

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI

LÚCIO REIS FILHO

O CHAMADO DE LOVECRAFT:

**Visões da América Profunda no Cinema de Horror da Segunda
Metade do Século XX**

**SÃO PAULO
2019**

LÚCIO REIS FILHO

O CHAMADO DE LOVECRAFT:

**Visões da América Profunda no Cinema de Horror da Segunda
Metade do Século XX**

Tese de Doutorado apresentada à Banca Examinadora, como exigência para a obtenção do título de Doutor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação da Profa. Dra. Sheila Schvarzman.

**SÃO PAULO
2019**

LÚCIO REIS FILHO

O CHAMADO DE LOVECRAFT:

**Visões da América Profunda no Cinema de Horror da Segunda
Metade do Século XX**

Tese de Doutorado apresentada à Banca Examinadora, como exigência para a obtenção do título de Doutor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação da Profa. Dra. Sheila Schvarzman.

Aprovado em 22/05/2019

Prof^a. Dra. Sheila Schvarzman

Prof. Dr. Claudio Willer

Prof. Dr. Marcius Cesar Soares Freire

Prof^a. Dra. Laura Loguércio Cánepa

Prof^a. Dra. Maria Ignês Carlos Magno

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha família, Maria Lúcia, Lúcio, Mariana e André, pelo incentivo e paciência, e à tia Zuleika Manhães por me receber no Rio de Janeiro durante as pesquisas na Biblioteca Nacional. Agradecimentos especiais ao meu pai, de quem herdei o nome e que desde sempre foi meu grande mentor no mundo do cinema de horror e dos filmes de monstro; e à minha orientadora Sheila Schvarzman, pela acolhida do projeto na linha de pesquisa “Processos Midiáticos na Cultura Audiovisual”, pela leitura crítica sempre atenta, pelo diálogo sincero e pelas recomendações enriquecedoras. Agradeço também aos demais professores do PPGCOM da UAM que, de alguma forma, contribuíram para o desenvolvimento deste trabalho: Laura Loguércio Cánepa, Gelson Santana Penha, Maria Ignês Carlos Magno e Rogério Ferraraz. Aos arguidores da banca de qualificação, Claudio Willer, Fabio Camarneiro e Laura Cánepa, pelas sugestões pertinentes que levaram ao redirecionamento da pesquisa e à delimitação mais clara do recorte espacial e temporal. Aos colegas de classe que iniciaram junto comigo essa etapa em 2015, na primeira turma do Doutorado em Comunicação da UAM, e aos demais colegas que tive o prazer de conhecer durante o curso, na sala de aula, nos corredores, nas atividades acadêmicas, nos congressos e encontros científicos, muitos dos quais contribuíram com apontamentos instigantes que seriam incorporados à pesquisa, com destaque para Cláudio Yutaka e Jamer Guterres de Mello. À Célia Torres e Alessandra Cervantes, da Secretaria do PPGCOM, pela disponibilidade e presteza. À CAPES e à Reitoria da UAM, pelo apoio e incentivo que me serviram de estímulo a retribuir com produção acadêmica de excelência, através da publicação de trabalhos em livros e periódicos nacionais e internacionais e da participação em congressos relevantes da área, como o XXVI Encontro Anual da Compós (2017), e resultaram no Prêmio Mérito de Pesquisa, conferido pela Universidade em 2017. À querida amiga Marília das Graças Brasileiro, professora aposentada e membra do Conselho Curador do Centro Universitário do Sul de Minas (Grupo UNIS – Varginha, MG), que me ajudou e ainda ajuda em nosso grupo de estudos de Filosofia, pelas conversas sempre inspiradoras. A Philippe Met, professor de Línguas Românicas da Universidade da Pensilvânia, nos Estados Unidos, que tive o prazer de conhecer na UERJ em 2015 e reencontrei anos mais tarde em São Paulo, na ocasião do “I Simpósio Brasileiro de Estudos do Horror e do Insólito” (InsolitoCom), em novembro de 2018; sua palestra sobre as adaptações cinematográficas de Lovecraft foi um divisor de águas. À Elizabeth Ginway, brasilianista, professora e pesquisadora

do Departamento de Espanhol e Português da Universidade da Flórida, cuja palestra sobre zumbis na literatura brasileira do início do século XX, ministrada no Seminário sobre Gêneros Cinematográficos e Audiovisuais (II GENEKINE), na Universidade Estadual de Campinas, em maio de 2016, inspirou-me a pesquisar os ‘proto-zumbis’ nas histórias de Lovecraft. A Alfredo Suppia, que me convidou a participar desse evento e a escrever um capítulo para o segundo volume do livro *Gêneros Cinematográficos e Audiovisuais: Perspectivas Contemporâneas* (2018). À antropóloga cultural Cynthia Miller, especialista em cultura popular e mídias visuais, e ao historiador A. Bowdoin Van Riper, especialista nas representações da ciência e da tecnologia na cultura popular, organizadores de *Divine Horror: Essays on the cinematic battle between the sacred and the diabolical* (2017), pelas sugestões inestimáveis e por terem aceito nesta coletânea meu capítulo sobre a franquia *Hellraiser* e suas relações com a obra de Lovecraft, um dos resultados da pesquisa sobre o ‘cinema lovecraftiano’. A Dennis Quinn, pesquisador, editor do periódico *Lovecraft Annual* e organizador do NecronomiCon Providence, por aceitar meu trabalho sobre Lovecraft no cinema brasileiro no Dr. Henry Armitage Memorial Scholarship Symposium em 2017, possibilitando a minha visita à cidade onde Lovecraft nasceu, cresceu, viveu por quase toda a vida e morreu. A Farah Mendlesohn, organizadora do livro *Aliens in Popular Culture* (2018), obra dedicada ao colega e coeditor Michael M. Levy (*In Memoriam*) que inclui um capítulo de minha autoria. À Coordenação do Curso de História da Universidade do Estado de Minas Gerais (Unidade Acadêmica de Campanha, MG), onde trabalhava no primeiro ano de doutoramento, e à Direção da Escola Estadual Governador Juscelino Kubitschek (Juiz de Fora, MG) pela flexibilidade da minha carga-horária, essencial para que pudesse atender aos compromissos acadêmicos do Doutorado e outros, de interesse para minhas pesquisas. Por fim, agradeço ao colega de graduação Davide Di Benedetto, que há dez anos me despertou o interesse pela obra de Lovecraft em um *chat* do MSN; ao *brainstorm* proporcionado pelas listas de discussão *online* sobre cinema de horror, que reúnem escritores, pesquisadores, cinéfilos e entusiastas; e a todos os demais colegas e profissionais que, direta ou indiretamente, colaboraram para a realização desta pesquisa.

Deixo, aqui, meu tributo aos escritores norte-americanos de ficção estranha, cuja contribuição eterna, virtuosa e indelével para a Literatura mundial redefiniu as Artes no século XX e ainda se faz presente na cultura contemporânea; e também aos cineastas que adentraram nesse território, por lançarem luz sobre a condição humana e permitirem leituras do seu tempo.

Eu poderia dizer que estava no pórtico de uma região meio encantada pelo acúmulo de muitas eras, uma região onde seres antigos e estranhos tinham a oportunidade de crescer e permanecer porque nunca foram perturbados.

H. P. Lovecraft, “Sussurros na Escuridão” (1930)

A América não é uma terra jovem: é velha, suja e má desde antes dos colonos, antes dos índios. O mal está lá, esperando.

William S. Burroughs, *Almoço Nu* (1959)

RESUMO

O Chamado de Lovecraft busca estudar as relações entre as obras literárias do escritor norte-americano H. P. Lovecraft (1890-1937) e sua apropriação pelo cinema em sua profundidade e complexidade de relações sócio-culturais e históricas. Mais do que observar adaptações cinematográficas, buscamos através desse diálogo mostrar como as proposições, a ambiência e o universo de Lovecraft foram postos em imagens nas décadas finais do século XX, fenômeno que resulta da popularização de seus contos de horror e ficção científica dos anos 1960 até 1990. A parcela mais significativa do seu trabalho, concebida entre as duas guerras mundiais, toca em medos arquetípicos oriundos da cultura de seu tempo, como a evolução, a miscigenação e a decadência do mundo ocidental. Estas questões, presentes em seus livros, seriam reavivadas durante a Guerra Fria, quando o cinema se voltou para o seu trabalho. Ao estabelecer diálogo com o pessimismo cultural que ganhava terreno a partir de 1970, Lovecraft atraiu uma geração de cineastas que redefiniriam a cena independente. Construiu assim a ponte entre dois *fins de siècle*. Diante da relevância, do volume da filmografia e da relação estreita entre os textos e os filmes que orientam o nosso recorte, e depois de exaustivo levantamento de títulos que incluímos nos Anexos, selecionamos cinquenta produções norte-americanas. Este *corpus* nos permitiu examinar a apropriação das fontes literárias na perspectiva das relações entre o cinema e a história, considerando as formas que dão sentido a essa apropriação e as múltiplas interseções entre os produtos audiovisuais e os textos de que se originam, situando-os em sua historicidade. Com suas concepções avançadas e imagens poderosas, os exemplares examinados criaram uma corrente dentro da cinematografia de horror e ficção científica que ajudou a consolidar um novo eixo de efeitos especiais dedicado a representações do horror físico. As narrativas costumam enfatizar, por vezes de uma perspectiva crítica ou subversiva, valores presentes nas mentalidades desde os tempos coloniais. Em suas incursões pela América Profunda, esses filmes tocam naqueles medos arquetípicos, recorrentes do ponto de vista histórico, tanto quanto nos temores inspirados pela era atômica, pelas consequências do neoliberalismo e pelo ressurgimento de uma sensibilidade gótica no fim do milênio, cada vez mais próximo. Ao trazerem questões atinentes à sociedade no fim do século XX, refletem sobre o momento de sua produção. Em tempos de incerteza e crise econômica, social e política, criam uma atmosfera de horror tributária do gótico americano, incorporam personagens ou elementos dos Mitos de Cthulhu e dialogam com a filosofia pessimista de Lovecraft. Mas, se por um lado foi preciso muita criatividade imagética e imaginativa para compor a ambiência desse escritor, o pessimismo e a profundidade de sua obra foram amenizados e subvertidos. Em suma, ao contrário da suposta inadaptabilidade de Lovecraft, defendida por alguns autores, mostramos o quanto seu imaginário dialogou e continua a dialogar com o audiovisual.

Palavras-chave: H. P. Lovecraft. Cinema de Horror. Cinema e História. Adaptações Cinematográficas da Obra de Lovecraft. Cinema Independente.

ABSTRACT

The Call of Lovecraft seeks to study the relations between the literary works of the American writer H. P. Lovecraft (1890-1937) and its appropriation by the cinema in its extent and complexity of social, cultural and historical relations. More than observing cinematographic adaptations, we seek to show through this dialogue how Lovecraft's propositions, ambience and universe were put into images in the final decades of the twentieth century, a phenomenon that follows the popularization of his horror and science fiction short stories from the 1960s to the 1990s. The most substantial part of Lovecraft's work, formulated between the two world wars, touches the archetypal fears originating from the culture of the times, such as evolution, miscegenation, and the decay of the Western civilization. Pressing issues in Lovecraft's stories, these themes would be revived in the Cold War, when some filmmakers turned themselves to his work. By dialoguing with the cultural pessimism that gained ground in the 1970s, Lovecraft attracted a generation that would shape the independent scene. Thus, he built a bridge between two *fin de siècle*. In view of the relevance, the volume of the filmography and the close relationship between the texts and the films that guide our investigation, and after the exhaustive gathering of films that were included in the Annexes, we selected fifty American productions for examination. This *corpus* allowed us to observe the appropriation of the literary sources in the perspective of the relations between cinema and history, considering the forms that give meaning to this appropriation and the multiple junctions between the audiovisual products and their sources, placing both in its historicity. With their advanced conceptions and powerful images, the selected films have created a stream within the horror and science fiction cinema that helped to consolidate a new axis of special effects dedicated to representations of body horror. These narratives deal with the struggle of Americans for survival and often emphasize, sometimes from a critical or even subversive perspective, values present in the imagination since the colonial era. In their forays into Deep America, these films touch upon those same archetypal fears, recurrent from a historical point of view, as well as fears inspired by the atomic age, the consequences of neoliberalism, and the resurgence of a gothic sensibility at the end of the millennium, closer and closer. By dealing with issues related to society in the late twentieth century, they reflect on the moment of its production. In times of uncertainty and economic, social and political crisis, they create an atmosphere of horror derived from the American gothic, incorporating characters or elements of the Cthulhu Mythos and dialoguing with the pessimistic philosophy of Lovecraft. However, we will see that if on the one hand it took a lot of imaginative and pictorial creativity to compose Lovecraft's ambience, on the other hand, the pessimism and complexity of his work were softened and subverted. In short, contrary to some authors' claims about Lovecraft's inadaptability, we show how much his creations dialogue with the audiovisual.

Keywords: H. P. Lovecraft. Horror Movies. Cinema and History. Cinematic adaptations of Lovecraft's work. Independent Cinema.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Lovecraft em frente à sua casa em Providence (1919)	75
Figura 2: Arte digital <i>Lovecraft Trilogy</i> , de Pete Von Sholly (2014)	76
Figura 3: Lovecraft com Rheinhart Kleiner em frente à sua casa (30 jun. 1919)	82
Figura 4: Lovecraft em frente ao número 169 da Clinton Street, Brooklyn (1925).....	104
Figura 5: Lovecraft em foto oficial da United Amateur Press Association (1915).....	159
Figura 6: Capa da primeira edição de <i>The Outsider and Others</i> (1939)	160
Figura 7: Imagem de <i>Godzilla vs. Cthulhu</i> , de C. L. Werner.....	167
Figura 8: Híbrido de homem e sapo em <i>O TERROR DA TORRE</i> (1953).....	182
Figura 9: <i>A NOITE DO TERROR</i> (1961): Johnny Drake (Dennis Hopper) é atacado por um polvo gigantesco	184
Figura 10: Um homem de guelras à espreita em <i>MONSTROS DA CIDADE SUBMARINA</i> (1965).....	186
Figura 11: À esquerda, o vulcão de lava pulsante; à direita, a cidade submarina	187
Figura 12: Raça reptiliana pré-histórica: um dos seres conhecidos como “povo do lodo” se revela em <i>THE SLIME PEOPLE</i> (1963).....	189
Figura 13: Criatura desconhecida em <i>O MONSTRO DA LAGOA NEGRA</i> (1954).....	192
Figuras 14, 15 e 16: A garra escamosa do Homem de Guelras surge ameaçadoramente. Reminiscência do horror sugerido de “Dagon” (1917).....	194
Figuras 17 e 18: A garra do “Monstro de Pedras Brancas”	196-7
Figura 19: O feiticeiro Joseph Curwen (Vincent Price) é queimado vivo na abertura de <i>O CASTELO ASSOMBRADO</i> (1963).....	205
Figuras 20 e 21: Curwen: o duplo maldito de Charles Dexter Ward	206
Figura 22: Ward (Price) e Ann (Debra Paget) rodeados por seres mutantes	208
Figura 23: Cratera nos arredores de Arkham, no início de <i>MORTE PARA UM MONSTRO</i> (1965).....	210
Figura 24: O Zoológico do inferno	211
Figura 25: Brett Kingsford (Leslie Nielsen) analisa uma das estranhas estatuetas de marfim em <i>DARK INTRUDER</i> (1965).....	217
Figura 26: A monstruosa Alyda se revela em <i>ABOMINÁVEL CRIATURA</i> (1988)	220
Figura 27: A figura grotesca de Giorgio em <i>HERANÇA MALDITA</i> (1995).....	223
Figuras 28, 29 e 30: A sequência do espelho, em três imagens	224
Figura 31: O festim orgiástico e profano em <i>O ALTAR DO DIABO</i> (1970).....	229
Figura 32: Wilbur Whateley (Dean Stockwell) e o <i>Necronomicon</i>	231

Figura 33: Zumbis atacam no supermercado em <i>ZUMBIS DO MAL</i> (1973).....	237
Figura 34: Dr. Waterman (Fritz Leiber Jr.) e o livro milenar em <i>EQUINOX</i> (1970)	243
Figura 35: Séquito de demonologistas adeptos das doutrinas contidas no livro.....	243
Figura 36: Cara-de-Couro (Gunnar Hansen) sai à caça de sua derradeira vítima na sequência final de <i>O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA</i> (1974)	252
Figura 37: O covil dos canibais.....	254
Figura 38: A família canibal	255
Figura 39: A mãe Peacock (<i>Arquivo X</i> , “O LAR”, 1996).....	256
Figuras 40 e 41: Os irmãos Peacock	256
Figura 42: O meteorito é encontrado nos arredores da propriedade rural dos Crane em <i>A MALDIÇÃO - RAÍZES DO TERROR</i> (1987)	258
Figura 43: A maçã podre, repleta de vermes.....	260
Figura 44: A pacata Antonio Bay em <i>A BRUMA ASSASSINA</i> (1980).....	264
Figura 45: O disco “ <i>Sacrifyx - O Livro das Trevas</i> ” em <i>O PORTÃO</i> (1987)	270
Figuras 46 e 47: O senhor dos demônios, conhecido como Mestre das Trevas.....	272
Figuras 48, 49 e 50: Os monstros de <i>DARK HERITAGE</i> (1989), <i>APRISIONADOS PELO MEDO</i> (1994) e <i>Bleeders</i> (1997).....	285
Figuras 51 e 52: A criatura grotesca encontrada pelos notáveis de Providence em <i>O FILHO DAS TREVAS</i> (1991).....	288
Figura 53: A dicotomia crença versus ceticismo em <i>Arquivo X</i>	295
Figura 54: <i>TWIN PEAKS</i> , de David Lynch e Mark Frost	303
Figura 55: James Xavier (Ray Milland), o “Homem dos Olhos de Raio X”	307
Figura 56: A versão monstruosa do Dr. Pretorius (Ted Sorel) em <i>DO ALÉM</i> (1986)	310
Figura 57: Herbert West (Jeffrey Combs) em <i>A HORA DOS MORTOS-VIVOS</i> (1985)	312
Figuras 58 e 59: O corpo do Dr. Madden (David Warner) dissolve no segmento “O FRIO”, do filme-antologia <i>NECRONOMICON - O LIVRO PROIBIDO DOS MORTOS</i> (1993).....	315
Figura 60: O “monstro do id” é revelado pelos raios desintegradores em <i>PLANETA PROIBIDO</i> (1956)	318
Figura 61: <i>Necronomicon IV</i> (1976), de H. R. Giger.....	319
Figura 62: Externa de <i>ALIEN, O OITAVO PASSAGEIRO</i> (1979).....	321
Figura 63: Interior da nave. O esqueleto do piloto alienígena	322
Figura 64: O nascimento do alienígena.....	323
Figura 65: Confronto final entre Ripley (Sigourney Weaver) e o monstro.....	323
Figuras 66 e 67: Círculo de homens na neve em <i>O MONSTRO DO ÁRTICO</i> (1951) e no remake <i>O ENIGMA DE OUTRO MUNDO</i> (1982).....	331
Figuras 68 e 69: Bloco de gelo derretido, no filme original e no <i>remake</i>	331

Figura 70: Uma das transformações grotescas decorrentes do processo de “assimilação” do alienígena com um dos exploradores humanos.....	334
Figura 71: Universo caótico: o tatu atropelado no asfalto em <i>O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA</i> (1974).....	337
Figura 72: Viagem ao interior em <i>À BEIRA DA LOUCURA</i> (1994)	340
Figura 73: Monstruosidade lovecraftiana se revela ameaçadoramente.....	340

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	16
------------------	----

PARTE I

CAPÍTULO 1: DO HORROR LITERÁRIO AO CINEMATOGRAFICO	33
1. Legado maldito: o horror, das páginas às telas	34
2. Horrores do tempo e do espaço: a historicidade dos filmes de horror	36
2.1. Os ciclos do horror (1920-1950)	36
2.2. O ciclo de filmes de zumbis e o revés do sonho americano	39
2.3. A vingança da Natureza, o colapso social e as distopias	43
2.4. O ciclo do horror físico	47
3. O retorno do gótico no <i>fin de siècle</i>	50
3.1. Marcha para o fim dos tempos	50
3.2. Transgressão, decadência, fragmentação e outros temas góticos	55
3.3. Novas formulações do gótico na virada do milênio	57

PARTE II

CAPÍTULO 2: A HECATOMBE DA HUMANIDADE	62
1. <i>Fin de siècle</i> : o aniquilamento da ordem histórica	62
2. A ficção estranha de Lovecraft e o novo gótico	70
3. Breve estudo biográfico: as três fases de Lovecraft e seus temas	73
4. O determinismo e o fim da civilização	79
5. O darwinismo social e a eugenia	83
6. O “cosmicismo” e a negação da teleologia	89
CAPÍTULO 3: QUANDO MUNDOS SE CHOCAM	92
1. Limiares: racismo e abjeção	92
2. Raízes do racismo de Lovecraft: raça e classe em Rhode Island	93
3. Anglofilia, nativismo e o horror aos imigrantes	97
4. A impureza e o discurso racial	101
5. A sociologia de Nova York (1924-1926)	104

6. Considerações sobre o racismo de Lovecraft	108
CAPÍTULO 4: “TRADIÇÃO HISTÓRICA SUCEDÂNEA”	111
1. Desarmonia com os tempos e influências literárias	111
1.1. A supremacia do passado sobre o presente	111
1.2. O Romantismo e a ficção estranha	113
1.3. O parodista inconsciente de Poe	118
2. A Nova Inglaterra como <i>locus horribilis</i>	120
2.1. O gótico e a paisagem de horror	120
2.2. Atmosfera familiar e inquietante	124
2.3. O gótico americano	126
2.4. Proto-zumbis em Lovecraft	129
2.5. O imaginário das bruxas, o demônio e os cultos subterrâneos	131
3. Incursão no extremo Sul	135
4. Fraturas na realidade: os Mitos de Cthulhu	139

PARTE III

CAPÍTULO 5: O CHAMADO DE LOVECRAFT	148
1. Um “membro póstumo da contracultura”?	148
1.1. Tradição e rupturas	148
1.2. Lovecraft e a tradição mágica ocidental	154
1.3. As brochuras, as revistas <i>pulp</i> e a cultura colaborativa	157
2. Novos mitos da era atômica	165
3. Pessimismo existencial e visões do apocalipse no fin de siècle	172
4. A inadaptação de Lovecraft revisitada	174
CAPÍTULO 6: LOVECRAFT SE ANUNCIA	181
1. Teratologia na era de Darwin	181
1.1. Monstros humanos e males congênitos	181
1.2. Lendas marítimas e cidades submersas	183
2. Horror darwinista	187
2.1. A zona crepuscular entre o homem e o animal	187
2.2. Alienígenas das profundezas	190
3. Horror nativo	199

CAPÍTULO 7: HORRORES CLÁSSICOS	202
1. Definição do horror clássico	202
2. Os filmes góticos da AIP	203
3. Filme de monstro e outros temas clássicos	216
4. De volta ao horror clássico.....	218
CAPÍTULO 8: VISÕES DA AMÉRICA PROFUNDA	227
1. Gótico americano: o medo à espreita.....	227
1.1. Horror surreal: o pesadelo americano.....	228
1.2. Horror pagão: o culto às bruxas e a floresta assombrada	239
2. Horror rural.....	248
2.1. Tateando pela América Profunda	248
2.2. Horror nuclear: colheitas malditas	257
3. Horror nos subúrbios: as profundezas do sonho americano	261
CAPÍTULO 9: À SOMBRA DA MODERNIDADE	274
1. Notas sobre os filmes de gangsteres e o <i>film noir</i>	274
2. Lovecraft <i>Noir</i>	274
CAPÍTULO 10: A VERDADE ESTÁ LÁ FORA?.....	292
1. Lovecraft na TV.....	293
2. Horror televisivo: notas sobre as séries policias lovecraftianas	302
CAPÍTULO 11: A CIÊNCIA FORA DE CONTROLE.....	304
1. Horror sensorial.....	304
2. Horror físico	311
CAPÍTULO 12: A FRONTEIRA EM RETRAÇÃO	316
1. Horror espacial	316
2. Horror biológico: O homem é o lobo do homem	329
3. Horror cósmico e existencial: o fim da nova ordem	336
 CONCLUSÃO: ESQUELETOS NO ARMÁRIO	 342
 REFERÊNCIAS	 350

INTRODUÇÃO

O presente estudo busca examinar as adaptações cinematográficas do escritor H. P. Lovecraft (1890-1937) realizadas nos Estados Unidos nas décadas finais do século XX, que resultam da popularização de sua obra ficcional a partir dos anos 1960. Os filmes aqui observados, portanto, são exemplares norte-americanos que refletem sobre o momento em que foram produzidos, ao mesmo tempo em que evocam um imaginário ancestral, recorrente do ponto de vista histórico, e os medos que nascem da era atômica, das consequências do neoliberalismo e da perspectiva de fim do milênio cada vez mais próximo. A pesquisa concretizada neste volume é o ponto de convergência da minha trajetória acadêmica na última década. Nasceu do interesse pela história recente dos Estados Unidos, recorte da minha monografia de graduação em História e da dissertação de Mestrado, e de investigações nos campos da literatura e do cinema norte-americanos, tentativas de compreender as múltiplas relações entre os produtos audiovisuais e os textos de que se originam. A relevância deste estudo reside no ineditismo e na abordagem, uma vez que os processos midiáticos, sociais e culturais aos quais me dedico serão observados mediante as relações entre o cinema e a história; mais propriamente, das produções do tempo em suas representações literárias e apropriações cinemáticas.

Em 2006, iniciei a graduação em História na Faculdade de Ciências e Letras da Fundação Cultural Campanha da Princesa, então associada à Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG). Entre março de 2008 e fevereiro de 2009, fui Bolsista de Iniciação Científica em projeto financiado pelo Programa Institucional de Amparo à Pesquisa da Universidade do Estado de Minas Gerais (PAPq/UEMG). Paralelamente às atividades de bolsista, que envolviam a pesquisa em acervo de periódicos do início do século XX e a transcrição de notícias sobre criminalidade, passei a investigar o imaginário da morte e suas representações no cinema e na literatura. As experiências acadêmicas durante a graduação culminaram na etapa subsequente da minha trajetória. No fim de 2009, fui aprovado para o Mestrado em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) com o projeto provisoriamente intitulado *O Despertar dos Mortos-Vivos: A reconstrução do zumbi na obra de George A. Romero*.

Financiada pela Pró-Reitoria de Pós-Graduação da UFJF, a pesquisa previa inicialmente uma análise de *A Noite dos Mortos-Vivos* (*Night of the Living Dead*, 1968), do cineasta norte-americano George A. Romero (1940-2017), com vistas a estabelecer relações entre o filme, o surgimento do novo cinema independente e o momento histórico de sua produção, os Estados

Unidos em tempos de Guerra Fria e de explosão da contracultura que agitava o país. Porém, o escopo da proposta seria ampliado com os trabalhos de pesquisa e seu amadurecimento. O contato com obras-chave da historiografia, de teorias do cinema e análise fílmica me levaram a conjecturar sobre o “modelo romeriano de horror” — definição que atribuí ao monstro criado por Romero em 1968, filho de longa tradição literária e cinematográfica, e à condição de crítica social inerente ao mesmo. Daí em diante, passei a observar a usabilidade da figura do “morto-vivo” como crítica ao patriarcado e ao capitalismo não somente em 1968, mas nas décadas finais do século XX, constatando a presença significativa dessa representação na contemporaneidade. Conforme escrevia a dissertação, nomeada “Impermanência Entusiasta: Transmutações do Modelo Romeriano de Horror”¹ (UFJF, 2012) em sua versão final, retomei a obra de Lovecraft. O germe da Tese se encontra em algum ponto dessa trajetória.

Nos anos que sucederam a conclusão do Mestrado, continuei a pesquisar e escrever sobre a ficção de horror no cinema e na literatura. Até o momento em que tudo o que havia lido e estudado convergiu no *insight* para um novo projeto de pesquisa. Isso me ocorreu de forma repentina, quase como uma epifania, enquanto assistia à primeira temporada de *True Detective* (2014), em janeiro de 2015. Criada por Nic Pizzolato, a série foi inspirada em “Carcosa”² (1886), de Ambrose Bierce, que nos remete ao *Rei de Amarelo* (1895) de Robert W. Chambers, que por sua vez leva a Lovecraft e seus Mitos de Cthulhu.³ Trata-se, portanto, da representação cinemática de quase dois séculos da ficção de horror norte-americana, o que me fez redescobrir Lovecraft, um dos seus grandes nomes. A visão de mundo, a abordagem e alguns dos temas dessa série trazem componentes de sua obra: o universo não-antropocêntrico, o desamparo e o desespero dos protagonistas, com destaque para a misantropia do detetive Rust Cohle (Matthew McConaughey), a fragilidade e a vulnerabilidade da

¹ Cf. REIS FILHO, Lúcio. “‘Impermanência entusiasta’: transmutações do modelo romeriano de horror”. 2012. 180 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora. Disponível em: <<http://repositorio.ufjf.br:8080/xmlui/handle/ufjf/1973>>.

² *An Inhabitant of Carcosa*, no original, é um dos contos mais influentes de Ambrose Bierce, fonte de diversas referências posteriores que se estendem do século XIX até a atualidade. Alguns críticos acreditam que o nome da cidade fictícia Carcosa tenha sido escolhido por Bierce inspirado na cidade histórica de Carcassone, que hoje está localizada em território francês e é famosa por sua arquitetura medieval. Após a sua publicação em *Tales of Soldiers and Civilians* (1891), o conto de Bierce também serviria de inspiração para muitos outros autores, dentre eles o seu contemporâneo R. W. Chambers. Em 1895, Chambers publicou a obra-prima *Rei de Amarelo*, cujos contos apresentam diversas referências ao legado de Bierce, sendo a cidade de Carcosa um cenário recorrente para as suas histórias. Cerca de trinta anos após a publicação do livro de Chambers, Lovecraft publicaria sua obra com ainda mais referências a “Carcosa”, muito presentes nos Mitos de Cthulhu.

³ Nome atribuído a um conjunto de histórias que, além de serem interligadas e possuírem cenários e personagens em comum, pressupõem a existência de um panteão de seres alienígenas que governaram a Terra em tempos remotos, antes da humanidade; essas deidades esperam retornar para a Terra, e o seu retorno culminará na aniquilação da nossa espécie.

razão, as perguntas sem respostas, a incursão nas paisagens áridas da Louisiana e no pessimismo filosófico de Arthur Schopenhauer. O imaginário horrífico das histórias de Lovecraft, a meticulosa descrição dos espaços físicos e da psique das personagens, o recurso ao passado de sua terra natal, situada no coração da Nova Inglaterra puritana supersticiosa e os debates filosóficos que propôs, à luz de seu tempo, garantiram-lhe um lugar de destaque na literatura mundial, e me despertaram grande interesse enquanto historiador. Imediatamente, esbocei as primeiras linhas do projeto de pesquisa que seria apresentado ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi em fevereiro de 2015. Afinal, tudo pulsava naquela série: o niilismo, a atmosfera de horror e os medos mais antigos da sociedade norte-americana; sinal das marcas profundas deixadas por Lovecraft na cultura, um rastro que se estende até os dias atuais.

A importância de estudar Lovecraft, reiterada por S. T. Joshi (2007), seu mais proeminente biógrafo, deve-se ao fato de que sua vida, seu trabalho e seu pensamento formam uma unidade filosófica e estética raramente encontrada. Buscando inspiração em Bierce, Samuel Taylor Coleridge, Henry James, Robert Louis Stevenson e Edgar Allan Poe, bem como na filosofia de Nietzsche e Schopenhauer, Lovecraft desenvolveu uma visão de mundo sombria, que reduz o ser humano à sua insignificância no universo e nos assombra com o medo do desconhecido. Sua ficção de horror evoca o milenarismo de *fin de siècle* e a noção de decadência do mundo ocidental, que se viu à beira do abismo na Primeira Grande Guerra (1914-1918). Seus contos mais significativos foram escritos na década de 1920, período de ascensão do fascismo na Europa, e trazem profecias da emergência de uma raça-mestra. Naquele momento, em que a industrialização se intensificava, os Estados Unidos passaram a receber grande influxo de imigrantes. Nesse terreno social em transformação, o escritor foi um crítico ferrenho da modernidade e da cultura das máquinas. De um racismo pronunciado e estridente, preocupava-se com tudo o que poderia levar ao contágio do homem branco e à degeneração da América original. Ancorado na tradição do gótico americano, do qual nasce a ‘ficção estranha’, tocou em temas que amedrontavam seus conterrâneos na virada do século XIX: os lugares selvagens, o demônio, a miscigenação e a evolução. Este arcabouço levou à criação de uma versão mítica da Nova Inglaterra e à elaboração de imagens monstruosas do ‘outro’ racializado. Ao ambientar seus contos nos rincões mais longínquos da nação, onde um passado esquecido ainda viveria, Lovecraft materializou suas visões da ‘América Profunda’ — conceito que será tratado mais adiante — e reviveu os medos ancestrais enterrados no coração dos Estados Unidos.

Desde as origens da nação, a ideia de uma ‘América estranha’ deu os contornos do que viria a se tornar o gótico americano. Remodelado pelas mãos de Lovecraft nos anos de 1920 e 1930, esse imaginário ainda se faz presente na literatura e no cinema no fim do século XX.

Segundo a escritora Joyce Carol Oates, a ficção de horror de Lovecraft é quintessencialmente americana e suas raízes podem ser rastreadas até o período colonial (*apud* ROTHMAN, 2016). Em seus contos, o escritor “entregou-se às fantasias do declínio racial (...), imaginando europeus ou americanos decadentes se aliando a ‘selvagens’ de pele escura em rituais antigos (...) para conjurar demônios das profundezas”. No momento em que o puritanismo racial se fundia com o evolucionismo, “seus monstros (...) foram constituídos pela ciência e pareciam oriundos do passado evolucionário” (ROTHMAN, 2016).

Conforme veremos no Capítulo 5, os contos de Lovecraft têm sido publicados em coletâneas desde 1939, dois anos após a sua morte. Trabalhos sobre sua vida e a obra proliferam desde 1943, com a publicação do primeiro índice bibliográfico de Francis T. Laney e William H. Evans. Na esteira, vieram os índices de Joseph Payne Brennan (1952), Jack L. Chalker (1962), Mark Owings e Jack L. Chalker (1973), R. E. Weinberg e E. P. Berglund (1973) e a edição bastante completa de Joshi (1981).⁴ Em 1975, com *Lovecraft: A Biography*, L. Sprague de Camp abre o filão de estudos biográficos, que atingiria o ápice nas duas últimas décadas. Nesta pesquisa, adotei o abrangente *I am Providence: The Life and Times of H. P. Lovecraft* (2013) de Joshi, edição revista e ampliada de *H. P. Lovecraft: A Life* (1996).

Em todo o mundo, autores das mais diversas áreas têm-se dedicado a estudar Lovecraft. Podemos mencionar Conley (2017), Met (2017), Joshi (2015, 2014, 2013, 1990), Poole (2015), Ludueña (2013), Hanegraaff (2007), Houellebecq (2005), Miéville (2005), Mitchell (2001), Montclair (1997), Rottensteiner (1992), Burleson (1989), Eckhardt (1987) e Kutrieh (1985), os quais foram citados nesta pesquisa. No Brasil, dentre as dissertações e teses produzidas nos últimos vinte anos, destacamos os trabalhos de Yuri Garcia (2019), Rhuan Felipe Scomação da Silva (UEPG, 2017), Nathalia Sorgon Scotuzzi (UNESP, 2017), Pedro Silas Romão Vieira (UFSC, 2016), Daniel Iturvides Dutra (UFRGS, 2015), Gabriela Birnfeld Kurtz (PUC RS, 2015), Ricardo Heffel Farias (UFSC, 2015), Andre Roberto Tonussi Arnaut (UNB, 2013), Luis Claudio Nogueira Pedra (CES/JF, 2013), Marcela Rodrigues Vicente Holtz de Almeida (UNESP, 2008), Alcebiades Diniz Miguel (UNICAMP, 2006), Caio Alexandre Bezarias (USP, 2006), Dulce Fabiana Mota Lima (UNICAMP, 2005), Kézia L’Engle de Figueiredo Heye (UFSC, 2003) e Lara D’onofrio Longo (UNESP, 1999). Estes são os trabalhos específicos sobre Lovecraft disponíveis no Catálogo

⁴ Dados de acordo com: **The Lovecraft Archive** - Bibliographies. Disponível em: <<http://www.hplovecraft.com/study/biblio.aspx>>. Acesso em: 15 jul. 2018.

de Teses e Dissertações da CAPES, nas áreas de Comunicação,⁵ Letras, Literatura e Filosofia, entre outras. Nota-se que a produção aumentou exponencialmente nos últimos cinco anos.

Um aspecto que desperta grande interesse nos pesquisadores é o universo ficcional construído por Lovecraft. Durante sua carreira, como veremos, o escritor aprofundou e tornou coletiva a sua mitologia, encorajando amigos a criarem histórias com seus lugares e personagens. Ao proceder assim, contribuiu para o estabelecimento de um “universo compartilhado” já nos anos de 1920 e 1930 (STEADMAN, 2015, p. 142-3). Nesta que foi a fase principal de seu trabalho, as contribuições literárias de Lovecraft foram marcantes. De acordo com Joshi, o escritor remodelou o gótico e inculcou às narrativas desse gênero literário, que será observado adiante, a ciência e um realismo nunca antes experimentado; transferiu da Terra para a vastidão do cosmos o *locus* do horror; determinou que os monstros tradicionais da ficção estavam fora de moda, pois o progresso da ciência tornara vampiros, fantasmas, bruxas e lobisomens implausíveis a ponto de perderem o valor estético; e cruzou a fronteira da ficção científica (JOSHI, 2013, p. 251; 2014, pp. 388, 391). No entanto, devemos fazer uma ressalva: Lovecraft rompe, de certa forma, com o gótico europeu, mas suas histórias continuam profundamente ligadas à tradição gótica americana. Ainda que sua ficção de horror tenha se encontrado com a ficção científica, não deixa de apresentar elementos ‘tradicionais’ do gênero.

Discordante da asserção de Joshi, para quem Lovecraft “reinventou o gênero do horror, descartando fantasmas e bruxas” (*apud* POOLE, 2016, p. 215), W. Scott Poole demonstra como as suas narrativas estão repletas de referências à bruxaria e aos cultos pagãos, ideias presentes no imaginário norte-americano desde o período colonial. A inovação de sua obra parece residir, portanto, na complexa mitologia em torno dos “Grandes Anciões” que habitam os recônditos do planeta e a escuridão do espaço — e são justamente as bruxas que estabelecem a ligação com esses seres alienígenas monstruosos, embora não se tratem das bruxas habituais da tradição gótica (POOLE, 2016, p. 215). Com os Mitos de Cthulhu, Lovecraft concebeu uma cosmologia particular — um universo não-antropocêntrico, infinito em tempo e espaço, no qual a humanidade e toda a vida terrestre ocupam uma posição insignificante, à mercê de entidades

⁵ Neste campo, destacamos os trabalhos de Erick Felinto (2015), Yuri Garcia (2016) e artigo recente de Laura Cánepa (2018), sobre as relações entre o pensamento de Lovecraft e do cineasta alemão Werner Herzog, do qual Jamer Mello e eu fomos coautores. Cf. Lições das Trevas: Herzog e Lovecraft em três documentários. **Revista Famecos**, v. 25, n. 2, 2018. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/28490>>. Acesso em: 22 out. 2018.

ancestrais ocultas, monstruosas e indiferentes à nossa existência. Preocupado com os limites do conhecimento, fez incursões pelo território do ‘horror físico’.⁶

Ao longo do tempo, os Mitos de Cthulhu foram revisitados por diversos artistas e expandidos numa vasta gama de produtos culturais, tendo inspirado obras literárias, filmes, programas de televisão, desenhos animados e games, o que demonstra seu apelo e a amplitude de possibilidades de apropriações e leituras nos quase cem anos de sua elaboração. Conforme atestam Black (1996), Migliore e Stryzik (2006), Joshi (2014) e Garcia (2016), a influência de Lovecraft sobre as mídias é extensa. Para além da literatura, notadamente de Stephen King, Clive Barker, Neil Gaiman e China Miéville, o alcance de Lovecraft também pode ser identificado nas artes plásticas, com destaque para a obra do suíço H. R. Giger; nos quadrinhos, a exemplo do *Hellboy* (1993-) de Mike Mignola e das histórias seriadas *Neonomicon* (2010-2011) e *Providence* (2015-2017), de Allan Moore; nos mangás de Junji Ito e no anime *Demonbane* (2006); nos jogos de RPG das séries *Dungeons & Dragons* e *Magic: The Gathering*; nos jogos eletrônicos *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (2005) e *Bloodborne* (2014), entre outros. Na música, inspirou bandas como Black Sabbath, Metallica, The Black Dahlia Murder e Therion. No cinema, Roger Corman, Daniel Haller e Stuart Gordon adaptaram Lovecraft para as telas. Além destes, houve aqueles que conceberam produções ‘lovecraftianas’, ou seja, que não se tratam de adaptações de um trabalho específico, mas são fortemente inspiradas por sua obra. Este é o caso de Sam Raimi, em *UMA NOITE ALUCINANTE: A MORTE DO DEMÔNIO* (1981), e Ridley Scott, que se aproxima dos Mitos de Cthulhu em *ALIEN – O OITAVO PASSAGEIRO* (1979), entre tantos outros. É sobre os filmes produzidos nas décadas finais do século XX que nos debruçaremos no presente estudo.

Conforme atesta Michael Kelahan (2011, p. ix), os contos e noveletas de Lovecraft têm atraído diretores, roteiristas e atores de Hollywood e do circuito independente (nos Estados Unidos e em todo o mundo). Sua obra cultivou uma devota comunidade de fãs que se reúne anualmente no *H. P. Lovecraft Film Festival*,⁷ em atividade desde 1995, e no *NecronomiCon Providence - The International Festival of Weird Fiction, Art, and Academia*. No guia *Lurker*

⁶ “*Body horror*”, no original. Conforme veremos adiante, é o subgênero do horror e da ficção científica em que o corpo humano é transformado ou sistematicamente destruído e despedaçado.

⁷ O *H. P. Lovecraft Film Festival & CthulhuCon* promove a obra de Lovecraft, a literatura de horror e os “contos estranhos” através de adaptações cinematográficas realizadas por cineastas profissionais e amadores, painéis de discussão, leituras comentadas, games, artes e música ao vivo. O festival foi fundado por Andrew Migliore em Portland, no estado norte-americano de Oregon, em 1995, com a intenção de que Lovecraft fosse devidamente reconhecido como um mestre do horror gótico, e que a sua obra comesse a ser mais fielmente adaptada para o cinema e para a TV. Dados de acordo com: <www.hplfilmfestival.com/about-us>. Acesso em: 1930 nov. 2016.

in the Lobby (2006), Migliore e Stryzik apresentam um levantamento de filmes lovecraftianos com vistas a demonstrar os ecos da obra desse escritor no cinema. Tal influência, segundo os autores, remontaria aos anos de 1950 e estaria presente em títulos como *O TERROR DA NOITE* (*The Maze*, dir. William Cameron Menzies, 1953) e *The Trollenberg Terror* (dir. Quentin Lawrence, 1958). Filmes como estes, embora não se tratem de adaptações *per se*, parecem trazer em sua essência o ‘inquietante’, conceito a ser observado posteriormente, com uma verve sobrenatural carregada de medo cósmico. Por sua vez, Andy Black é categórico ao afirmar que os primeiros filmes “autenticamente” lovecraftianos teriam surgido já no fim daquela década⁸ (1996, p. 110). Estudiosos mais recentes discordam; para eles, a primeira das adaptações não surgiu antes dos anos de 1960 (HUTCHINGS, 2008; KELAHAN, 2011; JOSHI, 2014).

No início daquela década, o ciclo da American International Pictures (AIP) dedicado à obra de Edgar Allan Poe voltou-se para uma história seriada de Lovecraft, *O Caso de Charles Dexter Ward* (1927), tomando-a como base para *O CASTELO ASSOMBRADO* (*The Haunted Palace*, 1963) de Roger Corman, considerado a primeira adaptação de Lovecraft para o cinema. De fato, em nosso levantamento hipotético-dedutivo de filmes que atualmente reúne mais de cem títulos do cinema mundial, não identificamos adaptações diretas de sua obra antes dessa. Desconsiderando aqueles que chamaremos de ‘filmes proto-lovecraftianos’, pode-se dizer que *O CASTELO ASSOMBRADO* foi realmente a primeira adaptação — curiosamente nascida do ciclo de Poe, o que será explicado nos Capítulos 5 e 7. Admitimos, portanto, que a obra de Lovecraft chegaria às telas somente no início dos anos 1960, período do novo cinema independente americano e um quarto de século após a morte do escritor, em 1937.

No cinema, o ‘chamado de Lovecraft’ se anuncia desde os anos 1950, mas não ressoaria efetivamente antes da década seguinte, quando passa a inspirar uma nova geração de cineastas em países como os Estados Unidos, a Inglaterra e a Itália. Esse fenômeno, cuja denominação é uma paráfrase do conto “O Chamado de Cthulhu” (1926), refere-se à popularização de Lovecraft e à atração que passa a exercer nas décadas finais do século XX, notadamente a partir dos anos 1960 e 1970, momento em que suas principais criações literárias inspiram drasticamente a cultura cinematográfica, redefinindo as produções de horror e ficção científica. Veremos como elementos específicos dos seus contos, muitos dos quais refletem medos e preocupações latentes no imaginário, são retomados pelo cinema em cada uma das décadas do nosso recorte.

⁸ Para Black, tanto *O MONSTRO DA LAGOA NEGRA* (*Creature from the Black Lagoon*, Jack Arnold, 1954) como *O MONSTRO DAS PEDRAS BRANCAS* (*The Monster of Piedras Blancas*, Irwin Berwick, 1959) teriam sido inspirados em “Dagon” (1917), um dos primeiros contos de Lovecraft. Ambos os filmes serão observados no Capítulo 6, sobre as produções proto-lovecraftianas.

Essa constatação revelará diferentes formas de aproximação e apropriação de Lovecraft pelo cinema norte-americano. Para tanto, procederemos a um exame cuidadoso do diálogo entre os tempos; ora, tanto as obras do escritor quanto os filmes que inspirou estão inscritos no tempo. Em outras palavras, observaremos como Lovecraft fala a outras épocas e de que forma os componentes da sua obra foram apropriados. O enfoque na cultura dos Estados Unidos se deu por diversas razões: devido à nacionalidade do escritor; pelas especificidades da tradição norte-americana de horror; pelas relações entre a obra literária e suas apropriações cinemáticas, com suas representações de medos arquetípicos do imaginário que ressurgem no tempo, combinando-se a medos sociais contemporâneos.

Mas por que Lovecraft emerge e ganha relevo apenas nesse momento histórico de fim do século XX, que compreende um arco de quarenta anos, muito depois de sua morte? Primeiro, o escritor parece ter criado, em seu tempo, uma obra que responderia a questões prementes a partir do fim dos anos 1960. Naquele contexto em que a contracultura expressava uma avalanche de descontentamentos, a ideia de sujeito, de indivíduo autônomo, vai dando lugar à construção de novas configurações de gênero, raça e classe. Nos anos de 1970 começa a fase definida por Hobsbawm como “a última parte do século”, “uma nova era de decomposição, incerteza e crise” (1995, p. 15), marcada pelo que o historiador Hillel Schwartz chamou de “Política da Desesperança” (1992, pp. 369-70). As décadas seguintes foram marcadas pelo conservadorismo econômico e pelo neoliberalismo. Em meio aos espaços desindustrializados do capitalismo tardio, buscam-se os valores basilares da sociedade norte-americana, ou mesmo o lugar que o homem ocupa no universo. O descrédito para com o progresso científico, a ansiedade apocalíptica insuflada pela devastação do meio ambiente e um possível holocausto nuclear punham em crise o projeto de humanidade e os pilares do edifício Iluminista, marcando o retorno de uma sensibilidade gótica no fim de século.

Segundo, o chamado de Lovecraft aos realizadores do cinema independente americano, que desde os anos 1970 vêm se apropriando de sua obra e de sua visão de mundo, com destaque para as produções dos anos 1980 e 1990, ápice do movimento, seria sintomático dessa conjuntura. Seu ressurgimento ocorre quando as convenções do horror passam a remeter seus adeptos às fontes literárias, estimulando o interesse pelos autores desse gênero e pela tradição que deles se originou. Entre os anos de 1970 e 1990, condições sociais e históricas deram relevo aos escritos de Lovecraft. A cultura então se volta para esse autor, cujos contos conversam com a tradição do horror e cruzam o caminho da ficção científica, vocalizando ansiedades de *fin de siècle* de uma perspectiva pessimista e não-antropocêntrica. No momento de crise que o mundo ocidental atravessava, sua obra exerceu forte apelo, influenciando o trabalho de diversos

cineastas e possibilitando releituras originais. Importante notar que as criações literárias de Lovecraft têm gerado adaptações diretas de seu trabalho, mas não apenas, dado que também podem se manifestar de formas indiretas — “por vezes tão indiretas que nunca se pode ter certeza se o cineasta foi realmente influenciado por Lovecraft ou simplesmente pensou por vias de canais paralelos” (JOSHI, 2006, pp. 7-8). Suas histórias deram luz a produções originais que, ao contrário das pretensas adaptações dos anos 1960, dialogam de maneira eficaz com a sua filosofia do horror e reatualizam seus principais temas.

Nossa hipótese envolve um *corpus* formado por produções norte-americanas dos anos 1950 a 1990. Em geral, são filmes de baixo-orçamento que, ao recorrerem às criações literárias do escritor, acabam por atualizá-las à luz de seu tempo e das formas artísticas vigentes. Os exemplares selecionados, representativos do momento histórico em que surgem, serão observados especificamente na Parte III, que abarca os Capítulos 5 a 12. Para tanto, foi necessária uma incursão nos escritos de Lovecraft com vistas a compreender a sua relevância para a literatura e construir a ponte entre dois períodos de *fin de siècle*, aquele em que o escritor viveu e as décadas finais do século XX, quando sua obra foi apropriada pelo cinema, considerando também as formas que dão sentido a essa apropriação, notadamente o cinema norte-americano de horror e ficção científica.

De maneira geral, a filmografia selecionada toca nos medos arquetípicos que assombram o imaginário social dos Estados Unidos desde as suas origens; ao mesmo tempo, funcionam como representações de temores atinentes à última parte do século XX. Das cem produções do cinema mundial levantadas em nossa pesquisa, fomos levados a selecionar cinquenta exemplares norte-americanos⁹ por motivos de recorte e delimitação espacial que serão explicitados. Os títulos selecionados serão referidos neste trabalho em caixa-alta, de modo a diferenciá-los de todos as demais produções às quais faremos menção. Diante da relevância, do volume do material e da relação estreita entre os textos de Lovecraft e os filmes que orientam o nosso recorte, não tratarei das produções de outros países (a menos que tenham sido realizadas em regime de coprodução com os Estados Unidos). Porém, como não deixam de nos interessar, exemplares de outras nacionalidades serão eventualmente mencionados.

Mediante o estudo crítico das relações entre a obra de Lovecraft e os filmes que inspirou, observarei como as explorações literárias do escritor foram transpostas para a tela dentro do recorte delimitado, e como as mesmas respondem a questões prementes naquele momento histórico, tempos de crise e suposta derrocada do projeto de civilização ocidental, conforme

⁹ Uma lista completa de nossa filmografia consta nos Anexos.

depreendemos dos filmes observados. Os mesmos serão trazidos para o campo de estudos das relações entre o cinema e a história, considerando os múltiplos aspectos que configuram essas relações, suas interferências recíprocas e seus desdobramentos. Esta é a abordagem proposta pelo historiador Marc Ferro, que aponta para a multiplicidade de interferências entre o cinema e a história, e salienta que os filmes não valem somente por aquilo que testemunham, mas também pela abordagem social e histórica que autorizam (FERRO, 1992, p. 87).

Consoante às ideias de Ferro, os filmes serão entendidos não apenas como narrativas, mas como imagens-objeto cujas significações vão além do campo cinematográfico e refletem os valores culturais, formais e estéticos da sociedade que os produziu. Logo, serão observados em sua “historicidade”. Este termo, nas palavras de François Hartog, expressa “a maneira como um indivíduo ou uma coletividade se instaura e se desenvolve no tempo” (HARTOG, 2015, p. 12). Definidos pelo historiador, os chamados “regimes de historicidade” organizam o passado, tratam de enquadramentos acadêmicos da experiência do tempo que, em contrapartida, conformam nossos modos discorrer e de vivenciar nosso próprio tempo. Essa vivência inclui não apenas a experiência do tempo, mas suas representações.

Desde a elaboração do projeto de pesquisa e o início do doutoramento, em março de 2015, começamos a levantar obras do chamado cinema lovecraftiano. Para tanto, recorremos a vasta pesquisa bibliográfica e na Web, mediante consulta às principais filmografias já publicadas, cruzando os títulos que aparecem em cada uma delas e adicionando outros que se revelaram significativos ao longo do percurso. Tais filmografias estão pulverizadas em livros como o *The A-Z of horror films* (1997), de Howard Maxford, o *Lurker in the lobby: A guide to the cinema of H.P. Lovecraft* (2006), de Andrew Migliore e John Stryzik e a recente coletânea brasileira *Contos reunidos do mestre do horror cósmico* (2017), na seção “Filmografia Lovecraftiana”, assinada por Edgar Smaniotto; no artigo *Crawling celluloid chaos – H. P. Lovecraft in cinema* (1996), de Andy Black, que integra o primeiro volume da coletânea *Necronomicon – The Journal of Horror and Erotic Cinema*; na reportagem “HPL on Screen” (1991), de Will Murray, publicada em edição especial da *Fangoria* dedicada a Lovecraft, e reeditada no volume *Fangoria’s Best Horror Films* (1994), seleção dos melhores textos da revista; em “HPL on film” (1994), filmografia comentada por Kevin Ross na edição de número 3 da revista *The Unspeakable Oath*; bem como nos Websites *H. P. Lovecraft Archive*¹⁰ e *Lovecraft eZine*,¹¹ no qual encontra-se disponível uma lista de filmes lovecraftianos atualizada

¹⁰ Disponível em: <<http://www.hplovecraft.com/popcult/moviestv/>>.

¹¹ Disponível em: <<http://lovecraftzine.com/>>.

constantemente por Andrew Migliore, editor da publicação eletrônica. Muitas dessas fontes, principalmente as revistas dos anos 1990, são hoje raras e obtê-las foi uma tarefa árdua. Embora cada uma das listagens apresentasse vasta gama de filmes, o cruzamento dos dados revelou alguns títulos em comum, a exemplo das principais adaptações de Lovecraft e daqueles filmes considerados lovecraftianos por unanimidade.

Como resultado, construímos a nossa própria filmografia composta por uma centena de títulos do cinema mundial, que inclui os exemplares ‘proto-lovecraftianos’ dos anos 1950 e chega até os dias atuais. A pesquisa confirmou o interesse dos italianos pela ficção estranha, em produções consideradas lovecraftianas que remontam a meados dos anos 1960. A primeira delas, *O Planeta dos Vampiros* (*Planet of the Vampires*, dir. Mario Bava, 1965), é um predecessor de *ALIEN*, *O OITAVO PASSAGEIRO*. No fim dos anos 1970, o filme de monstro *A Ilha dos Homens-Peixe* (*L’isola degli uomini pesce*, dir. Sergio Martino, 1979) se apropriou de diversos elementos de “Dagon” (1917), “O chamado de Cthulhu” (1926) e “A Sombra sobre Innsmouth” (1931), a exemplo das criaturas anfíbias e da cidade submarina, e talvez possa ser definido como uma releitura de *MONSTROS DA CIDADE SUBMARINA* (*War-Gods of the Deep*, dir. Jacques Tourneur, 1965), da American International Pictures (AIP). Na década seguinte, além da supracitada trilogia *Gates of Hell* de Fulci, destacamos *A Mansão do Inferno* (*Inferno*, dir. Dario Argento, 1980) e *Il nido del ragno* (dir. Gianfranco Giagni, 1988).

Dentre as produções lovecraftianas inglesas figuram *Terror que Mata* (*The Quatermass Xperiment*, dir. Val Guest, 1955), *Uma Sepultura na Eternidade* (*Quatermass and the Pit*, dir. Roy Ward Baker, 1967), *A Maldição do Altar Escarlate* (*The Curse of the Crimson Altar*, dir. Vernon Sewell, 1968), *The Beast in the Cellar* (dir. James Kelley, 1971) e um exemplar significativo na história do horror cinematográfico, *Hellraiser – Renascido do Inferno* (*Hellraiser*, 1987), a adaptação da noveleta *The Hellbound Heart* (1986), do escritor e artista plástico Clive Barker. Dirigido pelo próprio Barker, esse filme revisita conceitos centrais de Lovecraft. Black sugere que seu criador tenha explorado “o rico filão de criatividade lovecraftiana” (BLACK, 1996, p. 119) ao apresentar seres interdimensionais, monstros grotescos e corredores/cavernas labirínticos. Destacamos também uma série de outros elementos, como a relíquia arcana, o segredo oculto, a iconografia obscura e o universo amoral, que permeia a narrativa e estabelece uma atmosfera de horror. *Hellraiser* deu origem a uma franquia cultuada, que totalizou dez filmes em 2018. No ensaio “*Demons to some, angels to others: eldritch horrors and hellbound religion in the Hellraiser films*”, publicado no livro *Divine Horror: Essays on the Cinematic Battle Between the Sacred and Diabolical* (2017), demonstramos que os dois primeiros

filmes¹² da série podem ser considerados peças lovecraftianas, assim como o terceiro¹³ e o quarto,¹⁴ embora estes com menor intensidade. Do quinto ao oitavo,¹⁵ todos lançados diretamente para vídeo, a essência se perde. Tornam-se *thrillers* policiais *clichê* e os elementos horríficos da série desvanecem. O nono¹⁶ é um *slasher* de baixo orçamento, assim como o décimo.¹⁷

Também levantamos filmes de outras nacionalidades, como os japoneses *Matango*, *a Ilha da Morte* (*Matango: Attack of the Mushroom People*, dir. Ishirô Honda, 1963) e *Innsmouth Wo Oou Kage* (dir. Nasuda Jun, 1992). No caso do cinema brasileiro, apresentamos *A Mulher do Desejo* (dir. Carlos Hugo Christensen, 1975) como um filme lovecraftiano no The Third Biennial Dr. Henry Armitage Memorial Scholarship Symposium, parte integrante do festival NecronomiCon Providence, em 2017. Também há exemplares dentre os chamados “filmes de bordas”.¹⁸ Estes, segundo Bernadette Lyra (2006, p. 138), lidam com um saber variado e rebuscado que, em certos casos, apropria-se da literatura de horror de autores como Lovecraft. Talvez dois títulos pertinentes, que tocam em temas correlatos, sejam *Nervo Craniano Zero* (dir. Paulo Biscaia Filho, 2012) e *Mar Negro* (dir. Rodrigo Aragão, 2013). Notamos também um aumento exponencial dos filmes lovecraftianos a partir dos anos 2000, totalizando dezenas de títulos até hoje. A produção de curtas-metragens ganha destaque, com *The Music of Erich Zann* (dir. John Stryzik, 1980); *The Outsider* (dir. Aaron Vanek, 1994); *Chilean Gothic* (dir. Ricardo Harrington, 2000); *A Shoggoth on the Roof* (dir. Andrew Leman, 2000); e, nos últimos anos, *The Call of Cthulhu* (dir. Andrew Leman, 2005); *ROE* (dir. Christopher James Jordan, 2010); *The Late Bloomer* (dir. Craig MacNeill, 2011); *Black Sugar* (dir. Hank Friedmann, 2013); *Idol Threats* (dir. David Schmidt, 2013); *The Deep Ones* (dir. Simo Paulakoski, 2013); *The Deep End* (dir. Simo Paulakoski, 2014), entre outros.

Diante da centena de obras levantadas, que no estágio inicial da pesquisa compunham nosso *corpus* hipotético de filmes lovecraftianos, fez-se necessário delimitar um recorte temporal e espacial mais restrito. Considerando nossa familiaridade com a história dos Estados

¹² O filme original é *Hellraiser – Renascido das Trevas* (*Hellbound: Hellraiser II*, dir. Tony Randel, 1988).

¹³ *Hellraiser III – Inferno na Terra* (*Hellraiser III: Hell on Earth*, dir. Anthony Hickox, 1992).

¹⁴ *Hellraiser IV – Herança Maldita* (*Hellraiser IV: Bloodline*, dir. Kevin Yagher, 1996).

¹⁵ *Hellraiser: Inferno* (dir. Scott Derrickson, 2000), *Hellraiser: Caçador do Inferno* (*Hellraiser: Hellseeker*, dir. Rick Bota, 2002), *Hellraiser 7: O Retorno dos Mortos* (*Hellraiser: Deader*, dir. Rick Bota, 2005), *Hellraiser 8: O Mundo do Inferno* (*Hellraiser: Hellworld*, dir. Rick Bota, 2005).

¹⁶ *Hellraiser: Revelações* (*Hellraiser: Revelations*, dir. Victor Garcia, 2011).

¹⁷ *Hellraiser: Judgment* (dir. Gary J. Tunnicliffe, 2018).

¹⁸ No conjunto de escolhas estéticas, tecnológicas e narrativas que constituem o universo cinematográfico, Lyra define como “cinema de bordas” um tipo de filmes que “misturam recortes de gêneros, subgêneros e espécies, sem que, no entanto, qualquer um dos modelos caracterizados em tais fragmentos se apresente determinante” (2006, p. 132).

Unidos e do cinema naquele país, e as razões já explicitadas mais acima, separamos as produções dessa nacionalidade, excluindo todas as demais. Esse procedimento metodológico nos fez abandonar, por ora, a listagem de filmes da cinematografia mundial. Por consequência, chegamos a cinquenta¹⁹ exemplares de horror ou híbridos de horror e ficção científica produzidos nos Estados Unidos na segunda metade do século XX. Estes passaram ainda por uma segunda triagem. Ao assisti-los, notamos que muitos não se enquadravam no que entendemos como ‘cinema lovecraftiano’. Isso porque alguns autores tentam forçar para dentro dessa categoria filmes que dialogam com certa tradição do horror, mas que não são lovecraftianos em sua essência. Alguns trazem temas da tradição gótica, muitos dos quais se fazem presentes na obra de Lovecraft, até certo ponto, mas que não são, em hipótese alguma, exclusivos desse escritor. Não passam, portanto, de histórias de horror sobrenatural, como é o caso do britânico *Desafio do Além* (*The Haunting*, dir. Robert Wise, 1963), adaptação de *The Haunting of Hill House* (1959), de Shirley Jackson. Também foram descartados *Força Sinistra* (*Lifeforce*, dir. Tobe Hooper, 1985) — história de invasão alienígena na tradição de *Guerra dos Mundos*, na qual Londres é tomada e destruída por ‘vampiros do espaço’ —, *Príncipe das Sombras* (*Prince of Darkness*, dir. John Carpenter, 1987) — caracterizado pelo subtexto religioso e pela épica batalha do bem contra o mal —, entre outros.

