake, do departamento de biologia; Atwood, do departamento de física (também meteorologista); e eu, representando a geologia e tendo autoridade nominal – além de dezesseis assistentes: sete alunos de pós-graduação da Miskatonic e nove mecânicos especializados. (Lovecraft, 2022, p. 10)

O enredo básico da novela é, de certa forma, simples, no entanto, não há sinopse que consiga dar conta da rica, detalhada e rigorosamente convincente erudição que cria o sentido de verossimilhança tão necessária para a história. A forma como Lovecraft utilizou das expedições para a Antártida e suas diversas descrições sobre os fenômenos apresentados corroboram para o realismo necessário ao efeito fantástico. Ademais, o rico detalhamento do ambiente antártico, os detalhes minuciosos da expedição, e as diversas referências a fatos reais, são alguns exemplos de formas como Lovecraft cria essa sensação de que o mundo narrado é aquele que habitamos.

A título de exemplo, logo no primeiro capítulo, o narrador aponta que ao "pisar pela primeira vez no solo da Antártida foram comoventes e complexas, mesmo que as expedições de Scott e Shackleton tivessem nos precedido." (Lovecraft, 2022, p. 13). A expedição Terra Nova, ocorrida entre 1910 e 1913, foi liderada por Rober Falcon Scott com o objetivo de ser o primeiro a atingir o Polo Sul. Tanto ele, quanto Ernest Henry Shackleton, foram exploradores da região polar, conhecidos como figuras do período chamado Idade Heroica da Exploração da Antártida. Essa referência, fruto de fascínio do autor pela Antártida, são fundamentais para que o leitor se conecte com o mundo do texto.

Na primeira parte do conto, a trama gira em torno da descoberta, por parte dessa equipe de exploradores, de "regiões jamais exploradas por humanos ou penetradas pela nossa imaginação, embora não tenhamos mencionado suas ferozes esperanças de revolucionar toda a ciência da biologia e geologia" (Lovecraft, 2022, p. 18). A forma como tudo é minuciosamente descrito pelo narrador demonstra o cuidado que Lovecraft tanto enfatizou com relação à ambientação em seus contos. O Dr. William descreve como foi o preparo e a chegada ao continente gelado, menciona que uma descoberta de Lake, o biólogo da equipe, foi o motivo deles terem mudado os planos iniciais. Apesar de ser inicialmente contra essa mudança de planos, o biólogo acaba levando a sua equipe a grandes descobertas inusitadas:

> Eles haviam atingido uma caverna. Logo no começo da perfuração, o arenito havia dado lugar a um filão de calcário do período Cretáceo, cheio de ínfimos cefalópodes fósseis, corais, ouriços e espiríferos, e com ocasionais sugestões de esponjas silícicas e ossos de vertebrados marinhos – estes últimos provavelmente de teleósteos, tubarões e ganoides. Por si só, isso já era bastante importante, por propiciar os primeiros vertebrados fósseis que a expedição havia garantido. Mas quando, logo em seguida, o ponto da perfuradora atingiu a camada no que pareceu ser um vazio, uma onda de excitação completamente nova e intensa se espalhou entre os exploradores (Lovecraft, 2022, p. 25)

Após a descoberta dessa caverna, Lake e sua equipe passam a investigá-la com afinco, e encontram um ser nunca visto antes. Neste momento, Lovecraft cita novamente o livro *Necronomicon*, um objeto que faz parte dos Mitos de Cthulhu e é referenciado até hoje nas mais diversas obras. Escrito pelo árabe louco Abdul Alhazred, o Necronomicon é um livro fictício criado pelo autor e citado em diversos contos. Como consta em "Nas montanhas da loucura", um dos exemplares da obra estaria guardado na biblioteca da Universidade de Miskatonic. Apesar de seu caráter ficcional, Lovecraft buscou fornecer inúmeros dados supostamente reais a respeito da sua origem e história. Por exemplo, o livro teria sido banido pelo Papa Gregório IX em 1232, após a sua tradução para o latim; e seus exemplares ainda existentes estariam guardados no Museu Britânico em Londres e outro na Biblioteca Nacional em Paris. Esse agregado de informações a respeito da autenticidade do livro acaba dando um toque a mais de verossimilhança para o mesmo.

Neste primeiro momento, a equipe de Lake se depara com um monstruoso fóssil em forma de barril, de natureza inteiramente desconhecida. A sua disposição "lembra de certos monstros de um mito primordial, especialmente os lendários Povos Antigos em *Necronomicon*" (Lovecraft, 2022, p. 29). O biólogo diz se sentir na obrigação de dissecar uma dessas criaturas, e sua descrição dá forma ao horror nessa primeira parte do conto:

> Os resultados, rapidamente enviados pelo rádio, eram desconcertantes e provocativos. Não era possível nada como delicadeza ou precisão com instrumentos que mal conseguiam cortar o tecido anômalo, mas o pouco alcançado nos deixou espantados e desnorteados. A biologia existente teria de ser totalmente revisada, pois essa coisa não era produto de nenhum crescimento celular de que a ciência tivesse conhecimento. Mal havia tido uma reposição mineral e, a despeito de uma era de cerca de quarenta milhões de anos, os órgãos internos estavam totalmente intactos. (Lovecraft, 2022, p. 34)

Aquilo que buscava esclarecer as dúvidas, acabou gerando ainda mais mistérios. Nesse momento, temos a primeira citação ao nome desses seres: "Os Antigos". O biólogo havia relembrado dos mitos primais sobre esses seres que tinham originado das estrelas e tramado a vida terrestre como um equívoco. Após essas descobertas, a equipe do Dr. William aguardava ansiosamente notícias do acampamento de Lake e o andamento da sua pesquisa. A falta de mensagens somada a mudança no clima foram o suficiente para que uma expedição de resgate fosse organizada de última hora. No entanto, algumas horas depois do pouso, "anunciamos o desaparecimento de toda a equipe de véspera dele. Onze foram decretados mortos, e o jovem Gedney estava desaparecido" (Lovecraft, 2022, p. 43)

Essa primeira parte do conto revela a forma como Lovecraft construía seus contos nesta fase que denominamos Mitos de Cthulhu. A estrutura do conto, como vimos, é típica do modo fantástico, apresentando um mundo similar ao nosso, que ele constrói com técnicas realistas e ao mesmo tempo destrói, inserindo nela outra realidade, incompreensível para a primeira. O choque causado pela descoberta desses seres – os Antigos - só é possível porque o texto está ambientado em um mundo que busca ser o mais semelhante possível com o do leitor. Além disso, essa descrição técnica e minuciosa feita a todo momento pelos personagens é o elo que une o fantástico com a ficção científica em Lovecraft, enquanto que o seu desejo de manter uma unidade de efeito que consiga dar medo ao leitor é aquilo que afasta.

Mas é justamente a forma como o monstro é apresentado neste conto que permite entender a singularidade da literatura de Lovecraft. O cosmicismo se materializa na forma que os narradores e personagens atuam como descobridores de uma porção encoberta da natureza e que nada podem fazer a seu respeito. Pouco a pouco, eles percebem o quão escasso é o conhecimento da humanidade a respeito do universo, e a nossa tremenda insignificância perante o cosmo. A função dos personagens é, nesse sentido, o de descobrir, porém, paradoxalmente eles dificilmente compreendem ou conseguem lidar com essas descobertas. Logo, vai ser na "junção dessas descobertas, suas implicações dentro do universo lovecraftiano e suas relações

são estabelecidas exclusivamente pelo leitor, que termina cada conto com a sensação de que Lovecraft buscava construir um senso de medo cósmico" (Scotuzzi, Rossi, 2017, p. 88).

A segunda parte da trama vai girar em torno da descoberta, por parte dos personagens, da verdadeira origem e natureza desses seres até então desconhecidos. O narrador aponta que havia ocultado parte da história lançada para a mídia por questões de segurança, e que neste momento ele sentia necessidade de compartilhá-las para evitar novas explorações ao continente gelado. Nota-se uma continuação na unidade de efeito desejada por Lovecraft, quando antes de começar a falar sobre aquilo que havia visto e confrontando naquele espaço, o narrador declara que:

> Isso vai compor minha última palavra. Se os claros sinais de que sobreviver a antigos horrores contidos no que eu revelo não forem o suficiente para impedir que outros se embrenhem no interior antártico – ou pelo menos que não mergulhem tão profundamente debaixo da superfície dos mais completos segredos proibidos e daquela desolação desumana e amaldiçoada – a responsabilidade por males inomináveis, e talvez imensuráveis, não será minha. (Lovecraft, 2022, p. 54)

A segunda parte dessa narrativa foca na viagem, feita por Danforth e William, em direção à última cidade dos seres chamados Os Antigos. Ao se depararem com uma cidade complexa, desconhecida e inimaginável, os personagens declaram "ter tido alguma teoria natural na nossa cabeça para estabilizar nossas faculdades por um momento" (Lovecraft, 2022, p. 59). Nota-se assim uma disputa entre a realidade dos personagens e o choque direto com esse elemento sobrenatural, que inicialmente não causa medo, mas "acima de toda a minha perplexidade e do senso de ameaça, ardia uma curiosidade dominante para compreender mais desse segredo antigo" (Lovecraft, 2022, p. 62). É exatamente essa forma de construir a sua narrativa que torna o modo fantástico de Lovecraft tão único, na medida em que paradoxalmente o choque com esse sobrenatural, inicialmente desconhecido, gera um sentimento de curiosidade e espanto que levam o personagem a tentar entender esse ser, para que no final, o medo não venha do monstro em si, mas do sentimento de insignificância perante a ele.

