

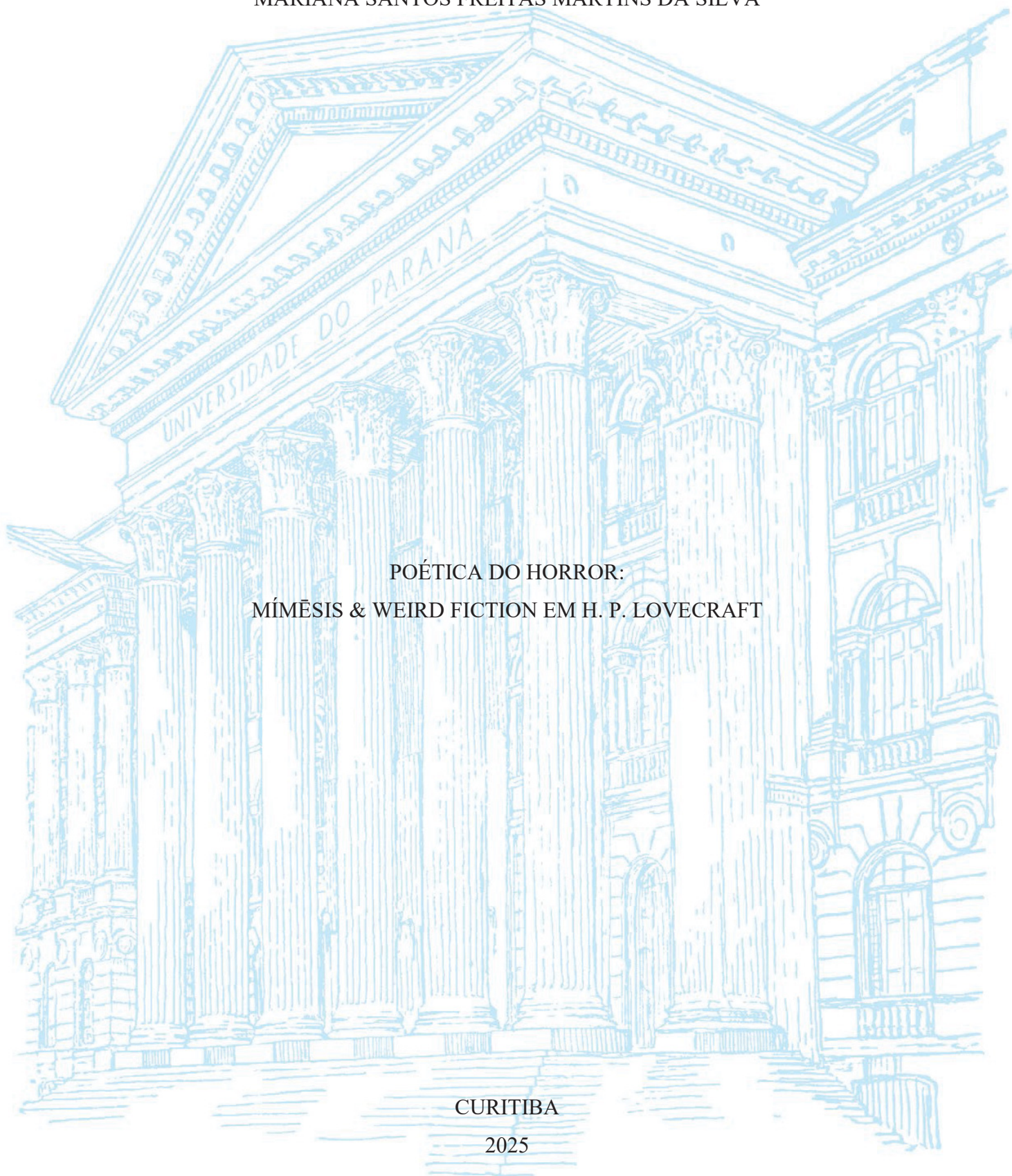
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

MARIANA SANTOS FREITAS MARTINS DA SILVA

POÉTICA DO HORROR:
MÍMESIS & WEIRD FICTION EM H. P. LOVECRAFT

CURITIBA

2025



MARIANA SANTOS FREITAS MARTINS DA SILVA

POÉTICA DO HORROR:
MÍMESIS & WEIRD FICTION EM H. P. LOVECRAFT

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras – Estudos Literários (Literatura, História e Crítica), do Setor de Ciências Humanas, da Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientadora: Profa. Dra. Patrícia da Silva Cardoso

CURITIBA

2025

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SISTEMA DE BIBLIOTECAS – BIBLIOTECA DE CIÊNCIAS HUMANAS

Martins, Mariana Santos Freitas

Poética do horror: mimesis e weird fiction em H. P. Lovecraft. /
Mariana Santos Freitas Martins. – Curitiba, 2025.

1 recurso on-line : PDF.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Paraná,
Setor de Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em
Letras.

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Patrícia da Silva Cardoso.

1. Lovecraft, H. P. (Howard Phillips), 1890-1937. 2. Literatura
de língua inglesa. 3. Weird fiction. I. Cardoso, Patrícia da Silva,
1964-. II. Universidade Federal do Paraná. Programa de Pós-
Graduação em Letras. III. Título.

Bibliotecário: Dênis Junio de Almeida CRB-9/2092

TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação LETRAS da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da dissertação de Mestrado de **MARIANA SANTOS FREITAS MARTINS DA SILVA**, intitulada: **Poética do horror: Mimesis e weird fiction em H. P. Lovecraft**, que após terem inquirido a aluna e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua APROVAÇÃO no rito de defesa.

A outorga do título de mestra está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

CURITIBA, 27 de Fevereiro de 2025.

Assinatura Eletrônica

07/03/2025 11:30:27.0

MILENA RIBEIRO MARTINS

Presidente da Banca Examinadora

Assinatura Eletrônica

19/03/2025 11:02:57.0

KLAUS FRIEDRICH WILHELM EGGENSBERGER

Avaliador Interno (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)

Assinatura Eletrônica

20/03/2025 08:44:12.0

EMÍLIO SOARES RIBEIRO

Avaliador Externo (UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE)

À memória de Luther.

À memória de Howard Phillips Lovecraft.

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha orientadora, Profa. Dra. Patrícia da Silva Cardoso, pela paciência, orientação e inestimáveis contribuições, sem as quais certamente não teria chegado até aqui.

Aos membros da banca examinadora, Prof. Dr. Emilio Soares Ribeiro e Prof. Dr. Klaus Friedrich Wilhelm Eggensperger, pelas valiosas sugestões que em muito enriqueceram este trabalho. Ao Professor Klaus, agradeço também pela disciplina que cursei ao longo deste percurso, mostrando-me novos horizontes de pesquisa. E ao Professor Emilio, por seu livro, *O Gótico e seus monstros: a literatura e o cinema de horror*, que muito me ensinou sobre o autor aqui contemplado.

À Profa. Dra. Milena Ribeiro Martins, por gentilmente disponibilizar-se para presidir a banca.

Ao corpo docente dos Programas de Graduação e Pós-Graduação em Letras da UFPR, pelas excelentes disciplinas que moldaram, cada uma a seu modo, minha formação.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pelo suporte financeiro.

Aos meus pais, por todo apoio, mesmo que de longe.

Aos meus amigos, Amanda, Débora e Guilherme, pelas sessões de terapia.

Aos meus gatos, Lilith, Mazikeen, Morgana e Lucifer, pela companhia.

E aos Red Bulls, pelas asas.

What he failed to recall was that the deeds of reality are just as inane and childish, and even more absurd because their actors persist in fancying them full of meaning and purpose as the blind cosmos grinds aimlessly on from nothing to something and from something back to nothing again, neither heeding nor knowing the wishes or existence of the minds that flicker for a second now and then in the darkness.

— H. P. Lovecraft (*The Silver Key*)

RESUMO

Propõe-se com esta dissertação a análise da obra de H. P. Lovecraft, buscando derivar uma espécie de Poética de sua *weird fiction* que demonstre de que maneira forma e conteúdo ali estabelecem uma unidade que remete a aspectos inerentemente desconhecidos da realidade. Marcada por inegável densidade retórica e deliberada exploração da (im)possibilidade de representação do real, argumenta-se que a ficção de Lovecraft fornece elementos que convidam à reflexão sobre a tradição mimética em sua exploração do insólito — investindo na subversão da definição do real ligada às convenções realistas, dialogando com os condicionantes filosóficos, políticos e culturais da tradição literária e tematizando o papel da arte moderna. A pesquisa, em vista disso, busca examinar como as narrativas do autor e seu realismo *weird* se articulam ao debate sobre *mímēsis* nos estudos literários. Como objetivo findo, propõe-se a análise de aspectos de alguns dos contos mais representativos da ficção lovecraftiana, bem como de sua produção não ficcional, ensaística e epistolar, à luz do desenvolvimento teórico-metodológico proposto por Erich Auerbach em *Mimesis: A Representação da Realidade na Literatura Ocidental*, segmentada a partir da hierarquização estabelecida na *Poética* de Aristóteles — composição do enredo (*mýthos*), constituição dos caracteres (*éthē*), pensamento introduzido (*dianóia*), elocução (*léxis*) e, no caso de Lovecraft, construção da atmosfera.

PALAVRAS-CHAVE: H. P. Lovecraft; weird fiction; insólito ficcional; horror cósmico; anti-humanismo; modernidade; mimesis; representação; realidade; realismo.

ABSTRACT

This thesis aims to analyse the works of H. P. Lovecraft, seeking to derive a sort of Poetics from his weird fiction that demonstrates how form and content establish a unity that refers to inherently unknown aspects of reality. Distinguished by its indisputable rhetorical density and deliberate exploration of the (im)possibility of representing the real, it is argued that Lovecraft's fiction provides elements that invite reflection in regards to the mimetic tradition in its exploration of the uncanny — investing in the subversion of the definition of the real linked to realist conventions, engaging with the philosophical, political and cultural conditioning factors of literary tradition and thematising the role of modern art. The study, therefore, seeks to examine how the author's narratives and his weird realism articulate the debate on *mímēsis* in literary studies. The main purpose is to analyse aspects of some of the most representative short stories of Lovecraft's fiction, as well as his non-fictional, essayistic and epistolary production, in light of the theoretical-methodological development proposed by Erich Auerbach in *Mimesis: The Representation of Reality in Western Literature*, segmented in accordance with the hierarchy established in Aristotle's *Poetics* — plot composition (*mýthos*), character constitution (*éthē*), introduced thought (*dianóia*), elocution (*léxis*) and, in Lovecraft's case, construction of atmosphere.

KEYWORDS: H. P. Lovecraft; weird fiction; the uncanny; cosmic horror; eldritch horror; antihumanism; modernity; mimesis; representation; reality; realism.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
CAPÍTULO I.....	18
1.1 Questões de gênero: entre o <i>weird</i> e o fantástico.....	18
1.2 A (suposta) morte do autor	22
1.3 Realidade e Yog-Sothothery: a estética do horror de H. P. Lovecraft.....	26
CAPÍTULO II	36
2.1 <i>Mímēsis</i> : contorno das sombras	37
2.2 Realismo e o insólito ficcional.....	45
CAPÍTULO III.....	49
3.1 HÉTERA.....	49
3.1.1 <i>Mýthos & Dianóia</i> : a mitopoética do horror cósmico	49
3.1.2 <i>Ēthē</i> : o sublime anti-humanista.....	76
3.2 HETÉROIS	97
3.2.1 <i>Léxis</i> : sobre floreios & inovações	97
3.3 HETÉRÔS.....	106
3.3.1 Atmosfera: entre eldritch cities e <i>loci amoeni</i>	106
CONSIDERAÇÕES FINAIS	126
REFERÊNCIAS.....	128

INTRODUÇÃO

Como abrir caminho através da pletora de afirmações conflitantes agrupadas sob o termo *realidade*? Diante da multiplicidade de abordagens teórico-metodológicas que se debruçam sobre a problematização da relação entre literatura e representação, Wayne Booth (2022) avalia que a complexidade inicial dessa investigação se manifesta na suposição geral de que um romance deva “parecer real” — pressuposto que conduziu significativa parcela de romancistas e críticos do século XX a postular que o efeito realista justificaria o sacrifício das demais virtudes da ficção.

Mas do quê constitui-se, de fato, o efeito realista? Até o momento, não há — e talvez nunca venha a existir — consenso. Pois dentro dos realismos temos variáveis de assunto, estrutura e técnica, estas que dependem das noções de propósito, função ou efeito, existindo ainda uma diferença radical entre aqueles que buscam alguma forma de realismo como fim em si mesmo e aqueles para quem o realismo é um meio para outros fins (Booth, 2022). E embora quase todos concordem que não se pode colocar a realidade inteira em um livro, “há uma grande variedade de opiniões sobre o quanto se deve tentar fazê-lo” (Booth, 2022, p. 69).

Autores parciais ao fluxo de consciência, por exemplo, como Virgínia Woolf, Dorothy Richardson, James Joyce e Robert Humphrey, viam na ficção, respectivamente, formas de expressar a realidade fugidia do sujeito, de retratar uma rota para realidade, de tornar a obra fiel às leis fundamentais e de analisar a natureza humana através da representação do caráter de modo mais preciso e realista — quer dizer, entendiam e utilizavam-se do artifício do fluxo de consciência como uma espécie de retórica para sustentar a ilusão do real; “para esses escritores, afirma Humphrey, os padrões distintos de obras individuais são estratégias para dar forma ao que é realmente amorfo” (Booth, 2022, p. 66).

Mas quando a realidade a ser refletida começa a deixar as condições visíveis de vida e se move em direção à Verdade metafísica, requisitos técnicos e formais invariáveis começam a ser mobilizados. Muitos neste século exigiram que uma obra refletisse adequadamente as ambiguidades da condição humana ou mesmo do próprio universo. Outros acham que a realidade deve ser buscada em uma transcrição precisa das sensações produzidas pelas superfícies, em vez de obedecer a qualquer visão geral das coisas. (Booth, 2022, p. 68)

E é nesse contexto que a obra de Howard Philips Lovecraft (1890 – 1937) emerge como objeto de particular relevância. Como a maioria dos escritores “que tentaram tornar seus temas reais [...] também se viram, como James e Sartre, em busca de uma estrutura ou forma realista dos eventos”, “lutando com a questão de como fazer essa forma parecer um reflexo provável

das formas sob as quais a própria vida se apresenta” (Booth, 2022, p. 69), Lovecraft tensiona essa mesma busca a uma perspectiva desconstrutivista: seu realismo *weird* configura-se como a materialização, mediada pelo insólito, da busca pela representação dos abismos do inefável, da natureza fragmentada e inacessível da realidade, fazendo da forma um suplemento àquelas sobre as quais a existência terrena se impõe — “If one must weave cobwebs of empty aether, let them not constitute puerile denials of what we know to be fact, but rather let them supply a decorative element to those cosmic spaces which would otherwise be an ambiguous & tantalising void” (Lovecraft, 1971, p. 147)¹.

In a word, imagination does not need to *contradict* truth, but preferably reaches out into the abyss of the unknowable & *supplements* truth. Romantic *contradictions* of known truth are always ridiculous; but fantastic *excursions beyond truth* or *excrescences upon truth* are not necessarily so. Thus whilst I cultivate *phantasy*, I laugh at & am sickened by mere *romance*.” (Lovecraft, 1971, p. 147)²

Com este trabalho, intenciono demonstrar de que maneira, quando diante do inefável, a ficção de H. P. Lovecraft traduz-se em especulações sobre a natureza do mundo e do cosmos, sobre a própria epistemologia e ontologia de nossas concepções de real e realidade, uma vez que a busca da literatura de Lovecraft não é apenas por um reflexo provável das formas sobre as quais a vida se apresenta; orienta-se, antes de tudo, pela certeza de que o conhecimento nunca será capaz de ultrapassar nossos limites sensoriais, barreira fixa e intransponível que se coloca entre nós e a realidade absoluta — “the stark, cosmic reality which lurks behind our varying subjective perceptions” (Lovecraft, 1968, p. 301)³:

Absolute reality is for ever beyond us—we cannot form even the vaguest conception of what such a thing could be like, for *we have no terms to envisage entity apart from those subjective aspects which reside wholly inside our own physiology and psychology*. Solid, liquid, gas; size, dimensions, matter, energy, ether; time and space; eternity, infinity, finiteness, relativity; all are, in the last analysis only shadows whose substance and nature we can never hope even to approximate. *We have only extremely fragmentary and illusorily specialised projections to go by*, and can form no idea of any principle of reference by which to define or envisage such a thing as absolute entity or reality apart from its few sensory manifestations. [...] *Only the subtler illusion of art is left*—the illusion that our ability to command slightly different points of view within

¹ **Tradução nossa:** “Se é preciso tecer teias de éter vazio, que não constituam negações pueris do que sabemos ser fato, mas que forneçam um elemento decorativo àqueles espaços cósmicos que de outra forma seriam um vácuo ambíguo & tantalizador”.

² **Tradução nossa:** Em suma, a imaginação não precisa *contradizer* a verdade, mas, preferencialmente, alcança o abismo do incognoscível & *suplementa* a verdade. *Contradições* românticas da verdade conhecida são sempre ridículas; mas fantásticas *excursões para além da verdade* ou *excrescências sobre a verdade*, não necessariamente. Portanto, enquanto cultivo a *fantasia*, rio & me enojo do mero *romance*.

³ **Tradução nossa:** “a inexorável realidade cósmica que espreita por trás de nossas variadas percepções subjetivas”.

the human radius gives us a triangulation-base large enough to permit of mensurational guesses regarding absolute reality. This illusion we must keep as long as we can, for life without it would be sterile indeed for most of us. (Lovecraft, 1968, p. 301-302, grifos nossos)⁴

Se, como sustenta Alexandre Nodari (2015), “a antropologia cartografa mundos possíveis, constituindo uma cosmografia comparada das perspectivas do *anthropos*”⁵, “aquilo que a literatura cartografa são mundos inexistentes, sendo uma cosmografia comparada das perspectivas extra-mundanas” (p. 81). Forma experimental e concreta do processo ilimitado de objetivação do sujeito de Lévi-Strauss, recorrendo ainda ao argumento de Nodari, a ficção postula uma relação análoga àquela entre o atual e o possível que subjaz à concepção na qual o mundo-atual é apenas uma posição relacional em um conjunto de mundos possíveis — o mundo “real”, existente, não ficcional, seria também apenas uma posição entre inúmeros mundos inexistentes, cosmos imaginários e experimentais, cada um existente a seu modo. Em outros termos:

“Não se escreve ficções” [...] “para se esquivar, por imaturidade ou irresponsabilidade, dos rigores que o tratamento da ‘verdade’ exige, mas justamente para pôr em evidência o caráter complexo da situação, caráter complexo de que o tratamento limitado ao verificável implica uma redução abusiva e um empobrecimento. Ao dar o salto em direção ao inverificável, a ficção multiplica ao infinito as possibilidades de tratamento. Não dá as costas a uma suposta realidade objetiva: muito pelo contrário, mergulha em sua turbulência, desdenhando a atitude ingênua que consiste em pretender saber de antemão como é essa realidade. Não é uma claudicação ante tal ou qual ética da verdade, mas uma busca de uma um pouco menos rudimentar”. (Saer, 2009 *apud* Nodari, 2015, p. 80)

Confrontado pelas mesmas questões formais e estéticas que permearam a literatura moderna, submerso na turbulência da realidade objetiva, a resposta de Lovecraft assume contornos únicos através do que viemos a conhecer por horror cósmico — princípio que

⁴ **Tradução nossa:** “A realidade absoluta está para sempre além de nós — não podemos formar nem sequer a mais vaga concepção de como tal coisa poderia ser, pois *não temos termos para conceber a entidade à parte daqueles aspectos subjetivos que residem inteiramente em nossa própria fisiologia e psicologia*. Sólido, líquido, gasoso; tamanho, dimensões, matéria, energia, éter; tempo e espaço; eternidade, infinito, finitude, relatividade; todos são, em última análise, apenas sombras cuja substância e natureza jamais podemos sequer esperar aproximar. *Temos apenas projeções extremamente fragmentárias e ilusoriamente especializadas a partir das quais podemos nos orientar*, e não podemos formar nenhuma ideia de qualquer princípio de referência pelo qual definir ou conceber tal coisa como entidade ou realidade absoluta à parte de suas poucas manifestações sensoriais. [...] *Resta apenas a ilusão mais sutil da arte* — a ilusão de que nossa capacidade de comandar pontos de vista ligeiramente diferentes dentro do raio humano nos dá uma base de triangulação grande o suficiente para permitir suposições mensuracionais a respeito da realidade absoluta. Devemos manter essa ilusão o máximo que pudermos, pois a vida sem ela seria de fato estéril para a maioria de nós.”

⁵ Termo que questiona “a *imagem* da espécie e suas prerrogativas ontológicas sobre subjetividade. [...] *Anthropos* = Sujeito, ou seja, todos os seres existentes e inexistentes são humanos porque podemos participar de forma subjetiva de sua existência, obliquarmo-nos como se fôssemos eles”. (Nodari, 2015, p. 81)

forneceu motivação a sua arte, a *weird fiction*, e tela infinita sobre a qual pôde criá-la (Mariconda, 1991). O legado de H. P. compreende 549 títulos de que se tem conhecimento, distribuídos entre produções poéticas, ensaísticas e ficcionais — escreveu aproximadamente 100 contos, inclusas colaborações com outros autores⁶ (Heye, 2003). Volume mais expressivo, no entanto, diz respeito a sua produção epistolar. Com exceção de pouquíssimos assuntos, Lovecraft não tinha escrúpulos em narrar os detalhes mais minuciosos de sua vida e em delinear extensivamente suas reflexões e formulações teóricas sobre literatura, arte, filosofia, ciência, política e incontáveis outros assuntos que viessem a despertar seu interesse — correspondente extremamente prolífico, estima-se que tenha escrito cerca de 75.000 cartas⁷ (Joshi; Schultz, 2019). Não obstante, a singularidade do autor — a grande questão que o distingue de seus antecessores e sucessores — jaz na minuciosa teorização do conto *weird* que, além de sistematizar o próprio trabalho, é central para o desenvolvimento da *weird fiction* como um todo (Joshi, 2012).

A despeito da extensa bibliografia, Lovecraft foi um autor relativamente desconhecido em vida. Publicava seus trabalhos em pequenos jornais e revistas *pulp* e trabalhava com datilografia, revisão e *ghost writing* a fim de garantir um rendimento modesto. Foi apenas após a morte que sua obra veio a se consagrar, tornando-se uma das principais referências da ficção de horror do século XX — além de influência para nomes como Stephen King, Jorge Luis Borges, Neil Gaiman, Robert Bloch, Anne Rice, China Miéville, Fritz Leiber, Ramsey Campbell, Clive Barker, Alan Moore e Caitlín Kiernan, apenas para citar alguns.

E apesar de autor incontornável na história do *weird*, responsável por moldar um estilo de horror que conversa com os terrores do modernismo e antecipa o que viria a ser chamado de pós-moderno (Poole, 2024), poucos leitores fora do círculo de entusiastas do horror nutrem mais do que vago reconhecimento de seu nome (Hoeftler, 2004). A popularização de Lovecraft apresenta, aliás, um curioso paradoxo cultural. O imaginário de sua ficção, em especial a figura de Cthulhu, ganhou expressiva visibilidade a partir de meados dos anos 1980 e início da década

⁶ “Sua ficção original perfaz cerca de sessenta histórias; segundo aferição do próprio autor, apenas quarenta e cinco poderiam ser admitidas como composições dignas de preservação, apesar de ainda assim professar algum grau de insatisfação com a maioria delas. A verdade inescapável é que [...] apenas sua ficção tardia contém os elementos pelos quais caracteristicamente nos referimos à sua obra como Lovecraftiana. Seus primeiros contos recebem nossa atenção principalmente porque antecipam as obras posteriores.” (Schultz, 1991, p. 276-77, tradução nossa).

⁷ “E quando levamos em consideração o fato de que, em diversas ocasiões, suas cartas chegaram a 30, 40 ou até mesmo 50 páginas meticulosamente redigidas, o número torna-se ainda maior. Claro, apenas uma pequena porcentagem de sua correspondência total sobrevive; mas os editores acumularam uma soma de quase 3.000 cartas, totalizando aproximadamente quatro milhões de palavras — uma quantidade que, em termos de palavras, ofusca sua coleção combinada de ficção, poesia e ensaios.” (Joshi; Schultz, 2019, p. 8, tradução nossa)

de 1990 através da emergente subcultura geek norte-americana, impulsionada por jogos de RPG de mesa, videogames e *graphic novels* (Poole, 2024). Entretanto, enquanto certas entidades do panteão lovecraftiano e o conceito mais amplo de horror cósmico tornaram-se ícones do entretenimento pop⁸ — florescendo ainda hoje — o próprio autor e sua obra permanecem obscuros até mesmo para o público que abraçou essas referências.

Já academicamente falando, o panorama é mais auspicioso. De modo geral, podemos segmentar o desenvolvimento dos estudos lovecraftianos em três momentos significativos.

O período inicial, que compreende as décadas de 1940 a 1970, é marcado por certa resistência da crítica acadêmica tradicional — sina compartilhada, é claro, pelas literaturas do insólito no geral. Dos poucos trabalhos desenvolvidos, destaca-se prevalente restrição a aspectos biográficos da obra do autor e carência de rigor acadêmico, uma vez que a maioria foi publicada fora do meio (Hoefer, 2004).

A transição para o segundo período ocorre apenas em 1979, com a fundação da Necronomicon Press e o lançamento do periódico *Lovecraft Studies*, momento em que cenário vislumbra certa expansão. Durante as décadas de 1980 e 1990, este periódico trimestral tornou-se o principal veículo para publicações sobre Lovecraft, muitas das quais serviriam de base para obras posteriores mais extensas e aprofundadas (Hoefer, 2004). No entanto, apesar da qualidade editorial, a revista (de contribuição circunscrita a um grupo restrito de estudiosos) enfrentava severas limitações quanto ao alcance e reconhecimento no meio universitário mais amplo (Hoefer, 2004) — mesmo hoje, o acesso a esses trabalhos é bastante restrito.

O terceiro e atual período caracteriza a verdadeira emergência acadêmica de Lovecraft, que se intensifica significativamente a partir de meados dos anos 1990, década marcada por maior abertura da crítica a autores anteriormente relegados às margens do cânone em razão da associação ao insólito ficcional. Esse movimento, vigente até os dias de hoje, define-se por dois objetivos: o de estabelecer a legitimidade — a *literariedade* — de Lovecraft como objeto de investigação científica e o de desenvolver um aparato teórico adequado para a análise de suas contribuições à literatura do século XX (Hoefer, 2004). E é precisamente neste último que se intenciona inserir a presente pesquisa.

⁸ Exemplos proeminentes incluem o RPG de mesa *Call of Cthulhu* (1981); os jogos *Dark Souls*, I, II e III, (2011-2016), *Bloodborne* (2015), *Elden Ring* (2022) e *Baldur's Gate 3* (2023); as séries *True Detective* (2014), *Stranger Things* (2016), *Dark* (2017) e *Lovecraft Country* (2020); os filmes *Hellboy* (2004), *Prometheus* (2012), *Annihilation* (2018) e *Color Out of Space* (2019); e bandas como Black Sabbath (*Behind The Wall Of Sleep*, 1970), Metallica (*Call of Ktulu*, 1984, *The Thing That Should Not Be*, 1986 e *Dream No More*, 2016), Iron Maiden (arte do álbum *Live After Death*, 1985), Cradle of Filth (*Cthulhu Dawn*, 2000), The Black Dahlia Murder (*Thy Horror Cosmic*, 2003), Dream Theater (*The Dark Eternal Night*, 2007) e Opeth (*Pyre*, 2011).

Objetiva-se aqui contribuir para o desenvolvimento do aparato teórico-crítico lovecraftiano a partir de uma perspectiva ainda pouco cultivada: a análise da obra de H. P. L. através do prisma da tradição mimética. Propondo uma leitura que privilegia o realismo como chave interpretativa e elemento estruturante da *weird fiction* — não mero meio para outros fins, como convencionou-se na crítica —, este trabalho busca, além de expandir o entendimento da obra de Lovecraft, contribuir para uma compreensão mais ampla das possibilidades de representação do real na literatura moderna.

Frente à complexidade e abrangência do tema, propõe-se um percurso analítico segmentado em três eixos principais. O primeiro capítulo visa contextualizar a *weird fiction* e a teoria estética de Lovecraft sobre o estilo, conforme delineados na fortuna crítica relevante, bem como em textos do próprio autor. Certo enfoque é dado, também, à reflexão sobre a validade de análises que vinculam a *weird fiction* à ficção não mimética — tradição interpretativa esta que determina até hoje uma abordagem à obra de Lovecraft que o associa quase exclusivamente ao fantástico, ao sobrenatural e à ficção científica. O segundo capítulo procura estabelecer uma sistematização teórico-crítica sobre questões que perpassam o tema da representação da realidade. O capítulo compreende, nesse sentido, uma breve revisão de abordagens à *mimēsis* e ao realismo na crítica literária, destacando alguns dos principais pressupostos teóricos e noções de realidade que exploram, de modo a estabelecer um norte para o entendimento do conceito e objetivando informar a análise que se propõe empreender no capítulo seguinte. Já o terceiro e último capítulo busca desenvolver a análise da produção escrita de Lovecraft — a partir de excertos de produções epistolares, ensaísticas e ficcionais —, relacionando-a às discussões delineadas nos capítulos que o precedem. O estudo, em termos gerais, contempla as seguintes questões: a sistematização dos ciclos de escrita do autor; a estrutura geral das narrativas *weird*; as características e especificidades da prosa lovecraftiana; a dinâmica e retórica das personagens; a desestabilização do antropocêntrico; o papel do mito cosmogônico que permeia a quase totalidade da obra de H. P.; a articulação do real ao insólito; as questões de natureza etimológica e ontológica vinculadas à exploração dos conceitos de real e realidade; as tensões entre o bucólico e o urbano; e as relações entre arte, ciência e modernidade ali introduzidas.

Por fim, cabe sublinhar que todas as citações em língua estrangeira foram traduzidas para o português. Constitui exceção a este procedimento, entretanto, o *corpus* primário da pesquisa, formado pelos textos de H. P. Lovecraft, cujas citações optamos por manter no idioma original de publicação. Para essas passagens, quando no corpo do texto, oferecemos

traduções próprias em notas de rodapé, de modo a preservar a especificidade estilística e linguística que constitui o objeto de estudo.

CAPÍTULO I

1.1 Questões de gênero: entre o *weird* e o fantástico

Começemos pelo cânone. Em *Introdução à literatura fantástica* (2010), Tzvetan Todorov, teórico balizador das literaturas que lidam com o sobrenatural (Gama-Khalil, 2013), propõe a definição do gênero fantástico a partir dos conceitos de real e imaginário. Segundo o autor, o fantástico ocorre na incerteza perante um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis do mundo natural. O leitor e a personagem devem hesitar entre uma explicação racional e uma sobrenatural:

ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto de imaginação e nesse caso as leis do mundo continuam a ser o que são; ou então o acontecimento realmente ocorreu, é parte integrante da realidade, mas nesse caso esta realidade é regida por leis desconhecidas para nós. Ou o diabo é uma ilusão, um ser imaginário; ou então existe realmente, exatamente como os outros seres vivos. (Todorov, 2010, p. 30)

Seguindo esse raciocínio, para que uma obra possa ser considerada fantástica, a impossibilidade de chegar a uma definição precisa sobre a natureza de um acontecimento — a hesitação — deve ser mantida. Para Todorov, caso esse acontecimento seja considerado parte integrante da realidade, mesmo que se admitam novas leis para o universo ficcional em questão, a obra transita para o gênero maravilhoso. Se, por outro lado, as leis naturais tais como as conhecemos em nossa realidade empírica permitem a explicação dos fenômenos desconhecidos, entramos no gênero estranho (*l'étrange* no texto original).

Considerando a ficção de H. P. Lovecraft, nos deparamos aqui com um primeiro impasse. Apesar da possibilidade de tradução dos gêneros pela mesma palavra em português, o *l'étrange* de Todorov diverge consideravelmente do *weird* lovecraftiano. Em sua concepção genológica, o estranho de que fala Todorov compreende histórias em que fenômenos aparentemente sobrenaturais podem ser perfeita e racionalmente explicados, mas que devido ao caráter insólito, incrível e/ou extraordinário, “provocam na personagem e no leitor a reação semelhante àquela que os textos fantásticos tornaram familiar” (Todorov, 2010, p. 53). A grande questão é que a *weird fiction* de Lovecraft não pode ser explicada. Para o autor, um acontecimento deixaria de ser “estranho” face a uma explicação racional, como podemos observar em uma de suas emblemáticas cartas a August Derleth, de 1931, em que esboça o conceito de *weird*:

The crux of a weird tale is something which could not possibly happen. If any unexpected advance of physics, chemistry, or biology were to indicate the *possibility*

of any phenomena related by weird tale, that particular set of phenomena would cease to be *weird* in the ultimate sense because it would become surrounded by a different set of emotions. [...] I insist on the definition “which it is very probable that no natural explanation can possibly fit.” Everything *which really exists* most certainly has a natural explanation. But it is my contention that real *weirdness* [...] depends on the depiction of something *which does not exist*, or which probably does not exist. If ghosts, Tsathogguan monsters, or any sort of a “spiritual” world *existed*, weird fiction would sink to commonplaceness. (Lovecraft, 1971, p. 434-435)⁹

Eis que surge nossa primeira questão: onde localizar, então, o *weird* de Lovecraft se o termo não pode ser considerado sinônimo do estranho, tal como delineado por Todorov? Estaria mais próximo do fantástico ou do maravilhoso? A resposta é sim, mas também é não. E isso porque não é possível abordar as narrativas de Lovecraft a partir de um gênero único e claramente delimitado. Todorov (2010), aliás, identifica Lovecraft erroneamente como um escritor do fantástico; ao traduzir para o francês, no texto original, uma citação do ensaio lovecraftiano *Supernatural Horror in Literature*, o autor búlgaro acaba criando um problema conceitual ao verter *weird* em *fantastique*, uma vez que não há margem para ambiguidade na ficção lovecraftiana (Heye, 2003).

Antes de acender as tochas, nos cabe ressaltar que apesar de polêmica e demasiadamente vaga e restritiva em sua defesa da hesitação como o principal traço determinante do fantástico e gêneros adjacentes (Roas, 2014), os méritos da definição proposta por Todorov devem ser reconhecidos. Para Remo Ceserani (2006), apesar dos interesses estritamente estruturalistas, linguísticos e retóricos do crítico, o fantástico de Todorov mantém-se, desde 1970, ao centro de um amplo debate sobre o gênero, resistindo, em seu núcleo central, às muitas (e justas) críticas. Segundo ele, é justamente devido à natureza dialética do texto que este oferece uma notável utilidade hermenêutica como instrumento de discussão e análise:

Tzvetan Todorov teve o grande mérito de “promover”, no final dos anos 60 — e de chamar a atenção de estudiosos de todo o mundo, com uma operação crítica e historiográfica brilhante —, todo um filão literário intacto da modernidade, que é a literatura de modalidade fantástica. [...] Trata-se de um fato importante. Uma tradição literária inteira foi redescoberta e recuperada; foram definidos e estudados os mecanismos de operação de um modo literário que forneceu ao imaginário do século XIX a possibilidade de representar de maneira viva e eficaz os seus momentos de inquietação, alienação e laceração, e de deixar essa tradição como legado para tradição

⁹ **Tradução nossa:** O fulcro de um conto *weird* é algo que não poderia acontecer. Se qualquer avanço inesperado da física, química ou biologia indicasse a *possibilidade* de qualquer fenômeno relatado por um conto *weird*, esse conjunto específico de fenômenos deixaria de ser *weird* em sentido último, pois passaria a estar cercado por um conjunto diferente de emoções. [...] insisto na definição “que é provável o bastante para que nenhuma explicação natural possa se encaixar”. Tudo aquilo *que realmente existe* certamente tem uma explicação natural. Mas é minha convicção de que a verdadeira *weirdness* [...] depende da representação de algo *que não existe*, ou que provavelmente não existe. Se fantasmas, monstros tsathogguanos ou qualquer tipo de mundo “espiritual” *existissem*, a ficção *weird* afundar-se-ia ao ordinário.

moderna — como uma das descobertas expressivas mais vitais e persistentes. (Ceserani, 2006, p. 7-8)

Sabemos, todavia, que problemas de ordem histórica, teórica e ontológica, que ainda persistem, surgiram ao entorno do fantástico — e não apenas do de Todorov. David Roas (2014) destaca que nos últimos cinquenta anos, particularmente, o interesse crítico por esse tipo de literatura tem gerado um considerável *corpus* de aproximações ao gênero a partir de diversas, e por vezes conflitantes, correntes teóricas; como resultado, somos confrontados por uma multitude de definições que, apesar de iluminarem muitos aspectos importantes, acabam tornando-se excludentes entre si, limitando-se à aplicação de princípios e métodos de uma única e determinada corrente crítica.

Ceserani, por sua vez, identifica a contraposição de duas tendências principais na crítica literária. A primeira, explica o crítico, costuma reduzir o campo de ação do fantástico, identificando-o como um gênero historicamente limitado a algumas poucas manifestações literárias do século XIX, que prefere falar de literatura fantástica do romantismo europeu — tendência, segundo ele, já presente no ensaio de Todorov, que chega a excluir do cânone até mesmo Edgar Allan Poe. Já a segunda tendência, para ele hoje largamente prevalente, propende ao alargamento dos horizontes do domínio do fantástico e a estendê-lo para além de limites temporais, abrangendo um vasto espectro da produção literária que abarca uma variedade de modos, formas e gêneros de maneira difusa.

No entanto, ao que uma exploração mais minuciosa do fantástico e de suas derivações e origens desvirtuaria o propósito deste trabalho, deixo, por ora, as questões de natureza ontológica à parte. Penso mais apropriada aqui a condução da discussão a partir da própria *weird fiction*, com base no princípio de que esta não apenas ressignifica diferentes elementos do fantástico tradicional, abordados por Todorov sob a ótica genológica e estruturalista¹⁰, mas que também articula e se apropria de elementos de outros gêneros, não se restringindo a escolas literárias ou períodos históricos específicos. É interessante frisar, aliás, que o próprio Todorov faz a observação de que o gênero deve ser entendido como uma estrutura abstrata, teórica e provisória, que sofre um processo de transformação a cada nova produção, de modo que toda e qualquer instância será necessariamente diferente (Gledhill, 2007). Nesse âmbito, Christane Gledhill (2007) argumenta que gêneros não são sistemas descontínuos, constituídos por um

¹⁰ “[...] é impressionante e desconcertante que uma análise estrutural dependa de tal aspecto extratextual, a resposta do leitor, para uma situação puramente textual. Todorov se salva, é verdade, ao alegar que não se refere ao leitor real, mas ao implícito (“o papel do leitor implícito no texto” (1975:31)), mas isso não torna as coisas mais claras.” (Beran; Grubica, 2016, p. 2, tradução nossa)

número fixo de itens listáveis, mas que constituem variações específicas da interação de códigos e estruturas discursivas — e modo que, para localizar a variação específica de um gênero em particular, precisamos averiguar como a narrativa organiza os códigos e discursos que constituem seu material. No caso do *weird* de Lovecraft, nomeadamente, podemos observar traços do gótico, do horror e do terror, do realismo, do maravilhoso, do fantástico e da fantasia, da ficção científica e da especulativa:

Pode ser útil considerar o *Weird* como uma linha (ou tentáculo!) que atravessa e entrelaça vários círculos de um diagrama de Venn de gênero. Aninhados nos círculos mais amplos e interseccionais do Realismo e do Fantástico estão a Ficção Científica (ou Romance Científico), o Gótico e o Horror e, ainda menores, talvez a História de Fantasmas e uma miríade de outras subdivisões aparentemente inesgotáveis. (Machin, 2018, p. 17, tradução nossa)

Nesse mesmo tom, Sunand T. Joshi (1990) afirma que a *weird fiction* que surge ao final do século XIX e início do século XX se apresenta mais como a consequência da visão de mundo de seus respectivos autores, em oposição a um gênero consolidado. Segundo ele, foi a cosmovisão de Lovecraft, distinta das até então vigentes, a responsável pela emergência desse tipo de narrativa, expandindo a ficção sobrenatural para além dos tropos mundanos e transformando — assim como outros grandes precursores do gênero (notoriamente, Arthur Machen, Lord Dunsany, Algernon Blackwood, M. R. James e Ambrose Bierce) — a literatura de horror de maneira tão profunda quanto Poe meio século antes. O crítico ressalta, nesse sentido, que não se deve pensar na *weird fiction* como um gênero que engloba um conjunto bem delimitado de subgêneros; seu argumento central é o de que os escritores do *weird* fazem uso de variados subgêneros (e de permutações destes) de maneira não exclusiva e de acordo com suas predisposições filosóficas.

Estou convencido de que podemos compreender a obra desses escritores [...] apenas ao examinar suas teorias metafísicas, éticas e estéticas, para então observar como suas ficções refletem ou expressam essas teorias. Em todos os casos, veremos que a integridade da produção de cada escritor é uma unidade filosófica, mudando conforme a concepção de mundo do autor se modifica. [...] Tudo isso pode parecer platitude — certamente a obra de todo escritor é uma unidade filosófica de um modo ou de outro —, mas acredito que há mais do que isso. O conto *weird* oferece oportunidades únicas para a especulação filosófica — pode-se dizer que o conto *weird* é um modo inerentemente filosófico, na medida em que frequentemente nos compele a abordar diretamente questões fundamentais, como a natureza do universo e nosso lugar nele. (Joshi, 1990, l. 323, tradução nossa)

A abordagem proposta por Roas (2014) à ideia do fantástico, por sua vez, fala diretamente com o trabalho de Joshi (1990) e é, em parte, uma das que intenciono tentar moldar

ao estudo da ficção lovecraftiana nesta dissertação: a concepção do *weird* como uma categoria estética, em contraposição a um conceito circunscrito aos estreitos limites e convenções de um gênero propriamente dito; mas a ela voltaremos um pouco mais adiante.

Para melhor situar a ficção de H. P. Lovecraft — o primeiro a explorar uma definição para a *weird fiction*, que estruturou não apenas seu próprio trabalho, mas se configura como uma construção teórica relevante para o estudo e desenvolvimento do estilo como um todo —, penso ser importante abrir um parêntese para considerarmos primeiro a importância das formulações teóricas do autor, conforme se verificam em suas produções epistolares, ensaísticas e até mesmo ficcionais, visando o início da compreensão das características e especificidades de sua prosa e de modo a estabelecer conexões com aquilo que de fato se manifesta em suas narrativas.

1.2 A (suposta) morte do autor

Entre as muitas reflexões sobre a relação entre autor e narrador, uma das questões gerais na crítica e na teoria literária é a da presença de um outro *eu*. Ao nos apresentar a voz de um orador fictício, a narrativa tende a chamar atenção para a figura do autor como uma espécie de presença críptica, assombrosa, mas não específica — questiona-se com frequência *quem* estaria por trás desse *eu* (Bennet; Royle, 2016).

Podemos começar pelo ensaio seminal de Roland Barthes, escrito em 1967, *A morte do autor*. Com base na poética de Mallarmé e na interpretação de Valéry desta, Barthes advoga pela impessoalidade da escrita e contra a atribuição de autoridade à figura do autor. Acentua-se a natureza linguística e a “condição essencialmente verbal da literatura, em face da qual todo recurso à interioridade do escritor [...] parec[e] pura superstição” (Barthes, 2004, p. 59) — ou seja, não seria o autor o responsável pela transmissão da mensagem, mas a própria linguagem. Pois para Barthes,

[...] a escritura é a destruição de toda voz, de toda origem. A escritura é esse neutro, esse composto, esse oblíquo pelo qual foge o nosso sujeito, o branco-e-preto em que vem se perder toda identidade, a começar pela do corpo que escreve. [...] desde que um fato é contado, para fins intransitivos, e não para agir diretamente sobre o real, isto é, finalmente, fora de qualquer função que não seja o exercício do símbolo, produz-se esse desligamento, a voz perde a sua origem, o autor entra na sua própria morte, a escritura começa. (Barthes, 2004, p. 57-58)

Por consequência, pensar uma obra literária através desse prisma significaria explorar o texto em si e não o *eu* por trás dele. A morte do autor significaria sua ausência em todos os níveis do texto, sua exclusão do processo de produção de sentido. E é nesse mesmo viés que

também se torna relevante e difundido pela crítica moderna — pelo *New Criticism*, particularmente — o conceito da falácia intencional, proposto por William Wimsatt e Monroe Beardsley em 1954, que preconiza a intenção do autor como irrelevante para o entendimento de uma obra literária; nosso único instrumento seria o texto em si e a obra crítica não teria qualquer ligação com a questão bastante distinta das intenções, ou da psicologia, de seu autor (Bennet; Royle, 2016). Isso significaria que a interpretação de qualquer significado que uma obra literária possa transmitir cairia nas mãos do leitor; como sugere Barthes, a morte do autor coincide com o nascimento do leitor.

Apesar da ênfase que a teoria literária moderna coloca no papel do leitor como o produtor de sentido do texto, e embora a morte do autor já tenha sido devidamente estabelecida, o que fazer perante obras ficcionais que apresentem traços inegavelmente autobiográficos ou cuja análise possa beneficiar-se de produção escrita do autor — ficcional, teórica, ensaística, crítica, memorialística, epistolar etc. — que elucide dimensões do discurso artístico para além da obra em questão? Pois não são poucas, nem isoladas, as ocorrências. Para citar apenas algumas das mais canônicas da literatura de língua inglesa, temos: *Jane Eyre* (1847), de Charlotte Brontë; *Great Expectations* (1861), de Charles Dickens; *Little Women* (1868), de Louisa May Alcott; *This Side of Paradise* (1920), de F. Scott Fitzgerald; *Ulysses* (1922), de James Joyce; *To the Lighthouse* (1927), de Virginia Woolf; *Farewell to Arms* (1929), de Ernest Hemingway; *I Know Why the Caged Bird Sings* (1969), de Maya Angelou; e por aí vai...

A meu ver, e como pretendo tentar demonstrar ao longo desta dissertação, o texto não “se explica” com o autor, muito menos limita-se a este quando é incluído na equação e sua perspectiva considerada na crítica de sua própria produção — tal como acusa Barthes. Pergunto-me, entretanto, como seu leitor (talvez um tanto idealizado) deve dar conta de toda a multiplicidade inerente à obra sem considerar seu contexto de produção. Pois vejamos que para Barthes

[...] um texto é feito de escrituras múltiplas, oriundas de várias culturas e que entram umas com as outras em diálogo, em paródia, em contestação; mas há um lugar onde essa multiplicidade se reúne, e esse lugar não é o autor, como se disse até o presente, é o leitor: *o leitor é o espaço mesmo onde se inscrevem, sem que nenhuma se perca, todas as citações de que é feita uma escritura; a unidade do texto não está em sua origem, mas no seu destino*, mas esse destino já não pode ser pessoal: o leitor é um homem sem história, sem biografia, sem psicologia; ele é apenas esse alguém que mantém reunidos em um mesmo campo todos os traços de que é constituído o escrito. (Barthes, 2004, p. 64, grifos nossos)

Isso posto, destaco que não é minha intenção aqui questionar a importância e prioridade do texto *como texto* para uma análise literária — o argumento, seja ele qual for, deve sustentar-

se ali. No entanto, penso também que há casos em que a perspectiva do autor é imprescindível para a compreensão da obra em todas as suas possíveis dimensões. O de Lovecraft é um deles.