Inicialmente, propomos uma aproximação entre as obras de Lovecraft e David Cronenberg. Embora não tenhamos conseguido sustentar essa hipótese, apresentada no projeto de pesquisa, verificamos que de fato há certa relação do cineasta canadense com a ficção estranha, ainda que tangencial. Primeiro, por Cronenberg ter sido um pioneiro do horror físico no cinema, gênero com raízes fincadas na literatura gótica e nos herdeiros dessa tradição, como Lovecraft — apesar de não termos conseguido informações sobre a familiaridade do cineasta com o escritor. Sabemos que este produziu incursões profundas e realistas pelo território do corpo, mergulhando seus personagens em reinos carnavais perturbadores, e que sua obra inspirou inúmeras produções cinematográficas nas décadas finais do século XX, notadamente nos anos de 1970 e 1980. Segundo, a obra de Cronenberg ganha relevo na história do horror cinematográfico tanto pela estética visceral quanto pelo diálogo com outras produções de seu tempo, muitas consideradas lovecraftianas. Diz-se que *Enraivecida na Fúria do Sexo* (*Rabid*, 1977), tal qual *ALIEN*, *O OITAVO PASSAGEIRO*, antecipa os textos fantásticos dos anos de 1980 e 1990, “em que a abjeção e a monstruosidade estão *inscritas no corpo*” (CAVALLARO, 2000, p. xiii). *Calafrios* (*Shivers*, 1975) também se relaciona com o ‘filme lovecraftiano por

¹⁹ A lista completa está disponível nos Anexos.

excelência’, lembrando que “(...) a cena da coisa que sai das entranhas do personagem Nick (...) é idêntica à de *Alien*” (FERNANDES, 2011, p. 54).

Não podemos desconsiderar, contudo, o que distancia Cronenberg de Lovecraft. Na superfície, alguns filmes do cineasta alertam sobre o perigo de mexer com o desconhecido e sugerem que tanto médicos quanto cientistas podem tornar a vida humana ainda mais miserável. Por exemplo, *Calafrios* (1975), *Enraivecida na Fúria do Sexo* (1977), *Os Filhos do Medo* (*The Brood*, 1979), *Scanners: Sua Mente Pode Destruir* (*Scanners*, 1981) e *A Mosca* (*The Fly*, 1986). Mas o cineasta foi categórico em sua afirmação de que nunca chegou a considerar esses temas — verdadeiramente lovecraftianos, diga-se de passagem. “Para mim, meus cientistas são sempre heróis”, declarou em entrevista à *Fangoria*. “São pessoas que estão impulsionando tudo para os limites externos. Eles estão explorando, arriscando-se, machucando-se e machucando outras pessoas, mas é isso que os seres humanos fazem. Fazemos isso em nossas vidas pessoais, fazemos isso social e culturalmente” (CRONENBERG, 2013, p. 28). Declarou também não se utilizar da profissão médica ou das ciências físicas para fins de crítica. Em filmes como *A Mosca* (1986), o protagonista passa por uma transformação a um só tempo corpórea e emocional, processo que parte de um interesse do cineasta em explorar o que se passa com a mente quando o corpo se modifica (CRONENBERG, 2013, p. 28). Nestes termos, fica muito clara a distância entre o universo de Lovecraft e a visão de mundo de Cronenberg em seus filmes.

Nosso *corpus* de filmes inclui produções norte-americanas dos anos de 1950 a 1990. Não pretendemos, com este trabalho, construir a mais completa filmografia do cinema lovecraftiano, empreitada à qual se dedicaram alguns autores. O que fizemos foi selecionar produções representativas daquele momento histórico que nos permitissem examinar as apropriações de Lovecraft pelo cinema, na perspectiva das relações entre o cinema e a história, considerando também as formas que dão sentido a essa apropriação. Em geral, tratam-se de filmes de baixo-orçamento que reatualizam a obra do escritor com excesso de inventividade, à luz do tempo em que surgem e das formas artísticas vigentes. Os exemplares selecionados tocam nos medos arquetípicos que assombram o imaginário norte-americano desde as suas origens; ao mesmo tempo, trazem questões atinentes à sociedade em finais do século XX. Criam uma atmosfera de horror em ambientações que variam entre a Nova Inglaterra, o Sul dos Estados Unidos, a Antártida ou as profundezas do espaço; dialogam com sua cosmologia e com a filosofia pessimista, que reduz a humanidade à sua insignificância no universo e revela um mundo assustador sob o verniz da realidade; em alguns casos, incorporam personagens ou elementos derivados dos Mitos de Cthulhu, como as criaturas grotescas, os cultos atávicos, as relíquias arcanas, os mundos de sonho, os cosmicismo e o universo amoral.

*

De modo a organizar os capítulos e facilitar a leitura, este trabalho foi dividido em três blocos. Na Parte I, formada pela Introdução e pelo Capítulo 1, discorreremos sobre a historicidade dos filmes de horror a partir dos sucessivos ciclos desse gênero e das formas pelas quais se inscrevem no tempo. Veremos como fenômenos sociais e históricos que infligem medo e ansiedade tornaram-se representações no cinema de horror desde o início do século XX. Serão observadas tendências da segunda metade do século, como o cinema dissidente (anos 1960); as distopias, o filme pós-holocausto e o *slasher* (1970); o horror físico (anos 1980) e o retorno do gótico (anos 1960-1990). Esta é a base para que possamos observar as formas de apropriação da obra de Lovecraft pelo cinema nas décadas finais do século XX. Por fim, apontaremos o percurso da pesquisa, considerando o quadro teórico e a metodologia adotada, bem como os critérios utilizados para a escolha da filmografia.

Composta pelos Capítulos 2, 3 e 4, a Parte II dedica-se à vida e à obra de Lovecraft. Abre com um panorama da sociedade ocidental no fim do século XIX e no início do século XX, quando se começava a vislumbrar no horizonte da humanidade o aniquilamento da ordem histórica, em contraste com a chamada *Belle Époque* na Europa e ascensão dos Estados Unidos à potência regional no continente americano, período de crescimento, industrialização e imigração em massa. Em seguida, atém-se ao imaginário de *fin de siècle* e à longa tradição literária que moldaram o pensamento de Lovecraft. A fim de compreendê-lo no período em que viveu e produziu, observaremos o autor em seu contexto, as primeiras décadas do século XX, considerando sua relação com a história, o gosto pelo passado e o distanciamento do presente. Para tanto, abordaremos as principais explorações que deram forma, riqueza temática e profundidade à sua ficção de horror, considerando as nuances do seu pensamento político, estético e filosófico, erigido sobre os pilares do materialismo, do determinismo e do darwinismo social; bem como suas principais elaborações no campo da Literatura.

A Parte III abrange os Capítulos 5 a 12. No primeiro, abordaremos o Chamado de Lovecraft, o apelo que a sua obra exerce sobre uma nova geração de leitores e cineastas a partir dos anos 1960. Naquele momento, o público demonstra grande interesse pelas histórias de horror, interesse em grande medida estimulado pelo mercado, que resulta em sucessivas publicações de sua obra e na popularização da mesma em diversas mídias. Veremos que esse fenômeno foi estimulado por um imaginário próprio da Guerra Fria; mais do que isso, da apropriação desse imaginário pela contracultura, que o fez de maneira crítica, poética e subversiva, no sentido de inverter os temores que afligiam a cultura. O medo da invasão

soviética e a paranoia com os discos voadores tornaram suas criações literárias atraentes para um novo público. Por consequência, elas passaram a ser apropriadas pelo cinema, ora gerando adaptações literais, ora produções originais. Avaliaremos a tese da “inadaptabilidade de Lovecraft”, ou seja, a teoria de que não seria possível transpor as suas histórias para a tela, impossibilidade esta que tentaremos desmontar. Faremos isso mediante a constatação de que Lovecraft não foi apenas adaptado, mas inspirou produções originais e contribuiu para o desenvolvimento de formas e gêneros no cinema de horror. Mostraremos também como essas ideias ajudaram a redefinir o presente estudo e como, a partir delas, selecionamos os exemplares de nossa filmografia. Nos Capítulos 6 a 12, examinaremos as cinquenta produções do cinema norte-americano de horror que interessam ao nosso estudo. Agrupados de acordo com seus principais temas, os filmes produzidos entre as décadas de 1960 e 1990 (bem como os exemplares proto-lovecraftianos dos anos 1950) serão observados em capítulos específicos, nos quais trataremos de suas múltiplas relações com a obra de Lovecraft e com o momento em que surgem. Veremos como essa tradição cinematográfica também chegou à TV nos anos 1980 e 1990. Os produtos audiovisuais selecionados são obras de horror, alguns deles híbridos de horror e ficção científica, que dialogam com uma longa tradição literária e cinematográfica. Sejam adaptações diretas ou não, todas fazem remissão às convenções da literatura de horror, notadamente da ficção estranha de Lovecraft, e as reatualizam à luz de seu tempo.

PARTE I

CAPÍTULO 1

DO HORROR LITERÁRIO AO CINEMATOGRAFICO

No conto “Sussurros na escuridão” (1930), Lovecraft evoca através de seu protagonista o princípio metafísico “*Ex nihilo nihil fit*” (2013, p. 141). A expressão, atribuída ao filósofo grego Parmênides e associada à cosmologia, significa “nada surge do nada”. Considerando que os filmes refletem a sociedade que os produziu, e o cinema de horror é em grande medida tributário da literatura, tal princípio serve de sustentáculo para este estudo. Em “A filosofia do horror”, Noël Carroll explora a íntima relação entre essas duas formas artísticas. Observa, com propriedade, que as convenções do horror remetem seus adeptos às fontes escritas, despertando interesse pelos autores do gênero e pela tradição que originaram (1999, p. 20).

É nesse sentido que Lovecraft, escritor norte-americano do início do século XX, tem inspirado o trabalho de diversos cineastas desde os anos de 1960 — assim como ele próprio, em seu tempo, inspirou-se nos luminares do gênero. Na introdução de seu compêndio sobre filmes de horror dos anos de 1970, John Kenneth Muir parte do princípio metafísico para delinear as relações entre o cinema e a história. Em suas palavras,

A arte não existe no vácuo. Ao invés disso, está inexoravelmente ligada ao período de tempo em que surgiu. Por vezes, uma compreensão do contexto social ou histórico de uma obra de arte é inteiramente coincidente, e decorre de um conjunto de entendimentos desconhecidos até mesmo pelo artista que a concebeu. Porém, com maior frequência do que o contrário, há uma intenção, na arte, de refletir, comparar, revelar, contrastar ou ecoar elementos importantes do universo do seu criador (MUIR, 2002, p. 5, grifo nosso).

Além de ressaltar a inserção da arte no contexto histórico em que é produzida, Muir relaciona a obra ao universo do seu criador. Este deve ser visto em sua “historicidade”, “a maneira como um indivíduo ou uma coletividade se instaura e se desenvolve no tempo” (HARTOG, 2015, p. 12). De acordo com Roger Chartier, Michel Foucault distinguia ainda, por um lado, a análise sócio-histórica de um autor como indivíduo social e as diversas questões que se vinculam a essa perspectiva (por exemplo, a condição econômica dos autores, suas origens sociais, suas posições e trajetórias no mundo social ou no campo literário, etc.), e, por outro lado, a própria construção do que chama a “função-autor”, isto é, “o modo pelo qual um texto designa explicitamente esta figura [a do autor] que se situa fora dele e que o antecede” (*apud* CHARTIER, 2000, p. 198). A “função-autor” é característica do modo de existência,

circulação e funcionamento de certos discursos no seio de uma sociedade, ou seja, “é o resultado de operações específicas e complexas que referem a unidade e a coerência de uma obra, ou de uma série de obras, à identidade do sujeito construído” (CHARTIER, 2000, p. 199).

Para Lovecraft, “Só um artista de verdade conhece a fundo a anatomia do terror ou a psicologia do medo — o tipo exato de linhas e proporções que se ligam a instintos latentes ou memórias hereditárias de pavor, e os contrastes e a iluminação que despertam o sentimento de estranheza adormecido” (2011, p. 56). Esta passagem de “O Modelo de Pickman” (1927) nos leva a um segundo truísmo, de que os filmes de horror espelham universalmente, ao longo da história, os medos e ansiedades de seu tempo (MUIR, 2002, p. 1). A proposição coloca Muir em consenso com outros dois teóricos: Carroll (1999, p. 20), que aponta para o surgimento desses filmes em épocas de tensão social, com o cinema assimilando os medos próprios de seu tempo; e Joseph Maddrey (2004), historiador desse gênero cinematográfico, para quem os monstros dos filmes de horror mudam de década em década, conforme os medos do público vão se modificando. A seguir, discorreremos sobre os dois princípios apontados, que fundamentam nosso estudo sobre ‘o Chamado de Lovecraft’ nas décadas finais do século XX, momento marcado por turbulências e temores que afligem o imaginário social norte-americano, no qual assentamos nosso foco.

1. Legado maldito: o horror, das páginas às telas

A arte não existe no vácuo, e o cinema de horror é em grande medida tributário das páginas da literatura. Adaptá-las para as telas é uma prática recorrente que remonta às próprias origens do cinema. Nos Estados Unidos, já na primeira década do século XX a Companhia Edison produziu o curta-metragem *Frankenstein* (dir. J. Searle Dawley, 1910), “livre adaptação”²⁰ do romance homônimo de Mary Shelley. Mais tarde, a obra-prima da escritora inglesa inspiraria nova adaptação a cargo da Universal (*Frankenstein*, dir. James Whale, 1931), estúdio que nos anos 1930 e 1940 apropriou-se de clássicos da literatura de horror, a exemplo do *Dracula* (dir. Tod Browning, 1931) de Bram Stocker, *O Homem Invisível* (*The Invisible Man*, dir. James Whale, 1933), de H. G. Wells, e *O Fantasma da Ópera* (*The Phantom of the Opera*, dir. George Waggner, 1941), de Gaston Leroux. Ao adaptar os clássicos, a Universal

²⁰ Conforme indicado na cartela de título. O filme foi restaurado pelo Centro Nacional de Conservação do Audiovisual, da Biblioteca do Congresso (National Audio-Visual Conservation Center – Library of Congress). Disponível em: <<https://www.loc.gov/item/2017600664/>>. Acesso em: 19 nov. 2018.

consagrou monstros icônicos nesses e em outros filmes, como *A Múmia* (*The Mummy*, dir. Karl Freund, 1932) e *O Lobisomem* (*The Wolf Man*, dir. George Waggner, 1941).

Nos anos 1940, a Universal encontrou uma concorrente na RKO (Radio-Keith-Orpheum Pictures) com os filmes de horror de Val Lewton, novelista e produtor de cinema russo radicado nos Estados Unidos no início do século. Produções de baixo custo, como *Sangue de Pantera* (*Cat People*, dir. Jack Tourneur, 1942), contavam com vários diretores e pouca construção cênica. Em *A Morta-Viva* (*I Walked with a Zombie*, dir. Jacques Tourneur, 1943), a RKO levou às telas os mortos-vivos da religião afro-caribenha do vodu, previamente apresentados em *Zumbi, A Legião dos Mortos* (*White Zombie*, dir. Victor Halperin, 1932) e *Ouanga* (dir. George Terwilliger, 1936). Nestes filmes, o “zumbi” é um cadáver reanimado por espíritos escravos, do qual o sacerdote se utiliza para o seu benefício pessoal. Tais filmes parecem apontar, no caso americano, para a discriminação racial através da relação de domínio e submissão entre o zumbi e seu mentor, relação que pode ser vista, conforme Robert Stam, como herdeira e propagadora do discurso colonial hegemônico imperialista (2003, p. 34).

A partir dos anos de 1950, ocorre uma aproximação da ficção científica, gênero literário que já possuía certa legitimidade e cujo espírito unitário atravessa as diversas mídias, como a literatura, os quadrinhos e o cinema, e recorre a autores reconhecidos. Conforme explica Éric Dufour, o argumento de *Destino à Lua* (*Destination Moon*, dir. Irving Pichel, 1950) contou com a colaboração de Robert Heinlein, autor de renome ligado à corrente da ficção científica da revista *Astounding Stories*, dirigida desde 1937 por John W. Campbell (2012, p. 43). Dentre as inúmeras adaptações literárias concebidas nessa primeira fase da Guerra Fria, destacam-se as versões cinemáticas de *A Guerra dos Mundos* (*The War of the Worlds*, dir. Byron Haskin, 1953), também de Wells, e da noveleta *Eu Sou a Lenda* (1954), de Richard Matheson, intitulada *Mortos que Matam* (*The Last Man on Earth*, Ubaldo Ragona e Sidney Salkow, 1964).

Naquele contexto, os mitos do horror remetiam seus adeptos às fontes literárias, e os produtos da televisão “fantástica” estimulavam o interesse por escritores como Richard Matheson e a tradição que os originou (CARROLL, 1999, p. 20). Através de suas incursões pelo horror, diversos cineastas foram capazes de criar obras extremamente originais, calcadas na tradição literária e cinematográfica. Abrindo os anos 1960, Alfred Hitchcock tomou como base para *Psicose* (*Psycho*, 1960) o livro homônimo de Robert Bloch, publicado em 1959. Por sua vez, a AIP produziu uma série de filmes inspirados na obra do escritor norte-americano Edgar Allan Poe (1809-1849). Dirigidos por Roger Corman, oito filmes totalizam esse ciclo: *O Solar Maldito* (*House of Usher*, 1960), *O Poço e o Pêndulo* (*The Pit and the Pendulum*, 1961), *Obsessão Macabra* (*Premature Burial*, 1962), *Muralhas do Pavor* (*Tales of Terror*, 1962), *O*

Corvo (*The Raven*, 1963), *O Castelo Assombrado* (*The Haunted Palace*, 1963), *A Orgia da Morte* (*The Masque of the Red Death*, 1964) e *Túmulo Sinistro* (*The Tomb of Ligeia*, 1964). No entanto, o ‘ciclo de Poe’ não demora a mostrar sinais de desgaste. *O Castelo Assombrado* (a primeira adaptação de uma história de Lovecraft) prenuncia a emergência de um novo filão, o chamado ‘cinema lovecraftiano’ — conforme veremos mais adiante. Destarte, Lovecraft se tornaria um dos escritores de horror mais adaptados no século XX, argumento validado pelas dezenas de tratamentos de seus textos que chegaram às telas e outros suportes, em uma pluralidade de formatos, abordagens e nacionalidades.

2. Horrores do tempo e do espaço: a historicidade dos filmes de horror

2.1. Os ciclos do horror (1920-1950)

Segundo Karina Wilson ([s./d.]), os primeiros filmes de horror são peças surreais e perturbadoras, combinação de muitas formas artísticas distintas reconstruídas no novo meio. Esteticamente, recorreram às vanguardas, ao trabalho de pintores expressionistas e de fotógrafos de espíritos dos anos de 1860. O estilo narrativo deriva da companhia de teatro francesa Grand Guignol, cujas histórias foram tiradas da literatura gótica. Também recorreram ao folclore e às lendas da Europa. Tanto o público quanto os cineastas demonstraram interesse precoce pelo macabro, tema constante das animações das projeções de lanternas mágicas. O fragmento *le squelette joyeux*, criado pelos irmãos Lumière em 1895, mostra um esqueleto dançante. Todavia, o primeiro filme de horror de que se tem notícia é *Le Manoir du Diable* (1896), do visionário Georges Méliès. Com pouco mais de três minutos, essa história sobrenatural consegue encapsular os paradigmas do gênero: morcegos, diabos, bruxas, caldeirões, fantasmas, todos aparecendo e desaparecendo em baforadas de fumaça.

A despeito desses primeiros exemplares franceses, e embora fossem produzidos em diversos países no começo do século XX, os filmes de horror têm, segundo Shaw Rosenheim, uma origem enfaticamente teutônica (1997, p. 64). Durante o período mudo, o estúdio alemão Universum Film AG (UFA) dominava o mercado com uma variedade de filmes que tinham no medo sua emoção central, a exemplo de *O Golem* (*Der Golem, wie er in die Welt kam*, dir. Carl Boese & Paul Wegener, 1920), *Nosferatu* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, dir. F. W. Murnau, 1922), *Metrópolis* (dir. Fritz Lang, 1927) e *M, O Vampiro de Dusseldorf* (*M*, dir. Fritz Lang, 1931). Destes, o mais influente é *O Gabinete do Dr. Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, dir. Robert Wiene, 1920), “catálogo de imagens expressionistas” (ROSENHEIM,

1997, p. 64) transformadas em convenções cinemáticas (o cientista louco, a mulher de branco em perigo, o monstro ‘morto-vivo’ controlado por um mestre) e “arquetipo de todos os futuros filmes [alemães] do pós-guerra” (KRACAUER, 1988, p. 15). Rodado inteiramente em estúdio, com perspectivas deslocadas e cenários macabros, *O Gabinete do Dr. Caligari* conta a história do sinistro personagem-título (Werner Krauss), hipnotizador acusado pelo jovem Francis (Friedrich Feher) de cometer uma série de homicídios pelas mãos do sonâmbulo Cesare (Conrad Veidt). Porém, o epílogo nos revela que Francis era na verdade um louco e toda a história aconteceu na sua cabeça. Caligari, por sua vez, não passava do diretor do manicômio.

O expressionismo alemão revela uma preocupação do cinema com o Eu. Para Siegfried Kracauer, “os filmes de uma nação refletem a mentalidade desta, de uma maneira mais direta do que qualquer outro meio artístico” (1988, p. 17). Primeiro, porque os filmes nunca são produto de um indivíduo; segundo, porque são destinados e interessam às multidões anônimas. Refletem, pois, não tanto “credos explícitos, mas dispositivos psicológicos” — as “profundas camadas da mentalidade coletiva que se situam mais ou menos abaixo da dimensão da consciência” (1988, p. 18). Ao tornar o filme uma projeção externa de eventos psicológicos, a representação expressionista teria simbolizado “o encolhimento geral para dentro de uma concha que ocorreu na Alemanha do pós-guerra” (1988, p. 87). É nesse sentido que tais filmes foram considerados expressões da vida alemã de seu tempo.

Kracauer e Clarens traçam um panorama da Alemanha nos anos 1920. Este sustenta que o fim da guerra mergulhou o país num período de convulsão social, política e espiritual que seria abordado nas esferas da música, da poesia e das artes visuais (1967, p. 13). Aquele complementa, observando que a breve República de Weimar, sucedida pelo Império Alemão depois de 1919, continuava sendo governada pelos poderes tradicionais do exército, da burocracia, dos grandes proprietários rurais e das classes abastadas. As consequências políticas da derrota e as artimanhas dos principais industriais e financistas alemães, que alimentavam desenfreadamente a inflação, acabaram por empobrecer a velha classe média. Finalmente, a crise econômica mundial dissolveu a miragem da estabilidade, destruiu o que ainda restava da experiência democrática e amplificou o desespero generalizado com a escalada do desemprego em massa. Em suma, “foi nas ruínas do ‘sistema’, que nunca havia sido uma verdadeira estrutura, que o espírito nazista floresceu” (KRACAUER, 1988, p. 22).

No fim dos anos 1920, alguns dos grandes talentos alemães deixaram Berlim e se mudaram para Hollywood, onde diretores como Paul Leni e cinegrafistas como Karl Freund descobriram que as fantasias do Velho Mundo poderiam sobreviver e revitalizar o filme norte-americano de mistério, enquanto aguardavam a renascença do horror que seguiria o despertar

do filme sonoro. A vertente de mistério, horror e fantasia está inextricavelmente entrelaçada no trabalho de Fritz Lang — mais obviamente nos seus filmes alemães, mas também presentes, de maneiras mais sutis, no seu período americano posterior (CLARENS, 1987, p. 25).

Conforme observa Carroll, ao longo do século XX a produção de filmes de horror ocorreria em ciclos, surgidos sempre em épocas de tensão social, com o cinema assimilando à sua iconografia do medo as ansiedades do momento histórico vivido, configurando um meio de expressão para as mesmas (1999, p. 20). Na esquematização de Carroll, o primeiro deles foi ciclo de filme de monstros dos anos 1930, período em que “o filme de horror chegou aos Estados Unidos liderado por *Dracula*, que, para a surpresa da Universal, tornou-se um sucesso comercial e de crítica” (ROSENHEIM, 1997, p. 62). No contexto de um país devastado pela Depressão, filmes recheados de fantasia e aventura como *Dracula* e *King Kong* (dir. Merian C. Cooper & Ernst B. Schoedsak, 1933) oferecem saídas românticas e escapistas.

Segundo Wilson ([s./d.]), o termo “horror” não foi usado para descrever um gênero cinematográfico até os anos 1930. Os primeiros filmes identificados com o gênero em questão eram referidos como “contos de susto”. Por sua vez, Rosenheim (1997, p. 59) sugere que o termo “filme de horror” teria entrado em uso somente nos anos de 1950. Importante lembrar que, na primeira fase da Guerra Fria, marco do renascimento do horror no cinema, o ciclo correspondente abarcou também a ficção científica. As narrativas desse período expressavam ansiedades e medos atinentes à era atômica, com destaque para os filmes de invasão alienígena e de insetos gigantes. No clima de destruição mútua assegurada entre Estados Unidos e União Soviética, *O Mundo em Perigo* (*Them!*, dir. Gordon Douglas, 1954) funciona como um exemplar prototípico do ensaio para a catástrofe nuclear iminente, pois retrata a paranoia sobre “a abertura de uma caixa de Pandora”²¹ (MUIR, 2007, p. 5). Afetadas pelo “inferno rodopiante de poeira radioativa”, as formigas se transformam em monstrosidades gigantescas que ameaçam a civilização. O fim próximo e a “extinção do homem como espécie dominante” são expressos em tom milenarista: “talvez sejamos testemunhas de uma profecia bíblica que se torna realidade e assim será, destruição e trevas virão de encontro à criação e a Besta reinará sobre a Terra” (O MUNDO, 1954). Produções como essa foram estimuladas pelos primeiros testes nucleares, realizados no Novo México em 1945.²²

²¹ No poema *Os Trabalhos e os Dias*, Hesíodo conta de um vaso que continha todos os males; ele era coberto por uma tampa, que impedia o conteúdo de se extravasar. Pandora, movida por uma imensa curiosidade, levantou a tampa do recipiente, e todos os males se espalharam sobre a humanidade (GRIMAL, 2011, p. 354).

²² A primeira explosão nuclear na história aconteceu no Novo México. O teste Trinity foi realizado no Alamogordo Test Range, no deserto Jornada del Muerto.

Durante a Guerra Fria existiu um tipo de ficção científica assentado, do ponto de vista narrativo e visual, na estrutura dos filmes de monstros dos anos 1930, as grandes produções da RKO e da Universal. Em *Vampiros de Almas* (*Invasion of the Body Snatchers*, dir. Don Siegel, 1956) e *The Brain Eaters* (dir. Bruno VeSota, 1958), corpos, famílias e a própria Terra são penetrados por forças alienígenas desejosas de subverter a política democrática, a autoridade masculina sobre a família, ou toda a espécie humana (ROSENHEIM, 1997, p. 59). Destacam-se também *O Dia em que a Terra Parou* (*The Day the Earth Stood Still*, dir. Robert Wise, 1951), *Os Invasores de Marte* (*Invaders from Mars*, dir. William C. Menzies, 1953), *Veio do Espaço* (*It Came from Outer Space*, dir. Jack Arnold, 1953). Tanto no cinema como na TV, esses filmes nutriam no público nascido no pós-Segunda Guerra um apetite pelo horror, saciado pelas produções da AIP e da Hammer Films (CARROLL, 1999, p. 20).

A estruturação cronológica proposta por Carroll parece fazer sentido. Revela temas comumente explorados pelo cinema de horror, que tornar-se-iam convenções do gênero ao longo do tempo. Em última análise, demonstra como as condições históricas são determinantes para a produção desses filmes, que vocalizam questões de seu tempo. Porém, ao categorizar a produção da Universal dos anos 1930 como primeiro ciclo do horror, o autor propõe uma tipologia voltada exclusivamente para o cinema norte-americano; assim, não apenas desconsidera os filmes produzidos por outras cinematografias, a exemplo do expressionismo alemão, de importância atestada anteriormente, como ignora tanto o papel dos imigrantes franceses, italianos e alemães na indústria norte-americana quanto os exemplares significativos daquele cinema. Pode parecer desnecessário fazer menção às origens do cinema de horror, caso levemos em conta nosso recorte — no presente estudo nos dedicamos a uma parcela pequena mas significativa da cinematografia norte-americana do gênero, especificamente as adaptações da obra de Lovecraft realizadas entre os anos de 1950 e 1990. Contudo, devemos lembrar que as produções a serem observadas estão inseridas na história dos filmes de horror, tendo sido influenciadas pelas obras cinematográficas e literárias precedentes.

2.2. O ciclo de filmes de zumbis e o revés do sonho americano

No fim dos anos 1950 e início dos 1960, filmes violentos — também conhecidos como *splatter films*²³ — tornaram-se uma tendência. Rosenheim atribui os temas sangrentos ao

²³ Subgênero do horror que se concentra em representações explícitas da violência. Através do uso de efeitos especiais, exhibe um fascínio pela vulnerabilidade do corpo humano e sua mutilação.

inovador *Psicose*, de Hitchcock, cuja estética teria representado, naquele momento, o “ápice da subversão” (1997, p. 58). Daí em diante, esse tipo de filme proliferou pelas mãos de um número crescente de cineastas. Exemplar significativo, *A Noite dos Mortos-Vivos* (*Night of the Living Dead*, 1968)²⁴ pode ser considerado um marco no fim dos anos 1960. Rodado na inquietude da era atômica, enquanto os Estados Unidos lutavam uma guerra que não fazia sentido para a população americana, a “mais demorada e impopular guerra” de sua história (SELLERS; MAY; MCMILLEN, 1990, p. 403), esse filme de George A. Romero (1940-2017) nasceu dos espasmos de uma sociedade em crise, quando os direitos civis começavam a se afirmar. Fala da necessidade de uma revolução, sobre as novas gerações ocuparem o lugar das mais velhas. Dele nasceria um novo subgênero no cinema de horror, o “filme de zumbis”, alicerçado na crítica social (REIS FILHO, 2015, p. 75). Nas palavras de Jamie Russel:

O foco desolador de Romero na destruição da ordem atual dizia muito sobre as mudanças cataclísmicas que aconteciam no subconsciente norte-americano desde o assassinato do presidente Kennedy, em 1963. Ao imaginar uma catástrofe apocalíptica de proporções tais que a esperança de regeneração social se mostre impossível, Romero levou seu público numa jornada ao coração sombrio dos EUA. Enquanto a Guerra do Vietnã saía do controle e os sonhadores idealistas da contracultura acordavam de ressaca diante dos assassinatos cometidos por Manson, da violência no festival de Altamont e da vergonha diante do escândalo Watergate, o *niilismo* de Romero parecia muito sintonizado com o seu tempo (RUSSEL, 2010, p. 119, grifo nosso).

Segundo Rossano Pecoraro, o *niilismo* é um conceito fundamental para compreender o pensamento filosófico dos últimos dois séculos. Denota a “corrosão, a desvalorização, a morte do Sentido”, ou seja, a depreciação dos valores tradicionais e a dissolução de princípios e critérios absolutos. “Filosofia, arte, política, moral; a cultura, a sociedade, as crenças, as instituições, tudo é sacudido, posto radicalmente em discussão” (2007, p. 7). O *niilismo* deu tom ao fim dos anos 1960. Segundo Todd Gitlin, a polarização era a sintaxe dos tempos, os extremismos eram usuais, a realidade era nebulosa e as contradições eram lugar-comum. Tudo

²⁴ *A Noite dos Mortos-Vivos* foi ambientado numa pequena cidade do interior americano, tomada de assalto pelo pânico que vitimou todo o país quando os mortos começaram a retornar à vida. A explicação do fenômeno é circunspecta e colateral — talvez tenha algo a ver com uma missão espacial que teria trazido amostras radioativas. O fato é que, desde que os primeiros mortos se levantaram da tumba, os vivos têm sido suas vítimas preferenciais, e cada vivo abatido logo se soma às fileiras dos zumbis. O foco narrativo recai sobre um grupo de pessoas que tenta sobreviver aos ataques dos zumbis, isolando-se numa casa de fazenda. Conforme as horas avançam noite adentro, e o cerco zumbi se intensifica, deteriora-se a razão e a moral entre o grupo de sobreviventes. De todos os personagens principais, aquele que termina por conservar alguma racionalidade mais refinada e que, talvez por isso, sustenta por mais tempo algum apelo de identificação com o público espectador é justamente o personagem de um homem negro: Ben (Duane Jones). A opção por um protagonista negro não deve ser encarada como ocasional.

estava em jogo, tudo parecia possível, com a promessa de liberação universal, a profanação de tudo o que era sagrado e o salto em direção à igualdade. Ao mesmo tempo, houve “a degradação dos padrões”, “a revelação de que os Estados Unidos se beneficiaram da miséria dos países pobres”, “a glorificação das tiranias do Terceiro Mundo”, “o desmascaramento do capitalismo”, a ideia de que o mesmo era a “raiz de todo mal”, “a reação contra a violência desmedida e impessoal”, “a violência para acabar com a violência” (GITLIN, 1993, p. 341).

Militantes estudantis viam os anos de 1960 como tempos de protesto e resistência (GITLIN, 1993, p. 221). Na óptica de Goffman, representaram “a grande época da contracultura” (2007, p. 311), definida por Sellers e seus colaboradores como uma “era de mudança e inquietação social” (1990, p. 410). Afinal, o mundo realmente parecia estar mudando. Conforme observamos no ensaio “Impermanência entusiasta: A Noite dos Mortos-Vivos e o espírito de 1968” (REIS-FILHO; SUPPIA, 2018), os americanos nascidos no pós-Segunda Guerra, então jovens, buscavam experiências culturais alternativas baseadas nas diferenças de atitudes, costumes e estilos. Ao som do *rock ‘n’ roll*, desbravavam terrenos antes proibidos; sob efeito de drogas psicodélicas, mergulhavam em experimentações profundas com a mente. Milhares marchavam pela igualdade racial e de gênero, engrossando as fileiras do Movimento pelos Direitos Civis. Negros, mulheres e outros grupos oprimidos reclamavam seu lugar na sociedade e lutavam por maior liberdade na vida cotidiana. Os *hippies* e a geração “paz e amor” contrariavam o patriarcado, o governo e os falcões da guerra.

Então, chegou-se ao ano fatídico para o Ocidente. Em 1968, “o mundo ocidental e ocidentalizado era atravessado por um espasmo que, entre outras coisas, questionava o progresso do capitalismo” (HARTOG, 2015, p. 23). Estudantes se rebelaram em diversas partes do mundo, estimulados pela extraordinária irrupção do Maio de 68 em Paris, epicentro de um levante estudantil continental (HOBSBAWM, 2001, p. 292). Dentro dos Estados Unidos, as rebeldias sociais e políticas que marcaram a década evidenciavam descontentamentos profundos. Inspirados pelos movimentos negros, os estudantes apoiavam a luta pelos Direitos Civis, o desenvolvimento econômico de comunidades pobres e, especialmente, as manifestações contra a guerra (PURDY, 2010, p. 249). Jovens americanos se recusavam a fazer a guerra e preferiam a prisão e o exílio (CHÂTELET, 2000, p. 371).

A arte, que estimulava manifestos pela liberdade e a união em prol do pacifismo, deixou marcas indeléveis na cultura. Segundo Stam, os acontecimentos de Maio de 68 reverberaram no mundo artístico em geral (2003, p. 153), particularmente no meio cinematográfico. À medida que os movimentos sociais avançavam no campo dos direitos políticos e civis, a produção independente fazia contraponto ao *mainstream*. O ambiente social nos Estados Unidos e o

interesse pelo cinema estimulavam os *indies*, uma nova geração surgida na esteira da nova *avant-garde* e dos novos cinemas que eclodiam ao redor do mundo, a fazerem um cinema experimental de baixo orçamento, “motivado basicamente pela frustração com a falta de oportunidades e com um sistema de produção que preconizava uniformidade de conteúdo e estilo” (SUPPIA; PIEDADE; FERRARAZ, 2011, p. 237).

Aliado ao engajamento político, à desilusão com o *status quo* e ao desejo de garantir maior liberdade de expressão, o gosto pela sétima arte resultou em verdadeiras peças da contracultura pelas mãos dos *indies*. A cena a que pertenciam, dissidente do *establishment* e muitas vezes marginalizada pela cultura dominante, fez brotar uma visão de mundo original que suscitou uma tomada de consciência. Deveras, a juventude estava “no fio da navalha da consciência nacional, senão global (ou cósmica)” (GITLIN, 1993, p. 221). Os novos realizadores do cinema independente precisaram criar a sua própria linguagem, uma vez que o “cinema consagrado” dispõe dos seus próprios códigos e convenções, gramática e sintaxe. O aparecimento de novas técnicas e estilos cinemáticos, somados aos elementos hollywoodianos, mudaria a “aparência” dos filmes (TZIOUMAKIS, 2006, p. 179).

Surge então um novo modo de fazer cinema, dotado de um espírito crítico e contestatório que buscava não apenas refletir sobre o caos da vida nos Estados Unidos (REIS FILHO, 2015, p. 81), mas também denunciou o revés do sonho americano e do capitalismo. O palco era a nação em crise, tomada de assalto pelos confrontos sangrentos dentro e fora do seu território. Nestes quadros, *A Noite dos Mortos-Vivos* despontou como um filme feito por jovens politicamente engajados, sem os olhares da geração mais velha sobre os seus ombros. Dado que as produções de horror assimilam os medos de seu tempo, conforme explicou Carroll (1999, p. 20), a paranoia e o medo da morte iminente / onipresente fazem dessa obra “uma representação literal” dos Estados Unidos naquele momento histórico e uma projeção de 1968 “como nenhum outro filme ousara realizar até então” (HOBERMAN; ROSENBAUM, 1983, p. 125). Além disso, foi a primeira peça do que se tornaria o “ciclo de filmes de zumbi”²⁵ de Romero, quem desenvolveu a “abordagem socialmente crítica pela qual o ciclo é conhecido” (HUTCHINGS, 2008, p. 233). Na Parte III veremos que o “modelo romeriano de horror” (REIS FILHO, 2012) inspirou diversos filmes lovecraftianos nos anos 1970 e 1980, como *ZUMBIS DO MAL* (*Messiah of Evil*, dir. Willard Huyck, 1973), *OS MORTOS VIVOS* (*Dead and Buried*, dir. Gary Sherman, 1981) e *A HORA DOS MORTOS-VIVOS* (*Re-Animator*, dir. Stuart Gordon, 1985), os

²⁵ Nas décadas que sucederam o lançamento de *A Noite dos Mortos-Vivos*, Romero realizou *Despertar dos Mortos* (*Dawn of the Dead*, 1978) e *Dia dos Mortos* (*Day of the Dead*, 1985). Novos filmes de zumbi seriam dirigidos pelo cineasta no começo do século XXI.

quais trazem a figura do morto-vivo. Essas produções podem ser levadas para o campo das relações entre o cinema e a história, já que atendem aos critérios especificados por Ferro (1992, p. 87): autorizam uma abordagem social e histórica ao mesmo tempo em que refletem os valores culturais, formais e estéticos da sociedade que os produziu.

2.3. A vingança da Natureza, o colapso social e as distopias

Em 1941, Henry Luce, diretor das revistas *Time*, *Life* e *Fortune*, proclamou o advento do “Século Norte-Americano”, uma era em que “a mais poderosa e vital nação” se desenvolveria, indisputada, em um mundo que dominaria “para os fins” e “pelos meios” que só ela julgaria convenientes (*apud* SELLERS, MAY; McMILLEN, 1990, p. 432). Porém, o Século norte-americano duraria só uma geração.

Chegando ao fim a década de 1960, pressupostos tradicionais sobre a onipotência e onicompetência foram reduzidos a frangalhos. Até então confiantes no papel de seu país como gendarme global e preceptor moral, os norte-americanos, nesse momento, enfrentavam derrota no Vietnã e influência declinante em todo o mundo. Nunca duvidando da força do “dólar todopoderoso” ou da expansão aparentemente eterna do produto nacional bruto, logo depois eram inundados por problemas econômicos — inflação sem controle, estagnação econômica, taxas declinantes de produtividade, estonteantes déficits comerciais e um dólar violentamente desvalorizado. Em seguida ao boicote do petróleo árabe em 1973, surgiu uma percepção insidiosa de que os Estados Unidos dependiam seriamente de reservas de energia estrangeiras incertas, em rápido esgotamento e ruinosamente caras. À medida que se desenvolvia a crise de energia na década de 1970, o povo norte-americano — que com aproximadamente 6% da população mundial produzia um terço de todos os bens e consumia mais de um terço do petróleo mundial produzia um terço de todos os bens e consumia mais de um terço do petróleo do planeta — lenta e imperfeitamente começou a compreender o que a iminente exaustão de recursos naturais não-renováveis poderia significar em uma sociedade industrializada e em sua economia (SELLERS; MAY; McMILLEN, 1990, p. 423).

Segundo Purdy, historiadores chamam os anos 1960 de a “longa década” porque muito da mudança social e cultural ocorrida naquele período foi sentida nos anos 1970. Fazendo campanha para restaurar “a lei e a ordem”, em 1968 e 1972, o presidente Nixon, não obstante, continuou algumas das iniciativas liberais que marcaram os governos Kennedy e Johnson. Apesar dos novos membros indicados pelo presidente, a Suprema Corte acelerou a expansão das noções de igualdade, cidadania e proteção da liberdade individual iniciada nos anos 1950. Mas nem todos os americanos haviam apoiado a expansão das liberdades. Os movimentos

sociais se desmobilizaram ou se enfraqueceram por causa de divisões internas e da retomada da repressão por parte das autoridades. No fim dos anos 1970, uma “nova direita” surgiu e lançou um projeto feroz para restabelecer a autoridade social. As estruturas da economia capitalista permaneceram intactas e, como sempre, vulneráveis à instabilidade. O aumento súbito do preço de petróleo, em 1973, acarretou uma crise econômica, com inflação e reestruturação industrial, que abalou as certezas econômicas do período pós-guerra. Muitos ganhos econômicos e sociais do *boom* econômico desse período foram gradualmente minados, bem como as aberturas culturais dos anos 1960 (PURDY, 2007, pp. 254-257).

Na década de 1970, a repressão — e não a reforma — era a ordem do dia. Como explicam Sellers e seus colaboradores, o desmoronamento da coalizão democrata liberal levou Nixon e Ford ao cargo que fora ocupado por Kennedy e Johnson. Ambos chefes de Estado republicanos e conservadores, tal como o ‘norte-americano comum’ que esperavam representar, tinham pouco interesse em qualquer experimentação social. O movimento pacifista também chegou ao fim naquela década. Apesar da indignação popular causada pelas invasões norte-americanas do Camboja (1970) e Laos (1971), o movimento antiguerra perdeu ímpeto quando Nixon suspendeu a convocação obrigatória para o serviço militar e iniciou a retirada gradual das tropas. A esquerda estudantil, incluindo o Students for a Democratic Society (SDS) e seu herdeiro, o Youth International Party (Yippie) desapareceram da noite para o dia, juntamente com a guerra que alimentara seus impulsos. Seus líderes, os jovens rebeldes que partiam dispostos a destruir o sistema na década de 1960, em alguns casos tentaram ingressar no mesmo na década de 1970. Naquele período, a juventude norte-americana estava mais interessada em desenvolvimento individual do que em reforma social. O conservantismo atrasou também o avanço do movimento pelos direitos das mulheres; outro problema foi o aparecimento de uma tendência antifeminista, em grande parte inspirada por mulheres de mentalidade tradicional (SELLERS; MAY; McMILLEN, 1990, pp. 419-420).

A década de 1970 se interpõe ao idealismo absoluto dos anos de 1960 e à retração conservadora dos 1980 (MUIR, 2007, p. 5). Quando a contracultura perdeu expressão na esfera pública, os movimentos sociais se desmobilizaram, as esperanças de seus principais entusiastas não haviam se concretizado e o otimismo associado ao progresso científico foi substituído pela “debilitante sensação de medo” (DOGGETT, 2014, p. 9). Na verdade, desde meados do século XX era difícil manter a fé no progresso contínuo. Além desta constatação, feita pelo historiador Joel Colton em 1982, sugeriu-se que o esmorecer da ideia de progresso resulta de uma decadência do domínio e da autoconfiança do Ocidente (*apud* SCHWARTZ, 1992, p. 364). A

década de 1970, portanto, marca o início de “uma nova era de decomposição, incerteza e crise” (HOBSBAWM, 1995, p. 15) na qual as estruturas sociais foram postas em xeque.

Após o assassinato de Martin Luther King e Robert Kennedy em 1968, a década de 1970 começou desprovida de liderança baseada em princípios morais. O escândalo de Watergate e a renúncia de Nixon por abuso de poder em 1974 irromperam em seus primeiros anos, fazendo com que as maquinações políticas se tornassem fonte de grande preocupação. Os Estados Unidos passavam por crises externas, como a escalada da Guerra do Vietnã, e internas, como a crise energética, a inflação e a crescente divisão inter-racial (MUIR, 2007, p. 5). De acordo com Sellers e seus colaboradores, a preocupante novidade da década de 1970 foi que os Estados Unidos viviam em um mundo de “limites” — limitada influência mundial, limitado crescimento econômico, limitados recursos naturais e limitadas expectativas de um futuro melhor.

Pelo menos desde o Iluminismo, o espírito da humanidade no Ocidente fora sustentado pela fé no progresso, na suposição de que a sociedade humana era, se não aperfeiçoável, pelo menos infinitamente melhorável. A despeito da prova em sentido contrário, as democracias ocidentais em geral, e a nação norte-americana em particular, desfrutavam um senso de possibilidades sem limites. No século passado, esse otimismo foi repetidamente posto à prova por pensadores que variavam de Charles Darwin a Oswald Spengler. Mais concretamente, os horrores das duas guerras mundiais, a disseminação do totalitarismo, o holocausto nazista, a ameaça de destruição nuclear, contágio da ilegalidade e terrorismo mundial — tudo isso sugeriu que, qualquer que fosse seu estado de graça, o curso da humanidade não era inevitavelmente para o alto (SELLERS; MAY; McMILLEN, 1990, p. 423).

Conforme a utopia abria caminho para o imaginário distópico, os grandes esquemas e previsões futuristas para o século XXI, comuns até então, foram superados por uma enxurrada de obras literárias que anteviam o fim próximo (GRUNENBERG, 1997, pp. 207-8). Nos anos 1970, no contexto da crise do petróleo no Oriente Médio, o filme pós-holocausto se tornou uma das formas mais vitais de ficção científica. Um exemplar prototípico é *Mad Max* (dir. George Miller, 1979), com seus panoramas estéreis e a perspectiva de um mundo desprovido de combustível fóssil. Segundo Peter Nicholls, “Há uma espécie de satisfação ao imaginar o tom cinzento de nossa sociedade, com todas as suas preocupações burocráticas virando fumaça (...)” (1984, p. 121). A produção lovecraftiana de horror e ficção científica *ALIEN, O OITAVO PASSAGEIRO* (*Alien*, dir. Ridley Scott, 1979), que observaremos no Capítulo 12, está calcada nas convenções do gótico e envolta pela visão imaginativa de um futuro distópico.

O prognóstico é um momento consciente de ação política; nas palavras de Koselleck, “(...) produz o tempo que o engendra e em direção ao qual ele se projeta, ao passo que a profecia

apocalíptica destrói o tempo, de cujo fim ele se alimenta” (2006, p. 32). No fim da década de 1960, a consciência de que a humanidade estava à beira de um fim apocalíptico percorria todas as artérias da sociedade ocidental. O debate sobre um possível desastre ambiental ganhava força, emergindo na cultura dominante através de manchetes ou distopias de ficção científica. As ameaças se fundiam ao temor da aniquilação global por uma guerra atômica, somado às incertezas atinentes à energia nuclear (DOGGETT, 2014, p. 9). Ao abordar a imagem do mundo em rápida decadência, comum em fins de século, Schwartz rememora a previsão de que “os anos 1970 veriam a Política da Desesperança; os anos 1980, a Política do Desespero; os anos 1990, a Política da catástrofe; e o século XXI seria a Era da Aniquilação” (1992, pp. 369-70).

De acordo com Hutchings, a ideia da Natureza se voltar contra a humanidade surgiu pela primeira vez nos filmes de monstro dos anos 1950, que mesclavam ficção científica e horror, a exemplo do supracitado *O Mundo em Perigo* (1954) e de *Tarântula!* (*Tarantula*, dir. Jack Arnold, 1955) e *O Escorpião Negro* (*The Black Scorpion*, dir. Edward Ludwig, 1957). “Essa preocupação temática ajustava-se bem aos medos de colapso social que eram aparentes nos anos 1970, e naquela década um ciclo de filmes de horror sobre a vingança da Natureza misturava o desespero apocalíptico com uma consciência ambiental emergente” (2008, p. 263). Destacam-se *A Crônica de Hellstrom* (*The Hellstrom Chronicle*, dir. Walon Green & Ed Spiegel, 1971), *A Invasão das Rãs* (*Frogs*, dir. George McCowan, 1972), *A Noite dos Coelho* (*Night of the Lepus*, dir. William F. Claxton, 1972), *A Noite do Terror Rastejante* (*Squirm*, dir. Jeff Lieberman, 1976), *Animais em Fúria* (*Day of the Animals*, dir. William Girdler, 1977) e *A Maldição das Aranhas* (*Kingdom of the Spiders*, dir. John Cardos, 1977). Refletem essa preocupação algumas adaptações do conto “A Cor que caiu do espaço” (1927), de Lovecraft, principalmente *A MALDIÇÃO – RAÍZES DO TERROR* (*The Curse*, dir. David Keith, 1987) e o segmento “*THE LONESOME DEATH OF JORDY VERRILL*” do filme-antologia *CREEPSHOW: ARREPIO DO MEDO* (*Creepshow*, dir. George Romero, 1982).

Nos anos 1970, facetas da vida contemporânea despertavam grande ansiedade, e tudo se tornava controversia. O meio ambiente, a tecnologia, o sexo, o governo, a questão racial, o papel da mulher na sociedade e o seu direito de controle sobre o próprio corpo criaram tendências para o horror (MUIR, 2007, p. 5). Cineastas talentosos deixaram sua marca nos chamados *slasher films*, possivelmente influenciados pelo drama de assassinato em série *Noite do Terror* (*Black Christmas*, dir. Bob Clark, 1974) ou pelo inovador *O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA* (*The Texas Chainsaw Massacre*, dir. Tobe Hooper, 1974). Segundo Hutchings, o termo *slasher* surgiu no fim daquela década e primeiro se referia ao ciclo de horror norte-americano iniciado com *Halloween: A Noite do Terror* (*Halloween*, 1978), de John Carpenter,

sucedido pelas produções *O Trem do Terror* (*Terror Train*, dir. Roger Spottiswoode, 1980), *Feliz Aniversário Para Mim* (*Happy Birthday to Me*, dir. J. Lee Thompson, 1981), *Baile de Formatura* (*Prom Night*, dir. Paul Lynch, 1980) e *Noite Infernal* (*Hell Night*, dir. Tom DeSimone, 1981). Os protagonistas adolescentes destes filmes são perseguidos e mortos por assassinos em série psicopatas, às vezes desfigurados, e a matança é mostrada pelo ponto de vista do assassino. A crítica em geral tendia a considerá-los grosseiramente estereotipados, sádicos, reacionários e misóginos, dada a ênfase na vitimização das mulheres (2008, p. 294).

Após a guinada conservadora de Reagan nos anos 1980, o *slasher* tornar-se-ia o tipo mais popular de filme de horror, oferecendo um “paradigma reativo” característico daquela década. Nas palavras de Muir, uma “resposta aos moldes do Velho Testamento para o pecado e para a estética ‘faça o que quiser’ da contracultura de fins dos anos 1960 e início dos anos 1970” (2011, p. 4). Os adolescentes são trucidados por assassinos draconianos, ou mesmo punidos com a decapitação por atos vistos como transgressões morais como transar antes do casamento ou fumar maconha. A chegada de vingadores silenciosos como Jason e Michael Myers costuma ser precedida por raios e trovões, sugestão de que esses monstros representam uma força da Natureza ou Deus em pessoa, reafirmando antigos valores (2011, p. 4).

2.3. O ciclo do horror físico

Os anos 1970 armaram o palco para a década seguinte, considerada o apogeu do horror físico no cinema contemporâneo.²⁶ Rosenheim define o horror como um medo *erótico*, dado que os filmes (e outras obras) do gênero, tal qual os de ação e pornografia, afirmam a nossa corporeidade, levando o corpo a responder sintomaticamente ao que vê. Todavia, embora considere possível fazer leituras políticas de diferentes formas de horror (observando, por exemplo, a identidade sexual e a subversão dos papéis de gênero nos anos 1980), a sua raiz estaria definitivamente na “condição inescapável da corporeidade humana”, pois evoca a “vulnerabilidade e a fome do corpo” (1997, p. 53). Esta seria a essência do “horror físico”,²⁷ entendido por Kelly Hurley como um gênero híbrido que recombina as convenções narrativas e cinemáticas da ficção científica, do horror e do suspense a fim de inspirar repulsa — e, ao seu modo, prazer — através de representações explícitas da violência, nas quais o corpo humano é frequentemente desmantelado, destruído e eviscerado (1995, p. 203).

²⁶ Cf. **A Quick History of Body Horror in Cinema**. Disponível em: <https://gehennaandhinnom.wordpress.com/2017/04/07/a-quick-history-of-body-horror-in-cinema/>.

²⁷ O gênero foi denominado *body horror cinema* pela revista *Screen*, em 1986.

Segundo Hurley (1995, p. 1981), esse gênero adquiriu aos poucos certo sensacionalismo sinistro. Criou-se então uma tendência de explorar “conteúdo cada vez mais nojento”, evidente no canibalismo dos filmes de George Romero, Wes Craven e Tobe Hopper; “violência cada vez mais sádica”, a exemplo de *O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA* e das franquias *Sexta-Feira 13* e *Halloween*; “transformações corporais cada vez mais gráficas”, aos moldes de *Grito de Horror* (*The Howling*, dir. Joe Dante, 1981) e *Um Lobisomem Americano em Londres* (*An American Werewolf in London*, dir. John Landis, 1981); e “corporeidades ainda mais grotescas e inomináveis”, como aquelas exibidas nos *remakes* *O ENIGMA DE OUTRO MUNDO* (*The Thing*, 1982) e *A Mosca* (*The Fly*, 1986). No apogeu da ginástica aeróbica e no alvorecer da AIDS, o horror físico fazia com que o seu objeto, o corpo humano, fosse drasticamente distorcido e transformado. Não por acaso, “transformação” tornou-se uma palavra-chave definidora da época (MUIR, 2007, p. 36). Nesses filmes, o corpo era alongado, violentado, despedaçado e contaminado por múltiplas doenças através do uso de efeitos especiais.

Os anos 1980 abrem com *Viagens Alucinantes* (*Altered States*, dir. Ken Russell, 1980) e *Scanners – Sua Mente Pode Destruir* (*Scanners*, 1981), a qual cimentou a carreira de David Cronenberg como um dos pioneiros do gênero em suas “explorações da doença, da mutação e da desintegração” (GRUNENBERG, 1997, pp. 163-4). Virtualmente, todos os filmes de Cronenberg dos anos 1980 envolvem a fragilidade e a elasticidade da carne. Além de *Scanners*, podemos mencionar *Videodrome: A Síndrome do Vídeo* (*Videodrome*, 1983), *A Mosca* e *Gêmeos – mórbida semelhança* (*Dead Ringers*, 1988). No primeiro, cujos momentos de horror físico são associados ao corpo masculino, drogas experimentais fazem a mente humana se desenvolver e ganhar poderes psíquicos, processo que resulta na explosão do crânio; sinais de televisão causam tumores cerebrais em *Videodrome*, preocupado com a interação entre a consciência humana e a tecnologia; um ‘novo tipo de câncer’ afeta o cientista em *A Mosca*, submetendo-o a uma transformação grotesca; em *Gêmeos*, um ginecologista inventa instrumentos barrocos e visivelmente dolorosos para investigar as misteriosas profundezas de um ‘outro’ alienígena, a mulher. O cineasta canadense já havia realizado filmes de horror “viscerais” na década anterior (HUTCHINGS, 2008, p. 82), como *Calafrios* (*Shivers*, 1975), *Enraivecida na Fúria do Sexo* (*Rabid*, 1977) e *Os Filhos do Medo* (*The Brood*, 1979).

Conforme observaremos nos Capítulos 8 e 12, o lovecraftiano *O ENIGMA DE OUTRO MUNDO*, de Carpenter, também exhibe graficamente a transformação do corpo, metáfora de doenças como o câncer e a AIDS. Preso no gelo há milhares de anos, um alienígena mutante é descongelado em uma base na Antártida e toma a forma de um dos cientistas. As suspeitas crescem entre os homens, para os quais é praticamente impossível identificar quem é o monstro

disfarçado. O único método de detecção eficaz é o exame de sangue, o que funciona como prognóstico da era da AIDS. Outros títulos importantes são *Eraserhead* (dir. David Lynch, 1977), *Os Invasores de Corpos* (*Invasion of the Body Snatchers*, dir. Philip Kaufman, 1978), os lovecraftianos *ALIEN*, *O OITAVO PASSAGEIRO*; *A HORA DOS MORTOS-VIVOS* (*Re-Animator*, dir. Stuart Gordon, 1985) e *DO ALÉM* (*From Beyond*, dir. Stuart Gordon, 1986), e a produção britânica *Hellraiser – Renascido do Inferno* (*Hellraiser*, dir. Clive Barker, 1987).

O horror físico não é novo, conforme demonstra Hurley (1995, p. 203). A representação de corporeidades não humanas, ainda que insuficiente para definir o gênero, pode ser identificada nos filmes de horror e ficção científica desde meados do século XX, como no proto-lovecraftiano *O MONSTRO DA LAGOA NEGRA* (*Creature from the Black Lagoon*, dir. Jack Arnold, 1954). Outros exemplos incluem *Terror que Mata* (*The Creeping Unknown*, dir. Val Guest, 1955), *A Mosca da Cabeça Branca* (*The Fly*, dir. Kurt Neumann, 1958), *A Bolha Assassina* (*The Blob*, dir. Irvin S. Yeaworth Jr. e Russell S. Doughten Jr., 1958), *The Alligator People* (dir. Roy Del Ruth, 1959), *THE SLIME PEOPLE* (dir. Robert Hutton, 1963), *O Bebê de Rosemary* (*Rosemary's Baby*, dir. Roman Polanski, 1968) e inúmeros outros. Conforme o público se acostumava com representações explícitas de sexo e violência, o *slasher*, cujas margens de lucro eram significativas, fundiu-se a outros gêneros “socialmente mais respeitáveis” como a ficção científica, em *ALIEN*, *O OITAVO PASSAGEIRO*; o *thriller* / comédia, em *Dublê de Corpo* (*Body Double*, dir. Brian de Palma, 1984); e o filme policial, em *O Silêncio dos Inocentes* (*The Silence of the Lambs*, dir. Jonathan Demme, 1991), que garantiu a Jodie Foster o Oscar de Melhor Atriz (ROSENHEIM, 1997, pp. 57-58).

Consideramos o horror físico ainda mais antigo, com raízes fincadas na literatura gótica e nos reformuladores dessa tradição, como Lovecraft. Em muitos de seus contos dos anos 1920 e 1930 — como *Herbert West – Reanimator* (1921-1922), “O medo à espreita” (1922), “O horror em Dunwich” (1928) e “Nas montanhas da loucura” (1931), entre outros —, o escritor produziu incursões profundas e realistas pelo território do corpo, mergulhando suas personagens em reinos carnavais perturbadores. Tão grande a sua importância, tem sido considerado o criador do horror físico²⁸ e sua obra inspiraria uma torrente de filmes desse gênero nas décadas finais do século XX, notadamente nos anos de 1970 e 1980, tempos de ressurgimento de uma sensibilidade gótica em que o cinema revisitou as convenções dessa tradição, com enfoque crescente no corpo. Foi na década de 1980 que Lovecraft tornou-se uma propriedade comercial

²⁸ Dados de acordo com: <https://gehennaandhinom.wordpress.com/2017/04/07/a-quick-history-of-body-horror-in-cinema/>.

de peso, o que John McCarty (2016) atribui principalmente ao sucesso das adaptações *A HORA DOS MORTOS-VIVOS* e *DO ALÉM*, de Stuart Gordon.

3. O retorno do gótico no *fin de siècle*

3.1. Marcha para o fim dos tempos

Segundo Grunenbergl, o desespero que precedeu a virada do milênio extrapolou o domínio da especulação filosófica e científica, invadindo a vida cotidiana. Os tabloides veiculavam profecias fatalistas de que o mundo acabaria em breve, baseadas em relatos de perigos incalculáveis, acidentes estranhos, crimes aleatórios e ameaças à saúde. No fim dos anos 1990, o mundo parecia fora dos eixos. Na óptica do autor, a única forma de lidar com essa sensação era adotar uma perspectiva fatalista e cínica, ou buscar consolo nos valores e crenças tradicionais, a fim de restabelecer o estado de “normalidade” que se perdera com o término do *boom* econômico do pós-Guerra (1997, pp. 206-7). Em resposta, uma nova direita tomou de assalto a vida intelectual, cultural, política e grandes setores da mídia nos Estados Unidos, especialmente depois da queda do muro de Berlim em 1989 (PURDY, 2007, p. 257).