Apesar pânico e choque ao se deparar com aquela cidade, ele aponta que sua "alma científica e aventureira não estava totalmente morta" (Lovecraft, 2022, p. 69). A primeira descoberta era a idade daquele espaço, prevendo pelo menos alguns milhões de anos, era do tempo em que o planeta estava dominado pelos dinossauros. Apesar de abandonada, a cidade ainda continha registros entalhados nas paredes que contavam a história daquela civilização. Um primeiro ponto interessante é a informação de que foram os Antigos aqueles que criaram

os *Shoggoths*, outra ser popular do universo lovecraftiano. Apesar de não constituir um universo interligado, Lovecraft já havia citado essas criaturas em outros contos, mas sem entrar em detalhes quanto a sua origem.

Além de citar os *Shoggoths*, "Nas montanhas da loucura" acaba interligando seres que haviam sido introduzidos em outras histórias, apresentando uma nova visão sobre eles. A criatura mais conhecida do autor, Cthulhu, que teve sua primeira aparição no conto "O chamado de Cthulhu" escrito em 1926, é apresentado como:

> uma raça terrestre de seres semelhantes a polvos e provavelmente correspondendo aos fabulosos pré-humanos oriundos de Cthulhu – logo começou a descer de uma infinidade cósmica e precipitou um golpe colossal com vista a aumentar os assentamentos no continente – uma guerra monstruosa, que por um longo período levou os Antigos totalmente de volta para o mar. (Lovecraft, 2022, p. 86)

Os Shoggots seriam seres criados pelos Antigos para lhes servir, enquanto as criaturas da raça de Cthulhu foram seus rivais. Tudo isso é detalhadamente narrado por William que explica como se deu a chegada dos Antigos ao planeta Terra há milhares de anos e as guerras travadas com outros monstros de diferentes esferas. Outra entidade que retorna são os Mi-Go, introduzidos em "Um sussurro nas trevas", publicado em 1930, e que aqui são citados também como uma raça rival dos Antigos.

> Durante a Era Jurássica, os Antigos encontraram uma nova adversidade na forma de uma invasão do espaço – desta vez por criaturas meio fungos, meio crustáceos – criaturas que sem dúvida eram as mesmas que figuravam em certas lendas sussurradas no Norte, e relembradas no Himalaia, como os Mi-Go, ou abomináveis homens das neves. (Lovecraft, 2022, p. 88)

Nota-se que todos estes seres são apresentados como monstros desconhecidos, mas não sobrenaturais. Eles habitaram o planeta milhares de anos antes da raça humana, e aqui se desenvolveram durante o seu apogeu e declínio. O choque é causado pela tomada de conhecimento, por parte dos personagens, de que a raça humana é apenas mais uma entre muitas no universo. A unidade de efeito nesta segunda parte gira em torno desse sentimento de inquietude que compartilhamos com os personagens, a partir das suas descobertas nessa cidade dos Antigos. A utilização do termo "inquietude" se dá em razão do alinhamento teórico com Roas, visto que:

> A transgressão que o fantástico provoca, a ameaça que ele supõe para a estabilidade do nosso mundo, gera inevitavelmente uma impressão aterrorizante tanto nos personagens quanto no leitor. Talvez o termo ‘‘medo’’ seja exagerado, ou confuso, já que não chega a identificar claramente o efeito que, ao meu ver, toda narrativa fantástica busca produzir no leitor. Talvez fosse melhor utilizar o termo ‘’inquietude’’,

> uma vez que, ao me referir ao ‘’medo’’, evidentemente não estou falando do medo físico ou da intenção de provocar um susto no leitor ao final da história. Trata-se mais da reação, experimentada tanto pelos personagens quanto pelo leitor, diante da possibilidade efetiva do sobrenatural, diante da ideia de que o real pode irromper no real. (Roas, 2014, p. 58-59)

Quem utiliza o termo “medo” é Lovecraft em seu ensaio “O horror sobrenatural na literatura” (2021) ao apontar que a qualidade máxima de uma obra está nessa experiência particular do leitor, e que essa experiência deve ser o medo. Se o sentimento produzido é um medo ou uma inquietude, pouco importa, mas é indiscutível que esse efeito produzido pela irrupção do fenômeno sobrenatural na realidade cotidiana, o choque entre o real e o inexplicável, nos obriga, como antes dito, a questionar se o que acreditamos ser pura imaginação pode se tornar verdade. Apesar desse estranhamento inicial, Lovecraft sugere que suas criaturas alienígenas presentes nos contos que compõe os Mitos de Cthulhu não são, do ponto de vista da natureza do universo, monstros.

Dessa forma, podemos notar que “alguns personagens os veem dessa forma, mas isso é ou temporário, até que tenham contato ou os estudem, ou fruto de impressões socioculturais previamente negativas devido ao caráter desconhecido desses seres. (Scotuzzi, Rossi, 2017, p. 89). Assim, ao final do conto, após compreenderem melhor a sua natureza e motivação, os personagens acabam percebendo o quão pouco a humanidade conhece a respeito do mundo ao seu redor, e o quão insignificante somos no panorama universal. A partir dessa compreensão, eles conseguem, de certa forma, entender o ponto de vista dos Antigos:

> Não era medo daqueles quatro outros desaparecidos – pois seguramente suspeitávamos que eles não causariam danos novamente. Pobres diabos! Afinal, eles não eram seres do mal daquele tipo. Eram homens de outra era e de outa ordem de existência. A natureza havia pregado uma peça diabólica neles – assim como pregará em todos os outros que a loucura, insensibilidade ou crueldade humanas possam futuramente desenterrar naquele deserto polar morto e adormecido – e esse era seu trágico regresso. Eles não podiam nem ser considerados selvagens, pois o que é que tinham feito? Aquele terrível despertar no frio de uma época desconhecida – talvez um ataque dos quadrúpedes peludos e latindo freneticamente e uma defesa confusa contra eles e os símios brancos igualmente frenéticos com estranhos envoltórios e parafernália... Pobre Lake, pobre Gedney... e pobres Antigos! Cientistas até o fim – o que é que eles haviam feito que nós não teríamos feito no lugar deles? Deus que inteligência e persistência! Como encararam o inacreditável, assim como aqueles parentes e antepassados esculpidos haviam encarado coisas apenas um pouco menos inacreditáveis! Irradiados, vegetais, monstruosidades, filhos das estrelas – o que quer que tenham sido, eles eram homens! (Lovecraft, 2022 p. 122-123)

Concluímos dessa forma que, “Nas montanhas da loucura” foi efetivamente a maior de suas tentativas de unir a ficção fantástica com a ficção científica, como aponta Joshi (2014), devido a forma como é construída toda sua trama. Temos os elementos narrativos

indispensáveis para o fantástico, somados a um *novum* da ficção científica, neste caso, a descoberta de uma raça alienígena, que são perfeitamente utilizados no desenrolar da história. O que Lovecraft busca é gerar uma inquietude no leitor, utilizando a estrutura do conto fantástico aliada aos temas da ficção científica.

3.3 A grande raça de Yith em "A sombra fora do tempo"

Escrita entre 10 de novembro de 1934 e 22 de fevereiro de 1935, o conto "A sombra fora do tempo" é o penúltimo escrito por Lovecraft antes de falecer. Apesar de ser colocado entre os melhores da sua carreira, enquanto o autor ainda estava vivo, ele permaneceu na forma de manuscrito. Nessa fase da sua vida, a incerteza com relação ao valor da sua obra era tamanha que ele não sabia se o datilografava ou rasgava. Após sua publicação na revista *Astounding*, em junho de 1936, o conto foi mais negativamente recebido do que "Nas montanhas da loucura". Embora tenha escrito mais um conto original e trabalhado em algumas outras preparações e colaborações com colegas, sua carreira como escritor termina, de forma apropriada, com "A sombra fora do tempo".