Retomemos, pois, a abordagem de David Roas (2014). O crítico preceitua quatro conceitos que atravessam questões importantes para articulação da reflexão teórica sobre o fantástico e cuja adaptação penso apropriada para o início de um esboço da poética do *weird*: a relação com o real, as fronteiras de “gênero”, os efeitos emocionais e psicológicos sobre o receptor e a transgressão da linguagem ao buscar expressar o que, por definição, é inexpressível.

Considero imprescindíveis seus avanços no sentido de estabelecer a origem da narrativa fantástica no código realista. No entanto, um ponto que identifico como problemático no trabalho de Roas é o fato de que o autor também traduz, ao verter um trecho do ensaio *Notes on Writing Weird Fiction* de Lovecraft para o espanhol, o termo *weird fiction* por *relato fantástico*; já ao traduzir um excerto de *Supernatural Horror in Literature*, opta por “preternatural [isto é, fantástico]” (2014, p. 146) para tradução de *weird*. E não apenas: ao longo dos ensaios que compõem o conjunto da obra, Roas se refere repetidamente a Lovecraft como um autor do fantástico, quase como que se apropriando das elaborações de Lovecraft sobre o *weird* para justificar sua proposta de definição do fantástico. Ao que suas aproximações teóricas sobre o estilo apresentam validade interpretativa para se trabalhar a ficção de Lovecraft, entendo a equivalência do *weird* ao fantástico como equívoca.

A abordagem de Roas, cabe enfatizar, reflete a predominância teórica e crítica — especialmente no que tange à obra de Lovecraft — daqueles que optam por varrer para debaixo do tapete do fantástico todos os fragmentos de difícil catalogação¹¹ provenientes das manifestações literárias que perpassam o sobrenatural, “colocando de um lado o realista e de outro um amplo conjunto, constituído pelo fantástico e o maravilhoso [...] misturados entre eles” (Ceserani, 2006, p. 57).

Quem pensa que a crítica e a historiografia literárias deveriam ser caracterizadas antes de tudo pelo empenho de buscar clareza conceitual e pelo respeito à individualidade

¹¹ “[...] escreveu Guido Almansi [...]: ‘Eu o imagino [Todorov] sempre com uma vassoura nas mãos, tentando jogar para debaixo do tapete todos os fragmentos de difícil catalogação; a tornar claro e reluzente, como a imagem de um espelho, o vasto pavimento da literatura, a plataforma da qual todas as grandes obras levantam voo’.” (Ceserani, 2006, p. 144)

concreta dos próprios objetos de estudo pode sentir uma forte necessidade de problematizar esta tendência de fazer do fantástico uma categoria supra-histórica e onipresente, de confundi-lo com o maravilhoso ou com o oculto, ou de contrapô-lo de modo bastante genérico e óbvio ao “realista”. Pode chegar a ser sagrada a batalha contra a tendência de fazer do fantástico uma categoria quase metafísica. (Ceserani, 2006, p. 9)

Ceserani (2006) destaca, ainda, que frente à tendência de simplesmente fazer do fantástico o contrário do realista, continuamos desarmados pela dificuldade considerável de definir o que de fato seria o realista: “quase não se sabe o que dizer quando se leem páginas da crítica nas quais é evidente que o ‘fantástico’ é usado como uma grande categoria geral e como sinônimo de ‘irrealidade’, ‘ficção’ ou ‘imaginário’” (p. 9) — assunto que trataremos com maior minúcia no próximo capítulo.

De maneira análoga, podemos nos referir aqui a S. T. Joshi, a maior autoridade contemporânea não apenas dos estudos lovecraftianos, mas também da *weird fiction*. Apesar da nítida distinção entre o *weird* e o fantástico em seus textos, o crítico trabalha as dimensões do *weird*, do fantástico e da ficção sobrenatural como naturalmente apartadas do *realismo mimético*, como podemos observar no excerto abaixo:

Suas aparições simultâneas [Machen, Blackwood, Dunsany, M. R. James e Lovecraft] foram, em alguns sentidos, um acidente, mas em outros, o produto manifesto de um século ou mais de escrita *weird* — desde os romances góticos, passando por Poe, até os escritores vitorianos de histórias de fantasmas —, através da qual o sobrenatural tornara-se um modo literariamente viável para expressão dos mais profundos estados de espírito, imagens e concepções de um escritor *de maneira que não poderia ser acomodada pelo realismo mimético*. (Joshi, 2012, l. 6584, grifo nosso, tradução nossa)

Emily Alder (2020) faz um movimento similar. Assim como Joshi, a autora trabalha esse tipo de ficção como distintivamente “não realista”, destacando a tendência geral da crítica literária, de que falávamos há pouco, em tomar o *weird* como uma categoria fugitiva, como “um borrão abjeto na quina de outros gêneros”:

[...] o quadro geral da crítica literária da ficção não realista do *fin-de-siècle* permanece principalmente aquele do privilégio a terminologias outras, em detrimento ao borrão no canto. Aaron Worth, por exemplo, [...] embora aludindo à “arte *weird*” de Machen, opta por chamar seus contos da década de 1890 de “ficção de horror”. Michael Cook, em *Detective Fiction and the Ghost Story*, [...] segue essencialmente a terminologia de Briggs, “história de fantasmas” e “sobrenatural”, enquanto Mark De Cicco propõe um “sobrenatural *queer*” para descrever *Jekyll and Hyde*, *The Great God Pan* e as histórias de John Silence de Blackwood. Não é, ao que parece, a falta de interesse pelos textos ou pela cultura destes que marginaliza o *weird* como categoria, mas algo relacionado à própria palavra. Talvez não tenha ajudado o fato de Lovecraft (por boas razões) ter intitulado seu influente estudo “*Supernatural Horror in Literature*” em vez de, digamos, “*Weird Literature*”. (Alder, 2020, p. 7, tradução nossa)

No caso bastante específico de H. P. Lovecraft, passados quase noventa anos desde a recepção inicial de sua obra, é um dos propósitos deste trabalho refletir sobre a validade de análises que vinculam a *weird fiction* à ficção não mimética. Essa tradição interpretativa do gênero determina até hoje uma abordagem à obra de Lovecraft que o associa quase exclusivamente ao fantástico, ao sobrenatural e à ficção científica, relegando à latente insignificância o papel do realismo em suas narrativas. Penso, no entanto, que a ficção lovecraftiana, marcada por inegável densidade retórica e deliberada exploração da (im)possibilidade de representação da realidade, também fornece elementos que convidam à reflexão sobre aquilo que se convencionou chamar de mimético — investe na subversão da definição do real ligada às convenções realistas (e fantásticas) dos séculos XIX e XX, dialogando com os condicionantes filosóficos, políticos e culturais da tradição literária e tematizando o papel da arte na era das grandes descobertas científicas.

Propõe-se aqui, portanto, uma abordagem à obra do escritor para além daquelas já sedimentadas pela fortuna crítica, de modo a postular uma definição da *weird fiction* que parta do realismo como chave de leitura e gênero estruturante do *weird* lovecraftiano. Visa-se assim uma discussão que contemple, além dos aspectos temáticos e formais da obra, o contexto histórico-literário da obra do autor a partir de sua produção ensaística, epistolar e ficcional como suporte ao entendimento da teoria, estética e poética da composição do *weird*.

1.3 Realidade e Yog-Sothothery: a estética do horror de H. P. Lovecraft

Assim como nos fantásticos de Roas e Todorov (e nos da crítica no geral, convenhamos), o conceito de realidade é central para o entendimento da ficção lovecraftiana. De maneira geral, podemos dizer que as histórias do autor lidam com a descoberta de uma realidade para além da realidade. Mais do que isso, remetem à impossibilidade de compreensão e representação do real em sua totalidade, à indiferença e alteridade extraordinária do universo ao nosso redor. Um bom ponto de partida para o entendimento dessa questão é uma carta do próprio Lovecraft, de 1931, em que discute o *weird* (aqui, “*cosmic phantasy*”) à luz de reflexões sobre o valor da arte na era da ciência:

But there is another phase of cosmic phantasy [...] whose foundations appear to me as better grounded than these of ordinary oneiroscopy; personal limitation regarding the *sense of outsideness*. I refer to the aesthetic crystallisation of that burning & inextinguishable feeling of mixed wonder & oppression which the sensitive imagination experiences upon scaling itself & its restrictions against the vast &

provocative abyss of the unknown. This has always been the chief emotion in my psychology. (Lovecraft, 1971, p. 294)¹²

Em suma, Lovecraft defendia que nenhum avanço concebível da ciência moderna poderia destruir o senso de exterioridade de que fala na carta. O autor argumenta que as composições baseadas nesse princípio deveriam estar de acordo com as descobertas científicas mais recentes — entendia a literatura *weird* como uma extensão hipotética da realidade, que deveria retratar suplementos aos fatos conhecidos do universo, e não contradições, de modo a permanecer viável¹³.

Não é de se surpreender, nesse sentido, que um consenso geral na crítica sobre a produção de H. P. L. seja o de que sua ficção, em grande medida, se configura como um retrato, ainda que distorcido, da realidade que marcou o momento histórico em que estava inserido, como a síntese imagética da profunda recusa do autor para com a nova ordem espacial, econômica, cultural e social que se estabelecia. Foi baseando-se em sua concepção niilista, materialista e existencialista do mundo que Lovecraft concebeu a unidade estético-temática que permeia sua ficção: o horror cósmico — que deriva não de temas sobrenaturais tradicionais, mas do conceito de um cosmos indiferente e incognoscível, representado por um conjunto de imagens que refletem sua visão do universo (intrínsecas à mitologia artificial¹⁴ que hoje conhecemos por *Cthulhu Mythos*). Citando o parágrafo de abertura de um de seus contos mais conhecidos, *The Call of Cthulhu* (1926)¹⁵:

The most merciful thing in the world, I think, is the inability of the human mind to correlate all its contents. We live on a placid island of ignorance in the midst of black seas of infinity, and it was not meant that we should voyage far. The sciences, each straining in its own direction, have hitherto harmed us little; but some day the piecing together of dissociated knowledge will open up such terrifying vistas of reality, and of

¹² **Tradução nossa:** Mas há outra fase da fantasia cósmica [...] cujos alicerces me parecem mais bem fundamentados do que estes da oniroscopia ordinária; a limitação pessoal quanto ao *senso de exterioridade*. Refiro-me à cristalização estética daquele sentimento ardente & inextinguível de maravilhamento & opressão mistos que a imaginação sensível experiencia ao escalar a si mesma & suas restrições contra o vasto & provocativo abismo do desconhecido. Esta sempre foi a principal emoção de minha psicologia.

¹³ “What, to my mind forms the essence of sound weird literature today is not so much the *contradiction* of reality as the *hypothetical extension* of reality. Of course this may involve some *minor* contradictions, but such may be justified for the sake of the end in view. The vast realm of the unplumbed and the unknown which presses down upon us from all sides certainly offers a provocation to the fancy which cannot permanently be resisted.” (Lovecraft, 1976a, p. 51)

¹⁴ “Artificial” pois não emergiu de um processo cultural orgânico, como veremos adiante, mas foi concebida pelo próprio autor.

¹⁵ Doravante, e apenas no que tange à produção de Lovecraft, as datas entre parênteses referem-se ao ano de escrita, não de publicação.

our frightful position therein, that we shall either go mad from the revelation or flee from the light into the peace and safety of a new dark age. (Lovecraft, 2008, p. 355)¹⁶

Nesse âmbito, podemos nos referir à descrição da história funcional da literatura, conforme proposta por Wolfgang Iser (2013), não em termos de uma oposição binária entre ficção e realidade, mas como uma relação entre o Real, o Fictício e o Imaginário, na qual o Fictício é o instrumento cultural responsável pela mediação das pressões institucionalizadas do Real através de impulsos anárquicos e amorfos do Imaginário (Zapf, 2016). Em Lovecraft, esse modelo pode ser traduzido para o contexto do horror cósmico através da extensão do imaginário antropológico autorreferencial de Iser para um imaginário de magnitude cósmica, que representa uma unidade de cenários contradiscursivos perante os sistemas predominantes da ordem civilizacional.

Em termos semelhantes, Erich Auerbach, em *Mimesis: A Representação da Realidade na Literatura Ocidental* (2021), discorre sobre as circunstâncias de surgimento do realismo moderno, trágico e historicamente fundamentado (através dos romances *O Vermelho e o Negro*, de Stendhal, *Le Père Goriot*, de Balzac, e *Madame Bovary*, de Gustave Flaubert) a partir da Revolução Francesa, o primeiro dos grandes movimentos dos tempos modernos do qual participaram conscientemente as grandes massas. Para Auerbach, como consequência dos muitos desdobramentos do movimento moderno, todos passaram a ser atingidos de maneira muito mais rápida, consciente e uniforme pelos mesmos pensamentos e acontecimentos, configurando um processo de concentração temporal tanto dos eventos históricos em si como do conhecimento deles pela humanidade como um todo. Segundo ele,

uma tal evolução estremece ou enfraquece todas as ordens e classificações da vida vigentes até então; o tempo das modificações exige um esforço constante e extremamente difícil em prol de uma adaptação interna, assim como provoca violentas crises de adaptação. Doravante, quem quer que pretenda dar conta de sua vida real e de seu lugar na sociedade, é obrigado a fazê-lo sobre uma base prática muito mais ampla e dentro de um contexto muito maior do que no passado, e ainda estar sempre ciente de que o solo social em que pisa não se mantém em repouso um só instante, pois se modifica sem parar em razão de incontáveis abalos. (Auerbach, 2021, p. 490-491)

¹⁶ **Tradução nossa:** A coisa mais misericordiosa do mundo, penso eu, é a inabilidade da mente humana em correlacionar todo o seu conteúdo. Vivemos em uma ilha plácida de ignorância em meio a mares negros de infinitude, e não somos destinados a velejar longe. As ciências, cada uma tensionando-se em sua própria direção, nos causaram pouco dano até o momento; mas algum dia a reunião de conhecimentos dissociados revelará vistas tão aterrorizantes da realidade e de nossa pavorosa posição nela, que ou enlouqueceremos com a revelação ou fugiremos da luz em direção à paz e segurança de uma nova era das trevas.

Tal como a de Stendhal (1783–1842), a ficção de Lovecraft — mesmo que a algumas décadas de distância — brota como fruto de seu mal-estar no mundo moderno, assim como da consciência de não pertencer ao mesmo e da dificuldade de se incorporar a ele; como resposta ao alargamento dos horizontes do homem moderno e “seu enriquecimento em termos de experiências, conhecimentos, pensamentos e possibilidades de vida” (Auerbach, 2021, p. 491). Esse processo tem início no século XVI e avança no decurso do século XIX em ritmo sempre crescente, “com uma aceleração tão violenta que a cada instante não só produz tentativas de interpretação sintético-objetivas como as derruba” (Auerbach, 2021, p. 491).

O *weird* lovecraftiano, nesse sentido, vincula-se à experiência da modernidade na medida em que retrata o conflito interno do sujeito moderno, imerso em um “turbilhão permanente de desintegração e mudança, de luta e contradição, de ambiguidade e angústia” (Berman, 1986, p. 15), onde se depara com novas concepções de realidade que tensionam sua percepção de mundo e alteram a forma como vê a si mesmo e o espaço que o cerca. À luz dos conflitos que marcam a experiência moderna, a fragmentação da concepção e da representação do real pode ser interpretada como resultado, nos termos de Marshall Berman, do choque de estar inserido nesse ambiente que “ameaça destruir tudo o que temos, tudo o que sabemos, tudo o que somos. [...] no qual, como diz Marx, *tudo o que é sólido desmancha no ar*” (1986, p. 15).

E é por isso, também, que a ficção de Lovecraft ainda ressoa: devido ao caráter atemporal de seu horror cósmico; do retrato, mimético em essência, que oferece da sobrecarga perante cada vez mais informações, mais conhecimento e mais aspectos da realidade que nunca teremos a capacidade de assimilar em sua totalidade — mesmo que seu realismo se estabeleça de maneira assistemática e, em parte, fictícia e mitológica (a-científica, nos termos de Auerbach, em que a ligação entre os acontecimentos e as circunstâncias do tempo depreendem-se de si mesmas, assim como no realismo bíblico judaico-cristão).

Entretanto, é importante destacar que Lovecraft, ao mesmo tempo que desejava explorar a alteridade extraordinária do universo, se colocava veementemente contra quase tudo que pudesse vir a ameaçar a ilusória estabilidade social à qual tanto se aferrava (como a industrialização, a urbanização, o comercialismo, a cultura de massas, as ondas de imigração etc.), manifestando uma insistência autodefensiva perante as transformações pelas quais o mundo passava e, notoriamente, perante a alteridade do outro, aspecto evidente em traços extremamente racistas e xenofóbicos presentes na retórica de sua ficção.

Cabe ressaltar aqui, aliás, um vínculo marcante com outras produções góticas, de fantasia e de ficção científica anglófonas do final do século XIX e início do século XX, em que o medo da incursão do outro e a concepção de mundos distintos configuram-se como temas

subjacentes, e entre as quais se destacam *Dracula* (1897), de Bram Stoker, e a coletânea de contos *The Gods of Pegana* (1905), de Lord Dunsany (Ribeiro, 2021). No contexto mais amplo da tradição gótica oitocentista, podemos traçar paralelos também com outros grandes titãs do período, entre os quais cabe mencionar *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley, *Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* (1886), de Robert Louis Stevenson, *The Picture of Dorian Gray* (1891), de Oscar Wilde, e *The Island of Doctor Moreau* (1896), de H. G. Wells. Apesar de através de ângulos marcadamente distintos, todas essas narrativas, de modo particularmente *weird*, promovem reflexões sobre a ordem vigente a partir de uma perspectiva que se deixa atravessar pelo insólito.

Voltando ao contexto específico de Lovecraft, o próprio ano do nascimento do autor, 1890, é considerado um grande divisor de águas na história moderna, um período de mudanças vertiginosas que testemunhou, nas seis décadas seguintes, duas guerras mundiais, a derrubada de regimes hereditários na Rússia e na China, o surgimento da democracia de massas e profundas transformações e rupturas na história cultural e intelectual (Joshi, 2014).

Nos Estados Unidos do início do século XX, contexto em que Lovecraft escreveu, o processo de expansão tecnológica e industrial iniciado após a depressão dos anos 1870 foi responsável por um crescimento urbano. “Entre 1870 e 1900, o período chamado de Nova Imigração, cerca de 12 milhões de imigrantes chegaram [...]”. [...] Com a expansão das estradas de ferro e a criação de indústrias, os espaços físicos foram alterados. Com o crescimento do comércio, a mecanização do campo e a ampliação do consumo de bens e serviços, muitos valores foram modificados pelos interesses do capital industrial. As tensões que surgiram à época estavam, muitas vezes, relacionadas a um sentimento de rejeição ao novo paradigma que se instaurava, ao cotidiano acelerado, aos novos valores e aos imigrantes. (Ribeiro, 2021, l. 1760)

Steven J. Mariconda (2013), nesse âmbito, propõe o entendimento da obra de Lovecraft como fundamentalmente modernista, equiparando-o a figuras como T. S. Eliot, Hart Crane e Theodore Dreiser. Embora Lovecraft tenha deliberadamente cultivado uma imagem de *outsider* cultural mediante ataques sistemáticos à “nova” poesia, à ficção experimental exemplificada por *Ulysses* e às manifestações contemporâneas da arquitetura e pintura, Mariconda sustenta que essa postura antagonista não invalida sua classificação como modernista. E apesar de reconhecer a impossibilidade de estabelecer influências diretas de outros modernistas sobre a obra lovecraftiana — uma vez que Lovecraft não os havia lido —, o crítico busca demonstrar de que tanto Lovecraft quanto os modernistas norte-americanos do período constituem produtos das mesmas forças sociais e culturais determinantes, resultando em manifestações artísticas que, apesar de aparentemente divergentes, compartilham raízes comuns no contexto histórico-cultural da época.

Para fundamentar essa aproximação, Mariconda elabora uma taxonomia abrangente das características do modernismo, reconhecendo desde o início a ausência de uma definição consensual do movimento. Sua catalogação inclui elementos como: o artifício da abstração; o rompimento de funções e convenções formais da linguagem; a ênfase ao estilo e à técnica; um senso de desespero formal; o dismantelamento da realidade comunal e de noções convencionais de causalidade; um caos linguístico decorrente do descrédito das concepções públicas da linguagem, contexto no qual todas as realidades se tornam ficções subjetivas; um grau elevado de assinatura autoral; o desencantamento com a cultura e a civilização; certo fascínio pela consciência estética, psicológica e histórica em evolução; uma preocupação em objetificar o subjetivo; uma tendência a perceber a incerteza como a única certeza; a crença na percepção como plural e na realidade como insubstancial; uma revolta contra as tradições prevalecentes; a apresentação do indivíduo isolado da humanidade; a atenção à experiência individual e subjetiva; um senso de ameaça do vazio e de vastas multidões; e o uso do mito como uma forma de “controlar, de ordenar, de dar forma e significado ao imenso paradoxo de futilidade e anarquia que é a história contemporânea” (Mariconda, 2013, p. 118, tradução nossa), nas palavras de T. S. Eliot sobre James Joyce. Mariconda conclui que praticamente todas essas características descrevem a obra de Lovecraft.

China Miéville (2009), por sua vez, sugere que a *weird fiction* do início do século XX representa um paralelo ao alto modernismo: um “modernismo *pulp*” que, nas sombras da vanguarda, responde às mesmas tensões culturais e replica a autocritica da modernidade em crise (Venezia, 2010). Penso que talvez possamos complementar essa noção, esboçada por Miéville em um curto parágrafo, pincelando o conceito de antimodernismo preconizado por Antoine Compagnon (2011): o epíteto antimoderno não apenas qualifica a resistência ao modernismo, ao mundo moderno, ao progresso, ao positivismo e ao bergsonismo; mais do que uma rejeição pura e simples, designa uma nostalgia, uma ambivalência — os verdadeiros antimodernos, “são, também, ao mesmo tempo, modernos, ainda e sempre modernos, ou modernos contra sua vontade” (p. 12):

Nem todos os campeões do *statu quo*, os conservadores e reacionários até o último fio de cabelo, nem todos os atrabiliários e os frustrados com seu tempo, os imobilistas e os ultracistas, os resmungões e os ranzinzas, mas os modernos melindrados pelos Tempos modernos, pelo modernismo ou pela modernidade, ou os modernos que o foram a contragosto, modernos atormentados ou modernos intempestivos. (Compagnon, 2011, p. 11)

“À la Baudelaire ou Flaubert”, Compagnon reconhece em Barthes um antimoderno clássico, cuja declaração de 1971 sobre desejar se situar na “retaguarda da vanguarda” me parece apropriadíssima para pensar as sombras da vanguarda de Miéville: “ser da vanguarda é saber o que está morto; ser da retaguarda é ainda amá-lo” (Barthes, 2002 *apud* Compagnon, 2011). E eis que, em carta de 1921, o próprio Lovecraft anuncia: “so far as I touch art at all, I am not only a non-modern but a violent anti-modern” (Lovecraft, 2005 *apud* Mariconda, 2013, p. 110)¹⁷

Sean Elliot Martin (2011) vai ainda mais longe ao afirmar que Lovecraft, quando analisado no contexto mais amplo dos movimentos literários de seu tempo, teria mais em comum com Eliot, Joyce e Kafka do que com autores como Shelley, Stoker ou Orwell, pertencendo a um grupo de escritores cujo trabalho combina os elementos perturbadores, atmosféricos e até mesmo sobrenaturais do grotesco literário à experimentação filosófica e estilística do modernismo e do absurdismo. Estes dois últimos modos artísticos, diz Martin, tenderiam aos conceitos de alienação e subjetividade, sobrepondo-se significativamente em termos de abordagem ao tema das limitações humanas de percepção, compreensão e comunicação.

É possível encontrar alguns exemplos de literatura grotesca que não apresentam o alto nível de inovação estilística imputado ao modernismo, assim como obras modernistas que não incluem o imagético e os conceitos perturbadores tão centrais ao grotesco. No entanto, Lovecraft, Conrad, Eliot, Pound, Joyce, Kafka, Beckett, Woolf e outros parecem ocupar o território intermediário, a dimensão em que o modernismo e o grotesco se misturam em uma complexa trama de imaginação sombria, diagnóstico cultural, teoria científica e inovação estilística que leva a inquietantes, mas inevitáveis, conclusões sobre a absurdidade da existência humana. Se essa fascinante terra das sombras literária tem um embaixador, este certamente é H. P. Lovecraft. (Martin, 2011, p. 83, tradução nossa)

Se partimos do princípio, como sugere Martin, de que o modernismo grotesco — modernismo *pulp* ou antimodernismo lovecraftiano — tende a apresentar abordagens subjetivas no que tange a nossos processos de significação, temos também que a realidade representada e contida por esse modernismo é inerentemente subjetiva, relativa à percepção individual, o que por consequência qualifica a verdade objetiva como uma noção absurda, implicando ainda no reconhecimento da falibilidade fundamental de todos os construtos humanos. Nos termos do conto *From Beyond* (1920):

¹⁷ **Tradução nossa:** “no que diz respeito ao meu envolvimento com a arte, não sou apenas um não moderno, mas um violento antimoderno”

“What do we know,” he had said, “of the world and the universe about us? Our means of receiving impressions are absurdly few, and our notions of surrounding objects infinitely narrow. We see things only as we are constructed to see them, and can gain no idea of their absolute nature. With five feeble senses we pretend to comprehend the boundlessly complex cosmos, yet other beings with a wider, stronger, or different range of senses might not only see very differently the things we see, but might see and study whole worlds of matter, energy, and life which lie close at hand yet can never be detected with the sense we have. (Lovecraft, 2008, p. 116)¹⁸

Nesse sentido, e voltando a discussão para os elementos míticos e insólitos da ficção de Lovecraft, penso que possamos inferir que esse tipo de intervenção se dá como forma de modelação poética da realidade. A atmosfera feérica na *weird fiction*, como pretendo tentar demonstrar ao longo deste trabalho, não funciona como mecanismo escapista, de evasão para o sobrenatural, mas sim como uma interiorização de motivos — filosóficos, estéticos, culturais, sociais, científicos e políticos — que permitem a representação da realidade terrena a partir da perspectiva do insólito, tensionando o imaginário à realidade empírica. Busca-se a ficção, indissociável aqui de seu lastro no desconhecido e no inefável, como um meio de processamento e posicionamento diante da realidade e, principalmente, frente àquilo que escapa da materialidade do mundo sensível.

Isso posto, creio que possamos trabalhar a ficção de Lovecraft como aquela que se estrutura como uma espécie de cosmografia especulativa, que não visa apenas entender a realidade, mas também desconstruí-la, dando forma a outros mundos e universos descobertos, a uma experiência “de consistência singular, mas sempre fugidia, no encontro com as multiplicidades, um habitat (sempre precário e finito) no cosmos” (Nodari, 2015, p. 78). Uma vez que

[...] escrever e ler ficções é alterar-se, mudar a própria posição existencial, re-situar a própria existência diante de uma nova inexistência descoberta. [...] diante da perspectiva catastrófica de fim de mundo, trata-se de tentar adubar o subsolo existencial empobrecido pelo que Luiz Costa Lima (2007) chamou de “controle do imaginário”, tentar sair do *deserto do real* para entrar na “vera dentridade do real” (Joyce, 2014, p. 59). Pois a inexistência literária é também uma *in*-existência: o que não existe também está *dentro* da existência, constitui o real; é, nas palavras de Clarice Lispector (1998, p. 39-40), “*inreal*”. (Nodari, 2015, p. 82)

¹⁸ **Tradução nossa:** “O que sabemos”, dissera ele, “do mundo e do universo à nossa volta? Nossos meios de receber impressões são absurdamente exíguos, e nossas noções dos objetos que nos cercam, infinitamente estreitas. Vemos as coisas apenas como fomos construídos para vê-las, e não temos como ter ideia de suas naturezas absolutas. Com cinco débeis sentidos, fingimos compreender o cosmos, sem amarras e infinitamente complexo, enquanto outros seres com uma gama mais ampla, mais forte ou distinta de sentidos não apenas podem ver as coisas de forma muito diferente da nossa, mas também podem ver e estudar mundos inteiros de matéria, energia e vida que se situam próximos, mas que ainda assim nunca poderão ser detectados pelos sentidos de que dispomos.

Nos termos do canônico ensaio *Supernatural Horror in Literature* (1927):

The true weird tale has something more than secret murder, bloody bones, or a sheeted form clanking chains according to rule. A certain atmosphere of breathless and unexplainable dread of outer, unknown forces must be present; and there must be a hint, expressed with a seriousness and portentousness becoming its subject, of that most terrible conception of the human brain—a malign and particular suspension or defeat of those fixed laws of Nature which are our only safeguard against the assaults of chaos and the *daemons* of unplumbed space. (Lovecraft, 2000, p. 22-23, grifo nosso)¹⁹

Logo no primeiro capítulo desse mesmo ensaio, Lovecraft estabelece uma distinção entre a literatura do medo cósmico e a literatura do medo meramente físico, do hediondo mundano — externamente similares, mas psicologicamente díspares. O texto refere-se à narrativa *weird* como aquela que sugere a mais terrível concepção do pensamento humano, “a maligna e particular suspensão ou derrota das leis fixas da natureza, nossa única salvaguarda contra os assaltos do caos e dos demônios [*daemons*] do espaço insondável”. Esse trecho é de extrema importância para a definição do *weird* de Lovecraft devido ao uso do vocábulo “*daemons*”, que também aparece em outro parágrafo de abertura interessante, o do conto *Facts Concerning the Late Arthur Jermyn and His Family* (1920):

Life is a hideous thing, and from the background behind what we know of it peer *daemoniacal* hints of truth which make it sometimes a thousandfold more hideous. Science, already oppressive with its shocking revelations, will perhaps be the ultimate exterminator of our human species—if separate species we be—for its reserve of unguessed horrors could never be borne by mortal brains if loosed upon the world. (Lovecraft, 2008, p. 102, grifo nosso)²⁰

Claro, deve-se considerar a possibilidade de que, dadas as inclinações de Lovecraft, o uso de “*daemons*” nas passagens seja meramente a grafia pretensiosa e floreada de “*demons*”; contudo, é mais provável que o autor estivesse se referindo ao termo “*daemon*” tal como concebido no pensamento platônico e neoplatônico: não como uma entidade específica, mas algo como uma força sobrenatural associada mais ao conhecimento do que ao maligno

¹⁹ **Tradução nossa:** A verdadeira narrativa *weird* tem vai além de assassinatos secretos, ossos ensanguentados e figuras envoltas em lençóis tilintando correntes, de acordo com a regra. Certa atmosfera de sufocante e inexplicável de medo perante forças externas desconhecidas deve estar presente; e deve haver uma sugestão, expressa com seriedade e grandiosidade próprias do tema, daquela concepção mais terrível do cérebro humano — uma maligna e particular suspensão ou derrota das leis fixas da Natureza, nossa única salvaguarda contra os assaltos do caos e *demônios* [*daemons*] do espaço insondável.

²⁰ **Tradução nossa:** A vida é uma coisa hedionda, e do pano de fundo por trás do que sabemos dela espreitam indícios *demoníacos* [*daemoniacal*] da verdade, que por vezes a tornam mil vezes mais hedionda. A ciência, já opressiva com suas chocantes revelações, talvez seja a exterminadora definitiva de nossa espécie humana — se é que espécie apartada somos —, pois sua reserva de horrores inimagináveis jamais poderia ser sustentada por cérebros mortais se libertada sobre o mundo.

(Stableford, 2007). Isso porque no *weird* lovecraftiano o horror surge, essencialmente, do tipo de conhecimento que a mente humana é incapaz de suportar ou sequer conceber; do tipo de conhecimento relativo ao “espaço insondável”, ao caos cósmico.

Por esse motivo, é relevante considerar o conceito de *Yog-Sothothery*²¹ que Lovecraft utilizava para se referir à sua mitologia artificial. O termo origina-se de uma das divindades primárias de seu panteão de criaturas alienígenas, o *Outer God* Yog-Sothoth — que inteiramente no domínio do desconhecido existe em uma realidade que transcende a concepção humana, “não nos espaços que conhecemos, e sim *entre* eles, [vaga sereno, primordial, adimensional e, para nós, invisível]” (Lovecraft, 2008, p. 645, tradução nossa)²². Compreender o significado, ou talvez as implicações, de *Yog-Sothothery* é de importância para este trabalho na medida em que nos leva à percepção de que em vez de abordar o desconhecido como um meio de explicar o inexplicável, Lovecraft reconhece que nossas melhores explicações ainda são incapazes de compreender a realidade²³. Seu significado, portanto, residiria no fato de que a representação concebida pelo *weird* retrata a impossibilidade de representação em si.

²¹ “The only permanently artistic use of Yog-Sothothery, I think, is in symbolic or associative phantasy of the frankly poetic type; in which fixed dream-patterns of the natural organism are given an embodiment & crystallisation.” (Lovecraft, 1971, p. 293)

²² “The Old Ones were, the Old Ones are, and the Old Ones shall be. Not in the spaces we know, but *between* them, They walk serene and primal, undimensioned and to us unseen. *Yog-Sothoth* knows the gate. *Yog-Sothoth* is the gate. *Yog-Sothoth* is the key and guardian of the gate. Past, present, future, all are one in *Yog-Sothoth*.” (Lovecraft, 2008, p. 645)

²³ “We know nothing, of course, about anything, and all possible speculations are technically equal in the theoretical arena of uncertain cosmos's competitive probabilities.” (Lovecraft, 1971, p. 234)

CAPÍTULO II

“Nothing is less real than realism. Details are confusing. It is only by selection, by elimination, by emphasis, that we get at the real meaning of things.”

— Georgia O’Keeffe²⁴

Embora a discussão sobre a relação entre literatura e realidade exista desde a antiguidade clássica, e ainda que *mīmēsis* seja o termo mais geral e corrente utilizado para concebê-la, o conceito vem sendo questionado — e reconfigurado — pela teoria literária ao longo dos séculos, levando o problema da representação, como avalia Antoine Compagnon (2010), a uma espécie de purgatório crítico. *Mīmēsis*, conseqüentemente, assume diferentes formas em diferentes contextos históricos e abrange uma variedade imensa de traduções e interpretações, nenhuma suficiente para abarcar sua complexidade:

Uma série de termos coloca, sem nunca resolvê-lo inteiramente, o problema da relação entre o texto e a realidade, ou entre o texto e o mundo: *mīmēsis*, evidentemente, termo aristotélico traduzido por “imitação” ou “representação” [...], “verossimilhança”, “ficção”, “ilusão”, ou mesmo “mentira”, e, é claro, “realismo”, “referente” ou “referência”, “descrição”. Basta enumerá-los para sugerir a extensão das dificuldades. Há também os adágios, como o célebre *ut pictura, poesis*, de Horácio [...], ou este outro famoso “a momentânea suspensão voluntária da incredulidade”, que é identificado geralmente ao contrato realista ligando autor e leitor, mesmo que se trate da ilusão poética proporcionada pela imaginação romântica (Compagnon, 2010, p. 96).

Basta contemplar, mesmo sem grande aprofundamento, a miríade de leituras e interpretações que o conceito evoca na teoria da arte, assim como nas mais variadas vertentes dos estudos linguísticos e literários, para demonstrar sua relevância para o pensamento ocidental. Pois apesar de nem toda arte ser, estritamente falando, mimética, o próprio conceito de arte é inconcebível sem a teoria da *mīmēsis* — como bem colocou Derrida, “toda a história da interpretação das artes das letras moveu-se e transformou-se dentro das diversas possibilidades lógicas proporcionadas pelo conceito de *mimesis*” (1981 *apud* Potolsky, 2006, p. 2, tradução nossa).

Em que pese a abrangência e complexidade do que se tem por mimético, real e realidade, tal como Luiz Costa Lima, foi “entre o pânico do que já sabia impossível e a

²⁴ *I Can't Sing, So I Paint! Says Ultra Realistic Artist; Art Is Not Photography—It Is Expression of Inner Life! Miss Georgia O'Keeffe Explains Subjective Aspect of Her Work*. NY: New York Sun, 5 dez. 1922, p. 22 (Entrevista) *apud* LYNES, Barbara B. *O'Keeffe, Stieglitz, and the critics, 1916-1929*. Michigan: UMI Research Press, 1989, p. 180.

depressão culpada com o que lamentava” (2014, p. 17) que me encontrei ao idealizar o presente capítulo. Talvez um pouco reconfortada pela resignação do mais prolífico teórico da *mímēsis* no Brasil, manifestada pela afirmação de que as leituras indispensáveis sobre o tema jamais se completarão (Lima, 2014), friso que não se ambiciona nesta dissertação um mapeamento teórico-histórico — não menos que hercúleo — do tema, tampouco a tarefa de esgotar ou resolver o assunto.

Impõe-se, no entanto, a necessidade de expor alguns dos pressupostos que fundamentam e orientam a discussão que se pretende travar. Sendo objeto de estudo deste trabalho a *weird fiction* de H. P. Lovecraft, seus mecanismos e recursos narrativos no que tange à representação da realidade, propõe-se aqui uma breve revisão de abordagens à *mímēsis* e ao realismo na crítica literária — com enfoque particular à *Poética* (2017) de Aristóteles e ao panorama delineado por Antoine Compagnon (2010) em *O demônio da teoria: literatura e senso comum* —, de modo a estabelecer um embasamento teórico adequado para uma leitura da obra e composição mimética de Lovecraft. Trata-se, portanto, de um prelúdio para a análise de como esses conceitos se inserem na teoria estética do autor através de um esboço dos contornos de algumas das questões que circundam e contextualizam o tema da representação na literatura, recortando pontos relevantes do estado da arte para a formulação de uma poética do *weird* — correndo o risco, sem dúvidas, de incidir em generalizações que possam vir a mascarar as tensões e nuances inerentes ao tema em questão.

Dito isso, devo frisar de antemão que se presume aqui uma leitura da *mímēsis* não como uma teoria coerente e organizada em torno de um termo chave bem definido, mas como um complexo temático que compreende uma constelação de problemas filosóficos, imagens, metáforas, arquétipos e oposições conceituais unidas pela origem comum nos escritos de Platão e Aristóteles (Potolsky, 2006) — complexo este que me empenharei em articular ao insólito ficcional de Lovecraft.

2.1 *Mímēsis*: contorno das sombras

Um bom ponto de partida me parece ser o terceiro capítulo de *O demônio da teoria* (2010), em que Compagnon resume os termos de disputa entre as duas teses principais sobre o assunto: a mimética e a antimimética. Em suma, para os partidários da *mímēsis* (da tradição aristotélica, humanista, clássica, realista e naturalista), com base na *Poética* de Aristóteles, o propósito da literatura seria o de representar a realidade, o que ela faz com certa conveniência. Já para os adversários da *mímēsis* (das tradições modernas, como o formalismo russo, o *New Criticism* e o estruturalismo), a literatura fala sobre a literatura, não há um ponto de referência

externo — mantendo a tese do primado da forma sobre o fundo, do significante sobre o significado, da significação sobre a representação, da *sēmiōsis* sobre a *mīmēsis*.

Assinalam-se assim, pois, as duas teses gerais pelas quais se cumpre aqui o delineamento da *mīmēsis*. Pela própria complexidade de que se revestem, no entanto, penso profícuo o início de nossa tarefa a partir do exame, com maior minúcia, de suas origens na teorização grega.

Conceito extremamente fugidio e deturpado desde sua tradução latina por *imitatio* e identificação como correspondência a um modelo, nada mais apropriado do que começar a discussão por Platão: em suma, sua obra define-se como o monumento da subordinação do mimético a uma plataforma ética e gnoseológica (Lima, 2003). Para o filósofo ateniense, a arte, mimética em essência, seria meramente uma ilusão do real, que se deve distinguir da verdade e da natureza. Como aponta Matthew Potolsky (2006), essa noção é tão fundamental para a maneira como entendemos a arte que não seria exagero afirmar que a própria arte, como um produto humano distinto, possa ser considerada uma invenção platônica. Deve-se ressaltar, contudo, que *mīmēsis* nunca foi considerada por Platão como simples imitação, tampouco se confundia com mera reprodução (Lima, 2003), mas sempre foi empregada de modo a descrever diferentes formas de equivalência, da semelhança visual à emulação comportamental e à correspondência metafísica entre mundos reais e ideais (Potolsky, 2006).

Como sugere o filósofo alemão Martin Heidegger, em seu ensaio “*Plato’s Doctrine of Truth*” (1947), a alegoria da caverna inicia uma revolução no conceito ocidental de verdade. Não mais um traço fundamental do mundo material, a verdade reside agora apenas no intelecto [...]. Na interpretação de Platão, o próprio mundo torna-se uma imitação e, portanto, é sempre suspeito (Potolsky, 2006, p. 22, tradução nossa)

De origem no pressuposto da inferioridade da representação perante o mundo sensível, a importância da redefinição do conceito de verdade por Platão para compreensão da *mīmēsis* parece repousar no entendimento das imagens artísticas como sombras daquilo que propõem representar, tal como na alegoria da caverna, oferecendo apenas a aparência física e não a verdade racional da coisa. Nessa medida, como fonte de conhecimento, a *mīmēsis* seria subversiva por apelar à parte da psique que opõe as reivindicações dos sentidos contra a razão.

Apesar de ter sido Platão o responsável pela introdução do termo à teoria literária, é a *Poética* de Aristóteles que se constitui como estatuto basilar e indispensável para a compreensão da utilização artística da *mīmēsis*, pois “assim como tivera em Platão seu adversário de respeito, a *mīmēsis* antiga encontrou em Aristóteles seu grande sistematizador” (Lima, 2014, p. 29). Cabe frisar que ainda que o texto se apresente como um método, normativo

e prescritivo, para composição do poema mimético, o objetivo da *Poética* não é diretamente descritivo, mas teórico: seu objeto próprio não é a obra literária em si mesma, mas sim a sua função (Pinheiro, 2017). Nos diz o filósofo:

Da arte poética, dela mesma e de suas espécies, da função que cada espécie tem, do modo como se devem compor os enredos — se a composição poética se destina à excelência — e ainda de quantas e de quais são suas partes, assim como de todas as outras questões que resultam do mesmo método; eis sobre o que falaremos, começando, como é natural, pelos princípios básicos. (Aristóteles, 2017, p. 35-37)

Segundo Paulo Pinheiro (2017), tradutor da edição da *Poética* consultada para elaboração deste trabalho, a construção da frase no texto original não nos permite identificar se Aristóteles se refere, com “da arte poética”, à arte poética como um todo, atendo-se especificamente ao conjunto das artes miméticas sonoras, ou já diretamente à tragédia. Ao que tudo indica, contudo, Aristóteles parte de uma orientação geral, tendo a *mímēsis* como elemento norteador, para então tratar das espécies das artes miméticas — enumeradas de modo impreciso, vale sublinhar.

Nesse sentido, embora seja a tragédia a arte poético-mimética privilegiada por Aristóteles, parte-se aqui do princípio de que a *Poética* permite o vislumbre do campo de atuação mimético como um todo, apresentando o que as artes assim classificadas têm em comum, bem como os elementos em função dos quais é possível identificá-las e diferenciá-las — e que, portanto, podemos derivar de sua obra uma série de preceitos básicos que nos permitem entender, e mesmo repensar, a *mímēsis* a partir de vertentes e configurações não contempladas pela obra do polímata (leia-se: o insólito ficcional). Pinheiro inclusive destaca que, embora nem todos estejam de acordo, pode-se pensar a *Poética* como uma *tékhnē* — “desde que se entenda essa noção não apenas como um conjunto de regras [...], mas também como um sistema de divisão, que contempla o número de partes envolvidas no processo de criação, e de valoração, que permite determinar o grau de importância [de tais] partes” (2017, p. 12).

É relevante notar que Aristóteles não mistifica a *mímēsis* — referindo-a, como fez Platão, a um ideal (um tanto que subjetivo, penso eu) —, mas sim busca identificar nas manifestações miméticas seus princípios e elementos constitutivos. Ainda que o filósofo não questione a afirmação básica de Platão de que toda arte é essencialmente imitativa, ele desafia as concepções platônicas sobre o caráter subversivo da *mímēsis*: Aristóteles contesta a afirmação de que a *mímēsis* se opõe à razão e argumenta, em vez disso, que a literatura oferece percepções sobre as ações humanas, conservando um elo forte com a arte dramática, em

oposição ao modelo pictorial, o que, por consequência, significa que a *Poética* não acentua o objeto representado, mas sim a técnica da representação, a estrutura do enredo (*mýthos*). Na avaliação de Compagnon, o que interessa a Aristóteles é a composição, a *poiēsis* do texto: a sintaxe que organiza os fatos em história e em ficção — ou seja, a obra enquanto linguagem, *lógos*, *mýthos* e *léxis*. A poética, portanto, seria uma narratologia, seria a arte da construção da ilusão referencial.

Assim, a *Poética* nos remete, antes de tudo, à produção do *mitēma*, ou, para sermos ainda mais precisos, à produção de uma imagem poética — verossímil ou mesmo necessária — que não se confunde com a experiência objetiva que temos das coisas e das ações, pois encontra a sua medida não apenas no objeto da representação, mas também, e sobretudo, no efeito mimético produzido. (Pinheiro, 2017, p. 8)

Podemos então partir da noção de que, sem excluir a referência anterior como possibilidade, a produção mimética não se limita a ser o espelho ou reflexo de tal referência e que o *mitēma*, portanto, não deve ser tomado como uma imagem de eventos tal como ocorreram, mas sim como uma imagem poética que introduz uma diferença (como o caráter enobecedor da *mímēsis* trágica, por exemplo) (Pinheiro, 2017). Aliás, é referindo-se à *Philosophie grecque* de Monique Canto-Sperber que Pinheiro avalia que a *mímēsis*, tão criativa quanto imitativa, designa a inclinação humana a representar o mundo tal como poderia ou deveria ser, e não como de fato é, nos remetendo a uma ação ocorrida que é retomada e recomposta pela ótica inventiva do poeta mimético.

