



Lovecraft e a lógica dos trânsitos culturais

Lovecraft and the logic of cultural transits

Lovecraft y la lógica de los tránsitos culturales

Yuri Garcia - Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ | Rio de Janeiro | RJ | Brasil. E-mail: yurigpk@hotmail.com | <https://orcid.org/0000-0003-1077-5929>

Erick Felinto - Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ | Rio de Janeiro | RJ | Brasil. E-mail: erickfelinto@gmail.com | <https://orcid.org/0000-0003-2613-5774>

Resumo: Este artigo objetiva considerar a herança artística de H. P. Lovecraft como tema de estudos que permitam problematizar a noção de valor cultural e investigar a complexidade dos trânsitos culturais na contemporaneidade. O escritor vem gozando de um prestígio singular no âmbito da filosofia e tem sido, ainda que tardiamente, qualificado como autor canônico pela crítica literária. O caráter paradoxal de Lovecraft e sua obra já seriam suficientes para deslocar conceitos cristalizados por uma tradição de pensamento, contudo, sua massiva penetração nos mais variados produtos midiáticos pode nos auxiliar ainda a questionar dicotomias clássicas e perspectivas filosóficas e estéticas dominantes.

Palavras-chave: lovecraft; literatura; trânsitos culturais.



Abstract: This article aims to consider H. P. Lovecraft's artistic heritage as a subject for studies that allow problematizing the notion of cultural value and investigating the complexity of cultural transits in contemporary times. The writer has enjoyed a singular prestige in the field of philosophy and has been, albeit belatedly, qualified as a canonical author by literary criticism. The paradoxical character of Lovecraft and his work would already be enough to displace concepts that were crystallized by a tradition of thought, however, its massive penetration in the most varied media products can still help us to question classic dichotomies and dominant philosophical and aesthetic perspectives.

Keywords: lovecraft; literature; cultural transits.

Resumen: Este artículo tiene como objetivo considerar el patrimonio artístico de H. P. Lovecraft como un tema de estudios que permita problematizar la noción de valor cultural e investigar la complejidad de los movimientos culturales en la época contemporánea. El escritor ha gozado de un prestigio único en el campo de la filosofía y ha sido calificado, aunque tardíamente, como autor canónico por la crítica literaria. El carácter paradójico de Lovecraft y su obra ya sería suficiente para desplazar conceptos cristalizados por una tradición de pensamiento, sin embargo, su penetración masiva en los más variados productos mediáticos también puede ayudarnos a cuestionar las dicotomías clásicas y las perspectivas filosóficas y estéticas dominantes.

Palavras claves: lovecraft; literatura; trânsitos culturais.



1 Introdução

Howard Phillips Lovecraft nasceu em 20 de agosto de 1890, na cidade de Providence, Rhode Island, e morreu em 15 de março de 1937, precisamente no momento em que parecia atingir sua maturidade intelectual e literária, ensaiando um início de reconhecimento tardio, que culminaria somente muitos anos depois. Em vida, não chegou a se tornar um artista de grande êxito, tendo sido apenas um criador de contos e ensaios publicados em revistas amadoras, como *Weird Tales*, *Amazing Stories* etc (Joshi, 2001). Mesmo assim, possuía fiéis seguidores do seu trabalho, que contribuíram para fazer algumas de suas últimas obras chegarem às prensas. Não muito tempo após sua morte, as histórias do autor começam a se firmar no cenário da literatura de horror, destacando-o como um dos principais nomes do gênero e conquistando legiões cada vez maiores de admiradores entre nichos de públicos específicos.

Uma peculiaridade do autor, continuamente destacada pela crítica, é sua obsessão com seres indescritíveis e universos que ultrapassam os limites da racionalidade. Essa preocupação com uma ordem fenomênica que transcende a razão foi precisamente um dos elementos que o tornou atraente para os leitores contemporâneos. Eleito como patrono de uma cosmovisão pós-humana e fascinada com o domínio do *outside*¹, Lovecraft tornou-se uma figura célebre entre toda uma geração de pensadores para a qual serviu de inspiração literária, assim como Hölderlin tinha representado para Heidegger (Harman, 2011, p. 5). Seu mundo imaginário figura o ser humano como criatura abandonada em um cosmos indiferente à sua existência, dando forma a uma peculiar mitologia não (*ou mesmo anti*) antropocêntrica. Espécies alienígenas teriam dominado a Terra em um passado remoto e agora aguardam adormecidas por seu retorno em um futuro apocalíptico.

Nesse sentido, é possível especular que seu impacto na cultura contemporânea – por exemplo, em formas de literatura esotérica popular ou na vertente de *Eram os Deuses Astronautas?* de Erich Von Däniken (2010) – foi ainda maior do que se poderia pressupor à primeira vista, como aponta a curiosa tese de Jason Colavito em *The Cult of Ancient Gods: H. P. Lovecraft and Extraterrestrial Pop Culture* (2005). Dessa forma, o Lovecraft nos apresenta um conceito de divindade que prescinde o humano e habita outra(s) dimensão(ões), possuindo noções de tempo e espaço muito além da capacidade da compreensão de nossa racionalidade.

¹ O “Outside” é um conceito complexo, que basicamente implica a existência de outras realidades paralelas, para fora (outsider) e além de nosso mundo, no qual o campo das experiências tradicionais é problematizado e nossa visão de mundo perturbada por potências inauditas.