Essas duas histórias são, como falamos anteriormente, o ápice de Lovecraft no desenvolvimento do estilo literário que unia o fantástico com a ficção científica. O enredo deste trabalho envolve uma riqueza de detalhes circunstanciais em história, biologia e civilização da Grande Raça tão convincente quanto em "Nas montanhas da loucura". Ambos colocam no centro da sua narrativa uma raça alienígena, mas o diferencial desta está na utilização de um tema corriqueiro da ficção científica: a viagem no tempo.

A trama gira em torno de Nathaniel Wingate Peaslee, professor da Miskatonic University que sofre de amnésia ao longo de cinco anos. Primeiramente, apontamos novamente para a utilização de uma topografia fictícia na figura da conhecida cidade de Arkham e a Universidade de Miskatonic. Lovecraft faz uso desses espaços em basicamente todos os contos de compõe o conjunto denominado Mitos de Cthulhu, e estes são, como buscamos demonstrar, marca da sua construção narrativa.

Além do espaço, o narrador apresenta-se sempre na figura de um homem culto, mas que tem sua credibilidade questionada na maioria das vezes por ele mesmo. Nathaniel inicia seu relato declarando que "há motivos para crer que minha experiência, em sua totalidade ou parcialmente, tenha sido uma alucinação – já que, de fato, existem muitas razões para tanto.

Mas ainda assim, tão hediondo era seu realismo que algumas vezes é impossível ter esperanças." (Lovecraft, 2017, p. 285). O que Lovecraft busca é criar um relato aparentemente verossímil, na medida em que temos um homem das ciências como narrador.

O narrador autodiegético vai ser Nathaniel, o homem que relata para nós, leitores, os mistérios envolvendo a sua amnésia repentina. Nascido e criado em Haverhill, cidade localizada em Massachusetts, ele havia se mudado recentemente para Arkham, devido a um cargo como professor de economia política na Universidade de Miskatonic. Quando o evento ocorreu, parecia que alguma criatura infinitamente distante de tudo que fosse normal havia tomado seu corpo. A partir daí, diversos eventos estranhos se sucederam até o seu retorno, quando começou a "dar sinais de irritação e perda de interesse, sugerindo a várias pessoas próximas que uma mudança em mim poderia ser esperada para logo" (Lovecraft, 2017, p. 292).

Novamente é possível dividir a trama do conto em duas partes, sendo a primeira todo o relato de Nathaniel sobre esse período em que ele esteve "fora" de seu corpo e as memórias que ficaram. Ele aponta que esse período todo foi um "intercâmbio profano" com uma "força intrusa de regiões desconhecidas", o que levou a uma busca por relatos e exemplos de outras indivíduos que sofreram o mesmo. Assim, ele entende que:

> A essência era sempre a mesma – uma pessoa de aguçado raciocínio é dominada por uma estranha vida secundária, sendo então conduzido por um período maior ou menor a uma existência absolutamente alienígena inicialmente caracterizada por estranheza vocal e corporal, e mais tarde por uma aquisição completa de conhecimento científico, histórico, artístico e antropológico; uma aquisição levada a cabo com entusiasmo febril e um poder de absorção totalmente anormal. Então, um retorno repentino à consciência plena, sempre contaminada de forma intermitente por vagos sonhos incabíveis com sugestões de fragmentos de alguma memória hedionda e laboriosamente borrada. (Lovecraft, 2017, p. 296)

Contudo, com o passar do tempo ele passa a ter memórias durante seu sonho do período em que esteve fora de seu corpo. O narrador neste momento declara aquilo que Lovecraft buscava expor com a sua mitologia: a ideia de que o ser humano é "apenas uma – talvez a mais inferior – das raças altamente evoluídas e dominantes no longo e largamente desconhecido percurso deste planeta" (Lovecraft, 2017, p. 304). Observa-se que esta é uma constância nos contos que compõe os Mitos de Cthulhu, na medida em que os monstros não são necessariamente assustadores ou malignos, mas sim desconhecidos pela ciência representada na narrativa. Neste caso, o grande trunfo desta raça é o controle sobre o tempo, e a forma como:

> Com a ajuda mecânica adequada uma mente poderia se lançar adiante no tempo, sentindo seu caminho tênue extrassensorial até se aproximar do período desejado. Então, após julgamentos preliminares, a coisa dominaria o melhor representante que

> pudesse encontrar entre as mais elevadas formas de vida daquele período; então, penetraria o cérebro do organismo e alojaria ali suas próprias vibrações enquanto a mente deslocada retornaria ao período do deslocador, permanecendo no corpo deste último até que um processo reverso ocorresse. A mente projetada, já no corpo do organismo do futuro, se comportaria como um membro da raça de cuja forma externa ela usurpava; aprendendo tão rápido quanto possível tudo o que podia ser absorvido da era escolhida, seu acúmulo de informações e técnicas. (Lovecraft, 2017, p. 305-306)

Apesar da sua tentativa de seguir em frente, os seus vislumbres desse período pareciam memórias, e pouco a pouco ele consegue se lembrar do que fez no período em que esteve fora. É nesse momento que tomamos conhecimento de que durante o tempo em que um ser dessa raça esteve no seu corpo, ele viveu entre esses seres, aprendeu com e sobre eles. Seu medo foi perdendo espaço, e após intensa pesquisa ele concluí que essas entidades eram "a raça mais evoluída do mundo, que conquistou o tempo e enviou mentes exploratórias para cada época." (Lovecraft, 2017, p. 315)

Alguns elementos são interessantes de se destacar antes de dar seguimento para a segunda parte da trama. O primeiro dele é o uso, novamente, de referências à objetos e entidades criados por Lovecraft e que acabam retornando. Em todos os contos apresentados, assim como em muitos outros, o *Necronomicon* aparece na forma de um livro mágico que explicaria grande parte dos fenômenos descritos. Outro ser citado é Nyarlathotep, personagem que aparece em diversas histórias como "Os Sonhos na Casa das Bruxas" (1933), "O habitante da escuridão" (1936) e "À procura de Kadath" (1936/37), entre outras. É por conta dessa reiterada aparição desses seres em seu universo que o termo Mitos de Cthulhu tornou-se tão popular, apesar de não ter sido criada pelo autor. O que vai caracterizar o mito, nestes casos, é toda a estrutura de enredo utilizada para trazer à tona a sua filosofia pessimista. Filosofia essa que se materializava na forma como o ser humano era, em seus contos, visto como algo insignificante perante o cosmo.

A segunda parte da trama do conto ocorre graças a uma expedição, feita pelo personagem, em busca dos "resquícios de uma civilização desconhecida mais antiga que qualquer uma sonhada anteriormente" (Lovecraft, 2017, p. 327). O que ocorre é que um engenheiro de minas encontra, durante suas escavações, pedras que eram similares aquelas que Nathaniel descreve de seus sonhos. Ele demonstra convicção no seu relato, visto que os blocos encontrados eram tão antigos que lhe assustaram.

Junto de uma equipe de pesquisadores, que incluem o professor William Dyer - personagem do conto "Nas montanhas da loucura" -, eles iniciam as escavações em busca das

ruínas dessa civilização antiga. Tempos depois, após encontrarem milhares de blocos em vários estágios de desgaste e desintegração, Nathaniel alega que havia visto em meio a suas caminhadas noturnas, encontra uma pedra que diferente "das outras rochas mais largas, essa era perfeitamente quadrada, sem nenhuma superfície convexa ou côncava "(Lovecraft, 2017, p. 332) Por mais que tenha fugido naquele momento, a curiosidade serviu de impulso para que algumas noites depois, ele retomasse a busca por aquela pedra intrigante:

> Chego agora à parte mais crucial e mais difícil de minha narrativa – ainda mais difícil por eu não ser capaz de me assegurar a respeito de sua realidade. Por vezes me sinto desconfortavelmente seguro de que eu estava sonhando ou delirando; e esse sentimento – diante das implicações estupendas que a verdade objetiva de minha experiência poderia trazer – é o que me impede a escrever este relato. Meu filho – um psicólogo instruído e com o mais completo e simpático conhecimento a respeito do meu caso – será o principal juiz do que tenho a dizer. (Lovecraft, 2017, p. 333)

Nos dois contos "Nas montanhas da loucura" e "Sombra fora do tempo", o protagonista está plenamente inserido na cultura letrada ocidental (um professor universitário), logo, quando se deparam com indícios do sobrenatural, eles se mostram curiosos e até mesmo céticos inicialmente. Esse ceticismo ocorre porque muitas vezes o primeiro contato com o sobrenatural é feito por relatos orais, que não merecem sua atenção em decorrência da ignorância de seus enunciadores. Os personagens desses contos entendem, na conclusão de cada narrativa, apenas uma pequena parcela da realidade que os circunda, e muitas vezes esse conhecimento já é suficiente para que vivam atordoados pelo resto de suas vidas.