Nos termos de Aristóteles,

Também fica evidente, a partir do que foi dito, que a tarefa do poeta não é a de dizer o que de fato ocorreu, mas o que é possível e poderia ter ocorrido segundo a verossimilhança ou a necessidade. Com efeito, o historiador e o poeta diferem entre si [...] porque um se refere aos eventos que de fato ocorreram, enquanto o outro aos que poderiam ter ocorrido. Eis por que a poesia é mais filosófica e mais nobre do que a história: a poesia se refere, de preferência, ao universal; a história, ao particular. Universal é o que se apresenta a tal tipo de homem que fará ou dirá tal tipo de coisa em conformidade com a verossimilhança ou a necessidade. (Aristóteles, 2017, p. 95-97)

Já a teoria literária moderna, segundo Compagnon, apesar de reivindicar origem na *Poética* de Aristóteles, nega a faculdade referencial da literatura. Em oposição à *mímēsis* aristotélica, a teoria moderna concebe a literatura não como um reflexo da realidade, mas como um discurso de regras e convenções específicas. A finalidade da *mímēsis* não seria mais a de produzir uma ilusão do mundo real, mas uma ilusão do discurso verdadeiro sobre o mundo real — passa-se da verossimilhança em relação à natureza (*eikos*, provável) para verossimilhança

em relação à cultura (*doxa*, opinião) como referência da *mímēsis* (Compagnon, 2010). Assim sendo, definem a arte como um heterocosmo autocontido que simula um mundo familiar e copia nossos mecanismos de compreensão, argumentando que as obras de arte miméticas apelam apenas às nossas crenças sobre a realidade (Potolsky, 2006). Em suma, de acordo com a interpretação moderna da *mímēsis*, a referência seria uma ilusão que impede a compreensão da literatura como tal, sendo a própria noção de realidade uma convenção, uma espécie de contrato tácito entre o indivíduo e seu grupo social. O referente é visto como produto da *sēmiōsis* e não como dado preexistente. A questão da representação volta-se então para a do verossímil como convenção ou código partilhado pelo autor e pelo leitor: se “a língua é forma e não substância, sistema e não nomenclatura, se ela não pode copiar o real, o problema torna-se o seguinte: não mais *como a literatura copia o real?* mas *como ela nos faz pensar que copia o real?*” (Compagnon, 2010, p. 106-107).

Compagnon atribui essa negação da faculdade referencial da literatura à influência de interpretações de certas teorias linguísticas, como as de Ferdinand de Saussure e Charles Peirce, destacando a tendência geral da teoria literária em tomar como objeto o discurso literário em sua formalidade retórica, em detrimento de sua força referencial. Em Saussure, a ideia da arbitrariedade do signo implicaria na autonomia da língua em relação à realidade, supondo-se que a significação seja diferencial (resultando da relação entre os signos) e não referencial (resultando da relação entre as palavras e as coisas). Já em Peirce, a ligação original entre signo e objeto estaria rompida, e a série de interpretantes caminharía indefinidamente de signo em signo, em uma *sēmiōsis* infinita. Compagnon destaca também a origem da insistência na função poética da linguagem, em detrimento da referencial, como resultado de uma leitura restritiva de Roman Jakobson (uma das principais influências da teoria alicerçada ao modelo linguístico). Ainda, outra fonte da denegação da realidade estaria no modelo da linguística estrutural de Lévi-Strauss, que dá privilégio à análise da narração (das propriedades estruturais do discurso literário, da sintaxe de suas estruturas narrativas) em detrimento do que concerne à semântica, à representação do real e à descrição (Compagnon, 2010).

Desde que a teoria literária recebeu esses precursores, conforme a análise de Compagnon, o referente não existe fora da linguagem, mas é produzido pela significação, depende da interpretação, visto que a relação linguística primária ocorre entre representações, não entre a palavra e a coisa, nem entre o texto e o mundo. Passamos a ter, então, duas teses extremas sobre a relação entre literatura e realidade: ou a literatura fala do mundo, ou a literatura fala da literatura. Se partimos, contudo, da premissa de que na ficção de Lovecraft forma e conteúdo constituem uma unidade que fala à estranheza inerentemente incognoscível

da realidade, como pode se encaixar nessas duas posições igualmente insustentáveis? Quer dizer, se *mímēsis* se limita às propriedades referenciais da linguagem e se a condição lógica pragmática de referência pressupõe a existência, onde a ficção de H. P. Lovecraft se insere no debate?

Como Compagnon argumenta, o dilema mimético repousa em uma concepção um tanto limitada, ou mesmo desatualizada, de referência. Norman Friedman, por sua vez, em *Reality and the Novel Forms of Fiction Theory* (1975), aborda a questão da relação entre arte e realidade — o dilema forma-conteúdo — como uma problemática da consciência e do mundo:

Há duas variáveis independentes aqui, então — realidade e forma — e as teorias variam em termos de como cada uma é definida [...]. E, recentemente, uma terceira variável vem sendo introduzida — os limites da própria linguagem. Não apenas a mente enquadra a realidade em termos de conjuntos mentais, mas o próprio instrumento que usa restringe ainda mais as possibilidades, pois a linguagem é inerentemente pública, abstrata e sequencial, enquanto a realidade é pessoal, concreta e simultânea. (Friedman, 1975, p. 173-174, tradução nossa)

Para articulação da *weird fiction* lovecraftiana à teoria da *mímēsis*, é importante considerar a terceira variável de que fala Friedman (1975), os limites da linguagem. E isso porque, a nível linguístico e representacional, temos no *weird* lovecraftiano uma realidade onde sempre há incongruências entre nossas descrições de objetos e objetos em si; é justamente por esse motivo que encontramos repetidamente o gesto clássico de Lovecraft em que o fenômeno é descrito a partir de certas propriedades, embora também seja capaz de resistir a elas, como se tais detalhes não pudessem nos dar nada mais do que uma aproximação desesperadamente vaga (Harman, 2012). Em *Hypnos* (1922), a título de ilustração, podemos observar esse procedimento — comum à quase totalidade da obra do autor:

Among the agonies of these after days is that chief of torments—inarticulateness. What I learned and saw in those hours of impious exploration can never be told—for want of symbols or suggestions in any language. I say this because from first to last our discoveries partook only of the nature of *sensations*; sensations correlated with no impression which the nervous system of normal humanity is capable of receiving. They were sensations, yet within them lay unbelievable elements of time and space—things which at bottom possess no distinct and definite existence. Human utterance can best convey the general character of our experiences by calling them *plungings* or *soarings*; for in every period of revelation some part of our minds broke boldly away from all that is real and present, rushing aërially along shocking, unlighted, and fear-haunted abysses. (Lovecraft, 2008, p. 207)²⁵

²⁵ **Tradução nossa:** Entre as agonias dos dias que seguiram está o principal dos tormentos — a inarticulação. O que aprendi e vi naquelas horas de exploração ímpia jamais poderei relatar — por falta de símbolos ou sugestões em qualquer linguagem. Digo isso porque, do início ao fim, nossas descobertas partilharam apenas da natureza das sensações; sensações não se correlacionavam com nenhuma impressão capaz de ser recebida pelo sistema nervoso da humanidade normal. Eram sensações, mas dentro delas jaziam elementos inacreditáveis do tempo e

Graham Harman (2012) aborda essa interação entre estilo e conteúdo na obra de Lovecraft como crucial para a compreensão de sua ficção. Um de seus argumentos centrais é o de que (assim como na tradição aristotélica), embora a maior parte do realismo filosófico seja de caráter representacional, nenhuma realidade pode ser imediatamente traduzida em representações de qualquer tipo. A realidade em si é estranha — *weird* — porque é incomensurável, porque resiste a toda e qualquer tentativa de representação e entendimento.

Como os personagens de um conto lovecraftiano, Harman sustenta que vivemos em um mundo cheio de lacunas, produzidas ao sermos privados do acesso aos objetos reais que se escondem sob o aparato sensorial humano. Segundo ele, embora muito do estilo de H. P. envolva alusões a realidades indescritíveis que se afastam de todo acesso linguístico, perceptivo e cognitivo, é proposital que as descrições também gerem perplexidade no plano acessível dos dados sensoriais empíricos, sobrecarregando a linguagem com um excesso de superfícies e aspectos da coisa através da lacuna entre o incompreensível e as descrições vagamente relevantes, quase sempre imprecisas, que o narrador é capaz de elaborar. Isso então se torna uma característica do próprio mundo, e não apenas de nossas descrições dele — algo que fala diretamente à crítica de Roland Barthes e Michael Riffaterre sobre a falácia referencial, na qual

um e outro se dão como adversária uma teoria simplista da referência, *ad hoc*, inadequada ou caricatural da referência, o que torna mais fácil para eles desvincular-se dela e afirmar que a literatura não tem referência na realidade. Eles pedem, como Blanchot antes deles, o impossível (a comunicação angélica), para concluir pela impotência da linguagem e pelo isolamento da literatura. (Compagnon, 2010, p. 112)

Pois o que, então, devemos entender por *mímēsis*?

Penso ser este um bom momento para nos referirmos a um fragmento da épica jornada de Luiz Costa Lima (2003) de repensar a *mímēsis*. Inferindo que a teorização da *mímēsis* só é passível de realizar-se quando a própria relação entre a palavra declaradora e a realidade declarada é questionada, assim como esta supõe um conjunto específico de condições sociais, o crítico avalia o produto mimético como um microcosmo interpretativo de uma situação humana, onde o que mais importa é o entendimento que leva à porfia e à tensão:

A situação histórica funciona portanto como o possibilitador do significado que será alocado no texto. A obra, enquanto tal, é um significante a que o leitor empresta um significado. Ela permanece tomada como artística enquanto a situação histórica

espaço — coisas que, no fundo, não possuem existência distinta e definida. A enunciação humana pode melhor transmitir o caráter geral de nossas experiências chamando-as de mergulhos ou voos; pois em cada período de revelação, alguma parte de nossas mentes se desvincilhava ousadamente de tudo o que é real e presente, precipitando-se, aérea, por abismos chocantes, sombrios e assombrados pelo medo.

permitir a alocação de um significado ficcional, sendo próprio do ficcional permitir a descoberta, na alteridade da cena do texto, de uma semelhança como a cena dos valores de quem o recebe. Esta conclusão torna pois forçoso o desenvolvimento [...] do conceito de ficção e de seu papel nas sociedades humanas como agenciador do imaginário. (Lima, 2003, p. 81)

É em termos similares que Compagnon busca repensar o conceito, propondo uma terceira leitura da *Poética* — aquela em que *mímēsis* “é, pois, conhecimento, e não cópia ou réplica idêntica: designa um conhecimento próprio ao homem, a maneira pela qual ele constrói, habita o mundo” (2010, p. 124). Reavaliar a *mímēsis*, para o autor, significaria primeiro acentuar seu vínculo com o conhecimento e, por meio dele, com o mundo e com a realidade. Para tanto, Compagnon refere-se à *Anatomia da Crítica* de Northrop Frye, na qual o autor insiste em três noções da *Poética* frequentemente negligenciadas que nos permitiriam separar a *mímēsis* do modelo visual da cópia: *mýthos*, *dianoia* e *anagnōrisis*. *Mýthos*, como definido por Aristóteles, seria a composição dos acontecimentos em uma trama linear, o enredo, a história; *dianoia* seria o pensamento introduzido, o tema proposto ao leitor que conceitualiza a história, transformando a sequência temporal do enredo na apreensão de um tema unificante; já *anagnōrisis*, ou reconhecimento, seria a reviravolta que faz passar da ignorância ao conhecimento, a apreensão consciente da situação pelo leitor que transforma o movimento temporal e linear da leitura na apreensão de uma forma unificante e de significação simultânea (Compagnon, 2010):

O leitor se apropria da *anagnōrisis* como reconhecimento da forma total e da coerência temática. O momento do reconhecimento é, pois, para o leitor ou o espectador, aquele no qual o projeto inteligível da história é aprendido retrospectivamente, aquele no qual a relação entre o início e o fim torna-se manifesta, precisamente quando o [*mýthos*] torna-se *dianoia*, forma unificante, verdade geral. O reconhecimento pelo leitor, para além da percepção da estrutura, está subordinado à reorganização desta última a fim de produzir uma coerência temática e interpretativa. Mas o preço dessa reinterpretação eficaz da *Poética* foi o deslocamento do reconhecimento, do interior para o exterior da ficção (Compagnon, 2010, p. 126).

É atribuindo ao leitor a função do reconhecimento, afirma Compagnon, que Frye mantém a *anagnōrisis* e, portanto, a *mímēsis*, produzindo um efeito fora da ficção — ou seja, no mundo. Essa releitura é importante pois (especialmente quando se considera a obra de Lovecraft) une as duas correntes teóricas previamente mencionadas, na medida em que reconhece que a concepção humana de realidade tem base em convenções, sem que isso anule necessariamente sua validade ou função no que diz respeito à referência. Destaco aqui a afirmação de Friedman (1975) de que a arte é probabilística e contrafactual, de que toda obra literária é uma hipótese, um experimento, constantemente remodelando nossas concepções de

realidade. Isso porque se consideramos que a arte seleciona, altera e esculpe a realidade que visa representar, justifica-se a interpretação de tal representação a partir de seu contexto de produção.

2.2 Realismo e o insólito ficcional

Nos será útil também uma breve revisão da sistematização promovida por Sandra Vasconcelos (2007) da história da formação do romance na Inglaterra do século XVIII, na medida em que sua seleção e estudo da quase inesgotável bibliografia crítica e teórica sobre o assunto sintetiza alguns dos principais pontos em que se sustenta a presente pesquisa, bem como complementa algumas das questões discutidas no primeiro capítulo desta dissertação.

Apesar de centrado em romances ingleses que precedem dois séculos a ficção de Lovecraft, penso apropriado estender o argumento e o panorama da teoria do romance de Vasconcelos para incluir a *weird fiction* de que aqui tratamos, visto que a autora centraliza em sua discussão não apenas o realismo, dado determinante e inerente tanto à forma do romance quanto dos contos *weird*, mas também enfoca a reflexão sobre as complexas relações entre arte, realidade e modernidade.

A primeira questão diz respeito à atenção voltada às forças sócio-históricas como agenciadoras da mudança de paradigmas na prosa de ficção, o que nos leva a concepção de um gênero que surge “sob as condições da autoconsciência epistemológica e historiográfica que caracterizam o período moderno” (McKeon, 2000 *apud* Vasconcelos, 2007, p. 41). Torna-se objeto de estudo a procura por modos de formalização estética de uma sociedade em mudança, a busca por meios de representação que pudessem dar conta de expressar novas concepções de mundo e realidade. Temos aqui, portanto, a visão da obra literária como produto cultural socialmente determinado, levando-nos a uma concepção de realismo regida pela homologia entre forma literária e processo social — inaugurada por Ian Watt em *The Rise of the Novel* —, que busca nas condições materiais de um momento histórico específico a explicação para transformações que se operam no modo de pensar e configurar a prosa narrativa.

Isso nos leva de volta à relação de que tratávamos há pouco entre o imaginário e o real. Vasconcelos entra brevemente na natureza epistemológica da questão, destacando que se o romance afirma de forma premente o problema de sua relação com o mundo moderno, a ponto de o realismo tornar-se intrínseco à sua forma, não há como deixar de “sublinhar o caráter histórico e o aspecto de processo coletivo de construção da assim chamada ‘realidade’” (2007, p. 43). Mais do que isso, tal questão se vincula a uma talvez ainda maior importância quando se intenciona lidar com o realismo no insólito ficcional: a das supostas transgressões dos limites

da natureza e da possibilidade — “como compreender, então, o que, em princípio, se poderia considerar como quebras de verossimilhança, como violação das leis naturais e, portanto, como impulsos anti-realistas” (2007, p. 45) nesse tipo de ficção?

[J. Paul] Hunter responde, dizendo que mesmo os acontecimentos que parecem extrapolar os limites do verossímil se vinculam às áreas da experiência humana que não encontram explicação racional ou que, contra todas as probabilidades, não exigem a intervenção de agentes sobrenaturais para que possam ocorrer mesmo com os comuns dos mortais. Nesse sentido, eles não implicam necessariamente ausência de realismo, pois, mesmo sendo improváveis, pertencem à esfera do possível. Ao dar espaço a eles os autores estariam, portanto, apenas respondendo a algo que também faz parte da experiência humana (Vasconcelos, 2007, p. 45)

A autora enfatiza que não é o acúmulo de descrições pormenorizadas dos detalhes da vida cotidiana, tampouco a exatidão ou perfeita correspondência com a realidade, que confere ao objeto literário o caráter realista, sublinhando então a noção de que “a arte não conhece a realidade porque a reproduz fotograficamente ou de um modo ‘perspectivista’, mas porque expressa, em virtude de sua constituição autônoma, o que permanece velado pela figura empírica da realidade” (Adorno, 1972 *apud* Vasconcelos, 2007, p. 51). Nesse viés, o conhecimento da realidade se daria por meio da fusão entre conteúdos objetivos e intenções subjetivas, enquanto o teor de verdade das obras de arte — “que reproduzem não o mundo, mas a sua lógica” (p. 51-52) — configura-se através das contradições sociais e históricas presentes na ficção. A realidade, portanto,

não é simplesmente “matéria”, mas é um elemento estético e estilístico das obras literárias, e [...] o realismo não está na capacidade de o romance ser igual ou semelhante ao real, ou à vida, mas na sua capacidade de apreender seu movimento e transformar em forma e em organização interna esse material eminentemente histórico e exterior. Seu propósito é descobrir e expressar “forças ou movimentos ocultos ou subjacentes, que a simples observação «naturalista» não poderia captar”. (Vasconcelos, 2007, p. 54)

E é aqui que a obra magna de Erich Auerbach, *Mimesis: A Representação da Realidade na Literatura Ocidental* (2021), se torna relevante. Escrito entre 1942 e 1945, o livro é considerado um dos trabalhos mais importantes sobre o realismo na literatura e continua a ser amplamente estudado. Ancorando-se na tradição da filologia românica, Auerbach concentra no volume um panorama histórico (de Homero a Virginia Woolf) de como diferentes dimensões do real são incorporadas à representação literária. A partir de uma abordagem estruturalista à história da literatura, o procedimento básico do autor é tomar como ponto de partida um fragmento de texto, para então desenvolver seu argumento a partir das questões que a

representação da realidade ali suscita. Focalizando um período histórico específico, cada capítulo parte de uma citação, seguida por uma detalhada *explication de texte*, que evolui para comentários sobre a relação entre o estilo retórico da passagem em questão e seu contexto sociopolítico. De tal forma, a história é reconstruída na obra mediante a análise de como a realidade é expressa em cada trecho selecionado, de como cada época enxerga e então articula sua realidade.

Esse processo de reconstrução se dá a partir das matrizes helênicas e judaico-cristãs que o autor identifica logo no primeiro capítulo de *Mimesis*, “A Cicatriz de Ulisses”, e retoma através de paralelos nas análises dos capítulos subsequentes. Em suma, a partir do estudo de um fragmento da *Odisseia*, de Homero, e um de *Gênesis*, da Bíblia, Auerbach verifica a influência constitutiva da literatura ocidental nesses dois modelos básicos de realismo (no geral, de acordo com a leitura aristotélica de *mímēsis*): o realismo descritivo e sensorial de Homero e o realismo psicológico da Bíblia. Ao que a tradição clássica, com base em Homero, insiste na clareza, ordem e unidade de representação, a tradição de origem judaico-cristã leva à profundidade psicológica, incerteza de significados e à necessidade de interpretação:

Comparamos os dois textos e, ao mesmo tempo, os dois estilos que encarnam, a fim de obter um ponto de partida para os nossos ensaios sobre a representação literária da realidade na cultura europeia. Os dois estilos representam, na sua oposição, tipos básicos: por um lado, descrição modeladora, iluminação uniforme, ligação sem interstícios, locução livre, predominância do primeiro plano, univocidade, limitação quanto ao desenvolvimento histórico e quanto ao humanamente problemático; por outro lado, realce de certas partes e ofuscamento de outras, falta de conexão, efeito sugestivo do tácito, multiplicidade de planos, multiplicidade e necessidade de interpretação, pretensão à universalidade histórica, formação da ideia de devir histórico e aprofundamento do problemático (Auerbach, 2021, p. 24-25).

A partir dessa gênese, Auerbach identifica uma série de variações das duas formas de representação ao longo da história, tanto em termos de estilo (hierarquias sintáticas, semânticas e planos internos ao texto) quanto de tratamento da realidade. O autor, por esse motivo, não advoga apenas por diferentes formas de realismo, mas diferentes concepções de realidade, que se refletem, mediante condições específicas, na arte. Pois de maneira geral, a despeito do debate sobre o que Auerbach queria dizer exatamente por *realidade*, e apesar de o autor não explorar uma definição concreta de *mímēsis* (ou oferecer discussões aprofundadas no que diz respeito às diferentes interpretações de conceitos importantes para o próprio argumento), ele não questiona a noção aristotélica do termo. Mais do que isso, o panorama que o autor constrói da história do realismo na literatura parece favorecer o argumento de que o conceito de *mímēsis* é flexível, vinculando-o ao contexto histórico-cultural em que se insere.

Segundo Vasconcelos (2007), ainda, Auerbach trabalha com o realismo em sua pluralidade, tomando “como uma de suas teses centrais a noção de que o realismo moderno, como fenômeno estético, se caracteriza pela sua total emancipação em relação à doutrina clássica dos níveis de representação literária” (p. 52), buscando responder à complexidade da realidade contemporânea, pois “quando o mundo se torna caótico e o significado não está mais inscrito na experiência empírica, o ato de representação é um esforço de organizar a experiência, de dar sentido e unidade a esse mundo e conferir-lhe uma forma” (p. 59).

Traçado esse breve panorama, creio que já possamos partir para o estudo de como a *weird fiction* de fato ressignifica a tradição mimética em sua exploração do insólito.

CAPÍTULO III

Tendo revisado o núcleo da obra de H. P. Lovecraft, alguns dos pressupostos fundamentais no que concerne à teoria estética do autor sobre *weird fiction*, bem como questões que circundam o complexo temático da *mímēsis*, pretende-se examinar neste capítulo como as noções de horror lovecraftianas dialogam com a dinâmica da arte mimética, considerando os procedimentos e recursos narrativos que se impõem para concretização do projeto estético do autor e buscando derivar aqui o esboço de uma Poética da *weird fiction* lovecraftiana, elencando como norte os desdobramentos da articulação do insólito ao discurso sobre o real.

Objetiva-se, para tanto, uma análise de excertos de textos selecionados que espelhe a metodologia geral prescrita por Auerbach em *Mimesis*, à luz de algumas das reflexões que lá promove, e segmentada a partir da hierarquização estabelecida na *Poética* de Aristóteles — temos, em suma, a formação da arte mimética primeira e essencialmente pela composição do enredo (*mýthos*), este que nos remete à constituição dos caracteres das personagens (*éthē*), ao pensamento introduzido (*dianóia*), à elocução (*léxis*) e, no caso de Lovecraft, à construção da atmosfera (excluindo-se a melopeia, *melopoía*, e o espetáculo, *ópsis*, que compõem a tragédia). Sabendo que as produções miméticas, segundo Aristóteles, se diferenciam segundo os meios (*hetérois*) — podendo manifestar-se por intermédio de imagens, cores, som, ritmo, melodia, linguagem ou suas combinações —, os objetos (*hétera*) — que referem-se fundamentalmente às ações humanas e aos caracteres que as executam, ou seja, à hierarquização moral e ética das personagens e ações representadas, distinguindo-se entre aquelas superiores, inferiores ou equivalentes ao padrão humano comum — e os modos (*hetérōs*) — que abrangem a narração e a dramatização —²⁶, proponho a segmentação do presente estudo de acordo.

3.1 HÉTERA

3.1.1 *Mýthos* & *Dianóia*: a mitopoética do horror cósmico

O *Cthulhu Mythos* (também conhecido por *Mito de Cthulhu*, *Ciclo de Cthulhu* ou mesmo *Lovecraft Mythos*)²⁷ é uma das mais notórias contribuições de H. P. Lovecraft para a literatura moderna de horror. O termo, concebido por August Derleth, refere-se a um conjunto

²⁶ Assim, a epopeia e a poesia trágica, também a cômica, a composição ditirâmbica e a maior parte da aulética e da citarística, todas são, tomadas em seu conjunto, produções miméticas. Entretanto, diferem umas das outras em três aspectos: ou bem porque efetuam a mimese em diferentes meios, ou bem de diferentes objetos, ou bem porque mimetizam diferentemente, isto é, não do mesmo modo. (Aristóteles, 2017, p. 37-39)

²⁷ “Lovecraft made occasional tongue-in-cheek references to the mythic background of his stories with such names as ‘Yog-Sothothery’ or ‘Cthulhuism’, but at those times he was merely speaking humorously.” (Schultz, 1986, p. 44)

de histórias interligadas por elementos comuns a um mesmo universo, atravessadas pela presença de um mito cosmogônico artificial²⁸ que as sustenta como ciclo. Mais do que isso, o *Mythos* traduz-se na concretização da *weird fiction* lovecraftiana em uma unidade estética e filosófica, marcando a transição ao realismo cósmico que caracterizaria a produção mais tardia do autor.

A nova *antimitologia* foi o meio ideal através do qual Lovecraft pôde infundir suas histórias de um senso do cósmico ou do sobrenatural. A noção de deuses e livros proibidos, conhecidos apenas por estudiosos ou por um pequeno culto de seguidores, revelados como autênticos, não mitológicos, deu força aos temas ficcionais de Lovecraft. Nas primeiras histórias, os personagens encontram-se alienados de sua raça; nas histórias mais tardias, a raça como um todo encontra-se alienada do cosmos. [...] A capacidade de Lovecraft de retratar a insignificância de toda a população de um planeta nos conduz à presença do horror cósmico. (Schultz, 1991, p. 213, grifo nosso, tradução nossa)

Distinto dos tropos tradicionais da literatura de horror, cujas raízes folclóricas podem ser traçadas às mais longevas origens da sociedade, o *Cthulhu Mythos* surge no contexto do *fin de siècle*, que abrange tanto o que é característico de muitos fenômenos modernos quanto o clima subjacente que neles encontra expressão (Nordau, 1895). O imaginário desse período, permeado pelo esteticismo, pela decadência e por insinuações de um fim iminente, tende a articular as ansiedades relacionadas às descobertas científicas e transições tecnológicas protagonizadas durante o período, que desafiaram radicalmente o que se sabia (ou pensava saber) sobre a natureza, a humanidade e o próprio universo (Mousoutzanis, 2014). Transporta-se o lema esteticista da “arte pela arte” a um extremo lógico; criam-se “flores do mal”; explora-se a beleza em toda a sua melancolia, corrupção e decadência (Hanson, 2013).

Lovecraft viveu em uma época de efervescência intelectual. Seu prodigioso conhecimento autodidata nas ciências o tornou um mestre de disciplinas como química, biologia, geologia, astronomia e antropologia; mas grande parte desse aprendizado, derivado de titãs do século XIX como Darwin, Thomas Henry Huxley, Ernst Haeckel (*The Riddle of the Universe*, 1899), Edward Burnett Tylor (*Primitive Culture*, 1871) e Sir James George Frazer (*The Golden Bough*, 1890 e ss.), precisou passar por dolorosas revisões à medida que o século XX introduzia novas concepções que ameaçavam modificar, e talvez derrubar, o um tanto que presunçoso materialismo do século XIX — especialmente questões como a teoria da relatividade de Einstein, a teoria quântica de Max Planck e o princípio da indeterminação de Werner Heisenberg. (Joshi, 2007, p. 99, tradução nossa)

²⁸ “Regarding the solemnly cited myth-cycle of Cthulhu, Yog-Sothoth, R'lyeh, Nyarlathotep, Nug, Yeb, Shub-Nigguroth, etc., etc.—let me confess that *this is all a synthetic concoction of my own*, like the populous and varied pantheon of Lord Dunsany's Pegāna. [...] Long has alluded to the Necronomicon in some things of his—in fact, I think it is rather good fun to have this *artificial mythology* given an air of verisimilitude by wide citation.” (Lovecraft, 1971, p. 166, grifos nossos)

Espelho dessa desestabilização, creio pertinente iniciar nosso estudo a partir da concepção do *Cthulhu Mythos* como uma projeção da incerteza sobre o conhecimento que permeava o período e, ao mesmo tempo, como uma resposta àqueles que viam nessa incerteza uma justificativa para recorrer à infalibilidade divina (Joshi, 2007). Brian Stableford (2007), por exemplo, argumenta que o horror cósmico de Lovecraft fundamenta-se no princípio de que o progresso tecnológico e social desde a Antiguidade Clássica vinha facilitando de maneira progressiva a repressão da consciência sobre a magnitude e malignidade do macrocosmo no qual o microcosmo humano está contido — repressão esta de origem no pensamento neoplatônico que preconizava a compreensão holística do universo mediante a investigação de conexões e correspondências ocultas, cristalizada no axioma “as above, so below”, postulado que afirma a reflexividade intrínseca entre as dimensões micro e macrocósmicas; toda religião organizada, pagã ou cristã, seria parte integrante desse processo repressivo: uma negação calculada da terrível essência da verdade cósmica por meio da invenção e invocação de deuses que, se não realmente benignos, poderiam ao menos ser paliados.

A resposta de Lovecraft situa-se a partir da revelação moderna subsequente das dimensões extraordinárias do espaço-tempo cósmico, que, por transcenderem os parâmetros da experiência sensorial humana e sua temporalidade existencial, acabaram por gerar um componente horrífico regularmente neutralizado nas várias modalidades da arte por uma plethora de mecanismos. A título de ilustração, trago o excerto de uma carta de 1936, em que Lovecraft discorre sobre como a emergência do conhecimento moderno não apenas desvendou as forças que moviam fenômenos anteriormente vistos como sobrenaturais, mas também contribuiu para a compreensão dos aspectos psicológicos e antropológicos que influenciaram o ser humano a adotar tais crenças:

We now perceive *that there is no “why” of things*—that, indeed, the whole concept of a “why” is based upon an obsolete perspective. Things simply are—forming momentary phases of ceaseless rearrangement of forces which always have existed & always will exist. Why should they be otherwise? The existing patterns are merely basic conditions of entity—which have nothing to do with the transient ideas & wishes of the negligible organisms of our planet. We now understand the origins of those ideas & wishes, & realise that they are simply automatic nervous phenomena having nothing to do with reality. If it amuses any childish mind to juggle words & apply the name “god” or “the gods” to the automatic principle of regularity in the cosmos, no one need object. Words are pretty things to play with. But we must remember that this pattern principle has not the slightest resemblance to the various deities of traditional religions. It is not a “mind”. It has no consciousness or purpose. It doesn’t know we exist or care what we do. It has nothing to do with the aesthetic or utilitarian human concepts of “right” &

“justice”. It is simply a *condition*—like the existence of an atmosphere around the earth. (Lovecraft, 1976b, p. 242)²⁹

Não obstante a emergência de obras significativas no âmbito da ficção romântica e pós-romântica que incorporaram diversas gradações do pessimismo cósmico — Stableford levanta *The Last Man* (1826), de Mary Shelley, e *Childe Roland to the Dark Tower Came* (1855), de Robert Browning, como exemplos —, a resposta literária predominante consistiu na busca por antídotos a essa ameaça ontológica através da substituição do horror por um senso edificante de deslumbramento, movimento do qual Lovecraft deliberadamente se distancia em sua proposição estética da *weird fiction* moderna — à qual caberia a recuperação de uma sensibilidade arcaica na forma de uma resposta estética que abordasse a suplementação da noção de beleza através do horror.

My reason for writing stories is to give myself the satisfaction of visualising more clearly and detailedly and stably the vague, elusive, fragmentary impressions of wonder, beauty, and adventurous expectancy which are conveyed to me by certain sights (scenic, architectural, atmospheric, etc.), ideas, occurrences, and images encountered in art and literature. [...] These stories frequently emphasise the element of horror because fear is our deepest and strongest emotion, and the one which best lends itself to the creation of nature-defying illusions. (Lovecraft, 1995, p. 113)³⁰

Esse distanciamento — ou melhor, inversão —, ainda de acordo com Stableford, encontra um precedente significativo na tradição literária que, principalmente a partir de Baudelaire, passou a atribuir primazia estética ao elemento horrífico do sublime. Tal abordagem, embora tacitamente presente em obras anteriores, como as de Beckford (*Vathek*,

²⁹ **Tradução nossa:** Percebemos agora *que não há um “porquê” das coisas* — que, de fato, todo o conceito de “porquê” se baseia em uma perspectiva obsoleta. As coisas simplesmente são — formando fases momentâneas de um rearranjo incessante de forças que sempre existiram & sempre existirão. Por que deveriam ser diferentes? Os padrões existentes são meramente condições básicas da entidade — que nada têm a ver com as ideias & desejos transitórios dos organismos insignificantes de nosso planeta. Agora compreendemos as origens dessas ideias & desejos, & percebemos que são simplesmente fenômenos nervosos automáticos que nada têm a ver com a realidade. Se alguma mente infantil se entretém ao manipular palavras & aplicar o nome “deus” ou “os deuses” ao princípio automático da regularidade no cosmos, não há necessidade de objeção. Palavras são coisinhas bonitas com que brincar. Mas devemos lembrar que esse princípio padrão não tem a menor semelhança com as várias deidades das religiões tradicionais. Não é uma “mente”. Não tem consciência ou propósito. Não sabe que existimos nem se importa com o que fazemos. Não tem nada a ver com os conceitos estéticos ou utilitários humanos de “certo” & “justiça”. É simplesmente uma *condição* — como a existência de uma atmosfera ao redor da Terra.

³⁰ **Tradução nossa:** Minha razão para escrever histórias é conceder-me a satisfação de visualizar com mais clareza, detalhes e estabilidade as impressões vagas, elusivas e fragmentárias de maravilha, beleza e aventureira expectativa que me são transmitidas por certas vistas (cênicas, arquitetônicas, atmosféricas etc.), ideias, ocorrências e imagens encontradas na arte e na literatura. [...] Essas histórias frequentemente enfatizam o elemento do horror porque o medo é a nossa emoção mais forte e profunda, e a que melhor se presta à criação de ilusões que desafiam a natureza. (Lovecraft, 1995, p. 113)

1786), De Quincey (*Confessions of an English Opium-Eater*, 1821), Bulwer-Lytton (*A Strange Story*, 1862) e Poe (*The Conversation of Eiros and Charmion*, 1839), não havia sido reconhecida em sua dimensão “perversa” — de caráter inexorável — por estes autores, que invariavelmente buscavam alguma forma de refúgio ou escape.

Mesmo que o próprio Lovecraft já tenha se referido às entidades do ciclo como “*dieties*”³¹ ou “*devil-gods*”³², diga-se de passagem, é de consenso geral (e a despeito do desserviço da interpretação promovida por Derleth) que essas criaturas não são projetadas no sentido teológico tradicional, pois aludem a uma realidade fora do entendimento terreno, moral ou ético. Não há margem para considerá-las equivalentes a entidades como as da demonologia cristã ou segmentá-las em hierarquias zoroastrianas de “bem” ou “mal”, por exemplo (Leiber, 1995).

Azathoth, Nyarlathotep, Shub-Niggurath, Yog-Sototh, Cthulhu... Vetores do horror cósmico, as criaturas do panteão de Lovecraft são indiferentes à vida humana e qualquer traço de crueldade é estritamente a interpretação daqueles que buscam uma explicação para o ininteligível. São concebidas como exemplos de formas de vida ignotas e não antropomórficas, símbolos da natureza problemática da compreensão e percepção humana, cuja revelação da existência é responsável por desabusar as personagens lovecraftianas de ilusões sobre uma suposta centralidade cósmica e/ou histórica. Não são meras anomalias da ordem natural³³; representam ordens naturais inteiramente além do escopo humano, ordens irredutíveis que nunca seremos capazes de conhecer, entender ou desafiar. É possível matar Drácula e derrotar Sauron, lembra Alder (2020), mas “*in his house at R’lyeh dead Cthulhu waits dreaming*” (Lovecraft, 2008, p. 366). Nos diz o narrador de *The Whisperer in Darkness* (1930):

³¹ “Enclosed-as you may see-is the completed snake-tale, which I have decided to call *The Curse of Yig*. The deity in question is entirely a product of *my own imaginative theogony*—for like Dunsany, I love to invent gods and devils and kindred marvellous things.” (Lovecraft, 1968, p. 232, grifo nosso)

³² “Clark Ashton Smith & I frequently use each other’s hellish books & devil-gods—giving Tsathoggua & Yog-Sothoth a change of environment, as it were! Some time I’ll quote darkly from your *Book of Lod*—which I presume either antedates the human race like the Eltdown Shards and the Pnakotic Manuscripts, or repeats the most hellish secrets learnt by early man in the fashion of the *Book of Eibon*, *De Vermis Mysteriis*, the Comte d’Erlette’s *Cultes des Goules*, von Junzt’s *Unaussprechlichen Kulten*, or the dreaded & abhorred *Al Azif* or *Necronomicon* of the mad Arab Abdul Alhazred.” (Lovecraft, 1976b, p. 226)

³³ “De passagem, é de se notar que Lovecraft, assim como Poe, era fascinado por grandes catástrofes naturais e novas descobertas e explorações científicas, algo compreensível vindo de alguém que escolheu o horror cósmico como tema. É provável que relatos de tais eventos tenham engendrado muitas de suas histórias. *The Whisperer in Darkness* começa com as enchentes de Vermont de 1927 e observam-se outras possíveis ligações: relatos de terremotos e convulsões oceânicas e *Dagon* e *The Call of Cthulhu*; a inundação de hectares de floresta por um reservatório artificial e *The Colour Out of Space*; [...] exploração polar e *At the Mountains of Madness*; descoberta do planeta Plutão por C.W. Tombaugh em 1930 e *The Whisperer in Darkness*, que apresenta essa descoberta e é escrito no mesmo ano.” (Leiber, 1995, l. 179, tradução nossa)

[...] I turned to the bulky, closely written letter itself; and for the next three hours was immersed in a gulf of unutterable horror. Where Akeley had given only outlines before, he now entered into minute details; presenting [...] a terrible cosmic narrative derived from the application of profound and varied scholarship to the endless bygone discourses of the mad self-styled spy who had killed himself. I found myself faced by names and terms that I had heard elsewhere in the most hideous of connexions—Yuggoth, Great Cthulhu, Tsathoggua, Yog-Sothoth, R'lyeh, Nyarlathotep, Azathoth, Hastur, Yian, Leng, the Lake of Hali, Bethmoora, the Yellow Sign, L'mur-Kathulos, Bran, and the Magnum Innominandum—and was drawn back through nameless aeons and inconceivable dimensions to worlds of elder, outer entity at which the crazed author of the Necronomicon had only guessed in the vaguest way. I was told of the pits of primal life, and of the streams that had trickled down therefrom; and finally, of the tiny rivulet from one of those streams which had become entangled with the destinies of our own earth. (Lovecraft, 2008, p. 680-681)³⁴

Os contos do *Cthulhu Mythos* tendem a distinguir-se por essa configuração particular do horror cósmico, representado por um conjunto de imagens que mediam a exploração do lugar do ser humano no mundo. Mesmo que alguns dos elementos da mitologia lovecraftiana tenham feito aparições em outros contos do autor, como veremos um pouco mais adiante, e apesar da visão niilista e existencialista que permeia a vasta maioria de sua obra, temos no *Cthulhu Mythos* a expressão mais intensa da cosmovisão de Lovecraft. Inclusos nessa estrutura, apenas a título de ilustração, estão os *Outer Gods* (destaque a Azathoth, Magnumm Innominandum, Nyarlathotep, Tru'nembra, Shub-Niggurath, Tultscha e Yog-Sothoth), as entidades supremas do *Mythos*, localizadas nos vazios cósmicos que transcendem a matéria, o pensamento, o espaço e o tempo; os *Great Old Ones* (como Bokrug, Cthulhu, Chaugnar Faugn, Ghatanothoa, Hastur, Rhan-Tegoth, Tsathoggua e 'Umr At-Tawil), criaturas oriundas de outras dimensões e que há muito dominaram a Terra, mas hoje encontram-se dormentes, aprisionadas em locais remotos e inacessíveis do planeta; e os *Elder Ones*, os deuses da terra (como Nodens e Hypnos) que hoje habitam as Dreamlands.

[...] parece que Lovecraft o utilizou [seu *Mythos*] como uma porta dos fundos ou poterna para reinos de maravilhas e mitos, cujas principais abordagens haviam sido bloqueadas por sua aceitação do novo universo da ciência materialista. Permitiu-lhe manter em suas histórias ao menos trechos ocasionais da prosa poética, ressonante e colorida que amava, mas que dificilmente se adequava ao seu estilo posterior,

³⁴ **Tradução nossa:** [...] Voltei-me para a volumosa e cuidadosamente redigida carta; e pelas três horas seguintes fui imergido em um golfo de horror inefável. Aquilo que Akeley havia antes apenas delineado, agora descrevia em detalhes minuciosos; apresentando [...] uma terrível narrativa cósmica derivada da aplicação de estudos profundos e variados aos intermináveis discursos de outrora do louco, autoproclamado espião, que se matara. Deparei-me com nomes e termos que ouvira em outros lugares, nas mais hediondas conexões — Yuggoth, Grande Cthulhu, Tsathoggua, Yog-Sothoth, R'lyeh, Nyarlathotep, Azathoth, Hastur, Yian, Leng, o Lago de Hali, Bethmoora, o Símbolo Amarelo, L'mur-Kathulos, Bran e o Magnum Innominandum — e fui trazido de volta através de éons inominados e dimensões inconcebíveis para mundos de entidades externas e anciãs, sobre as quais o enlouquecido autor do Necronomicon havia apenas conjecturado de maneira vaga. Contaram-me sobre os abismos da vida primordial e sobre os riachos que deles fluíam; e, finalmente, sobre o pequeno regato de um desses riachos, que se enredara nos destinos da nossa própria Terra.

cientificamente realista. Proporcionou-lhe uma nuvem de atmosfera sinistra que, de outra forma, teria de ser reconstruída a cada história. Retratou vividamente sua concepção copernicana da vastidão, da estranheza e das infinitas possibilidades lúgubres do novo universo da ciência. E, finalmente, foi a chave para um mundo “real” mais assustador e ainda mais fascinante que o cosmos cego e sem propósito em que ele teve de viver sua vida. (Leiber, 1995, l. 370, tradução nossa)

É esse deslocamento do medo sobrenatural tradicional para a ameaça representada pelos abismos insondáveis do cosmos incorporados pelo *Mythos* — para a ameaça ao antropocentrismo representada pela própria ciência — que leva Friz Leiber (1995) a conferir a Lovecraft o epíteto “Copérnico da literatura de horror”, atribuindo a ele a revolução do conto *weird* através de técnicas e estruturas narrativas que conduziram o gênero para modernidade. Obviamente, outros autores encontraram inspiração na justaposição do homem a este novo universo, permeado e atestado por fatos cientificamente ponderados (Edgar Allan Poe e Jules Verne são exemplos canônicos). Entretanto, a principal e mais sistemática realização, ainda segundo o crítico, teria sido a de Lovecraft, pois na corrente principal de suas narrativas, o horror do universo mecanicista dá forma a essa hierarquia de entidades, reunindo seres cujos atributos refletem os ambientes multitudinários do universo.

É importante ter em mente que os elementos pseudomitológicos presentes nessas narrativas configuram-se como dispositivos de enredo, como *motifs* projetados para transmitir as várias questões filosóficas, estéticas, culturais e políticas que Lovecraft visava comunicar em suas narrativas. E que mesmo com a presença dessa mitologia artificial — ou talvez em função dela —, mantém-se como princípio cardinal a preservação de “um ar de absoluto realismo [...] *exceto* no campo limitado onde o escritor escolhe se afastar (de forma consistente com a psicologia humana e a ilusão refletida na experiência e no folclore) da ordem da realidade objetiva” (Lovecraft, 1976b, p. 342, tradução nossa)³⁵.

I haven't always succeeded in embodying these principles to the extent I'd like, but at least I've tried to do so. Commercial “pulp” fiction repudiates them altogether—glibly piling on extravagant marvels without the least relation to mankind's natural myth-making tendencies, and phrasing everything in a brisk, happy, casual, cheerful style which would be enough to kill even a good idea or plot! (Lovecraft, 1976b, p. 342)³⁶

³⁵ “As for style and realism—I'm glad you think well of my stuff in that respect. I've always held two cardinal principles regarding weird fiction: that the structure and rhythm of the language should reflect and promote the tension, menace, gloom, dreamlike quality, cumulative moodflow and climactic suspense of the theme; and that an air of absolute realism should be preserved (as if one were preparing an actual hoax instead of a story) *except* in the one limited field where the writer has chosen to depart (in a way consistent with actual human psychology and illusion as reflected in experience and folklore) from the order of objective reality.” (Lovecraft, 1976b, p. 342)

³⁶ **Tradução nossa:** Nem sempre tive sucesso em incorporar esses princípios na medida em que gostaria, mas ao menos tentei fazê-lo. A ficção comercial “pulp” os repudia por completo — empilhando levianamente maravilhas extravagantes sem a menor relação com as tendências naturais da humanidade à criação de mitos, e formulando

Dito isso, abro aqui um rápido parêntese para tratar da classificação de Schultz (1991) do *Cthulhu Mythos* como uma antimitologia (na primeira citação deste subcapítulo). Joshi (2007) inclusive apadrinha o termo ao dizer que acredita que Schultz possa ter sido mais preciso ao referir-se ao *Mythos* como uma “antimitologia” (em vez de “mitologia artificial”, termo já utilizado pelo próprio Lovecraft), “pois, na realidade, o *Mythos* subverte os objetivos e propósitos através dos quais religiões ou mitologias propriamente ditas funcionam” (p. 98, tradução nossa).

Se a função do mito fosse apenas a de reafirmar a função do homem no contexto mais largo da existência, se mito fosse apenas “uma forma de explicar, em termos racionais, fatos ainda não compreendidos racionalmente” (LeGuin, 1992, p. 68, tradução nossa), não faria alarde da questão. O problema é que esta definição, da qual creio ser seguro presumir que Schultz tenha partido, é uma definição um tanto que ultrapassada de mito, fornecida pela “mentalidade reducionista e cientificista da primeira metade do século XX” (LeGuin, 1992, p. 68, tradução nossa). E isso porque a racional e explicativa é apenas uma das funções do mito, uma vez que este, como a ciência, é produto de uma modalidade básica da apreensão humana: “é a expressão de uma das várias maneiras de como o ser humano, corpo/psique, percebe, compreende e se relaciona com o mundo (LeGuin, 1992, p. 69, tradução, nossa). Há subversão no *Mythos*? Sim, mas apenas no sentido metafórico/interpretativo usual. É necessário reconhecer a tremenda mimetização da estrutura mitológica tradicional promovida pelo *Mythos*.