É por meio desse curioso domínio de especulações cosmológicas que Lovecraft conseguiu realizar o paradoxo de penetrar simultaneamente os territórios da cultura popular e da alta cultura. Suas obras foram adaptadas para diferentes mídias, como o cinema, as histórias em quadrinho e os videogames. Veja-se, por exemplo, as referências constantes ao grimório *Necronomicon* (citado em diversos filmes e na *graphic novel* de mesmo nome de Alan Moore) ou ao “Asilo Arkham” (parte integral do universo de quadrinhos da DC baseado na cidade fictícia do autor de Providence).

Por outro lado, também têm sido fonte inesgotável de inspiração para compêndios filosóficos e complexos tratados teóricos, como a trilogia de Eugene Thacker, *The Horror of Philosophy* (Thacker, 2011, 2015a, 2015b) ou o ensaio de “Geofilosofia” de Ben Woodard, *On an Ungrounded Earth* (2013). Walter Benjamin nos ensinou que as obras de arte se aproximam de sua *totalidade ideal* (sem nunca, claro, a alcançarem por completo) à medida que nos aproximamos do fim hipotético da história (Britt, 1996, p. 19-32). É no acúmulo progressivo das traduções, comentários e releituras em torno do texto que mais nos acercamos do esgotamento de seus sentidos possíveis. Se para Benjamin, o texto sagrado representava o ideal da traduzibilidade, Lovecraft poderia muito bem ter sido autor de um novo “evangelho”, traduzido, comentado e completado por discípulos fiéis, como August Derleth, Robert E. Howard e Clark Ashton Smith. Teria, assim, composto uma obra plenamente aberta, talvez até mesmo enquadrável naquela categoria de produções que Umberto Eco definiu como de “abertura de segundo grau” (1991, p. 92). Nessa espécie de abertura, que é intencionalmente buscada, segundo Eco, nas obras modernas, se geraria sempre um “acréscimo de informação” (Eco, 1991, p. 92). Mas até aqui Lovecraft problematiza conceitos e definições. Certamente, não se trata de um projeto intencional: o escritor de Providence, incansável criador de *pulp fictions* para revistas populares, não poderia fazer a menor ideia de que sua obra seria *aberta* para a intervenção ativa de leitores e admiradores tardios. Tampouco poderia ele ser categorizado como “moderno” segundo as qualificações de Eco. Mas é precisamente por isso que se torna interessante para nós: mais que *metáfora epistemológica* de sua era (Eco, 1991, p. 154-155), a obra de Lovecraft *antecipa* o futuro das experiências participativas das tecnologias digitais e do híbrido ambiente multimidiático que habitamos hoje. Nas palavras de Ludueña Romandini:

O *fandom* de Lovecraft foi muito mais sábio e muito mais historicamente fiel ao gesto do mestre [do que a crítica especializada]: tomou toda a massa escrita em bloco como um só conjunto: a Obra e sua glosa, os *Scripta* e seus apócrifos, conscientes de que o maior logro e a maior insolência de Lovecraft contra o moderno sistema da literatura havia sido criar uma mitologia que destituísse por completo o sentido da função autor (2013, p. 17).



Desse modo, Lovecraft nos oferece, de fato, um intrigante estudo de caso sobre as transições e intercâmbios que se processam continuamente entre as diferentes esferas da cultura, bem como a lógica das dissolvências autorais e da interatividade características da situação contemporânea. É conhecido, por exemplo, o caso dos “practical jokers” que elaboravam cartões de referência falsos nas bibliotecas de Yale ou Berkeley para livros ficcionais mencionados por Lovecraft, como o *Necromicon* (Colavito 2005, p. 81). Na gigantesca teia intertextual lovecraftiana, que ultrapassa, inclusive, os reinos da ficção para desembocar no real, encontramos um fascinante exemplo de hibridismo cultural de nossa era tão pródiga em produzir híbridos. Podemos, assim, identificar no escritor de Providence uma *máquina textual* (e, depois, *intermediática*) capaz de perturbar dicotomias e categorizações que pareciam ser uma marca essencial da experiência moderna. A *máquina-Lovecraft* pode, portanto, ser entendida como um complexo sistema de produção informacional que contagiou de forma epidêmica o ecossistema da cultura. No romance-teoria do filósofo iraniano Reza Negarestani, *Cyclonopedia*, a “ética cthuloide” (inspirada em Cthulhu, personagem-chave da mitologia lovecraftiana) é definida como “ética política necessária para a substituição ou dilapidação dos sistemas planetários político-econômicos e religiosos existentes” – uma lógica capaz de acelerar o encontro com o Fora (*Outside*) Radical para além do “humano e suas faculdades” (2008, p. 238).

Assim sendo, qualquer abordagem do consumo cultural de referências lovecraftianas deve perseguir as marcas das relações de permanência, devoção, reelaborações e continuidades de seu mito – o que enseja múltiplas questões merecedoras de destaque. Inicialmente, percebe-se que, logo após sua morte, tem início um processo que muito se assemelha às *fan-fictions* tão populares na contemporaneidade. Aqui, nos deparamos, de fato, com um interessante aspecto da figura do escritor de Providence. Em Lovecraft, o fenômeno *cult* atinge toda sua potência, manifestando-se como uma adoração divina do autor e refletindo-se no tratamento de sua obra como escritura sagrada que é continuada por seus seguidores, em constante tentativa de superar a original – num processo que talvez possa até mesmo ser compreendido pelos mecanismos da “angústia da influência” de Harold Bloom (2002), em que todo autor “tardio” (*belated*) sente o peso de seus precursores e assim se vê obrigado a confrontar-se com sua obra “deslendo-a” (*misreading*) e reelaborando-a.