O que vai causar esse choque no final do conto é a descoberta, por parte de Nathaniel, das ruínas de uma civilização perdida e que ele se recordava a todo momento em seus sonhos. Por mais que nenhum ser humano jamais estivesse naquele lugar, ele tinha "a impressão de estar me movendo quase automaticamente, como se preso às garras de algum destino que me impelia" (Lovecraft, 2017, p. 338). Essa orientação se mostra no fato de tudo estava onde ele sabia que deveria estar, visto que suas memórias do tempo em se encontrou fora do seu corpo o levavam diretamente para essa cidade.

Na primeira parte do conto, Nathaniel relata lembranças constantes dele "lendo livros terríveis retirados de prateleiras intermináveis e escrevendo por horas em enormes mesas com um bastão manejado pelos tentáculos verdes que pendiam de minha cabeça "(Lovecraft, 2017, p. 314). Esse trecho é essencial para que o clímax final cause uma inquietude no leitor, na medida em que durante sua descoberta pelas ruínas dessa civilização, o personagem declara estar inconscientemente em buscar dos arquivos subterrâneos. Guiado por sua memória,

Nathaniel aprende da forma mais dolorosa que a Grande Raça existiu, no momento em que encontra o manuscrito que ele mesmo escreveu milhões de anos antes no período em que sua mente estava sendo controlada pelas criaturas:

> Tenho dito que a verdade horrível por trás de meus anos torturados de sonhos pende, absolutamente, sobre a realidade do que eu penso ter visto naquelas ruínas ciclópicas soterradas. Foi difícil registrar literariamente a revelação crucial, ainda que leitor algum tenha falhado em adivinhá-la. É claro que ela reside naquele livro dentro do estojo de metal – o estojo que eu resgatei de seu covil esquecido tomado pela poeira incólume de milhões de séculos. Olho algum o vira, mão alguma tocara aquele livro desde o advento do homem no planeta. E ainda assim, quando o iluminei com minha lanterna naquele terrível abismo megalítico, vi que as letras estranhamente pigmentadas nas quebradiças páginas de celulose amarronzadas pelos éons não eram nenhum hieróglifo inominável da juventude da Terra. Eram, em vez disso, as letras de nosso alfabeto familiar, soletrando as palavras de nossa língua inglesa em minha própria caligrafia (Lovecraft, 2017, p. 359)

A unidade de efeito que apontamos anteriormente se materializa na forma sutil de revelar as informações, por meio da curiosidade do personagem em desvendar todo o mistério. Temos uma explicação detalhada das suas intenções, planos e funcionamento de sua ciência que, a cada página, mostram a recorrência desses seres no Universo. A sensação que se tem ao fim da obra é de que Lovecraft estava tentando apresentar argumentos para retirar suas criaturas do âmbito da monstruosidade.

3.4 A estrutura dos contos nos Mitos de Cthulhu

O que se buscou demonstrar neste capítulo foi a forma como Lovecraft, na sua última fase enquanto escritor, buscou produzir os seus contos que compõem os Mitos de Cthulhu. A primazia do nosso argumento se ancora em torno da ideia de que aquilo que ele denomina “arte cósmica não sobrenatural” seria uma forma de produzir a literatura fantástica, que utilizaria elementos da ficção científica. Nos últimos anos de sua vida, ele buscava, conscientemente, um tipo de ficção que se distinguia das suas demais obras pela presença e desenvolvimento de tramas localizadas em lugares fictícios, a aparição de criaturas vinculadas a um panteão de alienígenas e, acima de tudo, um compromisso com a descrição científica dos fatos sobrenaturais.

Como podemos perceber nos contos apresentados, essas três características basilares do estilo desenvolvido por Lovecraft estão presentes de alguma forma nas suas tramas. A cidade de Arkham é citada em pelo menos dez contos do autor, sendo a sua maioria pertencentes aos

contos que compõe os Mitos de Cthulhu. Além da topografia fictícia, certos objetos tornam-se parte desse universo lovecraftiano, como por exemplo o próprio Necronomicon. O livro fictício mencionado nos três contos apresentados, aparece primeiramente em 1924 com a publicação de "O Cão de Caça", ou seja, é um elemento que, assim como a cidade de Arkham e sua Universidade de Miskatonic, são frequentemente utilizados nesse universo compartilhado.

Quando pensamos nos Mitos de Cthulhu, segundo a visão de Lovecraft, sabemos sua intenção não era criar uma mitologia coesa, mas sim uma coletânea de ideias que poderiam ser utilizadas para provocar a inquietude no leitor. Ele acreditava em um universo sem propósito, mecânico e indiferente, onde nós, seres humanos, nunca poderíamos compreendê-lo por completo. Dessa forma, não pretendia criar um mito canônico como August Derleth sugeriu, mas utilizava seu panteão de "deuses" alienígenas como um elemento de fundo para suas narrativas. Sua visão pessimista com relação a vida seria materializada no tipo de história de horror que ele denominava como autêntica literatura de medo cósmico, onde o critério final para julgar a qualidade de uma obra seria a produção de uma determinada sensação no leitor, apta a despojar o indivíduo de sua capacidade de raciocinar e agir. A literatura de medo cósmica legítima seria, portanto, aquela capaz de produzir no leitor uma inquietude, como diria Roas, gerada a partir de forças desconhecidas do universo.

Com o passar dos anos, Lovecraft foi moldando seu estilo narrativo em busca de uma renúncia ao elemento sobrenatural do fantástico, somado a uma necessidade de oferecer explicações científica aos fatos apresentados. Alguns pesquisadores, como S. T. Joshi (2014), apontam que a partir da obra "O chamado de Cthulhu", ele conscientemente seguia em direção a uma união entre a ficção fantástica e ficção científica. Segundo o teórico, seria apenas seu desejo de aterrorizar que seu trabalho permanece na fronteira da ficção científica e não inteiramente dentro dos seus parâmetros. Esse desejo de aterrorizar seria justamente essa capacidade que a autêntica literatura de medo cósmica tem de causar uma inquietude no leitor, elemento principal de uma obra, segundo Lovecraft. Todavia, ele ainda está produzindo um conto fantástico tanto nas obras que foram apresentadas, quanto naquelas que compõem os Mitos de Cthulhu, tendo em vista que esse desejo de aterrorizar que se manifesta no sentimento de inquietude só é possível graças ao choque causado pelo elemento sobrenatural com aquele mundo idêntico ao nosso. Sendo assim, todos os contos que foram analisados e que compõem os Mitos de Cthulhu são escritos no modo fantástico, e se utilizam de diferentes formas e elementos da ficção científica para criar uma ambientação verossímil e causar uma sensação no leitor.

Mas isso só foi possível graças à toda sua trajetória enquanto escritor e, de certa forma, pesquisador. Sua constante troca de correspondência com outros autores e amigos, aliada a um fascínio desenvolvido por certas figuras como Edgar Allan Poe, Lord Dunsany, Algernoon Blackwood, foram fundamentais para que o autor conseguisse desenvolver o seu estilo próprio. Como apresentamos anteriormente, em determinado momento da sua carreira ele se questiona onde estariam as suas obras em meio a tantos "pastiches" de Poe e Dunsany. Compreendemos que Lovecraft apresentou diversas fases ao longo de sua carreira enquanto escritor, tendo em vista que em um primeiro momento temos um Lovecraft gótico leitor de Poe; depois em um contato com Dunsany surge o Lovecraft sonhador, com contos e tramas que se passavam nos seus reinos oníricos; e por fim, a versão que produziu os contos que foram aqui analisados, o Lovecraft do horror cósmico:

> Por mais clichê que possa parecer, não é errado dizer que temos vários Lovecrafts para conhecer. Há o Lovecraft do horror cósmico, dos *mythos* de Cthulhu, mas há um Lovecraft dos ciclos das Dreamlands, um Lovecraft gótico, um Lovecraft ensaísta e quase filosófico, um Lovecraft epistolar, e assim por diante. (Mapa, 2017, p. 12)

Neste capítulo esmiuçamos a forma como Lovecraft desenvolveu seus contos que compõem essa sua última fase. Procuramos demonstrar de que maneira ele estruturou suas histórias para que fosse possível utilizar elementos típicos da ficção científica - como a viagem do tempo e as criaturas alienígenas - de modo que ainda assim a trama se desenvolvesse dentro dos moldes do fantástico. A chave para entender as mudanças no seu estilo está na figura do monstro:

> Lovecraft constrói um senso de apreensão que perdura após seus contos, senso esse de que, apesar de a humanidade estar segura no presente momento, ela pode ser devastada caso algum desses seres decida tomar o planeta. Porém, eles não fariam isso por maldade ou qualquer outra intenção negativa para com o ser humano, mas sim porque se beneficiariam de alguma forma, como qualquer predador. Lovecraft desloca as questões de moralidade relacionadas aos monstros em contos de horror, que geralmente são focados em protagonistas ou grupos de personagens, para questões de cunho existencialista. Caso seu monstro se manifeste não será um ataque direcionado a um personagem, mas sim à existência humana. Assim, para a humanidade representada nos contos, seus monstros nunca deixarão por completo de serem monstros, apesar de todo processo de desarticulação empreendido pelo autor para mostrar que são apenas seres naturais compartilhando o planeta conosco. (Scotuzzi, Rossi, p. 87)

Se os monstros apresentados nestes contos são, em sua maioria, meros seres desconhecidos pelo ser humano, porque ao final da trama eles ainda causam essa inquietude no leitor? Mesmo que não demonstrem interesse em destruir a humanidade, a sua mera existência no planeta já é uma grave ameaça. Ou seja, por mais que tentasse criar uma "arte cósmica não

sobrenatural" removendo esses seres do campo do desconhecido através de descrições científicas, suas histórias ainda assim eram fantásticas.