Apesar da “mentalidade reducionista e cientificista” de que fala Ursula LeGuin, a etnologia positivista dos séculos XIX e XX ofereceu contribuições importantes aos estudos do mito como os conhecemos hoje. Em *The Poetics of Myth* (1998), Eleazar Meletinski antecipa as bases de sua proposta de análise das principais teorias do mito — através de uma belíssima pesquisa de suas formas clássicas e respectivas expressões no folclore narrativo — justamente no estudo das contribuições da etnologia moderna, que revisa a concepção do mito como apenas um meio pré-científico de explicar as forças da natureza e vem a estabelecer alguns princípios base relevantes ao estudo do mito em geral. Seriam eles: a) que em sua forma clássica, o mito está intimamente associado ao místico, servindo para reforçar a ordem social e natural; b) que a mitopoética é uma linguagem simbólica de características próprias que

tudo em um estilo vivaz, feliz, casual e animado, que seria suficiente para matar até mesmo uma boa ideia ou enredo!

reproduz, classifica e interpreta a realidade humana; e c) que as características que definem o pensamento mitológico são análogas a diversos períodos da história.

Reiterando o argumento: o *Mythos* pode não atuar para reforçar a ordem social e natural vigente, mas certamente é análogo ao pensamento (anti)moderno em que se insere, servindo como vetor para exploração dos limites da compreensão e apreensão do conhecimento humano, bem como sua linguagem traduz-se no tema da impossibilidade de representação de que falávamos nos capítulos anteriores (e abordaremos na seção 3.2.1 deste aqui) — seria “mitopoética” uma terminologia mais apropriada para qualificar o *Cthulhu Mythos*?

Uma outra questão diz respeito à natureza do mito contido no *Mythos*. Segundo Meletinski, se nas culturas mais recentes o mito surge em fragmentos, em níveis e dimensões de significado, a importância da etnologia moderna reside no fato de que a literatura e a arte passam a ser analisadas a partir de suas características comuns ao mito, como a dependência da metáfora, por exemplo. Esse mesmo princípio pode ser aplicado à compreensão das inconsistências entre as histórias que compõem o *Cthulhu Mythos*: assim como a linguagem não é um objeto estável, o mito, que mimetiza a linguagem, também está sujeito a variações e mudanças; é, ao mesmo tempo, universal e diverso (único enquanto reencenado, reapropriado e recriado por cada novo narrador) (Javet, 2010):

Não é surpresa que o primeiro gesto filosófico de Derrida, a reflexão sobre a impossibilidade de uma “voz” (origem) que teria precedido a escrita (suplemento), tenha incluído leituras de Lévi-Strauss e o problema do mito: nesse sentido, o mito encarna em um nível macro o que Derrida prova sobre a linguagem como um todo — o caráter do mito, assim como da linguagem, é precisamente o de estar sempre em um estado de diferença [*différence*] em relação a si mesmo, em um estado de constante reescrita, de redefinição de si mesmo. (Javet, 2010, p. 12, tradução nossa)

As inconsistências presentes no corpo mitológico do ciclo, entretanto, não são propositais. É inclusive uma ilusão comum acreditar que Lovecraft tenha estabelecido uma estrutura mítica precisa desde a primeira aparição de um elemento ligado à sua mitologia artificial; embora o caráter fragmentado confira-lhe certa verossimilhança, é, antes, o registro das marcas de evolução da prosa do autor:

É importante lembrar que Lovecraft nunca se sentiu preso a dados anteriores ao elaborar sua topografia fictícia: a consistência de uma história para outra não era primordial para ele, especialmente se o potencial para uma exploração imaginativa mais poderosa do tema exigisse um desvio de algum cenário anterior. Isso se aplica a todos os aspectos do Lovecraft *Mythos* — lugares, “deuses” e livros. (Joshi, 2015, p. 46, tradução nossa)

Apesar de não haver exatamente um consenso sobre quais obras compõem, de fato, o *Mythos* (a leitura do próprio Derleth é contestada com frequência na fortuna crítica), para os propósitos deste trabalho consideramos o mapeamento de Lin Carter (1972) como ponto de partida. Segundo Carter, para que uma obra seja classificada como pertencente ao ciclo, deve conter mais do que apenas menções a entidades lovecraftianas ou a localizações geográficas fictícias do mito. O conto deve, segundo o autor, apresentar um item significativo de informação sobre a tradição mitológica de fundo, contribuindo assim com dados relevantes ao *corpus* comum do ciclo. Entende-se como parte do *Cthulhu Mythos*, a partir desse critério, as histórias *The Nameless City* (1921), *The Hound* (1922), *The Festival* (1923), *The Call of Cthulhu* (1926), *The History of the Necronomicon* (1927), *The Dunwich Horror* (1928), *The Whisperer in Darkness* (1930), *Fungi from Yuggoth* (1930), *At the Mountains of Madness* (1931), *The Shadow Over Innsmouth* (1931), *The Dreams in the Witch-House* (1932), *The Thing on the Doorstep* (1933), *The Shadow Out of Time* (1935) e *The Haunter of the Dark* (1935).

O motivo para a volatilidade no debate sobre a classificação das obras de Lovecraft como parte (ou não) do *Mythos* é o fato de não haver uma distinção clara entre os ciclos de escrita do autor, sendo mais comum a segmentação entre *Dream Cycle*³⁷ e *Cthulhu Mythos*. Em 1930, em correspondência a Clark Ashton Smith, o próprio Lovecraft oferece uma definição que parece delimitar esses dois ciclos principais — mas ainda assim, insuficiente para sanar o debate da crítica:

I think I have two kinds of moods in writing weird tales—one when I feel the need of scientific realism, & try to achieve a convincing air of objective sobriety against which the marvel itself stands out by contrast, (*Colour Out of Space*, *Cthulhu*, *Whisperer*, &c.) & the other when I feel myself half involved in the nebulous uncertainty of the pictured dream, & try to convey a hint of the febrile doubt & apprehension inherent in an imperfectly glimpsed vista, (*Randolph Carter*, *Erich Zann*, &c.). [...] Of late the objective side has been uppermost, but that is because I have recently been writing from actual visual impressions gained in the New England countryside. (Lovecraft, 1971, p. 212)³⁸

³⁷ O *Dream Cycle* compreende uma série de histórias escritas entre 1918 e 1932, ambientadas nas Dreamlands — uma dimensão alternativa alcançada através dos sonhos. Apesar de divergências pontuais, estudiosos costumam incluir as seguintes histórias no ciclo: *Polaris* (1918), *The White Ship* (1919), *The Doom That Came to Sarnath* (1919), *The Tree* (1920), *The Cats of Ulthar* (1920), *Celephaïs* (1920), *Ex Oblivione* (1920), *The Music of Erich Zann* (1921), *The Other Gods* (1921), *The Quest of Iranon* (1921), *Hypnos* (1922), *The Dream-Quest of Unknown Kadath* (1927), *The Silver Key* (1926) e *Through the Gates of the Silver Key* (1932).

³⁸ **Tradução nossa:** Acho que tenho dois tipos de estado de espírito ao escrever contos *weird* — um quando sinto a necessidade de realismo científico & tento alcançar um ar convincente de sobriedade objetiva contra a qual a própria maravilha se destaca por contraste (*Colour Out of Space*, *Cthulhu*, *Whisperer* &c.) & o outro quando me sinto parcialmente envolvido na nebulosa incerteza do sonho imaginado & tento transmitir uma sugestão de febril dúvida & apreensão inerentes a uma vista imperfeitamente vislumbrada (*Randolph Carter*, *Erich Zann*, &c.). [...]

Enquanto estudiosos tendem a uma concordância geral sobre quais histórias constituem a base de cada ciclo, notam-se textos ambíguos, categorizados de acordo com a inclinação de cada acadêmico. Pode-se inferir que, em parte, essa dificuldade de classificação tem origem na falta de sistematização do processo de criação da mitologia lovecraftiana, que se deu ao longo da carreira do autor e de maneira, ao menos inicialmente, não intencional. Outro ponto que contribui para a problemática é a possibilidade de leitura das narrativas que compõem os ciclos de maneira independente; apesar do compartilhamento de elementos e do pertencimento a um universo maior, todas elas se sustentam sozinhas.

Isso posto, temos a avaliação de Joshi (2015), que, apesar de considerar pedantes e irrelevantes as tentativas de estabelecimento de listas definitivas, como as de August Derleth e Lin Carter, para fins de análise e estudo, entende válida a averiguação de quais contos utilizam a estrutura pseudomitológica mais intensamente do que outros, visto que em algumas das narrativas de Lovecraft os elementos do *Mythos* são de importância central, enquanto em outras assumem papel secundário ou sequer se fazem presentes. Considerando o escopo mimético-realista do presente estudo, considero oportuno esboçar o esqueleto da segmentação proposta por Joshi (2015), visando informar o *corpus* de análise.

Preliminarmente, nos cabe ressaltar que, na medida em que os vários componentes do *Cthulhu Mythos* podem ser classificados, concebem-se quatro categorias gerais:

[...] o ícone central do *Mythos* consiste, pode-se dizer, de vários ícones subsidiários. Destes, quatro podem ser concretamente identificados: (1) uma topografia³⁹ da Nova Inglaterra vitalmente realizada, mas em grande medida imaginária; (2) uma biblioteca sempre crescente de livros ocultos, tanto antigos quanto modernos (e, em consequência, um grupo de estudiosos que buscam esses textos, seja para executar os feitiços e encantamentos neles contidos ou para combatê-los); (3) os “deuses”, seus seguidores humanos e seus monstruosos asseclas ou acólitos; e (4) um senso do cósmico, tanto espacial quanto temporal, que frequentemente liga o *Mythos* mais firmemente à ficção científica do que ao sobrenatural. (Joshi, 2007, p. 99, tradução nossa)

Ultimamente, o lado objetivo tem sido predominante, mas isso se deve ao fato de que recentemente tenho escrito a partir de impressões visuais reais obtidas na região rural da Nova Inglaterra.

³⁹ “Lovecraft iniciou sua carreira com cenários bastante generalizados da Nova Inglaterra [...] e contos ambientados de forma mais ou menos nebulosa em Providence [...]. Mas, a partir de *The Terrible Old Man* (1920), toda uma procissão de cidades imaginárias da Nova Inglaterra — Arkham, Kingsport, Dunwich, Innsmouth — e marcos topográficos correspondentes, como o Rio Miskatonic, começou a ser desenvolvida, com cada conto sucessivo se baseando no predecessor e resultando em uma geografia ficcional ricamente complexa, análoga, digamos, a Wessex, de Thomas Hardy, ou ao Yoknapatawpha County, de William Faulkner.” (Joshi, 2015, p. 17-18, tradução nossa)

De forma a determinar os contos centrais do *Cthulhu Mythos*, Joshi (2015) institui uma espécie de linha do tempo da progressão do ciclo: de 1917 a 1926 teríamos o período de *antecipação*, de 1926 a 1930, o período de *emersão*, e de 1931 a 1936, o período de *expansão*.

Começamos pelo período inicial (1917 a 1926). Ao traçar as antecipações para as criaturas, lugares, livros e outros elementos do *Mythos*, o crítico sublinha que se deve ter em mente que Lovecraft, à época, era guiado por questões e objetivos diferentes; e que é apenas quando chega a algum entendimento de que suas narrativas se encaixavam em uma certa unidade temática e filosófica que parece selecionar elementos de trabalhos anteriores e reinterpretá-los à luz da mitologia que começava a florescer. À vista disso, identifica a antecipação de alguns elementos do *Mythos* nos contos *Dagon* (1917), *Polaris* (1918), *The Statement of Randolph Carter* (1919), *Beyond the Wall of Sleep* (1919), *The Picture in the House* (1920), *The Terrible Old Man* (1920), *Celephais* (1920), *Nyarlahotep* (1920), *The Nameless City* (1921), *The Hound* (1922), *The Festival* (1923), *The Other Gods* (1921), *Azathoth* (1922) e *The Unnamable* (1923).

O ano em que H. P. escreve *The Call of Cthulhu* marca o início do período de emersão (1926 a 1930), uma vez que é a partir deste conto que o autor começa a unificar as insinuações das obras anteriores nos vários elementos que vieram a compor o *Mythos* — a importância do conto (e talvez esteja aí a principal justificativa para o nome do ciclo) é sua clara instanciação dos elementos centrais da visão cósmico-realista de Lovecraft. Outra questão que distingue as narrativas do período é a transição que o autor faz da realidade onírica para a realidade material, trazendo as criaturas de inspiração dunsaniana do *Dream Cycle* para o mundo desperto. O período também marca as primeiras contribuições ao *Mythos* por outros escritores⁴⁰, o reconhecimento de Lovecraft dessas contribuições através de referências em seus próprios contos, e até mesmo a inserção de elementos do *Mythos* nas histórias que escrevia como *ghost-writer*. Nesse âmbito, Joshi avalia que das onze narrativas que Lovecraft escreveu entre 1926 e 1930, seis delas são centrais para o *Mythos* — *The Call of Cthulhu* (1926), *The Dream Quest of Unknown Kadath* (1927), *The Colour Out of Space* (1927), *The History of the Necronomicon* (1927), *The Dunwich Horror* (1928) e *The Whisperer in Darkness* (1930).

Já durante os últimos anos de vida de Lovecraft (1931 a 1936), Joshi identifica considerável expansão do *Mythos*, resultado do desenvolvimento estético e filosófico do autor, além do notável registro de acréscimos e empréstimos de elementos do *Mythos* por outros

⁴⁰ Elementos do *Cthulhu Mythos* podem ser identificados na obra de inúmeros autores, contemporâneos e sucessores, que fizeram acréscimos ao panteão de Lovecraft ou escreveram obras ambientadas no universo ficcional do autor — outra marca singular da mitologia lovecraftiana.

escritores — postumamente conhecidos como *Lovecraft Circle*⁴¹. A esse período de expansão (1931 a 1936) pertenceriam as obras *At the Mountains of Madness* (1931), *The Shadow Over Innsmouth* (1931), *The Dreams in the Witch-House* (1932), *The Thing on the Doorstep* (1933), *The Shadow Out of Time* (1935) e *The Haunter of the Dark* (1935).

Feito todo esse preâmbulo, podemos voltar-nos ao *mýthos* com letra minúscula.



Em primeiro lugar, é importante frisar que apesar da grande quantidade de gêneros abarcados pela *weird fiction*, há uma certa permutabilidade estrutural na obra de Lovecraft como um todo. Pode-se argumentar que o autor “concebeu — ou, mais precisamente, executou — um número relativamente pequeno de enredos e cenários diferentes, passando grande parte de sua carreira reformulando e refinando-os”⁴² (Joshi, 2013, p. 253, tradução nossa). Em *Notes on Writing Weird Fiction*, ensaio escrito entre 1932 e 1933, Lovecraft desenvolve uma análise dos elementos constitutivos desse tipo de narrativa, oferecendo-nos uma ferramenta interessante para compreensão tanto da estrutura quanto da permutabilidade de sua produção:

There are, I think, four distinct types of weird story; one expressing a *mood or feeling*, another expressing a *pictorial conception*, a third expressing a *general situation, condition, legend, or intellectual conception*, and a fourth explaining a *definite tableau or specific dramatic situation or climax*. In another way, weird tales may be grouped into two rough categories—those in which the marvel or horror concerns some *condition or phenomenon*, and those in which it concerns some *action of persons* in connexion with a bizarre condition or phenomenon.

Each weird story — to speak more particularly of the horror type — seems to involve five definite elements: (a) some basic, underlying horror or abnormality — condition, entity, etc. —, (b) the general effects or bearings of the horror, (c) the mode of manifestation — object embodying the horror and phenomena observed —, (d) the types of fear — reaction pertaining to the horror, and (e) the specific effects of the horror in relation to the given set of conditions. (Lovecraft, 1995, p. 115)⁴³

⁴¹ Tradicionalmente, os membros do *Lovecraft Circle* limitam-se a Robert Bloch, Clark Ashton Smith, Robert E. Howard, Frank Belknap Long, August Derleth e E. Hoffmann Price. Contudo, há aqueles que estendem a definição a outros correspondentes de Lovecraft — como Zealia Bishop, Fritz Leiber, Hazel Heald e Henry Kuttner, por exemplo.

⁴² Schultz chega a esquematizar em tabela a “reescrita cósmica” dos contos mais antigos de Lovecraft, à luz do realismo que se torna marca registrada de sua ficção tardia — “Cada uma das histórias cósmicas tardias tem origem em uma história anterior, de foco consideravelmente mais estreito. Lovecraft parece quase descontente com a execução prematura de suas ideias iniciais (ver tabela)”. (Schultz, 1991, p. 210, tradução nossa).

⁴³ **Tradução nossa:** Existem, creio eu, quatro tipos distintos de histórias *weird*: uma expressando um *estado de espírito ou sentimento*, outra expressando uma *concepção pictórica*, uma terceira expressando uma *situação geral, condição, lenda ou concepção intelectual*, e uma quarta explicando um *quadro definido ou uma situação ou climax dramáticos específicos*. De outra forma, os contos *weird* podem ser agrupados em duas categorias gerais — aqueles em que a maravilha ou o horror se referem a alguma *condição* ou *fenômeno*, e aqueles em que se referem a alguma *ação de pessoas* em conexão com uma condição ou fenômeno bizarro.

Essa sistematização encontra expressão no conto *The Call of Cthulhu* (1926), excelente exemplo da configuração canônica do *weird* lovecraftiano, onde o horror materializa-se através da entidade cósmica titular e cujos efeitos e manifestações emergem gradualmente por meio da investigação documental conduzida pelo narrador, revelando as dimensões psicológicas e epistemológicas do contato com o inefável. Com efeito, publicado pela primeira vez em 1928 pela revista *Weird Tales*, o conto tornou-se a obra de maior repercussão da carreira de Lovecraft, sendo também a primeira das narrativas do autor a apresentar todos os elementos essenciais associados ao *Mythos*. Marco inicial da fase cósmico-realista de Lovecraft, não poderia começar por outro conto senão este:

The most merciful thing in the world, I think, is the inability of the human mind to correlate all its contents. We live on a placid island of ignorance in the midst of black seas of infinity, and it was not meant that we should voyage far. The sciences, each straining in its own direction, have hitherto harmed us little; but some day the piecing together of dissociated knowledge will open up such terrifying vistas of reality, and of our frightful position therein, that we shall either go mad from the revelation or flee from the deadly light into the peace and safety of a new dark age.

Theosophists have guessed at the awesome grandeur of the cosmic cycle wherein our world and human race form transient incidents. They have hinted at strange survivals in terms which would freeze the blood if not masked by a bland optimism. But it is not from them that there came the single glimpse of forbidden aeons which chills me when I think of it and maddens me when I dream of it. That glimpse, like all dread glimpses of truth, flashed out from an accidental piecing together of separated things—in this case an old newspaper item and the notes of a dead professor. I hope that no one else will accomplish this piecing out; certainly, if I live, I shall never knowingly supply a link in so hideous a chain. I think that the professor, too, intended to keep silent regarding the part he knew, and that he would have destroyed his notes had not sudden death seized him. (Lovecraft, 2008, p. 355-356)⁴⁴

Cada história *weird* — para falar mais particularmente do tipo de horror — parece envolver cinco elementos definidos: (a) algum horror ou anormalidade básica e subjacente — condição, entidade etc. —, (b) os efeitos ou implicações gerais do horror, (c) o modo de manifestação — objeto que incorpora o horror e os fenômenos observados —, (d) os tipos de medo — reação pertinente ao horror, e (e) os efeitos específicos do horror em relação ao conjunto de condições dado.

⁴⁴ **Tradução nossa:** A coisa mais misericordiosa do mundo, penso eu, é a inabilidade da mente humana em correlacionar todo o seu conteúdo. Vivemos em uma ilha plácida de ignorância em meio a mares negros de infinitude, e não somos destinados a velejar longe. As ciências, cada uma tensionando-se em sua própria direção, nos causaram pouco dano até o momento; mas algum dia a reunião de conhecimentos dissociados revelará vistas tão aterrorizantes da realidade e de nossa pavorosa posição nela, que ou enlouqueceremos com a revelação ou fugiremos da luz em direção à paz e segurança de uma nova era das trevas.

Teosofistas têm especulado sobre o incrível esplendor do ciclo cósmico no qual nosso mundo e a raça humana formam transitórios incidentes. Eles têm insinuado estranhas sobrevivências em termos que congelariam o sangue, se não mascarados por insípido otimismo. Mas não veio deles o único vislumbre dos éons proibidos que me arrepiava quando nele penso e me enlouquece quando com ele sonho. Esse vislumbre, como todos os tenebrosos vislumbres da verdade, despontou de uma reunião acidental de coisas separadas — neste caso, um antigo item de jornal e as anotações de um professor falecido. Espero que ninguém mais consiga reunir esses fragmentos; por certo, se viver, jamais suprirei conscientemente um elo de tão hedionda cadeia. Penso que o professor, também, pretendia manter silêncio a respeito da parte por ele conhecida, e que ele teria destruído suas anotações se a súbita morte não o tivesse acometido.

Estes são os dois primeiros parágrafos do conto. Narrado de maneira deliberadamente fragmentada, materializa a “reunião de conhecimento dissociado” advertida pelos parágrafos de abertura, estes que se constituem como a articulação do paradoxo epistemológico que fundamenta a narrativa: a busca pelo conhecimento, tradicionalmente concebida como instrumento de emancipação intelectual, apresenta-se como fonte primária de ameaça ontológica. O narrador redefine ali o papel da fragmentação do saber científico, estabelecendo-a não como deficiência metodológica, mas como mecanismo de proteção contra uma verdade fundamentalmente inassimilável.

Neste início, e do ponto de vista do fim cronológico dos eventos, o narrador, Francis Wayland Thurston, pondera a investigação dos documentos encontrados nos pertences de seu falecido tio-avô — George Gammell Angell, Professor Emérito de Línguas Semíticas na Brown University —, que o levaram a escrever seu manuscrito (o conto que estamos lendo). Esses documentos registram três eventos ocorridos no ano de 1925, que quando interligados revelam o núcleo temático da narrativa: a existência de Cthulhu e dos *Great Old Ones*. O primeiro relata, a partir do caso do escultor Henry Wilcox, o surgimento simultâneo de pesadelos entre artistas e poetas; o segundo registra a investigação policial do Inspetor Legrasse sobre rituais ocultistas praticados em New Orleans; e o terceiro apresenta o relato do navegador Gustaf Johansen sobre a descoberta de R’lyeh, a cidade submersa no Oceano Pacífico que aprisiona Cthulhu, e seu testemunho da breve emersão da criatura.

Em termos de estrutura narrativa, o conto exemplifica os procedimentos e mecanismos de enredo mais canônicos da *weird fiction* lovecraftiana. O primeiro desses procedimentos consiste na contenção de subnarrativas em uma narrativa central. Já o segundo, presente na introdução que acabamos de ler, diz respeito à confirmação em vez da revelação: o fim — a *anagnórisis* — raramente se apresenta como elemento surpresa; funciona mais como a validação de um evento ou fenômeno que nos é insinuado desde o princípio, narrado a partir de seu fim cronológico, e evidenciado de maneira progressiva no decorrer do conto. Esses dois procedimentos se sustentam através de alguns mecanismos de enredo que buscarei analisar aqui: distância narrativa, verossimilhança científica, tensão e anacronismos. Para tanto, creio que possamos começar por uma análise mais detalhada da configuração geral do conto.

A primeira seção da história, *The Horror in Clay*, diz respeito a uma pequena escultura em baixo-relevo e à primeira seção do manuscrito que a acompanhava, encontrados pelo narrador entre os pertences do tio-avô. A primeira seção do documento escrito pelo falecido professor tratava dos pesadelos que acometeram Henry Wilcox, o escultor do baixo-relevo, entre 28 de fevereiro e 2 de abril de 1925; versava também sobre a posterior investigação

conduzida pelo professor de ocorrências, registradas durante o mesmo período, de distúrbios psicológicos ao redor do mundo e de experiências oníricas similares entre artistas e poetas. Em suma, em 1º de março de 1925, o jovem artista consulta o professor sobre a tradução de hieróglifos que havia esculpido com base em sonho da noite anterior. Este encontro resulta em subsequentes visitas diárias (até 23 de março, quando Wilcox é internado em estado de delírio), durante as quais o Angell documenta os relatos do escultor — “startling fragments of nocturnal imagery whose burden was always some terrible Cyclopean vista of dark and dripping stone, with a subterrene voice or intelligence shouting monotonously in enigmatical sense-impacts uninscribable save as gibberish. The two sounds most frequently repeated are those rendered by the letters ‘Cthulhu’ and ‘R’lyeh’” (Lovecraft, 2008, p. 358-359)⁴⁵. Quanto à escultura, o narrador nos oferece a seguinte descrição:

The bas-relief was a rough rectangle less than an inch thick and about five by six inches in area; obviously of modern origin. Its designs, however, were far from modern in atmosphere and suggestion; for although the vagaries of cubism and futurism are many and wild, they do not often reproduce that cryptic regularity which lurks in prehistoric writing. [...] Above these apparent hieroglyphics was a figure of evidently pictorial intent, though its impressionistic execution forbade a very clear idea of its nature. It seemed to be a sort of monster, or symbol representing a monster, of a form which only a diseased fancy could conceive. If I say that my somewhat extravagant imagination yielded simultaneous pictures of an octopus, a dragon, and a human caricature, I shall not be unfaithful to the spirit of the thing. A pulpy, tentacled head surmounted a grotesque and scaly body with rudimentary wings; but it was the *general outline* of the whole which made it most shockingly frightful. Behind the figure was a vague suggestion of a Cyclopean architectural background. (Lovecraft, 2008, p. 356-357)⁴⁶

Retomo rapidamente aquele parêntese sobre a mitologia artificial que atravessa o *Mythos*, pois essa primeira seção do manuscrito do professor Angell também evidencia o espelhamento da configuração mitológica tradicional. Através dos sonhos que acometem as

⁴⁵ **Tradução nossa:** surpreendentes fragmentos de um imagético noturno cujo fardo era sempre alguma terrível vista Ciclópica de trevasas rochas destilantes, com uma subterrânea voz ou inteligência gritando monotonamente em enigmáticos impactos sensoriais irrecitáveis, salvo na forma de algaravia. Os dois sons mais frequentemente repetidos eram aqueles renderizados pelas letras “Cthulhu” e R’lyeh”.

⁴⁶ **Tradução nossa:** O baixo-relevo era um retângulo bruto, com menos de dois centímetros e meio de espessura e cerca de doze por quinze centímetros de área; obviamente de origem moderna. Seus designs, contudo, estavam distantes da modernidade em atmosfera e sugestão; pois ainda que os caprichos do cubismo e do futurismo sejam muitos e selvagens, não reproduzem com frequência a críptica regularidade que espreita escritos pré-históricos. [...] Sobre esses aparentes hieróglifos estava uma figura de evidente intenção pictórica, ainda que a execução impressionista impedisse uma ideia muito clara de sua natureza. Parecia ser um tipo de monstro, ou um símbolo representando um monstro, de uma forma que apenas uma fantasia doentia poderia conceber. Se eu dissesse que minha imaginação um tanto extravagante produziu simultaneamente imagens de um polvo, um dragão e uma caricatura humana, eu não seria infiel ao espírito da coisa. Uma cabeça polposa e tentacular sobrepujava um grotesco e escamoso corpo com asas rudimentares; mas era o *contorno geral* do todo que o tornava mais chocantemente tenebroso. Arás da figura havia uma vaga sugestão de um cenário arquitetônico Ciclópico.

mentes de maior sensibilidade artística, o autor nos remete à abordagem junguiana (basilar à vertente da psicologia dos estudos do mito), onde o mito, no sentido de arquétipo, é considerado sinônimo de um inconsciente coletivo. Jung, que assim como Freud estudou a psicologia do inconsciente, argumentava pelo estabelecimento de arquétipos como núcleos constantes de significado — como elementos estruturais do inconsciente coletivo que dão origem aos mitos, caracterizando-os como categorias do pensamento simbólico que organizam as informações que o indivíduo recebe da realidade material (Meletinski, 1998).

Meletinski frisa que, apesar do flerte da psicologia junguiana com o reducionismo filosófico (ao restringir o reflexo da realidade exterior à expressão de condições internas de origem psicossomática, Jung acaba por relevar a variedade histórica, espacial e temporal do imaginário mitopoético), a corrente permanece relevante na medida em que influencia enormemente a crítica literária. A principal contribuição de Jung estaria no entendimento de arquétipos e seus paralelos mitológicos a partir da concepção da natureza metafórica do simbolismo arquetípico. Se consideramos, como defende a abordagem junguiana, o estabelecimento de arquétipos como elementos estruturais do inconsciente coletivo, podemos inferir que a mitologia dos *Old Ones* (no conto, é claro), surge desse mesmo princípio, da concepção — e talvez até realização literal — de mito como uma das várias manifestações da mente humana, símbolo de uma psicologia coletiva e inconsciente: “when, after infinities of chaos, the first men came, the Great Old Ones spoke to the sensitive among them by moulding their dreams; for only thus could Their language reach the fleshly minds of mammals”⁴⁷ (Lovecraft, 2008, p. 367).

Outro aspecto importante que podemos destacar dessa primeira seção refere-se à verossimilhança científica. Apesar da intenção de análise da configuração dos caracteres com maior minúcia na seção 3.1.2 deste trabalho, podemos adiantar aqui a confiabilidade aos eventos narrados que a caracterização das personagens busca conferir — plenamente cientes dos eventos bizarros que estão a relatar, os narradores lovecraftianos conduzem a narrativa de maneira bastante racional e frequentemente técnica.

Os documentos inicialmente analisados pelo narrador, por exemplo, são fruto de pesquisa de um renomado professor universitário, “amplamente reconhecido como uma autoridade em inscrições antigas e frequentemente consultado por diretores de museus proeminentes” (Lovecraft, 2008, p. 356, tradução nossa). E apesar de Thurston não nos

⁴⁷ **Tradução nossa:** Quando, após infinitudes de caos, vieram os primeiros homens, os *Great Old Ones*, moldando seus sonhos, falaram aos mais sensíveis entre eles; pois apenas assim poderia a linguagem d’Eles atingir a mente corpórea dos mamíferos.

fornecer detalhes sobre sua “reputação acadêmica” (sabemos apenas que é antropólogo), a retórica empregada em seu manuscrito busca estabelecer um distanciamento crítico e analítico em relação aos eventos narrados. A descrição que faz do relevo de Wilcox, por exemplo, ao contemplar aspectos técnicos, históricos e formais da obra, denota a precisão descritiva característica do discurso científico. Essa estratégia narrativa, que privilegia a objetividade e o rigor metodológico, contribui para a construção de um texto que, embora ficcional, apropria-se deliberadamente das convenções do discurso acadêmico para conferir credibilidade aos aspectos insólitos do relato, aproximando-o dos procedimentos investigativos próprios da pesquisa científica.

É preciso considerar igualmente, contudo, que se o interesse de Lovecraft é o de confrontar a perspectiva científica sobre o funcionamento do mundo, sua utilização do discurso científico para o registro de algo que permanecerá inexplicado pela ciência é uma maneira de tensionar a credibilidade da própria ciência. Este tensionamento manifesta-se no conto através da estrutura documental. O narrador emprega sistematicamente o discurso científico — com suas convenções de objetividade, verificabilidade e racionalidade — para registrar fenômenos que escapam aos paradigmas da ciência. Ao confrontar o leitor com evidências documentais que apontam para uma realidade que não se reduz aos métodos científicos convencionais, Lovecraft não apenas questiona os limites do conhecimento científico, mas expõe a fragilidade de seus pressupostos epistemológicos. O próprio Professor Angell, representante da autoridade acadêmica, sucumbe quando confrontado por evidências que desafiam seu arcabouço conceitual, ilustrando como o aparato científico, mesmo em sua máxima expressão de rigor metodológico, revela-se inadequado para apreender a verdadeira natureza da realidade.

Já a segunda seção do conto, *The Tale of Inspector Legrasse*, refere-se à outra metade do manuscrito encontrado pelo narrador. O documento registra o relato do Inspetor John Raymond Legrasse sobre uma investigação conduzida em novembro de 1907 — da qual Angell toma conhecimento durante um encontro da Sociedade Arqueológica Americana em 1908. Legrasse havia comparecido ao evento para consultar os acadêmicos ali presentes sobre a natureza de uma estatueta, similar ao baixo-relevo de Wilcox, apreendida em uma operação policial nos pântanos de New Orleans durante um suposto ritual vudu. É durante a interrogação dos prisioneiros de tal operação que Legrasse descobre mais detalhes sobre o culto, revelando *Cthulhu* e a história dos *Great Old Ones*⁴⁸ ao leitor:

⁴⁸ “They worshipped, so they said, the Great Old Ones who lived ages before there were any men, and who came to the young world out of the sky. Those Old Ones were gone now, inside the earth and under the sea; but their dead bodies had told their secrets in dreams to the first men, who formed a cult which had never died. This was

Examined at headquarters after a trip of intense strain and weariness, the prisoners all proved to be *men of a very low, mixed-blooded, and mentally aberrant type*. Most were seamen, and a sprinkling of *negroes* and *mulattoes*, largely West Indians or Brava Portuguese from the Cape Verde Islands, gave a colouring of voodooism to the heterogeneous cult. But before many questions were asked, it became manifest that something far deeper and older than *negro fetichism* was involved. *Degraded and ignorant as they were*, the *creatures* held with surprising consistency to the central idea of their loathsome faith. (Lovecraft, 2008, p. 366, grifos nossos)⁴⁹

A primeira parte do trecho acima transcrito é aqui a mais relevante. Corresponde à caracterização dos cultistas, manchada por uma inequívoca retórica racista. Um ponto que considero particularmente problemático na crítica lovecraftiana, a propósito, é a sistêmica minimização⁵⁰ dos traços racistas, xenofóbicos, supremacistas, fascistas e eugenistas (absurdamente óbvios) presentes tanto na escrita ficcional quanto não ficcional do autor. Mesmo trabalhos recentes e de críticos renomados tentam “defender duas ideias, reunidas em uma tensão irreconciliável: a noção de que, sim, ele teve atitudes racistas, mas elas não tinham tanta importância, já que ao demonstrar tais sentimentos ele era simplesmente um ‘produto de seu tempo’” (Poole, 2024, p. 41). São igualmente questionáveis as tentativas de separar a obra de seus preconceitos ou de sugerir uma suposta evolução tardia do pensamento racial do autor (especialmente depois de seu breve casamento com uma mulher judia, Sonia Greene), pois Lovecraft manteve convicções supremacistas até o fim da vida; elas nunca foram um elemento incidental em seus textos, mas um componente estrutural deliberadamente utilizado (Poole, 2024) — *The Horror at Red Hook* (1925), *He* (1925) e *The Shadow over Innsmouth* (1931) são exemplos nítidos.

Tais perspectivas revelam, para W. Scott Poole (2024), uma compreensão risível do pensamento histórico, pois este nunca imagina um período como um corredor fechado de experiências, no qual é concebível que apenas certos pensamentos e ideias possam surgir. Essa visão fleumática ignora que mesmo no contexto histórico de Lovecraft existiam múltiplas

that cult, and the prisoners said it had always existed and always would exist, hidden in distant wastes and dark places all over the world until the time when the great priest Cthulhu, from his dark house in the mighty city of R’lyeh under the waters, should rise and bring the earth again beneath his sway.” (Lovecraft, 2008, p. 366)

⁴⁹ **Tradução nossa:** Examinados no centro de operações após uma viagem de intenso esforço e exaustão, todos os prisioneiros se provaram *homens de origem bastante baixa e mestiça, do tipo mentalmente aberrante*. A maioria era de marinheiros, com alguns poucos negros e mulatos [*negroes and mulattoes*], em grande parte indianos ocidentais ou portugueses de Brava, das ilhas de Cabo Verde, que emprestavam um tom de voduismo ao culto heterogêneo. Mas antes que muitas perguntas fossem feitas, tornou-se manifesto que algo muito mais profundo e antigo do que um simples *fetichismo negro* estava envolvido. *Degradadas e ignorantes como eram*, as *criaturas* se apegavam com surpreendente consistência à ideia central de sua abominável fê.

⁵⁰ O próprio Joshi, de longe o principal responsável pelo desenvolvimento e progresso dos estudos lovecraftianos, “deixou perfeitamente claro” a W. Scott Poole “que não iria, de forma alguma, endossar opiniões depreciativas ao legado de Lovecraft”. (Poole, 2024, p. 337).

correntes de pensamento e possibilidades de posicionamento ético e intelectual. É preciso deixar claro que o racismo em sua obra não foi um mero produto passivo de seu tempo, mas uma escolha consciente e ativa, especialmente considerando sua reconhecida capacidade intelectual e desmedida curiosidade. Em carta de 1934, por exemplo (que particularmente gostaria de não precisar reproduzir aqui), Lovecraft diz:

I admire Mussolini, but think Hitler is a very inferior copy—led astray by romantic conceptions & pseudo-science. At that, though, Hitler may have formed a necessary evil—saving his country from disintegration. In general, I think any nation ought to keep close to its original dominant racestock—remaining largely Nordic if it started that way; largely Latin if it started that way, & so on. Only in this manner can comfortable cultural homogeneity & continuity be secured. But Hitler’s extremes of pure racialism are absurd & grotesque. Various race-stocks differ in inclinations & aptitudes, but of all of them I consider only the negro & australoid biologically inferior. Against these two a rigid colour-line ought to exist. (Lovecraft, 1976a, p. 384)⁵¹

Deixando bastante claro que não nutro qualquer intenção de justificar, escusar ou eximir de relevância as concepções étnico-raciais deploráveis de Lovecraft e que não concordo com o perpétuo “passar de pano” de Joshi⁵² (perdoem meu francês), refiro-nos à contextualização que o crítico nos oferece sobre o assunto:

De onde surgiram essas ideias? Claramente, foram incutidas de início por sua família: [...]; além disso, a Nova Inglaterra permaneceu por muito tempo a área mais conservadora da nação, política e socialmente, e as noções de aristocracia da classe alta bostoniana poderiam facilmente levar ao segregacionismo. Mas, com a mesma clareza, Lovecraft começou a investigar o assunto pessoalmente: “De Triumpho Naturae” é dedicado a William Benjamin Smith, autor de *The Color Line: A Brief in Behalf of the Unborn* (1905). Alguns de seus primeiros ensaios sobre o assunto são claramente influenciados por T. H. Huxley, Spencer e outros Darwinistas Sociais. Mas para os norte-americanos, a questão da pureza racial já não era mais, naquela época, abstrata: o influxo sem precedentes de imigrantes na virada do século — em 1910, 13.345.000 estrangeiros estavam radicados nos EUA (Hofstadter 177) — era fonte de grande

⁵¹ **Tradução nossa:** Admiro Mussolini, mas considero Hitler uma cópia muito inferior — desviado por concepções românticas & pseudociência. Nesse sentido, porém, Hitler pode ter criado um mal necessário — salvando seu país da desintegração. Em geral, acredito que qualquer nação deve se manter próxima à sua linhagem racial originalmente dominante — permanecendo em grande parte nórdica, se começou assim; em grande parte latina, se começou assim, & assim por diante. Somente dessa maneira pode-se assegurar uma confortável homogeneidade & continuidade cultural. Mas os extremos de puro racismo de Hitler são absurdos & grotescos. Várias linhagens raciais diferem em inclinações & aptidões, mas, de todas elas, considero apenas o negro & o australoide biologicamente inferiores. Contra esses dois, deve existir uma rígida linha de cor.

⁵² “Lovecraft’s first real political consciousness is evinced in the matters of racial purity and the influx of foreigners to his native land. These views have become notorious, and much abuse has been heaped upon him for his alleged “racism.” But the route to take in defending Lovecraft is not to deny the importance of these views—for it is clear, as we shall shortly see, that they entered his fiction from an early date—but to ascertain their origin and purpose. Lovecraft’s opinions have been aired widely by hostile critics, but it has not been noticed how commonplace they were to the majority of educated people at the turn of the century. Moreover, the intent of Lovecraft’s racist views changed over the course of his life, so that in the 1930s he could tentatively embrace Hitler but not for the same reasons that he had trumpeted “Aryan supremacy” twenty years before.” (Joshi, 2014, l. 2667)

preocupação para os “antigos americanos”, especialmente porque os imigrantes, dessa vez, não vinham da Irlanda, Alemanha e Escandinávia, mas da Europa Oriental, Ásia e América Latina. A chave para o racismo de Lovecraft — e, de fato, para todo o seu pensamento político e social — é [...] o conceito de cultura. (Joshi, 2014, l. 2667, tradução nossa)

Sem desconsiderar os aspectos problemáticos das convicções ideológicas do autor enquanto sujeito empírico, é necessário contemplar também o peso de tais convicções em suas narrativas ficcionais. Independentemente da origem, o que temos em Lovecraft é um ponto de vista unilateral, em que quem fala, sua linguagem e escala de valores, evidenciam o homem que as pronuncia. Pois o que acontece quando um sujeito convicto da existência de uma diferença qualitativa entre a perspectiva de um *scholar* e a de “men of a very low, mixed-blooded, and mentally aberrant type” — é o caso do narrador de *The Call of Cthulhu* —, é confrontado pela descoberta de uma realidade existente ao largo do alcance de sua abordagem superior, científica, do mundo? Nada. Em Lovecraft, nem mesmo esse tipo de descoberta, que deveria, por sua própria natureza, relativizar distinções “hierárquicas”, resulta em alguma transformação das perspectivas etnocêntricas dos narradores.

E é por esse motivo que, no trecho de *The Call of Cthulhu* em que os prisioneiros são descritos, o discurso de Thurber (atravessado pela paráfrase do relato de Angell, que parafraseia o relato original de Legrasse) não descreve apenas os cultistas, “mas ao mesmo tempo, e sem sabê-lo, a si próprio” (Auerbach, 2021, p. 29). Como no Banquete de Trimalquião, no *Satyricon* de Petrónio, a modelagem do discurso é completamente subjetiva, pois o que nos é apresentado não são os membros do culto como realidade objetiva, mas como imagem subjetiva, tal como se apresenta permeada pelo racismo da voz narrativa:

A forma exterior desse emprego da perspectiva não é, de maneira alguma, nova, pois é claro que em toda a literatura antiga as personagens falam das suas experiências e impressões. [...] se trata da tomada de posição de alguém perante homens ou acontecimentos que o atingem diretamente, no âmbito de uma ação, em que, portanto, o subjetivo é inevitável e naturalmente carente de artifício. Aqui, porém, trata-se do mais aguçado subjetivismo, que é ainda salientado, de um lado, pela linguagem individual e, de outro, trata-se de uma intenção objetiva, pois a intenção visa à descrição objetiva [...] através de um processo subjetivo. (Auerbach, 2021, p. 30)

Agora sobre a terceira parte da história, *The Madness from the Sea*. Nela, Thurston estende a investigação sobre o culto de Cthulhu para além do que o professor Angell havia relatado em seu manuscrito ao descobrir por acaso um artigo do *Sydney Bulletin*, um jornal australiano, datado de 18 de abril de 1925. O artigo noticiava a descoberta de um navio à deriva no Oceano Pacífico com apenas dois homens a bordo, um morto e outro em estado de delírio

— o marinheiro norueguês Gustaf Johansen. Segundo a reportagem, reproduzida na íntegra pelo narrador, Johansen fora encontrado em posse de um ídolo de pedra similar às esculturas de Wilcox e Legrasse. O marinheiro alegava que, em 23 de março (dia seguinte ao ataque sofrido por outro navio, o *Alert*), ele e seus companheiros haviam desembarcado em uma pequena ilha nas proximidades das coordenadas 47°9'S 126°43'W — embora nenhuma fosse conhecida naquela parte do oceano — e que, por circunstâncias que se recusava a esclarecer, seis membros da tripulação haviam sido mortos em terra; dissera que ele e o único outro sobrevivente haviam conseguido embarcar o navio novamente, mas que foram abatidos pelas fortes tempestades de 2 de abril. Dessa data até seu resgate em 12 de abril, Johansen não se lembrava de nada.

Thurston, ao perceber que a tripulação do *Alert* estava ligada ao culto de Cthulhu, viaja primeiro para Dunedin, Nova Zelândia, para averiguar maiores detalhes sobre o navio, depois para Austrália, onde examina a estatueta recuperada do *Alert*, e finalmente para Oslo, onde descobre que Johansen havia falecido não muito tempo depois do acontecido. A esposa do marinheiro, contudo, confia aos cuidados de Thurston um manuscrito deixado pelo marido. Esse manuscrito fornece as últimas peças à investigação do narrador, consistindo no verdadeiro relato do que acontecera na ilha não cartografada, a cidade de R'lyeh. Clímax da narrativa, o relato de Johansen lida com as inversões ontológicas e epistemológicas fundamentais do *weird* lovecraftiano: a exposição direta ao insólito revela não apenas a insuficiência da linguagem, mas também a fragilidade do próprio pensamento racional como instrumento de compreensão e apreensão:

Poor Johansen's handwriting almost gave out when he wrote of this. Of the six men who never reached the ship, he thinks two perished of pure fright in that accursed instant. The Thing cannot be described—there is no language for such abysses of shrieking and immemorial lunacy, such eldritch contradictions of all matter, force, and cosmic order. A mountain walked or stumbled. God! What wonder that across the earth a great architect went mad, and poor Wilcox raved with fever in that telepathic instant? The Thing of the idols, the green, sticky spawn of the stars, had awaked to claim his own. The stars were right again, and what an age-old cult had failed to do by design, a band of innocent sailors had done by accident. After vigintillions of years great Cthulhu was loose again, and ravening for delight. (Lovecraft, 2008, p. 377)⁵³

⁵³ A caligrafia do pobre Johansen quase cedeu ao escrever sobre. Dos seis homens que nunca alcançaram o navio, ele acreditava que dois haviam perecido de puro assombro no instante amaldiçoado. A Coisa não pode ser descrita — não há linguagem para tais abismos de gritante e imemorial insanidade, tais contradições insólitas e abissais de toda matéria, força e ordem cósmica. A montanha andou ou cambaleou. Deus! É de se espantar que, naquele instante telepático, um grande arquiteto tenha enlouquecido do outro lado do mundo e pobre Wilcox delirado em febre? A Coisa dos ídolos, a verde e pegajosa prole das estrelas, despertara para reivindicar o que era seu. As estrelas estavam novamente alinhadas, e o que um antigo culto falhara em realizar intencionalmente, um bando de marinheiros inocentes concretizara por acidente. Após vigesilhões de anos, grande Cthulhu estava à solta novamente, e delirando por prazer.