Lovecraft, de fato, responde a uma miríade de traços típicos do fenômeno *cult*. Como explicam Jancovich *et al.*, no cinema, o *cult* se apresenta como uma espécie de *ideologia subcultural*, que “é vista como existindo em oposição ao ‘mainstream’” (2003, p. 1). Filmes *cult* (e o mesmo se aplica a outros produtos culturais, como livros) se tornam atraentes precisamente por sua marginalidade, sua oposição a determinados sistemas de valores dominantes. Nesse sentido, o caráter anticanônico de Lovecraft,



visto pela crítica tradicional como um autor menor, de estilo kitsch e abstruso, ajudou a garantir-lhe o status de escritor *cult*. Sua mitologia prevê um destino sombrio para a humanidade, contudo, se revela capaz de gerar fascínio extremo no contexto da cultura contemporânea. Quanto mais aterrador e anti-humano é determinado aspecto do mito, mais parecemos, nós, supostamente “pós-modernos”, sentir atração por ele. Existe uma espécie de *prazer do apocalipse* que o leitor contemporâneo encontra em Lovecraft. Ao lê-lo, percebemos nossa insignificância diante dos poderosos habitantes extraterrestres do planeta (“*the Old Ones*”), mas nos sentimos atraídos por tal condição, inclusive conscientes de que ela resultará em loucura e na aniquilação do mundo conhecido.

2 Mitologia, filosofia e comunicação nos contos Lovecraftianos

A apropriação lovecraftiana na filosofia e em variadas áreas do saber é objeto de extrema curiosidade. Em *All Hail the Great Cthulhu: A Segunda Vida de H. P. Lovecraft, Filósofo Especulativo e Pós-Humanista* (Felinto, 2015), percebemos um estudo direcionado à sua retomada na cultura erudita, principalmente em uma apropriação massiva na filosofia em temas como a metafísica, o pós-humanismo e a complexidade do nosso universo. Nesse artigo, todavia, em um foco mais intermediário, é essencial uma maior ênfase em alguns elementos específicos de suas criações – e talvez até em algumas possíveis aproximações com autores que não citam Lovecraft diretamente.

Importa, pois, destacar a profunda reformulação da noção tradicional de mito produzida por Lovecraft, que elabora um panteão de deuses monstruosos inteiramente indiferentes ao humano. Esse conjunto de mitos e narrativas, que, como vimos, poderia ser qualificado como uma espécie de trabalho colaborativo nos moldes da atual cultura digital, recebeu de August Derleth (um escritor e fiel seguidor que, assim como outros, também desenvolvia contos a partir das criações lovecraftianas) a designação de “Cthulhu Mythos”.

O termo é contestado por muitos estudiosos de Lovecraft, sobretudo S. T. Joshi – maior especialista no autor na atualidade – como podemos ver no verbete “Cthulhu Mythos” em sua *An H. P. Lovecraft Encyclopedia* (Joshi; Schultz, 2001). Não pretendemos entrar no debate sobre a validade ou não da estruturação da mitologia lovecraftiana em noções mais definidas do que o autor havia deixado ao longo de sua obra. Lovecraft, realmente, pareceu nunca buscar uma forma mais organizada em suas criações a fim de compreender um panteão mitológico mais definido. O intuito do autor parece ser mais o de passar sua perspectiva filosófica em seus contos do que desenvolver uma mitologia nos moldes *Star Wars* de George Lucas. Ainda assim, há



uma utilização contínua dos mesmos elementos literários da obra do autor em uma ampla miríade de produções (desde transposições de seus contos até reutilizações de algumas de suas criações por outros autores como Robert E. Howard ou o próprio August Derleth) e apesar do intuito ou não de Lovecraft, uma certa coesão foi se formando. O fato de ter sempre incentivado uma colaboração dos elementos criativos de sua obra entre seus amigos escritores propiciou que essa mitologia acabasse sendo mais organizada e estruturada. A obra de Lovecraft ganhou vida. Sua vontade ou expectativa não conteve os caminhos que suas criações tomaram. Sua fluidez tomou proporções realmente mitológicas e hoje, possuímos uma vastidão de criações lovecraftianas permeando nossa cultura.

No entanto, é necessário destacar uma profunda diferença entre a visão derlethiana de suas criações. Enquanto o autor de Providence – agnóstico durante boa parte de sua vida, tornando-se, mais tarde ateu – destaca suas criações divinas como metáforas para uma complexidade do universo e a imensidão do cosmos diante da pequenez humana, Derleth traz uma carga religiosa mais clássica e moralista retornando as clássicas visões dicotômicas de bem e mal.

Ao contrário de muitos de seus admiradores, Lovecraft era um materialista radical que via todas as religiões (incluindo o esoterismo ou o ocultismo de qualquer variedade) como ilusões auto-evidentes. Ele nunca parece ter sido tentado a abraçar qualquer tipo de crença religiosa ou espiritual (Hanegraaff, 2007, p. 90, tradução nossa)².

A mitologia que Lovecraft criou é uma evocação de uma religiosidade não-religiosa, ou, ao menos, não doutrinária e eclesiástica. A perspectiva do autor é quase científica ao apontar uma explicação mais racional para as figuras divinas como seres de outros planetas e/ou outras dimensões. Desde sua infância, o contato com a ciência, sobretudo a astronomia, foram essenciais para o desenvolvimento de seu Pessimismo Cósmico. Nesse sentido, retornarmos a algumas pontuações de Joshi serve para apontar uma perspectiva mais lovecraftiana a essa estruturação mitológica.

Tendo descartado qualquer crença na deidade por ser cientificamente injustificada, Lovecraft foi deixado com a ideia de que a humanidade estava (provavelmente) sozinha no universo – pelo menos não temos meios de estabelecer contato com quaisquer raças extraterrestres – e que a insignificância *quantitativa* do planeta e de todos os seus habitantes, espacial e temporal, traz consigo o corolário de uma insignificância *qualitativa* (Joshi, 2014, p. 78).