Desde a era Reagan nos anos 1980, valores estritamente definidos dominaram aquela sociedade. Conforme rememoram Sellers e seus colaboradores, Ronald Reagan adotou uma política implacavelmente conservadora. “Divorciado, ex-ator de cinema e pseudo-rei dos filmes Classe B de Hollywood, chegou à Casa Branca como símbolo dos valores familiares tradicionais e crítico da sociedade permissiva” (1990, p. 442). Grande parte da atração exercida por ele podia ser atribuída à sua visão simplória do destino norte-americano; pregando virtudes simples, trouxe para Washington um senso de finalidade que contrastava vivamente com a desoladora falta de rumo do período pós-Watergate. Os conservadores partilhavam da sua antipatia por impostos progressivos, serviços sociais e intervenção do governo (1990, p. 443). Estas são marcas do neoliberalismo. Recorrendo à retórica apocalíptica dos primeiros anos da Guerra Fria, acusou a União Soviética de ser “o império do mal” (1990, p. 445). Em discurso proferido no ano de 1983,²⁹ afirmou que “os valores tradicionais têm sido o alicerce da bondade e da grandeza da América”, fazendo menção a um estudo de que os americanos seriam mais

²⁹ Discurso proferido à National Association of Evangelicals em Agosto de 1983. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=FcSm-KAEFFA>>. Acesso em: 24 out. 2018.

religiosos em comparação a outros povos. De sua fala depreendemos que um confronto entre as duas superpotências resultaria na batalha do juízo final.

Na experiência de Lisa Vox, crescer em um subúrbio na era Reagan fez com que a sua infância fosse afetada por uma ansiedade apocalíptica oriunda do “pré-milenarismo”. Em *Existential Threats: American Apocalyptic Beliefs in the Technological Era* (2017), a autora constrói uma história do imaginário apocalíptico na cultura norte-americana do fim do século XIX até o presente. Para tanto, investigou vasta gama de fontes primárias — de filmes de ação a tratados bíblicos — que lhe permitiram analisar similaridades retóricas e temáticas nas crenças religiosas e científicas do apocalipse. Segundo a autora, as ideias escatológicas que hoje monopolizam a cultura consistem em uma ideologia religiosa, secularizada em resposta às crescentes ameaças tecnológicas e políticas à segurança nacional, e têm origem no século XIX. Desde 1945, duas visões de mundo alegadamente concorrentes dominam os discursos culturais acerca do futuro nos Estados Unidos: de um lado, o “prémilenarismo dispensacionalista”, surgido no crepúsculo do século XIX; do outro, o consenso científico acerca do fim dos tempos. Ambas as crenças moldaram as mentalidades e a forma de lidar com ameaças existenciais, que eventualmente se concretizam na forma de catástrofes. Mas, conforme a autora conclui em sua pesquisa, os conceitos “dispensacionalistas”³⁰ de Salvação, de declínio social e do Anticristo nunca estiveram distantes daquela cultura, seja nos anos 1980 — quando o medo da guerra nuclear ou da ascensão do Anticristo não pareciam contraditórios —, seja na atualidade.

Na óptica de Schwartz, os Estados Unidos têm representado o histórico meio-termo entre reinos passados e futuros. Logo, aponta para a identificação estrita e permanente que os protestantes americanos têm feito de si próprios com os judeus do Velho Testamento:

Se a teocracia puritana posteriormente cedeu lugar à democracia iluminista, os poetas americanos, bem como os pregadores e políticos, nunca abandonaram a imagem da América como de uma Nova Jerusalém, lar para os exilados, luz para as nações, derradeira esperança da humanidade (SCHWARTZ, 1992, p. 314).

³⁰ Sistema interpretativo bíblico que envolve a crença em uma progressão histórica (uma série de estágios da auto-revelação de Deus) e um plano de salvação. Cada dispensação é marcada por um ciclo: Deus revela a si mesmo e a sua verdade à humanidade. Esta, por sua vez, é responsável por se adequar a essa revelação. Porém, a humanidade se revolta e falha no teste. Então é julgada por Deus, que introduz um novo período de liberdade condicional sob nova administração. Em última análise, o dispensacionalismo demonstra o progresso da revelação de Deus para o homem e a soberania do criador ao longo da história.

Nas palavras de Grunenberg, “Os Estados Unidos buscam um paraíso perdido que, para muitos, só pode ser encontrado através de alguma reconstrução nostálgica de um passado que nunca existiu” (1997, pp. 206-7). Esse raciocínio está assentado nas “antigas noções calvinistas da ‘eleição’ de um homem demonstrada por suas virtudes, que por sua vez demonstrava sua prosperidade” (KIERNAN, 2009, p. 34). O curso dos acontecimentos ou, em outras palavras, o desejo da Divina Providência, teriam colocado os americanos em uma posição elevada. Forjou-se, então, no século XIX a crença no ‘destino manifesto’, de que os colonos brancos estariam destinados a se expandir pelo território americano. “Marchando adiante, a América provaria ser merecedora da proteção divina” (KIERNAN, 2009, p. 34).

Acreditava-se que trombetas celestiais estariam tocando no Oeste e no Sul do país. Durante a Guerra Mexicana (1846), um congressista de Maryland as teria ouvido e depois conclamado seus compatriotas para que avançassem em direção ao Pacífico, a fim de cumprir “o destino da raça anglo-saxônica”, atentos àquela posição elevada que a Divina Providência, em seu poderoso ministério, designou para eles” (FULLER *apud* KIERNAN, 2009, p. 34). Conforme Kiernan, “em termos seculares isso se tornou uma teoria grosseira do determinismo histórico” (2009, p. 34). A essa altura, explica o historiador, os Estados Unidos estavam prontos para uma missão civilizadora, uma obrigação moral de levar esclarecimento para povos menos favorecidos de qualquer lugar que se encontrasse sob a bandeira americana (2009, p. 47).

Durante os quase quatro séculos de experiência no Novo Mundo, os norte-americanos partilharam da crença do líder puritano John Winthrop, de que “a cidade na colina” lhes pertencia e era para ela que “todos os olhos se voltam”. Junto de Thomas Jefferson, acreditavam ser o povo eleito de uma “Nova Jerusalém”. Esse senso de “excepcionalismo” sobreviveu e foi ainda mais exaltado depois da Segunda Guerra Mundial, pois, dentre as grandes nações do mundo, só os Estados Unidos emergiram do violento confronto não apenas incólumes, mas com sua riqueza e poder aumentados (SELLERS; MAY; McMILLEN, 1990, p. 423).

Na óptica de Grunenberg, os Estados Unidos dos anos 1990 entravam numa “segunda era vitoriana”, com todos os seus “códigos restritivos aberrantes, terrorismo moral, ideais hipócritas, dois pesos e duas medidas” (1997, p. 203). À época, campanhas para a implementação de padrões de propriedade e decência no entretenimento revelaram uma sociedade moralmente desorientada e profundamente dividida, a qual se pretendia corrigir com base em compromissos hipócritas ou intrusões autoritárias no espaço privado (1997, p. 203). Esse processo parece decorrer da colisão entre a cultura normativa e outra, dissonante. Seria, portanto, uma resposta conservadora aos estudos culturais que se alicerçaram naquele momento. Conforme explica John Hartley, as promessas da modernidade — progresso, ciência,

verdade, razão, abundância, conforto, segurança — pareciam muito desgastadas nos anos que sucederam a Segunda Guerra, depois do Holocausto e com a Guerra Fria, a destruição mútua assegurada, os estados policiais, o stalinismo e a Guerra do Vietnã. Os estudos culturais tornaram-se, então, sintoma da dúvida e da desilusão amplamente disseminadas acerca da capacidade contínua de verdades herdadas encontrarem aquiescência; bem como da necessidade de refletir sobre as liberdades individuais sem precedentes, as novas formas de expressão cultural e os novos horizontes abertos para jovens, mulheres, homossexuais, negros e diversos outros grupos sociais e identitários (HARTLEY, 2003, pp. 2-3). Iniciados na Inglaterra nos anos de 1960 e 1970, os estudos culturais preocuparam-se com as formas pelas quais as pessoas “usam sua criatividade para desafiar situações de violência, dominação e injustiça ou para criar artefatos que impulsionem a humanidade a novas formas de vida, novos estilos, novas identidades, novas formas de ser como indivíduos ou comunidades” (RYAN, 2010, p. xii). Escrevendo na última década do século XX, Richard Klein via-se

em meio a um desses momentos intermitentes de repressão, quando a cultura, descendente dos puritanos, impõe suas visões históricas e estende suas restrições fundadas na culpa à sociedade, legislando juízos morais sob o disfarce da saúde pública, aumentando a todo tempo o poder da vigilância e o alcance da censura para alcançar uma restrição geral da liberdade” (KLEIN *apud* GRUNENBERG, 1997, p. 205).

No *fin de siècle*, os ‘fantasmas do gótico’ voltam a assombrar a nação com suas ideias e imagens. Mark Edmundson observou que a mentalidade gótica, além de insensível, enfurecida com uma suposta alta cultura e cética em relação ao progresso sob qualquer forma, é antitética a todos os sorridentes credos americanos. “Uma nação de ideais, os Estados Unidos também têm sido, não surpreendentemente, uma nação de dura desilusão, com uma imaginação gótica ferozmente reativa” (EDMUNDSON *apud* GRUNENBERG, 1997, p. 205). O “gótico suburbano”, por exemplo, surge com o processo de suburbanização em massa dos Estados Unidos nos anos 1950 e início dos anos 1960. Esse subgênero, que será observado no Capítulo 8, reflete o temor de que a rápida mudança no estilo de vida pudesse causar danos irreparáveis não apenas à paisagem, mas ao estado psicológico daqueles que se mudaram para os subúrbios e romperam com os antigos padrões de existência. Preocupado com a possibilidade dos bairros, casas ou famílias mais comuns terem algo a esconder, estabeleceu o tropo da casa suburbana de aparência pacífica, com um segredo terrível em seu interior (MURPHY, 2009).

O retrato de uma sociedade sem direção, à deriva num sonho febril do qual não há chance de acordar, não era incomum no cinema de fins do século XX. Com a aproximação do

fim do milênio, John Gianvito apontou para a degeneração dos valores do que se convencionou chamar de “civilização Ocidental”, com base em sinais abundantes e perceptíveis: a concentração de capital e poder pelas corporações multinacionais, a extinção diária de espécies animais, as mudanças climáticas, o anti-intelectualismo, a indiferença da sociedade diante de uma cultura *pop* insípida, o nacionalismo crescente, o aumento da xenofobia (GIANVITO, 1997, p. 41). Diante das propostas do governo Reagan, defensores de consumidores e ambientalistas temeram um declínio na qualidade da vida norte-americana; e os liberais protestaram que dessas medidas adviria uma nova era de opulência para os ricos e de austeridade para os pobres (SELLERS; MAY; McMILLEN, 1990, p. 443).

Ao comparar obras “milénaristas” às do “apocalipse gótico”, Vijay Mishra nota que “um fim milénarista ratifica a história e o nosso lugar em um projeto mais amplo, [enquanto] as narrativas apocalípticas góticas retratam um mundo esgotado e ocioso” (*apud* VOX, 2017, p. 9). No elegíaco *Crepúsculo do Caos* (*The Last of England*, 1987), o outrora majestoso império britânico está em ruínas, repleto de apartamentos queimados, pilhas de lixo e terrenos baldios. Em voz *off*, o diretor e narrador (Derek Jarman) fala de sua própria geração, caracterizada pelos protestos que deram errado e pelos usuários de drogas perdidos em uma paisagem na qual “o amanhã foi cancelado por falta de interesse”. Retrato de uma sociedade assombrada pelo espectro do passado e do presente sangrentos, evoca um sentimento gótico de desconforto e perturbação (GIANVITO, 1997, p. 48) que reflete o declínio do Reino Unido na era Thatcher.

Dez anos mais tarde, Grunenberg escreveria: “Vivemos (...) num período gótico de medo, horror, desintegração moral e indulgência em prazeres perversos”. Este é um excerto de sua introdução a *Gothic: Transmutations of Horror in Late Twentieth-Century Art* (1997), obra dedicada ao renascimento de uma sensibilidade gótica na arte contemporânea. Organizada pelo autor, a obra nasceu da percepção de que temas ligados a essa tradição, elaborados há mais de duzentos anos, retornavam ao centro do imaginário social. Isso porque, conforme se aproximava o fim do milênio, maior parecia o fascínio com o lado sombrio da imaginação humana. Ao escrever naquele mesmo contexto, Schwartz conjecturou que o *fin de siècle* iminente seria “o último alento, o momento crítico, a abertura para uma nova era” (1992, p. 24), como todos os outros que o precederam; no entanto, cada fim de século teria testemunhado com maior vivacidade “a ambivalência inerente às visões milénaristas ocidentais de decadência e desastre, de recriação e regeneração (...)” (1992, p. 28). Talvez por esse motivo, com o fim do milênio na soleira da porta, a sociedade Ocidental estivesse se preparando para o fim do século XX “com mais antecedência do que as pessoas de qualquer outro período” — um possível

indicador de que “as tensões maniqueístas comuns às experiências de *fin de siècle* seriam exacerbadas nos anos 1990” (1992, p. 29).

Embora poucos acreditassem que o mundo realmente fosse acabar na virada do milênio, Grunenberg descreve o verdadeiro espírito de *fin de siècle*, de pessimismo e mal-estar espiritual que permeava a sociedade. Profecias fatalistas eram publicadas diariamente nos jornais: aquecimento global, asteroides em rota de colisão com a Terra e invasões alienígenas. Historiadores como Francis Fukayama falavam no *fim da História* e filósofos como Arthur Danto lamentavam o *fim da Arte*. Fundamentalistas religiosos, profetas da Nova Era, ambientalistas radicais e magos da informática esperavam pelo dia do Juízo Final em 31 de dezembro de 1999 (GRUNENBERG, 1997, p. 208). Para Gianvito, o ressurgimento do gótico na literatura, na arte, na moda, na música e no cinema deu-se nessa atmosfera de mal-estar e pode ser um dos sinais da experiência exacerbada de *fin de siècle* (GIANVITO, 1997, p. 50).

3.2. Transgressão, decadência, fragmentação e outros temas góticos

Conforme explica Laura Cánepa, o gótico é um discurso literário iniciado por romancistas ingleses na segunda metade do século XVIII (2008, p. 26). Diante das mudanças trazidas pelo início da revolução industrial, com a quebra dos laços tradicionais, a urbanização e um novo modo de vida, tais romancistas recorreram ao passado feudal, inspirados pelas construções e tradições medievais que deram nome ao seu discurso. *O Castelo de Otranto* (1764), de Horace Walpole (1717-1797), foi considerado a história original desse gênero, cuja primeira safra floresceria no fim do século com *The Poisoner of Montremos* (1791), de Richard Cumberland; os romances de Ann Radcliffe, *Os Mistérios de Udolfo* (1794) e *O Italiano* (1797); e, notadamente, *The Monk* (1796), de Matthew Gregory Lewis. No início do século XIX, o cânone gótico incluiu “O Homem da Areia” (1817) e outros contos do romântico prussiano E.T.A. Hoffman,³¹ celebrado por Freud como “o inigualável mestre do inquietante na literatura” (2010, p. 262); o *Frankenstein ou o Prometeu Moderno* (1819), obra-prima de Mary Shelley; e *Melmoth the Wanderer* (1820), de Charles Maturin. Mais tarde, surgiram *O Morro dos Ventos Uivantes* (1847), de Emily Brontë, e o trabalho de Edgar Allan Poe, que definiu o chamado “gótico americano”. No fim do século XIX, foram publicados *O Médico e o Monstro* (1886), de Robert Louis Stevenson; *O Retrato de Dorian Gray* (1890), de Oscar Wilde; e o *Drácula*

³¹ A literatura fantástica de Hoffmann, importante nome do romantismo, “combina com o universo dos contos de fadas, o grotesco e o absurdo de uma nova sensibilidade plasmada pela sociedade burguesa”. In: BENJAMIN, Walter. **O capitalismo como religião**. Boitempo Editorial, 2015.

(1890) de Bram Stoker, “o maior de todos os romances góticos” (OATES, 1997, p. 37; McGRATH, 1997, p. 157). Além dos nomes mencionados, a tradição gótica atraiu escritores canônicos como S. T. Coleridge, John Keats, Herman Melville, William Faulkner e Lovecraft, cujas estreitas relações com o gênero serão observadas no Capítulo 4.

A historicidade dos primeiros autores góticos lhes permitiu desdobrar as fantasias de sua cultura acerca de um passado imaginado como sombrio, violento, cruel, despótico e supersticioso. No século XVIII, de acordo com Anne Williams, o termo “gótico” no subtítulo de *O Castelo de Otranto* significava “medieval”, bem como rude e “bárbaro”. Naquele contexto, Walpole colocou um enredo familiar dinástico dentro de uma ambientação gótica (portanto, “rude”, “bárbaro” e “medieval”). Essa combinação pareceu particularmente efetiva na evocação de certas emoções, como o terror e a melancolia, com as quais o público se deleitava em 1764. As estruturas e os temas do gótico demonstram os efeitos do Iluminismo sobre a imaginação popular, transformando as narrativas do gênero em fantasias de uma cultura recém-consciente de si mesma e de sua diferença do passado: uma cultura que não é rude, nem bárbara, despótica ou supersticiosa (WILLIAMS, 1997, pp. 127, 128, 148). O gênero surge no horizonte da crítica Iluminista ao período feudal, considerado uma “idade das trevas”.

Williams sugere que os elementos recorrentes³² do gótico devem ser entendidos como metáforas culturais complexas. Em sua óptica, parece lógico que o fascínio pelas “trevas” do gênero — crescente um século antes do livro de Walpole — tenha enfim se fortalecido com a publicação de diversos romances nos anos de 1790, década imediatamente posterior à Revolução Francesa. Nas suas palavras, “Este evento marcou o colapso final de várias hierarquias antigas: a monarquia, um sistema inflexível de classes e a hegemonia da Igreja Católica. No entanto, o trauma da Revolução permaneceu, para os observadores ingleses, como um horror vicariamente experimentado no terrível reino do ‘outro’” (1997, p. 127). Cánepa acrescenta que a tentativa de retorno ao passado feudal era estimulada pela desilusão com os ideais racionalistas do Iluminismo e pela tomada de consciência individual frente aos dilemas culturais que surgiam na Europa moderna: a industrialização, a urbanização e as revoluções burguesas (CÁNEPA, 2008, pp. 26-8).

³² Williams aponta os elementos do gótico: personagens que são tipos sociais, ao invés de figuras realistas, fortemente individualizadas; enredos complexos, cheios de ação emocionante e violenta; situações derivadas do conflito entre o desejo individual e as restrições sociais; eventos sobrenaturais ou aparentemente sobrenaturais; suspense motivado por segredos familiares, de herança ou parentesco. Essa “miscelânea fantástica” é muitas vezes emoldurada por alguma construção ficcional acerca da proveniência do texto, como a ideia de que a narrativa se trata da autobiografia do protagonista; ou a pretensa declaração de Walpole, de que não fizera nada além de traduzir o romance que encontrou na biblioteca de “uma antiga família católica do norte da Inglaterra” (1997, p. 128).

Desde suas origens, o gótico perturbou e subverteu tudo o que era dado como certo, singular, racional, equilibrado e estabelecido. Logo, sua *raison d'être* é a *transgressão* (McGRATH, 1997, p. 154). Em Walpole, Radcliffe e Lewis, transgressões sociais das mais hediondas, praticadas contra vítimas inocentes por velhos aristocratas ou clérigos diabólicos, em castelos e abadias decadentes, cercados de antigas maldições, traziam à tona um imaginário violento e fantástico (CÁNEPA, 2008, pp. 26-8). Não obstante, quanto mais nos aprofundamos nas obsessões do gênero, mais claro nos parece que as ideias de regressão e ruptura — de colapso em formas de organização menos complexas como a organização feudal, por exemplo — estão invariavelmente presentes no gótico. Apontada por McGrath, essa característica faz da *decadência* o seu segundo grande tema, evidente em todos os seus tropos e convenções familiares (1997, p. 154). A decadência está no enaltecimento da ruína, seja ela arquitetônica, moral, biológica, ontológica ou psíquica; em todas as suas manifestações, simboliza a morte — tenta dizer o indizível através de uma elaboração frenética de tudo o que sugere, significa ou simboliza a morte. “Nas suas mansões em ruínas e mentes perturbadas, nos seres fraturados e incompletos e suas imagens grotescas e monstruosas, nas suas ideias de maldição, nos assassinos bestiais, nas classificações selvagens, nos sonhos febris, em todas as manifestações de decadência, o gótico procura só falar da morte” (McGRATH, 1997, p. 154). O terceiro tema, e uma de suas características mais duradouras, é a *fragmentação* em narrativas inconsistentes, no excesso de configurações morfológicas, desarticuladas e descentralizadas — um “*pathos* inquietante que se junta à animação do inorgânico”, consoante à definição do “gótico expressivo” de Wilhelm Worringer (*apud* GRUNENBERG, 1997, pp. 160, 162).

3.3. Novas formulações do gótico na virada do milênio

Nas palavras da historiadora da literatura Judith Halberstam, o gótico “marca uma preocupação peculiarmente moderna com os limites e o colapso” e, como tal, permite “múltiplas interpretações e uma pluralidade de locais de resistência cultural” (*apud* TOTH, 1997, p. 89). As convenções do gênero têm mostrado notável poder de permanência, ressurgindo ao longo do tempo em várias formas; revelam também uma constante, a possível causa de grande ansiedade na cultura anglo-americana nos últimos séculos (WILLIAMS, 1997, p. 145). No fim do século XX, as manifestações do gótico foram entendidas por Csaba Toth como estratégias narrativas endêmicas na cultura industrial contemporânea (1997, pp. 88-9). A política subjacente à cena gótica industrial era complexa e engendrou seus cenários apocalípticos: um estado de bem-estar em ruínas na Europa Ocidental, o Reaganismo nos

Estados Unidos e o abraço em massa à Direita, tanto nas eleições como na vida cotidiana (1997, pp. 86-7). Como resultado do neoliberalismo, os participantes desse movimento perceberam o espaço desindustrializado que o capitalismo tardio produzira como lugar de máxima abjeção, “resultado final da entropia social” (LEFEBVRE *apud* TOTH, 1997, pp. 86-7).

Em “American Gothic”, artigo publicado na *Civilization* em meados de 1996, o escritor Mark Edmunson constatou que “um espírito gótico muito similar ao de Poe agora infunde grande parte dos nossos filmes e da ficção popular” (*apud* GRUNENBERG, 1997, p. 211). Porém, já no fim dos anos 1970 e no início da década seguinte emergia em Londres uma subcultura gótica interessada na literatura do gênero, na arquitetura neogótica e nos filmes de horror (1997, p. 172). A música gótica era a um só tempo filha e opositora do *Punk*, do *New Romantic* e do *Glam Rock*. Na literatura britânica e norte-americana proliferava o chamado “novo gótico”, cujos temas — o horror, a loucura, a monstruosidade, a morte, a doença, o terror, o mal e a sexualidade — expressavam uma sensibilidade gótica, embora não mais agrilhoados aos sustentáculos tradicionais do gênero” (BRADFORD; McGRATH *apud* GRUNENBERG, 1997, p. 210), que abarcam suas principais convenções.

Desde o começo dos anos 1980,³³ a cultura norte-americana foi marcada pelo retorno do gótico (ROSENHEIM, 1997, p. 55). Este fenômeno afetou profundamente todas as esferas da vida contemporânea, elevando as obsessões do gênero — sexo, crimes e assassinatos em série — a uma das categorias mais populares do entretenimento *mainstream* (GRUNENBERG, 1997, p. 210). O apelo popular do gótico no cinema e na televisão deve-se não apenas ao seu conteúdo, mas à sua forma. Os pioneiros na introdução de dramas metafísicos com uma estética distinta foram David Cronenberg e Peter Greenaway — este, com seu imaginário hiperbólico e grotesco; aquele, com as suas explorações da doença, da mutação e da desintegração social. Por sua vez, David Lynch enfatizou o estranho e o bizarro situando-os dentro de um contexto de aparente normalidade: as estruturas familiares notadamente em *TWIN PEAKS* (1990-1991) e *TWIN PEAKS: OS ÚLTIMOS DIAS DE LAURA PALMER* (1992). Com suas paisagens urbanas degeneradas, *Seven* (*Seven: Os Sete Crimes Capitais*, dir. David Fincher, 1995) moldou tanto a aparência dos filmes de Hollywood quanto a das séries de televisão, a exemplo de *Arquivo X* (1999-2002), que possui episódios fortemente lovecraftianos, e *Millennium* (1996). Envoltas pelo espírito de *fin de siècle*, estas séries exploravam teorias conspiratórias milenaristas e incidentes sobrenaturais relacionados a milagres religiosos, cultos macabros, discos voadores, monstros mutantes, assassinos em série e experimentos científicos, com referências ocasionais

³³ Até o momento em que Rosenheim escreve (no fim dos anos 1990), pelo menos.

a eventos reais. Em seu flerte com o gótico, combinaram “horrores macabros... e um espírito de voyeurismo exuberante e tranquilo, (...) que margeia em um estado de transe” (WOLCOTT *apud* GRUNENBERG, 1997, p. 209).

Conforme vimos, a essência do horror físico está atrelada à “condição inescapável da corporeidade humana”, de modo que os filmes desse gênero “evocam a vulnerabilidade e a fome do corpo” (ROSENHEIM, 1997, pp. 53, 55). Na época em que surgiam novas configurações de gênero, raça e classe, o retorno do gótico se manifestava não apenas nas artes, mas em experimentos ‘fetichizados’ na superfície do corpo, a exemplo das operações estéticas, dos enxertos e dos implantes de silicone, das cirurgias de mudança de sexo, e da preocupação com a clonagem. Dani Cavallaro (2000) constata o enfoque crescente sobre o corpo no cinema contemporâneo. Precursores dessa tendência, *Enraivecida na Fúria do Sexo* (*Rabid*, 1977), de Cronenberg, e o lovecraftiano *ALIEN, O OITAVO PASSAGEIRO*, de Ridley Scott, parecem antecipar os textos fantásticos dos anos de 1980 e 1990, “cuja ênfase recai sobre a noite eterna de megalópoles apocalípticas em que a abjeção e a monstrosidade estão *inscritas no corpo*” (CAVALLARO, 2000, p. xiii). Conforme explica Kelly Hurley, esses filmes embaralham e excedem as categorias biológica, sexual e psíquica com as quais a identidade humana tem sido tradicionalmente construída. Apresentam metáforas sexuais e cenas explícitas da violência, e exibem os corpos humanos como experimentos, deformidades ou monstrosidades, ou seja, a representação dos mesmos dá-se pela “abjeção, pela ambiguidade e pela personificação impossível de formas múltiplas e incompatíveis” (HURLEY, 1995, p. 203).

O *design* de *ALIEN, O OITAVO PASSAGEIRO*, concebido pelo artista plástico suíço H. R. Giger com inspiração em Lovecraft, redefiniu a aparência dos monstros (orgânicos, tecnológicos e com forma de inseto) em produções de horror e ficção científica posteriores, a exemplo de *A Experiência* (*Species*, dir. Roger Donaldson, 1995), e penetrou na cultura popular, abrindo caminho para a música gótica, para a iconografia sadomasoquista e para a pornografia. Porém, ao mesmo tempo em que são precursores dessa nova tendência, os filmes de horror aparentemente estavam se voltando para suas “raízes expressionistas” (ROSENHEIM, 1997, p. 55). Fecha-se o ciclo e voltamos ao início do subcapítulo 2, à discussão sobre a “origem teutônica” do horror (ROSENHEIM, 1997, p. 64). Reforçamos o nosso argumento de que as convenções do horror refluem de tempos em tempos, uma vez que as produções cinematográficas desse gênero têm se mostrado recorrentes do ponto de vista histórico.

Além disso, tais filmes evocam o caráter limiar do corpo, característica do gótico. Nas décadas de 1980 e 1990, “os monstros tecnológicos criados pelo homem ocupam corpos moldados no gótico, como ciborgues, alienígenas e infinitas variantes de figuras míticas como

o Golem, o [monstro de] Frankenstein ou o Drácula” (GRUNENBERG, 1997, p. 198). Os robôs, andróides e ciborgues fazem coincidir as categorias ‘humano’ e ‘monstro’, criando a ponte entre o horror e a ficção científica. Desse encontro dá-se o advento das *personas pós-humanas*, “entidades liminares que ocupam ambos os lados da oposição humano/não-humano ou existem no rasgão entre eles” (HURLEY, 1995, p. 203). Mas, na realidade, “os monstros” descendem do cidadão comum dos anos 1960. Portanto, devem ser entendidos como representações das realidades econômicas, das mudanças demográficas e do rompimento dos papéis tradicionais de gênero (GRUNENBERG, 1997, p. 175).

Conforme explica Halberstam, os monstros góticos que nos aterrorizam nunca são “unitários, mas sempre um agregado de raça, classe e gênero” (*apud* GRUNENBERG, 1997, p. 175). Segundo Grunenberg, a arte gótica contemporânea trata dos sujeitos que subvertem as frágeis definições sociais acerca da normalidade, desmontando discretamente as convenções ultrapassadas e cruzando a fronteira amorfa entre o bem e o mal, a sanidade e a loucura, o prazer desinteressado e a ofensa visual. Por meio dessa transgressão, velhos temas góticos como o inquietante, o fantástico e o patológico, e a tensão entre o artificial e o orgânico, foram infundidos de nova potência, uma vez que os artistas contemporâneos preocupam-se com o corpo, a doença, o voyeurismo e o poder. Logo, considerando o retorno do gótico no fim do século XX, entendemos porque a estética do grotesco e do amorfo se fazem presentes na arte contemporânea (GRUNENBERG, 1997, pp. 162, 168).

PARTE II

CAPÍTULO 2

A HECATOMBE DA HUMANIDADE

1. *Fin de siècle*: o aniquilamento da ordem histórica

Em 1882, os sistemas de crença consagrados pelo tempo estavam em crise e as hierarquias sociais, políticas e de gênero tradicionais desmoronavam (RICHARDSON, 2003, p. 1). O solo dessas transformações foi a Revolução Científico-Tecnológica concentrada em fins do século XIX até cerca de meados do século XX. Nicolau Sevcenko definiu-a como um fluxo intenso de mudanças que atingiu todos os níveis da experiência social. Estimuladas sobretudo por um novo dinamismo no contexto da economia internacional, essas mudanças afetaram desde a ordem e as hierarquias sociais até as noções de tempo e espaço. De fato, nunca em nenhum período anterior tantas pessoas foram envolvidas num processo tão dramático de transformação de seus hábitos cotidianos, suas convicções e seus modos de percepção (1998, p. 7-8). O historiador britânico Eric Hobsbawm descreveu a origem desse processo:

(...) a economia capitalista era, e só podia ser, mundial. Esta feição global acentuou-se continuamente no decorrer do século XIX, à medida que estendia suas operações a partes cada vez mais remotas do planeta e transformava todas as regiões cada vez mais profundamente. Ademais, essa economia não reconhecia fronteiras, pois funcionava melhor quando nada interferia no livre movimento dos fatores de produção. Assim, o capitalismo, além de internacional na prática, era internacionalista na teoria (HOBSBAWM, 1988, p. 42).

De acordo com Sevcenko, a raiz dessa dinâmica expansionista foi a irrupção da Revolução Industrial em fins do século XVIII, por volta de 1780. Em suas palavras, esse “surto inaugural da economia industrializada” (1998, p. 8), que girava em torno de três fatores básicos, o ferro, o carvão e as máquinas a vapor, propiciou o surgimento das primeiras unidades produtivas, as fábricas. Tendo na Inglaterra seu centro de origem e irradiação, esse processo de desenvolvimento técnico voltou-se sobretudo para a produção de tecidos manufaturados de algodão e lã, distribuídos em escala mundial pelas novas ferrovias e navios a vapor. O momento seguinte da expansão da economia industrial foi desencadeado pelo advento da chamada Segunda Revolução Industrial, ou Revolução Científico-Tecnológica, ocorrida desde meados do século até o seu ápice, em 1870. Complexa e profunda, a Revolução representou um salto

enorme se comparado à primeira manifestação da economia mecanizada. Resultando da aplicação das mais recentes descobertas científicas aos processos produtivos, possibilitou o desenvolvimento de novos potenciais energéticos, como a eletricidade e os derivados do petróleo, dando origem a uma variedade de novos equipamentos, produtos e processos enumerados pelo autor, que entravam para o cotidiano em ritmo acelerado no contexto de outro grande fenômeno derivado da Revolução, as grandes metrópoles modernas (1998, p. 8-10).

A partir das reflexões de Walter Benjamin, Ben Singer reflete sobre o termo “modernidade” e as ideias a seu respeito que dominaram o pensamento contemporâneo. Destacamos a noção de modernidade como um conceito moral e político, o que sugere o “desamparo ideológico” de um mundo pós-sagrado e pós-feudal no qual todas as normas estão sujeitas ao questionamento. E como um conceito socioeconômico, o que designa uma grande quantidade de mudanças tecnológicas e sociais que tomaram forma nos últimos dois séculos e alcançaram volume crítico perto do fim do século XIX: industrialização, urbanização e crescimento populacional rápidos; proliferação de novas tecnologias e meios de transporte; saturação do capitalismo avançado; explosão de uma cultura de consumo de massa e assim por diante (2001, p. 115). Retomando o quadro apresentado por Sevcenko, nota-se que essas transformações drásticas no modo de vida ocorreram entre a última década do século XIX e as primeiras do século XX, nos países desenvolvidos da Europa e nos Estados Unidos. Dessas regiões, convertidas em potências industriais, emanavam diretrizes científicas e técnicas tais como as correntes científicas, o darwinismo social do inglês Spencer (que será observado mais adiante), o monismo alemão e o positivismo francês de Auguste Comte (1998, pp. 10, 14).

Conforme observa Singer, os discursos em torno do sujeito da modernidade revelam uma fixação crítica, um sentido de urgência ansiosa em documentar e dissecar uma transformação social terrível. “No centro dessa fixação está o fato de que observadores importantes da modernidade sentiram o ‘choque do novo’ em primeira mão. Eles viviam em uma cultura que ainda não havia se ajustado totalmente às transformações repentinas da experiência” (2001, p. 141). Talvez por essa razão o novo século fosse amplamente antecipado desde pelo menos 1885, quando o velho século já estava em seu leito de morte; de modo que a intensa expectativa com a chegada dos 1900 teria feito com que a experiência de fim do século XIX fosse mais “janiforme”³⁴ do que qualquer outra, como sugere Hillel Schwartz (1992, p.

³⁴ O termo significa “em forma de Jano”, um dos deuses mais antigos do panteão romano. É representado com dois rostos que se opõem, um olhando para a frente, outro para trás (GRIMAL, 2011, p. 258). Schwartz utiliza o adjetivo para designar a “dicotomia ou duplicação”, considerada por ele um tema da virada do século (DERY, 1999).

249). De acordo com o historiador, a expressão *fin de siècle* foi inaugurada no final daquele ano, a princípio descrevendo uma postura pessoal, depois uma postura da própria época. “Ser *fin de siècle*”, conforme explicava certo artigo francês em 1886, era “conformar-se de modo quase fatal à influência da época e do ambiente”, “definhar com o próprio século, decair com ele” (*apud* SCHWARTZ, 1992, p. 241).

Schwartz revisita o uso literário da expressão e seus sentidos. A exemplo do romance *Fin de Siècle* (1889), de Humbert de Gallier, o máximo que o indivíduo de *fin de siècle* conseguia dar eram “*emballlements*”, ou ataques de nervos. O mesmo podia valer para a sociedade: “*Fin de siècle*, fim de século, fim da cultura europeia”, conclui o personagem do romance norueguês *Trætte Mænd* (1891), de Arne Garborg, enquanto o influente filósofo da história alemão Wilhelm Dilthey escrevia: “Nosso tempo tem algo do fim de uma época. Um sinal disso é o desaparecimento de uma primitiva alegria diante da realidade histórica” (*apud* SCHWARTZ, 1992, p. 242). O Dorian Gray de Oscar Wilde escapa àquela realidade ao transpor toda a carga dos anos para o seu retrato de forma a permanecer jovem. Refletindo sobre o *fin de siècle* com seus interlocutores, o personagem comenta, com um suspiro: “Gostaria que fosse *fin du globe* (...) a vida é uma grande decepção” (WILDE, 2012, p. 209). Na década de 1890, a expressão-chave para o sentimento de fim de uma era se popularizava.

“Período histórico transitório, complexo e fascinante entre o fim do século XIX e o início do XX” (SALER, 2014) — outrora visto como fenômeno norte-americano e europeu, agora entendido como inerentemente global —, o *fin de siècle* expressa o sentimento apocalíptico decorrente do fim de uma fase da civilização. Tal sentimento se relacionava à aproximação do ano 1900, que fazia da última década do século “um tempo de espera, simultaneamente um término e um durante, anos de nervosismo, decadência, tédio e busca de sensações, de suicídio e montanhas-russas, de ausência de fé e filosofias ocultas, de anarquias e artificialismo” (SCHWARTZ, 1992, p. 244). Porém, mais do que um modismo indicativo da suposta desintegração moral, intelectual e política, o *fin de siècle* ganhava corpo como um período histórico distinto. Originalmente fazendo alusão a sentimentos indeterminados, tornava-se uma ideia com poder de ação sobre o pensamento histórico.

Na coletânea *Gothic: Transmutations of Horror in Late Twentieth Century Art* (1997), Christoph Grunenberg apresenta estudos sobre o retorno de uma sensibilidade gótica nos *fins de siècle*, frisando que o horror, a alienação e a desintegração de identidades constituem subtexto predominante da arte nos séculos XIX e XX (1997, p. 70). Na obra *In the Circles of Fear and Desire: A Study of Gothic Fantasy* (1985), William Patrick Day sugere que a principal função do gótico, para os leitores do século XIX, era dar expressão a “medos e ansiedades

acerca de sua fragilidade e vulnerabilidade”, oriundos do “fracasso dos sistemas religiosos, científicos e filosóficos em criar uma sensação de totalidade e unidade em si e no mundo, o que permitiria aos indivíduos definir sua própria existência”. Por conseguinte, a imersão no gótico “transformou a ansiedade e o medo inerentes a essa lacuna cultural em prazer, articulando e difundindo a ansiedade e o medo que invocavam a existência” (DAY *apud* GIANVITO, 1997, p. 49). Esse fenômeno decorre de um longo processo histórico. No fim do século XVIII, os grandes sonhos do Iluminismo já haviam desaparecido na sarjeta das utopias pueris (SCHWARTZ, 1992, p. 246). A Revolução Francesa de 1789 provocara uma onda de ansiedade em toda a Europa, despertando medos agudos de revolução política (SCOFIELD, 2005). Naquela atmosfera, a “história gótica” de Horace Walpole disseminava a ansiedade e o medo existenciais, tocando em um conjunto de imagens e convenções que preocupariam de maneira obsessiva a imaginação literária britânica até 1820 (WILLIAMS, 1997, p. 148).

Em 1816, durante o período romântico da literatura inglesa, quando uma série de eventos levava a crer na chegada do apocalipse, Lorde Byron (1788-1824) concebeu “As Trevas”, poema que inclui elementos das Escrituras apesar de ser essencialmente contrário à Bíblia. Inspirado no “ano sem verão” — assim chamado pela temperatura fria e pelo céu escuro causados por uma anomalia climática —, o poema foi escrito em um dia particularmente sombrio, no qual as velas tinham de ser acesas para que se pudesse ler ou escrever (VOX, 2017, p. 10). Conta a história apocalíptica do último homem na terra, retratando de forma áspera e estéril a imagem dos “últimos dias”:

O mundo fez-se um vácuo. A terra esplêndida,
Populosa tornou-se numa massa
Sem estações, sem árvores, sem erva.

Sem verdura, sem homens e sem vida,
Caos de morte, inanimada argila!
Calaram-se o Oceano, o rio, os lagos!
Nada turbava a solidão profunda!
(BYRON *apud* VOX, 2017, p. 10).³⁵

Anos mais tarde, Mary Shelley (1797-1851) escreveria a noveleta *The Last Man* (1826), na qual um grupo de pessoas testemunha o fim do mundo levado a termo por uma praga

³⁵ Tradução de Castro Alves. In: **Espumas Flutuantes - Poesias Completas**. São Paulo: Ediouro, s.d. Disponível em: <<http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/bv000067.pdf>>. No original: “The world was void / The populous and the powerful - was a lump, / seasonless, herbless, treeless, manless, lifeless - / a lump of death – a chaos of hard clay. / The rivers, lakes, and oceans all stood still, / and nothing stirred within their silent depths”.

inexplicável. A narrativa se trata de um registro dos últimos dias da humanidade feito pelo seu derradeiro sobrevivente. Amiga de Byron, a autora de *Frankenstein* escreveu sua história apocalíptica depois da morte do poeta e após sofrer outras perdas pessoais: seu marido Percy Shelley e dois filhos. Vox considera *The Last Man* uma expressão do desespero e do isolamento decorrentes do luto; e uma evocação da ideia de que a humanidade está sozinha, sem que haja qualquer deidade para provê-la de conforto ou sentido (VOX, 2017, p. 10).

Mas o que essas duas histórias têm em comum? Em última análise, o registro do fim dos tempos feito pelo último homem na Terra e sua busca desesperada por sobreviventes ilustrariam a visão sombria e ateísta que Shelley e Byron compartilham (VOX, 2017, pp. 10, 11). Os trabalhos de ambos inauguraram a escola de ficção científica apocalíptica.³⁶ Levando em conta o contexto em que viveram, marcado pela ansiedade e pelo medo existencial, podemos relacionar o prognóstico de fim dos tempos à sensibilidade do grotesco, cujas imagens, segundo a escritora norte-americana Joyce Carol Oates (1997), exercem a função de comentário histórico. Inerente a esta função há um pronunciado estranhamento com o mundo, uma percepção de que as coisas não estão no seu devido lugar. Para Wolfgang Kayser, “o grotesco é o mundo alheado”, ou seja, o mundo tornado estranho.

O repentino e a surpresa são partes essenciais do grotesco. (...) O horror nos assalta, e com tanta força, porque é precisamente o nosso mundo cuja segurança se nos mostra como aparência. Concomitantemente, sentimos que não nos seria possível viver neste mundo transformado. No caso do grotesco não se trata de medo da morte, porém de angústia de viver. Faz parte da estrutura do grotesco que as categorias de nossa orientação no mundo falhem. Desde a arte ornamental renascentista, observamos processos de dissolução persistentes, como a mistura de domínios para nós separados, a abolição da estética, a perda da identidade, a distorção das proporções naturais e “assim” por diante. Deparamo-nos agora com novas dissoluções: a suspensão da categoria de coisa, a destruição do conceito de personalidade, o aniquilamento da ordem histórica (KAYSER, 1986, p. 159).

Em seu estudo sobre o grotesco, Kayser se questiona sobre quem efetuará o estranhamento no mundo, quem se anunciará no plano de fundo ameaçador. No entanto, as perguntas são deixadas sem resposta, pois é a partir delas que nos seria permitido alcançar a profundidade última do horror diante do mundo transmutado. Isso ocorre justamente porque as

³⁶ Desde então, o tema do “último homem na Terra”, caracterizado pela imagem de um sobrevivente (ou um pequeno grupo de sobreviventes) vagando pelas ruínas da civilização, tornou-se tropo da literatura fantástica, notadamente nos trabalhos de H. G. Wells (*A Máquina do Tempo*, 1895; *Guerra dos Mundos*, 1898), Jack London (*The Scarlet Plague*, 1912), George R. Stewart (*Earth Abides*, 1949), Arthur C. Clarke (*Childhood's End*, 1953) e Richard Matheson (*Eu sou a Lenda*, 1954).

“plasmações” do grotesco constituem a contradição mais ruidosa e evidente a todo racionalismo e a qualquer sistemática do pensar. “Do ‘abismo’ surgem os animais do apocalipse, demônios irrompem na vida cotidiana. Tão logo pudéssemos nomear os poderes e assinalar-lhes um lugar na ordem cósmica, o grotesco perderia algo de sua essência (...). O que irrompe permanece inconcebível, impessoal” (KAYSER, 1986, p. 159; 161).

Após 1820, conforme explica Williams, as preocupações que abalaram o imaginário britânico desapareceriam e a ficção gótica seria relegada a um lugar menos expressivo na subcultura literária vitoriana, reemergindo periodicamente em uma série de “reflorescimentos” do gênero (1997, pp. 145, 148). Um desses reflorescimentos brotaria no *fin de siècle*. Em contraste com os cenários históricos dos primeiros “romances” góticos, *Drácula* transportou o gênero para o presente, a Londres dos anos de 1890, povoada por cientistas darwinistas e pelas “Novas Mulheres”³⁷ que aprendiam a datilografar e buscavam igualdade e parceria no casamento. Nesse universo cambiante, o vampiro de Stoker não representa um mero ‘outro’ estrangeiro, assustador e antigo; ele codifica ansiedades do fim da era vitoriana em relação a um princípio feminino que ressurgiu na cultura (1997, p. 128), fazendo do vampirismo um tema de fim de século. *Drácula* foi contemporâneo à invenção do cinema, novo meio que se mostrou eficaz na difusão do imaginário gótico, tal qual fora o aparecimento dos romances no século XVIII (WILLIAMS, 1997, p. 128). Como vimos, o aristocrata sanguinário de Stoker e o monstro de Frankenstein foram rapidamente explorados nos filmes de horror.

Imbuído de uma preocupação com o fim da civilização Ocidental, o tema do último homem na Terra ressurgiu na obra de H. G. Wells (1866-1946), quando a ficção científica nascia. Apesar de sua vasta obra, Wells é comumente lembrado pelos clássicos *A Máquina do Tempo* (1895) e *Guerra dos Mundos* (1898). O primeiro, de acordo com Klinger (2014), foi responsável por elevar o gênero ao patamar de literatura.³⁸ O segundo, produto de uma época em que os avanços científicos como a espectroscopia fizeram de Marte o planeta preferido para fantasias espaciais, veio na esteira de cinquenta outras publicações de *fin de siècle* que apresentavam os marcianos em seu planeta natal (SCHWARTZ, 1992, pp. 275, 276).

³⁷ Segundo Ledger, a Nova Mulher do *fin de siècle* tinha identidade múltipla. Ela era, variavelmente, operária, ativista em prol do feminismo, reformadora social, romancista popular, dramaturga sufragista; também era uma construção social, uma resposta discursiva às atividades do movimento das mulheres em fins do século XIX (1997, p. 1).

³⁸ Desde a sua publicação, a viagem no tempo se tornou tema recorrente do gênero, influenciando autores como Isaac Asimov, Ray Bradbury, Douglas Adams, Connie Willis, entre outros, muitos dos quais foram incluídos na antologia *The Time Traveler's Almanac* (2013), de Ann e Jeff VanderMeer.

A ideia de uma guerra contra os extraterrestres ainda era original quando Wells narrou a invasão da Terra pelos marcianos e o subsequente cativeiro da humanidade sob a mira de armas tecnológicas (KLINGER, 2014). Quando seus “cilindros” aterrissam na Terra, os passos largos dos tripés marcianos e a instantânea brutalidade de seus raios de calor reduziram rapidamente a zona rural inglesa a ruínas. Era o início da derrocada da civilização, da hecatombe da humanidade. Conforme destaca Schwartz, “os marcianos eram constituídos principalmente de cérebro e tentáculos. Não possuíam aparelho digestivo complicado nem sexo ou atração sexual, sentindo pouca ou nenhuma fadiga” (1992, p. 276). Na descrição de Wells:

Dois grandes olhos escuros fitavam-me impassíveis. A massa que os rodeava, a cabeça da coisa, era redonda e tinha, digamos, um rosto. Havia uma boca sob os olhos, uma fenda sem lábios que fremia e arquejava, pingando saliva. A criatura inteira arfava e pulsava convulsivamente. Um delgado apêndice tentacular agarrava a borda do cilindro; outro agitava-se no ar. Quem nunca viu um marciano vivo não pode imaginar a estranheza e o horror de sua aparência. A singular boca em forma de V com o lábio superior pontudo, a ausência de sobrancelhas, a falta de queixo sob o lábio inferior em forma de cunha, o incessante frêmito da boca, o monstruoso grupo de tentáculos, como os de uma górgone, o tumultuoso respirar dos pulmões numa atmosfera estranha, o movimento claramente pesado e doloroso causado pela energia gravitacional terrestre superior — acima de tudo, a extraordinária intensidade de olhos imensos — eram ao mesmo tempo vitais, febris, inumanos, desfigurados e monstruosos (WELLS, 2016, p. 72).

Além da descrição física dos marcianos, o que fez o livro tão popular, na avaliação de Schwartz, foi a civilização alienígena como expressão do progresso mecânico do século XIX levado ao seu extremo mais assustador. O autor tece alguns comentários a esse respeito:

Ligados telepaticamente uns aos outros e às suas máquinas-escravas, [os marcianos] eram os operários idealmente eficientes, os gerentes de produção idealmente imperturbáveis. MAS eram também vampiros: viviam de sugar sangue, transfundindo-o diretamente de vítimas humanas para as suas veias. Eles haviam dominado as tecnologias mais excitantes para os terráqueos da década de 1890. Seus raios de calor, intensos e invisíveis, eram tão formidáveis quanto os raios-X e o rádio. Podiam fabricar alumínio à vontade — alumínio, o metal mágico dos anos 1890. (...) Conheciam os segredos do voo mecânico mais-pesado-que-o-ar. MAS violavam todos os cânones da Convenção de Haia: atacavam e destruíam cidades indefesas, usavam gás venenoso contra posições de artilharia e sugavam todo o sangue de seus prisioneiros de guerra (SCHWARTZ, 1992, pp. 276-7).

Nas palavras do historiador, “Um mundo antigo, unificado, tecnologicamente brilhante e desesperado estava devorando um mundo mais jovem, que, ultimamente, vinha se jactando de seu incomparável progresso tecnológico”, mas cuja arma final seria a putrefação. Em sua

óptica, a salvação da Inglaterra por um exército invisível de bactérias trata-se de um “maravilhoso paradoxo de *fin de siècle*”. Assim, *Guerra dos Mundos* faz um jogo igualmente irônico com outros temas pungentes daquele momento: “decadência, impotência, exaustão, vampirismo, poluição e um lembrete de que os próprios seres humanos haviam perseguido certos animais e aborígenes até a extinção”. Os marcianos em forma de inseto, feitos de cérebro e tentáculos, conforme Wells os imaginou, eram inegavelmente “janiformes”: suas glórias estavam no passado, em um planeta Marte mais viável; seu presente, seco, sem humor e desesperado, poderia ser o nosso futuro (SCHWARTZ, 1992, p. 278).

Os invasores alienígenas nessa guerra dos mundos podem ser vistos como expressão de um fenômeno explicado por Sevcenko (1998, p. 12) O neocolonialismo ou imperialismo levou as potências industriais, na segunda metade do século XIX, a disputar e dividir entre si as áreas ainda não colonizadas do globo ou a restabelecer vínculos de dependência estreitos com áreas do passado colonial. O resultado desse novo expansionismo europeu foi um avanço acelerado sobre as sociedades tradicionais, de economia agrícola; uma corrida voraz por matérias-primas disponíveis em todas as partes do mundo, bem como pela abertura de um amplo universo de novos mercados de consumo para absorver seus excedentes maciços.

No fim do século XIX, o mundo ocidental passava por uma transformação demasiado marcante para ser negada, que muda “lentamente sua organização social em confusas hesitações e em agitações estereis, que faz da literatura um campo de taras com plantas venenosas disseminadas por toda a parte” (SCHWARTZ, 1992, p. 246). Nos anos 1890, um espírito de decadência e decomposição, marcado pela fragmentação de conceitos políticos, filosóficos e artísticos, permeava a atmosfera cultural de Viena, Paris, Berlim, Londres e outras capitais europeias, manifestando-se por meio dos excessos decorativos do Art Nouveau (SCHORSKE *apud* GRUNENBERG, 1997, p. 170). Tratava-se de uma quebra de paradigmas, definida por Arnold Schoenberg como a “dança da morte dos princípios”. Naquele contexto, movimentos intelectuais e artísticos como o decadentismo inspiravam-se no desgosto, oriundo da corrupção e do materialismo desenfreados do mundo moderno, e no desejo de escapar da realidade em domínios estéticos, fantásticos, eróticos ou religiosos.

Segundo Michael Saler (2014), imagens de “deformação” e “decomposição” caracterizavam as literaturas decadentistas de *fin de siècle*. Os fatores que estimularam a ascensão desse movimento na França e na Inglaterra — o declínio de tradições econômicas, sociais, religiosas, políticas, étnicas, regionais e de gênero sob as forças da modernização — tiveram efeitos similares em outros lugares, dando origem a estratégias literárias semelhantes. Contudo, o autor faz uma importante ressalva: o “decadentismo literário”, enquanto movimento

cultural, não se espalhou simplesmente da Europa para outros países, mas teria emergido, de forma recorrente e distinta, em resposta a mudanças ou crises, dentro de várias nações e culturas. Como observa Luis Dolhnikoff, a cultura e o modo de vida americanos estenderam desde cedo o centro da literatura ocidental da velha Europa até o outro lado do Atlântico. A partir de 1890, os Estados Unidos, nação ainda em construção no chamado “Novo Mundo”, tornar-se-iam, de modo relativamente silencioso, a maior economia mundial, ultrapassando o Império Britânico (2015, p. 7). O pressuposto partilhado era de que os Estados Unidos representavam, para o bem ou para o mal, a terra do futuro, onde o “moderno” podia ser e existir com toda a liberdade e sem o estorvo do passado (SCHWARTZ, 1992, p. 281).

De acordo Kiernan, a filosofia norte-americana estava mudando, ou estava prestes a mudar. Isso ficou aparente na década de 1890. Historiadores passaram a ver os anos 1880 como um prelúdio para a mudança, “época de tatear na direção de uma política internacional mais adequada para a nova força industrial do país” (EDWARDS *apud* KIERNAN, 2009, p. 136). Segundo o autor, havia parcialmente um “mal-estar psicológico”, o sentido de uma marcha para o Oeste que havia consumido séculos chegando ao fim tão rapidamente sem nenhuma outra alternativa à vista. “A fronteira acabou”, escreveu o historiador Frederick Jackson Turner em 1893, “e com isso encerrou o primeiro período da história americana (*apud* KIERNAN, 2009, p. 137). O fechamento da fronteira a Oeste fez com os americanos valorizassem mais o espaço. Os mitos da fronteira haviam condicionado as ideias sobre um futuro ilimitado desde o nascimento da República. Subitamente, a terra livre do “lado de lá” da colonização havia desaparecido. Os americanos agora tinham de repensar seu relacionamento com o tempo, à medida que reconsideravam seu lugar no continente e no mundo. A perda de espaço significava a compressão do tempo (SCHWARTZ, 1992, p. 282).

2. A ficção estranha de Lovecraft e o novo gótico

Herman Melville (1819-1891) e Walt Whitman (1819-1892), considerado precursor dos *beatniks* e da poesia moderna, foram escritores norte-americanos extremamente originais que pertenceram, como tantos outros menos relevantes, às décadas intermediárias do século XIX, “quando o brilho suave de uma nova civilização estava se transformando na luz da vida normal” (KIERNAN, 2009, p. 75). Nesse período, em que a mudança era acompanhada de impulsos expansionistas, emergiria uma das mais vibrantes literaturas nacionais modernas, que teria em Whitman um dos seus fundadores. Luis Dolhnikoff sugere que a literatura, “talvez a mais

complexa expressão de uma cultura”, seria “a primeira das artes norte-americanas a se modernizar”. O autor reforça estes argumentos:

Na verdade, a literatura americana ajudaria a modernizar toda a cultura ocidental. Primeiro, com Whitman e sua poesia do homem comum. Depois, com Edgar Allan Poe, que além de inaugurar a moderna crítica de poesia (“A filosofia da composição” [1846]), também criaria alguns dos mais importantes gêneros ficcionais contemporâneos, como as narrativas policial e de suspense (DOLHNIKOFF, 2015, p. 7).

Em sua juventude nos anos de 1840, Melville “podia sentir um otimismo jovial sobre seu futuro e o do país, os dois se combinando naturalmente em seu pensamento. Ele ainda podia se manter fiel à visão ou miragem de uma nova civilização despontando no mundo, um astro benéfico” (KIERNAN, 2009, p. 78). Apesar de todo o seu espírito nacionalista, Melville foi um daqueles escritores antiamericanos, estrangeiro ao otimismo fácil de seu país, como Edgar Allan Poe (1809-1849), Nathaniel Hawthorne³⁹ (1804-1864) e mais tarde William Faulkner (1897-1962), que parecem, nos termos de Hans Kohn: “Assombrados pela malevolência e pelo horror da existência... obcecados com a maldição ancestral descendo sobre os americanos dos recessos de sua história” (*apud* KIERNAN, 2009, p. 81). Tais escritores

Foram amaldiçoados por uma fusão de morbidez puritana com uma culpa racial que o calvinismo servira para justificar, mas que agora, quando a teologia estava se enfraquecendo, forçou seu caminho de volta à consciência. Mais livre de tudo isso, ou talvez aquele que falava mais alto e com mais esperança para sentir-se livre, foi Whitman. Nele, o sentimento poético, como o sentimento popular na América, era formado por uma ampla gama de associações. A corrida para o Oeste, que deu asas à sua imaginação, poderia ser a da liberdade, ou a de homens de pele branca, ou a dos lucros ou dominação. Ele foi iluminado por um arroubo de eloquência pela chegada do primeiro enviado japonês, vendo nisso um agouro para a águia americana voando sobre o Pacífico (KIERNAN, 2009, p. 81).

Embora considerem que os americanos Poe, Robert W. Chambers (1865-1933) e H. P. Lovecraft (1890-1937) não tenha concebido explorações ficcionais na categoria de histórias apocalípticas, Vox aproxima os seus trabalhos dos temas sombrios de Byron e Shelley, bem como de seu ateísmo, amparado pela certeza da inexistência de um Deus para guiar a história humana. Grady Hendryx discorda, pois sustenta que ninguém falou a “língua da aniquilação” melhor do que Lovecraft. Mais do que isso, ele teria sido “o primeiro escritor de horror a discutir

³⁹ Autor de *A letra escarlate*, poderoso retrato da América puritana nos tempos das bruxas de Salem, (DOLHNIKOFF, 2015, p. 8).

o fim do mundo em um contexto não religioso, gerando uma marca de horror que postulou o extermínio da raça humana em termos puramente seculares” (2017, p. 179).

Segundo Vox, contos fantásticos de Poe como “Colóquio entre Eiros e Charmion” (1839) e “A máscara da morte escarlate” (1842) reproduzem os horrores que os seres humanos são capazes de infligir a si próprios ou a seus semelhantes, antes mesmo da Guerra Civil Americana gestar a ficção sobrenatural sombria de Ambrose Bierce (1842-1914). *O Rei de Amarelo* (1895), coletânea de contos de Chambers, interconecta várias de suas histórias fazendo-se valer do artifício de um livro que enlouquece os seus leitores e engendra suas mortes. Recurso semelhante seria empregado por Lovecraft, com o *Necronomicon*. Enquanto as histórias de Poe capturam a irracionalidade e a turbulência da natureza humana, as de Chambers sugerem a malevolência de um mundo inexplicável pela ciência e pelo pensamento científico (VOX, 2017, p. 11). A ‘ficção estranha’ de Lovecraft abarcou o horror e o mistério de Poe, Chambers e outros autores, como Arthur Machen (1863-1947), Lorde Dunsany (1878-1957), Algernon Blackwood (1869-1951) e M. R. James (1862-1936).

Conforme explica Joshi, a ficção estranha — ou o “fantástico horrífico” — é inerentemente um modo filosófico de escrita (*apud* ROTTENSTEINER, 1992). Para compreendê-lo melhor, recorreremos à definição de fantástico na literatura proposta por Tzvetan Todorov, cuja orientação teórica formalista privilegia uma perspectiva centrada essencialmente no texto. Nos termos de Todorov, “fantástico” é a “hesitação experimentada por um ser que só conhece as leis naturais, face a um acontecimento aparentemente sobrenatural” (2007, p. 31). Logo, o fantástico duraria apenas o tempo de uma hesitação, comum ao leitor e à personagem. Porém, “seria falso (...) pretender que o fantástico só possa existir em uma parte da obra. Há textos que mantêm a ambiguidade até o fim (...)” (2007, p. 50). Este é o caso de muitos contos de Lovecraft, nos quais a personagem flutua entre pesadelo e realidade.

A ficção estranha nasceria da combinação do fantástico com o horror. De acordo com teóricos do gênero — especialmente os franceses, a partir de Roger Caillois —, a ficção estranha lança uma dúvida ontológica sobre o mundo. Seria, de fato, o único gênero que se constitui por uma “ruptura” na ordem natural ou um choque de dois sistemas explicativos rivais, o natural e o sobrenatural. Ao empregar a suspensão da lei natural para efeitos horríficos e, portanto, ao enfatizar a lei natural (pois sem lei não pode haver a suspensão da mesma), Lovecraft foi um importante precursor desse modo narrativo. Enfatizou a experiência perturbadora de fenômenos que contradizem a lei natural e perturbam as certezas mais caras da era da ciência. Isso não ocorre na ficção científica, cujo axioma básico considera que tudo, por mais estranho que pareça, pode ser explicado por meios naturais (ROTTENSTEINER, 1992).

Poe e Lovecraft exerceram “influência incalculável sobre sucessivas gerações de escritores de ficção de horror” (OATES *apud* KLINGER, 2014, p. xv). Se o primeiro é hoje creditado pela invenção do romance policial contemporâneo e pelo aperfeiçoamento da história gótica, foi o segundo quem fundiu a mesma com a ciência e com um realismo nunca antes experimentado, atualizando substancialmente seu predecessor (JOSHI, 2013, p. 251). Assim, “criou um novo gótico, conectando-o à ficção científica, libertando uma potência bruta de desespero e desgosto” (GOHO *apud* VOX, 2017, p. 11-12). Lovecraft estava consciente, em seu tempo, de que as propriedades do gótico haviam perdido todo valor simbólico, transformando-se em tropos banais e padronizados, mais propensos a produzir risos do que arrepios (JOSHI, 2013, p. 46). Esta consciência levou à progressiva reformulação do seu estilo literário, embora nunca tenha abandonado completamente a veia gótica. Enquanto os primeiros trabalhos de Lovecraft têm algo de “pasticho” do gótico, de acordo com Erik Davis, sua produção mais madura possui um estilo “pseudodocumentário, que utiliza a linguagem do jornalismo, da erudição e da ciência para construir uma voz narrativa realista e mensurada que explode em horror feio e adjetivo”.⁴⁰ Seus contos das décadas de 1920 e 1930 construíram efetivamente a “ponte” entre a decadência gótica do fim do século XIX e “as demandas mais ‘racionalis’ da ficção científica do novo século” (DAVIS, 1995).