Na sequência, o texto de Johansen revela que apenas ele e um de seus companheiros, Briden, haviam conseguido fugir da ilha. Após a leitura desse último manuscrito, o narrador então supõe que a tempestade de 2 de abril tenha afundado R'lyeh novamente, prendendo Cthulhu na cidade submersa. O último parágrafo do conto, retomando a introdução em movimento circular, nos apresenta o momento em que o narrador, após anexar o manuscrito de Johansen aos demais documentos, confronta as implicações de sua descoberta que, indiferente às pretensões de ordem e significado, transforma até mesmo sua percepção do mundo natural:

That was the document I read, and now I have placed it in the tin box beside the bas-relief and the papers of Professor Angell. With it shall go this record of mine—this test of my own sanity, wherein is pieced together that which I hope may never be pieced together again. I have looked upon all that the universe has to hold of horror, and even the skies of spring and the flowers of summer must ever afterward be poison to me. But I do not think my life will be long. As my uncle went, as poor Johansen went, so I shall go. I know too much, and the cult still lives. Cthulhu still lives, too, I suppose, again in that chasm of stone which has shielded him since the sun was young. His accursed city is sunken once more, for the *Vigilant* sailed over the spot after the April storm; [...]. He must have been trapped by the sinking whilst within his black abyss, or else the world would by now be screaming with fright and frenzy. Who knows the end? What has risen may sink, and what has sunk may rise. Loathsomeness waits and dreams in the deep, and decay spreads over the tottering cities of men. A time will come—but I must not and cannot think! (Lovecraft, 2008, p. 378-379)⁵⁴

Esse último capítulo do conto coloca em evidência dois mecanismos de peso: o uso de uma linguagem que se alterna entre precisão científica e extravagância evocativa e o uso da figuração. À função da linguagem, entretanto, dedicaremos um subcapítulo exclusivo (3.2.1). Por ora, voltemo-nos à noção de figura.

No capítulo 8 de *Mimesis* (2021), “Farinata e Cavalcante”, Auerbach une duas concepções de figuração através da análise de certos aspectos da Divina Comédia de Dante Alighieri. O autor entende o poema, história do desenvolvimento e salvação de Dante, como uma história figural da salvação da humanidade em geral. É “uma obra de arte imitativa da realidade, na qual aparecem todos os campos concebíveis da realidade: passado e presente,

⁵⁴ **Tradução nossa:** Foi esse o documento que li, agora guardado na pequena caixa ao lado do baixo-relevo e dos papéis do professor Angell. Com isso, devo terminar este meu registro — este teste de minha própria sanidade, onde se reuniu o que eu espero que nunca mais seja reunido. Olhei para tudo o que o universo tem a conter de horror, e depois disso até mesmo os céus primaveris e as flores do verão serão, para sempre, um veneno para mim. Mas não acredito que minha vida será longa. Como meu tio se fora, como se fora o pobre Johansen, assim devo ir. Sei demais e o culto ainda vive. Cthulhu ainda vive, também, eu suponho, novamente na rifte de pedra que o guarda desde que o sol era jovem. Sua cidade amaldiçoada está submersa mais uma vez, pois o *Vigilant* navegou sobre o local após a tempestade de abril; [...]. Ele deve ter sido aprisionado pelo afundamento enquanto ainda em seu negro abismo, pois de outro modo o mundo estaria agora gritando de pavor e frenesi. Quem conhece o fim? O que se ergueu pode afundar, e o que afundou pode se erguer. O repugnante espreita e sonha nas profundezas, e a decadência se espalha sobre as vacilantes cidades dos homens. Chegará o momento — mas não devo, não posso pensar!

grandeza sublime e desprezível vulgaridade, história e lenda, tragédia e comédia, homem e paisagem” (p. 199); onde são apresentadas em conjunto as ordens universais físico-cosmológica, ética e histórico-política — “baseada, absolutamente, na interpretação figural” (p. 206).

Nela aparecem figuras da mitologia antiga, às vezes, mas nem sempre, sob a forma de demônios fantásticos; personificações alegóricas e animais simbólicos originários da Antiguidade tardia e da Idade Média; anjos, santos e beatos como portadores de significado, provenientes do mundo do cristianismo; aparecem Apolo, Lúcifer e Cristo, Fortuna e a Senhora Pobreza, Medusa como emblema dos círculos mais profundos do Inferno e Catão de Utica como guardião do Purgatório (Auerbach, 2021, p. 199).

Na avaliação de Carl Landauer (1988), o conceito de realidade em *Mimesis* ancora firmemente a literatura ao mundo. Esse vínculo estrito estaria ligado a um dos principais instrumentos críticos de Auerbach, o conceito de *figura*, que definiu em obra sobre Dante em 1929 (*Dante als Dichter der irdischen Welt*) e novamente ao final da década de 1930 em artigo intitulado *Figura*. Neste último, predecessor de *Mimesis*, o autor argumenta que “a interpretação figural estabelece uma relação entre dois acontecimentos ou pessoas, na qual um deles se torna significativo não apenas em si mesmo, mas também para o outro, que, por sua vez, enfatiza e completa o primeiro” (Auerbach *apud* Landauer, 1988, p. 90, tradução nossa). Esse tipo de figuração se distinguiria da alegoria ao passo que esta última envolve um signo abstrato que nos leva para além de si mesmo e não para outro ser histórico real.

No entanto, com o capítulo sobre Dante em *Mimesis*, emerge outra definição de figuração: em vez de estabelecer duas existências históricas separadas que se referem uma à outra, como figura e realização, Auerbach se concentra na mistura do mundano e do sobrenatural na representação de Farinata e Cavalcante — “em vez de comparar os dois Florentinos no inferno a outros seres, ou até mesmo a suas próprias existências terrenas, Auerbach se concentra no fato de que as duas sombras no inferno contêm uma realidade criatural e, ao mesmo tempo, representam ideias transcendentais” (Landauer, 1988, p. 90, tradução nossa)

[...] a estrutura figural dos seus dois polos, da figura e da consumação, permite que continue a existir o seu caráter de realidade histórica, independentemente das suas formas simbólicas ou alegóricas, de tal maneira que, não obstante figura e consumação se “signifiquem” mutuamente, o seu conteúdo significativo não exclui, de maneira alguma, a sua realidade. Um acontecimento que deve ser interpretado figuralmente preserva o seu sentido literal, histórico; não se converte em mero signo; continua sendo acontecimento. (Auerbach, 2021, p. 206)

Nesse sentido, Landauer avalia que em *Farinata e Cavalcante* Auerbach aproxima os dois polos de sua noção de figuração, focalizando apenas um aspecto: a capacidade de uma ocorrência individual de se vincular à historicidade terrena e de incorporar um significado transcendental. Seria essa mistura do real e do ideal a preocupação de Auerbach; o realismo que transmite ideias transcendentais junto a uma reflexão naturalista da realidade. Para o crítico, tamanho era o comprometimento de Auerbach com o ideacional na *mímēsis* que estabelece uma oposição entre a *realidade* (*Wirklichkeit*) como reflexo do reino terrestre e a *verdade* (*Wahrheit*), como articulação de ideias transcendentais — que resulta não tanto no contraste explícito entre realismo e uma regra estética arbitrária, mas no contraste entre verdade e requisitos estéticos. Este pode ainda, conforme sugere Landauer, ser identificado como um tema oculto de *Mimesis* — em vez de realismo no sentido de reflexo da vida terrena, em oposição à doutrina que separa os níveis de estilo, o interesse de Auerbach estaria na esfera ideacional; o contraste essencial da *mímēsis* estaria entre um princípio estético e uma significação transcendental.

Penso que o que torna *The Call of Cthulhu* uma realização especialmente significativa sob a perspectiva da figuração auerbachiana é que cada manifestação do insólito possui sua própria realidade histórica concreta — são eventos datados, documentados, investigados — enquanto simultaneamente aponta para uma realidade transcendental que a excede. Em outras palavras, o conto vincula o mito dos *Old Ones* à historicidade terrena e incorpora, através das criaturas daquele panteão, toda a significação que discutimos até aqui. Torna-se instrumento de exploração, especulação e interpretação das dimensões inacessíveis do real. Lovecraft, como Dante, “faz com que ganhe vida, dentro da moldura figural, todo o universo histórico”, mas dentro dele, o que está fundamentalmente ao seu alcance não é a figura humana — é a realidade que por definição sempre esteve e sempre estará fora do alcance da figura humana.

Encontramos no realismo *weird*, assim como no bíblico, um mundo que “por um lado, é inteiramente real e comum, identificável espacial e temporalmente”, mas por outro é “sacudido em seus alicerces, modifica-se e renova-se perante os nossos olhos” através de acontecimentos que se desenvolvem no plano da vida cotidiana, mas assumem a importância de acontecimentos revolucionários universais” (Auerbach, 2021, p. 47) — mesmo que a evidenciação das forças históricas, por se depreender delas próprias, seja profundamente “a-científica”, mitológica e atravessada pelo insólito. Estabelece-se, assim, “a luta entre aparência sensível e significação, luta que permeia a visão da realidade” (Auerbach, 2021, p. 53).

Creio que possamos inferir que em Lovecraft o horror é intensificado em função da figuração, pois a cada nova manifestação figural amplia-se o abismo entre o cognoscível e o

incognoscível, entre o histórico e o transcendental. A progressão das figuras nos leva à confirmação da impossibilidade fundamental de compreensão do real, onde a tensão entre o histórico e o transcendental não se resolve em síntese, mas permanece como fonte do horror. O *weird* torna realidade, assim, a essência cósmica-figural do *Cthulhu Mythos* e, com isso, também a destrói; “a poderosa moldura [rompe-se] pela supremacia dos quadros que [envolve]” (Auerbach, 2021, p. 213). E, em consequência da mediação do insólito, o real se impõe de maneira mais forte, concreta e peculiar do que em sua manifestação empírica.



Examinada a progressão do conto, podemos partir para o último assunto relevante a este subcapítulo: o mecanismo da tensão.

Da forma mais simplificada possível, pode-se definir a narrativa como uma série de eventos dispostos em ordem específica, com começo, meio e fim. Através dessa sequência, o enredo tende a enfatizar o que conhecemos como progressão teleológica — o próprio fim (em grego, *telos*) como o lugar a se chegar; estruturam-se em direção a, ou como uma série de digressões de, um final (Bennet; Royle, 2016). Lemos, em suma, em função da *anagnórisis*, do final que dará ordem e significado ao enredo. Inerente a essa ordenação temporal, o relevante aqui para nós é a função específica dos anacronismos — *flashbacks*, prolepses, desaceleração, aceleração e outras distorções da sequência temporal linear — na configuração geral da *weird fiction*.

The Call of Cthulhu, como vimos, não é estruturado de maneira cronológica. Em termos gerais, salta de um presente indeterminado (início do manuscrito de Thurston) para o inverno de 1926-1927 (morte do Prof. Angell e início das investigações do narrador), depois para 1925 (relato da primeira parte do manuscrito de Angell), então para 1908 (relato da segunda parte do manuscrito do professor falecido, em que se insere a narrativa de 1907 de Legrasse), depois de volta a 1925 (narrativa do marinheiro Johansen), para então retornar ao presente indeterminado (conclusão do manuscrito de Thurston) — seguindo a ordem da investigação empreendida pelo narrador.

Essa estrutura constitui-se em uma série de interpolações que atuam para manter a tensão mediante o retardamento dos eventos. E a essas interpolações corresponde um presente que não é totalmente preenchido: com a antecipação na introdução do conto da “reunião de conhecimento dissociado” (o procedimento de confirmação em vez de revelação), a crise não se afasta da consciência do leitor, mantendo-se tensionada em planos secundários do início ao

fim da narrativa. Ao propósito de tensionamento da crise, aliás, serve também a narração em primeira pessoa, que viabiliza a contenção de todas as subnarrativas dentro da principal, com as vozes das personagens sendo filtradas pela do narrador — quer dizer, Thurston e a linha do tempo principal permanecem em primeiro plano, mesmo através das outras narrativas e vozes (nominalmente: Professor Angell, Inspetor Legrasse, Castro e Gustaf Johansen).

Essa estrutura fragmentada, para Sean Elliot Martin (2008), é um dos instrumentos que nos conduzem à crise e à exploração modernista da realidade. No que concerne a oposição às noções tradicionais de real, percepção e representação, a propósito, o crítico acredita que Lovecraft tenha se mostrado mais modernista do que muitos escritores rotulados como tal (e que poucos critérios justificariam sua exclusão do cânone modernista, exceto a escolha de temáticas tradicionalmente associadas à *pulp fiction* e a ausência de conexões com a elite literária estabelecida). Pertencendo, como vimos, ao que o autor identifica como grotesco modernista, Martin aponta para a presença da técnica de colagem como uma das contribuições mais importantes de H. P. para a *weird fiction*:

[...] Lovecraft emprega sua própria versão de colagem modernista para acentuar as declarações de sua ficção sobre a natureza fragmentada da percepção e representação da realidade. A colagem literária é uma das técnicas mais intimamente associadas ao “alto modernismo” [...]. Embora certas obras pré-modernistas, como *Dracula* ou *Melmoth the Wanderer*, sejam apresentadas como compilações de cartas e entradas de diário, essas compilações são apresentadas como narrativas coesas, consistentes e corroborantes, enquanto a colagem modernista na poesia se concentra em fontes fragmentadas, amplamente variadas e até mesmo conflitantes. O método de colagem de Lovecraft situa-se em algum lugar entre os documentos compilados e coesos da ficção *weird* do século XIX e a colagem inteiramente não conectiva da poesia modernista, pois Lovecraft descreve processo do empenho do narrador para reunião, organização e compreensão de uma variedade de documentos, processo este que leva a mais perguntas, mais problemas e menos convicção sobre a capacidade do ser humano de compreender o quadro completo da realidade, mesmo se tal quadro existisse. (Martin, 2008, p. 82-84, tradução nossa)

As implicações dessa configuração ficam mais nítidas quando justapostas às da *Odisseia*, estudada, junto de *Gênesis*, no capítulo de abertura de *Mimesis*. O elemento de tensão da *weird fiction* lovecraftiana difere do empregado na poesia homérica em razão da necessidade desta “de não deixar nada do que é mencionado na penumbra ou inacabado” (Auerbach, 2021, p. 4). Pensemos, por exemplo, nas canônicas digressões presentes “nos trechos em que uma personagem recém-introduzida ou uma coisa ou um apetrecho que aparece pela primeira vez são descritos pormenorizadamente quanto à sua espécie e origem, ainda que seja no auge de um combate” (p. 4) — não é aceitável que detalhes simplesmente surjam da escuridão de um passado obscuro; devem sair claramente à luz:

[...] da mesma maneira que na *Ilíada*, quando o primeiro navio já arde e os mirmidões finalmente se dispõem a ajudar, há ainda tempo suficiente não só para a magnífica comparação com os lobos, não só para a ordem dos bandos mirmidônicos, mas também para a informação pormenorizada acerca da origem de alguns subalternos [...]. (Auerbach, 2021, p. 4-5)

A interrupção do momento de crise em Homero, segundo Auerbach, distensionava o leitor pelo meio que procura pô-lo em tensão, pois as digressões monopolizam o primeiro plano, este largamente predominante, impedindo a concentração unilateral do leitor na crise presente. Já a organização do enredo e a disposição dos fenômenos em Lovecraft encontra semelhança no realismo do *Antigo Testamento* judaico-cristão, onde, em sua multiplicidade de planos “só é acabado formalmente aquilo que nos fenômenos interessa à meta da ação; o restante fica na escuridão” (p. 11). Tanto em *The Call of Cthulhu* quanto no *corpus* mais amplo da ficção lovecraftiana, apenas os pontos culminantes e decisivos para a ação são salientados: como veremos a seguir, as personagens são apresentadas estritamente através de suas funções narrativas, sem desenvolvimento psicológico ou histórico individual; a ambientação se dá, em grande medida, apenas em função da atmosfera insólita (com exceção dos cenários que envolvem a natureza em configuração idílica); e a linguagem é subjetiva, sugestiva do tácito, elusiva e demanda interpretação.

Em suma, como o de Dante, o realismo *weird* não apenas se movimenta dentro de uma pletora de ações, mas mantém uma unidade ordenada sob um tema geral — o horror cósmico — tanto como sistema teórico quanto como realidade especulativa e, portanto, também como criação estética. Representa, por este motivo, o insólito “de uma forma ainda mais pura e atual do que o mundo terreno ou algo que nele acontece” (p. 199), tornando a interpretação um método geral de apreensão da realidade.

3.1.2 *Éthē*: o sublime anti-humanista

You needn't think I'm crazy, Eliot—plenty of others have queerer prejudices than this. [...] I know I'm more nervous than I was when you saw me last year, but you don't need to hold a clinic over it. There's plenty of reason, God knows, and I fancy I'm lucky to be sane at all. Why the third degree? You didn't use to be so inquisitive.

Well, if you must hear it, I don't know why you shouldn't. Maybe you ought to, anyhow, for you kept writing me like a grieved parent when you heard I'd begun to cut the Art Club and keep away from Pickman. Now that he's disappeared I go around to the club once in a while, but my nerves aren't what they were.

No, I don't know what's become of Pickman, and I don't like to guess. You might have surmised I had some inside information when I dropped him—and that's why I don't want to think where he's gone. Let the police find what they can—it won't be much, judging from the fact that they don't know yet of the old North End place he hired under the name of Peters. I'm not sure that I could find it again myself—not that I'd ever try, even in broad daylight! Yes, I do know, or am afraid I know, why he

maintained it. I'm coming to that. And I think you'll understand before I'm through why I don't tell the police. They would ask me to guide them, but I couldn't go back there even if I knew the way. There was something there—and now I can't use the subway or (and you may as well have your laugh at this, too) go down into cellars any more. (Lovecraft, 2008, p. 380)⁵⁵

Esta é a abertura do conto *Pickman's Model*, escrito em 1926 e publicado pela primeira vez em 1927 pela revista *Weird Tales*. Integra o conjunto de numerosos exemplos do que viemos a conhecer como o principal mecanismo introdutório dos contos de Lovecraft, o *flashback* — temos aqui, como em *The Call of Cthulhu*, um narrador que reconta os eventos do ponto de vista do fim cronológico dos acontecimentos. Já neste início somos informados do desaparecimento do pintor Richard Upton Pickman, à volta de quem constrói-se a narrativa. E como a maioria dos contos de Lovecraft, este também é narrado em primeira pessoa⁵⁶: Thurber, o narrador cujo primeiro nome não nos é revelado, descreve sua última visita ao artista.

A técnica narrativa, no entanto, é de certa forma atípica em relação ao conjunto total da obra do autor, no sentido de que a narração toma forma através de um monólogo dirigido a um interlocutor ficcional, Eliot, cujas perguntas e interjeições não nos são diretamente apresentadas, mas podem ser inferidas através do discurso de Thurber — este que apresenta outra característica atípica, a coloquialidade. Apesar disso, dentro deste monólogo temos ainda outro mecanismo recorrente, a *subnarrativa* — contida nessa conversa principal (que se dá em um local não explicitado), jaz a narrativa de Pickman, que também se configura como um monólogo, na ocasião direcionado a nosso narrador principal, Thurber, na noite de sua visita aos estúdios de Pickman (o primeiro em Newbury Street, convencional e público, onde

⁵⁵ **Tradução nossa:** Não precisa achar que sou louco, Eliot — muitos outros tem inclinações mais estranhas que essa. [...] Sei que ando mais nervoso do que quando me viu ano passado, mas não precisa criar caso por isso. Deus sabe que tenho lá minhas razões, e me considero com sorte de ainda estar são. Por que todo esse interrogatório? Você não costumava ser tão inquisitivo.

Bem, se quer saber, não vejo por que não contar. Talvez você deva saber, e todo modo, já que não parava de me escrever feito pai preocupado depois de ouvir que parei de frequentar o Clube de Arte e me afastei de Pickman. Agora que ele desapareceu, apareço no clube de vez em quando, mas meus nervos já não são mais os mesmos.

Não, não sei que fim levou Pickman e prefiro não especular. Talvez você tenha suposto que eu soubesse alguma coisa quando o abandonei — e é por isso que não quero imaginar para onde ele foi. Deixe que polícia encontre o que puder — não será grande coisa, a julgar pelo fato de que ainda não sabem sobre a antiga casa em North End que ele alugou sob o nome Peters. Eu mesmo não tenho certeza se seria capaz de encontrá-la de novo — não que fosse tentar, nem mesmo em plena luz do dia! Sim, eu sei, ou receio saber, por que ele a mantinha. Já chego nisso. E acho que entenderá por que não contei nada à polícia antes que eu termine. Iriam pedir que os guiasse até lá, mas eu não seria capaz voltar, nem se soubesse o caminho. Havia algo lá — e agora não consigo mais andar de metrô, nem (e pode rir disso também) descer em porões.

⁵⁶ Dos contos do Cthulhu Mythos, apenas 4 são narrados em terceira pessoa — *The Dream-Quest of Unknown Kadath* (1927), *The Dunwich Horror* (1928), *The Dreams in the Witch-House* (1932) e *The Hunter of the Dark* (1935). Dos 68 contos (1905-1935) da edição utilizada para elaboração deste trabalho (The Complete Fiction - Barnes & Noble), 18 são narrados em terceira pessoa.

Pickman expunha suas obras menos controversas; e o segundo no porão de uma casa em North End, de características arquitetônicas coloniais e conectada a uma rede de túneis subterrâneos de origem pré-revolucionária, onde o artista produzia as obras que considerava de maior valor estético).

Sabemos que este procedimento básico, o de filtrar a voz das personagens através da voz do narrador, não é, em circunstância alguma, incomum à história da literatura. Em termos estruturais, aliás, é um conto bastante previsível. De natureza mais *pulp* que os contos consagrados do autor, tende inclusive a ser menosprezado pela crítica como mera nota de rodapé na bibliografia de Lovecraft (Henderson, 2023). Joshi, por exemplo, avalia como “um longo passo para trás” o percurso “do cosmicismo de *The Call of Cthulhu* à aparente banalidade de *Pickman’s Model*” (2013, p. 867, tradução nossa). Não obstante, penso ser frutífero começar a pensar a dinâmica e a constituição dos caracteres das personagens de Lovecraft a partir dessa configuração básica de *Pickman’s Model*, pois o mais relevante aqui não é a técnica narrativa, mas sim o que ela implica — não discordo da afirmação de Joshi, nesse sentido, de que “o conto é mais interessante não por seu enredo em si, mas por sua ambientação e estética” (2013, p. 867, tradução nossa).



Apesar de frequentemente acusado pela crítica de ser incapaz de elaborar diálogos (praticamente inexistentes na maioria de suas obras) e de conceber personagens complexas (e de profundidade maior que a de uma tábua), é preciso ter ciência de que Lovecraft deliberadamente minimizava o papel desses elementos. Pois se por um lado temos que o desenvolvimento geral do romance moderno foi marcado pela elevação do nível de complexidade psicológica das personagens, movimento “ligado ao da simplificação dos incidentes da narrativa e à unidade relativa de ação” (Candido, 2014, p. 60), o desenvolvimento da ficção de Lovecraft parece deslocar-se justamente na direção oposta, conferindo ênfase à construção da atmosfera, em detrimento à da personagem — como o próprio descreve no ensaio *Some Notes on a Nonentity* (1933):

I believe that weird writing offers a serious field not unworthy of the best literary artists; though it is at most a very limited one, reflecting only a small section of man’s infinitely composite moods. Spectral fiction should be realistic and atmospheric — confining its departure from Nature to the one supernatural channel chosen, and remembering that scene, mood, and phenomena are more important in conveying what is to be conveyed than are characters and plot. The “punch” of a truly weird tale is simply some violation

or transcending of fixed cosmic law — an imaginative escape from palling reality — hence *phenomena* rather than *persons* are the logical “heroes”. (Lovecraft, 1995, p. 562)⁵⁷

Em “O Príncipe Cansado”, décimo terceiro capítulo de *Mimesis* (2021), Auerbach concentra-se justamente nessa questão, traçando um paralelo entre os realismos do drama grego e da tragédia elizabetana. Segundo o crítico, os acontecimentos dramáticos da vida humana eram vistos pela antiguidade “preponderantemente na forma das mudanças de fortuna que irrompiam de fora e de cima por sobre o homem”, ou seja, não era conferido papel decisivo aos caracteres, o que lhes cabia era “apenas agir e morrer” (p. 338). Desse modo, nas tragédias antigas o desenvolvimento das personagens se dava em função e no contexto da trama presente:

Faz-se pouca referência àquilo que pode ter-lhe acontecido no restante da sua vida, na medida em que não pertença à pré-história do conflito atual, àquilo que chamamos o seu *milieu*, e afora a sua idade, sexo, posição social e uma indicação totalmente tipificada do seu temperamento, nada ficamos sabendo sobre a sua existência normal; meramente dentro da ação trágica em questão é que o seu ser se desenvolve; todo o restante fica de lado. (Auerbach, 2021, p. 339)

Ávido leitor dos clássicos greco-romanos, talvez esteja aí parte da motivação de Lovecraft para a concepção da configuração geral dos caracteres de sua *weird fiction*. Segundo Heye (2003), não encontramos personagens humanas complexas em H. P. L. pois o desenvolvimento dos caracteres dentro do enredo só pode estar relacionado ao conhecimento que adquirem no encerramento de sua jornada de descoberta. Essas personagens, ainda de acordo com a autora, são importantes apenas na medida em que são, na maioria das vezes, participantes involuntárias de eventos estranhos, realizando a jornada da ignorância total para o pleno conhecimento de segredos cósmicos horrendos. Apresentam-se, nesse sentido, como o fio condutor do foco narrativo — o fenômeno *weird* — e do objetivo estruturante da ficção — o de “apresentar um relato de fenômenos impossíveis, improváveis ou inconcebíveis” (Lovecraft, 1995, p. 115, tradução nossa).

No desfecho de *Pickman’s Model*, por exemplo, o narrador revela ter cortado relações com Pickman em razão de sua última visita ao estúdio do pintor, quando encontrou uma

⁵⁷ **Tradução nossa:** Creio que a escrita *weird* ofereça um campo sério, digno dos melhores artistas literários; embora seja, no máximo, um campo muito limitado, refletindo apenas uma pequena seção dos estados de espírito infinitamente múltiplos do homem. A ficção espectral deve ser realista e atmosférica — confinando seu afastamento da Natureza ao único canal sobrenatural escolhido, e lembrando que cena, clima e fenômenos são mais importantes para transmitir o que se deseja transmitir do que personagens e enredo. O “pulo do gato” de um conto verdadeiramente *weird* é simplesmente alguma violação ou transcendência da lei cósmica fixa — uma fuga imaginativa da enfastante realidade — portanto, *fenômenos*, e não *pessoas*, são os “heróis” lógicos.)

fotografia que servia de referência a uma das telas. Ao examiná-la posteriormente, Thurber descobre se tratar de um registro real, confirmando a existência de *ghouls* — as criaturas necrofágicas retratadas nas obras de Pickman — nos túneis subterrâneos de Boston:

Why did I drop him? Don't be impatient. Wait till I ring for coffee. We've had enough of the other stuff, but I for one need something. No—it wasn't the paintings I saw in that place; though I'll swear they were enough to get him ostracised in nine-tenths of the homes and clubs of Boston, and I guess you won't wonder now why I have to steer clear of subways and cellars. It was—something I found in my coat the next morning. You know, the curled-up paper tacked to that frightful canvas in the cellar; the thing I thought was a photograph of some scene he meant to use as a background for that monster. [...].

Well—that paper wasn't a photograph of any background, after all. What it shewed was simply the monstrous being he was painting on that awful canvas. It was the model he was using—and its background was merely the wall of the cellar studio in minute detail. But by God, Eliot, *it was a photograph from life*. (Lovecraft, 2008, p. 389-390)⁵⁸

É interessante notar que mesmo neste conto, atipicamente coloquial para os padrões de Lovecraft e onde, por tratar-se de uma conversa informal entre dois interlocutores, teoricamente haveria maior abertura para o desenvolvimento do caráter de ambos, é mínima a referência a aspectos independentes da trama. Considerando o objetivo de propor uma espécie de poética da *weird fiction* lovecraftiana, talvez a escolha de um conto que apresenta esse tipo de divergência possa parecer contraintuitiva. Optei, entretanto, por trabalhar com *Pickman's Model* justamente em razão dela, pois mesmo em um conto que nos oferece maior proximidade narrativa, ainda se faz proeminente a distância estabelecida pelo narrador, que parece sempre buscar atender ao propósito de conferir o maior enfoque possível aos acontecimentos narrados. Além disso, como outros contos da fase de antecipação do *Mythos* — *The Unnamable* (1923) e *Hypnos* (1922), por exemplo —, acredito que *Pickman's Model* possa ser lido como exercício teórico sobre a estética *weird*.

Como já incansavelmente observado pela crítica, os narradores lovecraftianos frequentemente ocupam-se de alguma atividade considerada intelectual, pertencendo à tradição do *gentleman narrator* no horror sobrenatural⁵⁹. Os relatos, nesse sentido, tendem a ser

⁵⁸ Por que o abandonei? Não seja impaciente. Espere até eu pedir um café. Já bebemos o suficiente daquelas outras coisas, mas eu, ao menos, ainda preciso de algo. Não — não foram as pinturas que vi naquele lugar; embora possa jurar que seriam o suficiente condená-lo ao ostracismo em nove décimos dos lares e clubes de Boston, e acho que você não vai mais se perguntar por que evito o metrô e porões. Foi — algo que encontrei em meu casaco na manhã seguinte. Sabe, o papel amassado preso naquela medonha tela do porão; a coisa que pensei ser a fotografia de alguma cena que ele pretendia usar de cenário para aquele monstro. [...]

Bem — o papel não era fotografia de cenário algum, no fim das contas. O que ela mostrava era apenas o ser monstruoso que pintava na horrenda tela. Era o modelo que estava usando — e o cenário era meramente a parede do estúdio do porão, em minuciosos detalhes. Mas, por Deus, Eliot, *era uma fotografia da vida real*.

⁵⁹ Cf. Boerem, 1991.

arquitetados não para serem lidos como divagações insanas, mas como uma mistura de análise científica e observação pessoal empírica — *At the Mountains of Madness* (1931) é o exemplo mais canônico desse tipo de retórica —, sempre permeados por um ceticismo inicial e apesar da invariabilidade de algum tipo de consequência psicológica em razão do testemunho aos eventos narrados⁶⁰. Em seu belíssimo estudo, R. Boerem observa que

O suicídio não é cometido por um narrador em histórias posteriores a 1922, enquanto a loucura ocorre quase sempre nas histórias escritas entre 1921 e 1923. Depois de 1923, os efeitos das experiências dos vários narradores são alguma forma de sono transtornado, nervos à flor da pele ou medo traumático. Em suma, as histórias mais antigas de Lovecraft apresentam narradores mais ostensivamente dramáticos, que evoluem [nas posteriores] para narradores que sofrem penalidades psicológicas muito mais sutis. (Boerem, 1991, p. 269, tradução nossa)

Creio ser possível inferir que esta mudança ocorre em função da evolução do realismo de Lovecraft, que parece buscar conferir um maior grau de estabilidade psicológica a seus narradores a fim de conceder o máximo de confiabilidade possível aos eventos narrados — “quanto mais monstruosos e inconcebíveis os eventos e entidades descritas, mais precisa e clínica a descrição”, nos lembra Houellebecq, pois “é necessário um bisturi para dissecar o inominável” (2019, p. 97, tradução nossa). É importante destacar, nesse sentido, que das histórias do início da carreira de H. P. (*Dream Cycle*) para as do fim (*Cthulhu Mythos*), há uma mudança identificável, se não uma evolução, entre seus narradores isolados, “poesquianos” e aflitos para aqueles mais realistas, objetivos e sociais (Boerem, 1991). Em suma,

Lovecraft desenvolve seu próprio tipo de *gentleman*, cuja curiosidade lhe traz conhecimento excessivo do tipo errado, e cujas habilidades, tanto mentais quanto físicas, são necessariamente desproporcionais ao desafio das forças horrendas que descobrem, exceto na medida em que conseguem apreciar a alteridade desses horrores e, também, a necessidade do homem de se distanciar deles. (Boerem, 1991, p. 271)

Nesse âmbito, podemos observar que o narrador de *Pickman's Model* inaugura o conto com o típico tropo da *weird fiction*, a declaração de sanidade — “You needn't think I'm crazy, Eliot—plenty of others have queerer prejudices than this. [...] I fancy I'm lucky to be sane at

⁶⁰ “Jervas Dudley and Delapore are confined to asylums, as is Joseph Curwen after he has killed Charles Dexter Ward. The narrator of ‘Herbert West—Reanimator’ admits that he is probably mad, and the same admission might be gotten from the narrator of ‘Hypnos.’ The protagonist of ‘The Lurking Fear’ believes his ‘mind was partly unhinged by events’ (D, 189) he had experienced, and the narrator of ‘The Festival’ ends in a hospital with a diagnosis of ‘psychosis’ (D, 189). [...] Arthur Jermyn commits suicide by setting himself on fire, and the narrator of ‘The Hound’ ‘shall seek with [his] revolver the oblivion which is [his] only refuge from the unnamed and unnamable’ (D, 178).” (Boerem, 1991, p. 268-269)

all” (Lovecraft, 2008, p. 380) —, seguida por um discurso que busca assegurar sua competência e domínio sobre o assunto:

You know, it takes profound art and profound insight into Nature to turn out stuff like Pickman’s. Any magazine-cover hack can splash paint around wildly and call it a nightmare or a Witches’ Sabbath or a portrait of the devil, but only a great painter can make such a thing really scare or ring true. That’s because only a real artist knows the actual anatomy of the terrible or the physiology of fear—the exact sort of lines and proportions that connect up with latent instincts or hereditary memories of fright, and the proper colour contrasts and lighting effects to stir the dormant sense of strangeness. I don’t have to tell you why a Fuseli really brings a shiver while a cheap ghost-story frontispiece merely makes us laugh. There’s something those fellows catch—beyond life—that they’re able to make us catch for a second. Doré had it. Sime has it. Angarola of Chicago has it. And Pickman had it as no man ever had it before or—I hope to heaven—ever will again. (Lovecraft, 2008, p. 381)⁶¹

Por tratar-se de uma narrativa em discurso direto, temos vislumbres da personalidade e do estado psicológico de Thurber; por ser o tema central do conto, necessário à construção da atmosfera e à unidade de efeito, temos uma noção do que pensava e sabia sobre arte. Temos também a informação de que estava escrevendo uma monografia sobre o assunto⁶², que provavelmente tinha entre 40 e 60 anos de idade e que em algum momento esteve na França com Eliot⁶³ (pressupõe-se que no contexto da Primeira Guerra Mundial). E só⁶⁴.

Já Eliot funciona como uma espécie de *stand-in* fictício do leitor. Sobre ele nada sabemos além do nome e não ouvimos sua voz uma vez sequer. Configura-se, nesse sentido, como um mecanismo de distanciamento narrativo, pois além de permitir a inserção de várias camadas de narração entre o leitor e os horrores relatados, media o comentário direto ao leitor,

⁶¹ **Tradução nossa:** Sabe, é preciso profunda arte e profunda percepção da Natureza para produzir coisas como as de Pickman. Qualquer ilustrador medíocre de capas de revista pode de espalhar tintas ao léu e chamar o resultado de “pesadelo”, “Sabá das Bruxas” ou “retrato do diabo”, mas apenas um grande pintor é capaz de fazer com que tal coisa pareça de fato assustadora ou verdadeira. Isso porque apenas um artista de verdade conhece a real anatomia do terrível ou a fisiologia do medo — o tipo exato de linhas e proporções que se conectam a instintos latentes ou memórias hereditárias de pavor, além dos contrastes de cor adequados e técnicas de iluminação que despertam o adormecido sentido da estranheza. Não preciso lhe dizer por que um Fuseli realmente nos faz estremecer, enquanto uma ilustração barata de história de fantasmas meramente nos faz rir. Há algo que esses sujeitos capturam — além da vida — que nos torna capazes, por um segundo, de fazer o mesmo. Doré era um deles. Sime é um deles. Angarola, de Chicago, é um deles. E Pickman era um deles, como nenhum outro pintor foi e — peço aos céus — jamais será.

⁶² “I got into the habit of calling on Pickman quite often, especially after I began making notes for a monograph on weird art.” (Lovecraft, 2008, p. 382)

⁶³ “I’m middle-aged and decently sophisticated, and I guess you saw enough of me in France to know I’m not easily knocked out.” (Lovecraft, 2008, p. 386)

⁶⁴ É interessante observar que, de acordo com a edição *cum notis variorum* de Joshi da obra completa, Lovecraft eventualmente optou por omitir as duas últimas informações (o excerto contido na nota de rodapé anterior a esta): “That line appears in Lovecraft’s autographed manuscript, in his typed manuscript, and in the October 1927 issue of WT [Weird Tales], but Lovecraft chose to remove it when WT reprinted the story in the November 1936 issue” (Henderson, 2023, p. 224).

evitando assim a consequente posição consciente de Thurber como autor-narrador. Aliás, talvez seja este o motivo pelo qual Thurber ainda detém controle de suas faculdades mentais: o *weird* acontece uma camada abaixo de nosso narrador, que só tem acesso à representação visual dos *ghouls*, esta que descreve para o benefício de Eliot — e do leitor. No conto, o narrador não testemunha diretamente nada explicitamente absurdo: Thurber conversa com Eliot, visita os estúdios de Pickman, inspeciona suas obras, ouve uma série de sons em uma sala adjacente ao porão do segundo estúdio (onde, supõe-se, Pickman atira em um *ghoul*) e examina uma fotografia.

A caracterização de Pickman, por sua vez, transcende a função narrativa, estabelecendo-se como o principal veículo da reflexão metaficcional sobre a arte *weird* no conto. Sua caracterização, ainda mais econômica que a de Thurber, é construída de modo a personificar questões sobre a natureza e os limites da representação artística do horror. O que conhecemos dele, através da perspectiva mediada do narrador, não são apenas elementos biográficos: sua capacidade técnica, rejeitada pela sociedade artística local, espelha as tensões entre a arte institucionalizada e as possibilidades transgressivas do horror — “And to think of today in contrast, with such pale-pink brains that even a club of supposed artists gets shudders and convulsions if a picture goes beyond the feelings of a Beacon Street tea-table!” (Lovecraft, 2008, p. 383)⁶⁵ — e sua descendência de uma linhagem de Salem, bem como o estúdio em North End, sugerem uma discussão (atávica) sobre ancestralidade cultural, articulando-se como um contraponto à experiência moderna:

It’s my business to catch the overtones of the soul, and you won’t find those in a parvenu set of artificial streets on made land. [...] The place for an artist to live is the North End. If any aesthete were sincere, he’d put up with the slums for the sake of the massed traditions. God, man! Don’t you realise that places like that weren’t merely *made*, but actually *grew*? [...] The only saving grace of the present is that it’s too damned stupid to question the past very closely. What do maps and records and guide-books really tell of the North End? Bah! At a guess I’ll guarantee to lead you to thirty or forty alleys and networks of alleys north of Prince Street that aren’t suspected by ten living beings outside of the foreigners that swarm them. And what do those Dagoes know of their meaning? No, Thurber, these ancient places are dreaming gorgeously and overflowing with wonder and terror and escapes from the commonplace, and yet there’s not a living soul to understand or profit by them. (Lovecraft, 2008, p. 382-383)⁶⁶

⁶⁵ **Tradução nossa:** “E pensar no contraste com os dias de hoje, com cérebros tão rosa-pálidos que até mesmo um clube de supostos artistas sente arrepios e convulsões se uma imagem vai além das impressões de uma mesa de chá da Beacon Street!”

⁶⁶ **Tradução nossa:** “É meu ofício capturar as nuances da alma, e você não as encontrará em um conjunto parvenu de ruas artificiais em terra construída. [...] O lugar para um artista viver é North End. Se houvesse um esteta sincero, toleraria o gueto em nome das tradições acumuladas. Meu Deus, homem! Você não percebe que lugares como esse não foram *construídos*, mas de fato *cresceram*? [...] A única salvação que resta ao presente é ser estúpido demais para questionar o passado com atenção. O que mapas, documentos e guias de viagem realmente

Cabe destacar que apesar de tratarmos aqui de um autor implícito, é um desafio não assumir uma postura biográfica para análise da produção de Lovecraft, bem como distinguir a retórica do autor propriamente dito da retórica do autor implícito e da retórica de suas personagens, visto que encontramos as mesmas reflexões, temas e estruturas argumentativas nas cartas e ensaios de H. P. Por meio de Pickman e sua arte, por exemplo, o conto antecipa muito do argumento e dos princípios estéticos que Lovecraft promove em seu ensaio *Supernatural Horror in Literature* (1927). A própria introdução do ensaio, ao criticar os que se opõem ao *weird* como forma literária, nos remete ao protesto de Pickman às sensibilidades estéticas convencionais que o levaram a ser expulso da sociedade artística local — “a naively insipid idealism which deprecates the aesthetic motive and calls for a didactic literature to uplift the reader toward a suitable degree of smirking optimism” (Lovecraft, 2000, p. 21)⁶⁷.

Não obstante a diferença dos meios, a abordagem de Pickman à arte *weird* apresenta notável convergência com os princípios estético-literários de Lovecraft. Essa homologia manifesta-se na caracterização de ambos como “thorough, painstaking, and almost scientific realist[s]”, que edificam o efeito de horror mediante a justaposição de elementos sobrenaturais e um substrato realista meticulosamente construído. Essa abordagem, aliás, é particularmente emblemática da produção mais tardia de Lovecraft — como se o próprio autor estivesse reiterando seu recente afastamento do estilo dunsoniano em favor do realismo que caracteriza sua produção subsequente (Joshi, 2013). No excerto abaixo, por exemplo, temos a descrição de Thurber do trabalho de Pickman:

It was not any mere artist’s interpretation that we saw; it was pandemonium itself, crystal clear in stark objectivity. That was it, by heaven! The man was not a fantasist or romanticist at all—he did not even try to give us the churning, prismatic ephemera of dreams, but coldly and sardonically reflected some stable, mechanistic, and well-established horror-world which he saw fully, brilliantly, squarely, and unfalteringly. God knows what that world can have been, or where he ever glimpsed the blasphemous shapes that loped and trotted and crawled through it; but whatever the baffling source of his images, one thing was plain. Pickman was in every sense—in conception and in execution—a thorough, painstaking, and almost scientific *realist*. (Lovecraft, 2008, p. 387)⁶⁸

dizem sobre North End? Argh! Aposto que posso conduzi-lo por trinta ou quarenta becos e redes de velas ao norte da Pince Street que só uns dez seres vivos suspeitam da existência, com exceção dos estrangeiros que os enxameiam. E o que aqueles carcamanos sabem do significado desses lugares? Não, Thurber, esses lugares antigos sonham esplendorosamente, transbordando maravilhas, terrores e fugas do lugar-comum, e ainda assim, não há uma alma viva que os compreenda ou deles se beneficie.

⁶⁷ **Tradução nossa:** um idealismo ingenuamente insípido que deprecia o *motif* estético e exige uma literatura didática que eleve o leitor a um grau conveniente de otimismo sorridente.

⁶⁸ **Tradução nossa:** O que víamos não era a mera interpretação de um artista; era o próprio pandemônio, cristalino em sua pura objetividade. Era isso, pelos céus! O homem não era um fantasista ou romântico — sequer tentava nos oferecer a inquietação prismática e efêmera dos sonhos, mas fria e sardonicamente refletia um mundo de

A convergência entre autor e personagem estende-se, ainda, ao repertório imagético que informa suas respectivas produções: a paisagem histórica da Nova Inglaterra. A descrição que Thurber oferece das ambientações das pinturas de Pickman — “[...] mostly old churchyards, deep woods, cliffs by the sea, brick tunnels, ancient panelled rooms, or simple vaults of masonry” (Lovecraft, 2008, p. 385)⁶⁹ — poderia, com igual pertinência, ser aplicada ao *corpus* lovecraftiano. De maneira similar, temos o relato do narrador do conto *Hypnos* (1922), cujo esboço da magnitude do cosmos também se assemelha bastante ao que se constata nos escritos não-ficcionais de Lovecraft:

There was a night when winds from unknown spaces whirled us irresistibly into limitless vacua beyond all thought and entity. Perceptions of the most maddeningly untransmissible sort thronged upon us; perceptions of infinity which at the time convulsed us with joy, yet which are now partly lost to my memory and partly incapable of presentation to others. (Lovecraft, 2008, p. 208)⁷⁰

Em *The Unnamable* (1923), em mais um rápido exemplo, Randolph Carter reflete sobre os dispositivos e desfechos de suas histórias, comuns também às lovecraftianas:

Besides, he added, my constant talk about “unnamable” and “unmentionable” things was a very puerile device, quite in keeping with my lowly standing as an author. I was too fond of ending my stories with sights or sounds which paralysed my heroes’ faculties and left them without courage, words, or associations to tell what they had experienced. (Lovecraft, 2008, p. 256)⁷¹

Outra questão que não podemos deixar de abordar está relacionada à tradição do *gentleman narrator* mencionada há pouco. Os protagonistas lovecraftianos podem ter acrescentado à essa tradição, como nos diz Boerem (1991), mas também se limitam a ela, manifestando a mesma intercambialidade estrutural presente na dimensão de seus enredos.

horror estável, mecanista e devidamente estabelecido que ele via de forma plena, brilhante, direta e inabalável. Só Deus sabe que mundo pode ter sido aquele, ou onde ele vislumbrara as formas blasfemas que galopavam, trotavam e rastejavam ali; mas qualquer fosse a desconcertante fonte das imagens, uma coisa era evidente: Pickman era, em todos os sentidos — em concepção e em execução — um meticuloso, diligente e quase científico *realista*.

⁶⁹ **Tradução nossa:** majoritariamente antigos cemitérios, densos bosques, penhascos à beira-mar, túneis de tijolos, cômodos antigos ou simples abóbadas de alvenaria.

⁷⁰ **Tradução nossa:** Houve uma noite em que vórtices de ventos de espaços desconhecidos nos levaram irresistivelmente a um vácuo infundo, além de todo pensamento e entidade. Percepções do tipo mais enlouquecedoramente intransmissível nos invadiram; percepções do infinito que na época nos convulsionavam de alegria, mas que agora estão em parte perdidas para minha memória e em parte incapazes de serem apresentadas a outros.

⁷¹ **Tradução nossa:** Além disso, acrescentou, minha constante insistência em coisas “inomináveis” e “imencionáveis” era um recurso muito pueril, bastante condizente com minha humilde posição como autor. Eu gostava muito de terminar minhas histórias com imagens ou sons que paralisavam as faculdades de meus heróis e os deixavam sem coragem, palavras ou associações para relatar o que haviam experienciado.

Mais do que isso, reafirmam, em sua homogeneidade, a aversão do autor à alteridade e incursão do outro. W. Scott Poole resume assertivamente o cerne da questão ao avaliar que H. P. “não era capaz de escrever um personagem masculino intrigante nem que sua vida dependesse disso. Quase todos eles são simples e rasos cavalheiros de antiga linhagem da Nova Inglaterra, professores e antiquários ou pesquisadores do conhecimento oculto, basicamente versões mal disfarçadas do próprio Lovecraft” (2024, p. 213).