² Contrary to many of his admirers, Lovecraft was a radical materialist who saw all religions (including esotericism or occultism of any variety) as self-evident delusions. He does not ever seem to have been tempted to embrace any kind of religious or spiritual belief.



Através de uma estruturação derlethiana, com um cunho mais lovecraftiano – trazido nesse caso, em boa parte por Joshi – podemos estabelecer uma visão mais delineada da forma como percebemos a reconfiguração de suas criações literárias em nossa cultura contemporânea. Assim, Lovecraft, através de sua perspectiva cosmiasta, populariza uma visão pessimista com bases mitológicas e científicas para o mundo. “Criando suas visões, Lovecraft estabeleceu as lendas de Cthulhu, uma de suas mais famosas e mais populares criações imaginárias” (Kutrieh, 1985, p. 41, tradução nossa)³.

Dessa forma, o autor introduz em nossa era uma nova categoria de mito, de ordem não antropocêntrica, sempre confrontado com o horror do inumano. Seus mitos estão, de fato, muito distantes das clássicas narrativas de esperança e salvação que Deus (ou os deuses do politeísmo) costumava prometer à humanidade. Em vez disso, a Lovecraft pode provavelmente ser creditada a invenção da primeira mitologia legitimamente *pós- ou anti-humanista* (Ludueña Romandini, 2013).

Não seria, assim, Lovecraft uma espécie de profeta de um novo evangelho pós-humanista, que se materializa precisamente por meio de diferentes encarnações midiáticas (livros, filmes, histórias em quadrinhos, videogames)? E não estaria, desse modo, indiretamente confirmando a tese de Friedrich Kittler de que “os meios determinam nossa situação” (1986, p. 3)? Enquanto McLuhan (2007) era acusado de “determinismo tecnológico” com sua célebre divisa “o meio é a mensagem”, o teórico alemão vai ainda mais longe, deixando claro seu posicionamento pós-humanista, numa atitude que, no contexto germânico, já foi definida como o *apriori medial* (Münker, 2009). Kittler integra, de fato, um conjunto de autores que vêm sendo identificado como uma corrente teórica específica, iniciada por volta dos anos 1980, e conhecida como “Teoria da Mídia Alemã”. Seu interesse central reside em destacar as materialidades dos meios tecnológicos como essenciais, evidenciando análises capazes de conciliar materialidade e hermenêutica. Além disso, reformulavam a proposta de Foucault (2008) sobre uma metodologia arqueológica, desenvolvendo uma “arqueologia da mídia”, fundada numa combinação de análise de discurso com história cultural, investigações dos impactos “materiais” dos meios e, no caso de Kittler, psicanálise lacaniana. Jussi Parikka dedica sua obra *What is Media Archaeology?* (2012) à explicação desse método investigativo.

Um fascinante exemplo de análise que concilia materialidade e hermenêutica é desenvolvida pelo próprio Kittler em seu ensaio *Dracula’s Legacy* (1997), no qual se elabora uma interpretação da obra de Bram Stoker em que os meios tecnológicos (gramofone, telégrafo, estereotipia etc) são os grandes responsáveis pela vitória dos protagonistas sobre o vampiro. Temos, assim, a encenação de um combate cultural

³ In creating his visions, then, Lovecraft has established the Cthulhu legends, one of the best-known and most popular of his imaginative creations.



entre o novo mundo das tecnologias midiáticas do alvorecer da modernidade e o antigo universo europeu das tradições orais e dos terrores sobrenaturais. Lovecraft poderia bem ser um dos inauguradores de uma nova articulação cultural, na qual a ciência e tecnologias de toda sorte (inclusive midiática) encontram seus limites não tanto num território para além da natureza, senão neste nosso próprio cosmos material, que esconde segredos incapazes de serem abarcados pela mente humana. Não mais vampiros, mas alienígenas pré-históricos, seriam agora as monstruosidades que se erguem contra o engenho do humano. Se a arcaica figura de Drácula não pôde resistir às mídias, que dissolvem até mesmo o espírito humano, Cthulhu segue imperturbável em sua morada submersa, pois sua antiguidade espantosa e sua vivência cósmica o tornam um inimigo invencível tanto para a humanidade como para as tecnologias que a suplantaram. Por essa perspectiva, não seria possível interpretar o pós-humanismo de Lovecraft como mais radical que o de Kittler?

Vale destacar que Lovecraft evoca uma noção do numinoso bastante singular, já que relacionada às materialidades corpóreas das divindades monstruosas. Não estamos falando de fantasmas, espíritos ou entidades metafísicas, mas sim de seres tangíveis (ainda que profundamente alienígenas) diferentes das clássicas noções de incorporeidade e espiritualidade dos seres sobrenaturais. O monstruoso é divino não porque pertence a outro reino imaterial, mas porque faz parte da mesma natureza que habitamos, revelando que o cosmos esconde dimensões sombrias, aspectos aterradores da realidade – dimensões do universo que, mesmo imanentes, são impensáveis pela mente humana. Dessa forma, podemos retomar com toda potência a mitologia lovecraftiana. Seu cosmicismo é baseado em um deslocamento do antropocentrismo para a figura do monstro que possui, por sua vez, um caráter numinoso. O espantoso em Lovecraft é material, e rompe a barreira entre o fantástico e o explicável. A dualidade entre *Logos* e *Mythos*, razão e crença, não existe em sua obra. A mitologia é explicada e comprovada em suas histórias, que costumam centrar-se em uma narração em primeira pessoa (de um cientista, historiador etc), descobrindo horror sobrenatural através de investigações.