A narrativa fantástica põe o leitor diante do sobrenatural para interrogá-lo e fazê-lo perder a segurança diante do mundo real. Dessa forma, é um modo literário que não pode funcionar sem a presença desse elemento sobrenatural, na medida em que é ele que irá transgredir as leis que organizam o mundo real apresentado. Nos contos de Lovecraft esse plano de fundo fica muito nítido quando passamos a identificar tanto a forma como ele ambienta suas histórias, quanto a maneira como seus monstros quebram a lógica desses mundos.

Considerações finais

Recentemente ao entrar na *Steam*, um serviço de distribuição digital de jogos eletrônicos, me deparei com uma promoção que estava sendo realizada chamada "*Lovecraftian Days*". Ao buscar mais informações sobre o assunto, descobri que se tratava da terceira edição anual deste evento e que visava atingir o público de fãs dos jogos que envolve o universo de Lovecraft. Vale relembrar que apesar de toda essa relevância atual, o nosso cavalheiro de Providence não foi um autor de grande repercussão ou sucesso em sua época. Em vida, ele possuía fiéis seguidores que foram essenciais para fazer com que algumas de suas últimas obras chegassem às prensas, mas foi anos após a sua morte que ele passou a se destacar como um dos principais nomes da literatura *weird*. Mas mais do que mera referência, a mitologia lovecraftiana se faz presente na forma de citações e reelaborações, e é justamente por isso que seu legado permanece firme e forte até hoje:

> Em vida, Lovecraft jamais alcançou um público maior do que os leitores de revistas *pulp* para as quais escrevia. O único livro que conseguiu publicar – *The Shadow Over Innsmouth* (1936) – saiu em uma edição descuidada de baixa tiragem (cerca de duzentos exemplares) pela Visionary Publishing Company, uma pequena editora especializada em fantasia e ficção científica. Tudo parecia indicar que o destino final de sua obra, dispersa em vários periódicos, seria o esquecimento. (Braga, 2009, p. 16)

Lovecraft deixou inúmeros seres indescritíveis e universos que ultrapassam os limites da racionalidade. Mesmo percebendo que o destino da humanidade apresentado nos contos do *Cthulhu Mythos* é, de certa forma, apocalíptico e nos coloca em uma posição inferior aos poderosos habitantes extraterrestre, curiosamente isso atrai nossa atenção. E mais do que isso, muitos acabaram reproduzindo essa mitologia e criando novos produtos baseados no imaginário lovecraftiano. Acontece que:

> Após sua morte, inaugura-se um processo que muito se assemelha à *fan-fictions* tão popularmente manifestadas na contemporaneidade [...]. Nos deparamos com um novo paradoxo. Em Lovecraft, o fenômeno *"cult"* atinge toda sua potência, manifestando-se como uma adoração divina do autor e do tratamento de sua obra como escritura sagrada, porém, essa obra sagrada é constituída por seus seguidores que tentam superar a original (num processo que talvez até mesmo extrapole os mecanismos da "angústia da influência" de Harold Bloom). (Garcia, 2017, p. 194)

Toda essa mitologia que o autor cria se entrelaça com diversos produtos que consumimos sem nem mesmo notar sua presença. A relação de Lovecraft com o cinema mais *trash* é emblemática, sendo matéria de tese da Unesp que investiga o horror cósmico e os monstros de Lovecraft traduzidos para o cinema do século XXI (Ribeiro, 2018). Obviamente

nem todas as obras se enquadram nessa nomenclatura, mas de modo geral, o que se busca esclarecer é que de fato os produtos lovecraftianos possuem uma forte ressonância com os mais diversos públicos. Assim, podemos perceber que a sua mitologia se espalha cada vez mais em nosso imaginário, materializado em diversos meios e formas diferentes. Literatura, cinema, quadrinhos, jogos de representação (RPG), analógicos e digitais, são exemplos de espaços que foram ocupados por esse universo. E atualmente, vem sendo na internet, através de comunidades virtuais e sites, que ele se expande, a partir da divulgação e discussão sobre a sua obra e legado:

> Lovecraft criou um gênero próprio. É reconhecido como o inaugurador do horror cósmico que se propaga por inúmeras edições de seus textos ou em imitações realizadas por outros autores. Além disso, é seguido por um sem número de fãs ardorosos capazes de reconhecer o universo dos Mitos de Cthulhu, não somente na literatura, mas em intertextos que povoam o cinema, os quadrinhos, a música, as artes e os games, além de algumas produções transmidiáticas. (Falcão, 2017, p. 5)

Ainda hoje, quase um século depois, os medos narrados por Lovecraft continuam servindo de inspiração para outros autores, roteiristas, cineastas, designers de jogos e artistas. Criadores de conteúdo produzem e buscam atualizar as suas narrativas de horror, perpetuando assim o cosmicismo lovecratiano. Esse renascimento cultural de Lovecraft é um fenômeno interessante de se analisar, na medida em que, durante a sua vida, o autor passou por muitas dificuldades na tentativa de publicar os seus trabalhos. Os seus contos eram impressos separadamente nas revistas *pulp*, e somente com a sua morte foram organizadas em antologias. Na medida em que os anos se passaram, "a obra de Lovecraft começa a ser conhecida por um número maior de leitores, que entram em contato com suas criações não somente pelos seus livros, mas também por outras produções" (Falção, 2017, p. 7).

Justamente nos anos noventa, com a popularização da Internet, que se tornou possível a expansão e a discussão do seu universo. Atualmente, o *Cthulhu Mythos* está espalhado por nossa cultura das mais diversas formas, seja ela "pelas diversas apropriações de sua mitologia para contar histórias (ou até criar jogos) [...] Ou até em sua clássica divindade *Cthulhu* que conta com uma popularidade incrível" (Garcia, 2017, p. 198). Para compreender de que maneira um autor nichado alcançou tamanha popularidade após a sua morte, invocamos a teoria de Hans Robert Jauss para tentar explicar essa situação.

Lovecraft criou seres e universos que ultrapassam os limites da racionalidade, onde o ser humano é visto como uma criatura abandonada em um cosmos indiferente à sua existência. O *Cthulhu Mythos* apresenta um destino cruel para a humanidade, no entanto, mesmo

percebendo este fato, nos sentimos atraídos por essa concepção. Não satisfeitos, reproduzimos essa mitologia em novos produtos midiáticos baseados neste imaginário. Isso ocorre porque o horizonte de expectativa do leitor contemporâneo está muito mais receptivo a toda essa concepção se comparado ao período em que Lovecraft publicou seus contos:

> A maneira pela qual uma obra literária, no momento histórico de sua aparição, atende, supera, decepciona ou contraria as expectativas de seu público inicial oferece-nos claramente um critério para a determinação de seu valor estético. A distância entre o horizonte de expectativa e a obra, entre o já conhecido da experiência estética anterior e a "mudança de horizonte" exigida pela acolhida à nova obra, determina, do ponto de vista da estética da recepção, o caráter artístico de uma obra literária. (Jauss, 1994, p. 31)

A ruptura que ele realizou com a sua mitologia exigia uma "mudança de horizonte" que só foi possível anos após a sua morte. Na medida em que abandona os monstros já conhecidos pelo público como vampiros, lobisomens, entre outros, e opta por espécies de alienígenas superiores aos seres humanos, Lovecraft acabava se distanciando cada vez mais do horizonte de expectativa dos leitores de sua época. Ainda no início do século XX, ele conseguiu antecipar temas que não eram discutidos pela literatura. Compreende-se que:

> Enquanto romances, contos e filmes utilizavam a metáfora do extraterrestre para manifestar os medos e reafirmar a soberania humana, Lovecraft expressava suas dúvidas em relação a essa soberania. A literatura fantástica só viria a tratar do fim da humanidade algumas décadas após a morte do autor. (Scotuzzi, Rossi, 2017, p. 98)

Foi graças a essa mudança que hoje podemos citar diversos autores que se relacionam com Lovecraft na contemporaneidade. Podemos tomar como exemplos Stephen King, Clive Barker, Roberto Block, os brasileiros Fábio Yabu (escritor de *Branca dos mortos e outros contos macabros*) e Eduardo Spohr (escritor de *A batalha do apocalipse,* de 2007 e *Filhos do Éden*, 2011). Estes são alguns dos nomes que de certa forma estão atrelados com o legado de Lovecraft, mas como repetimos diversas vezes, atualmente o horror cósmico estende seus tentáculos para diversos segmentos da cultura pop.