3. Breve estudo biográfico: As três fases de Lovecraft e seus temas

Howard Phillips Lovecraft nasceu em 20 de agosto de 1890 em Providence, Rhode Island, filho do mascate Winfield Scott Lovecraft e de Susie Phillips Lovecraft. Dois anos e meio mais tarde, seu pai teve um colapso mental e foi internado num asilo, onde morreu cinco anos depois. O jovem Howard era um prodígio e sua mãe o adorava, embora desencorajasse contato físico e nunca tenha dado sequer um beijo no filho. Conforme aponta Leslie S. Klinger (2014), ele dominou o alfabeto aos dois anos, começou a ler aos três e a escrever poesia aos sete. Uma das suas primeiras leituras pode ter sido os Contos de Fadas dos irmãos Grimm.⁴¹ Em certa ocasião, exprimiu que essas histórias “eram a minha dieta (...), e eu vivia a maior parte do tempo num mundo medieval da imaginação” (LOVECRAFT *apud* JOSHI, 2013, p. 31). Aos cinco anos, leu *As Mil e uma Noites*, obra seminal para o seu desenvolvimento estético (JOSHI, 2013, p. 31). Na primeira de muitas aventuras imaginárias, encarnou a personagem de um árabe

⁴⁰ Importante lembrar que o formato documental não era estranho à ficção de horror — foi utilizado no *Drácula* (1897) de Bram Stoker, por exemplo.

⁴¹ Alemães que compilaram e publicaram, originalmente em 1812, diversos contos do folclore.

em um elaborado jogo de fantasia que durou vários meses. Sua criatividade era estimulada pela vasta gama de assuntos que lia e pesquisava, da mitologia greco-romanas às aventuras de Sherlock Holmes (MITCHELL, 2001, p. 4). A poesia *Rime of the Ancient Mariner* (1876), de Samuel Taylor Coleridge (1772-1834), ilustrada pelo francês Gustave Doré (1832-1883), causou-lhe grande impressão. Segundo Joshi, essa pode ter sido a principal influência literária no desenvolvimento de seu gosto pelo “estranho” (2013, p. 33).

Ateu ou “materialista pagão”, como se autodenominava, Lovecraft manifestou precocemente o ceticismo e o anticlericalismo, amplificados pelos estudos científicos. Os interesses intelectuais constituíram um traço dominante de seu temperamento, de modo que o escritor pareceu disposto a sacrificar o espírito gregário em função dos mesmos. Embora o cinismo que lhe era característico e o gosto pela “ficção estranha” não tenham se desenvolvido em seus primeiros anos, ambos tiveram origem precoce, tanto quanto a afeição pelo passado de sua cidade natal (JOSHI, 2013). Em retrospecto, Lovecraft apontou “The Noble Eavesdropper” como sua primeira obra em prosa (1897), sobre um “menino que ocasionalmente ouve um horrendo conclave de seres subterrâneos em uma caverna” (LOVECRAFT *apud* JOSHI, 2013, p. 50). Dentre os componentes imagéticos deste conto, destacam-se as cavernas insondáveis e o som de gemidos guturais. Isso é tudo o que sabemos desse texto que não sobreviveu ao tempo, o que nos impede de identificar suas possíveis inspirações literárias. Joshi sugeriu a influência de *As Mil e Uma Noites*, já que algumas histórias do épico árabe, como “Ali Baba e os quarenta ladrões”, foram ambientadas em cavernas (2013, p. 50).

“Quanto mais eu mergulhava na vida de Lovecraft, mais fascinante ele me parecia” (*apud* MITCHELL, 2001, p. 4), declarou o biógrafo L. Sprague de Camp. É deveras tentador esmiuçar as inúmeras facetas desse personagem único, mas por ora nos deteremos sobre aspectos característicos da sua juventude. Lovecraft se afastou da escola aos nove anos devido a problemas de saúde. Demasiado nervoso e tenso na infância, ele era profundamente afetado pelos sonhos, em especial pelos pesadelos, recorrentes e povoados de seres monstruosos que denominou “esquálidos-noturnais”⁴² (MITCHELL, 2001, p. 4). Lovecraft era hipersensível e sujeito a tensões nervosas. Naturalmente, suas preocupações com a hereditariedade lhe incutiram medo considerável de enlouquecer — sua mãe, antes da morte em 1921, também deu sinais de insanidade. Anglófilo convicto, Lovecraft desenvolveu aversão a estrangeiros e ódio a mudanças. Estes sentimentos evoluíram a ponto de fazê-lo se convencer de que havia nascido com duzentos anos de atraso, levando-o a criar forte identificação com o século XVIII. Porém,

⁴² “*Night-Gaunt*”, no original. Essas criaturas foram mencionadas em poemas e contos de Lovecraft.

seus interesses permaneceram amplos e variados, e incluíam ciência, em particular a astronomia, arquitetura e jornalismo amador. Lovecraft foi descrito como um recluso, o que não é verdade, pois construiu uma vasta rede de amigos por correspondência, muitos dos quais visitou regularmente ao longo dos anos, da Florida à Louisiana e Ohio (MITCHELL, 2001, p. 4). Nos próximos tópicos, observaremos esses aspectos mais detalhadamente.

Conforme aponta Mitchell, a obra de Lovecraft consiste em três noveletas — *A busca onírica da desconhecida Kadath* (1926-27), *O Caso de Charles Dexter Ward* (1927) e *Nas Montanhas da Loucura* (1931) —, quarenta e nove contos e um trabalho monográfico intitulado *O horror sobrenatural na literatura* (1925-27). Em essência, sua ficção se enquadra em três grupos distintos, que se interpenetram e foram em grande medida influenciados pelos sonhos, que inspiraram muito do seu trabalho. Mitchell define o primeiro grupo como “Tumbas e Monstros Carniceiros”, uma série de contos assustadores que envolvem cemitérios, tumbas e os monstros que neles habitam. “Na catacumba” (1925), “O depoimento de Randolph Carter” (1919) e “O medo à

espreita” (1922) são títulos representativos. A segunda categoria, “Contos Dunsanianos”, traz histórias inspiradas pelo fantasista irlandês Lorde Dunsany, cujas fábulas poéticas requintadas exerceram profunda impressão em Lovecraft. Dentre os contos desse grupo destacam-se “O navio branco” (1919), “Os gatos de Ulthar” (1920) e “A busca de Iranon” (1921). O terceiro e mais importante grupo ficou conhecido como “Mitos de Cthulhu”. Estudiosos ainda discutem quais trabalhos devem ser incluídos nessa categoria. Parece não haver discordância em relação a três importantes contos, “O chamado de Cthulhu” (1926), “O horror em Dunwich” (1928) e “A sombra sobre Innsmouth” (1931), obras seminais (MITCHELL, 2001, pp. 5, 6). O termo ‘Mitos de Cthulhu’ não foi cunhado por Lovecraft, mas o escritor incluiria as histórias ligadas ao mesmo no que chamou de “ciclo mítico de Cthulhu”, que será observado no Capítulo 4.

Figura 1: Lovecraft em frente à sua casa no número 598 da Angell Street, Providence (1919).



Fonte: *The H. P. Lovecraft Archive*. <http://www.hplovecraft.com/life/gallery.aspx?PhotoID=9>.

A arte digital *Lovecraft Trilogy* (2014), de Pete Von Sholly, ilustra as três fases do escritor (Ver Figura 2), deixando clara a interpenetração das mesmas. Da esquerda para a direita, a primeira imagem retrata a fase mais mundana, a face de Lovecraft olha para a Terra cercada de seus primeiros esforços, como “O medo à espreita” (1922), “O Festival” (1923) e “O modelo de Pickman” (1926). A segunda traz uma visão global, caracterizada pelo despertar de Cthulhu e pela erupção do caos no planeta. A terceira é a sua “fase cósmica”, na qual se afasta da Terra e alcança uma perspectiva interplanetária (JOSHI, 2015, p. 181).

Figura 2: Arte digital *Lovecraft Trilogy*, de Pete Von Sholly (2014).



Fonte: Blog VONSHOLLYWOOD. Disponível em: <http://vonshollywood.blogspot.com/>.

De acordo com Joshua Rothman (2016), Lovecraft dedicou sua carreira literária a escrever sobre quatro temas que amedrontavam seus conterrâneos na virada do século: os lugares selvagens, o demônio, os povos não-brancos (que também podemos relacionar à miscigenação) e a evolução. Ao fazê-lo, criou um modelo de narrativa de horror permeada de alucinações, ocultismo e ciência, que nos atrai até hoje. Para Oates (*apud* ROTHMAN, 2016), a idiossincrática ficção de horror de Lovecraft é quintessencialmente americana — produto da união entre a espiritualidade puritana e um estranhamento própria da Nova Inglaterra —, de modo que suas raízes podem ser rastreadas até os séculos XVIII e XIX. O escritor acrescentou elementos do século XX ao clima de medo espiritual do século XVIII. Assim,

Entregou-se às fantasias (...) do declínio racial spengleriano, imaginando europeus ou americanos decadentes se aliando a “selvagens” de pele escura em rituais antigos concebidos para conjurar demônios das profundezas. Seus

monstros, entrementes, foram constituídos pela ciência e pareciam oriundos do passado evolucionário. Com frequência, o puritanismo racial se fundia com a ciência evolucionista para efeito sinistro (ROTHMAN, 2016).

Ainda que trabalhasse em relativa obscuridade na sua terra natal, incapaz de obter retorno financeiro significativo ou sequer reconhecimento (que não chegaria antes de sua morte, em 1937), Lovecraft era contemporâneo de escritores modernistas europeus e americanos, e o seu trabalho deveria ser visto nesse contexto, como sublinha Darryl Jones, ou seja, “como uma contribuição bizarra porém significativa para o Alto Modernismo” (2002, p. 128). Ademais, tal qual Yeats, Lovecraft atravessa os mundos do ocultismo⁴³ decadente do *fin de siècle* e a literatura das décadas de 1920 e 1930. Sua obra, como a de tantos modernistas, demonstra profunda antipatia pela modernidade e, ideologicamente, partilha de um interesse típico pela política de extrema-direita, um desprezo pelas “massas” e um interesse duvidoso pela eugenia e pelas ideias de pureza racial — conforme veremos nos próximos tópicos. Em alguns de seus contos mais bem acabados, esses preconceitos resultaram em poderosos ‘góticos regionais’ e até mesmo em incursões pela cultura celta (2002, p. 128), que vivia uma renascença à época.

Segundo Joshi, foi a leitura de *The Modern Temper* (1929), de Joseph Wood Krutch, que fez Lovecraft encarar a situação da arte e da cultura no mundo moderno. Melancólico, porém penetrante e persuasivo, o livro de Krutch questiona as possibilidades estéticas e intelectuais remanescentes em um momento em que tantas ilusões — em particular as que dizem respeito à nossa importância no cosmos — foram estilhaçadas pela ciência. Lovecraft discorria livremente sobre essa questão desde pelo menos 1922, no ensaio “Lord Dunsany and His Work”. O trabalho de Krutch foi instrumental para o posterior desenvolvimento da teoria estética de Lovecraft. Ele já transitara pelo classicismo e pelo decadentismo, e deste para uma espécie de regionalismo antiquário; mas tinha para si que o passado — ou seja, antigos modelos de comportamento, pensamento, expressão estética — podia ser preservado apenas até certo ponto. Logo, as novas realidades reveladas pela ciência moderna precisavam ser enfrentadas (JOSHI, 2014, p. 340). Lovecraft manifestou interesse precoce pelos desenvolvimentos científicos de seu tempo. O entusiasmo inicial pela química e pela fisiologia despertou-lhe o interesse pelos campos da geografia, da geologia, da astronomia, da antropologia, da psicologia e de outras ciências que estudou ao longo da vida. Embora tenha permanecido leigo em todas essas áreas do conhecimento, a sua absorção das mesmas foi prodigiosa para um homem das

⁴³ Neste caso, segundo Jones, Aleister Crowley e Arthur Machen são as figuras que interconectam Yeats e Lovecraft (2002, p. 128).

letras, pois ajudou a solidificar as bases do seu pensamento filosófico e ergueu a espinha dorsal das suas obras de ficção mais poderosas (JOSHI, 2013, p. 61).

Ao longo de sua carreira, Lovecraft “contribuiu para jornais amadores, compôs versos aos moldes do século XIX, revisou o trabalho de aspirantes a escritor sem talento e, por vezes, publicou ficção de horror altamente original em revistas *pulp*,⁴⁴ como a *Weird Tales*⁴⁵ — tudo muito distante do *mainstream* literário” (CANON *apud* KLINGER, 2014). Em carta datada de 1920, descreveu sua natureza como “tripartite”, sendo seus interesses “constituídos por três grupos paralelos e dissociados: (a) amor pelo estranho e pelo fantástico; (b) amor pela verdade abstrata e pela lógica científica; (c) Amor pelo antigo e pelo permanente”. Estas “três cepas” seriam responsáveis por todos os seus “gostos e excentricidades” (*apud* JOSHI, 2013, p. 30), uma vez que se referem, respectivamente, ao seu interesse pela ficção estranha, consumida através de revistas e romances baratos; pela ciência e pelo método científico; e pelo passado, seja do mundo clássico ou de sua própria cidade, objeto de grande afeição.

Durante toda a vida, Lovecraft foi um leitor voraz de *pulp fiction*, cujas enormes doses de horror, fantasia, mistério e ficção científica — temas inexistentes nos periódicos literários à época — lhe despertavam fascínio (JOSHI, 2013, pp. 139; 140). Chegou mesmo a defender o valor literário do “conto estranho”, embora tenha se recusado inflexivelmente a considerar literatura genuína os textos dessa natureza. Isso certamente não o impedia de lê-los, fossem *pulps* ou romances baratos (JOSHI, 2013, p. 53). As cidades, civilizações ou continentes perdidos, a transferência de mentes, a selvageria, o canibalismo e as raças primitivas eram elementos de enredo recorrentes nessas publicações. Pelas mãos do escritor, transformar-se-iam na personificação de suas ideias sobre elitismo e cosmoicismo (KLINGER, 2014).

Nos próximos tópicos, observaremos Lovecraft dentro do contexto sócio-histórico em que viveu e produziu, marcado pelos temores de *fin de siècle* ainda presentes. A fim de lançar luz sobre suas construções ficcionais, discorreremos sobre as influências literárias, filosóficas e científicas que modelaram o pensamento e a obra do escritor.

⁴⁴ Revistas de ficção baratas com papel feito de polpa de árvore, publicadas entre o final do século XIX e meados do século XX. As *pulps* traziam histórias de aventura e muitos autores hoje renomados, como Lovecraft, escreveram para essas revistas, embora fossem consideradas literatura de baixa qualidade.

⁴⁵ Revista *pulp* norte-americana de fantasia e horror fundada por J. C. Henneberger e J. M. Lansinger em março de 1923. As histórias de Lovecraft ligadas aos Mitos de Cthulhu apareceram pela primeira vez nessa revista, a começar pelo conto “O Chamado de Cthulhu”, em 1928.

4. O determinismo e o fim da civilização

A crise existencial de Lovecraft foi reforçada por eventos históricos e políticos. O clima de medo e incerteza que pairava sobre a cultura em fins do século XIX e início do século XX fez com que ele, e tantos outros literatos, transferissem para a sua obra o espírito de decadência e decomposição dos tempos. Em 1890, ano em que o escritor nasceu, o sentimento de *fin de siècle* atingia o ápice; nas palavras de Schwartz, “a explosão das especulações sobre o futuro deu origem a quase tantas distopias ficcionais como utopias” (1992, pp. 267-8). Conforme o historiador demonstra, prognósticos ora pessimistas, ora otimistas, pipocavam na literatura como representações de sua época. Desde 1871, ano em que os exércitos franceses foram derrotados na Guerra Franco-Prussiana,⁴⁶ o crescente número de ficções futuristas europeias e americanas seguiam dois caminhos, o das utopias pacíficas e o das guerras mortais — e, muito frequentemente, as utopias só podiam ser atingidas mediante guerras devastadoras (1992, p. 269). Falava-se de *Armagedom*⁴⁷ não como uma planície, um lugar, mas como um acontecimento: a “grande guerra”, uma “guerra universal que abalará o mundo em seus pilares de sustentação” (SCHWARTZ, 1992, p. 270). O confronto era premente e, dentro de uma geração, o período de rivalidades entre as potências industriais europeias (1871-1914), analisado por Eric Hobsbawm em *A Era dos Impérios* (1988), levaria a Europa às trincheiras da Grande Guerra, encerrando uma fase da civilização. Lovecraft jamais veria o acontecimento de perto, ao contrário de J. R. R. Tolkien (1892-1973) e outros escritores contemporâneos; mas ele claramente viu o caos social inaugurado do outro lado do Atlântico:

A “Grande Guerra” foi o evento mais devastador no que se refere à concepção que a Modernidade tinha de si mesma, enquanto um sistema racional e humano: o paradoxo é que Tolkien, que experimentou aquela carnificina em primeira mão, tentou virar as costas para a verdade da Modernidade pós-traumática, enquanto Lovecraft, que estava a milhares de quilômetros de distância do coração do horror, era um barômetro neuroticamente agudo dos distúrbios psíquicos da sociedade. Essas diferentes abordagens se manifestam em suas fantasias. Para colocar isso com crueza injusta, a abordagem de Tolkien é a fantasia de um homem murmurando para si mesmo “está tudo

⁴⁶ A Guerra Franco-Prussiana (1870-1871) foi um conflito entre o Segundo Império Francês de Napoleão III e os estados alemães da Confederação Alemã do Norte, liderados pelo Reino da Prússia. O conflito foi causado pelas ambições prussianas de estender a unificação alemã e os receios franceses da mudança no equilíbrio de poder europeu que resultaria se os prussianos obtivessem sucesso. A Alemanha anexou grandes porções da França (Alsácia-Lorena) após sua vitória em 1871 (HOBSBAWM, 1988).

⁴⁷ De acordo com o Livro do Apocalipse, Armagedom é a localização profetizada onde se reunirão os exércitos para a batalha final. Interpretados de diversas formas, como um local literal ou simbólico, o termo também é usado em um sentido genérico para se referir a qualquer cenário de fim do mundo.

bem, está tudo bem”, muito embora não acredite nisso; a de Lovecraft é um homem berrando “nada está bem, nem nunca estará” (MIÉVILLE, 2005).⁴⁸

Tolkien se alistou no exército britânico em meados de 1915, após completar seus estudos em Oxford. Os quatro meses nas trincheiras, no ano seguinte, influenciaram drasticamente o mundo criado por ele mais tarde nos livros *O Hobbit* (1937) e *O Senhor dos Anéis* (1954-55).⁴⁹ Segundo Joshi (2013, p. 209), os eventos do período 1914-1917 também afetaram o trabalho de Lovecraft, cujas opiniões sobre raça, classe social e militarismo lhe renderam a alcunha de “polemista”. Em seu ofício de jornalista amador, iniciado quatro meses antes da eclosão da Grande Guerra, Lovecraft produziu numerosos artigos anti-pacifistas, a exemplo de “The Renaissance of Manhood” (1915). Muitos dos seus primeiros poemas também abordam questões políticas e possuem o mesmo teor (“Pacifist War Song – 1917”, 1917; “The Peace Advocate”, 1917); outros expressam sua lealdade à Inglaterra (“1914”, 1915; “An American to Mother England”, 1916; “The Rose of England”, 1916; “Britannia Victura”, 1917; “An American to the British Flag”, 1917). Em sua análise destes e de outros trabalhos, que dizem muito a respeito das ideias políticas e das crenças filosóficas de Lovecraft, Joshi concluiu que o escritor não se importava de fato com as causas do conflito, mas se mostrava preocupado com a perspectiva de uma guerra civil racial suicida entre os dois lados do mundo anglo-saxão, elevado a pináculo da civilização pelas teorias raciais vigentes. De uma perspectiva eurocêntrica e etnocêntrica, todas as demais ‘raças’ estariam necessariamente abaixo desse mundo, e Lovecraft defendia que fossem governadas pelas ‘raças’ ditas superiores, para o seu próprio benefício e bem da civilização. O que tornava a guerra tão chocante era a percepção de que duas partes da “grande raça teutônica”, Inglaterra e Alemanha, lutavam entre si; algo que, na sua óptica, não deveria acontecer (JOSHI, 2013, pp. 212; 213). Nas suas palavras,

A raça teutônica é o cume da evolução. Para que possamos considerar inteligentemente seu lugar na história, devemos deixar de lado a nomenclatura popular que confundiria os nomes “teutônico” e “alemão”, e considerá-la não nacionalmente, mas racialmente (...). Embora alguns etnólogos tenham declarado que o teutônico é o único verdadeiro ariano, e que a língua e as instituições das outras raças nominalmente arianas foram derivadas apenas de seu discurso e de seus costumes superiores; não é necessário, contudo, aceitarmos essa teoria ousada para apreciar sua vasta superioridade em relação ao resto da humanidade (LOVECRAFT *apud* JOSHI, 2013, p. 212).

⁴⁸ MIÉVILLE, CHINA. With One Bound We are Free: Pulp, Fantasy and Revolution. **CrookedTimber**, 11 jan. 2005. Disponível em: <<http://crookedtimber.org/2005/01/11/with-one-bound-we-are-free-pulp-fantasy-and-revolution/>>. Acesso em: 18 nov. 2018.

⁴⁹ Dados de acordo com: <<http://www.nationalarchives.gov.uk/pathways/firstworldwar/people/tolkien.htm>>.

A reação imediata de Lovecraft à Grande Guerra evidencia uma preocupação pungente das classes intelectuais de seu tempo com o declínio da civilização Ocidental. O sentimento apocalíptico é uma expressão do espírito de *fin de siècle*, assim como a “decadência”, a “crise da razão” e a “crítica da civilização”, expressões-chave que, segundo Pecoraro, ajudam a entender os movimentos literários, filosóficos e artísticos que atravessaram e sacudiram a primeira metade do século XX na Europa. Naquele contexto, “tornava-se mais intensa e invasiva a sensação de que um ciclo estava terminando com a total dissolução da ordem e dos valores da sociedade e da moral tradicional. O esclarecimento devorou a si mesmo: as Luzes transfiguraram-se em trevas” (2007, p. 28-9). A visão trágica do mundo e o pessimismo cultural foram extremados e ostentados pelo historiador e filósofo alemão Oswald Spengler (1880-1936) em uma mistura de desejo de potência, despotismo intelectual e altivo desprezo que se tornou referência importante para uma parcela considerável dos movimentos surgidos na Alemanha entre as duas guerras mundiais (2007, pp. 27-8). Retomando a ideia do filósofo Heráclito (c.550-c.480 a.C.) sobre o perene fluir das coisas, Spengler elaborou nos dois volumes de *A decadência do Ocidente* (1918-22) uma teoria cíclica da história em que as civilizações não são determinadas em seu instável devir por lei, *télos*, finalidades racionais, mas por um ritmo orgânico, ou seja, elas surgem, decaem e morrem. Não haveria, portanto, um desenvolvimento linear e progressivo da história humana, pois as civilizações tragicamente cumpririam o seu ciclo vital de nascimento e morte (2007, p. 27-8). Numa analogia biológica,

As culturas são organismos e a história do mundo é a sua biografia coletiva. Morfologicamente, a imensa história dos chineses ou da cultura clássica é o equivalente exato da história mesquinha do indivíduo humano, ou do animal, ou da árvore, ou da flor (...) Toda cultura passa pelas faixas-etárias do indivíduo humano. Cada uma tem sua infância, juventude, meia-idade e velhice (SPENGLER apud JOSHI, 1990, p. 315).

Ainda de acordo com Pecoraro, foi com base na oposição entre vida e espírito que Spengler sentenciou o inelutável declínio da civilização ocidental, cujas forças vitais, sufocadas pelas formas da cultura e da técnica, estariam próximas do total esgotamento. Esse processo não é tido como casual, tampouco como um curso que pode ser enfrentado e revertido. É um destino necessário, em que não existe chance de escolha ou recusa (2007, pp. 27-8). O pensamento de Spengler está ligado ao determinismo, princípio segundo o qual os fenômenos da natureza são regidos por leis. Enquanto doutrina filosófica, o determinismo implica a

negação do livre-arbítrio e propõe que tudo, no universo, inclusive a vontade humana, está submetido à necessidade (JAPIASSU; MARCONDES, 1993, p. 69).

Figura 3: Lovecraft com Rheinart Kleiner em frente à sua casa na Angell Street, Providence, em 30 de junho de 1919.



Fonte: *The H. P. Lovecraft Archive*. <http://www.hplovecraft.com/life/gallery.aspx?PhotoID=10>.

No fim da década de 1920, Lovecraft começou a elaborar suas noções de declínio do Ocidente, que o trabalho de Spengler ajudou a fomentar e desenvolver (JOSHI, 2013, p. 632). Seu biógrafo dedicou-se a essa questão em *H.P. Lovecraft: The Decline of the West* (JOSHI, 1990); mas, na crítica de Franz Rottensteiner (1992), a conexão entre ambos os autores é demasiado frágil nesse livro. Argumentos tecidos posteriormente em *I am Providence: The Life and Times of H. P. Lovecraft* (JOSHI, 2013) reforçariam a conexão, ainda que tangencialmente. O biógrafo vê em Lovecraft um determinista ferrenho, muito empenhado com a negação do livre-arbítrio — que, em suas próprias palavras, “opõe-se fundamentalmente a todas as leis da causalidade que todos os fenômenos da Natureza confirmam e permitem verificar” (*apud* JOSHI, 2013, p. 329).

Embora houvesse aceitado o princípio do livre-arbítrio anteriormente, dada sua “aderência literal” à escola de Epicuro (341–270 a.C.), o escritor declarou ter-se afastado desse pensamento. Em carta datada de 1921, discutiu a ideia com o amigo Rheinart Kleiner:

O determinismo (...) governa inexoravelmente; (...) o fato real é que, simplesmente, todo evento no cosmo é causado pela ação de forças antecedentes e circunjacentes, de modo que tudo o que fazemos é, inconscientemente, o produto inevitável da Natureza, e não de nossa própria vontade. Se um ato corresponde ao nosso desejo, é a Natureza que fez o desejo e assegurou seu cumprimento (LOVECRAFT *apud* JOSHI, 2013, p. 329).

Durante algum tempo, Lovecraft esteve inclinado a aceitar a tese de Spengler acerca da sucessiva ascensão e queda das civilizações. Mais tarde, expressaria reservas quanto à força da analogia biológica diante da pressão que se lhe impunha. Não obstante, aceitou as ideias do historiador com entusiasmo, aderindo à crença de que uma fase particular da cultura ocidental chegava ao fim; aquela que, segundo acreditava, testemunhara o florescimento dessa cultura —

a agrária, de início da industrialização, do Renascimento ao início do século XX. Por consequência, “O que quer que o futuro lhe reservasse, não seria parte de sua cultura, mas de outra, uma cultura estranha com a qual não poderia se identificar” (JOSHI, 2016, p. 340). O universo de Lovecraft, portanto, é determinista. Conforme veremos adiante, o horror cósmico concebido pelo escritor é inseparável da ideia de declínio do Ocidente, em voga à época, e do sentimento de estranheza com o próprio tempo em que viveu.

5. O darwinismo social e a eugenia

Em relação à metafísica de Lovecraft, Joshi aponta algumas fontes importantes. O inglês Hugh Elliott, expoente do materialismo mecanicista e popularizador da ciência e da filosofia, e Ernst Haeckel, o mais importante discípulo alemão de Charles Darwin; além de nomes como o próprio Darwin, Thomas Henry Huxley, Bertrand Russell, Einstein; e, finalmente, Schopenhauer e Nietzsche. Porém, conforme sublinha Rottensteiner (1992), não é clara a intimidade de Lovecraft com nenhum desses autores, nem mesmo se chegou a ler suas obras ou tão somente algumas de suas ideias, pinçadas de enciclopédias e livros de história da filosofia. Na biografia *H.P. Lovecraft: A Life* (1996) e na versão revista e ampliada *I am Providence* (2013), dividida em dois volumes, Joshi considera Darwin, Huxley e Haeckel as principais influências filosóficas de Lovecraft. Deveras, suas histórias estavam ancoradas na ideia de evolução, um dos temas que amedrontavam seus conterrâneos na virada do século. Para o biógrafo, a premissa fundamental do conto “Os ratos nas paredes” (1923), de que os seres humanos podem subitamente retroceder no curso da evolução, só poderia ter sido escrita por alguém que tivesse aceitado a “teoria darwiniana” (JOSHI, 2013, p. 458).

Segundo Carolyn Burdett, o termo “darwiniano” apareceu depois de 1859, quando foi empregado, de maneira vaga, para se referir a relatos distintos de desenvolvimento e progresso social. À época, seu uso tinha pouca relação com a teoria de Darwin além da crença de que conceitos biológicos poderiam ser aplicados a comunidades humanas. No fim dos anos 1870, a expressão “darwinismo social” começou a ganhar força com o neocolonialismo. Nas décadas seguintes, o “darwinismo” foi usado para descrever e justificar toda uma série de posições políticas e ideológicas concorrentes. Em sua análise, Burdett explora os usos da teoria da evolução pelos intelectuais vitorianos para a formação de suas próprias teorias sociais, econômicas e raciais, o que estendeu a influência de Darwin para muito além de sua esfera original. De acordo com a autora, muitos desses intelectuais reconheceram no pensamento evolucionista uma visão de mundo que se encaixava à sua própria experiência social, em um

mundo cambiante. As mudanças ocorridas durante o século XIX e o impacto da industrialização, da urbanização e da inovação tecnológica na vida cotidiana não tinham precedentes. A ideia de uma “luta pela existência”, central para a teoria evolucionista de Darwin, era uma forma poderosa de descrever a economia capitalista competitiva da Grã-Bretanha à época, na qual algumas pessoas se tornavam enormemente ricas e muitas lutavam em meio à pobreza extrema (BURDETT, 2014).

Naquele ambiente, explica Burdett, o ideário liberal valorizava a independência e a autonomia dos indivíduos, e preconizava que o Estado deveria adotar uma postura *laissez-faire* sempre que possível. Economicamente, significa que os mercados deveriam poder operar livremente, de modo a permitir o florescimento da riqueza através da competição. A evolução parecia confirmar essa visão: as espécies competem e lutam, mas apenas algumas — as mais aptas e melhores — sobrevivem. Darwin estava convencido de que a cooperação era de fato importante, em especial para as criaturas gregárias, incluindo os humanos. Outros, por sua vez, acreditavam que a competição era a chave para o desenvolvimento. O filósofo inglês Herbert Spencer (1820-1903), cuja doutrina evolucionista foi elaborada antes de *A Origem das Espécies* — ou sem que houvesse lido a obra em questão, como sugere Lévi-Strauss (1970, p. 240) —, influenciou esse pensamento e conduziu ao darwinismo social. Para Spencer, as leis físicas fundamentais da evolução preconizavam que todo o progresso dependia da luta e da competição. No entanto, somente alguns poderiam sobreviver (BURDETT, 2014).

Jean-Pierre Fichou (1990) demonstra como a sociedade norte-americana acredita na ideia da evolução e é afeita à competição desde suas origens. Perseguidos na Europa, os chamados “pais peregrinos” cederam aos seus adversários antes de implantarem sua religião em um “território” mais favorável. Então se adaptaram e, tendo se fortalecido, fizeram recuar os *quakers* e os católicos. Em seguida, os colonos triunfaram sobre os indígenas. Esta sociedade, conforme Fichou ou Spencer, “dedica-se a uma contínua corrida ao sucesso, à adaptação. Os mais fortes alimentam-se dos mais fracos, a vida é uma selva onde os nativos progridem em detrimento dos outros a menos que a moral lhes peça para vir em socorro dos que foram suplantados” (1990, pp. 39-40). De acordo com o autor, este é um dos primeiros exemplos de luta pela vida na selva cultural americana. Na óptica de Spencer, as tentativas de ajudar os mais fracos da sociedade — melhorando as condições de vida e de trabalho dos pobres, por exemplo — estariam perigosamente equivocadas por fugirem à lógica da Natureza. Nos seus termos, as “instituições que promovem o bem-em-troca-de-nada cometem um dano inquestionável, pois colocam termo a esse processo natural de eliminação com que a sociedade continuamente se

purifica” (*apud* LYNN, 2001, p. 19). O filósofo cunhou a expressão “sobrevivência do mais apto”, que Darwin acrescentaria ao seu próprio livro posteriormente (BURDETT, 2014).

Burdett aponta que o termo “herança”, antes da teoria da evolução, costumava implicar em transferência de riqueza, terra, nome e *status*. No fim do século XIX esse processo começou a ser entendido como uma questão biológica. A teoria da genética ainda não havia sido elaborada, mas Darwin e seus pares já se questionavam a respeito da transferência de atributos dos pais para os filhos, e como ela poderia ocorrer. Na década de 1860, seu primo Francis Galton (1822-1911) iniciou um estudo das famílias eminentes. Anos mais tarde, em *Hereditary Genius* (1869), argumentou que a capacidade mental e física — e mesmo a moralidade — são herdadas. Pioneiro de métodos estatísticos, Galton acreditava que as forças da seleção natural já não agiam de forma eficiente nas sociedades modernas e avançadas como a Grã-Bretanha, precisamente porque a “civilização” valorizava ideias que tendiam a proteger os cidadãos e melhorar suas condições. A seleção natural, portanto, devia ser substituída pela “seleção racional”, ideia fundamental para a “eugenia”⁵⁰ moderna (BURDETT, 2014).

Em *A Descendência do Homem* (1871), Darwin expressou sua concordância com a visão de Galton de que a seleção natural contra os menos aptos afrouxara no século XIX. Consequentemente, “os membros fracos das sociedades civilizadas propagam sua espécie. Ninguém duvidará que isso deva ser altamente prejudicial à raça do homem” (*apud* LYNN, 2001, p. 19). O naturalista britânico Alfred Russel Wallace (1823-1913) discutiu essas questões com Darwin na década de 1880. Mais tarde, rememorou um comentário de seu interlocutor a respeito do grande número de crianças produzidas “pela escória”; também afirmou estar “muito triste com o futuro da humanidade, uma vez que, em nossa civilização moderna, a seleção natural não tem lugar e os mais aptos não sobrevivem” (*apud* LYNN, 2001, p. 19).

Em 1904, Galton definiu eugenia como “a ciência que lida com todas as influências que melhoram e desenvolvem as qualidades inatas de uma raça” (*apud* WEBER, 2000, p. 345). Subjacente à retórica desse movimento estava o desejo de selecionar artificialmente os seres humanos mais aptos para as sociedades futuras (WEBER, 2000, p. 345). Na óptica do estatístico, profissionais qualificados deviam gerenciar a reprodução para garantir que as pessoas “melhores” tivessem mais filhos, enquanto os pobres (ou aqueles chamados de “débeis mentais”) deveriam ser desencorajados ou mesmo impedidos de procriar (BURDETT, 2014). A palavra eugenia em si pode significar a preservação do plasma germinativo de um indivíduo,

⁵⁰Termo cunhado pelo próprio Galton, a palavra “eugenia” vem do grego *eugenes* e significa “bem nascido” (RICHARDSON, 2003, p. 2).

uma nação ou da “raça branca”, seja diretamente, por vias de reprodução seletiva, ou ambientalmente. Em termos numéricos, isso pode significar a promoção do “apto”, bem como a repressão do “inapto”, ou o controle deste por aquele (HASIAN, 1996).

Nascida e criada no seio da competitiva classe média vitoriana, a eugenia consiste em um discurso biológico sobre classe que proliferou na esteira de Darwin. A ideia de que os humanos poderiam se reproduzir seletivamente — e, por consequência, exercer controle consciente sobre a qualidade biológica da raça — ganhou formulação precisa e uma nova autoridade aparentemente científica (RICHARDSON, 2003, p. 3). Na autobiografia *Memories of my Life* (1908), Galton admitiu ter encontrado em *A Origem das Espécies* muitas investigações de seu interesse, as quais “se agrupavam em torno do tópico central da Hereditariedade e da possível Melhoria da Raça Humana”. Para ele, o efeito dessa obra “foi demolir um grande número de barreiras dogmáticas com um único golpe, despertando um espírito de rebelião contra todas as autoridades antigas, cujas afirmações positivas e não autenticadas foram contrariadas pela ciência moderna” (*apud* RICHARDSON, 2003, p. 2-3).

Nas palavras de Richardson, foi “a teoria evolucionista de Darwin (...) [que] lançou as bases da eugenia, substituindo o paraíso pelo lodo primordial” (2003, p. 3). No fim do século XIX, quando o “darwinismo” foi usado para justificar posições políticas e ideológicas, a competição colonial agressiva apoiou-se em ideias supostamente científicas e biológicas sobre “superioridade” e “inferioridade” racial, a fim de elevar a civilização europeia ao pináculo da evolução e rebaixar todas as demais “raças”. Conforme explica Richardson, os eugenistas abraçaram essa “nova ciência” e passaram a argumentar que, através do controle criterioso da reprodução humana e do aumento numérico da classe média, a supremacia britânica no mundo seria mantida. Em sua obra, Darwin relegou a confiança da época vitoriana ao passado:

Devemos lembrar que o progresso não é uma regra invariável. É muito difícil dizer por que uma nação civilizada se eleva, torna-se mais poderosa e se espalha mais amplamente do que outra; ou porque a mesma nação progride mais de uma vez do que de outra. Só podemos dizer que isso depende de um aumento do número real da população, do número de homens dotados de elevadas faculdades intelectuais e morais, bem como de seu padrão de excelência (DARWIN, 1981, p. 177).

Desde meados do século XX, os europeus em geral, e os britânicos em particular, queriam classificar o mundo e reforçar a hierarquia que separava a Europa Ocidental do resto do planeta (KARNAL, 2007, p. 13). O método de classificação em voga resultou em teorias de que as diferenças humanas eram demasiado grandes a ponto de existirem espécies inteiramente

diferentes de homens. Georges Cuvier (1769-1832), naturalista e zoólogo francês que ajudou a consolidar o campo da anatomia comparativa, argumentou que todos os seres humanos poderiam ser classificados em uma série de tipos separados. Em *The Races of Man* (1850), o anatomista e zoólogo escocês Robert Knox (1793-1862) classificou e avaliou todos os seres humanos de acordo com sua raça, afirmando que a mesma determinava o comportamento e o caráter (BURDETT, 2014). *A Descendência do Homem* sugeriu uma cadeia evolutiva graduada de desenvolvimento. Deste modo, parecia sancionar, na escala evolucionária, a suposta inferioridade dos povos “primitivos” perante os europeus brancos, invariavelmente apresentados como modelo de civilização evoluída (BURDETT, 2014).

Losurdo afirma que, no fim do século XIX, Nietzsche demandava a “castração” para os delinquentes, “para os doentes crônicos e neurastênicos de terceiro grau”, e para os “sifilíticos” (2016, p. 76). O tema do ajuste de contas com aqueles que põem em perigo a existência ordenada da cultura e da própria vida ganhou centralidade nos derradeiros anos de vida consciente do filósofo. Pra ele, o cristianismo desejava “destruir qualquer forma de autodomínio, de virilidade, de espírito de conquista, de avidez pelo poder” e pretendia “conservar e manter em vida”, até celebrar, “este excesso de casos malsucedidos”, este “resíduo (...) de doentes, de degenerados, de fracos, que sofrem necessariamente”, que a humanidade produz. O “crescimento saudável da espécie”, portanto, exigiria a amputação ou o sacrifício dos “malsucedidos, fracos e degenerados” (*apud* LOSURDO, 2016, p. 74). A religião de que trata, nos seus termos, “enfraqueceu a força de *sacrificar os homens*”, exigindo que fossem poupados “todos os sofredores, os deserdados, os doentes” e bloqueando com isso a necessária “seleção” (*apud* LOSURDO, 2016, p. 76). Porém, essa nos parece uma das leituras de Nietzsche que foram apropriadas e divulgadas pela teoria eugenista, bem como pela teoria e prática do fascismo e do nazismo. Apropriadamente, Losurdo põe as declarações do filósofo em seu contexto histórico. Nos anos em que escreveu, Galton (conhecido por Nietzsche e por citado ele) formulava a eugenia, que encontraria grande adesão, nos Estados Unidos em particular, país que se destacava por colocar em prática as medidas dessa nova “ciência”.

Entre 1907 e 1915, sob a força de um movimento já desenvolvido no fim dos 1800, treze estados norte-americanos promulgaram leis para a esterilização coercitiva, às quais deviam ser submetidos, segundo a legislação de Indiana, “delinquentes habituais, idiotas, imbecis e abusadores”. A atmosfera cultural e política do fim dos 1800 era carregada da ideia ou da tentação de se recorrer a medidas “eugenistas” (LOSURDO, 2016, p. 78), as quais foram abraçadas por conservadores, liberais e socialistas. Escritores como H. G. Wells (1866-1946) e George Bernard Shaw (1856-1950) sentiram-se atraídos pela noção de que o Estado, e não os

indivíduos, seria encarregado da tarefa de gerenciar o desenvolvimento populacional. Por sua vez, Nietzsche era contrário ao Estado exatamente porque submetia os indivíduos ao seu poder e tirava do indivíduo a capacidade de ser ele mesmo, como ensina Zaratustra. Ideias como essas continuaram a ser calorosamente debatidas no século XX (BURDETT, 2014).

Nas primeiras décadas do novo século, a eugenia começou a ser aceita entre biólogos, cientistas sociais e o público informado na Grã-Bretanha (LYNN, 2001, p. 19). Há evidências de que, naquele tempo, médicos na cidade de Leicester foram influenciados pela nova ciência, empenhada em garantir a reprodução “adequada” e a restrição do “inapto” de se propagar (WELSHMAN, 1997, p. 57). Embora as tradições do individualismo, que há muito dominavam a vida política britânica, tenham levado à oposição de políticas eugenistas mais extremas, como sugere Burnett, as mesmas foram implementadas nos Estados Unidos e em outros países da Europa, resultando na legislação dos nazistas na década de 1930, que permitia a esterilização compulsória daqueles considerados “inaptos” (BURDETT, 2014) e as experiências com os internos em hospícios. Mais à frente nos deteremos sobre o controle social nos Estados Unidos.

No ensaio *In Defence of Dagon* (1921) Lovecraft menciona *A Origem das Espécies* e *A Descendência do Homem*. Isso não prova que ele de fato leu Darwin, cujos trabalhos não foram encontrados em sua biblioteca (muito embora os de Elliot, Haeckel e Nietzsche, e de outros autores que comprovadamente leu, também não constassem em seu acervo). Para Joshi, sua obra tampouco suscita familiaridade genuína com a teoria da evolução, que o escritor pode ter absorvido principalmente de Thomas Henry Huxley (JOSHI, 2013, p. 322). Biólogo inglês, Huxley cunhou o termo “Xanthochroi” para designar as ‘raças’ de cabelos loiros e pele clara do norte da Europa, os últimos descendentes dos nórdicos. Ao lado dos “Melanochroi”, os homens brancos com cabelos pretos que ocuparam as terras do Mediterrâneo e o Oriente Médio, eles constituiriam o pináculo da civilização:

É desnecessário discorrer sobre a civilização desses dois grandes ramos. Com eles se originou tudo o que é mais elevado na ciência, na arte, no direito, na política e nas invenções mecânicas. Em suas mãos, no momento presente, está a ordem do mundo social, e a eles seu progresso é dedicado (HUXLEY *apud* JOSHI, 2013, p. 213).

No entanto, foi Darwin quem desferiu um duro golpe no antropocentrismo ao questionar publicamente a ideia de Deus e assegurar a noção de “insignificância cósmica” do ser humano. Lovecraft estava ciente desta ideia, muito cara à sua obra. Os princípios do materialismo, somados ao darwinismo de seu pensamento e ao estudo da astronomia, convergiram na

elaboração do cosmicismo. Através de sua ficção estranha, Lovecraft refletiu sobre a insignificância da humanidade na vastidão do cosmos.

6. O “cosmicismo” e a negação da teleologia

Em suas histórias, Lovecraft representou um universo infinito em tempo e espaço no qual a humanidade e toda a vida terrestre ocupam um lugar insignificante. Nas palavras do escritor, “é a relação do homem com o cosmos — com o desconhecido — que tão somente me desperta a centelha da imaginação criativa. A postura humanocêntrica me é impossível, pois não consigo adquirir a miopia primitiva que amplia a terra e ignora o pano de fundo” (*apud* JOSHI, 2013, p. 484). Esta seria a primeira expressão do “cosmicismo”, o pilar do pensamento filosófico e estético de Lovecraft. Na definição de Joshi, o cosmicismo se trata de uma postura a um só tempo metafísica (a consciência da insignificância dos seres humanos no cosmos) e estética (expressão literária dessa insignificância, efetuada pela minimização do personagem humano e pela exibição dos gigantescos abismos do espaço e do tempo). As bases dessa visão de mundo foram lançadas pelo estudo da astronomia, ciência descoberta pelo escritor pouco antes de se transformar em astrofísica e adentrar no campo da filosofia, com a formulação da teoria da relatividade⁵¹ por Einstein, em 1905 (JOSHI, 2013, pp. 80, 81, 484). Atualmente, essa postura é classificada como um dos ramos literários do niilismo existencialista.

Para o escritor Mike Duran (2013), o horror cósmico concebido por Lovecraft é fruto da sua visão de mundo ateuista e darwinista, dado que tende a ser sombria, pragmática, niilista, mais preocupada com a sobrevivência do que com a perpetuidade do idealismo ou da moral. Aparentemente, observa Duran, aqueles que abraçam o ateísmo e desaprovam um universo moral tendem a gravitar em direção ao horror cósmico. Afinal, se não há Mal ou demônios contra os quais lutar, o único enredo convincente é aquele que contrapõe o homem ao nada.⁵² E diante do nada, os protagonistas de Lovecraft lutam contra forças que jamais poderão vencer. No ensaio autobiográfico “A Confession of Unfaith” (1922), Lovecraft dá mostras do seu ateísmo: “O mero conhecimento da dimensão aproximada do universo visível é o bastante para

⁵¹ De acordo com Stephen Hawking (1998), até 1915 pensava-se no espaço e no tempo como um palco fixo onde os eventos ocorriam, mas que não era afetado por eles. A teoria da relatividade acabou de vez com o tempo absoluto, obrigando-nos a modificar fundamentalmente as nossas concepções de espaço e tempo. Temos de aceitar que o tempo não está completamente separado nem é independente do espaço, mas sim combinado com ele, para formar um objeto chamado espaço-tempo. Na teoria da relatividade geral (1915), o espaço e o tempo não só afetam como são afetados por tudo o que acontece no Universo.

⁵² DURAN, Mike. H.P. Lovecraft’s “Darwinian Horror”. **DeCOMPOSE**, 3 jun. 2013. Disponível em: <<http://www.mikeduran.com/2013/06/03/h-p-lovecrafts-darwinian-horror/>>.

destruir para sempre a noção de uma divindade particular que dispensa cuidados sobre a humanidade insignificante” (*apud* JOSHI, 2013, p. 124); e da preeminência das ciências naturais em seu pensamento: “Minha atitude sempre foi cósmica e eu olhei para o homem como se fosse de outro planeta. Ele era apenas uma espécie interessante apresentada para estudo e classificação” (*apud* JOSHI, 2013, p. 124). Podemos dizer que o pessimismo de Lovecraft deriva do cosmoismo, fato que ele próprio constatou nesse mesmo ensaio:

Aos meus treze anos de idade, fiquei completamente impressionado com a impermanência e a insignificância do homem, e no meu décimo sétimo aniversário, época em que fiz uma redação particularmente detalhada sobre o assunto, eu havia formado em todos os detalhes essenciais minhas visões cósmicas pessimistas atuais. A futilidade de toda a existência começou a me impressionar e a me oprimir; e minhas referências ao progresso humano, outrora esperançosas, começaram a declinar de entusiasmo (LOVECRAFT *apud* JOSHI, 2013, p. 124).

The Riddle of the Universe (1899; tradução inglesa em 1900), de Haeckel, e *Modern Science and Materialism* (1919), de Elliot, são obras que partilham do senso de insignificância cósmica das histórias de Lovecraft. Ambas tiveram influência central no pensamento metafísico do escritor, de modo que o seu darwinismo parece derivar principalmente desses autores, além de Huxley. A primeira consiste na síntese do conhecimento acumulado sobre biologia e física no século XIX; a segunda, encapsula a doutrina do ‘materialismo puro’, que forneceu as bases claras de sua metafísica (2018, p. 316). Elliot formulou três princípios fundamentais do materialismo mecanicista: 1) a uniformidade da lei; 2) a negação da teleologia; 3) a negação de qualquer forma de existência que não seja prevista pela física e pela química. Lovecraft adotou esses princípios até o fim da vida (JOSHI, 2013, p. 316), vinculando a negação da teleologia e do progresso cósmico à insignificância do ser humano.

Tudo o que podemos dizer sobre o cosmos é que ele não contém um princípio central visível tão próximo dos cérebros físicos dos mamíferos terrestres a ponto de podermos atribuir a ele com alguma razoabilidade os fenômenos puramente terrestres e biológicos relacionados a uma *intenção consciente*; e que formamos, mesmo abrindo caminho para as mais radicais concepções do relativista, uma parte tão insignificante e temporária dos cosmos [...] que todas as noções de relacionamentos especiais e nomes e destinos expressos pela conduta humana devem necessariamente ser mitos vestigiais (...) (LOVECRAFT *apud* JOSHI, 2016, p. 336).

De acordo com Joshi, a passagem acima revela o quão intimamente estão ligadas, no pensamento de Lovecraft, a negação da teleologia e a insignificância cósmica — uma de fato

requer a outra. Se consideramos a contingência da espécie humana, não há razão para crer em uma força cósmica (identificando-a com Deus ou não) conduzindo o universo, em benefício da humanidade (JOSHI, 2016, p. 336). A negação da teleologia emoldura o universo, real e ficcional, habitado por Lovecraft. Uma das teorias empregadas pelo escritor em sua batalha contra a teleologia foi o eterno retorno de Nietzsche, a ideia de que, “dada a infinidade do espaço, tempo e matéria, todas as entidades e eventos no universo são obrigados a recorrer ao infinito número de vezes” (JOSHI, 2013, p. 319). Em *Assim falou Zaratustra* (1883-85), o filósofo retoma a ideia do devir de Heráclito, segundo a qual tudo flui, tudo muda, tudo retorna. Em *Ecce homo* (1888), observa que, se o tempo não é linear, não faz sentido distinguir entre o “antes” e o “depois”. Se tudo retorna eternamente, o futuro já é um passado; e o presente é tão passado quanto o futuro (JAPIASSU; MARCONDES, 1993, p. 90). Nas palavras de Losurdo, essa concepção nos coloca “no horizonte do infinito”, um horizonte fascinante, mas sem valores consagrados, sem certezas, sem pontos de referência e, portanto, inquietante até o desespero.

A partir destes temas, Nietzsche frequentemente foi lido como o teórico ou o profeta do “individualismo pós-moderno”, por queimar as pontes com a “terra” da teologia e da filosofia da história, com a finitude do Universo pré-copernicano e pré-darwiniano. A emancipação da religião e de seus substitutos foi celebrada em sua obra (LOSURDO, 2016, pp. 70, 71), responsável por fortalecer em Lovecraft sua posição contrária ao cristianismo (JOSHI, 2013, p. 214). Em “A Confession of Unfaith”, Lovecraft declarou que o imediato pós-guerra levou à solidificação de seu pensamento filosófico. “A Conferência de Paz, (...) Nietzsche, Samuel Butler (o moderno), H. L. Mencken e outras influências aperfeiçoaram o meu cinismo”⁵³ (*apud* JOSHI, 2013, p. 315). Embora heterogêneas, foram todas importantes para o desenvolvimento da sua filosofia ética, política e social. Em carta datada de fevereiro de 1923, aparece uma discussão sobre Mussolini e o fascismo. Não surpreende que esta ideologia de ultradireita tenha atraído Lovecraft, confessamente favorável à tomada de poder na Itália, no fim de 1922, e elogioso à existência de um governante “forte”, “que desprezava o liberalismo e que poderia obter o tipo de controle social e político autoritário que, por si só, produz coisas que fazem a vida valer a pena” (JOSHI, 2013, p. 488). Ideias contrárias às de Nietzsche.

⁵³ Em seu sentido moral, o cinismo é uma atitude individual que consiste no desprezo, por palavras e por atos, das convenções, da opinião pública, da moral admitida, ironizando todos aqueles que a elas se submetem e adotando, em relação a eles, certo amoralismo mais ou menos agressivo, mais ou menos debochado (JAPIASSU; MARCONDES, 1993, pp. 49-50). O termo se refere a uma escola filosófica grega, caracterizada pelo desprezo às convenções sociais e às leis existentes.

CAPÍTULO 3

QUANDO MUNDOS SE CHOCAM

1. Limiares: racismo e abjeção

Não temos muitas informações sobre a literatura racista com que Lovecraft tomou contato. Mas sabemos, por intermédio de Joshi (1990; 2013), que a principal fonte para o seu racismo foi *The Color Line: A Brief in Behalf of the Unborn* (1905),⁵⁴ de William Benjamin Smith. Essa obra foi sintetizada por Charles A. Ellwood,⁵⁵ em janeiro de 1906, em sua resenha no *American Journal of Sociology*. De acordo com Ellwood, o primeiro capítulo defende a continuidade da separação racial no Sul dos Estados Unidos, propondo-se a justificar a existência de uma “linhagem de cor”. Os capítulos seguintes tratam do futuro dos negros no país, os quais, na conclusão de Smith, estariam destinados a desaparecer através da competição com os brancos, pois seriam irremediavelmente inferiores e incapazes de atingir a mesma igualdade de eficiência. A hipótese, da qual o autor se vale para defender a separação, é a de que os mestiços seriam inferiores se comparados a ambas as raças. Ellwood critica a obra de Smith à luz da ciência de seu tempo e do consenso dos etnologistas, que negaram a possibilidade de quaisquer efeitos fisiológicos nocivos decorrentes da miscigenação (1906, p. 572).

Embora no início do século XX já houvesse fontes mais adequadas nos campos da antropologia e da biologia — lembrando que a refutação científica do racismo remonta ao fim do século XIX, com o trabalho pioneiro do antropólogo Franz Boas (1859-1942) —, Lovecraft formou suas concepções raciais bem cedo, nunca mudou de opinião e, aparentemente, não viu necessidade de se valer das informações científicas mais recentes. Segundo Joshi, diversos fatores moldaram sua visão de mundo, tais como “a influência de sua família, a leitura de volumes específicos, as crenças gerais de sua comunidade e de sua classe social” (JOSHI, 2013, p. 215). Ou seja, a visão eurocêntrica e etnocêntrica corrente, dado que muitos euro-americanos resistiram ao reconhecimento de que a cultura norte-americana fosse mestiça, miscigenada ou híbrida (SHOHAT; STAM, 2006, p. 348).

⁵⁴ Cf. SMITH, William Benjamin. **The Color Line: A Brief in Behalf of the Unborn**. New York: McClure, Phillips & Co., 1905.

⁵⁵ Disponível em: <<https://doi.org/10.1086/211422>>.

O racismo de Lovecraft foi amenizado pelo biógrafo L. Sprague de Camp (1975) e outros autores. Em geral, os americanos mostram-se particularmente esquivos em face dessa questão espinhosa, justificando através do contexto em que o escritor viveu sua crença na inferioridade de negros, judeus e demais grupos étnicos, por exemplo, mediante a constatação de que a mesma era tida como normal e socialmente aceita à época. Decerto, veremos que as atitudes raciais pomposas e estridentes de Lovecraft reproduzem a visão das classes dominantes de seu tempo, ou seja, nascem daquele ambiente social e dos fatores apontados por Joshi. Mas não devemos ignorar que suas opiniões, de certa forma, eram conscientes e fruto das escolhas do próprio escritor. Através de uma breve análise da história e das relações raciais em Rhode Island, buscaremos entender o seu racismo enquanto uma construção social.

2. Raízes do racismo de Lovecraft: raça e classe em Rhode Island

Nascido e criado na cidade de Providence, Rhode Island, Lovecraft foi um membro da aristocracia protestante local. De acordo com Sellers e seus colaboradores, as origens do estado se encontram em meados do século XVII, quando as colônias da Nova Inglaterra constituíam consequências diretas do conflito religioso na metrópole. Os protestantes mais convictos, insatisfeitos com a Reforma moderada institucionalizada pela Igreja inglesa, deram a si mesmos o nome de puritanos e pretenderam livrá-la das práticas católicas romanas, “purificando-as” mediante a eliminação da hierarquia de bispos e a simplificação do ritual. Os puritanos se esforçavam para viver rigorosamente conforme a vontade de Deus, em comunidades aos moldes do cristianismo primitivo (1990, pp. 24; 27). No mundo ameaçador e inseguro no qual se encontravam, deram forma a uma comunidade séria que aliciou grande número de mentes, responsáveis por notável vigor intelectual (SELLERS; McMILLEN; MAY, 1990, p. 31).

O ensaio de Kurt B. Mayer, parte integrante de uma série de estudos sobre a população de Rhode Island, situa as origens da história demográfica do estado em 1636, quando Roger Williams, exilado de Massachusetts por suas opiniões pouco ortodoxas, estabeleceu um assentamento em Providence. Conforme explica o autor, Williams foi considerado um “fundador involuntário”, pois não tinha a intenção de fundar uma nova colônia; desejava tão somente viver e trabalhar entre os índios, impulsionado pela intolerância dos puritanos. Em 1637, os colonos de Providence se agregaram numa cidade onde, explicitamente, “nenhum homem deveria ser molestado por sua consciência”. O princípio da tolerância religiosa incorporado neste pacto civil foi uma verdadeira anomalia na história dos tempos e logo atraiu outros colonos. O crescimento da população da cidade em sua primeira década resultou

principalmente de seu papel como refúgio para aqueles que não aceitavam os credos estatais rigidamente impostos da colônia de Plymouth e Massachusetts (MAYER, 1953, p. 9).

Originalmente, Rhode Island era uma comunidade agrícola dependente da agricultura de subsistência (MAYER, 1953, p. 11). Com população estimada em 48.000 habitantes em 1764, era a menor das treze colônias inglesas na América. Tinha a sua capital na cidade portuária de Newport; a segunda principal cidade era Providence, no extremo norte da baía, com aproximadamente metade do tamanho da capital. Em meados de 1750, Providence mudava rapidamente de uma comunidade rural para uma cidade próspera com diversos comerciantes empreendedores e vários políticos ambiciosos (LOVEJOY, 1958, pp. 9, 18). Naquele momento, a liderança social e política nas colônias puritanas passava para as mãos da classe comercial ativa, que formava a vanguarda da modernidade (SELLERS; McMILLEN; MAY, 1990, p. 31).

No século XVIII, os comerciantes de Rhode Island dominaram o mercado norte-americano de escravos e possuíam elevado número de cativos. Em seu estudo de história econômica *Dark Work: The Business of Slavery in Rhode Island* (2016), Christy Clark-Pujara trata da centralidade da instituição da escravidão para o desenvolvimento social e econômico das colônias e estados do Norte, destacando seu papel significativo em Rhode Island, do nascimento da colônia até a abolição em 1842. Lá, os escravos não trabalhavam nas *plantations* como suas contrapartes nas colônias sulistas, nas Índias Ocidentais e na América do Sul. Trabalhavam mesmo no “negócio da escravidão”, auxiliando seus senhores nas destilarias de rum e na manufatura de barris. Os barris de rum produzidos por eles eram embarcados em navios negreiros e usados para comprar escravos na costa Oeste africana. Outra de suas atribuições era tratar do gado e das colheitas, que eventualmente serviam para alimentar os escravos nas Índias Ocidentais (CLARK-PUJARA, 2016, pp. 1-3).

Em seu estudo sobre a política da colônia e o movimento revolucionário, David S. Lovejoy observa que, desde o início, os habitantes de Rhode Island foram visivelmente independentes em sua atitude para com a Coroa britânica. A carta régia da colônia estabeleceu um experimento de autogoverno que vigorou durante cem anos com pouca interferência da metrópole, garantindo sua virtual independência. Além da oportunidade de governar a si mesmo, o povo de Rhode Island preservou as liberdades e imunidades de sujeitos livres e naturais “como se eles, e todos eles, tivessem nascido no reino da Inglaterra” (BARTLETT, 1857, p. 18). De certa forma, explica Lovejoy, a política da colônia se assemelhava à da Inglaterra no século XVIII. Nos termos do estadista James Madison (1751-1836), era

constituída por coalizões e “facções”⁵⁶ ao invés de partidos, uma vez que os políticos locais se uniam apenas para propósitos específicos, não necessariamente relacionados a questões nacionais ou imperiais da época. Nessa configuração, nenhum dos grupos se autoproclamava um partido do “povo”; afinal, a democracia não estava em questão na Rhode Island colonial. Mas, com relação ao autogoverno, a colônia era perigosamente democrática na visão dos seus críticos, fossem eles ingleses ou americanos (LOVEJOY, 1958, p. 14).

Com o início do movimento revolucionário, a atitude independente de Rhode Island tornou-se ainda mais nítida, de modo que, da crise da tributação à Declaração de Independência, o estado se colocava um passo à frente de suas colônias irmãs, desafiando o poder do Parlamento e a autoridade da Coroa. Politicamente, Rhode Island nunca se encaixou muito bem no Império. Nas décadas de 1760 e 1770, quando a estrutura imperial se tornou mais definida e restritiva, o Rei e o Parlamento reconheceram que a colônia de fato não se encaixava (LOVEJOY, 1958, p. 1). A subsequente Revolução Americana (1765-1783) levou à destruição física de Newport. As restrições comerciais britânicas e a ocupação militar durante o período revolucionário abalaram drasticamente a economia local, fazendo com que os habitantes da cidade migrassem em busca de trabalho (CLARK-PUJARA, 2009, p. 150, 151).

Em Rhode Island e nos demais estados recém-criados após a Revolução, as leis destinadas aos pobres foram herdadas da *common law* britânica. Por isso, conforme Clark-Pujara elucida em sua tese *Slavery, Emancipation and Black Freedom in Rhode Island, 1652-1842*,⁵⁷ os brancos eram mais propensos a receber assistência do que os negros libertos. Estes, por sua vez, tendiam a ignorar ou desafiar tais leis. Recusando-se a ficar em cidades economicamente deprimidas, passaram a associar sua liberdade a uma nova mobilidade (2009, pp. 150-1). Quando Providence substituiu Newport como centro econômico do estado, os negros se mudaram para lá; mas sua chegada foi recebida com hostilidade e ordens de retirada. A população branca de Rhode Island via nos afro-americanos um fardo econômico em potencial e negava-lhes direito à residência. Na condição de “transitórios”,⁵⁸ os negros eram frequentemente expulsos por “estabelecimento ilegal” e eram tratados como párias sociais. Isso ocorria porque, após a Revolução, os políticos locais perpetuaram muitas das práticas racistas de seus antepassados (CLARK-PUJARA, 2009, pp. 151, 153).