Nessa mesma esfera, um excelente ponto de análise habita a construção de suas pouquíssimas e esparsas personagens femininas. Poole (2024) diz que parecem sugerir-lhe “uma misantropia absoluta e irrefreável mais do que simples misoginia” (p. 213) por parte de Lovecraft. Não discordo da parte da misantropia, mas entendo sua misoginia como tão pronunciada quanto, questão que o estudo de Gina Wisker (2013) explora de modo bastante singular. A autora avalia que o feminino se manifesta em Lovecraft através de um espectro surpreendentemente amplo de arquétipos — em contraste, suponho, à caracterização masculina; todos esses arquétipos, no entanto, são invariavelmente associados ao horror e à degeneração, dramatizando ansiedades do início do século XX particularmente no que diz respeito à reprodução e à miscigenação:

[...] a singular contribuição de Lovecraft para a representação de mulheres que despertam terror e repulsa se dá por meio da figura daquelas que são culpadas de miscigenação, do cruzamento com o Outro alienígena, com criaturas dos mares, do Inferno, de outras dimensões e, controversamente [...], na visão de Lovecraft, com o “racialmente inferior” (Lord, 2004, p. 20). Lord sugere que o racismo de Lovecraft é “contundente, feio e inevitável” (Lord, 2004, p. 20), mas que o foco principal desse medo e repulsa são as mulheres, a fonte de o que quer que seja que está sendo criado. (Wisker, 2013, p. 31, tradução nossa)

Keziah Mason (*Dreams in the Witch-House*), Asenath Waite (*The Thing on the Doorstep*), Lavinia Whateley (*The Dunwich Horror*)... A caracterização dessas mulheres — nunca protagonistas ou narradoras — é invariavelmente misógina e enraizada em matrizes do pensamento eugenista (cf. Moreno-Garcia, 2016), todas elas funcionando como vetores de uma alteridade que o autor considerava fundamentalmente perturbadora e deletéria. Segundo Wisker, a mulher em Lovecraft manifesta-se sempre como o “feminino monstruoso”: letais e/ou conturbadas, são frequentemente apresentadas como agentes de “contaminação”, seja através de conhecimentos profanos ou, mais comumente, através de sua capacidade reprodutiva.

Sua obra está repleta de velhas esquisitas, estrigas [*hags*], bruxas e estranhas mulheres relegadas à ignomínia, que produzem descendentes altos demais, filhos dos Elder Ones

(*The Dunwich Horror*), gerados pela miscigenação com homens-peixe (*The Shadow over Innsmouth*), com invasores alienígenas ou com seres míticos e problemáticos de uma África imaginária (*Facts Concerning the Late Arthur Jermyn and His Family*). (Wisker, 2013, p. 32, tradução nossa)

Ainda de acordo com a autora, em sua associação à miscigenação e à transgressão de limites sociais e culturais, essas figuras femininas são retratadas como vetores de uma alteridade destrutiva e aberrante — representam, em sua liminaridade, a ruptura de fronteiras: do corpo, da identidade e dos conceitos tradicionais de família, pureza e ordem social. Lavinia Whateley, por exemplo, é um dos casos mais emblemáticos dessa construção. Como mãe de Wilbur e do Horror de Dunwich, ela não apenas encarna a figura da mãe marginalizada e abjeta, mas também está diretamente ligada ao rompimento das barreiras entre o humano e o cósmico. Sua união com o “outro” — o *Outer-God* Yog-Sothoth — torna-se símbolo do medo de contaminação e degradação racial, inegavelmente presente na obra de Lovecraft.

Nem mesmo Asenath Waite, cabe lembrar, escapa à misoginia do autor — a única mulher⁷² a ter frequentado a Miskatonic University e a de maior proeminência na obra de Lovecraft (com exceção apenas, talvez, de Keziah Mason). Nos diz o narrador de *The Thing on the Doorstep* (1933): “Her crowning rage, however, was that she was not a man; since she believed a male brain had certain unique and far-reaching cosmic powers. Given a man’s brain, she declared, she could not only equal but surpass her father in mastery of unknown forces”⁷³ (Lovecraft, 2008, p. 923). A escolha narrativa de apresentar essa convicção como sendo da própria Asenath, e não um comentário direto do narrador ou do autor, merece atenção especial. Em primeiro lugar, esse artifício permite que Lovecraft mantenha certo distanciamento retórico de suas próprias visões, criando uma camada adicional que, paradoxalmente, acaba por tornar a misoginia do texto ainda mais pronunciada. Ao atribuir à própria personagem feminina o desejo de possuir um “cérebro masculino” e a crença em supostos “poderes cósmicos únicos” inerentes à condição masculina, o autor não apenas naturaliza essa suposta inferioridade feminina como a apresenta como uma verdade aparentemente autoevidente — tão incontestável que até mesmo uma mulher excepcional como Asenath, com toda sua educação formal e ambições intelectuais, a reconheceria.

Essa estratégia narrativa também serve a um propósito ideológico mais amplo dentro da obra: ao fazer com que a própria personagem feminina mais academicamente capacitada de

⁷² Isso se ignorarmos o fato de que na verdade o corpo de Asenath era ocupado consciência do pai, Ephraim Waite.

⁷³ **Tradução nossa:** Sua mais absoluta ira, no entanto, era o fato de não ser um homem; uma vez que acreditava que o cérebro masculino era dotado de certos poderes cósmicos únicos e de ampla projeção. Se tivesse o cérebro de um homem, declarou ela, poderia não apenas igualar, mas superar seu pai na maestria de forças desconhecidas.

seu universo ficcional verbalize e endosse a supremacia intelectual masculina, Lovecraft busca conferir legitimidade a suas próprias visões sobre as limitações supostamente intrínsecas ao feminino. É uma forma particularmente insidiosa de misoginia, que se manifesta não através de uma condenação externa, mas por meio de uma aparente confissão da própria personagem feminina sobre sua inadequação natural para as esferas mais elevadas do conhecimento cósmico.

Vale notar que essa técnica narrativa também se alinha a um padrão mais amplo na obra lovecraftiana, onde as ansiedades e preconceitos do autor frequentemente se manifestam de forma mais contundente não através de declarações diretas, mas por meio das próprias estruturas narrativas e escolhas de caracterização. Assim como suas descrições de miscigenação e degeneração racial são frequentemente focalizadas através do horror e da repulsa expressa pelos próprios personagens, sua misoginia encontra expressão não em comentários autorais diretos, mas na forma como constrói e faz suas personagens femininas se expressarem dentro do universo ficcional. A descrição de Asenath, a propósito, espelha o que o próprio autor deixou claro em carta dez anos predecessora do conto:

I do not agree with you regarding the Merit of the Female Mind. In my opinion, 'tis not only not more imaginative than that of Men, but vastly less so; so that I can scarce think of any really Powerful phantastical Vision, which is not of Masculine Origin. Females are in Truth much given to affected Baby Lising, but there is nothing of truly childlike Oniroscopy in it. They are by Nature literal, prosaic, and commonplace, given to dull realistik Details and practical Things, and incapable alike of vigorous artistick Creation and genuine, first-hand appreciation. 'Tis foolish to draw generalities from the few Exceptions which by Reason of the singularity attract Notice, where a vilely democratical Society chains down the Men to commercial Pursuits, leaving the mediocre Female Train to achieve literary Distinction merely by Default, or for Want of Competition. When, in the near Course of the Revolutions of Society, American females shall themselves be given over to Business, and depriv'd of their present deceptive advantage, you will perceive how inferior the mass of them are, in aesthetick Matters, to the Male part of Humanity. (Lovecraft, 1965, p. 238)⁷⁴

⁷⁴ **Tradução nossa:** Não concordo contigo ao Mérito da Mente Feminina. Na minha opinião, ela não apenas não é mais imaginativa que a dos Homens, como é vastamente menos; de modo que mal consigo pensar em qualquer Visão fantástica realmente Poderosa que não seja de Origem Masculina. Fêmeas são, na Verdade, muito propensas a Ceceios Infantis afetados, mas não há qualquer Oniropsopia verdadeiramente infantil nisso. Elas são, por Natureza, literais, prosaicas e comuns, propensas a Detalhes realistas e monótonos e Coisas práticas, e incapazes tanto de criação artística vigorosa quanto de apreciação genuína e direta. É tolice extrair generalidades das poucas Exceções que, em Razão da singularidade, atraem Atenção, onde uma Sociedade vilmente democrática acorrenta os Homens a atividades comerciais, deixando a medíocre Linha Feminina alcançar a Distinção literária meramente por Omissão ou por Falta de Competição. Quando, no próximo Curso das Revoluções da Sociedade, as mulheres Norte-Americanas forem entregues aos negócios e privadas de sua atual enganosa vantagem, você perceberá quão inferior a maioria delas é, em Questões estéticas, à parte Masculina da Humanidade.

Não obstante, considero proveitoso destacar o que nos sugere Wisker. Em uma leitura feminista contemporânea, a liminaridade dessas personagens pode nos convidar a reinterpretá-las a partir de seu potencial subversivo, que desafia complacências sociais e culturais. A capacidade da mulher lovecraftiana de “abrir portas” para o desconhecido, de mediar o caos e o inominável, segundo ela, longe de mera ameaça, pode ser interpretada como um convite ao questionamento de certezas e hierarquias estabelecidas:

Uma leitora feminista pode ver a posição liminar como uma ponte para o Outro, a procriação e hibridez como um fascinante enfraquecimento das certezas de poder, da identidade familiar e das narrativas que contamos a nós mesmas sobre quem somos, quem são todos os outros e para onde o mundo está indo. Vis, secretas, ocultas e completamente desestabilizadoras, essas figuras liminares são poderosas, sutis e, em geral, indestrutíveis, tendo já concretizado o dano à linhagem. Para Lovecraft, elas são portais perigosos, crias do abismo. (Wisker, 2013, p. 52, tradução nossa)

✂ ✂ ✂

Percorrido todo este caminho, em contraste aos caracteres do drama grego, podemos retornar à tragédia elizabetana do século XVI, forma esta que Auerbach identifica como a primeira particularmente moderna da tragédia, na qual o caráter do herói não é apenas mais exata e multiplamente formulado, mas também desempenha papel ativo na formação de seu destino — “Hamlet é Hamlet, não porque um deus caprichoso o obrigou a marchar na direção de um fim trágico, mas por existir nele uma essência única que o torna incapaz de agir de qualquer outra forma” (St. John Ervine, s.d. *apud* Auerbach, 2021, p. 339).

Historicamente falando, Lovecraft se aproxima muito mais do contexto do teatro elizabetano — e por isso suponho que deliberadamente se distancie dele. Pois vejamos: Auerbach correlaciona o alcance mais amplo da representação do destino humano à maior multiplicidade que a sociedade elizabetana tinha a seu dispor, oferecendo um mundo humano mais variado do que o do teatro antigo, bem como uma consciência histórica e uma multiplicidade de temas que permitem a modelação dos “mais diferentes fenômenos vitais, inspirada, por sua vez, pela concepção da concatenação universal do mundo, de tal forma que, a cada corda do destino humano que é tangida, ressoam, harmônica ou desarmonicamente, uma pletora de vozes” (Auerbach, 2021, p. 344).

Para o crítico, é a partir deste momento na história da literatura que o curso do enredo não mais se limita ao desenrolar do conflito; começam a surgir conversações, cenas e personagens que a ação propriamente dita não exige, formando-se um conceito da vida cotidiana e do caráter peculiar das personagens, independentemente da trama na qual se

enredam. Pois é a partir do alvorecer do humanismo, avalia Auerbach, que se difunde uma imagem muito mais variada da sociedade humana e, “com o seu programa de renovações das antigas formas de vida e de expressão, cria[-se] em primeiro lugar uma visão histórica numa profundidade jamais alcançada antes” (p. 341-342).

Isso não aconteceu de uma só vez, preparou-se longamente, mas no século XVI avança aos trancos e barrancos e numa escala impressionante, tanto no que se refere à amplidão da visão perspectiva quanto à quantidade de pessoas que a adquiriram. A realidade, dentro da qual os homens vivem, modifica-se, torna-se mais ampla, mais rica em possibilidades e ilimitada; assim, ela também se modifica no mesmo sentido quando se torna objeto da representação. O círculo vital apresentado em cada caso não é mais o único possível, ou parte desse único possível, firmemente limitado; muito amiúde muda-se de um círculo para outro, e mesmo quando isso não acontece é possível reconhecer, como fundamento da representação, uma consciência mais livre, que abrange um mundo ilimitado. (Auerbach, 2021, p. 342)

Quer dizer, se por um lado temos Shakespeare, que responde às perspectivas e possibilidades trazidas pela modificação da realidade através do espelhamento desta nova multiplicidade, incluindo personagens secundárias e numerosas ações paralelas — através da inclusão de “urdiduras inerentes ao mundo, surgidas de determinadas circunstâncias e do encontro de caracteres formados de múltiplas maneiras” (Auerbach, 2021, p. 343), das quais a economia da ação poderia prescindir em grande parte —, do outro lado temos Lovecraft, que reage à imensidão da realidade através de um movimento quase que radicalmente oposto, contrapondo-se a este consequente desdobramento do humanismo não apenas em razão de sua profunda aversão à alteridade do outro, mas em função de sua visão niilista da existência. Como avalia Michel Houellebecq,

São poucos os seres tão impregnados, tão perfurados até o âmago, pela convicção da absoluta futilidade da aspiração humana. O universo nada mais é que um arranjo furtivo de partículas elementares. Uma figura em transição em direção ao caos. Isso é o que finalmente prevalecerá. A raça humana desaparecerá. Outras raças, por sua vez, surgirão e desaparecerão. Os céus serão glaciais e vazios, atravessados pela luz débil de estrelas semimortas. Estas também desaparecerão. Tudo desaparecerá. *E as ações humanas são tão livres e tão desprovidas de significado quanto o movimento desenfreado das partículas elementares.* Bem, mal, moralidade, sentimentos? Puras “ficções vitorianas”. Tudo o que existe é egotismo: frio, intacto e radiante. (Houellebecq, 2019, p. 40-41, grifo nosso, tradução nossa)

Sob esse prisma, quer dizer, direcionando à ficção de Lovecraft questões que o desenvolvimento moderno dos caracteres ficcionais nos instiga a fazer, as histórias lovecraftianas podem parecer anêmicas. Mas a leitura da ficção de H. P. em seus próprios termos nos permite identificar a complexidade subjacente à bidimensionalidade das

personagens, pois a arte de Lovecraft “não reside na adesão a qualquer forma suprema de narração, mas em sua habilidade de ordenar várias formas de contar a serviço das várias formas de mostrar” (Booth, 2022, p. 31) e exteriorizar o fundamento essencial da *weird fiction* — o de que as ações humanas são desprovidas de significado.

Uma lente interessante através da qual podemos trabalhar este aspecto é a da ecocrítica. Para tanto, parto aqui do trabalho de Nicholas Clohecy (2019), em que o autor argumenta contra a utilidade de H. P. Lovecraft para essa vertente dos estudos literários devido ao caráter inerentemente niilista de sua ficção, que resiste ao que ele identifica como filosofias éticas⁷⁵ e princípios humanistas derivados de abordagens ecocríticas — especificamente no que diz respeito à agência do ser humano.

Segundo Clohecy, noções essenciais para esse tipo de estudo dependem da ação humana para ter algum tipo de relevância interpretativa, como a ecofobia ou apocalipses causados por catástrofes ambientais, por exemplo — noções regularmente utilizadas como instrumentos narrativos para, respectivamente, justificar de alguma forma a exploração e o domínio antropocêntrico do mundo natural ou para ilustrar possíveis consequências do antropoceno —, e que é justamente por isso que não se aplicam à ficção lovecraftiana: porque o horror cósmico de suas histórias não admite espaço para a agência humana. O argumento de Clohecy, nesse sentido, é o de que a obra de Lovecraft (apesar do que pode ter em comum com vertentes de estudo como a ecocrítica, o pós-humanismo e a *deep ecology*) é incongruente com o tipo de interpretação em que o ser humano é um fator relevante ou sequer considerável para o desdobramento do enredo. Segundo ele,

Quer analisemos a obra de Lovecraft sob a ótica do pós-humanismo ou da ecocrítica, fica claro que tais discussões inevitavelmente nos levam a um território ético (muitas vezes antropocêntrico), onde seu horror cósmico parece incapaz de habitar. Através do mecanismo do sublime lovecraftiano, somos lembrados de nossa insignificância, e quaisquer tentativas de acomodar essa identidade niilista com conhecimento ou ação aparecem como falácias ainda mais antropocêntricas — como os últimos suspiros do humanismo e da hermenêutica, produzidos por esforços desesperançados para que nos sintamos, apesar de todas as evidências em contrário, ainda de alguma forma significantes diante do cosmos. (Clohecy, 2019, p. 88, tradução nossa)

Nesse âmbito, Clohecy mobiliza *The Colour Out of Space* (1927), o conto de Lovecraft que mais se aproxima do retrato de uma catástrofe ecológica, para demonstrar que o *weird*

⁷⁵ “[...] an ethical dimension of ecocriticism, in which prevailing egocentric and anthropocentric value systems are put to the test from an awareness of alterity or ‘answerability’ to human and nonhuman ‘otherness’.” (Zapf, 2016, p. 135).

lovecraftiano não permitiria uma análise a partir da ecocrítica por não se encaixar nas funções desse tipo de narrativa. À título de contextualização, o conto narra os efeitos de um meteorito (de cor indescritível) que atinge uma fazenda em Arkham, Massachusetts, e que gradualmente corrói a paisagem idílica ao seu redor. À medida que os dias passam, a cor misteriosa começa a afetar a fauna e flora ao redor do meteorito, tornando a região cada vez mais pálida e doentia. Os animais ficam deformados e morrem, as plantações definham, impróprias para consumo, e a família que ali vivia começa a apresentar sinais de declínio físico e psicológico:

But even all this was not so bad as the blasted heath. I knew it the moment I came upon it at the bottom of a spacious valley; for no other name could fit such a thing, or any other thing fit such a name. It was as if the poet had coined the phrase from having seen this one particular region. It must, I thought as I viewed it, be the outcome of a fire; but why had nothing new ever grown over those five acres of grey desolation that sprawled open to the sky like a great spot eaten by acid in the woods and fields? It lay largely to the north of the ancient road line, but encroached a little on the other side. I felt an odd reluctance about approaching, and did so at last only because my business took me through and past it. There was no vegetation of any kind on that broad expanse, but only a fine grey dust or ash which no wind seemed ever to blow about. The trees near it were sickly and stunted, and many dead trunks stood or lay rotting at the rim. (Lovecraft, 2008, p. 595)⁷⁶

De fato, considerando a insignificância e impotência da agência humana para a obra de Lovecraft, uma leitura ecocrítica de *The Colour Out of Space* no sentido ecológico (em termos de corrupção da paisagem, por exemplo, pelos efeitos da industrialização, aquecimento global, armas nucleares etc.) não parece ter validade. Os efeitos do meteorito não podem ser revertidos, mitigados ou prevenidos — eis aqui, aliás, um princípio-base do horror cósmico de Lovecraft: os acontecimentos, aterrorizantes e apocalípticos, não são consequência da exploração e do domínio antropocêntrico do mundo natural; não são metáforas para as possíveis consequências do Antropoceno; são um retrato de nossa impotência perante o cosmos. Como vimos há pouco, ser humano, em Lovecraft, não é um fator relevante para o desdobramento dos fenômenos sobrenaturais que compõem o enredo.

⁷⁶ Tradução nossa: Mas mesmo tudo isso não era tão ruim quanto a maldita landa. Eu a reconheci no momento que a encontrei no fundo de um vasto vale; pois nenhum outro nome caberia a tal coisa, e nenhuma outra coisa caberia a tal nome. Era como se o poeta tivesse cunhado a expressão ao ver esta região em particular. Deve ter sido, pensei ao observá-la, o resultado de algum incêndio; mas por que jamais crescera nada de novo naqueles cinco acres de desolação cinzenta, que se estendiam aos céus como um imenso ponto corroído por ácido nos bosques e campos? Localizava-se largamente ao norte da antiga estrada, mas invadia um pouco o outro lado. Senti uma estranha relutância em me aproximar, e finalmente o fiz porque meus negócios obrigavam-me a cruzá-la. Não havia qualquer tipo de vegetação naquela vasta extensão, apenas um fino pó, ou cinzas, que vento algum parecia capaz de soprar. As árvores próximas estavam doentes e atrofiadas, e muitos troncos mortos se erguiam ou jaziam apodrecendo às margens.

Contudo, ao mesmo tempo que Clohecy tem razão no que diz respeito à incongruência desse tipo de análise, sua avaliação parece partir de uma leitura um tanto que limitada do conceito de literatura ambiental. Com base em um artigo de Gabriele Dürbeck (2012), o autor aparenta se equivocar ao restringir esse tipo de literatura a uma noção simplificada dos três níveis do discurso originalmente propostos por Hubert Zapf (2016) como o modelo triádico das funções da ecologia cultural. Consequentemente, Clohecy limita esse tipo de análise às subfunções de “(i) aparatos sensoriais para o que há de errado em uma sociedade, (ii) meios de constante autorrenovação cultural, que se contrapõem aos discursos econômicos e políticos e (iii) como espaço simbólico de expressão e (re)integração na ecologia mais ampla dos discursos culturais” (Dürbeck, 2012 *apud* Clohecy, 2019, p. 77, tradução nossa).

Talvez por aparentemente não ter lido Zapf diretamente, apenas através do artigo de Dürbeck, Clohecy simplifica demasiadamente as funções da literatura como ecologia cultural. Isso porque, no texto original de Zapf, temos que

[...] esta função transformativa da literatura como ecologia cultural pode ser descrita como uma combinação historicamente mutável de três modos discursivos, que operam tanto dentro quanto fora dos discursos estabelecidos [...]: (1) Um *metadiscorso crítico-cultural*, que desconstrói ideologias hegemônicas e expõe petrificações, estruturas coercitivas e implicações patogênicas de sistemas dominantes de poder civilizacional [...]; (2) Um *contradiscorso imaginativo*, que coloca em primeiro plano e simbolicamente empodera os culturalmente excluídos e marginalizados [...]; (3) Um *interdiscorso reintegrativo*, que une o sistema civilizacional e suas exclusões de novas maneiras, tanto conflitantes quanto transformativas, e assim contribui para a renovação constante do centro cultural a partir de suas margens. (Zapf, 2016, p. 147-148, tradução nossa)

Deve-se levar em conta também o fato de que a sobrevivência, a relevância e o protagonismo de nossa espécie nunca foram uma preocupação para Lovecraft e para filosofia que permeia a quase totalidade de sua obra⁷⁷. A subversão do papel do ser humano (e seu desenvolvimento em termos de procedimentos narrativos), dessa forma, estabelece um diálogo não apenas com o primeiro nível discursivo de Zapf — “o metadiscorso crítico-cultural, que desconstrói ideologias hegemônicas e expõe petrificações, estruturas coercitivas e implicações patogênicas dos sistemas dominantes de poder civilizacional” —, mas também com o

⁷⁷ 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 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. Only the human scenes and characters must have human qualities. *These* must be handled with unsparing *realism*, (*not* catch-penny *romanticism*) but when we cross the line to the boundless and hideous unknown—the shadow-haunted *Outside*—we must remember to leave our humanity—and terrestrialism at the threshold. (Lovecraft, 1968, p. 150)

Antropoceno. E isso porque o horror cósmico desestabiliza, por definição, o antropocêntrico: Lovecraft questiona a todo momento o excepcionalismo e a superioridade autodeclarada do homem perante à natureza e outras espécies.

Um efeito significativo de tal posicionamento do *weird* lovecraftiano é o que Zapf coloca como a consciência do papel da natureza não-humana como agente e força coevolutiva, que não pode ser objetificada como mero contexto material externo da civilização humana. Um ponto de partida útil para o entendimento dessa questão é o ensaio *In Defence of Dagon* (1921), em que H. P. aborda o epítome do que podemos identificar como o sublime lovecraftiano:

It is man's relation to the cosmos—to the unknown—which alone arouses in me the spark of creative imagination. The *humanocentric pose* is impossible to me, for I cannot acquire the primitive *myopia which magnifies the earth and ignores the background*. Pleasure to me is wonder—the unexplored, the unexpected, the thing that is hidden and the changeless thing that lurks behind superficial mutability. To trace the remote in the immediate; the eternal in the ephemeral; the past in the present; the infinite in the finite; these are to me the springs of delight and beauty. Like the late Mr. Wilde, “I live in terror of not being misunderstood”. (Lovecraft, 1995, p. 155, grifo nosso)⁷⁸

Como consequência da negação da centralidade do homem, a *weird fiction* de Lovecraft parece se encaixar em outra dimensão epistemológica, no sentido de que conceitos lineares e monocausais de pensamento, agência e tempo são questionados e substituídos por conceitos não lineares de complexidade e recursividade (Zapf, 2016). Lovecraft, tanto em sua ficção quanto na miríade de cartas e ensaios que escreveu sobre o assunto, renuncia a qualquer traço do antropocêntrico — do *humanocêntrico*. Nesse sentido, é o sublime anti-humanista, como empregado no horror cósmico do autor, que desempenha a função catalizadora dessa renúncia, reconfigurando suposições humanísticas sobre a existência e o propósito da raça humana (Clohecy, 2019). O sublime lovecraftiano, portanto, se configura como uma subversão do sublime tradicional, possibilitando uma reconceitualização ontológica e epistemológica:

o sublime lovecraftiano é uma inversão do sublime humanístico, ambos começando com uma cena ou objeto da natureza que inspira reverência. No modelo humanístico, esse objeto é uma ocasião para reafirmar nossa posição no universo, nossa significância e o valor de nossa busca por conhecimento. O sujeito no sublime lovecraftiano, contudo, submete-se ao terror do objeto, negando a importância do humano em escala cósmica e sugerindo que o conhecimento não pode e não deve ser buscado. (Clohecy, 2019, p. 29, tradução nossa)

⁷⁸ **Tradução nossa:** É a relação do homem com o cosmos — com o desconhecido — que, por si só, desperta em mim a centelha da imaginação criativa. A *pose humanocêntrica* é impossível para mim, pois não consigo adquirir a primitiva *miopia que amplia a Terra e ignora seu pano fundo*. O prazer para mim é a maravilha — o inexplorado, o inesperado, a coisa oculta e a coisa imutável que se esconde por trás da mutabilidade superficial. Traçar o remoto no imediato; o eterno no efêmero; o passado no presente; o infinito no finito; estas são para mim as fontes do deleite e da beleza. Como o falecido Sr. Wilde, “vivo no terror de não ser incompreendido”.

Um desdobramento diretamente relacionado ao cosmocentrismo de Lovecraft, por exemplo, é a descentralização da personagem como força motriz do enredo. Como vimos há pouco, não encontramos personagens humanos complexos em sua *weird fiction* pois o desenvolvimento destes está relacionado apenas à revelação da enormidade da insignificância humana perante o cosmos. Confrontados pelo horrendo, inefável e inconcebível, o fim trágico dos protagonistas torna-se um resultado incontornável na grande maioria dos contos de H. P., marcando um ponto crítico para o desenvolvimento do arco das personagens, levadas à morte, à loucura ou à profunda aflição⁷⁹.

Claro, a vida não tem sentido. Mas a morte também não. E esse é mais um fator que faz o sangue gelar quando se descobre o universo de Lovecraft. As mortes de seus heróis não têm sentido. A morte não traz apaziguamento. De forma alguma permite que a história se conclua. Implacavelmente, HPL destrói seus personagens, evocando apenas o desmembramento de marionetes. Indiferente a essas vicissitudes lamentáveis, o medo cósmico continua a se expandir. (Houellebecq, 2019, p. 41, tradução nossa).

Nem mesmo Pickman, caracterizado como artista brilhante em *Pickman's Model* e cujas obras, como vimos, coincidem com os padrões estéticos que Lovecraft idealizava, é capaz de escapar da aniquilação mental e física que subjaz ao *weird* lovecraftiano — “the greatest artist I have ever known—and the foulest being that ever leaped the bounds of life into the pits of myth and madness” (Lovecraft, 2008, p. 390)⁸⁰. Em *The Dream-Quest of Unknown Kadath* (1927), aliás, após seu desaparecimento em *Pickman's Model* (1926), Randolph Carter reencontra o pintor nas Dreamlands; descobrimos então que acabara se transformando em *ghoul*.

Um bom exemplo do estado psicológico mais comum à obra de Lovecraft pode ser observado no relato do narrador não nomeado de *Hypnos* (1922), em que descreve as consequências de sua exploração da dimensão onírica da realidade — mais especificamente, como a falha em discernir as funções da arte e do conhecimento científico e filosófico pode levar-nos à insanidade:

Never could I tell, try as I might, what it actually was that I saw; nor could the still face tell, for although it must have seen more than I did, it will never speak again. But always I shall guard against the mocking and insatiate Hypnos, lord of sleep, against the night

⁷⁹ Exceto Randolph Carter, protagonista (com a maior quantidade) de traços autobiográficos e o único recorrente na ficção de Lovecraft — *The Statement of Randolph Carter* (1919), *The Unnamable* (1923), *The Silver Key* (1926), *The Dream-Quest of Unknown Kadath* (1927), *The Case of Charles Dexter Ward* (1927), *Through the Gates of the Silver Key* (1933) e *Out of the Aeons* (1933).

⁸⁰ **Tradução nossa:** o maior artista que já conheci — e a criatura mais vil a ter rompido as fronteiras da vida e adentrado os abismos do mito e da loucura

sky, and against the mad ambitions of knowledge and philosophy. Just what happened is unknown, for not only was my own mind unseated by the strange and hideous thing, but others were tainted with a forgetfulness which can mean nothing if not madness. They have said, I know not for what reason, that I never had a friend, but that art, philosophy, and insanity had filled all my tragic life. (Lovecraft, 2008, p. 210-211)⁸¹

O sublime anti-humanista, pois, é constantemente apresentado como símbolo de nossa fragilidade: se nossa compreensão do universo é finita, então sempre haverá algum grau de rejeição a nosso domínio. As personagens de Lovecraft mediam assim a percepção de que a compreensão da realidade é apenas uma fração mínima da verdadeira ordem cósmica. Nas palavras de Joshi (2001):

O cosmoismo é, ao mesmo tempo, uma posição metafísica (uma consciência da vastidão do universo, tanto em espaço quanto em tempo), uma posição ética (uma consciência da insignificância dos seres humanos dentro do domínio do universo) e uma posição estética (uma expressão literária dessa insignificância, a ser efetivada pela minimização do caráter humano e pela exposição dos abismos titânicos do espaço e do tempo). (Joshi, 2001, p. 182, tradução nossa)

Dito isso, friso que o percurso que fizemos nesta seção não objetiva o entendimento de que as personagens de Lovecraft sejam elementos estruturalmente insignificantes para as narrativas. Pelo contrário, permanecem um dos três objetos centrais para o desenvolvimento novelístico (*hétara*) — a) enredo e b) personagem, que representam a matéria da ficção, e c) ideias, que representam o significado da ficção (Candido, 2014) —, e personificam a “possibilidade de adesão afetiva e intelectual do leitor, pelos mecanismos de identificação, projeção, transferência etc.” (Candido, 2014, p. 54). Apesar da subalternidade do papel da personagem, os protagonistas de Lovecraft apresentam uma série de complexidades, sendo os efeitos psicológicos do medo e do isolamento psíquico, produzidos pelo conhecimento da verdadeira natureza do universo e da fragilidade de nosso controle e conhecimento sobre a Terra, temas centrais de sua obra (Joshi, 2015). Configuram-se, em suma, como centros de consciência que atendem a um propósito retórico específico: a discussão dos valores estéticos subjacentes à composição artístico-literária e de eixos filosóficos, políticos e morais que atravessam a *weird fiction*.

⁸¹ **Tradução nossa:** Jamais poderia dizer, tente o quanto for, o que de fato era aquilo que vi; tampouco poderia o rosto imóvel, pois, embora deva ter visto mais do que eu, nunca mais falará. Mas sempre me protegerei contra o zombeteiro e insaciável Hypnos, senhor do sono, contra o céu noturno e contra as insanas ambições do conhecimento e da filosofia. O que aconteceu é desconhecido, pois não apenas minha própria mente fora desarticulada pela estranha e hedionda coisa, mas outros foram contaminados por um esquecimento que nada pode significar senão loucura. Disseram, não sei por qual razão, que eu nunca tivera um amigo, mas que arte, filosofia e insanidade haviam preenchido toda a minha trágica vida.

3.2 HETÉROIS

3.2.1 *Léxis*: sobre floreios & inovações

O estilo prosaico é um dos aspectos mais controversos da obra de H. P. Lovecraft — “prolixo”, “verborrágico”, “indistinto” e “artificial” são adjetivos bastante assíduos na crítica. David Punter, por exemplo, em estudo proeminente e relativamente recente (*The Literature of Terror*, originalmente publicado em 1996, com segunda edição de 2013), apesar de promover avanços louváveis em sua exploração do *revival* do gótico literário, comete uma série de equívocos sobre o trabalho de Lovecraft — espantosos, sinto-me impelida a frisar — no capítulo onde versa sobre os autores que identifica como pertencentes ao *Later American Gothic* (abrangendo também a ficção de Ambrose Bierce e de Robert W. Chambers). Em sua avaliação da ficção de H. P., o crítico argumenta:

Há deslocamento em nível verbal, uma contínua inabilidade de confiar na força da palavra individual e a correspondente necessidade de reforçá-la com um vocabulário de adjetivos subjetivos [...]. O importante é que o poder bruto da ficção advém diretamente da necessidade de Lovecraft de continuar batendo incessantemente na mesma parede, enquanto sua ocasional ternura e nostalgia derivam do *assombroso conhecimento de que existe outro mundo do outro lado da parede, não um mundo de terror, mas um mundo no qual medos inomeados podem ser nomeados e, portanto, controlados*. (Punter, 2013, p. 43-44, grifo nosso, tradução nossa)

Posso apenas supor que infortuno texto tenha surgido da premissa, violentamente oposta à que de fato fundamenta a ficção de H. P., de que há mundos possíveis no *weird* lovecraftiano onde o horror não é uma força inescapável, mas sim uma construção passível de dissolução através da compreensão e nomeação, onde os limites do medo não são abismos intransponíveis, mas sim fronteiras permeáveis que podem ser atravessadas pela racionalidade e pela capacidade humana de nomear, classificar e, portanto, domesticar o desconhecido. Pois o “deslocamento verbal”, “a contínua inabilidade de confiar na força da palavra individual” e “a correspondente necessidade de reforçá-la com um vocabulário de adjetivos subjetivos” vão muito além do mero circunlóquio estilístico que Punter parece sugerir — constituem-se como reflexão e exploração das tensões ontológicas e epistemológicas manifestadas pela linguagem. E como tal, o aparato linguístico em Lovecraft não representa um instrumento descritivo tradicional, mas um campo de disputas onde se revelam as impossibilidades da representação, operando nos interstícios das fraturas entre objetos reais e suas qualidades sensíveis — na expressão de uma tensão fundamental entre a realidade, a percepção do real e sua impossibilidade de representação.

É precisamente nesse âmbito que Graham Harman (2012) propõe a leitura de Lovecraft como filósofo tácito, posicionando-o não apenas como escritor, mas como pensador ontológico em essência. Esse pensamento materializa-se, segundo o crítico, em uma escrita que investe energia considerável em desconstruir suas próprias afirmações, consciente do pano de fundo que escapa à determinação de cada declaração, criando uma distância constitutiva entre realidade e acessibilidade — o que Harman denomina como o aspecto kantiano da obra:

[...] Lovecraft, quando visto como um escritor de lacunas entre objetos e suas qualidades, é de grande relevância para meu modelo de ontologia orientada a objetos (OOO). O principal tópico da filosofia orientada a objetos é a dupla polarização que ocorre no mundo: uma entre o real e o sensual, e a outra entre objetos e suas qualidades. Uma envolve uma lacuna “vertical”, como encontrada em Heidegger, para quem os objetos reais sempre se abstêm por trás de sua presença para nós acessível e sensual. A outra é uma lacuna “horizontal” mais sutil, como encontrada em Husserl, cuja negação de um mundo real para além de toda consciência ainda deixa espaço para uma poderosa tensão entre os objetos relativamente duráveis de nossa percepção e seu caleidoscópio turbilhonante de propriedades mutáveis. [...] Essas lacunas são o principal tema da filosofia orientada a objetos, e a constante exploração dessas mesmas lacunas por Lovecraft o torna automaticamente um herói [...], tão importante quanto Hölderlin foi para Heidegger. (Harman, 2012, p. 4-5, tradução nossa)

À lacuna vertical corresponderia o uso de palavras que remetem à impossibilidade de descrição, como “*unnamable*”, “*unutterable*”, “*ineffable*” etc; já à lacuna horizontal, o acúmulo e o uso excessivo de adjetivos em uma descrição que obscurece qualquer tipo de interpretação do objeto em si, distorcendo as qualidades sensuais da entidade sob descrição (Harman, 2021). Quer dizer, desagrega-se a imagem mediante o acréscimo de explicações que desarticulam, em vez de consolidar, a carga semântica do léxico mobilizado — tanto se força a imagem que ela se arrebenta. A cidade de R’lyeh de que falávamos em subcapítulo anterior, por exemplo, é descrita da seguinte maneira:

Without knowing what futurism is like, Johansen achieved something very close to it when he spoke of the city; for instead of describing any definite structure or building, he dwells only on broad impressions of vast angles and stone surfaces—surfaces too great to belong to any thing right or proper for this earth, and impious with horrible images and hieroglyphs. I mention his talk about *angles* because it suggests something Wilcox had told me of his awful dreams. He had said that the *geometry* of the dream-place he saw was abnormal, non-Euclidean, and loathsomely redolent of spheres and dimensions apart from ours. Now an unlettered seaman felt the same thing whilst gazing at the terrible reality.

Johansen and his men landed at a sloping mud-bank on this monstrous Acropolis, and clambered slipperily up over titan oozy blocks which could have been no mortal staircase. The very sun of heaven seemed distorted when viewed through the polarising miasma welling out from this sea-soaked perversion, and twisted menace and suspense lurked leeringly in those crazily elusive angles of carved rock where a second glance shewed concavity after the first shewed convexity. [...] As Wilcox would have said, the geometry of the place was all wrong. One could not be sure that the sea and the

ground were horizontal, hence the relative position of everything else seemed phantasmally variable. (Lovecraft, 2008, p. 376)⁸²

É a partir desse prisma que Harman afirma que a linguagem se torna um gesto de reconhecimento da impossibilidade radical de tradução integral do real, uma vez que o realismo *weird* parte da premissa fundamental de que realismo denota uma realidade demasiadamente real para ser traduzida. Aproveitando o tópico, aliás, creio que a discussão sobre o intraduzível — questão axiomática para os estudos da tradução —, a partir da noção derridiana de *différance*, possa nos oferecer uma perspectiva interessante.

Para tanto, tomo como base a definição proposta por Marcos Siscar (2000), que interpreta o intraduzível como “o elemento perturbador da reapropriação de sentido que faz parte de toda tradução; [...] aquilo que perturba a nomeação, a passagem à língua realizada pelo processo tradutório” (p. 59), sendo a tradução, no contexto do desconstrutivismo de Jacques Derrida, não “somente os atos de transferência de uma língua para outra, nem unicamente as transferências internas a uma mesma língua” (p. 60), mas a transposição de sentido inerente a toda produção de conhecimento, que constitui “uma passagem ao discurso” (p. 60).

Essa ideia da tradução como passagem ao conhecimento, à qual já aludiam os românticos alemães (cf. Berman, 1984), é, portanto, uma espécie de lei a que está submetido o saber. Todo conhecimento já é, sempre e de imediato, uma tradução; em outras palavras, constitui-se como um desvio em relação à identidade a si de uma suposta experiência original. Todo conhecimento constitui-se sempre, e já, como uma espécie de metáfora, como derivação em relação ao próprio. A tradução, portanto, não é um processo como outros: ela é o princípio ou a regra originária da articulação do saber. (Siscar, 2000, p. 61-62)

Ainda segundo a leitura de Derrida proposta por Siscar, é na singularidade do texto que jaz a constante tensão entre tradução como imposição e tradução como impossibilidade; ao

⁸² **Tradução nossa:** Sem saber o que é o futurismo, Johansen chegou muito perto disso ao falar da cidade; pois, em vez de descrever qualquer estrutura ou construção definida, deteve-se apenas a amplas impressões de vastos ângulos e superfícies de pedra — superfícies grandes demais para pertencer a qualquer coisa própria ou congruente a essa terra, ímpias com suas horríveis imagens e hieróglifos. Menciono sua fala sobre ângulos porque sugere algo que Wilcox havia me contado sobre seus horrendos sonhos. Ele dissera que a geometria do lugar onírico era anormal, não euclidiana, repugnantemente evocativa de esferas e dimensões apartadas das nossas. Agora, um marinheiro iletrado sentia a mesma coisa ao contemplar a terrível realidade.

Johansen e seus homens desembarcaram em um íngreme banco de lama nessa monstruosa Acrópole, e escalaram os titânicos blocos, gosmentos e escorregadios, que não poderiam ter sido nenhum tipo de escadaria mortal. O próprio sol nos céus parecia distorcido quando visto através do polarizador miasma que emanava daquela perversão enxarcada pelo mar, enquanto ameaça e suspense retorcidos espreitavam lascivamente naqueles ângulos loucamente elusivos da rocha esculpida, onde um segundo olhar revelava concavidade logo após o primeiro ter revelado convexidade. [...] Como dissera Wilcox, a geometria do lugar era toda errada. Não se podia ter certeza de que o mar e a terra eram horizontais e, portanto, a posição relativa de todo o resto parecia fantasmagoricamente variável.

mesmo tempo, no entanto, é justamente por ser impossível que a tradução é inevitável. No caso específico da realidade em Lovecraft, com efeito, somos sempre conduzidos a uma espécie de zona de indeterminação, onde o real resiste à apropriação de sentido, onde o acesso ao conhecimento é inibido pela falta de recursos linguísticos e representacionais adequados — sua obra versa sobre a inaptidão de qualquer epistemologia. Os dois trechos abaixo, selecionados do conto *The Dunwich Horror* (1928), são excelentes exemplos do tipo de descrição que permeia o *weird* lovecraftiano:

The thing itself, however, crowded out all other images at the time. It would be trite and not wholly accurate to say that no human pen could describe it, but one may properly say that it could not be vividly visualised by anyone whose ideas of aspect and contour are too closely bound up with the common life-forms of this planet and of the three known dimensions. (Lovecraft, 2008, p. 648)⁸³

Without warning came those deep, cracked, raucous vocal sounds which will never leave the memory of the stricken group who heard them. Not from any human throat were they born, for the organs of man can yield no such acoustic perversions⁸⁴. Rather would one have said they came from the pit itself, had not their source been so unmistakably the altar-stone on the peak. It is almost erroneous to call them *sounds* at all, since so much of their ghastly, infra-bass timbre spoke to dim seats of consciousness and terror far subtler than the ear; yet one must do so, since their form was indisputably though vaguely that of half-articulate *words*. (Lovecraft, 2008, p. 665)⁸⁵

Se, por um lado, essa indeterminação impossibilita a tradução íntegra e inalterada da realidade (se é que isto existe ou um dia existiu), seja em termos de forma ou conteúdo, é precisamente por ser irredutível à apropriação que a realidade solicita a tradução — “se há alguma coisa que devemos traduzir é o intraduzível, aquilo que no outro permanece

⁸³ **Tradução nossa:** A coisa em si, no entanto, suplantava todas as outras imagens naquele instante. Seria clichê, e não de todo preciso, dizer que caneta humana alguma poderia descrevê-la, mas pode-se dizer com propriedade ela não poderia ser visualizada vividamente por alguém cujas ideias a respeito de aspecto e forma estejam ligadas intimamente demais às formas de vida comuns deste planeta e das três dimensões conhecidas.

⁸⁴ Mesmo princípio que guiou a nomeação das criaturas de seu panteão — “the word [Chtulhu] is supposed to represent a fumbling human attempt to catch the phonetics of an *absolutely non-human* word. The name of the hellish entity was invented by beings whose vocal organs were not like man’s, hence it has no relation to the human speech equipment. The syllables were determined by a physiological equipment wholly unlike ours, *hence could never be uttered perfectly by human throats*. [...] The actual sound—as nearly as human organs could imitate it or human letters record it—may be taken as something like *Khûl’hlôo*, with the first syllable pronounced gutturally and very thickly. [...] My rather careful devising of this name was a sort of protest against the silly and childish habit of most weird and science-fiction writers, of having *utterly non-human entities* use a nomenclature of thoroughly human character”. (Lovecraft, 1976b, p. 11)

⁸⁵ **Tradução nossa:** Sem aviso, soaram aquelas vocalizações profundas, entrecortadas e estridentes que jamais hão de abandonar a memória do aterrorizado grupo que as ouviu. Não foi de qualquer garganta humana que nasceram, pois órgãos humanos não poderiam produzir tais perversões acústicas. Seria mais plausível dizer que vieram do próprio abismo, se sua fonte não fosse tão inconfundivelmente o altar de pedra no topo da colina. É quase errôneo chamá-los de sons, já que grande parte de seu medonho e infragrave timbre falava a lugares obscuros de consciência e terror muito mais sutis do que o ouvido; no entanto, é preciso fazê-lo, já que sua forma era incontestavelmente, embora de maneira vaga, a de palavras semiarticuladas.

incontornável e incontestável em sua alteridade” (Siscar, 2000, p. 65). Explorando ligeiramente mais a fundo a concepção da desconstrução como um movimento que evidencia não apenas o caráter inevitável da tradução, mas também o caráter inevitável da interpretação, é relevante também a noção de instabilidade ou ambivalência constitutiva do sentido, que desafia a existência de uma verdade singular presente na concepção da língua como unidade, onde a tradução é tida “como um modelo clássico de univocidade transportável ou de polissemia formalizável (cf. Derrida, 1986), caracterizado pela necessidade de se delimitar os sentidos de qualquer palavra” (Lima; Siscar, 2000, p. 107). De tal forma, e considerando-se o movimento de tradução também como um movimento de produção — e, necessariamente, de deslocamento — de sentido, podemos nos pautar no princípio de que a desconstrução e, conseqüentemente, a tradução, não preconizam a fidelidade ao real original no sentido tradicionalmente aceito, estritamente mimético-pictorial, visto que não há uma origem exclusivamente fora da realidade, assim como não há uma origem que só dependa da realidade, sem a intervenção do sujeito:

Nesse sentido, nada é intraduzível, “mas *em um outro sentido*, tudo é intraduzível, a tradução é um outro nome do impossível” (Derrida, 1996, p. 103), deste impossível que constitui a estrutura do acontecimento como tal. A tradução não escapa à transformação e, portanto, à disseminação de sentidos constitutiva daquilo que aparece tanto como texto original quanto como texto traduzido. (Lima; Siscar, 2000, p. 108)

Como exemplo antitético, podemos nos referir mais uma vez ao realismo homérico. Seu impulso fundamental é o de “dar uma forma acabada aos fenômenos, tornando-os palpáveis e visíveis em todas as suas partes, claramente definidos em suas relações espaciais e temporais” (Auerbach, 2021, p. 5). Os discursos e a representação em geral, por consequência, nunca são tão carregados de medo ou ira a ponto de que neles “falem ou se desordenem os instrumentos da articulação lógica da língua” (p. 5). Dispõe-se, sempre em clara relação mútua, os diversos componentes individuais, “de modo que há um desfile ininterrupto, ritmicamente movimentado, dos fenômenos, sem que se mostre, em parte alguma, uma forma fragmentária ou só parcialmente iluminada, uma lacuna, uma fenda, um vislumbre de profundezas inexploradas” (p. 5). E isso através de

um número considerável de conjunções, advérbios, partículas e outros instrumentos sintáticos, todos claramente delimitados e sutilmente graduados na sua significação, destacam as personagens, as coisas e as partes de cada evento e os põem, simultaneamente, em correlação mútua, ininterrupta e fluente; tal como os próprios fenômenos isolados, também as suas relações, os entrelaçamentos temporais, locais, causais, finais, consecutivos, comparativos, concessivos, antitéticos e condicionais vêm à luz perfeitamente acabados. (Auerbach, 2021, p. 5)

Como espero ter esclarecido suficientemente bem até aqui, o procedimento discursivo de Lovecraft ao abordar o insólito em suas narrativas é drasticamente distinto do procedimento que Auerbach atribui a Homero. Temos, sim, “um número considerável de conjunções, advérbios, partículas e outros instrumentos sintáticos”, mas todos eles obscuramente delimitados e extravagantemente graduados em sua significação, buscando evidenciar as fraturas inerentes ao ato da representação.