É justamente na cultura popular que o legado de Lovecraft encontrou terreno fértil, fornecendo uma base não apenas para escritores, mas também para músicas, filmes, séries de televisão e jogos. De Scooby Doo a South Park, ambos desenhos de sucesso, passando a filmes de John Carpenter, Star Wars etc. Se pensarmos no cinema, suas histórias já foram adaptadas diversas vezes para as grandes telas, tendo como mais recente a de Richard Stanley do conto "A cor que caiu do espaço". Não ficando restrito apenas às adaptações, diversas produções acabam se inspirando nesse universo para criar seus próprios roteiros, aproveitando para fazer

algumas referências pelo caminho. *Lovecraft Country* de 2020 é um bom exemplo, visto que a série criada por Jordan Peele e Misha Green consegue transformar o terror cósmico de Lovecraft em uma plataforma de crítica social e reflexão cultural.

A série estreada pela HBO é baseada no romance de Matt Ruff, que acompanha Atticus, um jovem negro que viaja pelos Estados Unidos dos anos 1950 em busca de seu pai desaparecido. Contando com dez episódios, *Lovecraft Country* apresenta diversas referências ao universo lovecraftiano e adota elementos narrativas do horror cósmico. Mas vai além, ao trazer também uma crítica e análise do racismo e da xenofobia do autor. Embora muitas pesquisas e bibliografias não busquem entrar nesse assunto, é necessário ler a sua obra com mais atenção e cuidado, uma vez que a sua literatura é repleta de traços xenófobos. No entanto, como aponta o professor Yuri Garcia:

> Essa mitologia e seu pessimismo cósmico, mesmo cercados dessas marcas tão fortes, são reaproveitados na cultura contemporânea retirando esse viés xenófobo. Além disso, são apropriados das mais variadas formas, pelas mais variadas pessoas. Gênero, cor, opção sexual, credo, nada impede um gosto, uma atração às criações lovecraftianas, como na citada série *Lovecraft Country* (2020), de Misha Green. O universo de Lovecraft é visto em suas reelaborações sem esse xenofobismo, embora sua estrutura narrativa fosse marcada por essa crença. Suas opiniões políticas, culturais e sociais de um absurdo radicalismo e xenofobismo serviam como alicerces de sua obra. (Garcia, 2023, p. 93)

É importante destacar que esse aspecto de Lovecraft sempre existiu e essa discussão não é recente. Em um pequeno texto publicado na revista *The Atlantic*, a jornalista Lenika Cruz (2015)[45] mostra alguns dos argumentos usados por S. T. Joshi, no que diz respeito aos diversos posicionamentos tomados pelo autor. Ela também indica que tudo isso não se trata de uma tentativa de apagamento de Lovecraft e suas criações, sobretudo porque sua mitologia (sem esse caráter xenofóbico) sobrevive na releitura de outros artistas.

Além da série criada por Misha Green, o universo de Lovecraft aparece algumas vezes no desenho *South Park*, onde Kenny, um dos personagens principais da série, descobre ser imortal graças a Cthulhu, enquanto que a animação *Rick and Morty* trabalha tanto com temas lovecraftianos, como a filosofia cósmica e a ideia de insignificância e vulnerabilidade do ser humano diante da imensidão do universo. Indo além das adaptações e inspirações, algumas séries trouxeram o próprio Lovecraft nas suas histórias. É o caso do episódio vinte e um da

[45]Conferir: https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2015/11/hp-lovecraft-world-fantasy-awards/415485/

sexta temporada de *Supernatural*, onde um dos personagens investiga o ritual que Lovecraft participou na tentativa de abrir um portal para outra dimensão.

Na música, diversos artistas se inspiraram nos Mitos de Cthulhu em suas composições. As bandas americanas Metallica e Blue Öyster Cult, por exemplo, trouxeram menção em suas canções: "The Call of Ktulu", "The Thing that Should Not Be" e "I am the One you Warned Me Of". Enquanto que os britânicos da Cradle of Filth mencionaram Cthulhu algumas vezes, como no álbum lançado em 2002, chamado "Lovecraft & Witch Hearts".

Em suma, podemos perceber que o universo de Lovecraft se propagou em diversos segmentos culturais, das mais variadas formas. Partindo do que foi exposto, é indiscutível que a mitologia lovecraftiana povoa nosso imaginário de maneira cada vez mais massiva, logo, seus monstros, cultos e artefatos profanos são citados em diversas histórias e acabam se perpetuando até os dias atuais pela indústria cultural. Nesse sentido, compreendemos que a fama do autor veio efetivamente anos após a sua morte, e apesar de ter sido um autor nichado em sua época, ele e seu universo são, hoje, parte da chamada cultura pop.

Quem poderia prever que a obra de H. P Lovecraft fosse sobreviver à sua morte em 1937, além de ser traduzida para 25 línguas e utilizada nos mais diversos segmentos culturais. Na primavera de 1937, enquanto o autor sofria com os estágios finais de um câncer não tratado, suas obras acabaram esquecidas em meio a um mercado de leitores que não lhe dava valor. Déculos depois, o renascimento do autor gera bastante discussão, mas é indiscutível que a cultura de massa contemporânea abraçou o universo lovecraftiano:

> Nas últimas três ou quatro décadas – a partir dos anos 1970 e 1980, mas ganhando força nos últimos vinte anos – um *ménage à trois* de fás, acadêmicos e entusiastas da cultura de massa transformaram Lovecraft em um fenômeno. Embora a quantidade de leitores de verdade continue minúscula se comparada a de "mestres do horror" como Stephen King, Peter Straub e Anne Rice, a influência de suas ideias e até mesmo de seu nome aumentou de forma bastante expressiva. Célebre pelo uso desconcertante e, por vezes, floreado de adjetivos, Lovecraft teve seu próprio nome convertido em atributo, visto que *lovecraftiano* se tornou adjetivo para substantivos bastantes populares... não apenas literatura, mas HQS, filmes, videogames, artes plásticas e (em um mundo que nem mesmo Lovecraft poderia imaginar), memes e lendas urbanas nascidas nas redes sociais, como o famigerado "Slender Man". (Poole, 2021, p. 12)

O que Lovecraft fez na sua época foi inverter a crença cristã de que a humanidade é feita à imagem e semelhança de Deus, propondo uma relação com o absoluto na mesma medida em que pequenos seres têm conosco. Essas criaturas alienígenas não são boas ou más, mas apenas indiferentes. O terror nestes contos está na revelação de que somos insignificantes perante o cosmo. Para os Deuses Antigos, o planeta Terra e tudo que nele habita não são dignos de um

átomo de sua atenção, por isso seus contos provocam uma inquietude no leitor. Como vimos nas histórias analisadas e que compõem os Mitos de Cthulhu, Lovecraft buscou deslocar o foco da narrativa do ponto de vista humano para um ponto de vista mais distanciado. Sendo essa uma das bases de sua estética cosmicista, ou seja, uma perspectiva indiferente em relação ao cosmos:

> De forma contrária ao que tudo possas assumir, não sou um pessimista, mas sim um indiferentista – ou seja, não cometo o erro de pensar que os efeitos das forças naturais que cercam e governam a vida orgânica terão qualquer conexão com os desejos ou gostos de qualquer parte do processo dessa vida orgânica. Pessimistas são tão ilógicos quanto otimistas; de tal maneira que ambos contemplam os objetivos da humanidade como unificados, e como tendo uma relação direta (tanto de frustação quanto de satisfação) com o fluxo inevitável dos impulsos e eventos terrestres.[46] (Lovecraft, 1971, p. 39)

Essa maneira de ver o mundo reflete na forma que constrói seus contos, no modo como os narradores e personagens descobrem, em cada uma das histórias, o seu lugar no mundo. Buscando esclarecer a maneira como Lovecraft chegou nessa estrutura, começamos nossa trajetória no tipo de ficção que ele estava produzindo. Compreende-se que todo seu trabalho se encontra no campo da literatura fantástica, visto que suas histórias criam um espaço similar ao habitado pelo leitor, que será invadido por um fenômeno desestabilizador. Essa necessidade de uma boa ambientação ocorre porque o leitor deve reconhecer e se reconhecer no espaço representado pelo texto, por isso que o elemento sobrenatural causa uma sensação inquietante.