⁵⁶ Madison, que não diferenciava partido e facção, definiu este como “certo número de cidadãos (...) unidos e influenciados por algum impulso comum de paixão, ou de interesse, adverso aos direitos de outros cidadãos, ou aos interesses permanentes e agregados da comunidade” (LOVEJOY, 1958, p. 29).

⁵⁷ Disponível em: <<https://ir.uiowa.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4956&context=etd>>.

⁵⁸ No século XVIII, “transitório” não se referia a um viajante ou a um sem-teto, mas a um indivíduo que vivia em uma cidade sem residência legal (CLARK-PUJARA, 2009, p. 153).

A hostilidade para com os negros em Rhode Island é explicada por Clark-Pujara. Ainda que os afro-americanos locais, em sua maioria, vivessem em liberdade desde 1790, muitos tinham de lidar com as práticas e crenças racistas herdadas historicamente da escravidão. Naquele estado e na recém-criada nação como um todo, muitos brancos temiam uma população negra cujo trabalho e movimentos já não fossem regulados pela instituição escravocrata. Um dos maiores obstáculos enfrentados pelos recém-libertados foi o empobrecimento decorrente da libertação. Numa lógica perversa, eles eram considerados culpados pela sua própria pobreza. Além de pobres, eram cada vez mais marginalizados. Em 1789, foram proibidos os casamentos inter-raciais e, em 1822, os homens afro-americanos foram impedidos de votar. Tinham de lidar com uma população branca que lhes negava a cidadania, posto que não eram considerados residentes legítimos da nova nação (CLARK-PUJARA, 2009, p. 146, 148, 145).

Nos anos de 1890, conforme explica Sean Purdy, um novo sistema de subordinação racial nasceu nos Estados Unidos a partir do Sul escravista. Nesta região, os negros perderam o direito ao voto, entre outras conquistas, e foram socialmente segregados. A ideologia da “supremacia branca” ganhou adeptos fervorosos no seio de todas as classes sociais sulistas, sendo abraçada, inclusive, pela maioria dos brancos pobres, para quem a superioridade da sua cor compensava a miséria socioeconômica (2007, p. 181). A vida também apresentava dificuldades no Norte, onde as ideias racistas estavam bem ancoradas na cultura dominante. Além da segregação informal, os afro-americanos conviviam com diversas formas de violência racial. As oportunidades de emprego restringiam-se a serviços domésticos ou trabalhos braçais; eventualmente, os negros entravam em conflito com brancos por questões de moradia, trabalho e escola. Contudo, em contraste com o racismo sufocante do Sul, as cidades do Norte ofereciam para muitos negros a esperança de prosperidade e liberdade social (2007, p. 183).

Conforme vimos, o preconceito contra os negros encontrou solo fértil na Nova Inglaterra. Em Providence, como na maioria das grandes cidades à época, havia um “distrito negro” (JOSHI, 2013, p. 113) — sinal da segregação da população “de cor”, que não tinha acesso à cidadania e era constantemente hostilizada e marginalizada mediante as práticas e as crenças racistas herdadas da escravidão. Membro da aristocracia local, Lovecraft sempre acreditou na inferioridade biológica dos negros. No poema *On the Creation of Niggers* (1912), atribuiu a criação dos mesmos à obra divina, que os teria moldado como “uma besta (...) em figura semi-humana, enchendo-a de vício”.⁵⁹ Esta imagem, fundamentada nas noções de ‘raça

⁵⁹ The Racism of H.P. Lovecraft. **In the Dark** – A blog about the Universe, and all that surrounds it. Disponível em: <https://telescoper.wordpress.com/2012/08/17/the-racism-of-h-p-lovecraft/>. Acesso em: 13 nov. 2018.

inferior’ e ‘raça superior’, tão presentes no imaginário norte-americano desde então, começou a emergir no fim do século XVIII, através de nomes como Jefferson e Voltaire, e ganhou terreno ao longo do século XIX (JOSHI, 2013, p. 112). Além disso, Lovecraft temia que a Nova Inglaterra — e, por extensão, os Estados Unidos, o continente e toda a civilização — caísse nas mãos de estrangeiros. Essa preocupação real foi exteriorizada não somente em seus ensaios e cartas, mas também encontrou lugar em muitos dos seus contos.

3. Anglofilia, nativismo e o horror aos imigrantes

Na segunda metade do século XIX, Providence vivia seus anos dourados. Lá funcionaram as maiores fábricas do mundo (de ferramentas, motores a vapor, parafusos e prataria), que atraíram grande número de imigrantes, principalmente italianos, franco-canadenses e irlandeses. A chegada desses imigrantes alterou a paisagem física da cidade, que anexou aldeias vizinhas a fim de absorvê-los, triplicando de tamanho na década posterior à Guerra Civil Americana (1861-1865) (STERNE, 2004, p. 55). Mas, por razões de ordem econômica e social, os habitantes de Rhode Island eram particularmente hostis a estrangeiros e negros. O mesmo ocorria no país como um todo. Entre 1870 e 1900, os Estados Unidos receberam mais de 20 milhões de imigrantes, a maioria originária da Europa e da Ásia. O racismo levou grande parte dos norte-americanos a julgarem moralmente essas pessoas. Aos olhos da velha estirpe de “descendentes de anglo-saxões”, os recém-chegados compunham uma massa de camponeses maltrapilhos e ignorantes. Destinados ao trabalho mal remunerado nas fábricas e ferrovias e a péssimas condições de vida, os imigrantes acabaram por escassear ainda mais o relativamente baixo número de negros nos centros industriais (PURDY, 2007, 154).

Nas décadas finais do século XIX, quanto o escritor Walt Whitman (1819-1892) contemplou aquilo em que seu país se transformava, seus cunhos individuais sugerem pensamentos sobre a nova sociedade em formação nos Estados Unidos. O grandioso experimento republicano seria um erro, escreveu, se a América continuasse, como a Europa, multiplicando “safras de populações pobres, desesperadas, nômades e pagas miseravelmente”, inchadas por mais e mais imigrantes (*apud* KIERNAN, 2009, p. 82). Naquele contexto, conforme explica Kiernan, o país passava por tensões sociais e políticas, que a indústria pesada teria gerado de qualquer maneira, mas a imigração em massa piorou. De repente, a América encontrou a Europa e suas enfermidades dentro de seus próprios portões; não apenas a economia, mas a estrutura social parecia, aos olhares ansiosos, cambaleante.

Se a oligarquia sulista ainda estava restabelecendo o controle de uma sociedade transtornada com a Guerra Civil — em linhas que se comparavam com a antiga escravidão, muito como o neocolonialismo se compara com o domínio imperial direto —, a burguesia do Norte estava lutando para manter o controle de uma força de mão-de-obra inchada por imigrantes nem sempre agradecidos e dóceis. Uma enorme massa de miséria humana envolveu-se em desarraigar milhões de pessoas e transferi-las da Europa para a América, num processo só menos doloroso do que o de milhões da África. Nova York era uma cidade muito semelhante a Manchester descrita por Engels, com sua horda de imigrantes irlandeses pobres, numa escala maior. Uma Liga de Restrição à Imigração estava fazendo o que podia em relação às deficiências dos recém-chegados, que ela geralmente descrevia como raciais ou congênicas em vez de o resultado de condições sociais (KIERNAN, 2009, p. 139).

Ainda de acordo com Kiernan, a tensão social se fez acompanhar de inquietação intelectual. Uma doutrina muito em voga como resposta ao protesto das massas foi o darwinismo social. O magnata da indústria petrolífera John D. Rockefeller (1839-1937) foi um expoente ilustre da ideia de que a luta pela sobrevivência era indispensável para o progresso, pois era capaz de levar homens na sua condição ao topo. No campo da competição internacional, o darwinismo poderia levar a conclusões deprimentes; às dúvidas sobre o futuro da civilização americana ou europeia no mundo, e da própria plutocracia. O ódio popular doméstico pela mão-de-obra chinesa encontrava um paralelo na ansiedade de homens de negócios sobre a rivalidade industrial de um Extremo Oriente despertado. Na literatura, a visão soturna do escritor inglês Charles Pearson, em 1893, das raças brancas submersas numa maré de cor provocou forte impressão nos leitores americanos. O trabalho de Brook Adams, *The Law of Civilization and Decay*, foi publicado em Londres em 1895 e em Nova York no ano seguinte, em uma edição revisada. Para Kiernan, esse foi um marco na história do pensamento americano, visto como uma antecipação impressionante de Spengler. Também imperialista e aliado de Roosevelt, Adams desejava que a América desse as mãos à Grã-Bretanha em uma futura luta pelo controle da China. Muitos “filósofos da melancolia” posteriores encontrariam no fascismo saída semelhante para seu dilema (KIERNAN, 2009, p. 141).

Os Estados Unidos começaram como uma nação firmemente protestante em um Novo Mundo quase totalmente católico ou pagão, o que resultou na imposição de um sentido de superioridade, um dever de resgatar seus vizinhos das trevas (KIERNAN, 2009, p. 144). Nascido em um estado politicamente conservador, e que assim permaneceria até a década de 1930 (JOSHI, 2013, p. 15), Lovecraft adquiriu “uma grande dose do *nativismo* norte-americano do século XIX, a variedade local do racismo e do etnocentrismo” (CAMP, 2011, grifo nosso).

Ele nunca acreditou na democracia, aos seus olhos um “falso ídolo”.⁶⁰ Como alternativa a essa forma de governo, acreditou ora alternadamente, ora simultaneamente, nas aristocracias de classe e de intelecto, e costumava se proclamar descendente da nobreza inglesa (JOSHI, 2013, p. 125). Na verdade, tal qual os primeiros colonos de Rhode Island, viveu como se fosse nascido na Grã-Bretanha. Nas palavras do cineasta Guillermo del Toro, Lovecraft “era um verdadeiro espécime do Mayflower [navio de imigrantes] conservado em formol, vivendo na Nova Inglaterra”.⁶¹ Em seus ensaios, parece idealizar uma sociedade aos moldes da Atenas de Péricles, da Roma de Augusto ou da Inglaterra romanizada, nas quais a aristocracia era símbolo de cultura e refinamento e inspirava os artistas a produzirem os “ornamentos da vida”, próprios de uma civilização rica e bem-sucedida (JOSHI, 2013, p. 487). A sua anglofilia, provavelmente alimentada pela obra de referência *A Dictionary of the English Language* (1871, revisada em 1885), de James Stormonth, manifestava-se no orgulho pelo Império Britânico, no uso de variantes inglesas na fala e do desejo que a Inglaterra e os Estados Unidos mantivessem estreitos laços culturais e políticos (JOSHI, 2013, pp. 25-27).

Como atesta Klinger (2014), a produção epistolar de Lovecraft lança luz sobre as suas influências, fontes e concepções. O ensaio “Nietzscheism and Realism” (1921), por exemplo, trata-se da compilação de excertos de duas cartas para sua esposa Sonia H. Greene. Nelas, o escritor oferece reflexões cínicas sobre política e sociedade, muitas delas inspiradas, apesar do título, não em Nietzsche, mas em Schopenhauer. Lovecraft recomendava como forma de governo a aristocracia por considerá-la “a única agência para a criação daqueles refinamentos que tornam a vida suportável para o animal humano de organização superior” (*apud* JOSHI; SCHULTZ, 2001, p. 188). Aos seus olhos, a aristocracia e a monarquia são “mais eficientes no desenvolvimento das melhores qualidades do gênero humano, tais como são expressas nas realizações do gosto e do intelecto (...)” (*apud* JOSHI, 2015, p. 47). Por outro lado, a democracia e a oclocracia (governo da plebe) “meramente desperdiçam os recursos estéticos e intelectuais que a aristocracia lhes legou e que nunca poderiam ter criado para si mesmas” (*apud* JOSHI; SCHULTZ, 2001, p. 188). Esta visão tornou-se o pilar da teoria política de Lovecraft, a qual ele refinaria posteriormente, sem nunca tê-la abandonado.

⁶⁰ No excerto de uma carta datada de 1923, Lovecraft considera que a “democracia... é um falso ídolo — (...) ilusão de classes inferiores, visionários e civilizações moribundas”. Segundo Joshi, a leitura de Nietzsche após a guerra teria lhe fornecido os fundamentos para sustentar essa visão (2013, p. 487).

⁶¹ Dados de acordo com o documentário *Lovecraft: Fear of the Unknown* (2008). Nota: o Mayflower foi a embarcação inglesa que transportou os primeiros puritanos ingleses, chamados de peregrinos, de Plymouth para o Novo Mundo no ano de 1620.

O orgulho de Lovecraft em relação ao Império Britânico pode ser entendido à luz de sua época. Na óptica de muitos europeus e anglo-americanos do século XIX e início do XX, o ser humano tinha chegado ao seu apogeu em Londres. Naqueles tempos, segundo Karnal, os ingleses tinham certeza de pertencerem ao melhor país do mundo, com uma capacidade muito superior não apenas à dos “bárbaros” africanos e asiáticos, mas também à dos próprios europeus. Para melhor cumprir “o fardo do homem branco”,⁶² a civilização britânica constituiu sociedades geográficas, museus antropológicos, expedições a terras distantes e explicações ditas científicas (como o darwinismo social) para o “atraso” dos outros povos (KARNAL, 2007, p. 13). Conforme vimos anteriormente, a eugenia surgiu e se desenvolveu nesse contexto, no seio da classe média vitoriana, a fim de justificar e preservar a supremacia britânica no mundo.

O discurso da eugenia foi implementado nos Estados Unidos nas primeiras décadas do século XX, onde resultaria em políticas mais extremas. Naquele contexto, a segregação formal e informal dos imigrantes e negros e as políticas discriminatórias eram justificadas por meio do darwinismo social e da ideologia da superioridade do homem branco (PURDY, 2007, p. 175). Talvez o preconceito tenha se agravado nos anos imediatamente anteriores à eclosão da Grande Guerra, quando a indústria norte-americana deu sinais de declínio generalizado especialmente grave na indústria de algodão da Nova Inglaterra. Segundo Mayer (1953, p. 55), os anos de 1910 a 1914 registraram um declínio alarmante nos lucros, principalmente pela competição com o Sul. Os indícios de uma crise iminente ficaram claros.

Nos anos 1920, diversas associações eugenistas foram criadas no país, como a American Eugenics Society (1923). Até meados do século, cientistas proeminentes se juntaram à causa. Na biologia, Lynn menciona alguns nomes, com destaque para Hermann Muller (1890-1967), que relacionou o aumento das taxas de mutação nas sociedades industriais ao uso de poluentes; Harry Laughlin (1880-1943), responsável por elaborar e promover leis de esterilização introduzidas em vários estados na época da Grande Guerra; Linus Pauling (1901-1994), para quem “o plasma germinativo humano, que determina a natureza da raça humana, [estava] se deteriorando” (*apud* LYNN, 2001, p. 25).

No campo da psicologia, William McDougall (1871-1938) foi um dos nomes mais influentes nas primeiras décadas do século. Nascido na Inglaterra e radicado nos Estados Unidos, McDougall enfatizou a importância da “qualidade genética” da população, sugerindo

⁶² Expressão extraída de *The White Man's Burden: The United States and the Philippine Islands* (1899), de Rudyard Kipling. Os temas desse poema fazem dele uma “peça” de racismo eurocêntrico e reforçam a crença do Ocidente de que a industrialização é o caminho para civilizar o Terceiro Mundo (LEONARD, 2006, p. 634-636).

que as regras de imigração adotassem como critério de ingresso no país a “qualidade dos imigrantes”. Donde se conclui que a sua qualidade era superior, por ser inglês. Posteriormente, afirmaria que o declínio das civilizações podia ser explicado pela “deterioração genética” decorrente da baixa fertilidade das elites, e que, “Olhando para o curso da história, podemos ver na tendência dos estratos superiores de não se reproduzir uma explicação do curso cíclico da civilização” (LYNN, 2001, p. 25). Mas a eugenia não era apoiada somente por especialistas em biologia populacional, genética e psicologia. Como foi o caso na Grã-Bretanha, nomes proeminentes despontaram fora dos círculos acadêmicos, a exemplo do presidente norte-americano Theodore Roosevelt, que governou de 1901 a 1909 (LYNN, 2001). Reafirmamos que, nos Estados Unidos de início do século XX, as ideias racistas estavam bem ancoradas na cultura dominante. Grande parte da elite e das classes intelectuais baseava-se na doutrina do darwinismo social, defendendo que “o grande poder político e econômico refletia o sucesso natural dos mais aptos da sociedade” (PURDY, 2007, p. 175).

4. A impureza e o discurso racial

Conforme observou James Kneale (2006, p. 113), Lovecraft estava explicitamente preocupado com os limiares, com metáforas de “contato” e “transgressão”. Não por acaso, uma de suas histórias se chama “The thing on the doorstep” (1933). Segundo Joshi, a *Rue d’Auseil* de “A música de Erich Zann” (1921) deriva de “auseuil”, “no limiar”, pois a janela da casa do personagem-título se abre para um misterioso abismo (*apud* KNEALE, 2006, p. 113). Em “Do além” (1920), o personagem Crawford Tillinghast diz, orgulhoso de si: “Não consegui romper a barreira? Não consegui mostrar a você os mundos que nenhum outro homem percebe?” (LOVECRAFT, 2018, p. 121). Se o escritor estava preocupado com os limiares, aquilo que mais temia era justamente a travessia, a colisão de dois mundos, o que resulta sempre na experiência de horror dos seus contos. Essa preocupação, patente em suas atitudes raciais, está relacionada às suas crenças na ‘pureza’ cultural e biológica. Em 1936, escreveu:

Nenhuma nação estabelecida e homogênea deve (a) admitir o suficiente de uma raça decididamente estrangeira a ponto de provocar uma alteração real na composição étnica dominante, ou (b) tolerar a diluição do fluxo de cultura com elementos emocionais ou intelectuais estranhos ao impulso cultural original (LOVECRAFT *apud* KNEALE, 2006, p. 115).

Para Roger Salomon, “a narrativa de horror envolve limiares⁶³ — é uma narrativa em que dois mundos, configurações ou ambientes colidem, na qual a travessia (e a experiência de horror resultante) é a ação básica” (*apud* KNEALE, 2006, p. 113). Esta definição nos remete ao conceito de impureza, definido pela antropóloga Mary Douglas em *Pureza e Perigo* (1966). De acordo com Douglas, a impureza ocorre quando anomalias se apresentam dentro de sistemas conceituais e sociais classificatórios, provocando a ruptura de uma ordem simbólica partilhada. Trata-se de um compêndio de elementos repelidos pelos nossos sistemas ordenados, que existiria justamente na fronteira: na relação entre ordem e desordem, o ser e o não-ser, a forma e a ausência dela, a vida e a morte. A impureza é entendida essencialmente como desordem e esta, “ao mesmo tempo, símbolo de perigo e poder” (1991, p. 144). Diz respeito, portanto, àquele que não está no seu devido lugar, ou seja, “o impuro, o poluente, é aquilo que não pode ser incluído se quiser manter esta ou aquela ordem” (1991, p. 55).

A noção de impureza desenhou o imaginário xenófobo estadunidense no período da grande imigração. Aos olhos dos cidadãos norte-americanos, os “estrangeiros brancos e amarelos” eram considerados raças inferiores. Os chineses, em particular, eram vistos como “gente porca e portadora de doenças” (PURDY, 2007, p. 154). Vale lembrar que, segundo Huxley, fonte importante para Lovecraft, a “ordem do mundo social” estava nas mãos das raças do norte da Europa (*apud* JOSHI 2013, p. 213) e de seus descendentes. Nessa óptica, os imigrantes eram anomalias dentro de um sistema ordenado, de matriz cultural anglo-saxônica.

O conto “A Rua” (1920) foi definido como uma “fantasia selvagem, paranoica e racista”, uma “elegia estereotipada sobre o declínio da Nova Inglaterra nas mãos dos estrangeiros” (JOSHI, 2013, p. 341). Dessa preocupação com o choque entre mundos, o “civilizado” e o “primitivo”, Kneale deriva dois temas importantes da obra de Lovecraft. O primeiro se refere a metáforas de “invasão” e “contágio”, que podem ocorrer em diversas escalas. Por exemplo, “A sombra sobre Innsmouth” (1931) é ambientada em uma cidade portuária da Nova Inglaterra cujos habitantes resultam do cruzamento de seres humanoides com híbridos de sapo e peixe, conhecidos como “Abissais”. A narrativa sugere que essa prática de miscigenação foi trazida do Pacífico. Mas, em Lovecraft, quando a impureza não vem do oceano, vem do espaço (“Sussurros na escuridão”, 1930) ou através de sonhos (“O Chamado de Cthulhu”, 1926). No conto “Do Além” somos deixados com a percepção chocante de que “mundos estranhos e inacessíveis estão bem ao nosso alcance” (LOVECRAFT, 2018, p. 116).

⁶³ No original, *threshold*.

O segundo tema se refere a metáforas de “transmissão”; em outras palavras, o medo da “degeneração” resultante do contato ou do cruzamento com o outro racial, tido como impuro e poluente. Esse medo evocado por muitas histórias de Lovecraft é causado ora pela endogamia, em histórias como “O medo à espreita” (1922); ora pela miscigenação inter-racial ou entre espécies, em “A Sombra sobre Innsmouth” e “Fatos acerca do falecido Arthur Jermyn e sua família” (1920). Para o escritor, a sexualidade “carrega em si um germe fatal de corrupção e a profanação da raça” (LEVY *apud* KNEALE, 2006, p. 113). Depreendemos de muitos contos uma visão de mundo determinista, convicta a respeito das forças do destino, da predeterminação e da hereditariedade, e que olha com horror para a miscigenação e suas consequências.

No fim do século XIX, conforme observou Purdy, as noções de “raça inferior” e “superior” infiltraram-se em muitos aspectos da sociedade e da cultura norte-americana, criando sensíveis distinções socioeconômicas na população do país. Até 1900, a “linguagem da ‘raça’ — conflito de raça, sentido de raça, problemas de raça — tinha assumido um lugar central no discurso público americano” (FONER *apud* PURDY, 2007, p. 179). O conceito de “Raça” dizia respeito a supostas diferenças biológicas e culturais entre povos, e foi invocado para explicar a desigualdade econômica e social entre aqueles tidos como “superiores”, geralmente brancos originários da Europa Ocidental e do Norte, e os “inferiores”, não brancos e/ou imigrantes da periferia da Europa. Aspectos como inteligência, caráter, qualidade de vida, participação política e adesão aos valores democráticos eram analisados por meio das lentes da ideia segregacionista e pseudocientífica de raça. Acreditava-se que os imigrantes enfraqueceriam a “fibra” da sociedade americana quando a população de “raça inferior” ultrapassasse numericamente a anglo-saxônica. Por consequência, negros, latino-americanos e asiáticos foram os principais alvos da discriminação racial (PURDY, 2007, p. 179).

Dentre as fontes que cimentaram o racismo de Lovecraft, *The Color Line* defendia a separação racial e a existência de uma “linhagem de cor”. Igualmente importante, e também encontrada em sua biblioteca particular, foi a obra *Vestiges of Creation* (1843), do teórico evolucionista Robert Chambers (1802-1871). Esta, por sua vez, propõe uma hipótese evolucionária pré-darwiniana segundo a qual a raça humana teria passado por vários estágios, dos mais baixos (negros) aos mais elevados (caucasianos). Para Lovecraft, essa hierarquia biológica não apenas se traduzia em verdade científica, como justificava a superioridade dos brancos e a inferioridade das demais raças. O escritor também defendia a obrigatoriedade de uma linhagem estrita no que se refere à cor, a fim de evitar a miscigenação. Em 1905, visões como essas prevaleciam em meio às classes intelectuais (JOSHI, 2013, pp. 112; 113). Anos mais tarde, no período que viveu em Nova York (1924-1926), Lovecraft responsabilizou os imigrantes por

desviarem a cidade de seu desenvolvimento “natural”, à diferença do que ocorria em Boston ou na Filadélfia, ainda predominantemente anglo-saxônicas (2013, p. 632).

5. A sociologia de Nova York (1924-1926)

Figura 4: Lovecraft em frente ao número 169 da Clinton Street, Brooklyn (1925).



Fonte: *The H. P. Lovecraft Archive*. <http://www.hplovecraft.com/life/gallery.aspx?PhotoID=34>

Em 1924, Lovecraft se casou com Sonia Greene, imigrante russa de origem judaica já divorciada. Apesar do antissemitismo de Lovecraft, seu matrimônio com Sonia não parece paradoxal, pois ela, como outros judeus, teria preenchido uma exigência sua de que os estrangeiros estivessem assimilados à população americana. Sonia era executiva de uma loja de roupas de moda feminina na Fifth Avenue, em Manhattan. Durante os anos em que compartilharam um apartamento no Brooklyn, Lovecraft tentou se adaptar a um estilo de vida mais convencional. Chegou mesmo a procurar empregos “adequados para cavalheiros”. Porém, conseguiria apenas trabalhos temporários, a exemplo do serviço de endereçar e enviar catálogos para as livrarias Dauber e Pine. Seus esforços para conseguir uma posição como editor,

revisor ou correspondente foram em vão. A vaga de curador assistente do Paterson Museum também lhe foi negada (MITCHELL, 2001, pp. 4-5). Lovecraft e Sonia gostavam frequentar o cinema. Era provável que o interesse maior fosse dela, mas Lovecraft ficou verdadeiramente entusiasmado com *O Fantasma da Ópera* (*The Phantom of the Opera*, dir. Rupert Julian, 1925), um filme que se adequava ao seu gosto pelo horror (JOSHI, 2013, p. 588).

“O horror em Red Hook” (1925) combina os temas da invasão e da miscigenação; assim, reflete a estadia de Lovecraft em Nova York, como os demais contos desse período. Red Hook é uma pequena península do Brooklyn, então uma das favelas mais sombrias de toda a área metropolitana. O protagonista, um policial chamado Malone, investiga fenômenos estranhos nesse “poliglota abismo do submundo de Nova York”, um “labirinto de híbrida miséria próximo à antiga zona portuária”. Diante desses espaços, ele sente “um horror além de toda concepção

humana (...) das casas, quadras, cidades leprosas e cancerosas, com o mal arrastado de mundos mais antigos” (LOVECRAFT, 2018, pp. 275, 276). A estrutura física da localidade reflete seu declínio social. “Os prédios antigos e belos estão desgastados, desmoronando, assim como o vilão do conto é de uma velha, porém ‘degenerada’, estirpe holandesa” (KNEALE, 2006, p. 114). Aos olhos do protagonista, a degeneração está diretamente ligada à desordem e ao comportamento das raças tidas como inferiores: “Estava ciente, como alguém que unia imaginação ao conhecimento científico, que as pessoas modernas sob condições fora-da-lei tendem misteriosamente a repetir os mais sombrios padrões instintivos da primitiva selvageria do homem-macaco em sua vida cotidiana e em suas práticas de rituais” (LOVECRAFT, 2018, pp. 277-8). Entretanto, os monstros bestiais que habitam Red Hook não são os alienígenas comumente descritos nas histórias de Lovecraft, mas “os componentes sírios, espanhóis, italianos e negros”, em uma “Babel de ruído e imundície” (LOVECRAFT, 2018, p. 276).

Representativo de certa “sociologia de Nova York”, na definição de Joshi (2013, p. 597), “O horror em Red Hook” nos permite observar o desenvolvimento das atitudes raciais de Lovecraft durante seu período na cidade grande, período em que as mesmas atingiram um nível ao qual nunca haviam chegado. A sociologia em questão é caracterizada pelo profundo racismo para com os imigrantes que desembarcavam nos Estados Unidos no início do século XX. Trata-se, sobretudo, de uma dura crítica à imigração fundamentada no etnocentrismo, na ideia de superioridade do homem branco e na defesa de uma rigorosa “linhagem de cor” a fim de evitar a disseminação da impureza e a desorganização do mundo social de matriz anglo-saxônica. Apoiado nesses alicerces, Lovecraft concebeu uma representação monstruosa da cidade e de seus habitantes. Na sua percepção, profundamente racista e xenofóbica, os imigrantes eram impuros — eles, que chegavam aos montes, tinham uma herança cultural diferente e não possuíam “laços de sangue” com a cidade, que fora construída por holandeses e ingleses, raças ditas “superiores”. Com base nesse sofisma, o escritor concluiu que “esta cidade de pedra e estridor (...) estava de fato completamente morta, seu corpo estatelado imperfeitamente embalsamado e infestado de estranhas coisas animadas que nada têm a ver com o que fora em vida” (*apud* JOSHI, 2013, p. 597). Na metáfora da cidade morta, os imigrantes são reduzidos a larvas que se alimentam de um cadáver em decomposição. Aos olhos de Lovecraft, Nova York representava uma “ruína e uma decadência tão estupendas”, uma “horrorosa substituição dos traços herdados de virilidade pelas escórias açoitadas, servis e furtivas” que esmagavam a viril população ariana (*apud* JOSHI, 2013, p. 632).

Segundo Wes House (2017), o mal que se revela aos poucos em “O horror em Red Hook” é representado pelos imigrantes (e pelos negros), descritos como “monstros” e agentes

“contaminantes” por trazerem o caos à lei e à ordem americanas, e por ameaçarem a autoproclamada raça mestra. Nesse conto, simpático ao policiamento racista e marcado pelo forte sentimento anti-imigração, o ‘outro’ racial é reduzido a espécime biológico potencialmente contagioso, sujeito ao escrutínio científico, e o próprio bairro que habita é descrito literalmente como um portal para o inferno. Estas características fazem do conto a peça mais significativa da chamada sociologia de Nova York. Outro exemplar igualmente importante é o conto intitulado “Ele” (1925), no qual o narrador vê uma versão futurista da cidade ser invadida por “pessoas amarelas e com olhos oblíquos” (LOVECRAFT, 1991, p. 61). Lovecraft temia o “Perigo Amarelo” representado pelo Japão e pela China, e Nova York parecia inspirar suas piores reações a esse respeito, a ponto dele escrever com sua caneta polêmica que a melhor coisa para Chinatown seria “um gentil sopro de cianogênio” (*apud* KNEALE, 2006, p. 115). Embora a política norte-americana anti-imigração não tenha chegado aos extremos do genocídio, Luiz Estevam Fernandes e Marcus Vinícius de Moraes observam que a pressão social contra os asiáticos resultou em medidas governamentais para conter a sua entrada no país. Em 1882, o Congresso proibiu a entrada de chineses, presidiários, indigentes e criminosos (lista posteriormente acrescida de anarquistas e outros “elementos indesejáveis”). Em 1907, proibiu-se a entrada de japoneses. Finalmente, nos anos 1920, foram aprovadas leis que atribuíam quotas a nacionalidades, restringindo a entrada de latino-americanos e eslavos (2007, p. 154).

A chamada sociologia de Nova York ganhou forma em meados dos anos 1920, quando os programas eugenistas começaram a ser codificados em leis e decisões da Suprema Corte. Aqueles também eram tempos de mudança demográfica decorrente da grande imigração, que fizera a população dos Estados Unidos quase dobrar no período 1870-1900, indo de 40 milhões para cerca de 76 milhões (PURDY, 2007, p. 153). Somado ao crescimento vegetativo, o aumento populacional decorrente da chegada dos imigrantes foi potencializado pela mudança de negros do Sul para o Meio Oeste e para o Norte. Aos olhos de Lovecraft, a América original estava se degenerando. “As hordas de vermes estrangeiros”, como os chamava, “havam lhe negado o seu direito de nascença” (CAMP, 2011). “O horror em Red Hook” foi descrito como “um berro de raiva e aversão aos ‘estrangeiros’ que haviam tomado Nova York dos brancos aos quais ela presumivelmente pertencia” (JOSHI, 2013, p. 589). O conto revela o medo de ser esmagado e misturado àqueles que estariam expulsando os anglo-saxões, fundadores da “grande nação branca” (JOSHI, 2013, p. 590). Podemos dizer o mesmo de “Ele” e outras histórias de Lovecraft. O sentimento anti-imigração também ficou claro nos registros não ficcionais desse escritor, ansioso em preservar os privilégios da aristocracia branca. Em 1929, lamentou-se que “Nova York não [era] lugar para um homem branco viver. A metrópole é uma

dissonância berrante de velocidade e magnitude sem objetivo, híbrida e alienígena, sem raízes históricas ou tradições” (*apud* KNEALE, 2006, p. 115). Lovecraft procurou conciliar suas certezas racistas com seu relativismo cósmico, argumentando que

Há apenas uma única âncora que podemos usar como pseudopadrão dos “valores” (...) e essa âncora é tradição (...) Tradição não significa nada cosmicamente, mas significa tudo localmente e pragmaticamente, porque não temos nada mais para nos proteger de um sentimento devastador de “perda” no tempo e no espaço infinitos (*apud* KNEALE, 2006, p. 115).

O tema subjacente a esses discursos é, naturalmente, a ideia de que os “estrangeiros” estariam invadindo Nova York, afastando-a dos valores tradicionais que Lovecraft defendeu durante toda a vida. Nos contos mencionados acima, a própria metrópole paradoxal é o ‘outro’, símbolo de tudo o que há de errado na civilização americana moderna. Com essas ideias em mente, quando de seu retorno ao confortável refúgio da sua cidade natal, em 1926, o escritor começaria a elaborar suas noções de declínio do Ocidente, alicerçadas no trabalho de Spengler (JOSHI, 2013, p. 632). Além disso, como aponta House, os contos de horror e as principais construções literárias de Lovecraft parecem fundamentar-se na ideologia de uma “raça-mestra”, que encontrou solo fértil nos Estados Unidos. Esta é apontada por Gianni Vattimo (2010) como uma leitura fascista do *Übermensch* de Nietzsche, o ‘super-homem’, “indivíduo soberano, (...) que não se parece senão consigo mesmo, (...) livre da moral dos costumes (...) que possui em si mesmo (...) a verdadeira consciência da liberdade e da potência, enfim o sentimento de ter chegado à perfeição do homem” (*apud* JAPIASSU; MARCONDES, 1993, p. 231).

Na biografia *H. P. Lovecraft: Against The World, Against Life* (1991), o escritor francês Michel Houellebecq situa as origens do racismo de Lovecraft no medo, no “ódio brutal de um animal preso que é forçado a dividir sua gaiola com outras criaturas diferentes e assustadoras” (2005, p. 106). De volta a Providence, Lovecraft recapitulou esse sentimento em uma carta para o amigo Donald Wandrei, datada de fevereiro de 1927, na qual reclama que viver no Brooklyn equivale a ser “aprisionado em um pesadelo”. Ele jura que “nem mesmo a ameaça de condenação poderia me induzir a morar novamente no lugar amaldiçoado” (*apud* JOSHI, 2013, p. 631). Segundo o relato de Sonia Greene, esposa de Lovecraft à época, “sempre que ele se encontrava com multidões de pessoas — no metrô, ou nas calçadas da Broadway, ao meio-dia, (...) ou onde quer que as encontrasse, e esses eram geralmente os trabalhadores das raças minoritárias — ele ficava lívido de raiva e fúria” (*apud* JOSHI, 2013, p. 593). Sua reação revela hostilidade para com os imigrantes e o descontentamento com a vida em um lugar que não lhe despertava vínculo de pertencimento. Afinal, a cidade mais cosmopolita e culturalmente

heterogênea do país no início do século XX contrastava drasticamente com a homogeneidade e o conservadorismo da Nova Inglaterra.

Singer fala em “uma fixação crítica, um sentido de urgência ansiosa em documentar e dissecar uma transformação social terrível”. No centro dessa fixação está o fato de que observadores importantes da modernidade sentiram o “choque do novo” em primeira mão (2001, p. 141). Um estrangeiro em seu próprio tempo, Lovecraft é um desses observadores, habitando uma cultura que não era a sua, desajustado em relação às transformações da experiência. No início do século XX, como exemplifica Singer (2001, p. 119), a imprensa ilustrada oferecia um registro particularmente rico da fixação da cultura com o excesso de estímulos da modernidade, observando de perto o caos do ambiente social com um alarmismo distópico, que caracterizou muito do discurso do período sobre a vida moderna. Benjamin sugere que “medo, repulsa e horror eram as emoções que a multidão da cidade grande despertava naqueles que a observavam pela primeira vez” (*apud* SINGER, 2001, p. 119). Nesse sentido, podemos considerar Lovecraft um típico “sujeito da modernidade”.

6. Considerações sobre o racismo de Lovecraft

Para Kneale, Lovecraft fez dos seus medos parte das lutas ideológicas de classe e raça que ocorriam nos Estados Unidos nos anos de 1920 e 1930 (2006, p. 115). House concorda ao observar que o escritor “deu vida às ansiedades reacionárias e aos horrores racistas dos paradigmas sociais e globais em transformação, incluindo os das ‘relações raciais’, da guerra, da revolução e da luta de classes”. No entanto, os temores de Lovecraft não eram só dele. A sua convicção em apoiar a Klu Klux Klan⁶⁴ em 1915 ecoava em todo o país e em outros lugares.

⁶⁴ Sean Purdy explica as origens e os preceitos dessa sociedade secreta. Criada em Nashville, em 1867, a KKK nasceu da postura segregacionista adotada pelos estados sulistas nas últimas décadas do século XIX; mais propriamente, de uma corrente extremista que defendia o extermínio da “população inferior”. Ancorada numa antiga tradição de linchamentos de negros, a KKK também combatia os brancos liberais favoráveis ao fim da segregação, chamados de *negro lovers* (amantes de negros, com duplo sentido), os chineses, os judeus e outras “raças” consideradas inferiores. A KKK colocava-se como uma entidade moralizante, de defesa da honra, dos costumes e da moral cristã. A prática dos linchamentos era justificada por seus membros a partir de acusações de supostos estupros de mulheres brancas por negros (numa clara hierarquização da sociedade: a mulher, indefesa e inocente, seria vítima do negro, ser “inferior e bestial”, que precisava ser combatido pelos protetores dos “bons costumes”, os cavaleiros brancos da Klan). Falida desde o fim da década de 1870, a KKK renasceu em 1915, nos tempos de guerra. Um dos primeiros produtos da nova indústria do cinema, o filme *O Nascimento de uma Nação* (*The Birth of a Nation*, 1915), do diretor D. W. Griffith, glorificou abertamente esse grupo racista. Apesar do seu extremismo e posterior declínio no fim da década, o grupo refletiu sentimentos nativistas bem enraizados na sociedade americana (PURDY, 2007, p. 145-6; 203-4).

Nas suas palavras, “O preconceito racial é um presente da Natureza, destinado a preservar puras as várias divisões da humanidade que evoluíram ao longo das eras” (*apud* KNEALE, 2006, p. 116). Sua obsessão com as fronteiras refletia um desejo de defender territórios nacionais e corpos racializados. Afinal, ele era simpático à causa sulista na Guerra Civil (JOSHI, 2013, p. 113) e desejava que as leis Jim Crow⁶⁵ fossem estendidas para os estados do Norte (KNEALE, 2006, p. 115). Retomando as ideias de Douglas acerca da impureza, não é difícil encontrar nas suas histórias inferências familiares à abjeção, à poluição e à expressão espacial dos temores de infecção e contaminação. Na óptica de Kneale, a “patologia” de Lovecraft representa uma singularidade crítica da qual as interpretações de seu trabalho lutam para escapar. No entanto, esse traço é extremamente significativo, pois faz da obra desse escritor uma expressão das suas crenças (KNEALE, 2006, p. 116; 117), bem como de sua historicidade.

O racismo de Lovecraft tem fomentado calorosos debates na academia, em círculos literários e em fóruns da internet.⁶⁶ Decerto, o mesmo se manifestou de variadas formas, revelando-se em atitudes assustadoras para as sensibilidades atuais — ainda que muitas de suas narrativas sobre raça persistam na política contemporânea, conforme atesta House, o que indica a sobrevivência das noções pseudocientíficas de “superioridade” e “inferioridade” racial no imaginário. Mas, evitando incorrer no anacronismo, devemos observar o escritor dentro do

⁶⁵ Nascido de uma música popular, o termo “Jim Crow” referia-se às leis baseadas no princípio “separados, mas iguais”, que estabeleciam o afastamento entre negros e brancos nos trens, estações ferroviárias, cais, hotéis, barbearias, restaurantes, teatros, etc. Em 1885, as escolas sulistas também foram divididas em instituições para brancos e outras para negros. As “leis Jim Crow” seriam revogadas pela Suprema Corte apenas nas décadas de 1950 e 1960 (PURDY, 2007, p. 145).

⁶⁶ Em 2014, o escritor Daniel José Older lançou uma petição *online* para que o World Fantasy Award modificasse o seu troféu, até então um busto de Lovecraft. Na petição (disponível em: <https://www.change.org/p/the-world-fantasy-award-make-octavia-butler-the-wfa-statue-instead-of-lovecraft>), Older escreveu que embora Lovecraft “tenha deixado uma marca duradoura na ficção especulativa, ele também era um racista declarado (...)”, portanto, “é hora de parar de assinar embaixo de sua intolerância e tirar a ficção científica e a fantasia do passado”. Anos antes, em 2011, a escritora afro-americana Nnedi Okorafor, premiada na categoria melhor romance, ficou surpresa ao descobrir a maneira pela qual o prolífico autor de ficção descreveu os negros no poema *On the Creation of Niggers* (1912). Em resposta, manifestou sua conflituosa sensação com o prêmio: “uma estatueta da cabeça deste homem racista é uma das minhas maiores honras como escritora”. No fim de 2015, foi anunciado que o busto de Lovecraft não seria mais o troféu da premiação. Mais recentemente, o texto *online* “Não podemos ignorar a supremacia branca de H. P. Lovecraft” (tradução de “We can’t ignore H. P. Lovecraft’s White supremacy”), publicado no blog *Literary Hub* em 26 set. 2017 (disponível em: <https://lithub.com/we-cant-ignore-h-p-lovecrafts-white-supremacy/>), despertou intensa polêmica. Para seu autor, a intolerância de Lovecraft não pode ser ignorada, apesar das suas realizações literárias. Ele identifica o racismo nas histórias do escritor e conclui que talvez seja impossível subtrair esse traço de sua obra, pois a mesma estaria fundamentada na ideologia da raça-mestra. Cf. **The Guardian**, 17 set. 2014: <https://www.theguardian.com/books/2014/sep/17/world-fantasy-awards-hp-lovecraft-racism-row-statuettes>; **The Guardian**, 9 nov. 2015: <https://www.theguardian.com/books/2015/nov/09/world-fantasy-award-drops-hp-lovecraft-as-prize-image>; **Pudding Shot**, 31 jul. 2016: <https://puddingshot.wordpress.com/2016/07/31/lovecraft-was-very-racist-six-passages-to-that-effect/>.

momento em que viveu e produziu. A intenção, aqui, não é amenizar o racismo agressivo de Lovecraft, como fizeram Joshi e outros autores, mas colocá-lo em perspectiva.

Enquanto membro da aristocracia *Yankee*, puritana e conservadora⁶⁷ da Nova Inglaterra, uma das regiões mais antigas dos Estados Unidos, Lovecraft partilhava da visão de mundo desse alto estrato da sociedade, tendo sofrido influência do ambiente sócio-histórico e da educação que recebeu. Dentro de um contexto em que o darwinismo social e a eugenia andavam de mãos dadas, muito do que leu foi, naturalmente, a literatura racista de sua época. Através de seus textos, percebemos a aderência às teorias raciais e ao imaginário eurocêntrico e etnocêntrico em torno da noção de ‘raça’, construído por uma classe intelectual preocupada com o declínio da civilização e com a degeneração da estirpe anglo-saxônica.

Sabemos que Lovecraft formou suas concepções raciais bem cedo, nunca mudou de opinião e não sentiu necessidade de se valer das informações científicas mais recentes. Por exemplo, ele nunca renunciou à ideia da inferioridade dos negros, ainda comum no final do século XIX e no início do século XX (JOSHI, 2013, p. 216). É importante lembrar que, em seu tempo, já haviam fontes mais adequadas nos campos da antropologia e da biologia, mas ele optou deliberadamente por desconsiderá-las, ainda que fosse um entusiasta da ciência e um leitor crítico bem informado. Por essa razão, talvez possamos dizer que o seu racismo, além de social e culturalmente construído, era intencional. Para Rottensteiner (1992), suas posições revelam alguém que abraçou o senso comum e manteve preconceitos datados mesmo diante de novos conhecimentos. Entretanto, consideramos que tais posições não se tratavam de meros “preconceitos”, posto que faziam parte de uma visão de mundo, uma forma intrínseca de ver o outro. Nesse sentido, Lovecraft não era preconceituoso, mas conscientemente racista. No seu mundo, em que o negro era visto como inferior, o que fez foi naturalizar a desigualdade. O racismo era a forma de manter a pureza, tão cara para ele, ou afastar a impureza. Já dizia Lévi-Strauss, “A atitude mais antiga e que se assenta sem dúvida em fundamentos psicológicos sólidos (...) consiste em repudiar pura e simplesmente as formas culturais — morais, religiosas, sociais, estéticas — mais afastadas daquelas com que nos identificamos” (1970, p. 236).

⁶⁷ Sintetizada pela sigla “WASP”, que em inglês significa *White Anglo-Saxon Protestant*, ou seja, branco, anglo-saxão e protestante (KARNAL, 2007, p. 46).

CAPÍTULO 4

“TRADIÇÃO HISTÓRICA SUCEDÂNEA”

1. Desarmonia com os tempos e influências literárias

1.1. A supremacia do passado sobre o presente

“A minha musa, no dia de hoje, é Clio” (LOVECRAFT *apud* JOSHI, 2013, p. 89).⁶⁸ Estas palavras foram proferidas por um jovem Lovecraft durante a cerimônia de formatura da sua classe escolar em junho de 1903. Algo que parece ter emergido muito precocemente na sua consciência é a noção de tempo, um inimigo que sempre tentou vencer, amaldiçoar ou subverter (JOSHI, 2013, p. 30). De certa forma, a literatura lhe proporcionou um meio de se mover em direção ao passado: “(...) meu caminho de volta pelas décadas em direção aos séculos XVII, XVIII e início do XIX [deu-se] por meio da escrita obsoleta de tomos desintegrados de todos os tipos e tamanhos (...)” (*apud* JOSHI, 2013, pp. 35-6). Aqui, refere-se ao acervo da biblioteca de sua família, que desde cedo alimentou seu desenvolvimento intelectual, ávido não apenas de arcaísmo, mas de ficção estranha, *belles-lettres* e ciência (JOSHI, 2013, p. 31).

Em seus últimos anos, Lovecraft refletiu sobre a possibilidade de recuar no tempo — “Nunca poderei me esquecer da sensação que deduzi da ideia de mover-me *através do tempo* (se adiante, por que não para trás) (...)” (*apud* JOSHI, 2013, pp. 130-31). O recurso à história foi empregado em “O medo à espreita”, “Os Ratos nas paredes” e outros contos, nos quais os protagonistas são mergulhados metaforicamente em tempos pretéritos, seja no século XIX ou no mundo pré-histórico de milhares de anos (JOSHI, 2013, p. 31). Importante lembrar que a viagem no tempo tornou-se um tropo da ficção, e que, segundo Klinger (2014), os esforços de Lovecraft nesse campo nascente devem muito a H. G. Wells. Em novembro de 1924, leu *A Máquina do Tempo* (1895), clássico do escritor britânico, chegando a considerá-lo “bem divertido em cada detalhe” (LOVECRAFT *apud* JOSHI, 2013, p. 532). Comentário singelo vindo de um homem desejoso de recuar no tempo, que transportou muitos de seus personagens ao passado da Nova Inglaterra ou ao mundo pré-histórico.

⁶⁸ Na mitologia grega, Clio é a musa da história (LEEMING, 2005, p. 274).

Em sua relação com o passado, Lovecraft manifestou predileção pelo século XVIII: “Eu penso ser a única pessoa viva para a qual o antigo idioma do século XVIII é efetivamente uma língua materna, em prosa e verso” (*apud* JOSHI, 2013, p. 35). Esse gosto, trabalhado especialmente na poesia, nutriu seu interesse literário e filosófico pela antiguidade clássica, tema que passou a absorver com grande interesse (JOSHI, 2013, pp. 36; 37). Segundo Lovecraft, a devoção às normas literárias daquele século deve-se ao primado da literatura clássica em oposição às produções superficiais de seu próprio tempo, uma “era confusa e degenerada” (*apud* JOSHI, 2013, p. 171). Ao longo de sua carreira, escreveu entre 250 e 300 poemas, a maioria seguindo os padrões oitocentistas (JOSHI, 2013, pp. 191, 192). Essa produção, no entanto, parecia servir-lhe não para fins estéticos, mas psicológicos — para que pudesse ludibriar a si mesmo de que o século XVIII ainda existia, ou que era ele próprio um produto daquele tempo, transportado de alguma forma para o presente, “era alienígena e repulsiva” (JOSHI, 2013, p. 192). No próximo tópico, veremos a aderência de suas narrativas ao gótico, gênero nascido naquele século, caracterizado pela evocação do passado e pela relação não harmônica entre o homem e a natureza, transformada em paisagem de horror.

Fruto da admiração de Lovecraft pelo século XVIII, a supremacia do passado sobre o presente é tema significativo de sua obra ficcional. No conto seriado “O medo à espreita”, o protagonista sai em busca da entidade causadora do caos nos arredores de uma casa maldita. Na terceira parte, percebe a necessidade de explorar a história da mansão, para assim desvendar a causa do horror. O texto reflete um sentimento registrado por Lovecraft em carta datada de 1929: “o passado é *real* — é *tudo o que há*” (*apud* JOSHI, 2013, p. 437). Em tom crítico, o personagem justifica a investigação do passado: “A história me levava a esse túmulo arcaico. História que, na verdade, era a única coisa que me restava depois que tudo mais terminou em escarnecedor satanismo” (LOVECRAFT, 2018, p. 221). Em narrativas como essa, as explorações do protagonista levam-no a descer metaforicamente por sucessivas camadas de história; até deparar-se, no fim, com uma fonte de conhecimento proibido que resulta na loucura e na morte. Da interpretação de Joshi depreendemos que, através do estudo histórico — e de toda a investigação científica, por extensão —, podemos chegar a termos com o nosso destino; e que certas facetas do passado devem permanecer inexploradas (JOSHI, 2013, p. 437). A retórica do conhecimento proibido é evocada na abertura de “O chamado de Cthulhu” (1926), onde surge, nos termos de Jones, como “uma advertência sobre os benefícios duvidosos da investigação intelectual” (2002, p. 131):

As ciências, cada uma empenhando-se em seus próprios desígnios, até agora nos prejudicaram pouco; mas um dia a compreensão ampla de todo esse conhecimento dissociado revelará terríveis panoramas da realidade e do pavoroso lugar que nela ocupamos, de modo que ou enlouqueceremos com a revelação ou então fugiremos dessa luz fatal em direção à paz e ao sossego de uma nova idade das trevas (LOVECRAFT, 2011, p. 101).

Na crítica de Rottensteiner (1992), o tipo de “conhecimento” que Lovecraft tinha em mente não era aberto, nem orientado para o futuro, nem abstrato, nem preocupado com as teorias em voga; era enraizado no passado, baseado na tradição e na história, construído a partir de conhecimento literário ao invés das investigações dos espíritos livres, na autoridade e não na prova, e ligado a apêndices secretos ou esquecidos pela história. Lovecraft tinha erudição no sentido clássico, ao invés da mente sedenta por conhecimento e por entender o mundo. Logo, estaria mais interessado nos estudos históricos do que na empreitada científica. Isso faz de seu campo “quase a história”, não a filosofia da ciência. No seu pensamento, a “relatividade dos valores” tornava evidente que o único e verdadeiro pilar de sustentação da sociedade é a tradição — racial e cultural, especificamente, com que a pessoa é criada. Assim sendo, voltou-se firmemente para a tradição — racial, cultural, política e estética — como barreira contra o niilismo (JOSHI, 2014, p. 339), tido como a depreciação dos valores tradicionais (PECORARO, 2007, p. 7) e a negação do absoluto (JAPIASSU; MARCONDES, 1993, p. 180). Procurou preservar sua civilização contra ataques de todos os lados — de estrangeiros, da onda crescente de mecanização e dos movimentos estéticos radicais (JOSHI, 2016, p. 339). Lembremos que as “plasmações” do grotesco (presentes em sua obra), constituem a contradição mais ruidosa e evidente a todo racionalismo e a qualquer sistemática do pensar (KAYSER, 1986).

1.2. O Romantismo e a ficção estranha

Após tomar contato com obras dos séculos XVIII e XIX, Lovecraft se identificou com o poeta inglês Alexander Pope (1688-1744) e com o irlandês Lorde Dunsany.⁶⁹ Este, segundo Joshi, despertou-lhe fascínio principalmente pela sua posição social: era um nobre rico e independente, com autonomia para escrever o que quisesse sem dar ouvidos às expectativas do público. Em outras palavras, “lá estava um escritor ‘amador’ que alcançou tremendo sucesso popular e de crítica; lá estava um exemplar em que a aristocracia de sangue e a aristocracia de intelecto haviam se combinado” (2013, p. 338). Em desarmonia com os tempos modernos,

⁶⁹ Edward John Moreton Drax Plunkett, décimo oitavo Barão de Dunsany.

Lovecraft possuía uma visão negativa do desregramento sexual ou monetário. Cabia perfeitamente ao seu temperamento aristocrático o ofício de “escritor amador”, aquele que não precisa viver dos seus textos, de modo que passou a ver nessa empreitada um veículo ideal para alcançar a “auto-expressão abstrata e não-remunerada”, na definição de Joshi (2013, p. 163). Este objetivo tornar-se-ia um princípio cardial de sua teoria estética, cujo desenvolvimento durante o período 1914-1917 pode ter sido a contribuição mais importante do jornalismo amador para os seus horizontes literários (JOSHI, 2013, p. 163).

Em 1923, Lovecraft afirmou: “Dunsany é *a mim mesmo*... O seu reino cósmico é o reino em que eu vivo; os seus panoramas, distantes e desprovidos de emoção, da beleza do luar em telhados antigos e pitorescos, são os panoramas que eu conheço e estimo” (*apud* JOSHI, 2013, p. 338). As obras mais conhecidas do irlandês são *The Gods of Pegāna* (1905), que descreve um mundo completo, com geografia e política, e *The Book of Wonder* (1912). A declaração que seus primeiros trabalhos foram escritos como se fosse “um habitante de um planeta completamente diferente” (DUNSANY *apud* JOSHI, 2013, p. 334) pode ter cativado Lovecraft, segundo o qual Dunsany o influenciara “mais que qualquer outro escritor vivo” (*apud* JOSHI, 2013, p. 335). O irlandês e sua mitologia também influenciaram profundamente Robert E. Howard, J.R.R. Tolkien, Jorge Luis Borges, Arthur C. Clarke, entre outros (KLINGER, 2014).

Entre 1920 e 1930, Lovecraft parece enveredar pela escola do Romantismo, com o pitoresco, o sublime, as ruínas, a recusa do progresso e a volta ao passado. Ele adotou o realismo topográfico e a evocação do mundo natural, característicos da obra de Dunsany, bem como traços de seu estilo: o “anseio pelo passado não-mecanizado” (hostilidade para com a industrialização), a “criação puramente estética de uma mitologia sucedânea maravilhosamente evocativa” e a “prosa cristalina e cantante” (uso evocativo da linguagem). Destacam-se ainda outras similaridades filosóficas e temáticas, como o cosmicismo, a exaltação da Natureza, o poder do sonho na transformação do mundo terreno (em reino de beleza exótica exuberante) e o papel do Tempo nos assuntos humanos e divinos (JOSHI, 2013, pp. 333, 335, 338).

O gosto de Lovecraft pelo Romantismo data de sua infância, quando tomou contato com a obra do poeta e filósofo Samuel Taylor Coleridge (1772-1834), fundador do movimento romântico inglês junto de William Wordsworth (1770-1850). Martin Scofield (2003) atesta a importância desses autores em sua análise de *Baladas Líricas*, coletânea de poemas lançada originalmente em 1798. Essa obra deixou marca definitiva na literatura inglesa, provocando uma revolução literária discreta. Discreta porque, em relação aos temas tratados, não se distancia muito da produção lírica de seu tempo, publicada nas revistas. Os pobres da zona rural, os mendigos, as mães abandonadas e assuntos correlatos, bem como os devaneios e o

estado meditativo diante de cenas de beleza natural, eram lugar-comum à época. Nas *Baladas Líricas*, novo era o tratamento dispensado a tais assuntos, cuja complexidade moral e psicológica ganhava maior profundidade, bem como o experimentalismo com a linguagem e o estilo, desafiando a estética e a ideologia literárias vigentes. Para Michael Löwy, o Romantismo deve ser compreendido não apenas como uma escola literária do século XIX, mas como

(...) algo muito mais vasto e profundo: a grande corrente de protesto contra a civilização capitalista/industrial moderna, em nome de valores do passado, que começa no século XVIII com Rousseau e que persiste, passando pela *Frühromantik* alemã, pelo simbolismo e pelo surrealismo, até os nossos dias. Trata-se, como o próprio Marx já constataria, de uma crítica que acompanha o capitalismo como uma sombra a ser arrastada desde o seu nascimento até o dia (bendito) de sua morte. Como estrutura de sensibilidade, estilo de pensamento, visão do mundo, o romantismo atravessa todos os domínios da cultura – a literatura, a poesia, as artes, a filosofia, a historiografia, a teologia, a política. Dilacerado entre nostalgia do passado e sonho do porvir, ele denuncia as desolações da modernidade burguesa: desencantamento do mundo, mecanização, reificação, quantificação, dissolução da comunidade humana. Apesar da referência permanente à idade de ouro perdida, o romantismo não é necessariamente retrógado: no decorrer de sua longa história, ele conheceu tanto formas reacionárias quanto formas revolucionárias (LÖWY, 2001, p. 83).

Em complemento, Scofield observa que o fim do século XVIII foi agitado por medos agudos (por vezes, esperanças) de revolução política, pois a Revolução Francesa de 1789 provocara uma onda de ansiedade em toda a Europa. As *Baladas Líricas* não pregavam a revolução nesses termos, embora as atitudes mentais que encarnaram questionassem radicalmente a estrutura social vigente e a sensibilidade dominante. Dessa forma, contribuíram para uma “revolução no gosto”, com implicações sociais amplas. Uma das obras mais famosas de Coleridge, *A Balada do Velho Marinheiro* (1797-1799), integra a coletânea. Peça exemplar do período romântico, esse poema ocupa um lugar de destaque na literatura inglesa. Nele, o mundo externo se transforma no palco de um estado mental. Na definição de Scofield, trata-se de um “pesadelo que explora os medos aparentemente irracionais da culpa” ou uma “viagem a um mundo de fantasia que obriga o assentimento imaginativo de seus leitores”. No entanto, a exploração desse mundo ocorre de forma a fazê-lo parecer não um caso de patologia aberrante (como a mentalidade típica do século XVIII tê-lo-ia visto), mas uma parábola universal (SCOFIELD, 2003). A reedição de 1876, ilustrada pelo francês Gustave Doré, deixaria forte impressão no jovem Lovecraft, tornando-se a principal influência literária no desenvolvimento de seu gosto pelo “estranho” (JOSHI, 2013, p. 33).

Donald R. Burleson publicou um breve ensaio sobre o tema, intitulado “Lovecraft and Romanticism” (1989). Para o autor, apesar do pensamento de Lovecraft, em alguns aspectos, dever muito ao espírito neoclássico e parecer contrário ao Romantismo — a sua humanidade é degradada, enquanto a de Wordsworth e Shelley é elevada —, a “categoricidade” desse pensamento deixa algo a desejar. Talvez de uma forma perversa Lovecraft fosse uma espécie de romântico, mesmo que certamente declinasse desse epíteto. Paradoxalmente, em sua obra, a busca romântica é levada a um campo de visão sombrio. Em outras palavras, Lovecraft aparenta ser um romântico de estirpe neoclássica, para quem a busca do Romantismo, a busca de expressão e significado humano, conduz à descoberta da impossibilidade de atribuir qualquer significado definitivo à própria busca. Na prática, abraça um certo tipo de espírito romântico; entretanto, o anseio pela liberação das limitações da lei é colorido pela percepção de que tal liberação, em última análise, não deve ocorrer — mas o próprio reconhecimento da inevitabilidade da lei cósmica implica em um anseio básico pela libertação dessa lei, anseio tornado ainda mais intenso pela inacessibilidade dessa libertação. O inquietante perfil lovecraftiano tem seus contornos pressionados profundamente no tecido da textualidade e da linguagem, uma vez que é aberto e indecifrável, e convida à infinita especulação. Lovecraft, o neoclassicista declarado, pode muito bem ser o romântico definitivo, porque a derradeira aventura romântica leva (com uma “expectativa aventureira” paradoxal de Lovecraft) aos êxtases imortais do Abismo (BURLESON, 1989, p. 31).

Conforme observou seu biógrafo, os pesadelos que povoaram a mente do jovem Lovecraft contêm muitas das sementes conceituais e imagéticas dos contos que escreveria na maturidade: o “pano de fundo cósmico”, a “natureza profundamente hiperbólica das entidades malignas”, tão diferente dos convencionais demônios, vampiros ou fantasmas; e a “passividade desamparada do protagonista-vítima”, à mercê de forças infinitamente mais poderosas que ele próprio. Levaria ainda muito tempo para que desenvolvesse sua teoria e prática da ficção estranha, mas os pesadelos manifestados desde a tenra idade parecem ter feito de sua carreira como escritor de horror um destino inevitável (JOSHI, 2013, p. 34). Assim, durante a infância teria início a sua carreira como um dos grandes “sonhadores”⁷⁰ da literatura.

⁷⁰ Joshi utiliza o termo *dreamer*, cuja tradução literal é “sonhador”. Entretanto, uma vez que na língua portuguesa a palavra “sonhador” pode denotar “visionário”, “devaneador” ou mesmo “idealista”, entenderemos *dreamer* como “aquele que sonha” — e que se utiliza dos sonhos como fonte de inspiração para a escrita. O autor aponta ainda que a definição mais apropriada para Lovecraft seria *nightmarer*, neologismo que não pode ser traduzido de forma literal, senão “aquele que tem pesadelos”.