No entanto, é importante notar que este procedimento diz respeito especificamente àquilo de insólito das narrativas — à suspensão das leis naturais, à supra-realidade⁸⁶ ali esboçada. Em “Mýthos e Dianóia”, mencionei a alternância da linguagem entre precisão científica e extravagância evocativa. Eis que chegamos ao momento de discuti-la: na ficção lovecraftiana, encontramos também uma visão de mundo que é consistente com noções tradicionais de realidade — ou seja, a realidade mantém-se estável, *empírica*, em todas as instâncias que não concernem ao fenômeno *weird*. Essa configuração é fundamental para a operação do insólito na narrativa. Uma vez que o insólito não pode ser insólito quando em âmbito não realista — pois exige, como condição de existência, o atrito com um fundo realista —, chega-se ao corpo da palavra a partir da justaposição entre o real e o *weird*. Reforço, portanto, a questão que trabalhamos anteriormente nesta pesquisa: no universo lovecraftiano, imagens formam suplementos, em vez de contradições, ao universo visível e mensurável. E em função de sua postura materialista, Lovecraft opta por trabalhar nos lugares insólitos e não mapeados que se situam nas fronteiras e limites da ciência, fronteiras estas que o “intelecto tirânico e inexorável” ainda não tem capacidade para refutar (Joshi, 2014).

Nessas histórias, o cenário é sempre realista, e então algo inexplicável acontece. O mundo familiar não é o que se supunha ser. A nova anomalia mostra que nosso mundo experiencial é parte de algo mais, e a alteridade dominante de nosso próprio lugar no universo torna-se enigmática, no sentido de que não podemos confiar na ciência, em suas teorias ou observações. O resultado é uma crise, porque, após o colapso da ciência, ao indivíduo lovecraftiano nada resta. (Airaksinen, 1999 *apud* Martin, 2008, p. 78, tradução nossa)

Ao preencher o conto com detalhes realistas, tal como eventos históricos, datas e horários exatos, coordenadas geográficas precisas ou referências a publicações, livros e obras que realmente existem ou um dia existiram, Lovecraft tenta estabelecer a credibilidade da

⁸⁶ “My big kick comes from taking reality just as it is—accepting all the limitations of the most orthodox science—and then permitting my symbolising faculty to build outward from the existing facts; rearing a structure of indefinite promise and possibility whose topleless towers are in no cosmos or dimension penetrable by the contradicting-power of the tyrannous and inexorable intellect. But the whole secret of the kick is that I know damn well it isn’t so.” (Lovecraft, 1971, p. 140).

informação fornecida sobre os eventos sobrenaturais descritos e criar o que conhecemos por “suspensão voluntária da incredulidade”, estratégia narrativa esta que encontra exemplar materialização no conto *At the Mountains of Madness* (1931), no qual o autor narra a expedição da Miskatonic University, liderada pelo geólogo William Dyer, à Antártida.

No conto, Lovecraft constrói uma narrativa que se inicia como um meticuloso relatório científico, utilizando-se de um léxico técnico típico de documento acadêmico. O narrador, professor universitário, descreve em detalhes pormenorizados os preparativos da expedição, a qualificação da equipe que a compunha, os equipamentos utilizados, as configurações geológicas encontradas e respectivas coordenadas geográficas com uma precisão quase que burocrática, marcando o discurso por um rigor documental que empresta à narrativa uma aparência de testemunho histórico e relato objetivo:

The successful establishment of the southern base above the glacier in Latitude 86° 7', East Longitude 174° 23', and the phenomenally rapid and effective borings and blastings made at various points reached by our sledge trips and short aeroplane flights, are matters of history; [...]. The pre-Cambrian granites and beacon sandstones thus obtained confirmed our belief that this plateau was homogeneous with the great bulk of the continent to the west, but somewhat different from the parts lying eastward below South America—which we then thought to form a separate and smaller continent divided from the larger one by a frozen junction of Ross and Weddell Seas, though Byrd has since disproved the hypothesis.

In certain of the sandstones, dynamited and chiselled after boring revealed their nature, we found some highly interesting fossil markings and fragments—notably ferns, seaweeds, trilobites, crinoids, and such molluscs as lingulae and gasteropods—all of which seemed of real significance in connexion with the region's primordial history. There was also a queer triangular, striated marking about a foot in greatest diameter which Lake pieced together from three fragments of slate brought up from a deep-blasted aperture. These fragments came from a point to the westward, near the Queen Alexandra Range; and Lake, as a biologist, seemed to find their curious marking unusually puzzling and provocative, though to my geological eye it looked not unlike some of the ripple effects reasonably common in the sedimentary rocks. Since slate is no more than a metamorphic formation into which a sedimentary stratum is pressed, and since the pressure itself produces odd distorting effects on any markings which may exist, I saw no reason for extreme wonder over the striated depression. (Lovecraft, 2008, p. 728-729)⁸⁷

⁸⁷ **Tradução nossa:** O estabelecimento bem-sucedido da base sul sobre a geleira aos 86°7' de latitude e 174°23' de longitude leste, além das perfurações e detonações fenomenalmente rápidas e eficazes realizadas em vários pontos alcançados por nossas viagens de trenó e curtos voos de aeroplano, foram históricos; [...]. Os granitos pré-cambrianos e os arenitos Beacon assim obtidos confirmaram nossa crença de que esse platô era homogêneo em relação à enorme massa do continente ao oeste, mas, de certa forma, diferente das partes situadas ao leste abaixo da América do Sul — que até então acreditávamos formar um continente menor e separado, apartado do maior por uma junção congelada dos mares de Ross e Weddell, embora Byrd tenha refutado a hipótese desde então.

Em certos arenitos, dinamitados e cinzelados após a perfuração revelar sua natureza, encontramos algumas marcas de fóssil e fragmentos de alto interesse — notadamente samambaias, algas marinhas, trilobitas, crinoides e alguns moluscos, como língulas e gasterópodes — todos os quais pareciam de real significância em conexão à história primordial da região. Havia também uma estranha formação triangular estriada, com cerca de trinta centímetros de diâmetro, que Lake montou a partir de três fragmentos de ardósia coletados de uma fenda criada por uma explosão de grande profundidade. Esses fragmentos vieram de algum ponto a oeste, próximo à cordilheira Rainha

A extensa passagem registra o momento de transição discursiva entre a linguagem científica e a sugestão do insólito no conto. Inicialmente, temos o estabelecimento de uma camada de objetividade documental com a descrição pormenorizada da área de escavação, dos fósseis a partir de nomenclatura taxonômica precisa e da hipótese de sua aparente significância histórica, como se estivéssemos lendo um relatório paleontológico de pesquisa de campo. O elemento disruptivo, que introduz tensão entre a descrição técnica e a sugestão de algo sobre-humano, surge a partir da identificação da “queer triangular, striated marking”. Mas ainda assim, mantém-se as construções sintáticas em estratégia de hiperobjetivação, como um dispositivo retórico de legitimação discursiva que opera como um significante de racionalidade, criando uma malha textual que simula um discurso documental acadêmico — procedimento familiar à ficção de Poe, cabe lembrar. A precisão lexical aqui não é meramente descritiva, mas performática: ela encena a própria epistemologia científica, seus protocolos de verificação e seus sistemas de classificação, construindo uma atmosfera propícia para introdução do insólito.

Já no trecho a seguir, podemos observar a dissolução progressiva do dispositivo científico em direção a uma linguagem especulativa e evocativa:

Little by little, however, they rose grimly into the western sky; allowing us to distinguish various bare, bleak, blackish summits, and to catch the curious sense of phantasy which they inspired as seen in the reddish antarctic light against the provocative background of iridescent ice-dust clouds. In the whole spectacle there was a persistent, pervasive hint of stupendous secrecy and potential revelation; as if these stark, nightmare spires marked the pylons of a frightful gateway into forbidden spheres of dream, and complex gulfs of remote time, space, and ultra-dimensionality. I could not help feeling that they were evil things—mountains of madness whose farther slopes looked out over some accursed ultimate abyss. That seething, half-luminous cloud-background held ineffable suggestions of a vague, ethereal beyondness far more than terrestrially spatial; and gave appalling reminders of the utter remoteness, separateness, desolation, and aeon-long death of this untrodden and unfathomed austral world. (Lovecraft, 2008, p. 745)⁸⁸

Alexandra; e Lake, como biólogo, parecia achar suas curiosas marcas incommonmente intrigantes e provocativas, embora a meu olhar geológico não parecesse diferente de alguns dos efeitos de ondulação razoavelmente comuns em rochas sedimentares. Uma vez que a ardósia nada mais é do que uma formação metamórfica na qual um estrato sedimentário é prensado, e já que a própria pressão produz efeitos estranhamente distorcidos em quaisquer marcas que possam existir, não vi razão para maravilhamento extremo diante da depressão estriada.

⁸⁸ **Tradução nossa:** Pouco a pouco, entretanto, ergueram-se sombrios ao céu ocidental, permitindo-nos distinguir vários cumes estéreis, ermos e escurecidos, capturando a curiosa sensação de fantasia que inspiravam quando vistos sob a luz antártica avermelhada que irradiava contra o cenário provocativo de iridescentes nuvens glaciais. Em todo o espetáculo havia uma sugestão persistente e pervasiva de estupendo sigilo e potencial revelação; como se aquelas austeras torres de pesadelo marcassem os pilares de algum aterrador portal para proibidas esferas do sonho e complexos e remotos golfos de tempo, espaço e ultradimensionalidade. Não pude deixar de sentir que eram coisas malignas — montanhas da loucura cujas encostas mais distantes projetavam-se a algum execrado abismo último. Aquele fundo de nuvens fervilhantes e parcialmente iluminadas remetia a infáveis sugestões de um além, vago e etéreo, muito distante do espacial terrestre; e oferecia horrendas lembranças do absoluto afastamento, apartamento, desolação e eônica morte deste inexplorado e insondável mundo austral.

É nessa descrição das montanhas antárticas que se opera a transformação do registro discursivo, onde a objetividade inicial cede lugar a uma fenomenologia do horror metafísico. A sintaxe se torna mais fragmentada e hiperbólica, com construções que extrapolam os limites da descrição geológica. Expressões como “stark, nightmare spires” e “pylons of a frightful gateway” materializam linguisticamente o colapso epistemológico, transformando a paisagem em um território de significações espectrais. Os advérbios e adjetivos assumem função performática fundamental: “grimly”, “bleak”, “blackis”, “iridescente”, “ineffable” não apenas descrevem, mas produzem uma topografia afetiva que excede a representação científica. A paisagem deixa de ser um objeto de observação para converter-se em entidade metafísica.

Essa progressão da linguagem demonstra como Lovecraft opera a desestabilização epistemológica: o científico e o especulativo não são polos excludentes, mas zonas de trânsito onde o racional e o irracional se interceptam constantemente. O aposto “mountains of madness whose farther slopes looked out over some accursed ultimate abyss” sintetiza precisamente esta estratégia discursiva, onde a descrição da paisagem se converte em metáfora existencial — não representa uma ruptura, mas uma progressão orgânica que desmonta as estruturas de inteligibilidade científica, revelando os limites do conhecimento humano diante do inefável.

Em termos mais práticos, e por fim, podemos destacar breve e resumidamente alguns dos dispositivos linguísticos específicos mobilizados por Lovecraft para a constituição da prosa *weird* (Mariconda, 1984): substantivos frequentemente precedidos por epítetos (“dark Yuggoth”, “the abhorred Necronomicon”), adjetivos e advérbios compostos (“sky-reaching” monoliths, “bird-shunned” shadows), aliteração e assonância (“bare, bleak, blackish summits, and to catch the curious sense of phantasy”, “persistent, pervasive hint of stupendous secrecy and potential revelation”), além ritmo e cadência próprios o texto poético — a exemplo dos dos dáctilos pareados (/ - -) e da procissão de troqueus (/ -) interrompidos por parágrafo iâmbico (- /) em *The Haunter of The Dark* (1935) (cf. Mariconda, 1984, p. 49-50). Todos esses recursos contribuem para uma estratégia retórica, criando uma poética do indizível que opera nas fronteiras entre o empírico e o especulativo. Estes dispositivos retóricos não são meros ornamentos estilísticos, mas instrumentos fundamentais para performar a impossibilidade de representação integral do real, evidenciando os interstícios epistemológicos e ontológicos que caracterizam o *weird*.

Em suma, faço das palavras de Stableford as minhas:

Toda a tradição da ficção de horror cósmico pode ser considerada uma tentativa heroica, porém fadada ao fracasso, de enfrentar este desafio: o de comunicar o incomunicável, sugerindo — na ausência de qualquer possibilidade de descrição

explícita — a absoluta enormidade da revelação que nos seria concedida, caso tivéssemos permissão para ver e conceber o mundo como ele realmente é, em vez de como se apresenta aos nossos sentidos: esvaziado, diminuído e domesticado. É por essa razão que “o horror cósmico”, concebido como uma entidade, é de longe o mais elusivo de todos os ícones da ficção de horror, quase definível por sua indescritibilidade. Sua presença pode ser sentida, mas apenas vislumbres de sua forma podem ser captados. (Stableford, 2007, p. 71, tradução nossa).

A descrição do horror cósmico revela-se assim como um paradoxo inerente à própria natureza do texto literário em questão. Lembremos que, segundo Stableford (2007), tal manifestação do horror apresenta características *daemoníacas* [*daemonic*] (em contraste ao demoníaco [*demonic*]), aproximando-se de uma força sobrenatural associada mais ao conhecimento — e à alteridade do Outro — do que ao maligno. Essa é uma distinção importante, uma vez que esclarece que a investigação crítica do horror cósmico permanece necessariamente apofática, “condenada a consistir principalmente de uma série de contrastes, afirmando incessantemente o que não é — pois o que de fato é permanece intrinsecamente além do alcance da experiência comum, potencialmente acessível apenas por meio de alguma experiência transcendental hipotética” (Stableford, 2007, p. 71, tradução nossa).

O horror cósmico constitui, dessa forma, um território limítrofe da experiência estética, onde a linguagem confronta seus próprios limites representacionais. O reconhecimento dessa limitação epistemológica fundamental revela que a eficácia do horror cósmico não reside na representação direta do inefável, mas precisamente na capacidade de evocar sua presença através da ausência, de sugerir a vastidão através do vazio. Essa condição configura-se como elemento constitutivo da *weird fiction* lovecraftiana, estabelecendo uma poética da negação que transforma a impossibilidade descritiva em recurso estético. A compreensão dessa limitação fundamental, diga-se de passagem, não representa uma deficiência analítica, mas antes a condição necessária para qualquer aproximação crítica, delineando assim os contornos de uma hermenêutica dentro dos quais deve operar a investigação das manifestações textuais do horror cósmico, que buscam articular justamente aquilo que escapa à articulação.

3.3 HETÉRÔS

3.3.1 Atmosfera: entre *eldritch cities* e *loci amoeni*

“I am Providence, & Providence is myself—together, indissolubly as one, we stand thro’ the ages; a fixt monument set aeternally in the shadow of Durfee’s ice-clad peak!”

— H. P. Lovecraft (1968, p. 51)

Em “Na Mansão de La Mole”, décimo oitavo capítulo de *Mimesis* (2021), Auerbach cita uma passagem do nono capítulo de *Madame Bovary*, de Flaubert, destacando a maneira como a cena subordina-se à personagem — “de forma imediata, o leitor vê apenas o estado interno de Emma e, de forma indireta, a partir desse estado, à luz da sua sensação, vê o processo da refeição à mesa” (p. 519). Assim, “a situação não é apresentada simplesmente como quadro, mas o que é apresentado em primeiro lugar é a personagem Emma e, através dela, apresenta-se a situação” (p. 519):

Mas era sobretudo às horas de refeição que ela não aguentava mais, nessa pequena sala do andar térreo, com a estufa que fumegava, a porta que rangia, os muros que ressumavam, as lajes úmidas; toda a amargura da existência parecia-lhe servida no seu prato e, como a fumaça do cozido, subiam do fundo de sua alma como que outras baforadas de enjoo. Carlos era vagaroso ao comer; ela mordiscava algumas avelãs, ou então, apoiada no cotovelo, divertia-se a fazer riscos com a ponta da faca no oleado. (Flaubert, 1937 *apud* Auerbach, 2021, p. 518)

Isso posto, deve-se ponderar que uma leitura pautada no contexto histórico-literário de Lovecraft pode nos convidar a considerar a preocupação moderna de extirpar as “impurezas retóricas” da ficção, uma vez que é desde Flaubert, autor a quem Auerbach atribui a gênese do realismo apartidário, impessoal e objetivo, que “muitos autores e críticos se convenceram de que os modos de narração ‘objetivos’, ‘impessoais’ ou ‘dramáticos’ são naturalmente superiores a qualquer modo que permita aparições diretas do autor ou de seu porta-voz confiável” (Booth, 2022, p. 23-24) — questão frequentemente reduzida, segundo Booth, a uma distinção simplista entre o “mostrar” (forma vista como artística) e o “revelar”/“contar” (inartística). Quer dizer, em termos de objetividade e impessoalidade autoral, passa a não bastar para a crítica moderna a simples reprodução do conteúdo da consciência da personagem, pois espera-se que ela própria passe a situar-se no centro do quadro — a um estado interno deve subordinar-se a cena.

Em Lovecraft, no entanto, o movimento é diferente. Se em Flaubert a situação é apresentada através da personagem, em Lovecraft essa apresenta-se através da atmosfera, elemento que atravessa e emoldura os demais. Por esse motivo, creio que possamos trabalhar sua *weird fiction* a partir do realismo atmosférico a que Auerbach (2021) se refere ao estudar, ainda no décimo oitavo capítulo, *Le Père Goriot*, de Balzac — mas não sem antes reconhecer uma certa anemia da abrangência atmosférica lovecraftiana quando juxtaposta ao trabalho de Balzac. Pois em Balzac todo espaço vital torna-se “uma atmosfera moral e física, cuja paisagem, habitação, móveis, acessórios, vestuário, corpo, caráter, trato, ideologia, atividade e destino permeiam o ser humano, ao mesmo tempo que a situação histórica geral aparece, de

novo, como atmosfera que abrange todos os espaços vitais individuais” (p. 507). Encontramos em toda sua obra, segundo Auerbach, não apenas a localização de seres em moldura histórica e social perfeitamente determinada, como fazia Stendhal, mas a representação dos ambientes como unidades orgânicas — ainda que a representação da sociedade distinta dos círculos da burguesia média e pequena seja “amiúde melodramática, ilegítima e, às vezes, até de um efeito cômico contrário às suas intenções” (p. 507)

O realismo atmosférico do *Cthulhu Mythos*, especificamente, assim como o de Balzac, “é um produto da sua época, sendo, também ele, parte e produto de uma atmosfera” (p. 507). Mesmo em face ao insólito, mantém-se na ficção a correlação entre o historicismo e o realismo atmosférico. É também em função do insólito, contudo, que este realismo atmosférico tende a corresponder a uma construção que, embora tenha seu epicentro em determinado espaço narrativo, irradia-se para além dele. Diferentemente de Balzac, em que a atmosfera visa integrar o indivíduo em seu contexto sócio-histórico, em Lovecraft ela opera como um elemento que ao mesmo tempo ancora e desestabiliza a realidade, progressivamente evidenciando as fronteiras entre o (que entendemos por) terreno e cósmico, e refletindo as próprias tensões da modernidade — “hence *phenomena* rather than *persons* are the logical ‘heroes’” (Lovecraft, 1995, p. 562)

A atmosfera do *Cthulhu Mythos*, nesse sentido, edifica-se principalmente através da justaposição de elementos concretos e figurados: de um lado, a descrição minuciosa da paisagem, com ênfase a aspectos geológicos e arquitetônicos; de outro, a progressiva dissolução dessa materialidade através da introdução do insólito — ambos mediados e permeados, é claro, por *dianóia* e *léxis*. Através de uma tensão entre o tangível e o sublime anti-humanista, surge uma atmosfera que não apenas enquadra a narrativa, mas fundamenta a própria manifestação do horror cósmico. Tendo já explorado os outros quatro elementos constituintes do *weird* neste trabalho, darei maior enfoque nesta seção à configuração e função do cenário.



As ficções de horror tendem a edificar-se através da atmosfera — da espacialidade, do ambiente, do lugar, do cenário. Uma vez que a mera presença de uma criatura ou entidade aterrorizante raramente se mostra suficiente, é necessário que estas se insiram em um contexto espacial igualmente perturbador. Tal como histórias de fantasmas tendem a figurar cemitérios e casas mal-assombradas e romances góticos privilegiam castelos e ruínas, o ambiente exerce

função vital na literatura *weird*. No entanto, um aspecto que difere H. P. Lovecraft de seus contemporâneos jaz na abordagem à descrição desses cenários. É o que defende Dylan Henderson (2020). Para o crítico, enquanto autores do *weird*, como Sheridan Le Fanu e M. R. James, empregam descrições extensas do ambiente primariamente visando o estabelecimento de verossimilhança e a construção de atmosferas horríficas — subordinando-as, portanto, às necessidades do enredo —, as de Lovecraft parecem transcender suas funções narrativas imediatas.

Apesar de não podermos classificar Lovecraft como um *nature writer* propriamente dito, a crítica costuma referir-se a ele como um realista topográfico. Especialmente no período atribuído ao *Cthulhu Mythos*, as descrições das ambientações de suas narrativas desenvolvem retratos de paisagens naturais e urbanas extremamente detalhados, metódicos e realistas (no sentido mimético-pictorial) que nem sempre têm função em termos de progressão de enredo, levando-as a ser consideradas como digressões estruturalmente irrelevantes, mas esteticamente significativas. Henderson, por sua vez, opõe-se à minimização da função narrativa dessas descrições — propaganda inclusive por Joshi no episódio de batismo do realismo topográfico, ao afirmar que o “realismo, então, não é um objetivo, mas uma função” (Joshi, 1991, p. 33), que ali existe para facilitar e mediar a introdução dos eventos insólitos — pois entendê-las dessa maneira significaria não apenas a distorção do significado da paisagem para Lovecraft, mas também a deturpação de seu papel na ficção. Tal perspectiva, ainda, ignora o quanto a abordagem de Lovecraft à descrição da paisagem evolui ao longo de sua carreira.

Isso posto — e já declarando-me parcial à atribuição de Henderson de importância extraordinária ao propósito da paisagem lovecraftiana —, creio que possamos debruçar-nos sobre a evolução da ficção de H. P. para entender como o *weird* do *Cthulhu Mythos* não apenas difere-se do uso tradicional do espaço na literatura de horror, mas de que maneira se constitui como realismo atmosférico.

O desenvolvimento da visão cósmica de Lovecraft torna-se evidente quando comparamos seus primeiros contos à sua produção mais tardia. Muitos críticos notaram, com razão, que os contos da segunda metade da carreira de Lovecraft são basicamente versões reescritas de seus contos mais antigos, e que as encarnações posteriores são superiores no que tange ao tratamento de temas antes expressos de forma desajeitada ou superficial. [...] Esses temas sempre fizeram parte da constituição pessoal e literária de Lovecraft e são evidentes em toda a sua obra, mas, com o tempo, assumiram uma visão cada vez mais ampla do cosmos. Por que Lovecraft, consciente ou inconscientemente, reescreveu suas primeiras histórias em novos contos com os mesmos temas essenciais, mas de maior poder e escopo? A resposta, simplesmente, reside no despertar emocional, na profunda mudança de perspectiva, que decorreu de seu exílio de 1924-1926 em Nova York. (Schultz, 1991, p. 200, tradução nossa)

Em termos de linha do tempo, então, estabelecem-se dois grandes períodos: antes de Nova York (1917-1924) e depois de Nova York (1925-1937).

Na primeira fase da ficção de Lovecraft, temos contos que melhor se situam em meio ao gótico tradicional e ao fantástico⁸⁹ (inspirados principalmente por Edgar Allan Poe) e contos mais próximos do maravilhoso (estes pautados na ficção de Lord Dunsany, também conhecidos por *Dream Cycle*). Nesse período, Lovecraft presta bem pouca atenção à paisagem — as narrativas, em grande medida, são desprovidas das descrições extensas e do realismo topográfico largamente associados à produção mais tardia do autor: as cidades do *Dream Cycle* são maravilhosas, fantásticas; e nas histórias de inspiração gótica, ambientadas em nossa realidade física, empírica, não há uma ênfase específica à paisagem natural ou aos acréscimos do homem a ela, são relativamente irrelevantes (Henderson, 2020).

Na vertente gótica, Henderson identifica o uso de descrições da natureza puramente para o estabelecimento da atmosfera de horror. Como parte dessa tradição, a natureza seria simplesmente um meio para um fim, instrumentalizada não como tema, mas como dispositivo que serve à narrativa. Em *The Picture in the House* (1920), por exemplo, o crítico observa que as contribuições da humanidade à paisagem natural parecem insignificantes e vulneráveis; as casas são descritas em termos passivos (“squatted”, “leaned”), subordinadas e ocultas por “lawless luxuriances of green”:

Searchers after horror haunt strange, far places. For them are the catacombs of Ptolemais, and the carven mausolea of the nightmare countries. They climb to the moonlit towers of ruined Rhine castles, and falter down black cobwebbed steps beneath the scattered stones of forgotten cities in Asia. The haunted wood and the desolate mountain are their shrines, and they linger around the sinister monoliths on uninhabited islands. But the true epicure in the terrible, to whom a new thrill of unutterable ghastliness is the chief end and justification of existence, esteems most of all the ancient, lonely farmhouses of backwoods New England; for there the dark elements of strength, solitude, grotesqueness, and ignorance combine to form the perfection of the hideous.

Most horrible of all sights are the little unpainted wooden houses remote from travelled ways, usually squatted upon some damp, grassy slope or leaning against some gigantic outcropping of rock. Two hundred years and more they have leaned or squatted there, while the vines have crawled and the trees have swelled and spread. They are almost hidden now in lawless luxuriances of green and guardian shrouds of shadow; but the small-paned windows still stare shockingly, as if blinking through a lethal stupor which wards off madness by dulling the memory of unutterable things. (Lovecraft, 2008, p. 124)⁹⁰

⁸⁹ Destaque aos contos *The Alchemist* (1908), *The Tomb* (1917), *Dagon* (1917), *The Statement of Randolph Carter* (1919), *The Picture in the House* (1920), *The Nameless City* (1921), *The Outsider* (1921), *The Moon-Bog* (1921), *The Hound* (1922), *The Lurking Fear* (1922), *The Unnamable* (1923), *The Festival* (1923), *The Shunned House* e *The Strange High House in the Mist* (1926).

⁹⁰ **Tradução nossa:** Aqueles que buscam o horror assombram lugares estranhos e distantes. Para eles, há as catacumbas de Ptolemais e os mausoléus esculpidos dos países de pesadelo. Eles sobem às torres, iluminadas pela

É interessante observar também que a passagem constrói a atmosfera gótica através de um movimento retórico que parte de locais tradicionalmente associados ao horror na tradição do gênero para então estabelecer as fazendas isoladas da Nova Inglaterra como epítome do horror, onde “strength, solitude, grotesqueness, and ignorance combine to form the perfection of the hideous”. A natureza opera duplamente nesta construção: como elemento de isolamento geográfico e como força invasiva que gradualmente consome as estruturas humanas.

E tratando-se aqui da área rural da Nova Inglaterra, temos outro ponto de interesse. Henderson avalia que se a descrição abreviada e superficial de Lovecraft da paisagem natural indica uma falta de interesse no tema, sua descrição dos habitantes rurais revela muito sobre como Lovecraft percebia a si mesmo e aos outros — traço perene de sua ficção (até mais que os arroubos racistas e xenofóbicos), aqueles que habitam o espaço rural tendem a ser caracterizados como ignorantes. Henderson menciona a descrição de Joe Slater em *Beyond the Wall of Sleep* (1919) como ilustrativa da divisão entre o urbano e o rural na obra de Lovecraft, sempre uma divisão entre uma suposta sofisticação e a degeneração:

His appearance was that of the typical denizen of the Catskill Mountain region; one of those strange, repellent scions of a primitive colonial peasant stock whose isolation for nearly three centuries in the hilly fastnesses of a little-travelled countryside has caused them to sink to a kind of barbaric degeneracy, rather than advance with their more fortunately placed brethren of the thickly settled districts. Among these odd folk, who correspond exactly to the decadent element of “white trash” in the South, law and morals are non-existent; and their general mental status is probably below that of any other section of the native American people. (Lovecraft, 2008, p. 37-38)⁹¹

luz do luar, das ruínas dos castelos de Rhine e descem, hesitantes, os degraus negros cobertos por teias sob as pedras espalhadas de cidades asiáticas esquecidas. A floresta assombrada e a montanha desolada são seus santuários, e eles se demoram em torno de monólitos sinistros em ilhas desabitadas. Mas o verdadeiro epicurista do terrível, para quem uma nova aventura de horror indizível é o principal objetivo e justificativa de existência, estima acima de tudo as antigas e solitárias casas de fazenda da Nova Inglaterra rural; pois ali os elementos sombrios da força, da solidão, do grotesco e da ignorância se combinam para formar a perfeição do hediondo.

A mais horrível de todas as visões são as casinhas de madeira não pintadas, afastadas dos caminhos mais percorridos, geralmente assentadas sobre alguma encosta úmida e gramada ou escoradas contra algum gigantesco afloramento rochoso. Há duzentos anos ou mais, elas se escoraram ou assentaram ali, enquanto as videiras rastejavam e as árvores cresciam e se espalhavam. Elas estão agora quase escondidas em exuberâncias indisciplinadas de verde e em mortalhas de sombra, protetoras; mas as pequenas janelas de vidro ainda nos fitam de maneira chocante, como se piscassem através de um estupor letal que afasta a loucura ao entorpecer a memória de coisas indizíveis.

⁹¹ **Tradução nossa:** Sua aparência era aquela de um típico habitante da região das Montanhas Catskill; um daqueles estranhos e repulsivos descendentes de linhagem camponesa colonial primitiva, cujo isolamento por quase três séculos nas fortalezas montanhosas de uma zona rural pouco explorada os fez afundar em uma espécie de degeneração barbárica, em vez de progredir junto a seus confrades mais afortunados dos distritos densamente povoados. Entre essas pessoas esquisitas, que correspondem exatamente ao elemento decadente, “white trash”, do Sul, a lei e a moral são inexistentes; e seu estado mental geral é provavelmente inferior ao de qualquer outro segmento da população Norte-Americana nativa.

Esse mesmo tipo de retórica, que estabelece o espaço rural como *locus* de degeneração, também se manifesta de maneira notável em *The Dunwich Horror* (1928), conto do *Mythos*, onde a caracterização dos habitantes articula-se através de uma retórica pseudocientífica que evoca teorias de degeneração racial populares do período. O texto estabelece essa degeneração tanto em termos biológicos quanto sociais, manifestando-se não apenas intelectualmente⁹², mas culminando em uma deterioração moral sistemática:

Outsiders visit Dunwich as seldom as possible, and since a certain season of horror all the signboards pointing toward it have been taken down. The scenery, judged by any ordinary aesthetic canon, is more than commonly beautiful; yet there is no influx of artists or summer tourists. [...] Perhaps one reason—though it cannot apply to uninformed strangers—is that the natives are now repellently decadent, having gone far along that path of retrogression so common in many New England backwaters. They have come to form a race by themselves, with the well-defined mental and physical stigmata of degeneracy and inbreeding. The average of their intelligence is woefully low, whilst their annals reek of overt viciousness and of half-hidden murders, incests, and deeds of almost unnamable violence and perversity. (Lovecraft, 2008, p. 634-635)⁹³

E ao mesmo tempo em que Lovecraft faz uso da abordagem gótica tradicional à paisagem no primeiro período de sua carreira, o autor exalta o ambiente urbano, materializado nas construções recorrentes do que Henderson denomina “*Atlantean dream-cities*”. Essas cidades oníricas demonstram, conforme análise do crítico, notável entusiasmo pela paisagem metropolitana — inspirando-se, paradoxalmente, na obra de Lord Dunsany, autor que expressava veemente aversão à modernidade urbanizada. Apesar das cidades retratadas no *Dream Cycle*⁹⁴ compartilharem elementos superficiais com as criações dunsanianas, como

⁹² Podemos observar também a maneira como Lovecraft opta pela transcrição fonética do dialeto rural, por exemplo. Este tipo de construção discursiva alinha-se à caracterização geral que Lovecraft faz do espaço e seus habitantes, onde a degradação linguística espelha a suposta degradação moral e intelectual: “Feed it reg’lar, Willy, an’ mind the quantity; but dun’t let it grow too fast fer the place, fer ef it busts quarters or gits aout afore ye opens to Yog-Sothoth, it’s all over an’ no use. Only them from beyont kin make it multiply an’ work... Only them, the old uns as wants to come back...” (Lovecraft, 2008, p. 643)

⁹³ **Tradução nossa:** Forasteiros visitam Dunwich com a menor frequência possível e, desde certa temporada de horror, todas as placas que para lá apontavam foram retiradas. A paisagem, a julgar por qualquer cânone estético ordinário, é mais do que comumente bela; no entanto, não há influxo de artistas ou turistas de verão. [...] Talvez uma razão — embora não se aplique a estrangeiros desinformados — seja a de que os nativos se tornaram repugnantemente decadentes, tendo trilhado um longo caminho de retrocesso, comum a muitos lugares remotos da Nova Inglaterra. Eles formaram uma raça própria, com os estigmas mentais e físicos, já bem estabelecidos, da degeneração e endogamia. A média de suas inteligências é lamentavelmente baixa, enquanto seus anais cheiram a ostensiva crueldade, assassinatos mal disfarçados, incesto e atos de violência e perversidade quase inomináveis.

⁹⁴ “The city of Celephaïs, for instance, contains “glittering minarets” and “graceful galleys riding at anchor in the blue harbour.” Certain exotic materials, such as gold, ivory, marble, and jade, appear frequently, often in fantastic quantities. In the city of Polaris, “its walls and its towers, its columns, domes, and pavements” are all made of marble. Like Paradise, the cities of Cathuria, which are, evidently, even grander than Polaris, boast streets of gold.” (Handerson, 2020, p. 31-32)

referências à Grécia antiga (ainda que incorporadas ao imaginário oriental), divergem fundamentalmente em seu propósito: enquanto em Dunsany essas construções constituem uma crítica ao modernismo urbanizado, lamentando o distanciamento do mundo natural, Lovecraft as emprega para celebrar as possibilidades da metrópole.

Podemos observar esse tipo de idealização na curta, porém prosaica, descrição da cidade de Celephaïs, que também aparece em conto homônimo de 1920. Embora este seja um excerto do conto *The Dream-Quest of Unknown Kadath* (1927), pertencente ao ciclo do *Cthulhu Mythos*, a narrativa ambienta-se nas Dreamlands, perfazendo também o *Dream Cycle*:

Then near sunset of the second day there loomed up ahead the snowy peak of Aran with its ginkgo-trees swaying on the lower slopes, and Carter knew that they were come to the land of Ooth-Nargai and the marvellous city of Celephaïs. Swiftly there came into sight the glittering minarets of that fabulous town, and the untarnished marble walls with their bronze statues, and the great stone bridge where Naraxa joins the sea. Then rose the green gentle hills behind the town, with their groves and gardens of asphodels and the small shrines and cottages upon them; and far in the background the purple ridge of the Tanarians, potent and mystical, behind which lay forbidden ways into the waking world and toward other regions of dream. (Lovecraft, 2008, p. 445)⁹⁵

Essas paisagens oníricas, associadas ao sentimento de maravilhamento, tendem a integrar elementos naturais e arquitetônicos. A paisagem da passagem acima, por exemplo, estabelece uma revelação gradual da cidade através do que suponho terem sido características propositalmente dispostas em camadas, desde o pico de Aran até as estruturas urbanas imediatas. Essa revelação progressiva cria uma noção de escala enquanto parece enfatizar simultaneamente a coexistência harmoniosa entre ambientes naturais e construídos — ponto talvez ainda mais relevante considerando o fato de que o conto foi escrito logo após o retorno do autor a sua cidade natal, Providence. A descrição, nessa configuração, move-se da natureza “selvagem” (*wilderness*), para a bucólica/idílica, até a natureza cultivada e entremeada por elementos arquitetônicos, sugerindo um planejamento urbano que integra, em vez de dominar, seu ambiente natural. Essa abordagem representa um distanciamento significativo das descrições paisagísticas góticas tradicionais, onde a natureza, como vimos, tende a figurar

⁹⁵ **Tradução nossa:** Então, perto do pôr do sol do segundo dia, surgiu à frente o pico nevado de Aran, com suas árvores ginkgo balançando nas encostas mais baixas, e Carter soube que haviam chegado à terra de Ooth-Nargai e à maravilhosa cidade de Celephaïs. Rapidamente, surgiram à vista os minaretes cintilantes daquela cidade fabulosa, as paredes de mármore imaculada com suas estátuas de bronze e a grande ponte de pedra onde Naraxa se une ao mar. Então erguiam-se as gentis colinas verdejantes por trás da cidade, com seus bosques e jardins de asfódelos e pequenos santuários e casas sobre eles; e à distância, bem ao fundo, a cordilheira púrpura dos Tanarians, potente e mística, atrás da qual se estendiam caminhos proibidos para o mundo desperto e em direção a outras regiões do sonho.

como força ameaçadora, alienante ou, no mínimo, sombria, estabelecendo a atmosfera do horror.

Esse tipo de abordagem utópica às representações do urbano se altera significativamente após sua mudança (em razão do casamento com Sonia Greene) de Providence (pequena cidade interiorana), Rhode Island, para Brooklyn, Nova York, em 1924. É relevante observar que na ocasião de sua primeira visita a Nova York, em 1922, Lovecraft descreve o centro cosmopolita em uma de suas cartas de maneira reverente, como se fosse a materialização do espaço que idealizava em seus contos ambientados na dimensão onírica:

[...] and I saw for the first time the *Cyclopean outlines of New-York*. It was a mystical sight in the gold sun of late afternoon; a dream-thing of faint grey, outlined against a sky of faint grey smoke. City and sky were so alike that one could hardly be sure that there was a city—that the *fancied towers and pinnacles* were not the merest illusions. (Lovecraft, 2019, p. 133, grifo nosso)⁹⁶.

Contudo, como se pode observar nas correspondências e na ficção subsequente do autor, Lovecraft começa a desprezar não apenas Nova York, mas o ambiente urbano moderno como um todo. Há três contos escritos durante sua estadia na metrópole — e lá ambientados — que ilustram bem a questão: *The Horror at Red Hook* (1925), *He* (1925) e *Cool Air* (1926). Em contraste às histórias escritas entre 1917 e 1924, em que as descrições do espaço físico eram curtas, generalizadas e surreais, a partir desses três contos tornam-se mais extensas, específicas e realistas (Henderson, 2020). É por esse motivo que se considera o período de residência de Lovecraft em Nova York como o ponto de transição do *weird* lovecraftiano para o realismo, transitando do fantástico, gótico e maravilhoso para aproximar-se mais da ficção científica e especulativa.

The Call of Cthulhu, *Pickman's Model* e *The Silver Key* representam os produtos imediatos que sucederam o exílio do autor em Nova York, personificando o “novo” Lovecraft; *Supernatural Horror in Literature* tornou-se seu manifesto. Ao moderar sua perspectiva cósmica, Lovecraft adotou uma postura que à primeira vista poderia parecer contraditória, mas que de fato era necessária: tornou-se um fantasista realista confesso, como Pickman. Já na época em que sua experiência em Nova York se tornara pouco mais que um vago sonho, deixou de retornar às histórias oníricas e macabras. Não parou de escrevê-las inteiramente. Escreveu algumas no estilo quase dunsaniano antes de abandoná-las por completo, mas estas histórias não mais separavam-se do mundo da experiência cotidiana como as primeiras dunsanianas. (Schultz, 1991, p. 205-206, tradução nossa)

⁹⁶ **Tradução nossa:** [...] e vi pela primeira vez os *contornos Ciclopícos de Nova York*. Era uma visão mística sob o sol dourado do fim da tarde; uma coisa onírica de um cinza tênue, delineada contra um céu de tênue fumaça acinzentada. Cidade e céu eram tão similares que mal se podia ter certeza de que havia uma cidade — que as *torres e pináculos fantasiosos* não eram meras ilusões.

O conto *He* (1925) apresenta-se como um exemplo paradigmático da transformação na obra lovecraftiana. Enquanto na carta de 1922, que vimos há pouco, o termo “ciclópico” é utilizado de maneira positiva para descrever a admirável magnitude das construções que preenchem o horizonte da cidade, em *He* o termo adquire uma conotação manifestadamente negativa, revelando uma profunda mudança na perspectiva do autor sobre o ambiente urbano moderno. Essa alteração semântica não é meramente estilística, mas reflete uma transformação fundamental na visão de Lovecraft sobre a modernidade e o progresso urbano, elementos que passaram a representar, em sua obra posterior, *motifs* do horror cósmico:

My coming to New York had been a mistake; for whereas I had looked for poignant wonder and inspiration in the teeming labyrinths of ancient streets that twist endlessly from forgotten courts and squares and waterfronts to courts and squares and waterfronts equally forgotten, and in the *Cyclopean modern towers and pinnacles* that rise blackly Babylonian under waning moons, I had found instead only a sense of horror and oppression which threatened to master, paralyse, and annihilate me. (Lovecraft, 2008, p. 332, grifos nossos)⁹⁷

Inicialmente, no parágrafo que sucede a passagem acima, o narrador de *He* descreve em termos similares aos da carta de 1922 seu fascínio pela cidade, empregando uma linguagem que evoca o imaginário onírico e maravilhoso comum ao *Dream Cycle*, traçando paralelos entre Nova York e cidades míticas e lendárias:

Coming for the first time upon the town, I had seen it in the sunset from a bridge, majestic above its waters, its incredible peaks and pyramids rising flower-like and delicate from pools of violet mist to play with the flaming golden clouds and the first stars of evening. Then it had lighted up window by window above the shimmering tides where lanterns nodded and glided and deep horns bayed weird harmonies, and itself become a starry firmament of dream, redolent of faery music, and one with the marvels of Carcassonne and Samarcand and El Dorado and all glorious and half-fabulous cities. (Lovecraft, 2008, p. 332)⁹⁸

Gradualmente, no entanto, o narrador diz desiludir-se com a cidade, chegando à conclusão de que Nova York já não mais possuía sua herança colonial e, portanto, já não mais

⁹⁷ **Tradução nossa:** Minha vinda a Nova York havia sido um erro; pois, ao buscar pungentes maravilhas e inspiração nos labirintos fervilhantes de antigas ruas que se contorcem infinitamente em pátios, praças e orlas esquecidos, em direção a pátios, praças e orlas igualmente esquecidos, e nas torres e pináculos, Ciclópicos modernos, que se erguem sombriamente Babilônicos sob luas minguantes, acabei encontrando, em vez disso, apenas uma sensação de horror e opressão que ameaçava dominar, paralisar e aniquilar-me.

⁹⁸ **Tradução nossa:** Chegando à cidade pela primeira vez, eu a havia visto, de uma ponte, ao pôr do sol, majestosa sobre suas águas, seus incríveis picos e pirâmides erguendo-se delicadamente, como flores, de poças de névoa violeta para brincar com as nuvens douradas flamejantes e as primeiras estrelas do anoitecer. Então, ela se iluminou janela por janela acima das marés cintilantes, onde lanternas acenavam e deslizavam e trompas graves uivavam estranhas harmonias, e ela mesma se tornou um firmamento estrelado de sonho, redolente de música feérica, e una às maravilhas de Carcassonne, Samarcand, El Dorado e todas as gloriosas e semi-fabulosas cidades.

era excepcional, dotada de esplendor. O trecho a seguir, por exemplo, antecipa dois temas que se tornaram relevantes à obra posterior de Lovecraft: a modernização e a perda de raízes históricas, refletindo preocupações com a preservação da tradição e da identidade cultural em face à transformação urbana do início do século XX:

So instead of the poems I had hoped for, there came only a shuddering blankness and ineffable loneliness; and I saw at last a fearful truth which no one had ever dared to breathe before—the unwhisperable secret of secrets—the fact that this city of stone and stridor is not a sentient perpetuation of Old New York as London is of Old London and Paris of Old Paris, but that it is in fact quite dead, its sprawling body imperfectly embalmed and infested with queer animate things which have nothing to do with it as it was in life. (Lovecraft, 2008, p. 333)⁹⁹

Já no desfecho do conto, temos o clímax da experiência sobrenatural do protagonista. Conduzido à casa de um antiquário versado em práticas arcanas indígenas, este o mostra uma sequência de visões temporais de Nova York: a primeira pré-colonial — “I looked out upon a sea of luxuriant foliage—foliage unpolluted, and not the sea of roofs to be expected by any normal mind” (Lovecraft, 2008, p. 337)¹⁰⁰ —, a segunda durante o período colonial:

It was Greenwich, the Greenwich that used to be, with here and there a roof or row of houses as we see it now, yet with lovely green lanes and fields and bits of grassy common. The marsh still glittered beyond, but in the farther distance I saw the steeples of what was then all of New York; Trinity and St. Paul’s and the Brick Church dominating their sisters, and a faint haze of wood smoke hovering over the whole. I breathed hard, but not so much from the sight itself as from the possibilities my imagination terrifiedly conjured up. (Lovecraft, 2008, p. 337)¹⁰¹

E a terceira, uma projeção apocalíptica do futuro da metrópole, assim descrita pelo narrador:

[...] I could glimpse that pandaemoniac sight, and in those seconds I saw a vista which will ever afterward torment me in dreams. I saw the heavens verminous with strange flying things, and beneath them a hellish black city of giant stone terraces with impious

⁹⁹ **Tradução nossa:** Então, em vez dos poemas que eu esperava, surgiu apenas um trêmulo vazio e inefável solidão; e eu vi, finalmente, uma assustadora verdade que ninguém jamais ousara proferir— o insussurrável segredo dos segredos — o fato de que esta cidade de pedra e estridor não é uma perpetuação consciente da Velha Nova York, como Londres é da Velha Londres e Paris da Velha Paris, mas que ela está, na verdade, completamente morta, seu corpo, esparramado, imperfeitamente embalsamado e infestado de estranhos seres que nada têm a ver com ela um dia foi era em vida.