Tendo em vista que existe certa flutuação no que se considera narrativa fantástica, iniciamos com uma breve síntese da discussão do fantástico enquanto gênero ou modo literário. Ancorado nas ideias do professor e crítico literário espanhol David Roas (2014), compreendemos que o objetivo do fantástico será sempre desestabilizar os limites de segurança, problematizar as convicções coletivas, questionar a validade dos sistemas de percepção da realidade comumente admitidos. Além disso, partindo da perspectiva do fantástico enquanto "modo" literário, entendemos que a construção da narrativa fantástica pode assumir diversas formas, agregando outros elementos e, dependendo da maneira como é tecida sua trama, os estudiosos delegam a ela variáveis denominações.

---

[46] *"Contrary to what you may assume, I am not a pessimist but an indifferentist—that is, I don't make the mistake of thinking that the resultant of the natural forces surrounding and governing organic life will have any connexion with the wishes or tastes of any part of that organic life-process. Pessimists are just as illogical as optimists; inasmuch as both envisage the aims of mankind as unified, and as having a direct relationship (either of frustration or of fulfilment) to the inevitable flow of terrestrial motivation and events."* (Trad. nossa)

Nesse sentido, na sua busca por uma "arte cósmica não sobrenatural", Lovecraft desenvolveu um tipo de horror que veio a ser enquadrado na literatura *weird*. Este intergênero do fantástico unia elementos da ficção científica com essa crença cosmicista do autor. Tudo isso só foi possível, como se demonstrou no segundo capítulo, graças ao jogo de relações que ele estabeleceu com os autores que leu e se interessou: os fantásticos reinos oníricos de Lord Dunsany, a atmosfera dos contos de Poe, entre muitos outros que foram lidos e absorvidos na sua obra.

Esse termo que utilizamos repetidamente ao longo desta dissertação é uma frase que se encontra em uma carta endereçada para Frank Long de 1931. O motivo dela aparecer inúmeras vezes está no peso que ela carrega por ser um registro do autor de que ele sabia que estava criando algo novo. Este termo, "arte cósmica não sobrenatural" mostra que Lovecraft buscava criar um conto de horror sobrenatural cósmico, mas que por tentar explicar cientificamente as coisas era paradoxalmente "não sobrenatural".

Atualmente as narrativas são de Lovecraft enquadradas na chamada *Weird Fiction* (Ficção Estranha), outro termo que foi utilizado algumas vezes. Em *The Weird and the Eerie*, publicado em 2016, Mark Fisher descreve o Weird como um modo narrativo preocupado com o estranho, mas não com o horrível. Sendo assim, a narrativa fantástica não necessariamente assusta, mas acaba fascinando, porque apresenta algo que está além dos limites comuns de percepção, cognição e experiência, causando consequentemente uma apreensão e medo. Apesar de parecer uma definição que restringe o *Weird*, já serve de base para compreender porque frequentemente o autor é colocado como cânone deste tipo de ficção.

Ao distanciar-se das convenções do sobrenatural tradicional – como vampiros e espectros – e promover a convergência entre literatura fantástica e a ficção científica, Lovecraft consolidou uma estética fundamentada na inquietude e no horror cósmico. Conforme demonstrado ao longo da análise dos contos "A cor que caiu do espaço", "Nas montanhas da loucura" e "A sombra fora do tempo", a eficácia de sua narrativa reside justamente em colocar em evidência a insignificância da existência humana perante a vastidão indiferente do universo, redefinindo os limites do medo na história da literatura.

Referências:

ALAZRAKI, Jaime. ¿Qué es lo neofantástico? In: ROAS, David (Org.). Teorías de lo fantástico. Madrid: Arco/Libros, 2001. p. 265-282.

DE ALMEIDA, L. A. Reflexões sobre aspectos da obra de H. P. Lovecraft. **Organon**, Porto Alegre, v. 19, n. 38-39, 2005.

DE ALMEIDA, L. A. Reflexões sobre aspectos da obra de H. P. Lovecraft. Organon, Porto Alegre, v. 19, n. 38-39, 2005. DOI: 10.22456/2238-8915.30060. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/index.php/organon/article/view/30060. Acesso em: 2 abr. 2025.

ALVAREZ, Roxana Guadalupe Herrera. O Neofantástico: uma proposta teórica do crítico Jaime Alazraki. FronteiraZ, São Paulo, n.3, p. 1-9, nov. 2009.

BATALHA, Maria Cristina. (Org.) Introdução. O fantástico brasileiro. Contos esquecidos. Rio de Janeiro: Caetés, 2011.

BESSIÈRE, Irene. "El relato fantástico: forma mixta de caso y adivinanza. "David Roas, org. Teorías de lo Fantástico. Madrid: Arco/Libros S.L., 2001. 83-104.

BLOOM, Harold. A angústia da influência: uma teoria da poesia. Tradução de Marcos Santarrita. 2.ed. Rio de Janeiro: Imago, 2002

BRAGA, Guilherme da Silva. Introdução. In: LOVECRAFT, H. P. O chamado de Cthulhu e outros contos. Tradução e organização de Guilherme da Silva Braga. São Paulo: Hedra, 2009. p. 7-21.

BUHLE, Paul. Dystopia as Utopia: Howard Phillips Lovecraft and the unknown content of american horror literature. Minnesota Review, Durnham, Number 6, Spring 1976 (New Series), pp. 118-131.

BURLESON, Donald R. H. P. Lovecraft: a critical study. New York: Hippocampus Press, 2016.

CAMARINI, Ana Luiza Silva. A literatura fantástica: caminhos teóricos. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2014.

CESARANI, Remo. O fantástico. Tradução de Nilton Cezar Tridapali. Curitiba: Ed. da UFPR, 2006.

COLOR out of space. Direção: Richard Stanley. Produção: Daniel Noah; Josh C. Waller; Elijah Wood. Roteiro: Richard Stanley; Scarlett Amaris. Elenco principal: Nicolas Cage, Joely Richardson, Madeleine Arthur. EUA: SpectreVision; ACE Pictures Entertainment, 2019. 111 min. Filme.

CUNHA, Patrícia Lessa Flores. Lendo Edgar Allan Poe. In: Literatura Comparada e psicanálise: interdisciplinaridade, interdiscursividade. Porto Alegre: Editora Sagra Luzzatto, 2002.

DERLETH, August. The Cthuhlu Mythos. New York: Barnes & Noble Books, 1997.

DOSSE, François. História do Estruturalismo: O campo do signo, 1945/1966 – Volume I - Bauru, SP: Edusc, 2007

DUTRA, Daniel Iturvides. A influência de Edgar Allan Poe na escrita de H.P. Lovecraft: o narrador lovecraftiano e o narrador de Poe. Todas as Musas, [S.l.], v. 9, n. 1, p. 127-134, jul./dez. 2017. ISSN 2175-1277.

DUTRA, Daniel Iturvides. O horror sobrenatural de H. P. Lovecraft: teoria e praxe estética do horror cósmico. 2015. Tese (Doutorado em Letras) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Letras, Programa de Pós-Graduação em Letras, Porto Alegre, 2015. Orientador: Michael Korfmann.

ECO, Umberto. Como se faz uma tese. Tradução de Gilson Cesar Cardoso. São Paulo: Perspectiva, 2008.

___, Umberto. Seis passos pelos bosques da ficção. Trad. Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

FALCÃO, Duda. Criador e criatura: discursos dos fãs sobre a identidade de H. P. Lovecraft enquanto gênio. In: 7 Seminário Brasileiro de Estudos Culturais e Educação e 4 Seminário Internacional de Estudos Culturais e Educação, 2017, Canoas. Políticas do ressentimento, do medo e da raiva: reverberações na educação. Canoas: PPGEDU, 2017. p. 1-15.

FISHER, Mark. The Weird and The Eerie. London: Repeater Books, 2017.

GAMA-KHALIL, Marisa Martins. A literatura fantástica: gênero ou modo? Terra Roxa e Outras Terras, Londrina, n. 26, p. 18-31, dez. 2013.

GARCIA, Yuri. A monstruosidade xenófoba de Lovecraft: racismo e radicalismo nas criações literárias de um conservador. Novos Olhares, São Paulo, Brasil, v. 12, n. 1, p. 91–103, 2023.

GARCIA, Y. The Call of Lovecraft: devoção e apropriação do Cthulhu Mythos na cultura popular e midiática. Culturas Midiáticas, [S. l.], v. 10, n. 2, 2017.