(...) comecei a ter pesadelos da mais horrenda descrição, povoados de *seres* os quais denominei “esquálidos-noturnais” — palavra composta cunhada por mim. Eu costumava desenhá-los depois de acordar (talvez a ideia para estas figuras tenha vindo de uma edição de luxo de *Paraíso Perdido*, ilustrada por Doré, a qual descobri certo dia no salão leste). Nos sonhos, eles costumavam me rodar pelo espaço em um ritmo de velocidade nauseante, ao mesmo tempo em que me agitavam e me impeliam com seus tridentes detestáveis. Completam-se quinze anos — sim, mais — desde que vi um “esquálido-noturno”, mas, mesmo agora, quando adormeço e navego à deriva pelo mar dos pensamentos da infância, sinto um arrepio de medo... e, instintivamente, *luto para manter-me acordado* (...) para *manter-me acordado* e afastado dos esquálidos-noturnais! (LOVECRAFT *apud* JOSHI, 2013, p. 34).

Outros autores também contribuíram nesse sentido, exercendo notável influência sobre o seu trabalho, com destaque para Arthur Machen, Algernon Blackwood e M. R. James. Conhecido pela história de horror *O Grande Deus Pã* (1894), Machen era um prolífico escritor galês da escola decadentista de Oscar Wilde. Segundo Lovecraft, que absorveu suas ideias do sobrenatural no mundo ordinário e da existência de entidades antigas em nosso meio (KLINGER, 2014), “Machen desenvolveu uma vida criativa da rara beleza, intensidade e inspiração histórica” (LOVECRAFT, 1987, p. 86-7). Além disso, o amor de Lovecraft pelas civilizações romana e britânica parece emergir do fascínio de Machen pelo tema. Este, anglo-católico e adverso à ciência e ao materialismo, e aquele, ateu e materialista, compartilhavam certa hostilidade em relação aos tempos modernos (JOSHI, 2013, pp. 454-5; 456), ainda que suas matrizes ideológicas fossem notadamente distintas.

Blackwood e James, por sua vez, eram ambos ingleses. O primeiro escreveu mais de cem histórias *estranhas*, que “alcançaram um nível genuinamente clássico” a ponto de Lovecraft aplaudir o “talento, seriedade e minudente exatidão com que registra as sugestões de estranheza em objetos e experiências ordinárias” (1987, p. 94). O segundo foi “diretor de Eton, antiquário respeitado e autoridade reconhecida em manuscritos medievais e história das catedrais” (1987, p. 99). James tem sido frequentemente citado como um dos maiores escritores de histórias de fantasmas do século. “Uma história de fantasmas, acha ele, deve ter um cenário familiar na época moderna” (LOVECRAFT, 1987, p. 100). Segundo Klinger, as qualidades da sua escrita que indiscutivelmente atraíram Lovecraft foram o abandono dos traços góticos de seus predecessores e a paixão pelo antiquário (2014, p. xxvii).

1.3. O parodista inconsciente de Poe

Em 1898, Lovecraft descobriu aquele que lhe “afetou mais que qualquer outro escritor de horror” (LOVECRAFT *apud* JOSHI, 2013, p. 240), o norte-americano Edgar Allan Poe, o qual chamou de “Deus da Ficção” (*apud* KLINGER, 2014). A obra de Poe é considerada um “divisor de águas” na literatura do século XIX. Seus contos, escritos em meados daquele século, são marcos na história do horror, transitando entre esse gênero, a ficção científica e o mistério. Muitos deles tendem a criar um “efeito único”, com ênfase na experiência emocional intensa (KLINGER, 2014, p. xxiii). Nas palavras de Lovecraft, que rendeu tributo ao seu autor favorito em “O horror sobrenatural na literatura” (1927):

Os espectros de Poe adquirem assim uma malignidade convincente que não se encontra em nenhum dos seus predecessores, e estabelecem um novo padrão de realismo nos anais da literatura de horror. Além disso, o intento artístico e impessoal foi ajudado por uma atitude científica não muitas vezes vista antes dele; dessa forma Poe estudou mais a mente humana que os usos da ficção gótica, e obrou com um conhecimento analítico das verdadeiras fontes do terror que redobrou a força das suas narrativas e o emancipou dos absurdos inerentes à mera confecção convencional de calafrios (LOVECRAFT, 1987, p. 49).

Conforme explica Joshi, o idioma desenvolvido por Lovecraft — denso, contaminado por termos arcaicos e recônditos, quase totalmente carente de um retrato “realista” dos personagens, e quase inteiramente entregue à exposição e à narração, com ausência quase completa do diálogo — deriva claramente de Poe, que lhe serviu de modelo no estilo e na construção da narrativa. Dentre as características comuns à obra de ambos, destacamos as aberturas de suas histórias, feitas de modo a parecerem relatos não-ficcionais; o uso de adjetivos, que sugerem ou inspiram o horror; e a voz em primeira-pessoa, que funciona como indicação do estado mental (crítico) do protagonista, elemento importante na descrição do personagem (2013, pp. 240-241). O escritor e crítico literário Jorge Luis Borges descreveu Lovecraft como “um parodista inconsciente de Poe” (JONES, 2002, p. 130).

O estilo de Poe se faz presente em “A fera na caverna” (1905), considerado por Joshi “o pilar da futura teoria estética” de Lovecraft (2013, p. 118) e celebrado por ele próprio como sua primeira “história digna de leitura” (COSTA, 2018, p. 494). O biógrafo elenca alguns traços distintivos: o narrador-protagonista que oferece uma descrição detalhada, em primeira pessoa, de seu estado mental flutuante e do fenômeno anômalo que testemunha; e o racionalismo que sucumbe em face do desconhecido, recurso aplicado a muitos de seus personagens posteriores

(2013, pp. 115, 116). Todavia, “A tumba” (1917) e “O intruso” (1921) seriam de longe os mais influenciados. Este é um conto prototípico e uma homenagem ao seu predecessor (2013, pp. 385, 387); mais do que isso, como Lovecraft admite, representa uma “imitação literal, embora inconsciente, de Poe em seu mais elevado grau” (*apud* COSTA, 2017, p. 298). Aquele, evoca a sensação de deslocamento em relação ao presente, possui atmosfera pesada que mistura *pathos* e horror, e apresenta de forma sutil as manifestações sobrenaturais. A investigação psicológica do protagonista leva-o a descobrir que uma civilização desconhecida de fato existiu, e essa tomada de consciência abala profundamente o seu espírito (JOSHI, 2013, pp. 247, 249). O conto não deixa claro se o horror é externo ou interno (sobrenatural ou psicológico) e traz o típico protagonista de Poe, adotado por Lovecraft em muitas de suas histórias e descrito nos seguintes termos: “um cavalheiro de família antiga e condição abastada, taciturno, bem-aparentado, orgulhoso, tristonho, intelectual, altamente sensível, caprichoso, introspectivo, solitário e às vezes meio louco; geralmente versado em ciências estranhas e empenhado em desvendar os segredos proibidos do universo” (LOVECRAFT, 1987, p. 54).

Um dos grandes triunfos de Lovecraft na antiga veia gótica e aos moldes de Poe foi “Os ratos nas paredes” (1923), o que se deve tanto à riqueza temática quanto ao horror cumulativo enlevado pela história, embora os traços característicos do gênero tenham sido modernizados e refinados de modo a se tornarem assustadoramente convincentes (JOSHI, 2013, p. 458). Esse conto já se mostra um trabalho muito mais autoral pelo delineamento de temas como a “influência do passado sobre o presente”, a “fragilidade da razão humana”, o “chamado maligno da ancestralidade” e a sempre presente ameaça da “regressão à barbárie” (JOSHI, 2013, p. 460). Vale a ressalva de que estes são temas centrais do gótico; portanto, não foram criados por Lovecraft, mas desenvolvidos com base na literatura precedente e à luz de sua época. Do ponto de vista histórico, trata-se de um dos contos mais ricos até aquele momento. Através de um simbolismo óbvio, porém eficaz, a descida do narrador pelos sucessivos andares do porão reflete a incursão em camadas remotas da própria história. Assim, a narrativa recua metaforicamente em direção ao passado histórico e pré-histórico. O tema da investigação histórica, sugerido nesse conto e antes dele em “O medo à espreita” (1922), seria mais bem explorado posteriormente, nos trabalhos mais significativos da carreira de Lovecraft, produzidos em sua última década (JOSHI, 2013, pp. 437, 458).

2. A Nova Inglaterra como *locus horribilis*

2.1. O gótico e a paisagem de horror

A partir de 1924, quando se mudou para Nova York para viver um casamento em última análise mal sucedido com Sonia Greene, Lovecraft admitiu que as suas raízes estavam na Nova Inglaterra. Os dois anos “infernais” na cidade grande — período no qual foi incapaz de encontrar trabalho e se deparou com uma metrópole cuja velocidade, gigantismo e população diversificada o perturbaram cada vez mais com o passar do tempo — fizeram-no perceber que era um filho da Nova Inglaterra. Ao retornar em êxtase para casa em abril de 1926, Lovecraft teve uma explosão de criatividade como nunca experimentara. Desse momento em diante, raramente escreveria sobre qualquer lugar que não fosse sua terra natal, tornando-se um regionalista importante. Decerto seus contos vão da Antártica à Austrália até as profundezas do espaço; mas seu ponto de partida é sempre a Nova Inglaterra, seja Providence ou as cidades imaginárias de Massachusetts (JOSHI, 2016, pp. viii-ix).

Veremos que Lovecraft, em seus estudos de atmosfera, transformou a Nova Inglaterra em *locus horribilis* de sua composição ficcional. Para Joshi, esse gesto foi de importância vital para a estética desse escritor, que viveu em desarmonia com o seu próprio tempo (2013, p. 375), e denota a veia gótica de seu trabalho. Conforme explica Grunenberg, o gótico reside na paisagem de horror, potencializada pela relação turbulenta entre o personagem humano e o ambiente natural. O mal-estar decorrente dessa relação advém da literatura e da arte românticas. Estas, ao subverterem o ideal pastoril do século XVIII, fizeram com que o indivíduo e a natureza deixassem de coexistir em harmonia orgânica. Naquele século e no seguinte, os personagens e os leitores foram arrebatados pelo temperamento selvagem e incontrolável da natureza, pelas imagens de garoa eterna, tempestades violentas, ventos fortes que arrancam árvores e inundações repentinas. Importante sublinhar que, no Romantismo, o meio natural funciona como espelho das almas atormentadas e apaixonadas (1997, pp. 193, 194).

Na obra mais famosa de Coleridge, *A Balada do Velho Marinheiro*, os fenômenos naturais correspondem a estados internos. Em diferentes passagens, o sol e a lua aparecem tanto como presenças malignas quanto benignas; os ventos e a brisa sugerem potencialmente o movimento do espírito. Através de imagens como estas, o poema efetua a interpenetração entre o interior e o exterior (SCOFIELD, 2003, p. xiii). Lembremos também de *O Morro dos Ventos Uivantes* (1847), de Emily Brontë, e *Nas Montanhas da Loucura* (1931), de Lovecraft, cujos títulos já nos remetem à imagem quase tangível de uma paisagem de horror. Grunenberg

sublinha que as histórias góticas, herdeiras do romantismo, são tradicionalmente ambientadas nos países do Norte, nas terras estereis e nos climas sombrios da Escócia, da Alemanha, dos Alpes ou da Nova Inglaterra (GRUNENBERG, 1997, p. 193).

Nos termos de Lovecraft, “Atmosfera, não a ação, é o grande desiderato da ficção fantástica”.⁷¹ Além de possibilitar a criação da atmosfera, a paisagem de horror funciona como espacialização ou literalização figurativa da noção de que a fonte do medo existe *fora* das categorias sociais; logo, é forçosamente desconhecida (CARROLL, 1999, p. 54). Em geral, os monstros habitam lugares marginais, ocultos ou abandonados — cemitérios, torres, esgotos, casas velhas —, onde surgem como violações da ordem natural. Comumente associados à imundície, à degeneração e à deterioração, tendem a ser repulsivos e repugnantes (CARROLL, 1999, pp. 39, 54). Para Šonja Karlaš, “A sombra sobre Innsmouth” (1931) é um conto sobre degeneração em que a ficcional cidade do título, historicamente deteriorada e em ruínas, representa um habitat perfeito para ocorrências monstruosas. Nesse espaço, a narrativa evoca uma visão de mundo sombria e sinistra onde a redundância e a insignificância dos seres humanos encontram o conceito lovecraftiano de “horror cósmico” (2013, p. 149). Para Joshi, esse conto é a combinação mais bem sucedida do horror regionalista e do cosmoismo. “O cósmico e o local, o passado e o presente, o interno e o externo, o Eu e o outro, todos fundidos em uma unidade inextricável” (2013, p. 798). Sua representação do remanso decadente é inesquecível, enquanto, à espreita, há uma legião de criaturas alienígenas híbridas cuja mera existência é a fonte do horror (JOSHI, 2016, p. ix).

Lovecraft ambientou suas histórias em Providence, Boston e Nova York, e criou cidades fictícias ricamente detalhadas na Nova Inglaterra, como “Arkham”, “Dunwich” e “Innsmouth”. Os cenários realisticamente descritos tornam-se estranhos à medida que introduz elementos sobrenaturais (KNEALE, 2006, p. 112). Talvez o melhor exemplar esteja em “A cor que caiu do espaço” (1927), considerado por Joshi “o primeiro dos grandes contos de Lovecraft a efetuar a união entre horror e ficção científica, que se tornaria marca registrada de seu trabalho futuro” (JOSHI, 2013, p. 671). Essa história, a favorita do escritor, foi definida por ele como um “estudo de atmosfera” (*apud* JOSHI, 2013, p. 671), o que se deve à criação de uma paisagem de horror inexplicável no coração da Nova Inglaterra. Logo nos primeiros parágrafos, o protagonista faz uma descrição vívida da área rural sombria:

⁷¹ Cf. LOVECRAFT, H.P. **Notes on Writing Weird Fiction**. Disponível em: <<http://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/nwwf.aspx>>. Acesso em: 2 fev. 2015.

Nos espaços abertos, e em especial ao longo da antiga estrada, pequenas fazendas empoleiravam-se nas encostas; às vezes, com todas as construções ainda de pé, às vezes com apenas uma ou duas remanescentes e às vezes com apenas uma chaminé solitária ou um pequeno porão meio soterrado. As ervas daninhas e os espinheiros reinavam, e coisas furtivas e selvagens farfalhavam em meio à vegetação rasteira. Uma névoa de inquietude e opressão pairava sobre tudo; um toque irreal e grotesco, como se algum elemento vital de perspectiva ou de *chiaroscuro* não estivesse correto. Não me admirei ao saber que os estrangeiros não haviam ficado por lá, pois aquela não era uma região propícia ao sono. O cenário lembrava uma paisagem de Salvator Rosa; uma xilogravura proibida em uma história de terror (LOVECRAFT, 2011, p. 21).

Contudo, nenhuma das características descritas era tão ruim quanto o “descampado maldito” com que o narrador se deparou nas profundezas de um vale. Em sua exploração, encontra o velho Ammi Pierce, fazendeiro local e testemunha dos “dias estranhos”. Ammi oferece um relato detalhado. Segundo conta, tudo começou com a queda de um meteorito, em 1882. As frutas então passaram a crescer extraordinariamente e ganharam brilho inusitado, a ponto de Nahum Gardner, outro fazendeiro, gabar-se que seus pomares prosperavam como nunca antes. Porém, a maturação trouxe o desgosto. Apesar do aspecto deslumbrante, nenhuma das frutas, nem os melões nem os tomates, servia para comer, pois haviam desenvolvido amargor doentio. Nahum logo percebeu que toda a colheita estava perdida. Conectando os eventos, o fazendeiro concluiu que o meteorito envenenara o solo (LOVECRAFT, 2011, p. 31).

Nas matas à beira da estrada, moradores locais notaram a coloração estranha e o tamanho descomunal das aráceas que brotavam da lama. Suas formas eram monstruosas, e os cavalos bufavam com o odor sem precedentes. Certo dia, “muitas pessoas foram até lá para ver o fenômeno fora do normal, e todos concordaram que plantas como aquelas jamais cresceriam em um mundo saudável” (LOVECRAFT, 2011, p. 33). Não demorou a correr de boca em boca que as terras de Nahum haviam sido envenenadas. Pouco depois, uma alteração anômala na grama e nas folhas tornou-se visível a olho nu. Tudo começou a ficar cinzenta e quebradiça (LOVECRAFT, 2011, p. 37). A verdura e até mesmo as flores, cujos matizes haviam se tornado brilhantes, desbotaram depressa, assim como as frutas, agora miúdas e insossas. Meses mais tarde, toda a vegetação se desmanchou em cinzas, e Nahum temia que as árvores pudessem morrer antes que o veneno fosse debelado. Sem demora, o colapso, as cinzas e a desintegração avançaram para a casa de fazenda (LOVECRAFT, 2011, p. 40).

Quando Ammi decidiu averiguar a residência de Gardner, descobriu que toda a família estava morta. Após notificar as autoridades, levou três oficiais à fazenda tomada pela praga, juntamente com o investigador forense, o médico legista e o veterinário que tratarados animais doentes. Não fosse terrível o bastante o aspecto da terra, “lugar amaldiçoado” em sua desolação

cinzenta, havia coisas se desfazendo que superavam todos os limites. Ninguém pôde fixar os olhos nos restos mortais, e o legista admitiu que restara pouco a examinar (2011, p. 50). O avanço das cinzas deixou todos atônitos. “Essa coisa se espalha por toda a matéria orgânica ao redor”, balbuciou legista (2011, p. 57). Mas “Por que tudo estava cinza e quebradiço?”, perguntavam-se os homens, incapazes de encontrar resposta racional. Em retrospecto, o narrador conclui que “(...) os segredos daqueles dias estranhos serão um só com os segredos das profundezas; um só com a sabedoria oculta do velho oceano e com todos os mistérios da Terra primitiva” (LOVECRAFT, 2011, pp. 52, 20).

Das histórias ambientadas na Nova Inglaterra, “A cor que caiu do espaço” é um dos exemplares mais vividamente realizados por Lovecraft, dotado de uma perspectiva cósmica incomparável em toda a sua obra. Esta é a crítica de Joshi, para quem a inescrutabilidade da entidade (ou entidades) alojada dentro do meteorito, que aterrissa na propriedade de um fazendeiro desavisado, é a tentativa mais bem-sucedida do escritor de descrever entidades “estranhas” no sentido mais profundo do termo (JOSHI, 2016, p. ix).

Considerada por Jones uma das melhores histórias de Lovecraft, “O horror em Dunwich” (1928) sugere uma sensação de estranheza e deslocamento espacial provocados pela distância dos centros de cultura. À semelhança do que ocorre com os locais góticos situados no País de Gales, na Escócia e na Irlanda, na obra de outros escritores de horror, não estamos pisando em nenhum mapa conhecido — “as placas que indicavam o caminho para lá foram retiradas” (LOVECRAFT, 2018, p. 649) —, mas numa região cujos

(...) habitantes locais são, agora, repulsivamente decadentes, tendo avançado muito no caminho do retrocesso tão comum em muitos dos rincões perdidos da Nova Inglaterra. Eles acabaram formando uma raça entre si, com os bem-definidos estigmas mentais e físicos da degeneração e da consanguinidade. A inteligência média entre eles é lamentavelmente baixa, ao passo que seus registros históricos estão infestados de evidente depravação e assassinatos semiocultos, incestos e feitos de quase inominável violência e perversidade (LOVECRAFT, 2018, p. 649).

Na memorável passagem que abre o conto, lê-se: “Quando, na região centro-norte de Massachusetts, um viajante toma o caminho errado no cruzamento da estrada que vai para Aylesbury, um pouco além de Dean’s Corners, ele chega a um lugar solitário e curioso”, povoado por “decrépitais e solitárias figuras que, de vez em quando, se avistam em soleiras caindo aos pedaços ou nas oblíquas campinas cobertas de pedra. Essas figuras são tão furtivas que temos a sensação de um confronto com seres proibidos, com os quais seria melhor não ter nada a ver” (LOVECRAFT, 2018, pp. 647, 648).

Considerando a “eugenia de força industrial de Lovecraft”, nas palavras de Jones (2002, p. 129), os habitantes humanos de Dunwich não parecem “melhores” que os seres monstruosos e interdimensionais que vivem entre eles; neste caso, Wilbur Whately, com seus quase três metros de altura e vinte apêndices fálcos, e seu irmão gêmeo invisível do tamanho de uma casa. Na verdade, para Lovecraft, os habitantes locais provêm de uma classe de monstruosidade comparável, sendo produzidos pela própria degeneração incestuosa.

2.2. Atmosfera familiar e inquietante

Conforme exposto por Leslie Fiedler em *Love and Death in the American Novel* (1960), o gótico foi inventado na Europa para “lidar com o passado e com a história a partir de um ponto de vista tipicamente protestante e esclarecido” (FIEDLER *apud* MURPHY, 2009, p. 9). Uma de suas características basilares era evocar o sobrenatural na idade média. A apropriação imaginativa do passado feudal forneceu ao gênero muitos de seus cenários, características e sustentáculos. Vimos no Capítulo 1 que *O Castelo de Otranto* (1764), de Horace Walpole, foi considerado a primeira história gótica. O título dessa obra fundadora revela que o gênero foi originalmente identificado com um tipo de edificação em particular, os castelos e outras construções seculares e eclesiásticas medievais que funcionam como matriz da memória de seus personagens. De acordo com Anne Williams (1997, p. 127), o castelo assombrado é crucial para o gótico em suas origens, pois implica em tradições herdadas, a exemplo das estruturas do poder político e da família, e igualmente “aprisionantes”. Nas suas palavras,

(...) um castelo herdado incorpora literalmente as escolhas, gostos e meios dos antepassados; estes podem, a um só tempo, facilitar e restringir a vida de seus filhos, e ocultar dos mesmos segredos vitais. Maria Torok e Nicholas Abraham sugerem, em seu conceito de “fantasma”, que as experiências psicológicas, bem como os traços físicos, podem ser herdadas através de estruturas culturais. Os eventos traumáticos podem ressoar através das gerações, de modo que um filho pode experimentar os sintomas da neurose do pai (WILLIAMS, 1997, p. 127).

Ainda de acordo com a autora, o gótico evoca o peso do passado. É perfeitamente lógico, portanto, que o castelo esteja, ou pareça estar, assombrado (1997, p. 127). A fim de explicar a relação do gênero com os cenários medievais, Grunenberg recorre ao termo conceitual freudiano “inquietante” ou “estranho-familiar” (*Das Unheimliche*), que “descreve o retorno de eventos, memórias e fantasias reprimidas — o encontro com seus próprios medos mais íntimos” (1997, p. 176). Portanto, na definição de Freud, o inquietante é um domínio relacionado “ao

que é terrível, ao que desperta angústia e horror”; “é aquela espécie de coisa assustadora que remonta ao que é há muito conhecido, ao bastante familiar” (2010, pp. 248, 249).

A essência da investigação de Freud reside em duas observações. Primeiro, o elemento angustiante, que seria justamente o inquietante, é algo reprimido que retorna; segundo, se esta é a natureza secreta do inquietante, ele não seria algo novo ou alheio, mas algo familiar à psique e que dela se alheou mediante o processo de repressão. Isso esclarece a definição do filósofo alemão Friedrich Schelling (1775-1854), segundo o qual o inquietante é algo que deveria permanecer oculto, mas apareceu (FREUD, 2010, pp. 268-9). Conforme observou Freud, para muitas pessoas é inquietante tudo o que se relaciona à morte, aos cadáveres e ao retorno dos mortos. O autor poderia iniciar sua indagação com o exemplo da “casa mal-assombrada”, mas declarou não tê-lo feito porque o inquietante, neste caso, está muito mesclado ao horripilante, e é em parte encoberto por ele (FREUD, 2010, p. 269). Enfim, seja dentro de um castelo mal-assombrado ou de uma imaginação mal-assombrada (lembrando que a fronteira entre ambos costuma ser nebulosa), a experiência gótica refere-se a penetrar na escuridão, naquilo que é proibido, reprimido (GIANVITO, 1997, p. 49).

Dessa perspectiva mais secular, conforme Weinstock (2014) a define, o conceito de inquietante sugere uma experiência-limite igualmente vertiginosa associada ao encontro com o monstro. O sentimento afetivo do estranho seria então desencadeado, segundo Freud, por uma variedade de experiências pelas quais a compreensão acerca do funcionamento do mundo é questionada. O *frisson* do estranho, portanto, é um breve desfazer do mundo. De interesse particular para a discussão freudiana são as instâncias em que parecem se confirmar as antigas crenças supersticiosas de um mundo animista permeado de magia e povoado por espíritos e monstros. Em suas palavras, “um efeito inquietante é frequente e facilmente produzido quando a distinção entre imaginação e realidade se apaga, como quando algo que até agora consideramos como imaginário aparece diante de nós na realidade (...)” (FREUD *apud* WEINSTOCK, 2014, p. 2). Quando o monstro aparece, estruturas racionais de organização da experiência são desfeitas. O monstro ameaça nosso bem-estar físico e psicológico.

No *The Oxford Book of Gothic Tales* (1992), Chris Baldick observa que um trabalho verdadeiramente gótico “deve combinar um terrível sentimento de herança no tempo com uma sensação claustrofóbica de encarceramento no espaço, estas duas dimensões reforçam uma a outra para produzir a impressão de descida doentia rumo à desintegração” (*apud* GRUNENBERG, 1997, p. 195). O horripilante, aquilo que encobre o “bastante familiar” — ou seja, os “eventos, memórias e fantasias reprimidas” nas profundezas da psique — reside em um lugar específico, ao qual o personagem está ligado. Portanto, o gótico está concomitantemente

ligado ao “lugar do Mal”, *locus horribilis* em que monstros habitam, vítimas são torturadas e devoradas, e crimes inesquecíveis acontecem. Depreendemos dessa observação que os cenários geográficos e arquitetônicos constituem elementos-chave para o estabelecimento de uma atmosfera de suspense, prognóstico e terror (GRUNENBERG, 1997, p. 195).

2.3. O gótico americano

Na tradição de Poe e outros autores, Lovecraft transpôs o gótico para uma das áreas mais antigas dos Estados Unidos. Lá, os monstros habitam rincões marginais, ocultos ou abandonados, em cenários tipicamente norte-americanos, não mais europeus. Vimos que, ao se manifestar em outras partes do mundo, o gótico adaptou-se às particularidades de regiões desprovidas da tradição feudal. Nos Estados Unidos, conforme explica Grunenberg, as histórias do gênero passaram a ser ambientadas nos bizarros panoramas americanos, que substituíram as construções medievais e os antigos vilarejos ingleses. Primeiro nos velhos casarios coloniais, depois em paisagens urbanas noturnas, estacionamentos abandonados, fábricas, armazéns e outros remanescentes da cultura pós-industrial, bem como nos subúrbios de aparente paz e normalidade (GRUNENBERG, 1997, p. 176).

Muitas histórias de Lovecraft são ambientadas no lugar de horror prototípico do gótico norte-americano, a velha casa em ruínas — assombrada, solitária e esquecida em um lugar remoto, com o seu interior imerso em trevas, repleto de móveis e decoração rústica, preche de história e memórias. A velha casa se tornaria, nos séculos XIX e XX, a convenção mais popular do gênero. O cenário magistral descrito no primeiro parágrafo de *A Queda da Casa de Usher* (1839), de Edgar Allan Poe, ainda figura como o pináculo da construção de uma atmosfera estranha. Fazendo as vezes do castelo, “a casa funciona como matriz para a memória, e a exploração de salas escondidas, espaços proibidos, portas, aposentos e armários (...) invoca experiências e sonhos deslocados e indigestos” (GRUNENBERG, 1997, p. 176).

Nos contos de Lovecraft, a velha casa é um hábitat perfeito para ocorrências monstruosas, reveladas através da investigação do passado. Muitas delas são sítios históricos reais da Nova Inglaterra, a exemplo da edificação de “Os Sonhos na Casa da Bruxa”, localizada em Salem. No conto, a Casa da Bruxa serve de morada para a feiticeira Keziah Mason, cuja presença, segundo o narrador, ainda persiste. Historicamente construída e habitada pelo político e comerciante Jonathan Corwin (1640-1718), a Casa da Bruxa serviu de palco para processos

de inquisição durante a crise de feitiçaria,⁷² o que lhe rendeu seu epíteto. Lovecraft demonstra um gosto pela arquitetura georgiana, característica da Casa de Akeley, em “Sussurros na escuridão” (1930),⁷³ e da Casa Stephen Harris, em “The Shunned House” (A casa evitada, 1924).⁷⁴ A Casa Halsey, de “O Caso de Charles Dexter Ward”, construída em 1801 pelo coronel Thomas Lloyd Halsey, tinha fama de ser assombrada na época de Lovecraft. Por sua vez, a ficcional mansão dos Martense, em “O medo à espreita”, também é assombrada. Parece contraditório definir como ‘histórias de assombração’ uma parcela da obra daquele que, na óptica do seu principal biógrafo, teria reinventado o gênero do horror ao “descartar” fantasmas e bruxas (*apud* POOLE, 2016, p. 215). Neste caso, retomemos a ressalva de W. Scott Poole de que as narrativas do escritor estão repletas de referências à bruxaria e aos cultos pagãos, ideias presentes no imaginário norte-americano desde o período colonial (POOLE, 2016, p. 215). Podemos dizer o mesmo das assombrações que, na definição sempre útil do folclorista brasileiro Luís da Câmara Cascudo, referem-se não apenas às casas mal-assombradas, mas ao “terror pelo encontro com entes fantásticos” e ao “grande medo” decorrente desse encontro, ou mesmo rumores, vozes, sons misteriosos (2012, p. 75), efeitos causados pelas histórias de Lovecraft.

Outro exemplar importante é “A gravura da casa maldita” (1920). Nos primeiros parágrafos, Lovecraft constrói a sua versão mítica da Nova Inglaterra, convertida por ele em *locus horribilis*. O conto segue os passos de um viajante capturado pela tempestade na antiga zona rural. Impedido de seguir em frente, decide abrigar-se em um casario remoto, nitidamente abandonado e maltratado pelo tempo, daqueles que compõem “as mais horríveis cenas” (LOVECRAFT, 2017, p. 155). No interior da casa, o curioso visitante descobre uma sala de estar com ares de antiquário, repleta de estantes de livros e relíquias que lhe despertam grande interesse. De repente, ouve passos no andar de cima que seguem em direção às escadas. Assustado, percebe não estar sozinho. Após um momento de silêncio, a porta da biblioteca se abre de forma desastrada, revelando a figura de um velho que parece ter acabado de acordar.

⁷² De acordo com “Lovecraftian Sites in New England”, guia de lugares da Nova Inglaterra na obra de Lovecraft. In: The H. P. Lovecraft Archive. Disponível em: <http://www.hplovecraft.com/creation/sites/mass.aspx#Hadley>. Acesso em 15 jun. 2018.

⁷³ “(...) uma casa branca bem conservada, de dois andares e um sótão, com cerca de 120 anos de existência, e com um gramado bem cuidado e com um caminho margeado por pedras que levava a uma porta entalhada no estilo georgiano, de muito bom gosto” (LOVECRAFT, 2018, p. 711).

⁷⁴ Livre tradução: “Originalmente uma casa de fazenda ou semi-agrícola, ela seguia as linhas coloniais habituais da Nova Inglaterra de meados do século XVIII — o próspero tipo de telhado pontiagudo, com dois andares e sótão no qual não se podia dormir, a porta georgiana e os revestimentos internos ditados pelo progresso do gosto naquele momento”. **The H. P. Lovecraft Archive**. Disponível em: <http://www.hplovecraft.com/writings/texts/fiction/sh.aspx>. Acesso em: 15 jun. 2018.

Na entrada da sala estava uma pessoa de aparência tão singular que eu teria dado um grito se não fosse tolhido pelas boas maneiras. Velho, de barba branca e em farrapos, meu anfitrião tinha um semblante e um físico que inspiravam simultaneamente espanto e respeito. Ele não poderia ter menos de 1,80 m e, apesar de um aspecto geral de velhice e pobreza, era robusto e forte em compensação. O rosto, quase escondido por uma longa barba que lhe subia alto nas faces, parecia incomumente corado e menos enrugado do que se esperaria, ao passo que sobre a fronte alta lhe caía uma mecha de cabelo branco pouco escasseado pelos anos. Seus olhos azuis, embora um pouco injetados de sangue, eram inexplicavelmente vivos e penetrantes. Não fosse por seu horrível desmazelo, o homem seria distinto na mesma medida era impressionante. Seu desmazelo, no entanto, o tornava repulsivo apesar de seu rosto e porte. Em que consistiam suas vestes eu mal podia adivinhar, pois me parecia não ir além de uma massa de farrapos cobrindo um par de botas altas e pesadas; além disso, sua falta de asseio ultrapassava qualquer descrição (LOVECRAFT, 2017, p. 161).

Segundo o narrador-protagonista, nos casarios remotos da Nova Inglaterra “moravam gerações de pessoas estranhas”, agarradas a “uma crença melancólica e fanática que os isolou de seus semelhantes” (LOVECRAFT, 2017, p. 156). Na interpretação de Joshi, o personagem do velho, que é prole desses apartados e também um deles, pois vive em isolamento, representaria a “teocracia puritana” da região, para a qual Lovecraft olhava com um misto de horror e condescendência. O gesto de imbuir horror à Nova Inglaterra puritana foi de vital significado para toda a sua estética de horror. No seu entendimento, a religião esmaga o intelecto através da emoção, da realização de desejos pueris e de milênios de lavagem cerebral perniciosa; logo, é fonte de horror em seus contos. O século XVII em Massachusetts — dominado pela religião austera dos puritanos e desprovido dos ideais da antiguidade clássica, atingindo o ápice no horror da caça às bruxas de Salem — representava, para um racionalista aos moldes do século XVIII, uma verdadeira “idade das trevas” norte-americana, tão aterrorizante quanto a europeia que tanto desprezava (JOSHI, 2013, pp. 375, 462), vista por ele como um período “mergulhado em fantasiosa obscuridade” (LOVECRAFT, 1987, p. 8).

As visões de Lovecraft da ‘América Profunda’, conceito que será tratado no Capítulo 8, resultou em “poderosos góticos regionais” (JONES, 2002, p. 128) e numa experiência de “terror rural” genuinamente apavorante, concretizada pelo encontro de tipos urbanos, em geral viajantes curiosos e desavisados, com o povo estranho do interior. As famílias monstruosas que lá vivem lembram criaturas de uma era primitiva, quando canibalismo e sacrifício humano eram comuns no mundo. Estes hábitos indicam uma regressão ao barbarismo de tempos pregressos e carregam em si o “atavismo”, definido por Harold Schechter (2013, p. 252) como uma característica antiga, ancestral, que reaparece na vida moderna.

2.4. Proto-zumbis em Lovecraft

Em “A gravura da casa maldita”, o personagem do velho é descrito como um homem pobre, esfarrapado, sujo e horivelmente desleixado, de olhos penetrantes injetados de sangue, cujas feições despertam admiração tanto quanto provocam medo.⁷⁵ Assim como o espaço com que se relaciona, o casario em um lugar remoto, o velho é altivo e decrepito. Aparentemente, também é adepto do canibalismo. No desfecho, a história torna-se efetivamente sobrenatural ao sugerir que o personagem, recorrendo a essa prática, foi capaz de se furtar da morte e viver muito mais do que um ser humano normal. A sugestão era ainda mais explícita na primeira versão do texto, publicada em 1921 no periódico *The National Amateur*. Na descrição do personagem, lia-se: “Em uma barba que poderia ter sido patriarcal viam-se manchas desagradáveis, algumas das quais eram repugnantes e sugeriam sangue” (LOVECRAFT *apud* JOSHI, 2013, p. 377). Ao perceber que esta passagem entregava cedo demais o que estava por vir, Lovecraft decidiu omiti-la. As reimpressões trazem a versão revista que, entre outras mudanças significativas, subtilizou a descrição do velho (JOSHI, 2013, p. 377). Importante notar que a prática do canibalismo e os traços físicos do personagem, associados ao caráter ordinário de sua figura e à hostilidade aparente, são característicos dos zumbis.

Com base no estudo⁷⁶ de M. Elizabeth Ginway sobre os “proto-zumbis” na literatura brasileira da primeira metade do século XX, vislumbramos a possibilidade de relacionar a trama de alguns contos de Lovecraft à narrativa global dos mortos-vivos. À diferença dessa pesquisadora, que dos Estados Unidos tem-se dedicado aos estudos brasilianistas, faço o caminho inverso: do Brasil investigo um escritor estadunidense contemporâneo àqueles por ela analisados, sem perder de vista as diferenças sócio-históricas que os separam. O que nos interessa aqui, portanto, é justamente aquilo que os aproxima, ou seja, os “proto-zumbis” enquanto representação das mudanças econômicas, sociais e demográficas que ambos testemunhavam: a passagem de uma economia rural, de base agrícola, para uma economia industrializada, notadamente urbana. Sob essa óptica, o descompasso dos zumbis com o horror da transição econômica poderia explicar como, não apenas em países de uma suposta “periferia”, mas também nas regiões mais antigas e tradicionais dos Estados Unidos, o

⁷⁵Vale lembrar que, segundo Carroll, o monstro pode ser também objeto de fascínio, pois torna evidente que forças desconhecidas, ocultas e inexplicáveis governam o universo (CARROLL, 1999, p. 235).

⁷⁶ “Relendo os clássicos: o processo de zumbificação”. Palestra ministrada no II GENEKINE – Seminário sobre Gêneros Cinematográficos e Audiovisuais em 3 de maio de 2016. O trabalho foi publicado com o título “Eating the Past: Proto-Zombies in Brazilian Fiction 1900-1955”, no volume 6 da revista *Alambique* (2018). Disponível em: <https://scholarcommons.usf.edu/alambique/vol6/iss1/7>.

fenômeno da “zumbificação” seria de ordem econômica e sócio-política. Diante dos novos ares dos tempos modernos, representaria a transformação do homem em escravo sem existência nem vontade próprias, bem como a desintegração da comunidade e da estrutura familiar, na esteira do dismantelamento da hierarquia social e da economia pré-industrial.

Tanto em “A gravura da casa maldita” (1920) como em outras histórias, Lovecraft faz claras referências ao imaginário dos zumbis. Uma delas é o ato de transformar o cidadão norte-americano comum em um canibal. Através desse recurso, Lovecraft antecipou em quase meio século uma das grandes contribuições do cineasta George A. Romero para o horror, a vinculação do personagem “desmorto” (*undead*) ao ato de comer carne humana, visto pela primeira vez nas telas em *A Noite dos Mortos-Vivos* (*Night of the Living Dead*, 1968). Influenciado pelo livro *Primitive Culture* (1871), do antropólogo britânico Edward Burnett Tylor, Lovecraft atribuiu essa prática social aos cultos pagãos e aos povos ditos “primitivos”. Isso decorre de sua visão eurocêntrica. De acordo com Shohat e Stam, uma consequência do eurocentrismo é a tendência dos norte-americanos olharem para a Europa em busca de autodefinição e autoconhecimento (tal qual Lovecraft olhava para a Inglaterra) ao invés de se dirigirem às outras sociedades multirraciais (2006, p. 347), que passaram a ser vistas de forma estereotipada e preconceituosa. Lembremos das palavras de Lévi-Strauss, segundo o qual “A atitude mais antiga (...) consiste em repudiar pura e simplesmente as formas culturais — morais, religiosas, sociais, estéticas — mais afastadas daquelas com que nos identificamos” (1970, p. 236).

O canibalismo é tema recorrente em Lovecraft. Além de sugerir que o velho come carne humana, o narrador de “A gravura da casa maldita” menciona o livro *Regnum Congo* (1591), do explorador italiano Filippo Pigafetta, cuja imagem dos “canibais de Anzique”⁷⁷ (Estampa XII – “o açougue de carne humana”) lhe parece chocante. Em “O sabujo” (1922) fala-se do culto de comedores de cadáveres do remoto e ficcional planalto de Leng, na Ásia Central. Em “Os ratos nas paredes” (1923), cuja premissa é a reversão do ser humano ao barbarismo primitivo, é feita menção a um antigo culto de bruxas canibais. Em “O chamado de Cthulhu” (1926), a religião dos “esquimós degenerados” da Groenlândia Ocidental é reduzida a uma forma de adoração ao Diabo, que inspira repulsa pela sua sede de sangue. Em “A sombra sobre Innsmouth” (1931) são mencionados os “canibais do Mar do Sul”.

⁷⁷A tribo congoleza dos Anziques defendeu suas terras das tribos rivais e dos europeus. O canibalismo era costume em períodos de guerra, usado como forma de intimidar os inimigos, e diversos povos consideravam que devorá-los lhes garantiria força e habilidade. O que tornava os Anziques únicos era o fato deles canibalizarem seu próprio povo, revogando um tabu humano ancestral, o de não se alimentar dos seus semelhantes. Dados de acordo com: <http://miskatonicmuseum.blogspot.com.br/2010/09/regnum-congo-and-horror-of-theodor-de.html>. Acesso em: 16 mar. 2017.

Outra referência ao imaginário dos zumbis é a deambulação incoerente. Em “A gravura da casa maldita”, o narrador define o velho como um “andarilho”⁷⁸ ao escutar seus passos arrastados, de quem acabou de acordar com a presença de um estranho em sua casa. Em “Nyarlathotep” (1920), a deidade maligna que nomeia o conto vaga pela terra, congregando legiões de seguidores. De acordo com Joshi, “[sua] preleção parece inspirar uma espécie de loucura coletiva, e as pessoas marcham mecanicamente em várias formações irracionais, para nunca mais se ouvir falar delas” (JOSHI, 2013, p. 370). O narrador de “O festival” (1923) chega a um antiquíssimo vilarejo no interior da Nova Inglaterra. Lá, junta-se aos moradores locais para os festejos pagãos do solstício de inverno, que coincidem com o Natal cristão. A procissão segue para uma cripta, onde ele vê “um bando de pessoas da vila descenderem roboticamente por um alçapão” (JOSHI, 2013, p. 463). Em todos esses contos, os personagens se movimentam lentamente como figuras “desmortas” de uma época pregressa.

Hostil à industrialização, Lovecraft vivia em uma realidade que mudava depressa, na passagem da vida tradicional para a modernidade. Conforme vimos, Providence estava em pleno crescimento na metade do século XVIII, transformando-se em uma cidade próspera (LOVEJOY, 1958, p. 9). O escritor considerava-se um cidadão daquele tempo, muito embora tenha nascido somente no fim do próximo século, nos “anos dourados” de sua terra natal (STERNE, 2004, p. 55). De um romantismo conservador, ansiava por um passado não-mecanizado e tecia duras críticas à modernidade. O conto “A rua” traz uma “ingênua glorificação do passado” e, “notavelmente, um deslize sobre os devastadores efeitos econômicos e sociais da revolução industrial” (JOSHI, 2013, p. 341). Na década de 1920, quando publicou os contos supracitados, o escritor sentia que o grande inimigo da tradição era a cultura das máquinas (JOSHI, 2016, p. 339). Logo, se o descompasso com a transição econômica explica o processo de zumbificação, as referências ao imaginário dos zumbis na obra de Lovecraft parecem fruto de sua mentalidade conservadora, de quem observa com horror a desintegração do mundo tradicional e o esfacelamento da economia pré-industrial.

2.5. O imaginário das bruxas, o demônio e os cultos subterrâneos

“A gravura da casa maldita” e “O festival” evocam o gótico, que é também romântico nos cenários, no gosto pela morte e nos seus personagens. Ao serem transportados

⁷⁸ “Walker”, no original. Curiosamente, os mortos-vivos são assim denominados na série em quadrinhos *The Walking Dead* (2003-), adaptada para a TV pelo canal norte-americano AMC (2010-).

metaforicamente para o passado, resistente à industrialização, à urbanização e ao racionalismo, seus personagens se deparam com transgressões sociais das mais hediondas, praticadas em lugarejos distantes da civilização. Conforme vimos, a obra de Lovecraft se preocupa com os limiares e com a experiência de horror decorrente do ato de cruzar a fronteira (KNEALE, 2006, p. 113). Em “O chamado de Cthulhu” (1926) e “O horror de Dunwich” (1928), Lovecraft nos aterroriza com a possibilidade de influências malignas, além da nossa compreensão, estarem em curso no mundo, ameaçando os parâmetros da experiência humana, quebrando as barreiras que nos salvaguardam do caos. Em concerto diabólico com o extra-humano, os cultos dedicados aos Grandes Anciões abrem portas interdimensionais, permitindo que esses seres invadam a nossa realidade e devastem o mundo. Esse plano é revelado no conto de 1926:

O culto não morreria enquanto as estrelas não se alinhassem uma vez mais, e os sacerdotes retirariam o grande Cthulhu de Seu túmulo para restituí-Lo a Seus súditos e dar continuidade a Seu legado sobre a Terra. Seria fácil identificar o momento oportuno, pois então a humanidade estaria como os Grandes Anciões; livre e descontrolada e além do bem e do mal, com todas as leis e tábuas deixadas de lado e todos os homens gritando e matando e rejubilando-se em êxtase. Então os Anciões libertos haveriam de ensinar novas formas de gritar e matar e rejubilar-se em êxtase, e toda a Terra explodiria em um holocausto de arrebatamento e liberdade. Até lá, por meio dos ritos apropriados, o culto deveria manter viva a memória desses costumes antigos e profetizar o retorno dos Grandes Anciões (LOVECRAFT, 2011, pp. 119-20).

The Witch Cult in Western Europe (1921), da antropóloga Margaret Murray, ajudou Lovecraft a construir sua visão dos cultos atávicos. Segundo a tese de Murray, a magia negra e a bruxaria são remanescentes de uma antiga religião pré-cristã que sobreviveu até os tempos modernos. Adotando esta controversa suposição — agora desacreditada —, Lovecraft concebeu o tema de uma religião ocultista que persiste nas comunidades rurais e marginais, acrescido de suas preocupações racistas com a chegada de imigrantes aos Estados Unidos. “O chamado de Cthulhu” e outros contos dependem da ideia de um culto de bruxas global, tanto para a atmosfera quanto para a narrativa. A premissa é que um culto secreto aos Grandes Anciões existe na forma de uma organização subterrânea amplamente difundida. Operando sempre sob o verniz da moral estabelecida, os cultistas realizam ritos macabros para evocar as entidades alienígenas.

Disseram ser adoradores dos Grandes Anciões que viveram eras antes do primeiro homem nascer e chegaram a um mundo ainda jovem vindos do céu. Os Anciões já haviam sucumbido, no interior da Terra e no fundo do mar; mas seus corpos mortos haviam revelado segredos nos sonhos dos primeiros homens, que iniciaram um culto imortal. Este era o culto que seguiam, e os

prisioneiros afirmaram que sempre havia existido e sempre iria existir, escondido em longínquas regiões inóspitas e em lugares sombrios por todo o mundo, até que o alto sacerdote Cthulhu, de sua casa sinistra na grandiosa cidade submersa de R'lyeh, caminhasse mais uma vez sobre a Terra e voltasse a impor seu jugo. Um dia Cthulhu lançaria seu chamado, quando as estrelas estivessem alinhadas; e o culto secreto estaria sempre esperando para libertá-lo (LOVECRAFT, 2011, pp. 117-8).

Na descrição de Lovecraft, os asseclas terrestres dos Anciões são a escória mais degenerada da humanidade. No conto em questão, “um culto nefasto até então desconhecido, infinitamente mais diabólico do que os mais obscuros círculos vodu de toda a África” (2011, p. 111), desempenha sacrifícios humanos e ritos inomináveis para uma entidade diabólica suprema. A influência do culto das bruxas é ainda mais explícita em “O festival”, cuja fonte de horror é a religião, uma das primeiras histórias relacionados aos Mitos de Cthulhu (JOSHI, 2013, p. 462). A narrativa segue os passos de um viajante que retorna ao lar de seus ancestrais na Nova Inglaterra. Lá, encontra um velho de aparência insuspeita que se torna o seu guia nos corredores e criptas escuras debaixo da cidade. O subterrâneo é o local de culto, ponto de encontro de “multidões envoltas em manto com capuz formando um semicírculo em volta do pilar em chamas” (LOVECRAFT, 2018, p. 239).

Era o rito Yule, mais antigo que o homem e predestinado a ele sobreviver (...). E na gruta satânica os vi fazerem o rito, adorar o doentio pilar de chama e atirar na água punhados de escavados com goiva de vegetação viscosa que brilhava verde no clarão clorótico. Eu assisti a tudo isso e vi algo agachado de aspecto amorfo muito distante da luz, soprando de maneira repelente numa flauta e, enquanto a coisa tocava, julguei ter ouvido nocivas vibrações abafadas na fétida escuridão onde eu não conseguia enxergar. O que mais me assustava, porém, era aquela coluna flamejante que jorrava de modo vulcânico das profundezas inescrutáveis e inconcebíveis, sem lançar sombras, como deveria fazê-lo uma chama saudável, cobrindo a pedra nitrosa acima com uma repelente e venenosa camada de azinhavre. Pois em toda essa combustão fervente não existia calor, mas apenas a viscosidade da morte e da perversão (LOVECRAFT, 2018, pp. 239-240).

Lovecraft concebeu cultos atávicos e cenários conspiratórios similares em “A sombra sobre Innsmouth” (1931) e “O assombrador das trevas” (1935), nos quais o narrador se depara com uma rede extensa e oculta de adeptos do mal. Ainda que não venerem o Diabo em sentido lato, conforme o entendemos segundo os parâmetros do imaginário cristão, eles conspiram contra a humanidade (STEADMAN, 2015, p. 45). No entanto, é importante ressaltar que essa visão de bruxaria está diretamente ligada ao estereótipo da ‘bruxa malvada’, cujas raízes remontam à histórica associação das religiões pagãs e suas práticas com a adoração ao Diabo.

Tal imagem resulta do que Hanegraaff definiu nos termos de um “domínio imaginário” construído pela cultura Ocidental em relação “ao ‘outro’ demonizado que representa e contém tudo aquilo que ‘nós’ consideramos inaceitável e incompatível com os nossos valores básicos” (2007, p. 97). Durante o “surto de feitiçaria”⁷⁹ da Nova Inglaterra, no fim do século XVII, a opinião pública atrelou a bruxaria ao satanismo, considerando-a uma conspiração contra a igreja e o Estado. Steadman conclui que Lovecraft adotou essa mesma visão a respeito dos rituais pagãos, atribuindo-lhes sua própria versão de “diabolismo” (2015, p. 44-5).

“Os sonhos na casa da bruxa” (1932) se trata de uma releitura dos julgamentos das bruxas de Salem, muito influenciada pela obra de Murray. Dentre seus personagens demoníacos há um “Homem Negro”, possível e inequivocamente a figura mais satânica criada por Lovecraft (DAVIS, 1995). Outro personagem satânico do panteão lovecraftiano é Shub-Niggurath, mencionada em “O horror em Dunwich” (1928), “Sussuros na escuridão” (1930) e “The Thing on the Doorstep” (1933). Uma das principais entidades dos Mitos, Shub-Niggurath guarda uma notável semelhança como a ilustração de Baphomet, o suposto ‘deus chifrudo’ das bruxas, feita por Eliphas Lévi em 1861. De acordo com Steadman, Lovecraft estava familiarizado com os trabalhos do ocultista francês a ponto de se inspirar no famoso desenho que ilustra a capa de *Transcendental Magic, its Doctrine and Ritual* (1854; edição inglesa em 1896) (STEADMAN, 2015, p. 191). Ao ser conjurada para o mundo sensível através de ritos mágicos, Shub-Niggurath se manifesta na terra como “O Bode Negro da Floresta com Mil Crias” (LOVECRAFT, 2017, p. 715). Historicamente associado aos ritos das bruxas,⁸⁰ o bode negro é uma imagem recorrente nas histórias de Lovecraft. Em “O Homem de Pedra” (1932), o personagem Daniel Morris reclama que alguma força tentou impedi-lo de sacrificar o animal na véspera da noite de todos os santos, e que algo sempre o impede de “realizar o grande rito para abrir o portal” (LOVECRAFT, 2016, p. 435). Embora Shub-Niggurath tome a forma de uma criatura semelhante a um bode negro, Lovecraft também a descreveu como uma “entidade amorfa e maligna em forma de nuvem” (*apud* PRICE, 1994, p. xv).

Em seu artigo sobre os cultos das bruxas na obra de Lovecraft, W. Scott Poole enfatiza que não podemos ignorar a matriz social e cultural em que o autor viveu (2016, p. 222). Os

⁷⁹ Na avaliação de Karnal (2007, p. 51), a perseguição às bruxas foi um dos fatos mais significativos do ideal da Igreja-Estado. Em 1692, quando o “surto de feitiçaria” de Salem assumiu proporções inéditas, um grupo de adolescentes acusou várias pessoas de enfeitiçá-las. O processo acabou envolvendo vários membros da comunidade, entre homens e mulheres. A cidade de Salem viveu uma histeria coletiva cujas razões, no entender dos habitantes locais, só poderiam estar relacionadas à ação demoníaca.

⁸⁰ O bode preto foi representado como “Black Phillip” no filme *A Bruxa (The VVitch: A New-England Folktale)*, dir. Robert Eggers, (2015), um conto macabro fortemente lovecraftiano, de atmosfera sobrenatural, ambientado na Nova Inglaterra do século XVI.

cultos atávicos estariam relacionados a certos elementos de sua visão de mundo: a aceitação de que uma religião primitiva persiste no mundo moderno e o terror do ‘outro’ racial. Exemplos desses cultos incluem a seita vodu de grupos mestiços em “O chamado de Cthulhu” e os adoradores do demônio de “O horror em Red Hook”. Inspirado pelo passado colonial, puritano e racista dos Estados Unidos, Lovecraft relaciona o horror do culto das bruxas às raças ditas inferiores. Conforme explica Poole, essa relação desnuda os terrores da mestiçagem e do primitivismo, racismo enraizado nas noções de superioridade anglo-saxônica e ligado à produção intelectual das primeiras décadas do século XX. As preocupações de Lovecraft com a degeneração e com a desordem associadas os imigrantes, que observamos anteriormente, levaram-no a incorporar uma virulenta tensão racial em suas histórias (POOLE, 2016, p. 228). Em um primeiro momento, o escritor se referiu ao passado colonial como um “outro puro” — do qual ele, o racionalista aos moldes oitocentistas de Rhode Island, não tinha parte. Somente o internalizaria depois do seu período em Nova York, reconhecendo-o como seu próprio passado, tratando a região, seu povo e sua história a um só tempo com simpatia e horror. Assim, criou uma tradição histórica sucedânea com base no passado (JOSHI, 2013, p. 375).

3. Incursão no extremo Sul

O interesse pela geografia — da Antártida em particular — inspirou diversos trabalhos de Lovecraft (JOSHI, 2013, p. 73). Em suas palavras, “Civilizações perdidas no Ártico e na Antártica formam uma ideia fascinante para mim — usei-as uma vez em ‘Polaris’ [1918] e espero usá-las novamente...” (LOVECRAFT *apud* ECKHARDT, 1987, p. 33). A Antártida serviu de ambiente profícuo para suas explorações no campo nascente da ficção científica, e também como paisagem de horror. Na óptica do biólogo celular Samuel S. Bowser, entrevistado *in loco* pelo cineasta Werner Herzog no documentário *Encontros no Fim do Mundo* (*Encounters at the end of the world*, 2007), a Antártida pode ser um lugar horrível para se estar. É um mundo terrivelmente violento e obscuro para os seres humanos “encarcerados em neoprene e miniaturizados”. Nesta observação, refere-se aos mergulhadores que, sob o gelo, veem-se em outra realidade, na qual o espaço e o tempo ganham uma dimensão nova e estranha. A escala em miniatura amplifica o sentimento de medo cósmico, exacerbado pela sensação de isolamento em um lugar remoto. Esta visão de mundo está ligada ao cosmicismo, pilar central do pensamento estético e filosófico de Lovecraft (JOSHI, 2013, p. 484).

Anos mais tarde, Lovecraft retornaria à ideia de uma civilização perdida na Antártida. A noveleta *Nas Montanhas da Loucura* (1931) é um registro em forma de pseudo-documentário

da expedição ficcional liderada pelo geólogo William Dyer, da Universidade Miskatonic. Segundo consta, os relatos de Dyer têm como objetivo evitar uma nova expedição, já que a última terminara em desastre. É importante ressaltar que, na década de 1930, as histórias de aventura ou *jungle adventures* se popularizavam nos Estados Unidos, oferecendo saídas românticas e escapistas à década devastada pela Depressão. Um exemplar significativo é *King Kong* (dir. Merian C. Cooper & Ernest B. Schoedsack, 1933). No contexto em que as especulações científicas e as narrativas do gênero caminhavam de mãos dadas, a teoria da evolução das espécies e a mistificação em torno de um suposto “elo perdido” fomentavam intenso debate (PIEADADE, 2002). Naquela época, a Antártida era considerada um mundo sombrio de gelo e morte que dificilmente poderia abrigar vida. Este imaginário permeia a obra de Lovecraft, na qual os desafortunados exploradores se deparam com obstáculos homéricos em uma região desconhecida. “Nossas sensações, ao pisarmos pela primeira vez o solo antártico, foram comoventes e complexas, embora, naquele ponto específico, as expedições de Scott e Shackleton nos houvessem precedido” (LOVECRAFT, 2018, p. 770). Os personagens de Lovecraft veem o gelo como uma espécie de monstro estático. Na descrição do narrador, o extremo sul é uma “imensidão branca de tempestades e mistérios insondáveis”, “mundo austral de desolação e sinistra loucura”, (LOVECRAFT, 2018, pp. 776, 801).

Para Jason C. Eckhardt, *Nas Montanhas da Loucura* é uma das obras mais poderosas de Lovecraft e um clássico da literatura de horror. A noveleta inteira se passa na Antártida, lugar distante e muito diferente dos cenários habituais na Nova Inglaterra. Sugeriu-se que a escolha pela ambientação tenha sido inspirada n’*As Aventuras de Arthur Gordon Pym* (1838), de Edgar Allan Poe; mas, embora saibamos o quanto Lovecraft o admirava, chegando mesmo a mencioná-lo em sua história, ambas as narrativas são distintas. Consideremos as palavras de Lovecraft a respeito de sua escolha: “Eu acho que o continente antártico é realmente primordial na minha imaginação geográfica fantástica” (LOVECRAFT *apud* ECKHARDT, 1987, p. 31). O interesse específico pela região manifestou-se precocemente: “Por volta de 1900, tornei-me um devoto apaixonado pela geografia e pela história, e um fanático fervoroso pelo tema da exploração antártica” (Idem, p. 31). Não podemos desconsiderar a aversão extrema de Lovecraft ao frio. Com temperaturas que chegam a -30°, a Antártida certamente representava uma fonte de horror para um homem que se dizia incapaz de resistir “a menos de +20°, pois os efeitos seriam variados e desastrosos” (Idem, p. 31). Além disso, as próprias dimensões do continente, que lhe despertaram fascínio, foram determinantes para transformá-lo em cenário de sua composição. *Nas Montanhas da Loucura* demandava um lugar de tamanho colossal para abranger suas necessidades físicas e o conteúdo épico da narrativa. Em 1930, o escritor não

poderia ter “escondido” duas gigantescas cadeias de montanhas e uma cidade fantasticamente grande em nenhum outro lugar (ECKHARDT, 1987, p. 31).

Antes do nascimento de Lovecraft (1890) foram realizadas várias expedições de circunavegação na Antártida, com destaque para as de Cook, Ross e Wilkes. Mas a “Era Heróica” da exploração só teria início depois da virada do século, com o surgimento de uma nova classe de exploradores. Roald Amundsen chegou ao Polo Sul pela primeira vez em 1911, seguido no mês seguinte pelo malfadado capitão Robert F. Scott. Expedições importantes, de Carstens E. Borchgrevink (1898-1900), Sir Ernest Shackleton (em 1904, 1914 e 1922), Jean-Baptiste Charcot (1904-07), Sir Douglas Mawson (1911-1914 e 1929-1931), entre outros, foram acompanhadas por Lovecraft durante a infância e a adolescência (KEARNS; BRITTON *apud* ECKHARDT, 1987, p. 32). Contudo, a despeito de todas essas expedições, a Antártida permaneceu teimosamente inviolável. O continente mais frio, mais ventoso, mais alto e mais seco engolia regularmente a vida dos exploradores mais experientes, e aguardava o desenvolvimento de meios mais seguros e eficazes para a travessia humana.

Quatro grandes expedições foram realizadas no período de 1928-31: a de Wilkins-Hearst (1928-1929), a de Riiser-Larsen (1929-30), a Expedição Australasiana (1929-1931) e a primeira Expedição Byrd (1928-1930) (ECKHARDT, 1987, p. 32). É provável que todas essas tenham chegado ao conhecimento de Lovecraft; mas, segundo Eckhardt, não resta dúvida que ele soube de pelo menos uma, a Byrd. Em sua análise, o autor compara esta expedição real à ficcional, e constata o quanto se assemelham. Lovecraft escreveu *Nas Montanhas da Loucura* entre fevereiro e março de 1931. Logo, teve bastante tempo para ler os relatos e adaptar as informações. A ideia de uma história sobre uma civilização perdida do Ártico ou da Antártida o acompanhara durante anos. Naquele momento, toda a atividade de exploração deve ter lhe proporcionado uma inspiração renovada e uma estrutura narrativa baseada em fatos. Assim, temos duas expedições, fato e ficção. É claro que Lovecraft, embora não pretendesse “lucrar” com a popularidade das façanhas de Byrd, certamente o admirou suficientemente a ponto de usar suas viagens como base para a composição ficcional (ECKHARDT, 1987, p. 33).

Segundo Eckhardt, *Nas Montanhas da Loucura* é um monumento à imaginação de Lovecraft, à sua capacidade de capturar o real e nos fazer acreditar no irreal. A imagem de um deserto gelado e nebuloso têm o mesmo efeito de um outro planeta e se mostrou uma escolha eficaz para efetuar a miniaturização do homem no universo, criando assim uma atmosfera de horror cósmico. Ambientada nos arredores do Monte Érebo, a noveleta narra a incursão de um grupo de cientistas e engenheiros da ficcional Universidade Miskatonic no extremo Sul. O ponto geográfico escolhido não poderia ser mais adequado, uma vez que Érebo é o nome dado

às “Trevas Infernais” e à sua personificação na mitologia grega (GRIMAL, 2011, p. 143). Na história de Lovecraft, tributária dos relatos de expedição, sabemos das trágicas consequências da pesquisa de campo através dos registros do geólogo William Dyer.