Lovecraft emerge em um momento altamente sintomático, marcado por uma modernidade que tenta expurgar os últimos vetores míticos do pensamento. Tendo nascido no final do século XIX e começando a produzir seus contos no início do século XX, o autor retoma e reformula o discurso mítico em um período marcado por inovações tecnológicas como a fotografia e o cinema. É nesse sentido que o escritor de Providence nos oferece uma posição singular para investigar certas contradições da modernidade (e da pós-modernidade). Como podemos situar sua produção peculiar em relação aos circuitos midiáticos que estavam então se complexificando e dando lugar a uma cultura que poderia ser qualificada como “pós-literária”?



3 Diálogos Intermidiáticos

Apesar das interessantes questões que Lovecraft suscita através de suas criações literárias, é notável que algumas de suas motivações se encontram calcadas em um visão extremamente xenófoba de seus tempos. A esse respeito, o trabalho *A monstruosidade xenófoba de Lovecraft: racismo e radicalismo nas criações literárias de um conservador* (Garcia, 2023) tem como objetivo um levantamento mais detalhado desse aspecto do escritor de Providence. Contudo, nesse sentido, um aspecto interessante é a capacidade de reconfiguração de sua obra em vertentes em que esse lado mais problemático é reelaborado e até útil para determinadas pautas antes atacadas ou criticadas por Lovecraft. Talvez o caso mais famoso seja a série *Lovecraft Country* (2020) criada por Misha Green, em que o “Cthulhu Mythos” serve como base para uma elaborada crítica racial que perpassa a história dos Estados Unidos mas possui referências e ambiências de ocultismo e misticismo dentro da perspectiva cósmica lovecraftiana.

Assim, percebe-se que o impacto da criação lovecraftiana na cultura contemporânea pode ser visto em uma grande infinidade de meios. O trabalho de Gabriela Kurtz, *O Culto de Cthulhu na Cibercultura: as ressignificações do conto de H. P. Lovecraft no Facebook* (2017), faz um breve levantamento das aparições de sua mais famosa divindade, o monstro Cthulhu, no Facebook. Até o ano de sua publicação, 2017, a autora indica o seguinte resultado:

[...] mais de 100 páginas ligadas à palavra-chave Cthulhu no Facebook – na com maior audiência, que também é o ambiente sobre o qual será realizada a análise, a página homônima possui 327.639 fãs, e a mais relevante dentre as criaturas criadas por Lovecraft (Kurtz, 2017, p. 442).

Cthulhu possui uma popularidade incrível aparecendo em diversas imagens em forma de brincadeira, reelaborações e tentativas de reproduções fiéis. Dentre elas, vale destacar rapidamente as ocorridas normalmente durante eleições presidenciais estadunidenses: “Cthulhu para presidente: por que escolher o menos mal?” (Cthulhu for President, 2024, tradução nossa)⁴. No âmbito literário, a aparição de criações lovecraftianas pode ser traçada desde quando o autor ainda estava vivo e trocava ideias com companheiros de escrita *pulp* até curiosas reapropriações de suas obras que buscavam manter a gênese criativa do universo pessimista de Lovecraft viva. Entre eles, podemos destacar, rapidamente, os escritores que continuaram se utilizando do Cthulhu Mythos, Fritz Leiber e Lin Carter – esse último ainda tendo contribuído com um estudo sobre o autor e sua mitologia *Lovecraft: A Look Behind the Cthulhu Mythos* (1972) –, o crítico literário e teórico Maurice Lévy com *Lovecraft, a study in the fantastic*

⁴ Cthulhu for president: why vote for lesser evil?



(1988), S. T. Joshi em suas inúmeras e extensas pesquisas sobre o autor e Donald Tyson com *Necronomicon: The Wanderings of Alhazred* (2004).

Para pensarmos nessa relação intermediária estabelecida entre os textos do autor e outras mídias, pode-se lançar mão da noção da cauda longa (Anderson, 2006), indicativa de um crescimento significativo da produção de produtos considerados de nicho, traço essencial da situação do consumo contemporâneo. Por outro lado, também é possível convocar o conceito de “*remediação*”, cunhado por Bolter e Grusin (2000), para refletir sobre as novas versões baseadas nos escritos de Lovecraft e de sua mitologia. O trabalho de Bolter e Grusin (2000) se funda na inspiração McLuhaniana de que toda mídia nova incorpora elementos (não só em sua gramática e linguagem como também nos produtos) de mídias anteriores, retrabalhando-os.

Dessa forma, como um suporte teórico inicial para pensarmos em algumas transposições cinematográficas lovecraftianas, a cauda longa e a remediação convergem para descrever um produto de nicho que, porém, atravessa diferentes ambientes midiáticos e é continuamente “reescrito”. O artigo *O estranho universo fílmico de H. P. Lovecraft* (Garcia, 2022) investiga algumas interessantes investidas de Lovecraft no cinema. Contudo, aqui procuramos estender algumas questões vistas nesse texto publicado anteriormente e direcionar essa análise para uma determinação de seu impacto mais específico de nicho – onde o arcabouço teórico indicado anteriormente é fundamental para apresentar um panorama geral desse fenômeno.

Então, partimos aqui de um questionamento essencial ao universo lovecraftiano: por que falar em “nicho”? Porque os apreciadores de Lovecraft ainda fazem parte de grupos de interesse bastante particulares, operando em uma lógica de consumo bastante singular. Nessa lógica, recusa-se, em geral, qualquer associação ao *mainstream*. Se Lovecraft é um autor *cult*, sua literatura pode ser verdadeiramente apreciada somente pelos “iniciados”, e quanto mais alternativo, anti-sistema e problematizador das categorias estéticas tradicionais se apresenta a obra, mais valiosa parece ser. Esse raciocínio se aplica também às categorias de gosto.