¹⁰⁰ **Tradução nossa:** Olhei para um mar de folhagens exuberantes — folhagens não poluídas, e não o mar de telhados que se esperaria de qualquer mente normal.

¹⁰¹ **Tradução nossa:** Era Greenwich, a Greenwich de outrora, aqui e ali com um telhado ou fileira de casas como as vemos hoje, mas com adoráveis e verdes alamedas, campos e trechos de gramado. O pântano ainda brilhava ao longe, mas à distância eu via os campanários do que era então Nova York inteira; Trinity e St. Paul’s e a Brick Church dominando suas irmãs, e uma tênue névoa de fumaça de lenha pairando sobre o conjunto. Respirei fundo, com dificuldade, não tanto pela visão em si, mas pelas possibilidades que minha imaginação, aterrorizada, conjurava.

pyramids flung savagely to the moon, and devil-lights burning from unnumbered windows. And swarming loathsomely on aerial galleries I saw the yellow, squint-eyed people of that city, robed horribly in orange and red, and dancing insantly to the pounding of fevered kettle-drums, the clatter of obscene crotala, and the maniacal moaning of muted horns whose ceaseless dirges rose and fell undulantly like the waves of an unhallowed ocean of bitumen. I saw this vista, I say, and heard as with the mind's ear the blasphemous domdaniel of cacophony which companioned it. It was the shrieking fulfilment of all the horror which that corpse-city had ever stirred in my soul [...]. (Lovecraft, 2008, p. 338)¹⁰²

Esse desfecho de *He espelha*, conforme a análise de Henderson, a progressiva valorização da paisagem por parte de H. P. enquanto elemento de estabilidade psicológica e cultural. A narrativa articula, nesse sentido, uma necessidade premente de um *locus amoenus* que funcione como ponto de referência existencial e histórico¹⁰³ em um contexto de transformações sociais e urbanas aceleradas e inexoráveis. Como uma manifestação da necessidade reacionária e quase patológica do autor por um espaço que se configure como uma espécie de âncora cultural em um mundo em constante transformação. Elemento contraditório, trata-se de um aspecto que contrasta com a ideia de que a Lovecraft interessa explorar a distância intransponível entre ser humano e natureza/realidade. Como mencionado no primeiro capítulo, ao mesmo tempo que se posicionava diante da alteridade extraordinária do universo, Lovecraft colocava-se contra quase tudo que pudesse vir a ameaçar a ilusória estabilidade social à qual tanto se aferrava, manifestando uma insistência autodefensiva diante das transformações pelas quais o mundo passava. Um exemplo da visão do autor sobre a modernidade pode ser encontrado no excerto de um de seus relatos de viagem para região de South Carolina, escrito em 1930 e intitulado *An Account of Charleston*:

And so, Charleston has come down to our own melancholy age of decay, to meet the greatest test of all as the engulfing barbarism of mechanised life, democratic madness, quantitative standards, and schedule-enslaved uniformity presses in upon it from every side and seeks to stifle whatever of self-respecting humanity and

¹⁰² **Tradução nossa:** [...] pude vislumbrar aquela visão *pandaemônica* [*pandaemoniac*], e, naqueles segundos, vi uma paisagem que para sempre atormentará meus sonhos. Vi os céus verminosos com estranhas coisas voadoras, e abaixo delas uma cidade negra e infernal de gigantescos terraços de pedra com ímpias pirâmides lançadas selvagemmente à lua, e luzes demoníacas queimando em inúmeras janelas. E fervilhando repugnantemente em galerias aéreas, vi o povo amarelo e de olhos puxados daquela cidade, horivelmente trajados de laranja e vermelho, dançando insanamente ao som pulsante de tímpanos febris, ao estrondo de crótalos obscenos e ao gemido maníaco de trompas abafadas, cujos cantos fúnebres incessantes subiam e desciam ondulantes como um oceano profano de betume. Vi esta paisagem, digo, e ouvi, como se com o ouvido da mente, o Domdaniel blasfemo da cacofonia que a acompanhava. Foi a realização estridente de todo o horror que aquela cidade-cadáver havia despertado em minha alma [...].

¹⁰³ “No one thinks or feels or appreciates or lives a mental-emotional-imaginative life at all, except in terms of the artificial reference-points supply'd him by the enveloping body of race tradition and heritage into which he is born. We form an emotionally realisable picture of the external world, and an emotionally enduring set of illusions as to value and direction in existence, solely and exclusively through the arbitrary concepts and folkways bequeathed to us through our traditional culture-stream.” (Lovecraft, 1971, p. 207).

aristocratick individualism remains in the world. Against all the inherited folkways which alone give us enough of the illusion of interest and purpose to make life worth living for men of our civilisation, there now advances a juggernaut of alien and meaningless forms and feelings which cheapens and crushes everything fine and delicate and individual which may lie in its path. Noise — profit — publicity — speed — time-tabled convict regularity — equality — ostentation — size — standardisation — herding... The plague has swept all before it, saddling old New England with unassimilable and corrosive barnacles, extinguishing once-proud New York with a foetid flood of swart, cringing Semitism, and sapping even at Old Virginia and the Piedmont Carolinas with a tawdry industrial Babbittry all the more blasphemous because working through normal Anglo-Saxons. Values evaporate, perspectives flatten, and interests grow pale beneath the bleaching acid of ennui and meaninglessness. Emotions grow irrelevant, and art ceases to be vital except when functioning through strange forms which may be normal to the alien and recrystallised future, but are blank and void to us of the dying Western civilisation. James Joyce... Erik Dorn... Marcel Proust... Brancusi... Picasso... “The Waste Land” ... Lenin... Frank Lloyd Wright... cubes and cogs and circles... segments and squares and shadows... wheels and whirring, whirring and wheels... purring of planes and click of chronographs... [...] advertisements... sports... tabloids... luxury... Palm Beach... “sales talk” ... rotogravures... radio... Babel... Bedlam... (Lovecraft, 1995, p. 376)

Essa perspectiva encontra suporte no trabalho de Steven J. Mariconda (1986) sobre o conceito de *background* na obra lovecraftiana. Para Mariconda, é este o motivo pelo qual a herança cultural da Nova Inglaterra constitui-se como referencial fundamental na produção literária de Lovecraft, servindo como cenário recorrente de narrativas de intrusão do cosmos. O próprio autor, aliás, articula a importância desse conceito em correspondência:

My theory of aesthetics is a compound one. To me beauty as we know it, consists of two elements; one absolute and objective, and based on rhythm and symmetry; and one relative and subjective, based on traditional associations with the hereditary culture-stream of the beholder. The second element is probably strongest with me, since my notions of enjoyment are invariably bound up with strange recallings of the past. (Lovecraft, 1968, p. 229)¹⁰⁴

Quadro teórico privilegiado para compreender as transformações na obra de H. P. Lovecraft após sua experiência em Nova York, podemos voltar a nos referir ao estudo de Marshall Berman (1986) sobre a modernidade, esta que se constitui, diz o autor, como um fenômeno histórico multifacetado que promove simultâneas transformações nas dimensões materiais e subjetivas da experiência humana. O processo de modernização, para Berman, fundamenta-se em múltiplas fontes: nas revoluções científicas que reconfiguram nossa imagem do universo e do lugar que nele ocupamos; na industrialização, que transforma conhecimento

¹⁰⁴ **Tradução nossa:** Minha teoria estética é um complexo. Para mim, a beleza, como a conhecemos, consiste em dois elementos: um absoluto e objetivo, baseado em ritmo e simetria; e um relativo e subjetivo, baseado em associações tradicionais à corrente cultural hereditária do observador. O segundo elemento é provavelmente o mais forte para mim, visto que minhas noções de prazer estão invariavelmente vinculadas a estranhas lembranças do passado.

em tecnologia, criando novos ambientes humanos, destruindo os antigos e gerando novas formas de luta de classes; na descomunal explosão demográfica, que desloca populações; no rápido e com frequência catastrófico crescimento urbano acelerado; nos sistemas de comunicação de massa que interconectam sociedades diversas; na expansão dos Estados nacionais cada vez mais influentes; e na consolidação de um mercado capitalista mundial em permanente flutuação.

Esse processo desenvolve-se historicamente em três fases distintas. A primeira fase, do século XVI ao XVIII, caracteriza-se pela experiência inicial da vida moderna — “as pessoas mal fazem ideia do que as atingiu”; “tateiam, desesperadamente mas em estado de semicegueira, no encalço de um vocabulário adequado” (p. 16). A segunda fase, iniciada com a Revolução Francesa, “desencadeia explosivas convulsões em todos os níveis de vida pessoal, social e política”; marca-se pela dicotomia entre um mundo ainda não completamente moderno e o processo de modernização em curso¹⁰⁵. Já a terceira fase, no século XX, distingue-se pela globalização da modernização, atingindo “atinge espetaculares triunfos na arte e no pensamento” (p. 16-17), mas “concebida em inúmeros e fragmentários caminhos, perde muito de sua nitidez, ressonância e profundidade e perde sua capacidade de organizar e dar sentido à vida das pessoas” (p. 17). É precisamente na transição entre a segunda e a terceira fase que H. P. Lovecraft se insere, articulando-as de maneira singular: por um lado, expressa a transição entre dois mundos, característica da segunda fase, através da tensão entre o passado colonial e a modernidade urbana; por outro, antecipa a fragmentação da terceira fase através de sua crescente dissolução das fronteiras entre o real e o fantástico, da fragmentação da linguagem e da perda de nitidez da própria ideia de modernidade.

Aliás, o paradoxo fundamental da modernidade, conforme Berman, reside em sua capacidade simultânea de unificação e fragmentação: ao mesmo tempo em que a experiência ambiental moderna anula fronteiras geográficas, raciais e ideológicas, submete a humanidade a um turbilhão de desintegração e mudança permanentes. Esse processo engendra diversas respostas, da nostalgia por um passado pré-moderno à paródia histórica como tentativa de encontrar referências estáveis em um mundo que experiencia constantes abalos. O sujeito moderno encontra-se, assim, em uma posição paradoxal: compelido a individualizar-se enquanto confronta a impossibilidade de encontrar papéis sociais estáveis em um mundo onde todas as relações se tornam antiquadas antes de se consolidarem.

¹⁰⁵ “É dessa profunda dicotomia, dessa sensação de viver em dois mundos simultaneamente, que emerge e se desdobra a ideia de modernismo e modernização” (Berman, 1986, p. 16)

Nos cabe observar ainda que Nova York passa a ocupar um lugar permanente na ficção de Lovecraft a partir de 1925, sendo as construções ciclópicas símbolos da corrupção e degeneração que o autor via como inevitável (Handerson, 2020). A paisagem urbana — ciclópica — parece simbolizar na ficção lovecraftiana o rompimento com as tradições do passado e, conseqüentemente, a impermanência humana. Quando volta para a Providence em 1926, apesar de não ambientar nenhuma história em Nova York novamente, a retórica e a linguagem que passa a empregar na descrição de suas cidades alienígenas — *eldritch cities*¹⁰⁶ (Jiménez, 2018) —, geralmente abandonadas, submersas, remotas ou não-terrestres, é a mesma e permeia quase todos os contos que escreve até o fim de sua vida; as caracterizações do insólito ali presentes são muito similares às descrições do espaço urbano moderno. O termo “ciclópico”, contudo, passa a receber uma terceira conotação, podendo as construções assim caracterizadas ser interpretadas como aquelas construídas por seres míticos — na mitologia grega, ciclopes; na mitologia lovecraftiana, entidades alienígenas. Em *At the Mountains of Madness* (1931), por exemplo:

The effect was that of a Cyclopean city of no architecture known to man or to human imagination, with vast aggregations of night-black masonry embodying monstrous perversions of geometrical laws and attaining the most grotesque extremes of sinister bizarre. There were truncated cones, sometimes terraced or fluted, surmounted by tall cylindrical shafts here and there bulbously enlarged and often capped with tiers of thinnish scalloped discs; and strange, beetling, table-like constructions suggesting piles of multitudinous rectangular slabs or circular plates or five-pointed stars with each one overlapping the one beneath. There were composite cones and pyramids either alone or surmounting cylinders or cubes or flatter truncated cones and pyramids, and occasional needle-like spires in curious clusters of five. All of these febrile structures seemed knit together by tubular bridges crossing from one to the other at various dizzy heights, and the implied scale of the whole was terrifying and oppressive in its sheer gigantism. (Lovecraft, 2008, p. 746)¹⁰⁷

¹⁰⁶ “[...] similar descriptions appear in ‘The Shadow over Innsmouth,’ the monstrous race known as the ‘Deep Ones’ inhabiting sunken cities composed of ‘titanic sunken porticos and labyrinths of weedy Cyclopean walls’; the ‘Dreams in the Witch House,’ in which Walter Gilman dreams of another dimension composed of ‘prisms, labyrinths, clusters of cubes and planes, and Cyclopean buildings’; ‘The Thing on the Doorstep,’ in which Edward Derby visits ‘Cyclopean ruins in the heart of the Maine woods beneath which vast staircases lead down to abysses of nighted secrets’; and ‘The Shadow out of Time,’ in which Nathaniel Wingate Peaslee has ‘visions of sweeping through Cyclopean corridors of stone, and up and down gigantic inclined planes of the same monstrous masonry’.” (Henderson, 2020, p. 97)

¹⁰⁷ **Tradução nossa:** O efeito era o de uma cidade Ciclópica de arquitetura desconhecida pelo homem e pela imaginação humana, com vastas agregações de alvenaria notívaga que incorporavam perversões monstruosas das leis geométricas, alcançando os grotescos mais extremos de uma sinistra bizarria. Havia cones truncados, por vezes tumefatos ou canelados, coroados por altos mastros cilíndricos, aqui e ali bulbosamente alargados e frequentemente encimados por camadas de estreitos discos festonados; e estranhas e salientes construções tabulares, sugerindo pilhas inumeráveis de lajes retangulares, placas circulares ou estrelas de cinco pontas, uma sobrepondo-se à outra. Havia cones compostos e pirâmides solitárias ou encimando cilindros ou cubos ou cones truncados mais planos, e outras pirâmides e ocasionais pináculos em formato de agulha dispostos em curiosos aglomerados de cinco. Todas essas estruturas febris pareciam estar entrelaçadas por pontes tubulares que se

Em contraste, é neste mesmo período pós nova-iorquino que Lovecraft começa a dar atenção à descrição de paisagens naturais, bucólicas e idílicas, como fonte de “prazer estético”. Segundo Handerson, é também neste período que Providence figura como uma espécie de anticidade, como se fosse a paisagem urbana ideal — leia-se, colonial — e o antídoto para tudo o que Nova York parecia representar. Temos aqui a transição para o verdadeiro realismo topográfico. O cenário em suas obras iniciais é comparativamente mais abreviado, incorporado, relevante, generalizado, inespecífico, amplo, surreal e extático; suas obras pós Nova York, em contrapartida, apresentam descrições extensivas, apartadas, estéticas, específicas, nomeadas, minimalistas, realistas e naturalistas — Lovecraft, em outras palavras, não está apenas criando um mundo expansivo para suas narrativas; está criando um mundo que é muito maior e mais complexo do que precisa ser, de função que transcende o mero estabelecimento da atmosfera do horror (Henderson, 2020).

Em termos de paisagem urbana, a propósito, cabe destacar rapidamente a taxonomia proposta por Javier Jiménez (2018):

Os cenários urbanos, no entanto, vão além de cidades alienígenas atordoantes, podendo ser divididos em quatro categorias. Em primeiro lugar, encontramos as cidades antigas do *Mythos* Lovecraftiano, que chamarei de “eldritch cities”. Essas são todas as cidades que existiam na Terra antes do desenvolvimento do *homo sapiens*, incluindo tanto cidades alienígenas como Corona Mundi (a cidade antártica dos *Old Ones*) quanto altas-civilizações humanas pré-históricas (Olathoë, dos Hyperboreans). A próxima categoria inclui as cidades das Dreamlands, como Ulthar ou Kadath (“oneiric cities”), que pertencem a uma realidade diferente, mas ainda assim conectada ao *Cthulhu Mythos*. Em terceiro lugar, temos as cidades humanas criadas por Lovecraft, como Arkham e Innsmouth, que serão chamadas de “Arkham-cities”. Por fim, há cidades do mundo real, como Nova York ou Boston, que aparecem nas histórias do *Mythos*. Essas serão descritas como “non-*Mythos* cities”. (Jiménez, 2018, p. 29-30, tradução nossa)

Agora quanto à paisagem natural, a antítese tradicional da paisagem urbana. Conforme o estudo de Henderson, este tipo de representação se evidencia de maneira singular em *The Whisperer in Darkness* (1930), onde a paisagem de Vermont emerge não apenas como cenário, mas como elemento crucial para o desenvolvimento e progressão da narrativa. Nos primeiros cinco capítulos da história, que se desenvolve principalmente através de uma estrutura epistolar, o protagonista existe quase como uma consciência desencarnada, um intelecto que apenas observa e analisa, sem verdadeira interação com o mundo ao seu redor; ocorre em uma espécie de vácuo sensorial — típica técnica narrativa lovecraftiana, onde os eventos passam por uma série de filtros antes de chegarem ao protagonista, que adiciona sua própria camada à

cruzavam nas várias alturas vertiginosas, e a escala implícita do todo era aterrorizante e opressiva em seu absoluto gigantismo.

narrativa, separando ainda mais o leitor da experiência primária. A troca de cartas entre Albert Wilmarth, professor na Miskatonic University, e Henry Akeley, intelectual recluso de Vermont, é desencadeada por relatos de corpos encontrados após uma enchente, levando a discussões sobre possíveis presenças extraterrestres na região. Conforme a correspondência progride, Akeley apresenta evidências fotográficas e em gravações de áudio referentes às criaturas próximas à sua propriedade, relatando ataques e fenômenos bizarros. A tensão narrativa atinge seu ápice quando Akeley, após descrever uma série de eventos perturbadores, muda abruptamente de tom e convida Wilmarth a visitá-lo.

É apenas quando Wilmarth chega a Vermont no capítulo seis, ainda de acordo com Henderson, que a narrativa atinge seu ponto de inflexão. Neste momento do conto, o protagonista ponderava aceitar a proposta feita por Akeley de uma viagem para além dos limites do espaço e do tempo, através de uma transformação que separaria sua consciência de seu corpo, transformando-o puramente em intelecto¹⁰⁸. Penso, aliás, que essa proposição de desencarnação possa ser lida, figurativamente, como próprio processo de modernização descrito por Berman — a dissolução de todos os vínculos materiais e históricos em favor de uma experiência fragmentada e desenraizada:

My own zeal for the unknown flared up to meet his, and I felt myself touched by the contagion of the morbid barrier-breaking. To shake off the maddening and wearying limitations of time and space and natural law—to be linked with the vast *outside*—to come close to the nighted and abysmal secrets of the infinite and the ultimate—surely such a thing was worth the risk of one’s life, soul, and sanity! (Lovecraft, 2008, p. 698-699)¹⁰⁹

Wilmarth acaba recusando, no entanto, a proposta. Para Henderson, essa renúncia da oportunidade que tanto ansiava — de desacorrentar-se dos limites da lei natural, de explorar a realidade absoluta —, teria se dado em razão do encontro que o protagonista tem com a paisagem natural de Vermont no capítulo seguinte à ponderação transcrita acima, esta que teria fornecido a ele sua única conexão autêntica com o mundo ao seu redor:

¹⁰⁸ “Do you realise what it means when I say I have been on thirty-seven different celestial bodies—planets, dark stars, and less definable objects—including eight outside our galaxy and two outside the curved cosmos of space and time? [...] Altogether, I hope most heartily that you will decide to come with Mr. Akeley and me. The visitors are eager to know men of knowledge like yourself, and to shew them the great abysses that most of us have had to dream about in fanciful ignorance.” (Lovecraft, 2009, p. 712)

¹⁰⁹ **Tradução nossa:** Meu próprio zelo pelo desconhecido se inflamou ao encontro do dele, e me senti tocado pelo contágio da mórbida quebra de barreiras. Livrar-se das limitações enlouquecedoras e exaustivas do tempo, do espaço e da lei natural — conectar-se com o vasto *exterior* —, aproximar-se dos segredos obscuros e abismais do infinito e do supremo — certamente tal coisa valia o risco da vida, da alma e da sanidade!

I knew I was entering an altogether older-fashioned and more primitive New England than the mechanised, urbanised coastal and southern areas where all my life had been spent; an unspoiled, ancestral New England without the foreigners and factory-smoke, billboards and concrete roads, of the sections which modernity has touched. There would be odd survivals of that continuous native life whose deep roots make it the one authentic outgrowth of the landscape—the continuous native life which keeps alive strange ancient memories, and fertilises the soil for shadowy, marvellous, and seldom-mentioned beliefs. (Lovecraft, 2008, p. 700)¹¹⁰

Esse momento da narrativa ilustra maestralmente como o *Mythos* articula uma crítica à modernidade através da tensão entre paisagem natural e urbana: enquanto a cidade moderna representa a fragmentação e o desenraizamento, a natureza apresenta a possibilidade de ancoragem histórica e cultural — não como mero cenário, mas como elemento constitutivo da própria experiência do *anthropos*. No conto, como pode-se observar na passagem a seguir, a paisagem natural emerge como razão fundamental para a existência, elemento sem o qual a identidade do sujeito se fragmentaria:

Besides, there was a strangely calming element of cosmic beauty in the hypnotic landscape through which we climbed and plunged fantastically. Time had lost itself in the labyrinths behind, and around us stretched only the flowering waves of faery and the recaptured loveliness of vanished centuries—the hoary groves, the untainted pastures edged with gay autumnal blossoms, and at vast intervals the small brown farmsteads nestling amidst huge trees beneath vertical precipices of fragrant brier and meadow-grass. Even the sunlight assumed a supernal glamour, as if some special atmosphere or exhalation mantled the whole region. I had seen nothing like it before save in the magic vistas that sometimes form the backgrounds of Italian primitives. Sodoma and Leonardo conceived such expanses, but only in the distance, and through the vaultings of Renaissance arcades. We were now burrowing bodily through the midst of the picture, and I seemed to find in its necromancy a thing I had innately known or inherited, and for which I had always been vainly searching. (Lovecraft, 2008, p. 703)¹¹¹

¹¹⁰ **Tradução nossa:** Eu sabia que estava entrando em uma Nova Inglaterra inteiramente mais antiga e primitiva do que as áreas costeiras e meridionais, mecanizadas e urbanizadas, onde passei toda a minha vida; uma Nova Inglaterra imaculada e ancestral, sem os estrangeiros e a fumaça das fábricas, sem os outdoors e as estradas de concreto das regiões que a modernidade tocou. Haveria estranhos vestígios daquela contínua vida nativa, cujas profundas raízes a tornam o único fruto autêntico da paisagem — a contínua vida nativa que mantém vivas antigas e estranhas memórias e fertiliza o solo para crenças sombrias, maravilhosas e raramente mencionadas. (Lovecraft, 2008, p. 700)

¹¹¹ **Tradução nossa:** Além disso, havia um elemento estranhamente calmante de beleza cósmica na paisagem hipnótica através da qual subíamos e mergulhávamos fantasticamente. O tempo se perdera nos labirintos que ficaram para trás, e ao nosso redor estendiam-se apenas as ondas floridas do encanto feérico e da beleza recapturada de séculos extintos — os bosques grisalhos, os pastos imaculados margeados por alegres flores de outono e, em vastos intervalos, as pequenas fazendas marrons aninhadas em meio a enormes árvores sob precipícios verticais de sarças perfumadas e capim-prado. Até a luz do sol assumia um glamour sobrenatural, como se alguma atmosfera ou exalação especial envolvesse toda a região. Eu nunca tinha visto nada parecido antes, exceto nas vistas mágicas que às vezes formam o pano de fundo de construções primitivas italianas. Sodoma e Leonardo conceberam tais extensões, mas apenas à distância, e através das abóbadas de arcadas renascentistas. Estávamos agora penetrando corporalmente a imagem, e acreditei ter encontrado em sua necromancia algo que conhecia ou herdara de maneira inata, algo que sempre procurara em vão.

Essa conexão com a tradição, materializada pela paisagem, tornou-se elemento central do *Cthulhu Mythos*, refletindo a busca por significado em um universo que Lovecraft percebia como fundamentalmente indiferente. Já o isolamento produzido pela modernidade constitui-se, conforme a análise de Henderson, não apenas como elemento repulsivo, mas como manifestação fundamentalmente aterrorizante da experiência moderna, encontrando sua expressão mais significativa na dicotomia que Lovecraft estabelece em sua representação da paisagem. Se, por um lado, o cenário urbano manifesta-se como materialização do processo de desumanização característico da modernidade, a paisagem natural, idílica, apresenta-se como possibilidade de reconstituição dos vínculos com a tradição. Essa oposição fundamental, desenvolvida após a experiência de Nova York, transcende a mera função de dispositivo literário: articula o horror cósmico e sua crítica sistemática à modernidade urbana. O elemento cósmico, argumenta Henderson, proporciona a Lovecraft um aparato conceitual, uma perspectiva filosófica para compreender o vazio existencial, enquanto a modernidade urbana fornece uma contrapartida empírica a esse construto teórico, na medida em que promove a dissolução das estruturas e sistemas de significado tradicionais que se constituem como defesa ao niilismo inerente a esse tipo de horror.

O realismo topográfico, portanto, configura-se como elemento que transcende a função meramente descritiva: constitui o fundamento contextual necessário tanto ao leitor quanto ao protagonista para a apreensão da intrusão do insólito e de sua significação. Em contraposição ao que Auerbach identifica no romance cortês, onde a atmosfera feérica faz com que “todos os quadros vivos e coloridos da realidade contemporânea pareçam brotados do chão”, carecendo “de toda base real-política”, o *Cthulhu Mythos* fundamenta-se na materialidade da paisagem natural como repositório da tradição. Suas descrições, longe de dependerem “de forma imediata do feérico e do aventureiro”, estabelecem um vínculo concreto com as circunstâncias geográficas, econômicas e sociais nas quais repousam através da representação do espaço.

A contribuição singular de Lovecraft para o desenvolvimento da atmosfera de horror do século XX manifesta-se, de tal forma, na elaboração de um realismo atmosférico que, ao estabelecer a paisagem natural como contraponto à modernidade urbana, materializa em sua própria estrutura narrativa as tensões fundamentais entre permanência e dissolução, mediadas pela alteridade do espaço. Este procedimento literário não apenas proporciona uma base concreta para as incursões do *Mythos* no terreno do insólito, mas constitui-se como elemento estruturante de sua crítica à modernidade através da articulação entre atmosfera e experiência histórica.

Nesse sentido, como observa Henderson (2020), é possível conjecturar que Lovecraft concebia a paisagem, tal como muitos ambientalistas “radicais”, como a única solução para a crise existencial promovida pela modernidade, como a única fonte remanescente de admiração e mistério em um mundo metamorfoseado pela barbárie da vida mecanizada. A obra lovecraftiana, assim, não se limita à exploração do horror cósmico como categoria estética, mas articula uma compreensão da paisagem como repositório de potencialidades ontológicas que resistem à instrumentalização moderna do mundo natural. A significação dessa abordagem, em conclusão, reside na composição de uma poética do horror que não apenas considera as patologias da modernidade, mas propõe, através de seu tipo particular de mediação estética, percursos alternativos que suplantam a inadequação conceitual do limite binário da relação natureza-cultura — constituir-se-ia em Lovecraft um caminho através do qual mover a crítica da narrativa ambientalista para além da fórmula estereotípica do declínio da natureza?

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desta dissertação, buscou-se explorar as possibilidades de relação entre a obra de H. P. Lovecraft e a tradição mimética, propondo uma leitura que posiciona o realismo como elemento estruturante de sua *weird fiction*. Através da exploração de formulações teóricas, procedimentos narrativos e estratégias discursivas mobilizadas pelo autor, procurou-se demonstrar como sua ficção, em articulação com o insólito, estabelece um diálogo com as questões da representação do real na literatura.

Esse diálogo se insere no contexto mais amplo dos desafios impostos pelo ambiente moderno, onde “na tentativa de expressar e agarrar um mundo onde tudo está impregnado de seu contrário, um mundo onde ‘tudo o que é sólido desmancha no ar’” (Berman, 1986, p. 22), a experiência do *anthropos* é caracterizada por um processo incessante de elaboração e interpretação da própria existência, visando conferir-lhe uma configuração unitária — movimento que articula passado, presente e futuro, bem como a relação do sujeito com o ambiente que o rodeia e com o mundo em que habita (Auerbach, 2021). São essas as ordenações e interpretações que escritores modernos (ou antimodernos), como Lovecraft, tentam capturar num instante qualquer, “de tal forma que a partir do entrecruzamento, da complementação e da contradição surge algo assim como uma visão sintética do mundo ou, pelo menos, um desafio à vontade de síntese interpretativa do leitor” (Auerbach, 2021, p. 593).

A obra de Lovecraft, como vimos, se insere nesse panorama. Mobilizando o horror cósmico através da desestabilização ontológica e epistemológica do que entendemos por real, o autor elabora uma estética que busca representar a complexidade e o caráter fundamentalmente inefável da realidade. À vista do percurso que trilhamos até aqui, reitero que o realismo em Lovecraft não se limita a uma função referencial, estritamente mimético-pictorial, mas constitui uma estratégia discursiva que articula as contradições e os limites da representação que subjazem a *mímēsis*. Lida como uma vertente do realismo especulativo, a *weird fiction* lovecraftiana traduz-se em um mergulho na turbulência da natureza do mundo e do cosmos, em uma investigação das (im)possibilidades de representação — mobiliza o horror cósmico por meio de uma retórica que não se limita ao efeito estético do medo, mas que representa uma forma de elaborar a experiência do real como algo fragmentado, desestabilizador e ontologicamente opaco.

A cotejo com o cânone realista delineado por Erich Auerbach revelou-se, nesse sentido, não apenas pertinente, mas fundamental para a proposição de um reposicionamento crítico da *weird fiction*, sendo um dos objetivos centrais desta pesquisa o de demonstrar que esse tipo de

literatura não constitui uma ruptura da tradição realista, mas sim uma de suas manifestações possíveis, ainda que heterodoxa. Parte-se, para tanto, do princípio de que Auerbach compreende a *mímēsis* como um construto amplo e historicamente configurado, abrindo espaço para modos narrativos que, como o de Lovecraft, exprimem o real não pela imanência do cotidiano, mas pela elaboração especulativa do abissal, do amorfo e do incompreensível. Isso porque Auerbach não propõe uma definição restrita ou normativa do realismo literário; o que delineia é uma espécie de genealogia da representação ocidental, em que diferentes estilos e dispositivos de linguagem articulam-se para dar forma a experiências humanas específicas. A leitura de Lovecraft à luz desse horizonte permite-nos demonstrar que sua literatura integra essa tradição ao propor um modo singular de articular forma e conteúdo, em que o insólito é representado como parte constitutiva — e não como negação — da realidade.

Ao elencar a categorização aristotélica dos elementos da tragédia — *mýthos*, *dianóia*, *éthē*, *léxis* — e propor a atmosfera como categoria adicional, esta dissertação buscou esboçar uma Poética da *weird fiction* lovecraftiana, desvelando o funcionamento interno desse tipo de ficção ao analisar como cada camada integra a tessitura de um realismo especulativo, de modo a compreender como a *weird fiction* constrói sua representação daquilo de inefável no real e evidenciar que o insólito em Lovecraft não se dá como fuga da realidade, mas como seu enfrentamento extremo.

Conclui-se, assim, que a *weird fiction* de H. P. Lovecraft não apenas pode ser lida à luz da tradição realista ocidental, como também amplia e tensiona suas fronteiras. Se Auerbach parte de Homero e termina com Virginia Woolf, percorrendo os múltiplos estilos com os quais a literatura ocidental buscou representar o real, Lovecraft nos oferece, com sua prosa densamente especulativa e metafisicamente desestabilizadora, uma alternativa válida e necessária para pensar a *mímēsis* — uma forma de representação que se funda, paradoxalmente, naquilo que resiste à representação e à articulação. Ao inscrevê-lo neste arco, destaca-se não se pretendeu elevar Lovecraft ao panteão da “alta literatura”, mas reconhecer em sua proposta estética um gesto legítimo de representação do real. Em suma, advoga-se pela *weird fiction* não como forma de divergência, mas de continuidade da tradição realista — como uma resposta estética ao purgatório da representação do real, da *mímēsis*.

Espera-se, com isso, que as reflexões aqui desenvolvidas possam contribuir para uma compreensão renovada da obra de H. P. Lovecraft e de seu lugar na tradição literária moderna, abrindo caminho para uma reavaliação das potencialidades miméticas do insólito e das nuances que este promove ao pensarmos as relações entre literatura e realidade.

REFERÊNCIAS

ALDER, Emily. **Weird fiction and science at the fin de siècle**. Cham: Palgrave Macmillan, 2020.

ARISTÓTELES. **Poética**. Edição bilingue. Tradução de Paulo Pinheiro. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2017.

AUERBACH, Erich. **Mimesis: a representação da realidade na literatura ocidental**. Tradução de George Sperber. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2021.

BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. Tradução de Mario Laranjeira. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BENNETT, Andrew; ROYLE, Nicholas. **An Introduction to Literature, Criticism and Theory**. 3. ed. Harlow: Pearson, 2016.

BERMAN, Marshall. **Tudo que é sólido desmancha no ar: a aventura da modernidade**. Tradução de Carlos F. Moisés e Ana Maria L. Ioriatti. São Paulo: Companhia das Letras, 1986.

BOOTH, Wayne C. **Retórica da ficção**. Tradução de Igor Barbosa. Rio de Janeiro: Eleia Editora, 2022.

BOEREM, R. Lovecraft and the Tradition of the Gentleman Narrator. In: JOSHI, S. T.; SCHULTZ, David E. (ed.). **An Epicure in the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honour of H. P. Lovecraft**. New York: Hippocampus Press, 1991. p. 257-272.

CANDIDO, Antonio. A personagem do romance. In: CANDIDO, Antonio; ROSENFELD, Anatol; PRADO, Decio de Almeida; GOMES, Paulo E. S. **A personagem de ficção**. 13. ed. São Paulo: Perspectiva, 2014. p. 51-80.

CARTER, Lin. **Lovecraft: A Look Behind the “Cthulhu Mythos”**. New York: Ballantine Books, 1972.

CESERANI, Remo. **O fantástico**. Tradução de Nilton Cezar Tridapalli. Curitiba: Editora UFPR, 2006.

CLOHECY, Nicholas Augustus. **Losing our Humanity: The Lovecraftian Sublime and Its Paralysis of Anthropocentrism**. Dissertação de Mestrado. Kansas: Emporia State University, 2019.

COMPAGNON, Antoine. **Os antimodernos: de Joseph de Maistre a Roland Barthes**. Tradução de Laura Taddei Brandini. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011.

_____. **O demônio da teoria: literatura e senso comum**. Tradução de Cleonice Mourão e Consuelo Santiago. 2. ed. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

DÜRBECK, Gabriele. Writing Catastrophes: Interdisciplinary Perspectives on the Semantics of Natural and Anthropogenic Disasters. **Ecozon**, v. 3, n. 1, p. 1-9, 2012.

GRUBICA, Irena; BERAN, Zdeněk. (Re)Searching for the Fantastic of the Fin de Siècle. In: _____. (ed.). **The Fantastic of the Fin de Siècle**. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2016. p. 01-15.

FISHER, Mark. **The Weird and the Eerie**. London: Repeater Books, 2016.

FRIEDMAN, Norman. Reality and the Novel Forms of Fiction Theory. **The Sewanee Review**. v. 83, n. 1, p. 172-190, 1975.

GAMA-KHALIL, Marisa Martins. A literatura fantástica: gênero ou modo? **Terra roxa e outras terras: revista de estudos literários**, v. 26, p. 18-31, 2013.

GLEDHILL, Christine. History of Genre Criticism. In: COOK, Pam (ed.). **The Cinema Book**. 3. ed. London: The British Film Institute, 2007. p. 252-259.

HANSON, Ellis. Style at the fin de siècle: aestheticist, decadent, symbolist. In: POWELL, Kerry; RABY, Peter (ed.). **Oscar Wilde in Context**. Cambridge: Cambridge University Press, 2013. p. 150-158.

HARMAN, Graham. **Weird Realism: Lovecraft and Philosophy**. Winchester; Washington: John Hunt Publishing, 2012.

HENDERSON, Dylan. "I'm No Mollycoddle": A Reinterpretation of Lovecraft's "Pickman's Model". **Journal of the Fantastic in the Arts**, v. 34, n. 3, p. 200-228, 2023.

_____. **Providence Lost: Natural and Urban Landscapes in H. P. Lovecraft's Fiction**. 141 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – University of Arkansas, Fayetteville, 2020.

HEYER, Kézia L. F. **Weird Fiction and the Unholy Glee of HP Lovecraft**. 65 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2003.

HOUELLEBECQ, Michel. **H. P. Lovecraft: Against the World, Against Life**. Tradução de Dorna Khazeni. Paris: Cernunnos, 2019. Título original: H. P. Lovecraft. Contre le monde, contre la vie.

HOEFLER, Eric. **Lovecraft Rising: Tracing the Growth of Scholarship on Howard Phillips Lovecraft, 1990-2004**. George Mason University, 2004. Disponível em: https://www.academia.edu/4621784/Lovecraft_Rising_Tracing_the_Growth_of_Scholarship_on_Howard_Phillips_Lovecraft_1990_2004. Acesso em 14 dez. 2024.

ISER, Wolfgang. **O fictício e o imaginário: perspectivas de uma antropologia literária**. Tradução de Johannes Kretschmer. 2. ed. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2013.

JAVET, David. **The Pen(s) that never Stops Writing**. 85 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Université de Lausanne. Lausanne, 2010.

JIMÉNEZ, Javier. The Impact of the Eldritch City: Classical and Alien Urbanism in H. P. Lovecraft's *Mythos*. **Foundation**, v. 47, n. 131, p. 29-42, 2018.

JOSHI, S. T. **Lovecraft and a World in Transition: Collected Essays on H. P. Lovecraft**. New York: Hippocampus Press, 2014. e-book kindle.

_____. **I Am Providence: The Life and Times of H. P. Lovecraft**. New York: Hippocampus Press, 2013. e-book kindle.

_____. **Unutterable Horror: A History of Supernatural Fiction**. New York: Hippocampus Press, 2012. e-book kindle.

_____. The Cthulhu *Mythos*. In: JOSHI, S. T. (ed.). **Icons of Horror and the Supernatural: An Encyclopaedia of Our Worst Nightmares**. Connecticut; London: Greenwood Press, 2007. p. 97-128.

_____. **The Weird Tale: Arthur Machen, Lord Dunsany, Algernon Blackwood, M. R. James, Ambrose Bierce, H. P. Lovecraft**. Texas: University of Texas Press, 1990. e-book kindle.

JOSHI, S. T.; SCHULTZ, David E. Introduction. In: LOVECRAFT, H. P. **Lord of a Visible World: An Autobiography in Letters**. New York: Hippocampus Press, 2019. e-book kindle.

LIMA, Luiz Costa. **Mímesis: desafio ao pensamento**. 2. ed. revisada. Florianópolis: Editora UFSC, 2014.

_____. **Mímesis e modernidade: formas das sombras**. 2. ed. atualizada. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

LEGUIN, Ursula K. **The language of the night: essays on fantasy and science fiction**. New York: HarperCollins Publishers, 1992.

LEIBER, Fritz. A Literary Copernicus. In: SCHWEITZER, Darrell (ed.). **Discovering H. P. Lovecraft**. 2. ed. Rockville: Wildside Press, 1995. e-book kindle.

LIMA, Érica; SISCAR, Marcos. O decálogo da desconstrução: tradução e desconstrução na obra de Jacques Derrida. **Alfa**, v. 44, p. 99-112, 2000.

LOVECRAFT, Howard Phillips. **The Complete Fiction**. New York: Barnes & Noble, 2008.

_____. **The Annotated Supernatural Horror in Literature**. JOSHI, Sunand T. (ed.). New York: Hippocampus Press, 2000.

_____. **Miscellaneous Writings**. JOSHI, S. T. (ed.). Wisconsin: Arkham House Publishers, 1995.

_____. **Selected Letters (1934-1937)**. Vol. V. DERLETH, August; TURNER, James (ed.). Wisconsin: Arkham House Publishers, 1976b.

_____. **Selected Letters (1932-1934)**. Vol. VI. DERLETH, August; TURNER, James (ed.). Wisconsin: Arkham House Publishers, 1976a.

_____. **Selected Letters (1929-1931)**. Vol. III. DERLETH, August; WANDREI, Donald (ed.). Wisconsin: Arkham House Publishers, 1971.

_____. **Selected Letters (1925-1929)**. Vol. II. DERLETH, August; WANDREI, Donald (ed.). Wisconsin: Arkham House Publishers, 1968.

_____. **Selected Letters (1911-1924)**. Vol. I. DERLETH, August; WANDREI, Donald (ed.). Wisconsin: Arkham House Publishers, 1965.

MACHIN, James. **Weird Fiction in Britain: 1880–1939**. Cham: Palgrave Macmillan, 2018.

MARICONDA, Steven J. **H.P. Lovecraft: Art, Artifact, and Reality**. New York: Hippocampus Press, 2013.

_____. Lovecraft's Cosmic Imagery. In: JOSHI, S. T.; SCHULTZ, David E. (ed.). **An Epicure in the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honour of H. P. Lovecraft**. New York: Hippocampus Press, 1991. p. 188-198.

_____. Lovecraft's Concept of "Background". **Lovecraft Studies** 12, v. 5, n. 1, p. 3-12, 1986.

_____. H. P. Lovecraft: Consummate Prose Stylist. **Lovecraft Studies** 9, v. 3, n. 2, p. 43-51, 1984.

MARTIN, Sean Elliot. Lovecraft, Absurdity, and the Modernist Grotesque. **Lovecraft Annual**, n. 6, p. 82-112, 2012.

_____. **H. P. Lovecraft and the Modernist Grotesque**. 243 f. Tese (Doutorado em Filosofia) – Duquesne University, Pittsburgh, 2008.

MIÉVILLE, China. Weird Fiction. In: BOULD, Mark et al. (ed.). **The Routledge Companion to Science Fiction**. London; New York: Routledge, 2009. p. 510-515.

MELETINSKY, Eleazar. **The Poetics of Myth**. Tradução de Guy Lanoue e Aleandre Sadetsky. London; New York: Routledge, 1998.

MORENO-GARCIA, Silvia. **Magna Mater: Women and Eugenic Thought in The Work of H.P. Lovecraft**. 70 f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Ciência e Tecnologia) – University of British Columbia, Vancouver, 2016.

MOUSOUTZANIS, Aris. **Fin-de-Siècle dictions, 1890s/1990s: Apocalypse, technoscience, empire**. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014.

NODARI, Alexandre. A literatura como antropologia especulativa. **Revista da ANPOLL**, v. 1, n. 38, p. 75-85, 2015.

NORDAU, Max. **Degeneration**. 7. ed. New York: D. Appleton and Company, 1895.

PINHEIRO, Paulo. Introdução. In: ARISTÓTELES. **Poética**. Edição bilingue. Tradução de Paulo Pinheiro. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2017. p. 07-33.

POOLE, W. Scott. **Necronomicon: vida e morte de H. P. Lovecraft**. Tradução de Ramon Mapa. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2024. Título original: *In the Mountains of Madness: The Life and Extraordinary Afterlife of H. P. Lovecraft*.

POTOLSKY, Matthew. **Mimesis**. New York; London: Routledge, 2006.

PRICE, Robert M. Lovecraft's "Artificial Mythology". In: JOSHI, S. T.; SCHULTZ, David E. (ed.). **An Epicure in the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honour of H. P. Lovecraft**. New York: Hippocampus Press, 1991. p. 247-256.

PUNTER, David. **The Literature of Terror: A History of Gothic Fictions from 1765 to the Present Day**. Vol. II. 2. ed. New York: Taylor & Francis, 2013.

RIBEIRO, Emílio S. **O Gótico e seus monstros: a literatura e o cinema de horror**. São Paulo: Cartola Editora, 2021. e-book kindle.

ROAS, David. **A ameaça do fantástico: aproximações teóricas**. Tradução de Julián Fuks. São Paulo: Editora Unesp, 2014.

SCHULTZ, David E. From Microcosm to Macrocosm: The Growth of Lovecraft's Cosmic Vision. In: JOSHI, S. T.; SCHULTZ, David E. (ed.). **An Epicure in the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honour of H. P. Lovecraft**. New York: Hippocampus Press, 1991. p. 199-219.

_____. Who Needs the "Cthulhu *Mythos*"? **Lovecraft Studies**, v. 5, n. 2, p. 43-53, 1986.

SISCAR, Marcos. Jacques Derrida, o intraduzível. **Alfa**, v. 44, p. 59-69, 2000.

STABLEFORD, Brian. The Cosmic Horror. In: JOSHI, S. T. (ed.). **Icons of Horror and the Supernatural: An Encyclopaedia of Our Worst Nightmares**. Connecticut; London: Greenwood Press, 2007. p. 65-96.

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

VASCONCELOS, Sandra Guardini. **A Formação do Romance Inglês**. São Paulo: Editora Hucitec, 2007.

VENEZIA, Tony. Weird Fiction: Dandelion Meets China Miéville. **Dandelion: Postgraduate Arts Journal and Research Network**, v. 1, n. 1, p. 01-09, 2010.

WISKER, Gina. "Spawn of the Pit": Lavinia, Marceline, Medusa, and All Things Foul: HP Lovecraft's Liminal Women. In: SIMMONS, David (ed.). **New Critical Essays on HP Lovecraft**. New York: Palgrave Macmillan, 2013. p. 31-54.

ZAPF, Hubert. Cultural Ecology of Literature – Literature as Cultural Ecology. In: ZAPF, Hubert (ed.). **Handbook of Ecocriticism and Cultural Ecology**. Berlin; Boston: Walter de Gruyter GmbH & Co KG, 2016. p. 135-153.