Anos mais tarde, descobriu-se que não há montanhas naquela parte da Antártida; o que, felizmente, nunca foi desmentido durante a vida de Lovecraft. “Eu tenho que parar de sonhar com um reino desconhecido (como a Antártica ou a Arábia Deserta) assim que os exploradores entrarem nele”, escreveu em 1930 (LOVECRAFT *apud* ECKHARDT, 1987, pp. 37-8). Por essa razão, comemora Eckhardt, “todos nós temos muita sorte de os exploradores terem ficado longe o suficiente para ele completar sua história”. De acordo com o autor, as verdadeiras “Montanhas da Loucura” (as mais altas da Antártida) foram descobertas por Lincoln Ellsworth em 1935, no primeiro voo transantártico. Ellsworth e seu piloto batizaram-nas de Montanhas Sentinela; mas, como personagens da noveleta de Lovecraft, os exploradores se depararam com um nevoeiro que escondia os picos mais altos. Eles próprios viram-se em escala diminuída, ignorando o fato de que logo adiante se erguia o pico de 4.000 metros do Maciço de Vinson. Mais cedo, encontraram e nomearam a Cordilheira da Eternidade. Em termos que soam demasiado lovecraftianos, Ellsworth declarou que:

Na verdade, éramos os primeiros mortais intrusos nesta região milenar, de modo que, olhando para os picos poderosos, eu pensei na eternidade e na insignificância do homem (ELLSWORTH *apud* ECKHARDT, 1987, p. 38).

Conforme penetram nas “Montanhas da Loucura”, os personagens de Lovecraft regressam figurativamente a eras pré-humanas, onde se deparam com segredos ancestrais em um covil monstruoso. O local é descrito como “alienígena”, um labirinto de pedra sombreada, com estranhas hipertrofias bulbosas, luminárias e fechos metálicos, e favos cavernosos de alvenaria, mortos desde tempos imemoriais. A parte inferior deixa a impressão de que o lugar “fora deliberadamente fechado e abandonado num obscuro e antiquíssimo período” (LOVECRAFT, 2018, p. 822). Aqui há um simbolismo óbvio, porém eficaz, já presente em “Dagon” (1917), “O templo” (1920) e “Os ratos nas paredes”: a descida do protagonista pelos estratos da história. Nestes contos, os personagens se movem em direção ao passado histórico e pré-histórico, o que denota a supremacia do passado sobre o presente.

Arelado a este tema está o conhecimento proibido. No primeiro deles, o narrador é afetado pela descoberta de um elo perdido monstruoso e pela subsequente revelação de que, outrora, uma civilização alienígena habitou as profundezas do mundo conhecido. A cidade subterrânea de *Nas Montanhas da Loucura*, por sua vez, é obra dos Grandes Anciões “que

havia descido das estrelas quando a Terra era jovem — os seres cuja substância uma evolução alienígena moldara e cujos poderes eram maiores que todos os gerados neste planeta” (LOVECRAFT, 2018, p. 828). Os poderosos seres extraterrestres têm controle sobre os “shoggoths”⁸¹ que habitam a Antártida, “entidades, em geral, amorfas, compostas de uma geleia gosmenta, semelhante a uma aglutinação de bolhas” (LOVECRAFT, 2018, p. 836).

4. Fraturas na realidade: os Mitos de Cthulhu

Alguns dos primeiros contos de Lovecraft estão na vanguarda do seu trabalho mais significativo, realizado nos últimos dez anos de sua vida. “A tumba” e “Dagon”, ambos de 1917, compõem o núcleo de contos futuros e mais bem-acabados. O primeiro foi o germe de *O caso de Charles Dexter Ward* (1927); o último, de “O chamado de Cthulhu” (1926) e “A sombra sobre Innsmouth” (1931). Temas que seriam elaborados posteriormente aparecem em histórias de início dos anos 1920: a miscigenação, em “Fatos acerca do falecido Arthur Jermyn e sua família” (1920); as civilizações alienígenas que habitam recônditos do mundo e permanecem desconhecidas, em “O templo” e “A cidade sem nome” (1921); o horror latente na Nova Inglaterra, em “A gravura da casa maldita” (1920); a superação dos limites da percepção sensorial, em “Do além” (1920). Lovecraft concebeu um número relativamente limitado de enredos e cenários, dedicando-se a retrabalhá-los e refiná-los (JOSHI, 2013, p. 389).

Em “Dagon” notam-se muitos núcleos de “O chamado de Cthulhu” — o terremoto que faz emergir um continente submerso; a ideia de um monstro gigante que vive sob o mar; e, embora apenas sugerida, a existência de uma civilização hostil ou, na melhor das hipóteses, indiferente à humanidade, à espreita nos limites do mundo conhecido (JOSHI, 2013, p. 642). Se comparado às primeiras histórias de Lovecraft, este conto, mais que uma reformulação daquele, marca um avanço na técnica da escrita e na potência de suas narrativas, (JOSHI, 2016, p. viii). A importância de “O chamado de Cthulhu” reside na contribuição original para os chamados “Mitos de Cthulhu”, os quais articulou detalhadamente. Esse conto seminal introduziu muitos elementos que se tornariam recorrentes nas histórias ligadas aos Mitos, sejam aquelas escritas por Lovecraft ou pelos continuadores do seu trabalho. A partir daí, os contos de sua última década seriam inter-relacionados através de referências cruzadas, construídos sobre elementos de narrativas precedentes, dando forma a uma mitologia que evolui de forma

⁸¹ Seres assustadores criados para servir os Anciões, principalmente em lugares extraterrenos, como Yuggoth (Plutão). Porém, foram posteriormente enviados para a Terra, onde habitam lugares de clima frio, como a Antártida.

progressiva (JOSHI, 2013, p. 642). As histórias ligadas a esse ‘universo ficcional compartilhado’ versam sobre poderosas entidades alienígenas e os seres humanos que as descobrem, o que inevitavelmente resulta em morte ou insanidade, não antes dos pobres mortais perceberem, para o seu horror, uma realidade muito mais sombria do que jamais imaginaram.

Joshi considera a ficção de horror um meio ideal para se lidar com temas filosóficos. Assinala que diversos escritores do gênero se utilizam da literatura para tratar de questões essenciais e existenciais prementes no momento em que escrevem. Inspirado pela tradição gótica, e também por Schopenhauer e Nietzsche, Lovecraft desenvolveu uma visão de mundo particularmente sombria. Em sua obra, certa sensibilidade cósmica “desperta vivamente a transitoriedade e a fragilidade da humanidade em um universo ilimitado, desprovido de princípio orientador ou direção” (JOSHI, 2014, p. 8). Ao mesmo tempo em que vivia um período de grandes transformações tecnológicas, sociais, econômicas e culturais que afetaram as mentalidades e o imaginário, e também as consequências desastrosas da maior crise que o capitalismo já enfrentara em seu próprio país, Lovecraft representou um universo infinito em espaço e tempo, no qual a humanidade e toda a vida terrestre ocupam um lugar insignificante. Desenvolveu uma cosmologia particular (KUTRIEH, 1985) na qual o homem se depara com um universo não-antropocêntrico — o que nos ajuda a compreender o conceito de “mundo sem nós”, proposto por Eugene Thacker (2011, p. 9). Para o autor, que busca dialogar com a cosmologia de Lovecraft em seus trabalhos:

[A] relação entre filosofia e horror não deve ser tomada como “a filosofia do horror”, na qual o horror como gênero é apresentado como um sistema formal rigoroso. Significa talvez o inverso, o horror da filosofia: o isolamento daqueles momentos em que a filosofia revela suas próprias limitações e restrições, os momentos em que o pensamento confronta enigmaticamente o horizonte da sua própria possibilidade — o pensamento do *impensável*, que a filosofia não pode pronunciar senão por meio de uma linguagem não-filosófica. O gênero de horror sobrenatural é um local privilegiado em que este pensamento paradoxal do impensável acontece (THACKER, 2011, p. 6).

Ainda segundo Thacker (2011), haveria três modos básicos de se conhecer o mundo que nos ajudam a compreender a função do horror sobrenatural como um tipo de “não-filosofia” ou “filosofia negativa”. O primeiro modo seria o “mundo para nós” (“*world for us*”), que é antropocêntrico, conforme é compreendido pela filosofia ocidental. O segundo seria o “mundo ele mesmo” (“*the world itself*”), composto pela humanidade e pela Natureza circundante, sem que o homem ocupe o centro da indagação filosófica. O terceiro seria o “mundo sem nós” (“*world without us*”), categoria especulativa que adota a perspectiva do Universo, para o qual,

até onde sabemos, nós e a natureza do nosso planeta não fazemos a menor diferença (2011, p. 4-5). O “mundo sem nós” é o princípio orientador da mitologia criada por Lovecraft, mais propriamente das histórias de sua ‘fase cósmica’, ligadas aos Mitos de Cthulhu.

De acordo com Florent Montclair, Lovecraft renovou os quadros do fantástico com os Mitos de Cthulhu, “demonologia nascida do embate entre as teorias de Einstein e Darwin. Este confronto, pela interrogação que gera sobre o extraterrestre, sobre o problema religioso da criação e sobre a relação desta com o animal, abre caminho para a ficção científica” (1997, p. 10). No artigo *The King of Weird* (1996),⁸² introdução à obra selecionada de Lovecraft para os leitores do *The New York Review of Books*, Oates definiu a mitologia do escritor como uma “inversão irônica da fé religiosa tradicional” — não por acaso, essa construção também foi vista como uma “pseudo-mitologia” ou uma “anti-mitologia”.⁸³ Isso porque

[Ela] Constitui o desenvolvimento elaborado e detalhado de uma fantasia recorrente de Lovecraft, de que toda uma civilização alienígena se esconde nos subterrâneos do mundo conhecido; (...) assim como a natureza tragicamente dividida da humanidade pode se esconder sob o verniz da civilização. (...) Nos Mitos de Cthulhu não há “deuses”, apenas seres extraterrestres deslocados, os Grandes Anciões, que viajaram para a Terra há muitos milhões de anos trazendo consigo, desastrosamente, seus escravos chamados “shoggoths”, criaturas protoplasmáticas que gradualmente superaram e venceram os seus mestres. Os seres humanos iludidos confundem os Grandes Anciões e seus descendentes com deuses, adorando-os por ignorância (OATES, 1996).

Joshi faz algumas observações importantes. Em primeiro lugar, o termo “Mitos de Cthulhu” não foi cunhado por Lovecraft, mas por seu discípulo August Derleth (1909-1971). Inúmeros escritores ampliaram o universo ficcional lovecraftiano durante a sua vida e mesmo depois da sua morte, uns com maior sucesso do que outros. Em sua releitura, Derleth cometeu erros interpretativos e imaginativos, transformando a visão cósmica sombria de seu mentor em uma ingênua luta moral entre o bem e o mal, vinculando os Mitos a um esquema religioso cristão no intuito de harmonizá-los com as suas próprias crenças. Católico praticante, Derleth era incapaz de tolerar a visão ateísta de Lovecraft, razão pela qual a batalha cósmica não está presente em seus contos. Na óptica desse discípulo, os “Anciões” eram seres malignos que teriam sido “expulsos” da Terra e estariam eternamente se preparando para retornar e destruir a humanidade. Como contrapeso, criou os benevolentes “Deuses Anciões”. A visão de

⁸² Disponível em: <http://www.nybooks.com/articles/1996/10/31/the-king-of-weird/>.

⁸³ O termo foi utilizado por David E. Schultz. Partindo do princípio que toda religião ou mitologia estabelecem uma conexão vital entre os deuses e os seres humanos, é exatamente essa conexão que Lovecraft buscou subverter com a sua “pseudomitologia” (JOSHI, 2013, p. 464).

Lovecraft é muito menos otimista: a humanidade não ocupa um lugar no centro do cosmos, e ninguém poderá nos ajudar contra os seres que, de tempos em tempos, vêm à Terra para causar devastação. Os ‘deuses’ dos Mitos não são deuses de fato, mas alienígenas que manipulam seus seguidores humanos para seus próprios fins; eles não têm conotação moral e fazem parte da história do universo (JOSHI, 2013, pp. 642, 644-5).

Segundo, separar as histórias ligadas aos Mitos de Cthulhu de todas as demais seria um ato de mera conveniência. Sabe-se que os contos de Lovecraft não devem ser agrupados em categorias estanques e arbitrárias como aquelas concebidas por Derleth (“Contos da Nova Inglaterra”, “Contos de Dunsany” e “Contos dos Mitos de Cthulhu”), pois estas (ou quaisquer outras) não são bem definidas nem mutuamente excludentes (JOSHI, 2013, p. 643). Os Mitos foram utilizados para transmitir a sua mensagem filosófica principal, cuja essência é o cosmoismo. Aos olhos do escritor, seus contos enfatizavam esta visão de mundo, já que a sua obra como um todo incorporava seus princípios filosóficos, conforme afirmou a Farnsworth Wright em carta datada de julho de 1927:

Agora todos os meus contos estão baseados na premissa fundamental de que as leis humanas e os interesses e emoções comuns não têm significado na vastidão do cosmos. Para mim, não há nada além de puerilidade em um conto no qual as formas humanas — e as paixões humanas e as condições e padrões locais — são retratadas como nativas de outros mundos ou outros universos. Para alcançar a essência da exterioridade real, seja de tempo ou espaço ou dimensão, é preciso esquecer que certas coisas, como vida orgânica, bem e mal, amor e ódio, e todos os atributos locais de uma raça negligenciável e temporária chamada humanidade, possam realmente existir (LOVECRAFT *apud* JOSHI, 2013, p. 642).

Na interpretação de Joshi, o cerne da passagem acima se trata de um recurso específico do conto estranho ou da ficção científica — a representação dos extraterrestres. Lovecraft estaria combatendo, na óptica do seu biógrafo, uma convenção já estabelecida (encontrada em Edgar Rice Burroughs, Ray Cummings e outros autores) de representar extraterrestres como humanoides não apenas na aparência, mas também na linguagem, nos hábitos e na composição emocional ou psicológica (JOSHI, 2013, p. 643). Na tentativa de se afastar dessa convenção que “humaniza” os extraterrestres, o escritor criou entidades amorfas vindas das profundezas do espaço e deu-lhes nomes quase impronunciáveis. Para Klinger (2014), a influência de H. G. Wells se mostra evidente em relação ao cosmoismo; já a ideia de um combate com extraterrestres, base para “A cor que caiu do espaço” (1927), “O horror em Dunwich” e “A sombra sobre Innsmouth” (1931), seria tributária de *Guerra dos Mundos*. Destacamos a semelhança de Cthulhu, descrito como a mescla “de um polvo, de um dragão e de uma

caricatura humana” (LOVECRAFT, 2011, p. 103), com os marcianos dessa história de Wells, feitos de cérebro e tentáculos. Em ambos os casos, os alienígenas se tratam de um ‘outro’ ancestral e assustador, representam um mundo mais antigo devorando um mundo mais jovem no ápice do progresso tecnológico, o que resulta na hecatombe da civilização.

Em terceiro lugar, aquilo que por convenção chamamos de Mitos de Cthulhu não se refere aos contos em si, nem mesmo à filosofia subjacente aos mitos — a filosofia de Lovecraft, conforme vimos, era o materialismo mecanicista e todas as suas ramificações. Na verdade, os Mitos consistem em uma série de dispositivos de enredo empregados para transmitir essa filosofia. Joshi separa esses dispositivos em quatro grupos gerais, relacionados às características básicas dos contos do chamado “Ciclo de Cthulhu”: a) o uso de “deuses” ou entidades alienígenas — Cthulhu, Azathoth, Yog-Sothoth, Nyarlathotep, Shub-Niggurath — e dos cultos que giram em torno deles; b) uma biblioteca crescente de livros, manuscritos e outros documentos ocultos que fornecem informação sobre os “deuses” alienígenas e outras facetas dos Mitos; c) a topografia da Nova Inglaterra e uma constelação de cidades imaginárias — Arkham, Dunwich, Innsmouth, Kingsport —, ponto focal de muitos contos; d) a perspectiva “cósmica” que reduz os seres humanos e toda a vida na Terra à sua insignificância e efemeridade na vastidão espaço-temporal do universo (JOSHI, 2016, p. vii).

Conforme sublinha Joshi, a segunda e a terceira características já estavam presentes de forma nebulosa em contos anteriores; mas que todas as quatro só andariam juntas no trabalho posterior de Lovecraft. Isolada, a terceira não favorece de maneira eficaz a sua mensagem cósmica, podendo mesmo ser identificada em contos que são tudo menos cósmicos (“A gravura da casa maldita”, por exemplo); mas tem exercido grande fascínio, sendo por essa razão considerada um componente importante dos Mitos. O biógrafo se lamenta que leitores, escritores e até mesmo críticos tenham, com frequência, dado muita importância a essas características superficiais, ignorando a filosofia de que são símbolo e representação (JOSHI, 2013, p. 643). A perspectiva cósmica, por sua vez, seria a própria essência da mensagem filosófica de Lovecraft e estaria presente em muitas de suas histórias.

Em resumo, Darryl Jones (2002, p. 129) observa que praticamente todo o trabalho de Lovecraft está ancorado na complexa cosmologia criada por ele, mais tarde apelidada de Mitos de Cthulhu. Essa cosmologia postula um universo governado por uma raça monstruosa de alienígenas anciões agora banidos para outra dimensão, mas que ameaçam retornar, trazendo consigo o caos, através de rupturas em nossa realidade:

Os Anciões (...) não eram feitos de carne e osso. Eles tinham forma (...), mas essa forma não era constituída de matéria. Quando as estrelas estavam alinhadas, Eles podiam viajar ao mundo através dos céus; mas quando as estrelas estavam desalinhadas, Eles não conseguiam viver. Mas, ainda que não vivessem, Eles não morreriam jamais. Todos jaziam em casas de pedra na grande cidade de R'lyeh, preservados graças aos feitiços do poderoso Cthulhu enquanto esperavam o dia da ressurreição gloriosa quando as estrelas e a Terra mais uma vez estivessem prontas. Mas ao mesmo tempo alguma força externa deveria ajuda-los a libertar seus corpos (LOVECRAFT, 2011, p. 119).

De acordo com Greg Conley, “O horror cósmico de Lovecraft fê-lo criar alienígenas que não existem no mesmo escopo moral da humanidade.” Esta seria uma das formas pelas quais seus contos insistem que o ser humano não tem importância no cosmos. Porém, os trabalhos dedicados à obra do escritor, em sua maioria, voltam-se para os “alienígenas espaciais” e a percepção que os humanos têm deles, ou seja, como tais criaturas lhes parecem estranhas por serem originárias de outros mundos. Mas, se à primeira vista os “alienígenas terrestres” de Lovecraft — a exemplo dos habitantes de Dunwich, dos Abissais e dos shoggoths — parecem menos estranhos, Conley os considera moralmente tão estranhos quanto os extraterrestres, o que os torna ainda mais terríveis já que estão entre nós.

Lovecraft faz uso do horror biológico para criar seus alienígenas terrestres e por sua vez o usa para afirmar que a moralidade é um produto da evolução e da história humanas. Uma forma de vida com uma história evolutiva separada de tal conceito necessariamente possui um tipo de moralidade incompreensível e separada (CONLEY, 2017, p. 7).

Ainda segundo Conley, Lovecraft ilustra esse ponto de vista “com narradores que são, em última análise, simpatizantes dos alienígenas, apesar do perigo que estes representam ao narrador e a qualquer coisa que eles já conheceram” (2017, p. 8). Contudo, na maior parte de suas histórias os alienígenas não são demoníacos. Podem vir de outros planetas ou dimensões, mas somente alguns desejam dominar a Terra. Tampouco parecem querer subjugar a humanidade — na maioria das vezes, sequer percebem os humanos. Existem totalmente fora das concepções humanas de moral e ética. São totalmente desumanos e servem para lembrar os leitores, através de seu aspecto grotesco, da natureza abstrata da moralidade humana.

Em “O chamado de Cthulhu” (1926), a ruptura culmina no aparecimento da monstruosidade do título em uma ilha fantástica e multidimensional. De acordo com Jones (2002, p. 130), a sua chegada é antecipada nos sonhos de artistas e poetas, em sintonia com a horrífica realidade que repousa por trás de nosso mundo material (ideia provavelmente inspirada n’*O Grande deus Pã*, de Machen), e pela agitação das “raças degeneradas”:

Eis aqui um suicídio noturno em Londres, em que um homem adormecido atirou-se da janela após soltar um grito horripilante. (...) Orgias vodu multiplicam-se pelo Haiti, e os postos avançados na África noticiam balbucios nefastos. Na mesma época, os oficiais americanos nas Filipinas relatam problemas com certas tribos, e os policiais de Nova York veem-se atacados por levantinos histéricos (...). O oeste da Irlanda também sente a influência de rumores e lendas, e um pintor fantástico chamado Ardois-Bonnot expõe uma “Paisagem de Sonho” blasfema no salão de Paris durante a primavera de 1926. Os problemas noticiados nos asilos para loucos são tão numerosos que só um milagre pode ter impedido a classe médica de notar os estranhos paralelismos e tirar conclusões enigmáticas (LOVECRAFT, 2011, pp. 109-110).

O conto em questão trata do conhecimento arcano e proibido, ao mesmo tempo em que apresenta elementos tão concretos e prosaicos como as tribos recém-descobertas. Tal qual *O médico e o monstro* e *Drácula*, conforme explica Jones (2002, p. 131-132), foi concebido como uma compilação de fontes manuscritas e testemunhos parciais. Estes documentos, concernentes ao ficcional culto a Cthulhu e fortemente influenciados pela obra *The Golden Bough: a Study in Magic and Religion* (1890), do escocês James George Frazer (1854-1941), resultam da pesquisa de George Gammell Angell, tio avô do narrador e “Professor de Línguas Semíticas na Universidade de Brown, em Providence, Rhode Island”, morto misteriosamente “após receber um encontrão de um negro com ares de marinheiro” (LOVECRAFT, 2011, p. 102).

Subjacente a todo o conhecimento da obra de Lovecraft está um livro proibido, o “*Necronomicon* do árabe louco Arab Alhazred que os iniciados podiam ler como quisessem” (LOVECRAFT, 2011, p. 120). O poeta ficcional Abdul Alhazred foi mencionado primeiro em “A cidade sem nome” (1921), como autor do dístico “Não está morto o que em eterno jaz, e o tempo até a morte desfaz”,⁸⁴ revisitado em “O chamado de Cthulhu” em referência aos “Grandes Anciões” (LOVECRAFT, 2011, p. 120). Em “O horror em Dunwich”, Wilbur Whately vai à biblioteca da Universidade Miskatonic consultar o “temido volume mantido sob chave e cadeado” e compará-lo ao “inestimável, mas incompleto, exemplar (...) que herdara de seu avô (...) a fim de descobrir uma determinada passagem que viria na página 751 de seu volume defeituoso” (LOVECRAFT, 2018, p. 662). O objetivo de Wilbur é encontrar um encantamento específico para a invocação dos Anciões.

Jones ressalta que o *Necronomicon* é uma obra ficcional, produto da imaginação de Lovecraft. Entretanto, o livro ganhou vida própria para além dos contos do escritor. Seus discípulos e imitadores empenharam-se cada vez mais na elaboração dos seus mistérios através

⁸⁴ No original, “*That is not dead which can eternal lie / And with strange aeons even death may die*”.

dos Mitos de Cthulhu (2002, p. 132). Conforme veremos na Parte III, o *Necronomicon* ou seus congêneres aparecem em diversos filmes lovecraftianos, como *O CASTELO ASSOMBRADO* (*The Haunted Palace*, dir. Roger Corman, 1963), *O ALTAR DO DIABO* (*The Dunwich Horror*, dir. Daniel Haller, 1970), *EQUINOX* (dir. Jack Woods, 1970) e *UMA NOITE ALUCINANTE: A MORTE DO DEMÔNIO* (*The Evil Dead*, dir. Sam Raimi, 1983), entre outros. Na história moldura do filme-antologia *NECRONOMICON – O LIVRO PROIBIDO DOS MORTOS* (*Necronomicon*, 1993), o próprio Lovecraft (interpretado por Jeffrey Combs) busca uma cópia do livro oculto nos Estados Unidos, onde estaria em posse de uma ordem clandestina de monges. Obtê-lo seria fundamental tanto para sua literatura quanto para a fé da humanidade, pois em suas páginas guardariam os segredos do universo, do passado e do futuro.

PARTE III

CAPÍTULO 5

O CHAMADO DE LOVECRAFT

Conforme vimos anteriormente, a influência de Lovecraft sobre as artes e mídias é extensa. Além da literatura, o seu alcance também é identificado nas artes plásticas, nos quadrinhos, nos mangás, nos jogos eletrônicos e na música. Para as telas, foi adaptado por diversos cineastas, entre tantos outros que se aproximaram de suas criações e de sua mitologia. Autores como Lachman (2001), Hanegraaff (2007) e Davis (1995; 2015) atestam o lugar significativo que ocupa no imaginário. Abordam o que definiremos como o ‘chamado de Lovecraft’: a atração despertada por esse escritor e o interesse renovado pela sua obra, notadamente nos Estados Unidos a partir dos anos 1960, quando sua ficção de horror começou a se popularizar naquele país (e em outras partes do mundo). Entendemos esse fenômeno como a identificação de uma nova geração com os temas de seus contos, os quais representavam, punham em imagens e traduziam o momento histórico, respondendo a questões prementes.

1. Um “membro póstumo da contracultura”?

1.1. Tradição e ruptura

No fim dos anos 1960, a aura exótica de magia negra derramada sobre Lovecraft e os mais proeminentes autores de seu círculo foi alimentada pelo “meio cultural” característico da espiritualidade da contracultura norte-americana (DAVIS, 2015, p. 496). Nos termos de Dan Joy e Ken Goffman, “contracultura” seria por definição “uma *ruptura*”, uma “tradição de romper com a tradição, ou de atravessar as tradições do presente de modo a abrir uma janela para aquela dimensão mais profunda da possibilidade humana” (*apud* GOFFMAN, 2007, p. 13). Tal dimensão seria a fonte perene do verdadeiramente novo na expressão e no esforço humanos, o que faria da contracultura, em essência, um “fenômeno histórico perene” caracterizado pela afirmação do poder individual de criar vida própria, mais do que aceitar os ditames das autoridades sociais e convenções dominantes (2007, p. 49). Nas palavras de Timothy Leary, figura central na contracultura norte-americana:

A contracultura floresce sempre e onde quer que alguns membros de uma sociedade escolham estilos de vida, expressões artísticas e formas de pensamento e comportamento que sinceramente incorporam o antigo axioma segundo o qual a única verdadeira constante é a própria mudança. A marca da contracultura não é uma forma ou estrutura em particular, mas a fluidez de formas e estruturas, a perturbadora velocidade e flexibilidade com que surge, sofre mutação, se transforma em outra e desaparece. A contracultura é a crista movente de uma onda, uma região de incerteza em que a cultura se torna quântica (...). Aqueles que fazem parte de uma contracultura se desenvolvem nessa região de turbulências (...). Na contracultura, as estruturas sociais são espontâneas e efêmeras. Os que fazem parte de contraculturas estão constantemente se reunindo em novas moléculas, se fissionando e reagrupando em configurações adequadas aos interesses do momento, como partículas se esbarrando em um acelerador de grande potência, trocando cargas dinâmicas. (...) A contracultura não tem uma estrutura formal nem uma liderança formal. Em certo sentido, ela não tem liderança; em outro sentido, é abarrotada de líderes, com todos os seus participantes inovando constantemente, invadindo novos territórios em que outros podem acabar penetrando (...). Mas o que interessa à contracultura é o poder das ideias, imagens e da expressão artística, não a obtenção de poder pessoal ou político (LEARY *apud* JOY; GOFFMAN, 2007, pp. 9-10).

Nos Estados Unidos, Conforme rememora Todd Gitlin, a Nova Esquerda de começo dos anos 1960 aspirava se tornar a voz, a consciência e a força de sua geração. Inflamada pelo movimento dos direitos civis, tornar-se-ia mais tarde o motor do movimento estudantil de massa no fim daquela década. Dentro de alguns anos, essa minoria criou uma tradição — uma cultura, um estilo, uma abordagem da sociedade, um conjunto de táticas — que se desenrolou na história subsequente do movimento. Foi nas conquistas, bem como nos paradoxos e tensões da antiga Nova Esquerda, que o movimento posterior deslanchou (GITLIN, 1993, p. 26-28).

Hostis ao acordo pós-Segunda Guerra Mundial, à rotina de trabalho em troca de bens materiais, os *beatniks*⁸⁵, dentre os quais se destacam Jack Kerouac e Alen Guinsberg, dedicaram-se à pobreza como princípio moral, entregaram-se à liberação sexual e olharam para o Oriente em busca de iluminação. Os remanescentes da Velha Esquerda levaram suas tochas para algum tipo de socialismo, rejeitaram os ortodoxos da Guerra Fria e consideraram o estado de segurança nacional uma ameaça, ao invés de uma garantia de liberdades plenas; mantiveram uma “cultura popular”, originando subculturas cujas práticas exóticas atraíam um núcleo duro de rebeldes. Críticos intelectuais como Paul Goodman, Herbert Marcuse, Norman O. Brown, William Appleman Williams e Betty Friedan escreviam livros baseados em seus estudos, muitos dos quais não seriam publicados até o fim da década. Populares entre seus alunos, esses

⁸⁵ Movimento literário iniciado por um grupo de autores cujo trabalho explorou e influenciou a cultura e a política americanas na era pós-Segunda Guerra Mundial.

livros marcaram o tom da rebelião quando os rebeldes emergiram das correntes subterrâneas, olharam ao redor e decidiram fazer história (GITLIN, 1993, p. 28).

Quando entrou em erupção, em meados dos anos 1960, a Nova Esquerda insistiu, acima de tudo, em seu caráter novo, adaptado a uma nova época, isento dos vícios que afligiam as várias facções da Velha Esquerda. Esta havia sido despedaçada pelo Macarthismo, pela Guerra Fria, pelo consenso do pós-guerra e pela sua própria obtusidade moral em relação à União Soviética. Com essa forma de política em estado de colapso, a maioria dos espaços de oposição eram culturais — formas de viver, pensar e combater-se sem o consenso afluyente. A maioria de seus adeptos era indiferente ou hostil à política; porém, mesmo os enclaves antipolíticos abriam espaço para oposições posteriores e maiores, tanto a Nova Esquerda como a contracultura, cobertas de política e cultura (GITLIN, 1993, p. 26-28).

Esse período conturbado da história foi definido por Charles Sellers e seus colaboradores como uma “era de mudança e inquietação social” (1990, p. 410). Grupos que faziam parte do que veio a ser chamado de contracultura possuíam afinidade por sexo sem compromisso, drogas alucinógenas (mais comumente, “ácido”, ou LSD), *rock and roll*, cabelos compridos e roupas pseudo-proletárias. Valendo-se especialmente da experiência da “geração *beat*” da década de 1950, os *hippies* rejeitavam os valores burgueses e as tradições do pensamento ocidental. Preferindo a emoção à razão, misticismo oriental à ciência, comunidade a individualismo e autorrealização a sucesso material, adotaram um estilo de vida alternativo em comunas rurais ou “colônias urbanas” (SELLERS, MAY, McMILLEN, 1990, p. 411).

Nas palavras de Gitlin, “há momentos na história em que o sentido de potência toma vida própria” (1993, p. 220). Ativista político da Nova Esquerda e militante contra a corrida armamentista nos anos 1960, o autor aponta os objetivos do embate com o poder estabelecido, dentre os quais se destacam: desmascarar as autoridades ilegítimas e “construir o movimento”. Ao mesmo tempo, nas comunas havia tentativas exuberantes de viver um novo estilo de vida. Naquele período, que foi chamado de “nova era” e “era de Aquário”, drogas, *rock* e sexo foram amalgamados. O senso de identidade borbilhava, caracterizado pela fusão da política radical e da contracultura, cujo fim último era esmagar o Estado (1993, pp. 217, 221, 287).

De acordo com a cultura jovem, o inimigo eram os adultos, suas instituições e cultura. Segundo os empreendedores da contracultura, o inimigo era a cultura estabelecida ou a própria civilização (...). Segundo a Nova Esquerda, o inimigo era o sistema político e social e / ou as instituições dominantes e / ou os habitantes das classes mais altas. Segundo os reformistas sociais, o inimigo eram as políticas particulares (GITLIN, 1993, p. 220).

Ainda de acordo com Gitlin, o sentimento de uma “revolução sexual” deu-se com a abertura em relação ao sexo, catalisada pelo advento da *Playboy* e pelo fim do Código Hays⁸⁶ e da censura de livros no início dos 1960. Disseminada ao longo daquela década, a pílula anticoncepcional praticamente descolou o sexo da procriação, ajudando a minar o controle parental sobre os corpos dos adolescentes. Sexo não era simplesmente um prazer, mas uma afirmação. No fim da década, as drogas sintéticas se popularizavam e eram vendidas nas ruas. Diante de seus efeitos por vezes negativos, e do medo crescente, a cultura jovem encontrou no termo “paranoia” uma forma de descrever a sensação vaga de ameaça circundante. Inevitavelmente, houve lutas territoriais e guerras culturais, e tanto os protagonistas quanto a polícia não foram sutis ao lidar com essa questão. Não menos importante, a Guerra do Vietnã impulsionava a “sensação de paranoia e apocalipse”. A cultura jovem tremia em face da enormidade dos eventos do outro lado do mundo. Mas o que quer que estivesse acontecendo, estava longe demais, fora de vista. “Algo está acontecendo aqui / O que, não está exatamente claro”: assim começa a canção “For What’s It’s Worth” (1966), de Buffalo Springfield, que transmitia a confusão da cultura jovem (GITLIN, 1993, pp. 217-220).

Em 1967, centenas de milhares de pessoas marcharam em direção ao Pentágono (PURDY, 2010, p. 250) e as manifestações atingiram diversas cidades do país. No fatídico ano seguinte, manifestações, motins e ocupações em universidades irromperam por todo o país. Em resposta, a repressão endureceu culminando no embate entre os estudantes e a polícia. Gitlin rememora os confrontos violentos que tiveram lugar nos *campi* de universidades como San Francisco State College, Berkeley, Harvard e Stanford, entre outras. Naquele mesmo ano, uma falange do movimento de liberação feminino fez piquete no concurso de Miss Universo, onde sutiãs foram queimados, e homossexuais reagiram ao fechamento de um bar *gay* em Greenwich Village através de um confronto com a polícia. Em sua avaliação, o confronto na Convenção Democrata em Chicago foi o grande clímax desse estado de espírito (1993, p. 342).

Conforme aponta Gitlin, o período de 1968-69 assistiu a mais de cem atentados a bomba em *campi* universitários, tentativas de atentados e incêndios criminosos em todo o país, direcionados a prédios do governo, escolas e até mesmo torres elétricas. Semanalmente, a imprensa clandestina registrava prisões, julgamentos, brigas e brutalidades policiais, manifestações contra a guerra, protestos de negros, hispânicos e outras pessoas de cor, junto de

⁸⁶ Popularmente conhecido como o Código Hays, em referência a Will H. Hays, presidente do Motion Picture Producers and Distributors of America (MPPDA) de 1922 a 1945, o Motion Picture Production Code foi o conjunto de diretrizes morais da indústria cinematográfica, aplicado à maioria dos filmes norte-americanos lançados pelos grandes estúdios entre os anos de 1930 a 1968.

seus aliados brancos, e a repressão por parte dos militares. Mas, segundo o autor, tudo não passava da ‘ponta do iceberg’ de uma revolução social. “O outrora sólido núcleo da vida americana — o cimento da lealdade que as pessoas dispensam às instituições, como garantia de que a ordem vigente será duradoura (...) — estava em decomposição” (1993, p. 343).

Em 1968 [...] o país era atormentado por múltiplas crises internas e externas. Pareciam tão esquivos como sempre os objetivos gêmeos da justiça social e econômica. Política e culturalmente polarizada, atolada até o pescoço em uma guerra que não conseguia vencer, a nação chafurdava em descontentamento. Preocupados, alguns observadores diziam que a América perdera sua coesão e estava caindo aos pedaços (SELLERS; MAY; McMILLEN, 1990, p. 395).

Em 4 de abril daquele mesmo ano, a luta pelos Direitos Civis atingiu um ponto nevrálgico com o assassinato de Martin Luther King em Memphis. Nove manifestações sangrentas eclodiram por todo o país (GITLIN, 1993, p. 305). Outro líder progressista foi morto em junho, o candidato antibelicista à presidência Robert Kennedy. Richard Nixon foi eleito presidente em novembro, graças à parcela da população definida por ele como a “Maioria Silenciosa” de conservadores nacionalistas (HERVEY, 2008, p. 23). Dentro de um ano, Nixon estenderia a guerra até o Camboja e reativaria o bombardeamento do Vietnã do Norte. Até 1971, 45 mil americanos haviam sido mortos e estimativas do total de mortos no Vietnã desde 1945 variavam entre um e dois milhões (KIERNAN, 2009, p. 344).

Em 1969, conforme observa Baddeley, “a frustração transformou muito da geração do amor em ódio na forma de grupos radicais militantes” (2006, p. 54). Quando, em 8 de agosto daquele ano, Manson e seus seguidores assassinaram brutalmente uma série de pessoas na Califórnia, incluindo Sharon Tate, a esposa grávida do cineasta Roman Polanski (que havia dirigido *O Bebê de Rosemary* recentemente e estava na Inglaterra), “a acusação [feita] era de que a contracultura não era apenas estranha — era má” (2006, p. 57). Fundador da Igreja de Satã,⁸⁷ que será observada no próximo tópico, Anton LaVey alegou que “determinado trabalho mágico foi o gatilho que pôs os massacres de Manson em movimento, uma adaga cerimonial na barriga da geração do amor” (2006, p. 67).

De acordo com Baddeley, naquele tempo a sociedade *mainstream* estava construindo sua própria mitologia. Manson tornou-se uma das faces do Mal daquele século, junto de Adolf Hitler. Deveras, Manson costumava insistir que Hitler seria a “Segunda Vinda de Cristo”, e

⁸⁷ Movimento mais significativo do satanismo moderno, é uma religião “anti-espiritual” fundada pelo ocultista Anton Szandor LaVey em São Francisco em 1966. Ele “exaltou o verdadeiro individualismo que valorizava entre os não-conformistas que sempre existiram às margens da cultura ocidental, dispondo-os em uma tradição que rotulou de ‘satânica’” (BADDELEY, 2006, p. 67).

acusava o mundo de ter falhado com o seu messias, tendo-o “crucificado” novamente. Alguns entenderam esse comentário como uma manifestação da sua visão de mundo racista. No entanto, ainda que tenha previsto uma guerra racial, Manson afirmou, na contramão dos nazistas, que os negros venceriam. Isso porque, na sua visão distorcida, os negros eram fisicamente fortes o bastante a ponto do *establishment* não ser capaz de contê-los, embora fossem intelectualmente inferiores a um líder branco como ele (2006, p. 57).

Gitlin reflete sobre o fim do sonho da contracultura. Relembra que o Woodstock, em agosto de 1969, foi o “Festival da Vida” há muito adiado. Então, os Rolling Stones anunciaram seu próprio concerto gratuito na costa Oeste, em Altamont, perto de São Francisco. Em 6 de dezembro daquele ano, em meio a trezentos mil fãs, os Hell’s Angels, servindo de seguranças semioficiais, mataram um jovem fã negro, que tinha uma namorada branca e cometera a temeridade de ofendê-los (talvez por se aproximar muito deles, de suas motos ou do palco), e que, em algum momento, sacou uma arma — tudo isso enquanto Mick Jagger cantava “Under My Thumb”. Todos ficaram chocados e repletos de justa indignação. O efeito desse incidente fez estourar a bolha de ilusões da cultura jovem sobre si mesma. “Nós havíamos testemunhado a famosa coletividade de uma geração quebrando em milhares de cacos” (1993, p. 406). Dias depois, Gitlin escreveu o artigo “*The End of the Age of Aquarius*”. Em suas conclusões, observa que “O núcleo do movimento era formado por maniqueístas e também utópicos; nosso senso de inocência exigia um pensamento de tudo ou nada, e a inocência era o motor de nossa paixão coletiva” (1993, pp. 407-8). Para a contracultura, Altamont representou a raiva sangrenta da “cultura da morte” alojada no coração da “força vital” (1993, p. 408).

Em *Uma reavaliação da história dos Estados Unidos* (1985), Sellers, May e McMillen previram que a década de 1960 seria registrada na literatura como a época em que figuras públicas eram assassinadas com alarmante frequência, quando prédios em universidades e guetos no centro das cidades pegavam fogo, quando disruptivas confrontações raciais e violentas manifestações de estudantes eclipsavam todos os demais problemas, quando a “geração do amor”, dos filhos desgrehados da classe média, retirava-se para uma contracultura inimiga do trabalho e amiga do sexo, das drogas e do *rock and roll*. Porém, na óptica dos autores, os fracassos da década de 1960 foram excessivamente enfatizados. Embora a “sensibilidade” daquele período possa ter desaparecido, ele permanece como uma das “grandes eras na reforma da América”, um tempo de realizações em áreas como dessegregação nas escolas, direitos de mulheres e minorias, educação, proteção ao meio ambiente e ao consumidor, saúde e bem-estar social (SELLERS; MAY; McMILLEN, 1990, p. 419). A tendência ao horror surge da ansiedade em relação às mudanças que tocam aspectos tais como o sexo, a questão

racial, o papel da mulher na sociedade, a repressão do governo e o militarismo crescente. Veremos que o apelo de Lovecraft foi determinante na chamada contracultura, resultando numa pluralidade de manifestações culturais inspiradas em sua obra.

1.2. Lovecraft e a tradição mágica ocidental

De acordo com Lachman (2001), “o ocultismo não era apenas popular nos anos 1960, era uma tonalidade eminente por trás de seus temas centrais” (2001, p. xvii). Naquela década, o Ocidente foi palco de um “renascimento do ocultismo” como não se via desde o *fin de siècle*, época de Madame Blavatsky⁸⁸ e da Sociedade Teosófica,⁸⁹ de Aleister Crowley⁹⁰ e da Ordem Hermética da Aurora Dourada.⁹¹ Desenvolveu-se um “meio cultural” em que o vernáculo religioso da sociedade transcendeu a tradição judaico-cristã e, entusiasticamente, incorporou noções espirituais de mitos e sistemas de crença asiáticos, antigos e esotéricos (CAMPBELL, 1972). Victoria Nelson define esse fenômeno nos termos de um “Grande Despertar” que levou à criação de “novos movimentos religiosos” (2012, p. 49). Erik Davis e outros autores atestam que a maioria desses movimentos pós-1960 “deve a sua existência ao que foi, de certa forma, uma ressonância *literária*” (DAVIS *apud* NELSON, 2012, p. 50). Trazidas à tona por várias fontes, certas ideias de natureza oculta influenciaram o espírito do tempo e escritores esquecidos foram emergindo com novo significado cultural.

⁸⁸ Nascida na Rússia, Helena Petrovna Blavatsky era uma mística carismática e impulsiva que encontrou novas direções para o seu permanente entusiasmo pelo ocultismo quando conheceu o coronel Henry S. Olcott, em 1874. Olcott, veterano da Guerra Civil, advogado, jornalista e pesquisador da paranormalidade, tornou-se um devotado discípulo de Blavatsky. Juntos, dedicaram-se ao estudo dos antigos mistérios do mundo e fundaram, em 1875, a Sociedade Teosófica (ADAMS, 1995, p. 126).

⁸⁹ A palavra teosofia tem o significado de “sabedoria divina”, ou “conhecimento de Deus”, sugerindo ao mesmo tempo uma aura esotérica e um sistema científico de sondar as verdades ocultas. Os propósitos da Sociedade Teosófica eram “formar o núcleo de uma Fraternidade Universal do Homem”, estudar as religiões, filosofias e ciências antigas e modernas e investigar “as leis inexplicadas da natureza e os poderes psíquicos latentes do homem” (ADAMS, 1995, p. 125).

⁹⁰ Notório ocultista inglês, Aleister Crowley pertenceu a diversas seitas secretas, foi influenciado por outras e fundou uma. Em todas elas, o que ele buscava era a “mágika” (que ele escrevia com “K” para distinguir sua magia da mera conjuração) que altera a mente, e sua metodologia suprema era o sexo, praticado com dezenas de parceiros, tanto homens como mulheres (ADAMS, 1995, p. 113).

⁹¹ Dos grupos inspirados pelos teosofistas no final do século XIX, o mais memorável foi uma seita secreta chamada Ordem da Aurora Dourada. Grupo pequeno de ocultistas que procuravam alcançar uma familiaridade mais do que apenas teórica com as artes antigas, dedicando-se à prática de fato da magia aplicada (ADAMS, 1995, p. 126).

A partir dos anos de 1960, ocultistas contemporâneos passaram a ver em Lovecraft o progenitor de uma “Nova Era”⁹² de magia negra — uma era governada pelos Grandes Anciões, seres alienígenas de sua ficção —, elevando-o a figura de destaque entre essas correntes esotéricas. Nomes proeminentes como Kenneth Grant, Peter Carroll e Anton LaVey fizeram uso extensivo dos Mitos de Cthulhu em suas organizações religiosas, como a Ordem do Templo do Oriente,⁹³ os Iluminados de Thanateros,⁹⁴ a Igreja de Satã e a Ordem do Trapezoide.⁹⁵ Para esses ocultistas e seus grupos, os trabalhos de Lovecraft não se tratavam de mero artefato ficcional, pois acreditavam que o escritor era versado em práticas mágicas e conhecimento arcano (secreto e misterioso) obtidos através de contato com seres extraterrestres supostamente reais. Ocultistas mais conservadores atribuem a Lovecraft um papel mais passivo, em grande medida inconsciente, com base na crença de que o escritor teria inspirado práticas mágicas com seus construtos literários imaginativos e através de manipulação habilidosa das realidades psíquicas e psicológicas (STEADMAN, 2015, p. 27).

Segundo Davis, Lovecraft de fato conhecia os contornos básicos do ocultismo. Não coincidentemente, *O caso de Charles Dexter Ward* (1927) parece comprovar sua familiaridade com a tradição esotérica ocidental: “A inclusão recorrente de livros raros [nas suas histórias], bem como o recurso narrativo do jovem pesquisador investigando o próprio passado ou o passado de sua localidade, ajudam a configurar sua preocupação central com a irônica dialética do conhecimento proibido” (2015, p. 494). Aliás, a prática de artes ocultas e a busca pelo conhecimento secreto configuram a própria definição moderna da palavra “ocultismo”.⁹⁶ Como afirma Grant, em *Man, Myth and Magic* (1971) e *The Magical Revival* (1972), Lovecraft explorou os sonhos assim como Crowley, mas de forma distorcida. Ao fazê-lo teria acessado

⁹² Na religião de Thelema, acredita-se que a história da humanidade pode ser dividida em uma série de “aeons” ou eras (períodos de tempo imensurável), cada um acompanhado por suas próprias formas de expressão mágica e religiosa. No terceiro aeon, ou Novo Era, os adeptos dessa prática acreditam que a humanidade entrará num momento de autorrealização e autoconhecimento.

⁹³ Ordem mágica baseada no Reino Unido, originalmente liderada pelo ocultista britânico Kenneth Grant (1924-2011). Embora ainda promova a Lei da Thelema, estabelecida por Crowley, diz-se que também se dedica à exploração de inteligência extraterrestre e aos aspectos mais sombrios da existência oculta.

⁹⁴ Dentre os muitos grupos mágicos, mais ou menos informais, que se reuniram em torno de Lovecraft, Hanegraaff menciona os Iluminados de Thanateros, de Peter Carroll (HANEGRRAFF, 2007, p. 104). É uma sociedade mágica internacional formada em 1987, concentrada no trabalho prático de grupo na magia do caos (seus praticantes consideram-se herdeiros mágicos de Aleister Crowley e fazem uso da Magia Sexual). Tem exercido influência importante em algumas formas de ocultismo moderno.

⁹⁵ LaVey fundou a “Ordem do Trapezoide” como um ramo da Igreja de Satã em homenagem ao “trapezoedro brilhante”, relíquia mágica descrita por Lovecraft em “O assombrador das Trevas” (1935).

⁹⁶ Esta definição de ocultismo apareceu pela primeira vez na obra de Heinrich Cornelius Agrippa intitulada *De Occulta Philosophia* (1533). Cf. Nicholas Campion, *A History of Western Astrology Volume II: The Medieval and Modern Worlds*. London: Continuum, 2009, 118-9.

antigos domínios mágicos, canalizando suas experiências ocultas para a ficção (DAVIS, 2015, p. 496). Segundo Peter Levenda, pupilo de Grant, seu mentor estava convencido de que Lovecraft e Crowley teriam contatado os mesmos “deuses alienígenas” (2013, p. 103).

No entanto, Davis se opõe às tentativas de associar Lovecraft à tradição oculta, fundamentadas em declarações duvidosas de supostas influências místicas. Joshi e Steadman também criticam duramente esses esforços. O primeiro desmascarou as “afirmações absurdas” de vários ocultistas que veem em Lovecraft uma figura de grande erudição esotérica (2013, p. 591). O segundo, por sua vez, explicou que Lovecraft realmente possuía conhecimento acadêmico de documentos da tradição mágica ocidental; entretanto, tal conhecimento não pode ser considerado profundo em nenhum sentido. Logo, as afirmações de que o escritor era um iniciado e hábil praticante de ritos mágicos mostram-se patentemente falsas (2015, p. 43).

Ao mesmo tempo, há aqueles que subestimam a importância do esoterismo na obra do escritor, pois têm dificuldade em perceber “o oculto” como algo relevante (HANEGRRAFF, 2007, p. 95). Em sua observação das relações entre a obra de Lovecraft e a tradição mágica ocidental, Steadman apresenta duas razões pelas quais os Mitos podem servir de substrato para um sistema religioso. Em primeiro lugar, as “entidades não-humanas” de suas histórias agem como deuses ou espíritos arquetípicos que se adaptam conforme as condições culturais e históricas vão se modificando. O ocultista canadense Donald Tyson concorda, e argumenta que os Grandes Anciões encontraram várias formas de expressão em nossos mitos, uma vez que se mostram tão potentes e “reais” quanto quaisquer “realidades arquetípicas situadas nos limites da consciência humana” (*apud* STEADMAN, 2015, p. 40). Em segundo lugar, outros construtos do universo de Lovecraft são semelhantes aos arquétipos e cosmologias tradicionais que os sistemas de magia negra utilizam em seus trabalhos.

Assim sendo, diversos magos e ocultistas fizeram dos Mitos material para suas práticas, apropriando-se de seu simbolismo como base de um sistema mágico. Na estimativa de Davis, desde os anos 1970 aumentou o número de pessoas que atribuem mensagens religiosas às histórias de Lovecraft, as quais, no entanto, não passam de trabalhos de ficção. Essas mensagens fazem alusões a nomes e procedimentos cerimoniais (DAVIS, 2015, p. 496). Inspirados em sua obra, magos das regiões mais obscuras da contracultura esotérica — Télema, Satanismo e Magia do Caos — realizam até hoje rituais para contatar os Anciões, tentando recriar os encontros aterradores e atávicos desses seres com os protagonistas de Lovecraft, encontros que inevitavelmente ocorrem nessas histórias e resultam sempre na morte ou na loucura do personagem humano, seja por ignorância ou contra a vontade (DAVIS, 2005).

1.3. As brochuras, as revistas *pulp* e a cultura colaborativa

A crítica ao *establishment*, que atingiu o clímax nos movimentos contraculturais dos anos 1960, nasceu na década anterior. Nos Estados Unidos daquele período, conforme rememora Gitlin, a música popular, o cinema e outras formas de cultura de massa desafiavam as convenções sociais, cada qual ao seu modo. Algumas iniciativas partiram de empresários da cultura popular que, no intuito de manter o *mainstream* entretido, explorou as margens, absorvendo estranhos e suas estranhezas, consumindo o que antes era rebeldia, retransmitindo a ideia de que as autoridades eram questionáveis e ser jovem significava ser estranho, irritado, marginal, despossuído. Com seu ritmo e suas danças, o *rock 'n' roll* abriu um novo caminho, esvaziando o terreno cultural sob o centro tranquilo. Ídolos populares como Marlon Brando e James Dean incorporaram os estilos e os gestos de descontentamento. À medida que os Estados Unidos exportavam os filmes de Hollywood, também exportavam parábolas de estranhamento. A cultura literária foi dominada pelos mapas de uma paisagem social devastada; as lutas contra o absurdo ressoaram no coração dos estudantes alienados. “O existencialismo partiu da premissa da ausência de sentido, então declarou que, *justamente porque* a humanidade foi deserdada por Deus e os valores não estão escritos na ordem natural das coisas, os seres humanos são responsáveis pela criação de seus próprios significados” (GITLIN, 1993, p. 30).

Naquele contexto, o mercado literário abria um novo espaço cultural. Em 1952, a Doubleday e outras editoras investiram em brochuras de não-ficção a preços acessíveis, pondo em circulação o repertório europeu e correntes vanguardistas como o existencialismo, o absurdo, todo o tipo de filosofia, história e sociologia (GITLIN, 1993, p. 30). Escritores de ficção que estabeleciam diálogo com essas correntes se popularizavam. A partir dos anos 1960, Lovecraft começou a dividir espaço nas prateleiras com Freud, Marx e autores da Nova Esquerda. Deveras, sua ‘ética cósmica’ tocava em temas prementes à época, como o niilismo, o ocultismo, a moralidade “acima do bem e do mal”⁹⁷ (LACHMAN, 2001, p. xvi) e a expansão da mente e dos limites da percepção sensorial para níveis alternativos de conhecimento e existência — prática defendida por experimentalistas psicodélicos como Timothy Leary.

No momento de sua morte, em 1937, Lovecraft era virtualmente desconhecido; um escritor obscuro com um pequeno número de seguidores, que se limitava aos fãs de revistas *pulp* como a *Weird Tales* (MITCHELL, 2001, p. 5). Nenhuma coletânea de contos seus foi

⁹⁷ Pode-se dizer que muitos dos seus “vilões” não são de fato maus. Cthulhu, por exemplo, é indiferente à existência humana, embora o seu retorno vá acarretar o fim de nossa espécie.

publicada em vida. Porém, dentro de três décadas a sua reputação alcançaria proporções espantosas, dentro e fora de seu país. Na estimativa de Lachman, seu trabalho se tornou um dos mais vendidos nos Estados Unidos em 1969 — nessa altura chegara também a outros países, a exemplo da França e do Brasil.⁹⁸ Naquele ano, seu nome era mencionado com o mesmo fôlego de um Borges, de um Kafka ou de um Beckett (2001, p. 39). Mas, como um escritor obscuro da Nova Inglaterra pôde se tornar uma figura central na era da contracultura, firmando-se como um dos grandes nomes do período, dono de um legado que espalhou por todo o mundo?

Em primeiro lugar, o próprio Lovecraft teve a sua parcela de responsabilidade. Nas décadas de 1920 e 1930, dedicou-se a ‘coletivizar’ e aprofundar sua complexa mitologia, incentivando amigos a criarem histórias ambientadas dentro dela. Assim, lançou as bases de um “universo compartilhado” (STEADMAN, 2015, pp. 142-3), o que chamamos hoje de ‘cultura colaborativa’. Mitchell faz uma observação relevante, de que a reputação de Lovecraft se deve menos à sua escrita do que à cosmologia engenhosa inventada por ele, que representa a fundação de sua obra ficcional. Essa inovação foi um chamariz para escritores talentosos, estimulando-os a adotar o seu pano de fundo. O primeiro deles foi Clark Ashton Smith, com *The Return of the Sorcerer* (1931). Em seguida, diversos amigos literatos passaram a contribuir com os Mitos de Cthulhu, nomes como Frank Belknap Long, August Derleth, Robert E. Howard, Fritz Leiber, Robert Bloch, entre outros. No prefácio a uma coletânea brasileira de contos de Lovecraft,⁹⁹ somos informados do ensaio que o escritor britânico Colin Wilson dedicou ao escritor. No livro de biografias *Science Fiction Writers: critical studies of the major authors from the early nineteenth century to the present day* (1982), Wilson considera a importância simbólica de sua obra, assim como a de Kafka, provavelmente maior do que qualquer coisa que tenha escrito. Este argumento não desmerece uma de suas maiores contribuições, o ato de influenciar autores que surgiriam depois e que se firmariam como expoentes da ficção estranha e da literatura fantástica (FERNANDES, 1991).

Conhecidas como a “era de ouro” da cultura de fãs de ficção científica, fantasia e horror, as décadas de 1920 e 1930, assistiram à emergência de revistas *pulp* proeminentes (TELOTTE, 2015, p. 1), como a *Weird Tales* e a *Astounding Stories*, que ajudaram a modelar essas narrativas

⁹⁸ Lovecraft foi publicado pela primeira vez no Brasil em 1966, traduzido para o português por George Gurjan do original *The Dunwich horror and others* (1963). A antologia *O que Sussurava nas Trevas* apresentou três contos seus ao público brasileiro: aquele que emprestou seu nome ao livro, “O chamado de Cthulhu” (1926) e “A cor que caiu do espaço” (1927). A publicação fazia parte do plano da Edições GRD para revolucionar o mercado editorial brasileiro com obras que renovaram a literatura mundial.

⁹⁹ FERNANDES, Fábio. Lovecraft: o mestre do indizível. In: LOVECRAFT, H.P. **A tumba e outras histórias**. Trad. Sylvio Gonçalves de Oliveira Júnior. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1991.

literárias. Reputada como ‘lixo’ pelos escritores profissionais durante toda a sua existência (1923-1954), a *Weird Tales* é considerada hoje o lugar de nascimento da moderna ficção de horror. Seus contos macabros eram notadamente mais literários do que os de suas rivais, como explica Baddeley, com destaque para o trabalho de Lovecraft, luminar da publicação (2006, p. 70). Nos anos 1930 surgiriam também diversas atividades associadas à ficção científica, a exemplo de clubes especializados, da publicação e distribuição de *fanzines* e das convenções de fãs. Todas essas atividades ajudariam a estabelecer “uma subcultura de fãs amadores” independente do mundo profissional de produção de textos de ficção científica, embora a ele relacionado (CHENG *apud* TELOTTE, 2015, p. 2). Conforme os fãs se reuniam em grupos maiores e mais bem organizados, começaram a escrever e distribuir obras ficcionais no espírito de seus autores prediletos, muitas vezes se utilizando da estrutura narrativa e dos personagens de seus trabalhos (NELSON, 2012, p. 53). Esse fenômeno é de grande importância, pois revela uma cultura colaborativa em ascensão. Logo, não parece descabido afirmar que uma ampla ‘rede’ de sociabilidade, colaboração e compartilhamento de conteúdo já existia no início do século XX, muito antes do advento da informática e das redes sociais modernas.

Ao longo de sua vida, Lovecraft colaborou com a Amateur Press Association (APA),

Figura 5: Lovecraft em foto oficial da United Amateur Press Association (1915).



Fonte: *The H. P. Lovecraft Archive*. Disponível em: <http://www.hplovecraft.com/life/gallery.aspx>

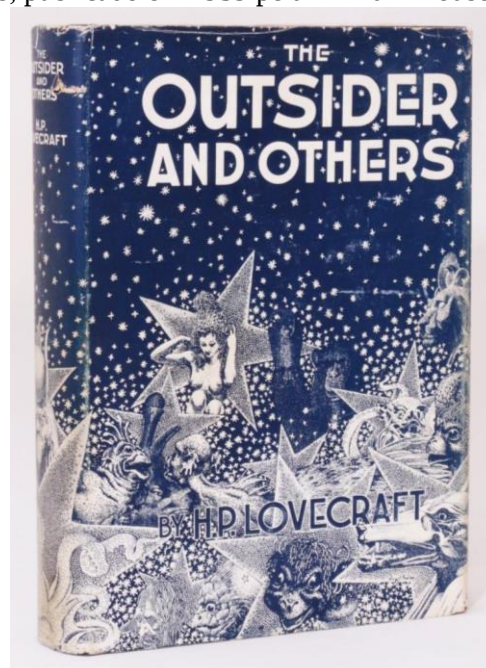
convertendo-se de um recluso a um dínamo de atividade literária e social. Inspirado por ele, o escritor e editor de ficção científica Donald Wollheim criou em 1937 a Fantasy Amateur Press Association (FAPA), tornando-se fundador do que se tornaria a cultura de fãs da ficção científica. Nas palavras de Patrick Hayden (2009), “talvez o seu papel mais importante no desenvolvimento da moderna cultura de fãs tenha sido a transmissão da cultura do jornalismo amador, da qual era entusiasta, para o então nascente mundo dos *fanzines* de ficção científica”.¹⁰⁰ Décadas mais tarde, a ideia da APA ajudaria a pavimentar diversas comunidades virtuais interligadas ao redor

¹⁰⁰ *Fanzines* são publicações produzidas por fãs de um determinado fenômeno cultural.

do mundo, impulsionando o alcance da cultura colaborativa. No fim dos anos 1970, quando a popularidade de Lovecraft entre os leitores de *fanzine* cresceu vertiginosamente, estima-se que mais de mil APAs existissem no mundo de fãs anglófilo.

Em segundo lugar, Lachman atribui a crescente popularidade de Lovecraft aos esforços conjuntos de colegas e admiradores que, após a sua morte, dedicaram-se a compilar e publicar suas histórias. Destaca-se o trabalho do amigo e discípulo August Derleth (1909-1971), também colaborador da *Weird Tales*. Em 1937, Derleth e Donald Wandrei, igualmente aficionado por Lovecraft, fundaram a Arkham House, empreendimento editorial dedicado a preservar o seu trabalho. Dois anos mais tarde, lançaram *The Outsider and Others*, a primeira compilação de contos do escritor (LACHMAN, 2001, p. 43). Novos volumes foram publicados nos anos seguintes. O

Figura 6: Capa da primeira edição de *The Outsider and Others*, publicado em 1939 pela Arkham House.



Fonte: <https://books.hyraxia.com/6505-hp-lovecraft-outsider-arkham-house-1939-first-edition>.

sucesso de *The Outsider and Others* encorajou Derleth e Wandrei a produzirem uma segunda coletânea, *Beyond the Wall of Sleep* (1943), seguida pelas compilações *Marginalia* (1944) e *Something About Cats and Other Pieces* (1949), ambas editadas por Derleth (KLINGER, 2014, p. liii), que se encarregou desse trabalho com a devoção de um fã.