GOMES, Ângela de Castro. Escrita de si, Escrita da História: a título de prólogo. Rio de Janeiro: Ed. FGV, 2004.

GONÇALVES DOS SANTOS, J. E. O contrato ficcional Liames entre obra, leitor, realidade e ficção. Nau Literária, [S. l.], v. 14, n. 1, 2018.

GOTLIB, N. *Teoria do conto*. São Paulo: Ática, 2006

GIL, A. C. Métodos e técnicas de pesquisa social. 5.ed. São Paulo: Atlas, 1999.

ISER, Wolfgang. O ato da leitura: uma teoria do efeito estético. Tradução Johannes Kretschmer. São Paulo: Editora 34, 1996.

JAUSS, Hans Robert. A história da literatura como provocação à teoria literária. Tradução de Sérgio Tellaroli. São Paulo: Ática, 1994.

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

JOSHI, S. T. A vida de H.P. Lovecraft. São Paulo: Hedra, 2014

_____, S. T. The Weird Tale. Holicong: Wildside Press Edition, 1990.

_____. The Weird Tale: Arthur Machen/Lord Dunsany/Algernon Blackwood/M. R. James/Ambrose Bierce/H. P. Lovecraft. Maryland, USA: Wildside Press, 2003.

KURTZ, Gabriela Birnfeld. O CULTO DE CTHULHU NA CIBERCULTURA: AS RESSIGNIFICAÇÕES DO CONTO DE H.P. LOVECRAFT NO FACEBOOK. **Abusões**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 4, 2017.

LOVECRAFT Country. Criação: Misha Green. Produção executiva: Jordan Peele, J.J. Abrams, Misha Green. Elenco principal: Jonathan Majors, Jurnee Smollett, Michael Kenneth Williams. 1. temporada. EUA: HBO, 2020. Série de TV.

LOVECRAFT, H. P. A cor que caiu do espaço. In: _____. *Medo Clássico 2*. Tradução e notas de Ramon Mapa da Silva; ilustrações de Virgil Finlay. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2021. p. 99-134.

_____. A sombra vinda do tempo. In: _____. *Medo Clássico 1*. Tradução e notas de Ramon Mapa da Silva; ilustrações de Walter Pax. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2017. p. 285-362.

_____. A Tumba. In: A Maldição de Sarnath. São Paulo: Iluminuras, 2007. Tradução de Celso M. Parcionik.

_____. Miscellaneous Writings. Edição de S. T. Joshi. 1. ed. Sauk City: Arkham House Publishers, 1995.

_____. Nas montanhas da loucura. Tradução de Adriana Biuzetti. In: _____. Nas montanhas da loucura e outras histórias sinistras. São Paulo: Lafonte, 2022. p. 6-135.

_____. O chamado de Cthulhu. Org. e Tradução de Guilherme da Silva Braga. São Paulo: Hedra, 2009.

_____. O horror sobrenatural na literatura. In: _____. *Medo Clássico 2*. Tradução e notas de Ramon Mapa da Silva; ilustrações de Virgil Finlay. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2021. p. 301-386.

_____. Os melhores contos de H. P. Lovecraft. Tradução de Guilherme da Silva Braga. São Paulo: Hedra, 2015.

_____. Selected Letters I (1911-1924). Saul City: Arkham House Publishers, Inc, 1965.

_____. Selected Letters II (1925-1929). Saul City: Arkham House Publishers, Inc, 1968.

_____. Selected Letters III (1929-1931). Saul City: Arkham House Publishers, Inc, 1971.

_____. Selected Letters IV (1932-1934) Saul City: Arkham House Publishers, Inc, 1976a.

_____. Selected Letters V (1934-1937). Saul City: Arkham House Publishers, Inc, 1976b

_____. The best of H. P. Lovecraft: Bloodcurdling tales of horror and the macabre. New York: Del Rey Books, 1982.

_____. The Lovecraft Collectors Library. Volume I: Selected Essays. Edição de George Wetzel. North Tonawanda, NY: SSR Publications, 1952.

_____. Um sussurro nas trevas. São Paulo: Hedra, 2011.

MACHIN, James. Weird Ficion in Briain 1880-1939. Cham: Palgrave Macmillan. ("Palgrave Gothic"), 2018.

MALRIEU, Joel. Le fantastique. Paris: Hachette, 1992.

MAPA, Ramon. Introdução. In: LOVECRAFT, H. P.. *Medo Clássico 1*. Tradução e notas de Ramon Mapa da Silva; ilustrações de Walter Pax. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2017. p. 11-16.

MIÉVILLE, China. Weird Fiction. In: BOULD, Mark et al. The Routledge Companion to Science Fiction. New York: Routledge, 2009.

PAES, José Paulo. Apresentação. In: POE, Edgar Allan. Histórias Extraordinárias. São Paulo: Companhia das Letras, 2008.

PAIVA, Aparecida. Literatura e leitura literária na formação escolar: caderno do professor. Belo Horizonte, Ceale, 2006.

POE, Edgar Allan. Poemas e Ensaios. (Trad. Oscar Mendes e Milton Amado). São Paulo: Globo, 1999. 3. ed. revista. (p.101-114)

_____. Resenhas sobre Twice-Told Tales, de Nathaniel Hawthorne. Tradução de Charles Kiefer. Bestiario, Porto Alegre, v.1, n.6, 2004.

POOLE. W. Scott. "...". In: LOVECRAFT. Medo Clássico 2. Tradução e notas de Ramon Mapa da Silva; ilustrações de Virgil Finlay. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2021. p. 11-24

RESENDE, Ana. WEIRD FICTION IN BRITAIN 1880-1939 (2018), DE JAMES MACHIN. Abusões, Rio de Janeiro, v. 12, n. 12, 2020.

RIBEIRO, E. S. O horror cósmico e os monstros de Lovecraft: os Mitos de Cthulhu traduzidos para o cinema do século XXI. 2018. 204f. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos). Instituto de Biociência, Letras e Ciências Exatas, Universidade Estadual Paulistas ''Júlio de Mesquita Filho'', São José do Rio Preto, 2018.

RICOEUR, P. A marca do Passado. Tradução de Breno Mendes e Guilherme Cruz e Zica. História da historiografia, Ouro Preto, n. 10, p. 329-349, dez. 2012.

ROAS, David. A ameaça do fantástico. São Paulo: Ed. da UNESP, 2014.

ROBERTS, Adam. A verdadeira história da ficção científica: do preconceito à conqista das massas. Tradução de Mário Molina. São Paulo: Seoman, 2018

RUDDICK, Nicholas. The fantastic fiction on the fin de siècle. In: MARSHAL, Gail. (ed.). The Fin de Siècle. New York: Cambridge University Press, p. 189-206, 2012. (The Cambridge Companion to).

SCHWEITZER, Darrell. Character Gullibility in Weird Fiction. In: Discovering H.P. Lovecraft. Wildside Press: New Jersey, 1995.

SCHWEITZER, Darrell (Ed.). Discovering H. P. Lovecraft. Mercer Island, Washington: Starmont House, 1987.

SCOTUZZI, Nathalia Sorgon; ROSSI, Aparecido Donizete. DO INOMINÁVEL AO CIENTIFICAMENTE EXPLÍCITO: MONSTROS LOVECRAFTIANOS. **Abusões**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 4, 2017.

SCOTUZZI, Nathalia Sorgon. Keziah Mason: a bruxa cientista de H. P. Lovecraft. Literartes, São Paulo, Brasil, v. 1, n. 15, p. 48–65, 2021.

SILVA, Kleiton da. As multifacetas do medo cósmico e o pacto ficcional weird em H.P. Lovecraft. 74 f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem) – Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2019.

SILVA, Alexander M. “O bebé de tarlatana rosa” como Weird Fiction: uma leitura. In: Manifestações do Monstruoso. A subversão das fronteiras de gêneros literários. Org. SILVA, Alexander M, COLUCCI, Luciana. Rio de Janeiro: Dialogarts, 2020, 1ª ed.

SUPERNATURAL. Criação: Eric Kripke. Produção executiva: Eric Kripke, Robert Singer, McG, entre outros. Elenco principal: Jared Padalecki, Jensen Ackles. 15 temporadas. EUA: Warner Bros. Television, 2005–2020. Série de TV.

SUVIN, Darko. Chapter 3: Science Fiction and the Novum (1997). In: SUVIN, Darko. Defined by a Hollow. Essays on Utopia, Science Ficion adn Political Epistemology, 2010. (Ralahine Utopian Studies, v. 6). P. 67-92

TIBERY, P. H. S. O fantástico como performance cultural. 2024. 132 f. Dissertação (Mestrado em Performances Culturais) - Faculdade de Ciências Sociais, Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2024.

TODOROV, Tzvetan. Introdução à literatura fantástica. Tradução de Maria Clara Correa Castello. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.