Desse modo, ao serem traduzidos em mídias como o cinema, os textos de Lovecraft parecem comumente apelar ao campo do *trash*, daquilo que Sconce (2007) definiu como “paracinema”. Por outro lado, a força das imagens e ideias elaboradas pelo escritor permite que sua presença se faça sentir para além do domínio comum das adaptações diretas. É como se estivéssemos lidando com um conjunto de imagens que nos envolve sorrateiramente, de forma que muitas vezes ingressamos em seu universo simbólico mesmo sem percebê-lo. A franquia *Alien*, por exemplo, possui uma premissa muito similar à ideia proposta pelo “Cthuhu Mythos”. O filme de Ridley Scott *Prometheus* (2012) seria uma *prequel* para *Alien*, o *Oitavo Passageiro* (1979), do mesmo diretor. Mais que no primeiro filme, *Prometheus* deixa transparecer de forma quase



explícita a influência da mitologia lovecraftiana, e o fato chegou a desanimar o diretor Guillermo Del Toro a dar continuidade ao seu antigo projeto de adaptar o conto *At the Mountains of Madness* para o cinema (Campbell, 2024).

O projeto de Del Toro (que não sabemos se será concretizado ou não) se apresentaria, de certa forma, como pioneiro nas adaptações fílmicas de Lovecraft. Seria uma primeira vez que veríamos um conto do autor sendo transposto em uma produção de alto orçamento com um diretor renomado tanto num circuito mais *mainstream* quanto no terreno do consumo cultural *cult*. Enquanto esse projeto não se materializa, a relação de Lovecraft com o cinema *trash*, filmes de baixo orçamento e filmes B é, de fato, emblemática. Mesmo os filmes produzidos pela *H. P. Lovecraft Historical Society* – *The Call of Cthulhu* (2005) e *The Whisperer in Darkness* (2011) – que se apresentam com pretensões mais sofisticadas, possuem inegável sabor e atmosferas paracinemáticas. O primeiro parece evocar o expressionismo alemão da década de 20 (preto-e-branco e mudo), sobretudo o filme *Nosferatu* (1922), de F. W. Murnau, enquanto o segundo flerta com produções da década de 1930 como os clássicos filmes de horror da Universal. Na maioria dos casos, porém, o apelo ao *trash* e ao horizonte do mau gosto é imediatamente perceptível. Encontramo-lo em diretores como Stuart Gordon, com *Re-Animator* (1985), *From Beyond* (1986), *Castle Freak* (1995) e *Dagon* (2001). Também se pode como emblemáticos alguns de Daniel Haller, por exemplo, *Die, Monster, Die!* (1965) ou *The Dunwich Horror* (1970)

Esse caráter *trash* da maior parte das adaptações de Lovecraft parece apontar para um paradoxo. Afinal, na biografia escrita por S. T. Joshi (2001, 2014), o autor aparece como um jovem de extremo interesse pelo conhecimento e pela literatura ficcional desde seus primeiros anos de vida. Sua paixão por leitura e poesia, sua busca por ampliar seu conhecimento científico, seus estudos sobre mitologia e suas opiniões sobre os mais variados assuntos nos esboçam o retrato de um intelectual que poderia figurar como um importante personagem da chamada “cultura erudita”. Obviamente, a paixão das descrições de seu mais famoso biógrafo podem imprimir um certo caráter tendencioso ou exagerado nessa visão – apesar de Joshi ser um reconhecido e renomado pesquisador, é também um de seus mais fervorosos fãs no âmbito acadêmico. Talvez, um dos maiores exemplos do exagero do *fandom* de Joshi possa ser percebido em suas defesas ao caráter racista do escritor⁵, sobretudo quando

⁵ Uma das maiores críticas sobre Lovecraft (que habita tanto o âmbito acadêmico como a cultura popular) seria justamente sobre o posicionamento xenófobo do autor com fortes traços de racismo vistos em suas obras e em alguns de seus ensaios.



declarou que a modificação do prêmio de literatura fantástica *World Fantasy Award*⁶ havia sido: “o pior tipo de correção política” (Joshi, 2015, tradução nossa)⁷

Todavia, apesar do entusiasmo de Joshi, é inegável que o autor cria, em suas narrativas, um universo de extrema complexidade que transparece a sofisticada influência de diversos pensadores, filósofos e cientistas. Ainda assim, sabemos que em vida Lovecraft foi um escritor amador, tendo publicado a maior parte de seus contos em revistas *pulp*, um gênero que era, no início do século XX, próximo aos filmes de baixo orçamento, *trash* e B em que vemos suas transposições.

Além disso, gêneros como o horror e o fantástico são tradicionalmente associados ao *kitsch* e ao *trash*, principalmente no período em que Lovecraft escrevia seus contos. Vale lembrar que sua escrita se caracterizava pelo excesso de adjetivos e pelo uso de palavras rebuscadas e *démodé*, como “*eldritch*”. Esse estilo narrativo acabou valendo-lhe a pecha de escritor medíocre por parte da crítica durante muito tempo. Curiosamente, os seres de Lovecraft são mais indescritíveis do que realmente assustadores – um traço que, inclusive, atraiu os pensadores do Realismo Especulativo, como Harman (2011), para seu trabalho. Como se explica essa aparente contradição? Ora, o mau gosto e o barroquismo estilístico são, em certo sentido, formas de pôr em questão os valores estabelecidos e problematizar a própria categoria de gosto. É nesse sentido que as complexas qualificações de gosto muito frequentemente se encontram em seus extremos, como demonstra Joan Hawkins em seu estudo sobre as relações entre o horror e as produções das vanguardas. O critério que muitas vezes unifica o consumo estético elevado e o popularesco é de ordem *afetiva*: “a habilidade de um filme para espantar, assustar, enojar, excitar ou engajar diretamente o corpo do espectador. E é essa ênfase no afeto que caracteriza o paracinema como uma cultura cinematográfica baixa” (Hawkins, 2000, p. 4). Lovecraft é, assim, um autor eminentemente paradoxal. Suas criações transitam na atualidade entre o *trash*, o *pop* e o *erudito*.

4 Considerações finais

O que se pode concluir nesta altura é que as fronteiras entre *trash* ou popular e o erudito, a razão e o mito, são mais tênues do que se costuma pensar. Na verdade, tais dicotomias podem ser somente mais um sintoma de um desejo de polarização da lógica moderna, que não resiste a um exame mais atento da multiplicidade de

⁶ Em 2010, um grupo de escritores assinaram uma petição pedindo uma modificação da estátua da premiação – um troféu em forma do busto de Lovecraft – por defenderem que um prêmio literário mundial não deveria ser representado pela imagem de um escritor abertamente racista. Após muita polêmica, o troféu foi modificado em 2016.

⁷ the worst sort of political correctness.



hibridismos culturais na qual estamos mergulhados. Sendo assim, Lovecraft pode ter sido, também nesse sentido, uma espécie de *visionário*, como o título original de sua biografia destaca. Talvez, suas experiências criativas literárias pudessem o categorizar como um artista que desenvolvesse uma forma de arcanismo científico que o tornasse um alquimista cultural, ao deturpar as clássicas polarizações entre o popular e o erudito por meio de obras que tentam produzir o ouro alquímico das hibridações?

O escritor de Providence nos apresenta em sua mitologia *pulp, cult, pop* ou *trash* um interessante tensionamento entre as clássicas barreiras instauradas em nosso pensamento, promovendo mais um questionamento sobre outro estereótipo do preconceito cultural: o entretenimento não é leviano ou superficial como um tradicionalismo mais elitista insiste em apontar. Em Lovecraft, a ficção assombra e diverte o mesmo tempo que enceta questões de ordem existencial e filosófica, convidando-nos a um mergulho cada vez maior nas profundezas da mente humana.

Referências

ALIEN. Direção de Ridley Scott. Produtora Reino Unido, Estados Unidos: Brandywine Productions, 1979. 1 DVD (117 min): som, color.

ANDERSON, Chris. **A cauda longa**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

BLOOM, Harold. **A angústia da influência**. Rio de Janeiro: Imago, 2002.

BOLTER, Jay; GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Dublin: The MIT Press, 2000.

BRITT, Brian. **Walter Benjamin and the bible**. New York: Continuum, 1996.

CAMPBELL, Scott. The greatest movies never made: Guillermo del Toro's 'At the Mountains of Madness'. **Far Out**, Reino Unido, 18 mar. 2024. Disponível em: <https://faroutmagazine.co.uk/guillermo-del-toro-mountains-of-madness/>. Acesso em: 04 set. 2024.

CARTER, Lin. **Lovecraft: a look behind the cthulhu mythos**. Nova Iorque: Ballantine Books, 1972.

CASTLE FREAK. Direção de Stuart Gordon. Estados Unidos; Itália: Fool Moon Entertainment, 1995. 1 DVD (90 min). son., color.

COLAVITO, Jason. **The cult of alien gods: H.P. Lovecraft and extraterrestrial pop culture**. New York: Prometheus Books, 2005.



CTHULHU FOR PRESIDENT. *In*: WIKIPEDIA: the free encyclopedia. Disponível em: https://en.wikipedia.org/wiki/Cthulhu_for_President. Acesso em: 04 set. 2024.

DAGON. Direção de Stuart Gordon. Estados Espanha: Castelao Producciones; Estudios Picasso; Fantastic Factory (Filmax), 2001. 1 DVD (98 min). son., color.

DÄNIKEN, Erich Von. **Eram deuses astronautas?** São Paulo: Melhoramentos, 2010.

DIE, MONSTER, DIE!. Direção de Daniel Haller. Estados Unidos: Alta Vista Productions, 1965. 1 DVD (80 min). son., color.

ECO, Umberto. **Obra aberta**. São Paulo: Perspectiva, 1991.

FELINTO, Erick. All Hail the Great Cthulhu: a segunda vida de H. P. Lovecraft, filósofo especulativo e póshumanista. *In*: MONTEIRO, Maria Conceição; GIUCCI, Guillermo; PINHO, Davi. (org.). **Eros, tecnologia, transhumanismo: figurações culturais contemporâneas**. Rio de Janeiro: Caetés, 2015. p. 121-142. v. 1.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

FROM BEYOND. Direção de Stuart Gordon. Estados Unidos; Itália: Empire Pictures, 1986. 1 DVD (85 min). son., color.

GARCIA, Yuri. O estranho universo fílmico de H. P. Lovecraft. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 29, n. 1, p. 1-13, 2022. DOI 10.15448/1980-3729.2022.1.42364. Disponível em: [O estranho universo fílmico de H. P. Lovecraft | Revista FAMECOS \(pucrs.br\)](https://www.pucrs.br/revista-famecos/estranho-universo-filmico-de-h-p-lovecraft). Acesso em: 04 set. 2024.

GARCIA, Yuri. A monstruosidade xenófoba de Lovecraft: racismo e radicalismo nas criações literárias de um conservador. **Novos Olhares**, São Paulo, v. 12, n.1, p. 91-103, 2023. DOI 10.11606/issn.2238-7714.no.2023.204052. Disponível em: [A monstruosidade xenófoba de Lovecraft: racismo e radicalismo nas criações literárias de um conservador | Novos Olhares \(usp.br\)](https://www.usp.br/novos-olhares/a-monstruosidade-xenofoba-de-lovecraft-racismo-e-radicalismo-nas-criacoes-literarias-de-um-conservador). Acesso em: 04 set. 2024.

HANEGRAFF, Wouter. J. Fiction in the desert of the real: Lovecraft's Cthulhu mythos. **Aries**, Holanda, v. 7, n. 1 p. 85-109, 2007. DOI 10.1163/157005906X154728. Disponível em: [Ficção no Deserto do Real: Mitos de Cthulhu de Lovecraft em: Áries Volume 7 Edição 1 \(2007\) \(brill.com\)](https://www.brill.com/monographs/9789004154728/1). Acesso em: 04 set. 2024.

HARMAN, Graham. **Weird realism: Lovecraft and philosophy**. Zero Books, 2011.

HAWKINS, Joan. **Cutting edge: art-horror and the horrific avant-garde**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000.

JANCOVICH, Mark *et al.* **Defining cult movies: the cultural politics of oppositional tastes**. Manchester: University Press, 2003.



JOSHI, S. T. **A dreamer and a visionary: H. P. Lovecraft in his time.** Liverpool: University Press, 2001.

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

JOSHI, S. T. **Joshi's Blog from 2015.** [s.l.], 2015. Disponível em: <http://stjoshi.org/news2015.html>. Acesso em: 04 set. 2024.

JOSHI, S. T.; SCHULTZ, David E. **An H. P. Lovecraft encyclopedia.** Westport: Greenwood Publishing, 2001.

KITTLER, Friedrich. "Dracula's Legacy". In: KITTLER, Friedrich. **Literature, media, information systems.** (Ed. John Johnston). Amsterdam: Overseas Publishers Association, 1997. p. 50-84.

KITTLER, Friedrich. **Grammophon, film, typewriter.** Berlin: Brinkmann & Bose, 1986.

KURTZ, Gabriela. O culto de Cthulhu na cibercultura: as ressignificações do conto de H. P. Lovecraft no Facebook. **Revista Abusões**, Rio de Janeiro, n. 4, v. 4, p. 433-475, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.12957/abusoes.2017.27696>. Acesso em: 04 set. 2024.

KUTRIEH, Marcia G. The Cosmology of H. P. Lovecraft. **Bulletin of the Faculty of Humanities and Social Sciences**, Catar, n. 8, p. 37-49, 1985. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10576/8071>. Acesso em: 04 set. 2024.

LÉVY, Maurice. **Lovecraft, a study in the fantastic.** Wayne: State University Press, 1988.

LOVECRAFT COUNTRY. Desenvolvida por Misha Green. Estados Unidos: Warner Bros Television, 2020. Série. 1 temporada. 10 episódios.

LUDUEÑA ROMANDINI, Fabián. **H. P. Lovecraft: la disyinción em el ser.** Buenos Aires: Hecho Atómico, 2013.

McLUHAN, Herbert Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** São Paulo: Cultrix, 2007.

NEGARESTANI, Reza. **Cyclonopedia: complicity with anonymous materials.** Melbourne: Re.Press, 2008.

MÜNKER, Stefan. **Philosophie nach dem "Medial Turn":** Beiträge zur Theorie der Mediengesellschaft. Bielefeld: Transcript, 2009.

NOSFERATU. Direção de F. W. Murnau. Alemanha: Prana-Film BmbH, 1922. 1 DVD (94 min). p.b.

PARIKKA, Jussi. **What is media archaeology?** Boston: Polity Press, 2012.



PROMETHEUS. Direção de Ridley Scott. Reino Unido, Estados Unidos: Twentieth Century Fox, 2012. 1 DVD (124 min). son., color.

RE-ANIMATOR. Direção de Stuart Gordon. Estados Unidos: Empire Pictures; Re-Animator Productions, 1985. 1 DVD (84 min). son., color.

SCONCE, Jeffrey (ed.). **Sleaze artists:** cinema at the margins of taste, style and politics. Durham: Duke University Press, 2007.

THACKER, Eugene. **In the dust of this planet:** horror of philosophy. Alresford: John Hunt Publishing, 2011. v. 1.

THACKER, Eugene. **Stary speculative corpse:** horror of philosophy. Winchester: Zero Books, 2015a. v. 2.

THACKER, Eugene. **Tentacles longer than night:** horror of philosophy. Winchester: Zero Books, 2015b. v. 3.

THE CALL OF CTHULHU. Direção de Andrew Leman. Estados Unidos: The H. P. Lovecraft Historical Society (HPLHS), 2005. 1 DVD (47 min). p.b.

THE DUNWICH HORROR. Direção de Daniel Haller. Estados Unidos: American International Pictures (AIP), 1970. 1 DVD (90 min). son., color.

THE WHISPERER IN DARKNESS. Direção de Sean Branney. Estados Unidos: HPLHS Motion Picture, 2011. 1 DVD (103 min): son., p.b.

TYSON, Donald. **Necronomicon:** the wanderings of alhazred. Saint Paul, Minnesota: Llewellyn Publications, 2004.

WOODARD, Ben. **On an ungrounded earth:** towards a new geophilosophy. New York: Punctum Books, 2013.

Contribuição dos(as) autores(as)

Yuri Garcia – Coleta de dados, análise dos dados, fundamentação teórica e escrita do texto.

Erick Felinto – Coleta de dados, análise dos dados, fundamentação teórica e escrita do texto.