Autor consagrado à época, Derleth também se aventurou numa empreitada até hoje polêmica, de criar histórias a partir de fragmentos e anotações deixadas por Lovecraft, publicando-as na *Weird Tales* e posteriormente em formato de livro, sob autoria de “H. P. Lovecraft e August Derleth”, este um autoproclamado “colaborador póstumo” daquele. Tal prática tem levantado objeções e acusações de que o escritor teria se aproveitado do nome de seu amigo para comercializar seu próprio trabalho. A crítica também ataca a remodelagem da mitologia lovecraftiana pelas suas mãos, e a consequente adaptação da mesma a uma estrutura religiosa mais convencional, com o objetivo de harmonizar os Mitos de Cthulhu à sua crença no catolicismo. Dessa maneira, Derleth incorreu num erro imaginativo e interpretativo. Ao dar

contornos religiosos a um panteão cósmico fundamentalmente amoral, acabou reduzindo a sua complexidade ao tema simplista da guerra cósmica.

A despeito dessas primeiras publicações, a faísca que acendeu o rastilho, resultando na ‘explosão’ da popularidade de Lovecraft em meados dos anos 1960, seria acesa anos mais tarde. Em 1961, do outro lado do Atlântico, Colin Wilson publicou *The Strength to Dream*, equiparando Lovecraft a nomes como W. B. Yeats, Nathaniel West, Guy de Maupassant e Nikos Kazantzakis (LACHMAN, 2001, pp. 44, 45). Sem demora, novas edições começaram a surgir. Em 1963, foi lançado *The Dunwich Horror and Others*; no ano seguinte, *At the Mountains of Madness and Other Novels*. Em 1965, a Arkham House publicou o primeiro volume de *Selected Letters*, pelas mãos de Derleth e Wandrei que no momento se empenhavam em reorganizar as histórias de Lovecraft em coleções adicionais. Em seguida, Wilson lançou por essa mesma editora *The Mind Parasites* (1967), romance de horror e ficção científica baseado nos Mitos de Cthulhu. No prefácio, declara que Lovecraft, “muito mais do que Hemingway ou Faulkner, ou mesmo Kafka, é um símbolo do artista estrangeiro no século XX” (WILSON, 2005). A popularidade desse escritor, portanto, deve-se em grande parte aos esforços conjuntos de amigos e colegas de ofício que perceberam ser aquele o momento ideal para lançar essas edições no mercado, levados pela atmosfera que ‘chamava’ a ficção estranha de Lovecraft, com seus temas e imagens, e certamente pela expectativa de lucro.

Em terceiro lugar, Hanegraaff observa como “os chamados Mitos de Cthulhu desempenharam um papel significativo no imaginário esotérico desde a década de 1960” (2007, p. 87). Sabe-se que, na década seguinte, autores de horror e ficção científica associados à *Weird Tales* eram membros proeminentes do “Círculo Mágico” de LaVey, grupo heterogêneo formado por todo tipo de gente — advogados, policiais, médicos, bem como aristocratas europeus e magnatas, desajustados que o ocultista tentava reunir sob a bandeira do satanismo. O Círculo Mágico também congregava alguns nomes dos mais distintos entre os continuadores da tradição de Lovecraft. Essas pessoas deram uma contribuição importante no tom e no desenvolvimento da proto-religião de LaVey, ele próprio um fã de longa data da *Weird Tales*, que posteriormente criaria rituais baseados nos Mitos de Cthulhu. Nas palavras de Baddeley:

Enquanto a maioria dos ocultistas baseava suas crenças em antigas lendas e folclore, o uso de Lovecraft por LaVey demonstrou sua crença de que as ficções populares bem trabalhadas eram os mitos da época. O homem moderno tira seus deuses e heróis de *best-sellers*, da TV e da tela do cinema. Os demônios da mitologia moderna são invocados através da magia da mídia de massa (BADDELEY, 2006, p. 70).

Recordemos essa complexa mitologia criada por Lovecraft; nas palavras de Gavin Baddeley, consiste em um conjunto de histórias interconectadas sobre “deuses alienígenas”, “entidades horríficas e inomináveis à espreita numa dimensão externa à nossa, esperando para arrastar a terra de volta ao lodo do caos e da insanidade que existe além do tecido fino da nossa realidade” (2006, p. 70). Na percepção de Lachman, foram os contos relacionados aos Mitos de Cthulhu que fizeram de Lovecraft um dos escritores mais cotados nas universidades dos Estados Unidos e da Inglaterra, ao lado de Hermann Hesse e J.R.R. Tolkien, (2001, p. 39). Muitos desses contos, como “O chamado de Cthulhu” (1926), “Sussuros na escuridão” (1930) e “The Thing on the Doorstep” (1933), foram publicados na *Weird Tales*, que também lançou outros dois criadores modernos de fantasia bastante influentes, Robert E. Howard (1906-1936) e Clark Ashton Smith (1893-1961) (LACHMAN, 2001, p. 39).

No fim dos anos 1960 e no início dos 1970, Lovecraft, Howard e Smith começaram a aparecer em livros baratos destinados ao mercado de fantasia para adultos, filão aberto pelo *Senhor dos Anéis* (1954) de Tolkien — e potencializado, sem dúvida, pelo uso crescente de maconha e LSD (DAVIS, 2015, p. 496). Apenas Smith falhou na criação de um público cativo, o que era necessário para que seu trabalho continuasse sendo editado. Com o renascimento das histórias fantásticas de “espada e feitiçaria”¹⁰¹ nos anos 1960, a criação mais famosa de Howard, *Conan, o Bárbaro*, tornou-se uma “máquina de fazer dinheiro” (LACHMAN, 2001, pp. 42, 43), sendo adaptado para as telas duas vezes nos anos 1980. Segundo Kim Newman (2011, p. 68), “monstros vagamente lovecraftianos” ganharam papéis inexpressivos de figurantes em *Conan, o Destruidor* (*Conan the Destroyer*, dir. Richard Fleischer, 1984), filme que integra a “Filmografia Lovecraftiana” de Edgar Smaniotto. Nas suas palavras, “Apesar de não ser baseado em uma obra de Lovecraft propriamente, mas no personagem de Conan, criado por (...) Howard, amigo, correspondente e colaborador de Lovecraft, o filme faz referência a um dos [seus] deuses alienígenas” (2017, p. 555). Deveras, uma sombra macabra envolve os mundos habitados pelos personagens de Howard, uma visão de mundo fortemente inspirada pelo seu correspondente e amigo Lovecraft.¹⁰² Como fica evidente, Lovecraft desempenhou papel central entre os escritores de ficção estranha daquele período.

¹⁰¹ “Espada e feitiçaria” (“*Sword and sorcery*”, no original) é um subgênero da fantasia caracterizado por heróis que usam espadas e se envolvem em aventuras emocionantes e violentas. Elementos de romance, magia e sobrenatural também estão presentes. O termo foi cunhado em 1961 pelo autor britânico Michael Moorcock que, numa carta publicada no *fanzine Amra*, exigia a criação de um nome para o gênero e histórias de fantasia e aventura escritas por Robert E. Howard.

¹⁰² De acordo com: THOMAS, G. W. “The Kings of the Night – Conan & the Cthulhu Mythos.” RAGE machine. <http://kingsofthenight0.tripod.com/mythos.htm>.

Por fim, é importante destacar que Lovecraft se popularizou no *boom* da ficção de horror, quando novas tendências alargavam o mercado literário. De acordo com Anne Williams (1997, p. 128), o gótico ressurgiu nos anos 1960 na forma de brochuras de bolso, tornando-se o gênero ficcional mais comercializado. Foram vendidos centenas de romances emulando a *Mistress of Mellyn* (1960), da britânica Victoria Holt. A ilustração de capa era icônica: uma donzela aterrorizada, em seu vestido diáfano e esvoaçante, fugindo de um casarão imerso nas trevas, exceto por uma única janela acesa. Uma linhagem complementar do gótico sobrenatural ressurgiu com os livros *O Bebê de Rosemary*, de Ira Levin (1967), e *Carrie, A Estranha* (1974), primeiro romance do escritor norte-americano Stephen King. O retorno do gótico ao centro do imaginário social, na literatura, na arte, na moda, na música e no cinema, intensificou-se com a aproximação do fim do milênio. Esse fenômeno foi explicado por Gianvito como um dos sinais da experiência exacerbada de *fin de siècle* (1997, p. 50), cujos efeitos detalhamos no Capítulo 1. De acordo com Grady Hendrix, as mudanças que a ficção de horror sofreu posteriormente, nos anos 1970 e 1980, devem-se ao “estado da arte” no contexto precedente:

Mais do que qualquer outro gênero, a ficção de horror é um produto de seu tempo, e os anos 60 foram um trem desgovernado, destruindo todo valor social, construção cultural e mito nacional a 500 m/h, deixando seixos de fumaça em seu rastro. Os Estados Unidos entraram oficialmente na Guerra do Vietnã. Uma onda de assassinatos tirou a vida do presidente John F. Kennedy, de Martin Luther King, Malcolm X e Robert F. Kennedy. Tumultos desencadeados pela brutalidade policial eclodiram em Detroit, Harlem, Rochester e na Filadélfia. Mais tumultos agitaram D.C., Chicago, Omaha, Minneapolis e Baltimore. Monges budistas atearam fogo no próprio corpo em protesto à guerra; ativistas dos direitos civis foram arrancados de ônibus e espancados; cães policiais, gás lacrimogêneo e mangueiras de incêndio foram apontadas para manifestantes pacíficos; bombas mataram crianças em igrejas enquanto os cadáveres de trabalhadores em prol dos direitos civis eram retirados da lama do Mississippi. As pílulas do dia seguinte chegavam ao mercado, o Vaticano tornava a Igreja católica mais liberal, o movimento neopentecostal desencadeava surtos de glossolalia (...) em faculdades da Ivy League em todo o nordeste. E uma crença de que estávamos vivendo no Fim dos Tempos se espalhou pela América (HENDRIX, 2017, p. 10).

A principal tiragem das histórias de Lovecraft foi a da Beagle/Ballantine, iniciada em 1969, que atingiu rapidamente o patamar de (quase) um milhão de cópias vendidas nos Estados Unidos. Devido ao seu preço barato, as brochuras se espalharam pela cena *underground* nos anos 1960, garantindo a Lovecraft uma posição de destaque na cultura literária da época. Nos termos de Lachman, essa posição equivale ao título de “membro póstumo da contracultura”, supostamente consagrado a Crowley, Blavatsky e outros (LACHMAN, 2001, p. 49). Porém, esta colocação é descabida, para não dizer anacrônica. Lovecraft era um homem de início do

século XX, de formação puritana tradicional. Suas concepções conservadoras e moralistas, sedimentadas em seu pensamento político e evidentes nos comentários sobre raça e classe (Cf. Parte II), levam-nos a crer que tacharia como uma aberração e uma degeneração da América original tudo o que a contracultura representou: a luta pelos direitos civis, a liberação sexual, a experimentação com as drogas, os novos costumes, a nova música, o novo cinema — lembrando que o escritor sequer apreciava o cinema americano de seu tempo. Talvez seja mais pertinente pensar na “consagração póstuma” de sua figura (KINGLER, 2014, p. liii), comparável à de ídolos cena musical do momento, como Janis Joplin e Jimi Hendrix, uma vez que a morte lhe trouxe mais atenção do grande público do que jamais alcançara em vida. De acordo com Mitchell, o sucesso póstumo de Lovecraft é um fenômeno inigualável na história da literatura. Seu *status* de “mestre das histórias macabras” é equivalente ao de Edgar Allan Poe, mas na posição de um dos escritores mais influentes do século XX (2001, p. 5).

Conforme observa Mitchell, a tendência de criar histórias dentro do universo de Lovecraft continuou após a sua morte e ganhou força em meados dos anos 1970. Romances, poemas e coletâneas de contos baseados nos Mitos de Cthulhu começaram a surgir. O escritor foi traduzido para diversos idiomas, tornando-se uma figura de grande importância (2001, p. 6). Hendrix aponta para a influência de Lovecraft sobre as brochuras de horror publicadas nos anos 1970 e 1980. Na óptica do autor, numa época de crescente ansiedade com a perspectiva de um apocalipse nuclear, nenhum outro escritor parece ter falado a língua da aniquilação melhor que Lovecraft. Isso porque ele teria sido o primeiro nome do horror a discutir o fim do mundo num contexto não religioso, criando uma marca para o gênero: o extermínio da raça humana em termos puramente seculares (vale a ressalva de que Byron e Shelley o precederam, conforme vimos no Capítulo 2). Não por acaso, o personagem Misquamacus do livro *The Manitou* (1976), do britânico Graham Masterton, planeja conjurar os Grandes Anciões para erradicar a humanidade. As obras de Brian McNaughton incluem uma “visão cósmica rachada” e entidades aos moldes dos Anciões, num universo lovecraftiano impiedoso para com os frágeis seres humanos e suas emoções insignificantes. Hendrix menciona também as edições de Lovecraft com ilustrações de capa da artista Rowena Morrill, conhecida por seus trabalhos de ficção científica e fantasia (HENDRIX, 2017, p. 179).

Edição especial da revista *Heavy Metal*¹⁰³ dedicada a Lovecraft foi publicada em outubro de 1979 com ilustrações dos renomados Stephen R. Bissette, Alberto Breccia, Serge

¹⁰³ Derivado norte-americano da *Métal Hurlant*, revista em quadrinhos de ficção científica e fantasia fundada por Jean Giraud (Moebius), Philippe Druillet e Jean-Pierre Dionnet em 1974. Cópias da *Métal Hurlant* podiam ser encontradas em Londres. O advento da *Heavy Metal* proporcionou uma introdução

Clerc, Jean-Michel Nicollet, Walt Simonson e Nicole Claveloux. Conforme relembra o artista e *designer* John Coulthart (2012), o final dos anos 1970 foi um período vertiginoso para um leitor de Lovecraft. O pintor suíço H. R. Giger surgiu em 1977, quando Big O publicou a primeira coleção de sua arte no Reino Unido, um livro intitulado *Necronomicon*; um ano depois, Thames & Hudson publicaram o livro *The Fantasy Book*, de Franz Rottensteiner, uma visão panorâmica do gênero da fantasia com oito páginas dedicadas a Lovecraft e à Arkham House, que incluíam ilustrações inéditas; em 1979, Giger aparecia em todos os jornais e revistas graças a *ALIEN, O OITAVO PASSAGEIRO* (*Alien*, dir. Ridley Scott, 1979); em outubro daquele ano, a edição especial da *Heavy Metal* chegava às prateleiras. Coulthart disse que a revista o deixou atordoado, pois “foi essa rara ocasião em que alguém cria exatamente aquilo que você quer ver precisamente no momento certo”. Para o artista, o mais importante era a implicação de que as imagens de Lovecraft estavam ali para serem apreendidas e retrabalhadas de forma visual.

2. Novos mitos da era atômica

Nas palavras de Carlos Clarens, “existe um mundo, se não um universo que separa os romances marcianos de Edgar Rice Burroughs e as crônicas marcianas de Ray Bradbury”. Em algum ponto no meio do caminho, “o homem escorregou de sua posição no centro do universo e a aniquilação humana tornou-se uma possibilidade, quando não uma certeza” (1967, p. 118). Parece-nos evidente que o divisor de águas — o ponto não especificado pelo autor — foi a emergência, em meados do século, da visão sombria de Lovecraft, caracterizada pelo princípio orientador de sua cosmologia: o universo não-antropocêntrico, infinito em tempo e espaço, no qual a humanidade e toda a vida terrestre ocupam um lugar insignificante. Seu pensamento deixou marcas profundas na cultura. Em sintonia com o espírito de *fin de siècle* e com as novas correntes filosóficas, revela uma crise no projeto de humanidade. Evoca também o medo da aniquilação, tão presente na era atômica, inspirando produções de ficção científica.

Éric Dufour situa nos anos 1950 o aparecimento da ficção científica enquanto gênero cinematográfico, no sentido em que, pela primeira vez, uma variedade de produções não apenas se identifica explicitamente como “filmes de ficção científica”, como também se apoia nos seus temas, a exemplo da conquista do espaço, da vida extraterrestre e da invasão alienígena, até

inestimável a uma geração de artistas europeus cujo trabalho era difícil de encontrar. Suas histórias foram traduzidas para o inglês pela primeira vez (COULTHART, 2012).

então excepcionais no cinema norte-americano. Outros temas relacionados com o ambiente da época foram surgindo, em particular a questão das mutações produzidas pela tecnociência (ou seja, das armas atômicas) nas várias espécies animais. Para o autor, se todos esses temas prosperam é porque existia um contexto cultural e político que já não era o mesmo, e que tornava esses temas populares (DUFOUR, 2012, p. 42).

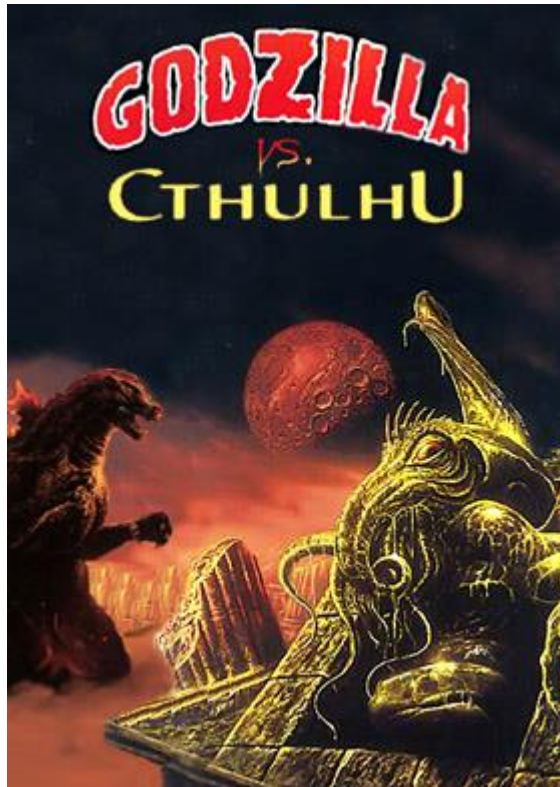
Conforme explica Mattos, a Segunda Guerra Mundial foi uma das principais causas do ressurgimento do filme de ficção científica como gênero distinto. Em agosto de 1945, os Estados Unidos lançaram as bombas atômicas nas cidades japonesa de Hiroshima e Nagasaki, e o mundo entrou numa nova era. A guerra e a ameaça de um holocausto nuclear trouxeram o reconhecimento de que a ciência e a tecnologia podiam afetar o destino de toda a raça humana. Diante desse cenário, uma outra forma do filme de ficção científica moderno irá se expressar, com ênfase, na catástrofe global e nas viagens espaciais. Os vilões clássicos — vampiros, lobisomens, múmias e zumbis — foram então substituídos por novos monstros inspirados pelas terríveis consequências da radiação. Surgem na tela animais gigantes e monstros pré-históricos colossais, despertados do sono secular (MATTOS, 2003, pp. 49, 50).

Em 1954, no rescaldo da Segunda Guerra, uma criatura nasce da mutação nuclear e da vingança da natureza. Visto pela primeira na produção japonesa que leva o seu nome (*Gojira*, dir. Ishirô Honda, 1954), Godzilla representa uma nova ameaça para a humanidade: a aniquilação nuclear (DUNN, 2015, p. 44). Em *Godzilla vs. Cthulhu*,¹⁰⁴ história recente de C. L. Werner, o imponente *daikaiju*¹⁰⁵ confronta a principal entidade cósmica do panteão lovecraftiano. O duelo imaginado pelo escritor acende a chama de inúmeras comparações entre esses monstros, a despeito das diferenças que os separam. Cthulhu é um ser alienígena moldado por forças além da compreensão humana, representação do medo do desconhecido e dos elementos incognoscíveis do universo. Godzilla, por sua vez, ainda que extremamente poderoso, não passa de uma criatura terráquea, um dinossauro que solta fogo pelas ventas. A comparação proposta por Dunn é deveras interessante, pois ambas as criaturas são monstruosidades gigantes que emergem das profundezas, capazes de causar destruição sem precedentes. Monstros como Godzilla surgem dentro do que Anne Allison chamou de “lógica da Guerra Fria” (2006, p. 344). Talvez essa mesma lógica tenha tirado Cthulhu das profundezas do oceano, despertando-o do sono eterno. Afinal, foi naquele contexto que a obra de Lovecraft e suas principais criações começaram a se popularizar.

¹⁰⁴ Disponível em: http://www.kaijuphile.com/fannest/fiction/godzillavscthulhu_1.shtml.

¹⁰⁵ Em japonês, *Kaijū* significa “fera estranha”. *Daikaiju*, por sua vez, pode ser traduzido como “fera estranha gigante” e designa monstros colossais.

Figura 7: Imagem de *Godzilla vs. Cthulhu*, de C. L. Werner. A entidade cósmica de Lovecraft encontra um dos novos mitos da era atômica. Será ela própria um desses novos mitos?



Fonte: http://www.kaijuphile.com/fannest/fiction/godzillavscthulhu_1.shtml.

No imediato pós-Segunda Guerra, “Estados Unidos e URSS abandonaram a diplomacia, trocando-a por declarações bombásticas e pela confrontação” (SELLERS; MAY; McMILLEN, 1990, p. 365). O subsequente período de tensão geopolítica entre as duas superpotências, conhecido como Guerra Fria, e a corrida armamentista também ajudaram a criar o clima que gerou o interesse pela ficção científica. Em 1947, quando um homem de negócios chamado Kenneth Arnold, que voava em seu avião particular, alegou ter visto à sua frente objetos com forma arredondada cruzando o céu, inaugurou-se a obsessão com os discos voadores. A ideia de seres ou organismos alienígenas perambulando tão perto da Terra passou a fazer parte do temor e da cultura populares (MATTOS, 2003, p. 50).

Segundo Don Lincoln, o dia 24 de junho de 1947 foi “um ponto decisivo” para a construção do imaginário dos discos voadores. Enquanto voava perto do monte Rainier, no estado de Washington, “relatou ter visto nove objetos muito luminosos voando ao longo da face da montanha. Ele os descreveu como sendo achatados (...), e tão finos que eram difíceis de ver. O formato era como o de uma meia-lua, convexa na parte de trás e oval na frente” (2017, p.

57). No decorrer do mês seguinte, houve centenas de relatos de discos voadores. Após o pânico iniciado naquele ano e o período de incubação na mente do público, o tráfego entre a Terra e o resto do universo tornou-se uma possibilidade, injetando na ficção os primeiros sintomas de um novo medo obsessivo e histérico. O caminho para as estrelas estava aberto. O perigo, daí em diante, vinha do *céu* (CLARENS, 1967, p. 122), que passara a representar, no imaginário, “uma outra fronteira, um espaço aberto, uma última chance” — desde o fechamento da fronteira do Oeste no fim do século XIX, quando os americanos viram a necessidade de reavaliar seu relacionamento com o tempo, à medida que reconsideravam seu lugar no continente e no mundo (SCHWARTZ, 1992, pp. 282, 283).

Na década de 1950, dúzias de filmes que refletiam a obsessão pelos discos voadores, iniciada em 1947, e as preocupações decorrentes da Guerra Fria (LINCOLN, 2017, p. 139). Segundo Clarens, o cinema tentou acompanhar a ficção científica daquela década, correspondendo em quantidade — se não em qualidade — a essa saída fantástica. Então, um novo elemento se somou à ficção científica: o horror. Durante a temporada de 1957-58, mais de quarenta filmes híbridos de ambos os gêneros foram lançados em Nova York; e só no fim dos anos 1960, quando o estudo de Clarens foi publicado, a moda parecia diminuir. O autor reconhece que alguns títulos de ficção científica alcançaram a proeminência dos clássicos populares, mas o grande número de produções, somado à falta de perspectiva acerca de seu futuro desenvolvimento, obrigou-o a adotar a “classificação grosseira” em vez da análise individual. Filhos do seu tempo, os filmes de ficção científica variaram de acordo com as tendências de ansiedade (CLARENS, 1967, p. 119).

Os anos 1950 marcam a primeira fase da Guerra Fria e da guerra tecnológica entre os Estados Unidos e a União Soviética. Nesse contexto, a conquista do espaço tornara-se objeto da rivalidade entre as duas potências. Não obstante, o gênero cinematográfico que emergia ainda era desprovido de qualquer identidade e, portanto, qualquer estilo narrativo ou estético. É por essa razão que irá se apropriar dos diferentes estilos existentes, e que há uma multiplicidade de subgêneros no filme de ficção científica (DUFOUR, 2011, pp. 42, 43).

De acordo com Dufour, o primeiro subgênero da ficção científica foi desenvolvido por George Pal e surgiu com *Destino à Lua* (*Destination Moon*, dir. Irving Pichel, 1950), uma “reconstituição, de pretensão realista, objetiva, isto é, científica, do que poderia ser uma expedição à Lua” (2011, p. 43). O argumento do filme contou com a colaboração de Robert Heinlein, autor de renome ligado à corrente da ficção científica da revista *Astounding Stories*, dirigida por John W. Campbell desde 1937. Conforme Dufour, a referência a Heinlein cumpre várias funções: “para começar, aquela que consiste, no cinema, a apelar a um gênero literário

que já possui uma legitimidade, e assim reclamar um autor reconhecido; depois, a de manifestar que o espírito de ficção científica é na verdade um espírito unitário que atravessa os diversos *media*” (2012, p. 43), como a literatura, o cinema e os quadrinhos.

Ainda segundo o autor, existe também um tipo de ficção científica que, do ponto de vista narrativo e visual, assenta na recuperação da estrutura dos filmes de monstros iniciados nos anos 1930, com as grandes produções da RKO e da Universal. Por sua vez, o “filme de monstros de ficção científica” baseia-se na surpresa ligada à representação das formas de alteridade extraterrestre, o que pode ser observado nas primeiras produções de Roger Corman: *It Conquered the World* (1956) e *Attack of the Crab Monsters* (1957).

O cinema abusa da figuração clássica do marciano, às vezes verde (nos filmes em cores), mas sempre com a cabeça grande e com enormes olhos globulares, montado sobre um corpo filiforme: *A Guerra dos Mundos* [*The War of the Worlds*, dir. Byron Haskin, 1953] e *Invasão de Discos Voadores* [*Earth vs. the Flying Saucers*, dir. Fred F. Sears, 1956], ou *Invasion of the Saucer Men* [Edward L. Cahn, 1957]. Encontramos variações nessa determinação: veja-se *O Homem do Planeta X* [*The Man from Planet X*, dir. Edgar G. Ulmer, 1951], *Os Invasores de Marte* [*Invaders from Mars*, dir. William Cameron Menzies, 1953] ou *Mundos que Se Chocam* [*Killers from Space*, dir. W. Lee Wilder, 1954], onde se conservam a grande cabeça e os grandes olhos. Mas o filme de monstros só pode chocar mostrando uma forma de vida além de toda a imaginação: a regra é exhibir criaturas de aspecto totalmente improvável (DUFOUR, 2011, p. 51).

De mãos dadas com a ficção científica, o filme de horror ganhou novo sopro de vida. Clarens descreveu coisas voadoras, rastejantes e monstruosas despontarem na tela, descendentes bastardos de energia nuclear ou visitantes indesejados do espaço sideral. Daí em diante, a ficção científica progrediu, nos termos do autor, “em uma curva de histeria, pensamento fantasioso masoquista, reencenação ritualizada de catástrofes de sonhos — acomodando ao medo e à ignorância dos fatos controladores da existência moderna, e evoluindo nos novos mitos de nossa época” (1967, p. 120). De acordo com o autor, seres de outros mundos oferecem possibilidades ilimitadas enquanto criaturas de horror, descoladas que são dos códigos antropocêntricos. Sejam monstruosidades protoplasmáticas — como *A Bolha Assassina* (*The Blob*, dir. Irvin S. Yeaworth Jr. & Russell S. Doughten Jr., 1958); figuras de aparência humana e intelecto superior — Klaatu, em *O Dia em que a Terra Parou* (*The Day the Earth Stood Still*, dir. Robert Wise, 1951); ou uma combinação de ambos — *O MONSTRO DO ÁRTICO* (*The Thing from Another World*, dir. Christian Nyby, 1951) e os marcianos de *A Guerra dos Mundos* (dir. Byron Haskin, *The War of the Worlds*, 1953). A maioria deles chega

à Terra como mensageiros de outra civilização, ou como um esquadrão de vanguarda empenhado com o reconhecimento para eventual conquista (CLARENS, 1967, p. 122).

Analísado por Clarens, *O MONSTRO DO ÁRTICO* é uma adaptação da noveleta *Who Goes There?*, do renomado autor de ficção científica John W. Campbell. No filme, uma nave alienígena cai na região polar e seu único ocupante é levado dentro de um bloco de gelo para uma estação de pesquisa do exército. Enquanto os militares debatem sobre o que fazer com a criatura, ela desperta de sua hibernação e escapa, deixando um rastro de morte no deserto gelado. Atônitos, os cientistas descobrem que o Monstro vive no sangue, pode se regenerar como qualquer planta e possui sementes que se transformam em organismos horrendos e crescem em ritmo alarmante. Neste ponto, há um embate entre os militares e os cientistas: estes pretendem manter a criatura viva para tentar algum tipo de troca intelectual; aqueles temem que um invasor aparentemente indestrutível, capaz de se multiplicar em grande velocidade, possa assumir o controle de todo o planeta (1967, pp. 122, 123).

Entrementes, a criatura faz um cerco à base e destrói o sistema de aquecimento, determinada a obter suprimento vital de sangue. Não se sabe como combater-la. As balas e a temperatura abaixo de zero não parecem afetá-la. Até que a pragmática secretária (Margaret Sheridan) tem uma ideia, e lembra a todos que um vegetal pode ser cozido. O oficial da Força Aérea (Kenneth Tobey) assume o comando e monta uma armadilha elétrica. Quando o Monstro reaparece, pisa nos cabos de alta-voltagem e recebe uma descarga elétrica de milhares de volts, que finalmente o destrói. No desfecho, um jornalista faz uma transmissão informando o mundo inteiro que a raça humana fora novamente salva, como nos tempos bíblicos — e a imagem desvanece deixando na tela uma interrogação: “Vimos o fim do Monstro?”. Importante lembrar que “o filme de ficção científica dos anos 1950 geralmente encerra uma lição de moral com a qual termina (a voz sobreposta surge no fim do filme para enunciar-la). Essa moral é invariavelmente conservadora” (DUFOUR, 2012, p. 85).

Na óptica de Clarens, o filme funciona melhor quando o Monstro é deixado fora de quadro, ou seja, quando o horror é sugerido. Isso porque, se na história de Campbell a entidade é monstruosa a ponto de se tornar indescritível, em sua versão cinematográfica é um vegetal humanoide de quase três metros de altura e guarda semelhanças com o monstro de Frankenstein. O tema do vampirismo, a ideia de que uma forma de vida superior é capaz de sobreviver no sangue de outra espécie, funciona em outro contexto: o verdadeiro horror da situação não é a criatura em si, mas a existência de um intelecto superior ao do homem, que pode ser ainda mais mortal; em outras palavras, a onisciência não denota sentimentos humanos, generosidade ou compreensão. O autor considera o filme uma parábola: a ciência superior, desonerada de

escrúpulos morais, nos levará à morte. Quando o cientista (Robert Cornthwaite) faz uma última tentativa de se comunicar com o Monstro, é violentamente assassinado (CLARENS, 1967, p. 123, 124). Podemos relacionar esse tema à retórica do conhecimento proibido, presente nas histórias de Lovecraft. Nos Capítulos 8 e 11 observaremos o *remake* lovecraftiano do filme em questão, produzido no início dos anos 1980 e reatualizado para aquele tempo.

O *MONSTRO DO ÁRTICO* trouxe o primeiro de muitos visitantes espaciais. Na próxima espaçonave veio *O Homem do Planeta X* (*The Man from Planet X*, dir. Edgar G. Ulmer, 1951), figura pequena e vulnerável com uma cabeça desproporcional envolta numa bolha de vidro. Os marcianos que pousam no deserto do Arizona em *Veio do Espaço* (dir. Jack Arnold, *It Came from Outer Space*, 1953) são capazes de assumir várias formas (até mesmo humanas), mas assemelham-se a um bolo cerebral encrustado com um olho enorme. *Os Invasores de Marte* (*Invaders from Mars*, dir. William Cameron Menzies, 1953), com seus macacões verdes de veludo, eram gentis com mulheres e crianças. O *Fantasma do Espaço* (*Phantom from Space*, dir. W. Lee Wilder, 1953) parecia um homem musculoso quase nu; as criaturas de *Mundos que Se Chocam* (*Killers from Space*, dir. W. Lee Wilder, 1954) são relíquias de olhos esbugalhados da era de *Flash Gordon* (dir. Frederick Stephani, 1936). Porém, na óptica de Clarens essas pequenas forças expedicionárias extraterrestres dificilmente podem ser comparadas às máquinas de guerra marcianas de *A Guerra dos Mundos*, adaptação do romance de H. G. Wells (CLARENS, 1967, p. 124). Nas palavras de Dufour, essas fantasias de destruição em massa questionam “a superioridade que o homem se arroga quando se apresenta (...) como a criatura inteligente e pacífica (...) perante um extraterrestre temivelmente belicoso” (2011, pp. 49-50).

Na produção britânica *Terror que Mata* (*The Quatermass Xperiment*, dir. Val Guest, 1955), o derradeiro sobrevivente (Richard Wordsworth) de um voo espacial experimental retorna à Terra atordoado e contaminado por uma estranha doença. Ele começa gradualmente a se transformar numa massa fungiforme que se alimenta do sangue de suas vítimas. O monstro finalmente é levado para a baía de Westminster e destruído com eletricidade. No desfecho, um cientista destemido (Brian Donlevy) se prepara para lançar outra espaçonave (CLARENS, 1967, p. 133). Migliore e Stryzik (2006, p. 90-1) veem nesse filme um exemplar excepcional de horror cósmico e identificam outra ressonância com Lovecraft: a monstruosidade enorme, deformada e cheia de tentáculos, destituída de humanidade.

Recordemos que, ao remodelar o gótico e cruzar a fronteira da ficção científica, Lovecraft transferiu o *locus horribilis* da Terra para a vastidão do cosmos. Além disso, determinou que os monstros tradicionais da literatura — vampiros, fantasmas e lobisomens — estavam fora de moda, pois o progresso da ciência tornara-os implausíveis a ponto de perderem

o valor estético. Com o surgimento da ficção científica moderna nos anos 1950, vimos que esses “vilões clássicos” (MATTOS, 2003, p. 50) foram substituídos por novos monstros, ora mutantes criados pela radiação, ora invasores do espaço sideral. As criaturas representadas nesses filmes encontram seus antecedentes nas histórias dos Mitos de Cthulhu e no universo compartilhado, ou seja, na ficção estranha das revistas *pulp* e das brochuras que remonta aos anos de 1920 e 1930. Aos poucos, a ficção científica abriu caminho para monstros tipicamente lovecraftianos, seres quase indescritíveis descolados de códigos antropocêntricos.

Conforme veremos no próximo capítulo, as produções “proto-lovecraftianas” datam dos anos 1950 e 1960. Conforme observa Mattos, a popularidade da ficção científica estava diminuindo nos anos 1950. Não só pelo fato de que esses filmes em geral eram produzidos como ‘Classe B’ para o público adolescente, tornando-se cada vez mais repetitivos e sem imaginação, mas também porque o contexto sócio-histórico começou a mudar rapidamente. As tensões da Guerra Fria acabaram na década seguinte e os problemas domésticos aumentaram. Os “alienígenas” que preocupavam os americanos estavam mais perto de casa: eram os negros que reclamavam seus direitos civis e a geração da paz e do amor que rejeitava os valores de seus pais (2003, p. 50). No fim dos anos 1970, observaremos o surgimento de um novo tipo de figuração da alteridade. Segundo Dufour, foi *ALIEN, O OITAVO PASSAGEIRO* (*Alien*, dir. Riddley Scott, 1979) que engendrou essa nova forma de representação (2012, p. 52). Logo, é no fim da era da contracultura que a obra do escritor passa a dialogar efetivamente com o *Zeitgeist*, gerando algumas de suas melhores adaptações para as telas.

3. Pessimismo existencial e visões do apocalipse no *fin de siècle*

A visão de mundo lovecraftiana dialoga efetivamente com o fim da contracultura e com o cenário geopolítico cada vez mais tenso. Segundo Peter Doggett, quando as esperanças dos principais entusiastas dos anos 1960 não se concretizaram, o otimismo associado ao progresso científico foi substituído pela debilitante sensação de medo. O debate sobre uma possível catástrofe ganhava força, emergindo na cultura dominante através de manchetes ou distopias de ficção científica. As ameaças se fundiam ao temor da aniquilação global por uma guerra atômica, somada às incertezas atinentes à energia nuclear (DOGETT, 2014, p. 8). Como apontam Sellers e seus colaboradores, um conflito mais sério com os soviéticos ocorreu em 1962 em Cuba, onde a Guerra Fria pareceu aproximar-se perigosamente do ponto de ebulição.

Em agosto, aviões de reconhecimento norte-americanos comunicaram que a União Soviética, ao contrário de garantias repetidas e específicas, estava construindo em Cuba bases para mísseis de curto alcance (350 quilômetros), capazes de atingir os limites meridionais dos Estados Unidos com ogivas nucleares. As intenções soviéticas e cubanas são ainda hoje objeto de debate. Kennedy vinculou essa ameaça à crise de Berlim e interpretou-a como uma ampliação da capacidade nuclear soviética. Sua reação, porém, foi também condicionada por considerações políticas. Uma vez que fora humilhado no fiasco da Baía dos Porcos, e porque a revelação ocorria às vésperas de eleições para o Congresso, sentiu-se compelido a agir decisivamente. Alguns historiadores acreditam que ele reagiu em excesso, que os mísseis eram defensivos e destinados a impedir ulterior intervenção norte-americana (SELLERS; MAY; McMILLEN, 1990, p. 401).

Com a corrida armamentista e a possibilidade de uma guerra atômica, o medo era constante. Naquele momento, segundo Hendrix, ninguém falava a língua da aniquilação melhor que Lovecraft. Ele foi um dos escritores de horror que discutiu o fim do mundo num contexto não religioso, gerando uma marca de horror que postulou o extermínio da raça humana em termos puramente seculares (2017, p. 179). Nos anos 1960, os mitos do horror remetiam seus adeptos às fontes literárias, e os produtos da televisão “fantástica” (a exemplo das séries *Além da Imaginação* e *A Quinta Dimensão*) estimulavam o interesse por escritores como Richard Matheson e a tradição que os originou (CARROLL, 1999, p. 20), à qual Lovecraft pertencia.

O imaginário da ficção científica, construído pelo cinema e seus antecedentes na literatura e na televisão, despertou interesse temático em diversos autores. Ray Bradbury já havia explorado o tema do astronauta perdido no cosmos, gravado nas mentalidades por *2001: Uma Odisseia no Espaço* (*2001: A Space Odyssey*, dir. Stanley Kubrick, 1968). O primeiro sucesso comercial do músico britânico David Bowie (1947-2016) faz referência a esse filme. A canção *Space oddity* narra a solidão de um astronauta no espaço. O herói major Tom, ao invés de dar um salto gigantesco para a humanidade, mantém-se no exílio de uma cápsula lunar, relutante em retornar à Terra (DOGETT, 2014, p. 8). “O planeta Terra é azul, e não há nada que eu possa fazer”,¹⁰⁶ diz o personagem. Após cortar a comunicação com a base, fica à deriva no cosmos, em esplêndido isolamento. *Space Oddity* foi lançada em janeiro de 1969 no álbum *David Bowie*, poucas semanas após a Apollo 8 tripular a órbita da lua.¹⁰⁷ Mas o sentimento de

¹⁰⁶ No original, “Planet Earth is blue, and there’s nothing I can do”. Neste verso, há dois sentidos para a palavra “blue”. O primeiro refere-se à cor do planeta, que parece azul visto do espaço. Essa característica foi revelada pela foto Nascer da Terra, feita pelo astronauta Bill Sanders e publicada no *The Times* em 6 de janeiro de 1969. O segundo evoca a tristeza: o planeta Terra é triste, e não há nada que o major Tom possa fazer a respeito. “Vista sobre o inóspito horizonte lunar, a Terra é uma pequena esfera azul absolutamente solitária no vasto negrume do espaço” (MARSH, 2014, p. 42).

¹⁰⁷ Anos antes, Yuri Gagarin, o primeiro cosmonauta russo a ir para o espaço, já havia declarado que ‘a terra é azul’. Não chegou até a lua, mas os russos saíram na frente e a nave era tripulada.

Bowie não era de otimismo, como destacou Doggett (2014). Na contramão da euforia com a corrida espacial, não apenas rejeitou o triunfo tecnológico, como tocou em temas da literatura existencialista. O espaço sideral, elemento recorrente da ficção científica, permitiu que manifestasse sua insatisfação com a realidade circundante.

A partir de 1970, conforme observa Doggett, Bowie vê o mundo sob uma perspectiva obcecada com mitologia, com os limites dos poderes humanos e com os mistérios do oculto. A canção “The Supermen”, a exemplo de “The Width of the Circle”, deixava transparecer as recentes especulações do artista. Embora o *Übermensch* de Nietzsche fosse a centelha inicial dessa canção, a composição ocupou um campo metafórico totalmente diferente: “uma reencenação das tribulações do panteão de deuses gregos, ou das divindades do *Cthilhu* [sic] *mythos*, de H. P. Lovecraft, no estilo ficção científica” (DOGGETT, 2014, p. 107). Em 1972, Bowie encarnou nos palcos o personagem trágico Ziggy Stardust, líder de uma banda de invasores espaciais vindos para redimir os terráqueos delinquentes.

4. A inadaptabilidade de Lovecraft revisitada

Foi também nos anos 1960, década em que Lovecraft se tornou extremamente popular, que a sua obra começou a ser transposta para as telas. Como vimos anteriormente, a primeira adaptação direta de um conto seu, *O caso de Charles Dexter Ward*, foi *O CASTELO ASSOMBRADO* (1963). Entretanto, por motivos que serão observados mais detalhadamente no Capítulo 7, o filme de Roger Corman foi comercializado como adaptação de um poema homônimo de Poe, ingressando no ciclo de produções baseadas na obra desse escritor. Depois vieram *MORTE PARA UM MONSTRO* (*Die, Monster, Die!*, Daniel Haller, 1965), *Herdeiro do Medo* (*The Shuttered Room*, David Greene, 1967), *A Maldição do Altar Escarlate* (*Curse of the Crimson Altar*, Vernon Sewell, 1968) e o derradeiro suspiro da AIP, *O ALTAR DO DIABO* (*The Dunwich Horror*, Daniel Haller, 1970). Produtos de sua época, os dois últimos “se utilizaram de imagens psicodélicas para transmitir os temas alienígenas de Lovecraft” (HUTCHINGS, 2008, p. 205). Mas o que há de comum em todos esses filmes é o caráter instável, que não apenas reflete as dificuldades inerentes à delimitação de um *corpus* de filmes lovecraftianos, como também fundamenta um consenso da crítica de que as adaptações dos anos 1960 não fazem jus à fonte literária, os contos e noveletas do escritor.

Diante desse caráter instável, estudiosos tendem a menosprezar o impacto de Lovecraft na história dos filmes de horror, todavia sem dirimir a sua importância para a moderna literatura

do gênero. Alguns chegam mesmo a considerar seus contos “inadaptáveis” para o cinema ou qualquer outra mídia. “Talvez porque a qualidade visionária e alusiva de sua ficção não se preste facilmente a ser filmada” (HUTCHINGS, 2008, p. 204). Apontamentos como este põem em relevo uma discussão que remonta aos anos 1990, presente na academia ainda hoje, sobre a suposta “inadaptabilidade” de Lovecraft. Veremos adiante os principais argumentos que sustentam essa tese — de que os contos do escritor seriam intransponíveis para a tela.¹⁰⁸

De fato, os trabalhos de Lovecraft são notoriamente complexos de serem traduzidos para a tela. Em setembro de 1991, a revista *Fangoria*¹⁰⁹ publicou uma edição especial em tributo ao escritor. No artigo “HPL On Screen”,¹¹⁰ Will Murray explora o grande número de adaptações de sua obra produzidas até aquele momento, e constata que muitas fracassaram na transposição do texto para a linguagem cinematográfica — problema atribuído pelo crítico às liberdades tomadas por seus realizadores. Num comentário profético, Murray afirma que as grandes adaptações de Lovecraft ainda estariam por ser feitas. Afinal, o escritor “não teceu sua magia empurrando o rosto do leitor numa massa retorcida de tentáculos, mas nos deixando vislumbrar (...) a crista do desconhecido (...), tocando-nos com uma mistura de pavor e deliciosa antecipação que o compeliu a tecer seus horrores nebulosos” (1991, p. 19). Nas palavras do cineasta e fã John Carpenter, “[Lovecraft] é muito difícil de ser adaptado. Uma vez que você começa a lê-lo, percebe que [o problema] é a linguagem. Ele descreve coisas que são indescritíveis, o horror indescritível. Algumas de suas melhores histórias são simplesmente impossíveis de se visualizar” (apud MITCHELL, 2001, p. 7).

Importante ressaltar que, segundo concepção do próprio Lovecraft, a sua obra tinha menos a dizer sobre monstros e horror que sobre atmosfera e metafísica.

Minha razão para escrever histórias é me dar a satisfação de visualizar de forma mais clara, detalhada e estável as impressões vagas, indescritíveis e fragmentadas de admiração, beleza e expectativa aventureira que me são transmitidas por certas visões (cênicas, arquitetônicas, atmosféricas, etc.), ideias, ocorrências e imagens encontradas na arte e literatura. Eu escolho as histórias estranhas porque elas melhor se adequam à minha inclinação — um dos meus desejos mais fortes e persistentes é alcançar momentaneamente a ilusão de alguma estranha suspensão ou violação das limitações do tempo, espaço e lei natural, que sempre nos aprisionam e frustram nossa curiosidade

¹⁰⁸ A primeira versão deste estudo foi publicada na revista *Abusões* (UERJ). Cf. REIS FILHO, Lúcio. H. P. Lovecraft no Cinema dos Anos 70 e 80: da Inadaptabilidade aos Novos Reinos Imaginativos. *Abusões*, n. 4, vol. 4, Rio de Janeiro: UERJ, 2017. DOI: <https://doi.org/10.12957/abusoes.2017.27810>

¹⁰⁹ Revista norte-americana especializada em cinema de horror e *exploitation*. Publicada regularmente desde 1979, teve como público-alvo os fãs do gênero ao qual se dedicou. Foi descontinuada em 2017.

¹¹⁰ Reeditado em 1994 no volume *Fangoria's best horror films*, seleção dos melhores textos da revista.

sobre os infinitos espaços cósmicos para além da tradição de nossa visão e análise (LOVECRAFT *apud* MURRAY, 1991, p. 18).

Nesse sentido, Murray questionou se algum dia veremos o “verdadeiro” Lovecraft nas telas, se as suas histórias serão adaptadas com o mesmo “poder sinistro” do fortemente lovecraftiano *ALIEN, O OITAVO PASSAGEIRO*. Este não é uma adaptação; chega mesmo a contrariar uma narrativa prototípica do escritor, em dois aspectos: a protagonista feminina e a batalha épica entre o bem e o mal. Porém, ainda que não se trate de uma adaptação direta, Migliore e Stryzik (2006) consideram-no “o filme lovecraftiano por excelência”. Por outro lado, no prefácio de *Lurker in the Lobby*, Joshi afirma que “o verdadeiro valor de uma ‘adaptação lovecraftiana’ pode ser medido pelo grau com que os cineastas se utilizaram dos trabalhos de Lovecraft como ponto de partida para desenvolverem a sua própria imaginação” (*in* MIGLIORE; STRYSIK, 2006, p. 7). Em outras palavras, pelo uso dos elementos distintivos de sua ficção estranha como trampolim para novos reinos imaginativos.

Segundo Joshi, o fracasso das adaptações se deve principalmente às restrições orçamentárias e à pobreza imaginativa de roteiristas e diretores. Não por acaso, até hoje poucos filmes se aventuraram verdadeiramente a representar as entidades cósmicas dos Mitos de Cthulhu (2014, p. 392). Andy Black (1996) atribui a falta de sucesso àquilo que define como “aura etérea”, ou seja, a qualidade vital da obra. Em sua apreciação, destaca a habilidade de Lovecraft em congregar temas divergentes, como o horror gótico, a ficção científica e a perspectiva cósmica, que reduz a humanidade à sua insignificância no universo. “O chamado de Cthulhu” (1926) encapsula essa visão de mundo: “Vivemos em uma plácida ilha de ignorância em meio a mares negros de infinitude, e não fomos feitos para ir longe” (LOVECRAFT, 2011, p. 73). Além de criar uma mitologia cósmica, esse conto seminal desafia a noção de que a espécie humana é dominante ao propor que seres alienígenas possuem maior relevância em escala cósmica. Na óptica de Black, a originalidade das imagens e conceitos de Lovecraft, oriundos desses temas divergentes, pode justificar a longa espera até que os cineastas começassem a transpor a sua obra para as telas (1996, pp. 109-10).

Um quarto de século separa a morte de Lovecraft, em 1937, de sua primeira adaptação, em 1963. Esse hiato continuaria a intrigar Kelahan anos mais tarde. O estranhamento parece lógico se considerarmos que o seu prefácio a *H.P. Lovecraft goes to the movies*¹¹¹ (2011) foi

¹¹¹ Antologia que reúne os contos de Lovecraft mais adaptados para o cinema, com prefácio assinado por Kelahan. Inclui as histórias: “A cor que caiu do espaço”, “Ar frio”, “Além das muralhas do sono”, “Os sonhos na Casa da Bruxa”, “O depoimento de Randolph Carter”, “O inominável”, “O horror

concebido em um contexto de total ubiquidade¹¹² dessas adaptações. Kelahan responsabilizou pelo hiato tanto as peculiaridades de Hollywood quanto aquelas próprias do estilo lovecraftiano, que apresentaram desafios consideráveis para os cineastas. Primeiro, nos contos e noveletas do escritor nota-se a quase total ausência de personagens femininas. Essa característica teria feito com que diretores e roteiristas tomassem liberdades criativas em seus enredos, introduzindo um par romântico e novos personagens que o sustentassem. Segundo,

muitos dos contos de Lovecraft parecem funcionar mais efetivamente na página impressa, pelo crescendo de horror que constroem na mente do narrador através de uma correlação de associações e de conhecimento intuitivo que nem sempre se prestam a representações cinematográficas emocionantes (KELAHAN, 2011, p. xii).

Por fim, os contos ligados aos Mitos de Cthulhu trazem consigo suas próprias dificuldades. Ainda que, segundo Joshi, as histórias de Lovecraft não devam ser agrupadas em categorias estanques e arbitrárias (2013, p. 643), o biógrafo fez uma seleção de vinte e três contos ligados a esse ‘ciclo’, reunidos em *The Complete Cthulhu Mythos Tales* (2013). Na introdução à coletânea, Joshi identifica seus elementos básicos, destacando, além da já mencionada perspectiva cósmica, os ‘deuses’ ou entidades extraterrestres conhecidas como Anciões (2013, p. vii). Segundo Kelahan, a representação cinemática de alienígenas de tamanho descomunal e biologia aterradora, não-antropomórfica, exige efeitos especiais e de computação gráfica restritos a produções de grande orçamento. Além disso, é importante lembrar que Lovecraft nunca teve a intenção de descrever detalhadamente as suas monstruosidades. Pelo contrário, concebeu-as a fim de impressionar os leitores, demonstrando o quão indescritíveis e inconcebíveis essas criaturas poderiam ser — característica “que a literalidade da imagem acaba virtualmente contradizendo” (KELAHAN, 2011, p. xii-xiii).

Mitchel apontou os principais desafios para uma adaptação bem-sucedida de Lovecraft. Primeiro, existe o problema do orçamento. Para recriar os momentos mais impressionantes de

em Dunwich”, “Herbert West - Reanimador”, “O modelo de Pickman”, “O chamado de Cthulhu”, “Do além”, “Dagon” e “A sombra sobre Innsmouth”.

¹¹² Nas primeiras décadas dos anos 2000, ganham destaque as produções lovecraftianas em curta-metragem, a exemplo de *Chilean Gothic* (dir. Ricardo Harrington, 2000); *A Shoggoth on the Roof* (dir. Andrew Leman, 2000); e, nos últimos anos, *The Call of Cthulhu* (dir. Andrew Leman, 2005); *ROE* (dir. Christopher James Jordan, 2010); *The Late Bloomer* (dir. Craig MacNeill, 2011); *Black Sugar* (dir. Hank Friedmann, 2013); *Idol Threats* (dir. David Schmidt, 2013); *The Deep Ones* (dir. Simo Paulakoski, 2013) e *The Deep End* (dir. Simo Paulakoski, 2014); bem como os longas *Dagon* (dir. Stuart Gordon, 2001) e *Beyond the Wall of Sleep* (dir. Barret J. Leigh & Thom Maurer, 2006), *The Thing on the Doorstep* (dir. Tom Gliserman, 2014), entre outros. Isso sem contar as ressonâncias de Lovecraft em outras mídias (JOSHI, 2014, p. 392), como os videogames, as músicas de rock e os jogos de RPG.

suas histórias, no qual figuram as cidades ciclópicas, os templos e labirintos enormes, para não dizer a presença repulsiva e alienígena dos Anciões, destacada por Kelahan, seria necessário um orçamento que praticamente anularia as margens de lucro dos filmes. As histórias dos Mitos de Cthulhu são complexas e fogem da compreensão de um público desprovido de conhecimento prévio acerca de Lovecraft e suas obras. Os Mitos são um conceito difícil de se entender e, sem a tradicional “suspensão da descrença”, qualquer adaptação falharia. Além da ausência de personagens femininos, o público parece dificilmente se identificar com os personagens prototípicos dessas histórias, professores, bibliotecários e antropólogos que podem ser considerados elitistas e intelectuais de “torres de marfim”. A preferência por cenários contemporâneos também é um empecilho para as adaptações, lembrando que os contos de Lovecraft costumam ser ambientados nos anos 1920 e 1930 (2001, pp. 7-8).

Na palestra “Is Lovecraft Unfilmable?”, ministrada em setembro de 2015 no auditório do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), Philippe Met¹¹³ resumiu os argumentos anteriores em sua reflexão sobre a tese da inadaptabilidade. O pesquisador sublinhou dois traços de estilo de Lovecraft que, em geral, representaram obstáculos para os cineastas: a “preponderância da atmosfera sobre a ação” e a “passividade dos protagonistas em face de irrupções ou incursões monstruosas”. Da perspectiva do cinema *mainstream* (especificamente hollywoodiano), Met identificou outras cinco pedras no caminho: 1) A brevidade dos textos do escritor, em sua maioria contos ou noveletas. 2) A ausência quase total de personagens femininas e, por consequência, a falta de subtexto romântico ou erótico. 3) O substrato ideológico, cujo teor racista e xenófobo tende a ser eliminado. 4) O “panteão teratológico” (monstros e deuses antigos) e as construções ciclópicas de geometria não-euclidiana dos mundos extraterrenos, que demandam efeitos especiais consideráveis mesmo para Hollywood, justificando a preferência dos realizadores pelos trabalhos do seu primeiro ciclo, de natureza gótica mais convencional aos moldes de Poe. 5) A dependência enfática do dispositivo retórico, que mistura o barroco e o inefável através da descrição plástica e vívida de cenas e eventos.

Em sua abordagem, Met examinou a relação multifacetada entre Lovecraft e o cinema, da aversão e desdém que o escritor expressava para com o meio¹¹⁴ ao estatuto comumente

¹¹³ Catedrático de Estudos Franceses e Francófonos e Professor de Línguas Românicas da Universidade da Pensilvânia, nos Estados Unidos. Áreas de atuação: poesia francesa moderna e contemporânea (de Baudelaire ao presente); literatura fantástica dos séculos XIX e XX (especialmente francesa, belga, norte-americana, britânica e alemã); e cinema (autores franceses, gêneros: horror e crime).

¹¹⁴ A relação de Lovecraft com o cinema era ambivalente. Em 1931, retirou-se da sala que exibia *Drácula*, de Tod Browning, na metade do filme. Um ano mais tarde, obrigou a si mesmo a sentar-se

mediocre das adaptações de sua obra. Porém, a despeito de todos os obstáculos, concluiu que Lovecraft pode, sim, ser transposto para as telas. Para validar esse argumento recorreu a exemplares originais em meio a tantos pastichos, destacando a trilogia *Gates of Hell* (1980-1981),¹¹⁵ do italiano Lucio Fulci, com seu pano de fundo cósmico, a natureza hiperbólica das entidades malignas e a passividade desamparada do protagonista-vítima; e produções mais recentes, de baixo-orçamento, como *The Call of Cthulhu* (dir. Andrew Leman, 2005), curta-metragem mudo e em preto-e-branco produzido pela *The H.P. Lovecraft Historical Society*.¹¹⁶

A explanação de Met nos permitiu notar o novo impulso criativo que ganhou força em meados dos anos 1970. Daí em diante, começaram a surgir em diversas partes do mundo uma torrente de produções cinematográficas de horror e ficção científica inspiradas em Lovecraft e nos Mitos de Cthulhu, que se intensifica no fim do milênio e nas primeiras décadas do século XXI. Se até então poucos filmes haviam se empenhado em representar as entidades cósmicas do panteão teratológico de Lovecraft, títulos como *ALIEN, O OITAVO PASSAGEIRO* (1979) e *O ENIGMA DE OUTRO MUNDO* (1989) passam a exibir monstros fortemente lovecraftianos em comportamento e aparência. Entretanto, não podemos ignorar que muitos deles acrescentaram elementos e camadas inseparavelmente ligados ao momento de sua produção, que acabam por reatualizar ou mesmo extrapolar os Mitos de Cthulhu. Os exemplares do nosso *corpus* apropriam-se das explorações literárias de Lovecraft, ao mesmo tempo em que revisitam a longa tradição da ficção de horror. Enquanto leituras do tempo, os filmes trazem à baila medos arquetípicos do imaginário norte-americano e resultam numa incursão à América Profunda, região tradicional, conservadora, religiosa e racista no coração dos Estados Unidos, de modo que funcionam como representação daquele país no momento de sua produção. Muitas dessas produções inovam e se mostram capazes de superar com originalidade os obstáculos no caminho das pretensas adaptações mais literais dos anos de 1960. Agrupadas a partir de recortes

diante do *Frankenstein* de James Whale apenas para pronunciar o seu desapontamento. A sua primeira rinha com o espectro da adaptação foi em 1933, quando Farnsworth Wright, editor da revista *Weird Tales*, manifestou interesse em adquirir os direitos de “O Sonho na Casa da Bruxa” (1932) para uma versão radiofônica. “Não é provável”, respondeu Lovecraft, “que *qualquer* história estranha finamente trabalhada — a qual depende tanto da ambiência e das nuances da descrição — possa ser alterada para o drama sem o embaratecimento irreparável e a perda de tudo o que lhe deu poder”. Mais tarde, declarou para um correspondente: “Nunca permitirei que qualquer coisa que carregue a minha assinatura seja banalizada e vulgarizada em uma espécie de disparate raso e infantil que se passa por ‘conto de horror’ entre o público de rádio e cinema!” (LOVECRAFT *apud* MURRAY, 1991).

¹¹⁵ A trilogia é composta pelos filmes *Pavor na Cidade dos Zumbis* (*Paura nella città dei morti viventi*, 1980), *Terror nas Trevas* (*...E tu vivrai nel terrore! L'aldilà*, 1981) e *A Casa dos Mortos-Vivos* (*Quella villa accanto al cimitero*, 1981).

¹¹⁶ Organização fundada no estado norte-americano do Colorado em 1984. Dedicar-se à produção de material audiovisual e sonoro baseado nos “Mitos de Cthulhu”. Dados de acordo com: <www.hplhs.org/about.php>. Acesso em: 12 dez. 2016.

temáticos, as mesmas serão observadas em capítulos específicos, nos quais trataremos de suas múltiplas relações com a obra de Lovecraft, com a tradição do horror e com o tempo.

CAPÍTULO 6

O CHAMADO SE ANUNCIA

Os ecos da ficção estranha de Lovecraft podem ser rastreados no cinema desde meados dos anos 1950, quase uma década antes da primeira adaptação de sua obra, *O CASTELO ASSOMBRADO* (*The Haunted Palace*, dir. Roger Corman, 1963), ser produzida. Os filmes ‘proto-lovecraftianos’, porém, continuariam sendo realizados nas décadas seguintes, o que demonstra a um só tempo a dificuldade de se adaptar a obra do escritor e o forte apelo de suas criações literárias, que vão penetrando, cada vez mais profundamente, na cultura norte-americana. Essa definição engloba as produções cinematográficas em que o chamado de Lovecraft se anuncia, ainda que discretamente. Os filmes incluídos neste rol, embora não se tratem de adaptações e nem sequer mencionem o escritor como fonte de inspiração, trazem elementos de seus contos, notadamente as criaturas marinhas, os monstros gerados por falhas evolutivas, os homens-fera, as cidades submersas e os mundos subterrâneos, além de referências esparsas aos seres cósmicos dos Mitos de Cthulhu. Assim, exploram questões sobre gênero, sexualidade e raça, que tanto preocupavam os americanos naquele momento.

1. Teratologia na era de Darwin

1.1. Monstros humanos e males congênitos

Baseado nas lendas do castelo de Glamis, na Escócia, e no romance *Le Labyrinthe* (1945) do suíço Maurice Sandoz (1892-1958), *O TERROR DA TORRE* (*The Maze*, 1953) é uma história gótica imbuída de convenções características do gênero: a maldição ancestral, o horror à espreita na forma de um monstro e o castelo repleto de passagens secretas. Como sublinha Ross, esta não é uma adaptação de Lovecraft (1994, pp. 21-2). Ainda assim, Migliore e Stryzik não ignoram o “caráter estranho” a narrativa, que bebe na fonte de sua mitologia (2006, p. 79). Depois da sequência de abertura com efeitos em 3D, os críticos destacam os “momentos climáticos e atmosféricos” (2006, p. 79) concebidos pelo diretor William Cameron Menzies, realizador de *Daqui a Cem Anos* (*Things to Come*, 1936) e *Os Invasores de Marte* (*Invaders from Mars*, 1953). Na história, um escocês chamado Gerald (Richard Carlson) rompe o noivado com Catherine (Veronica Hurst) e se muda para as sombrias terras altas da Escócia, onde

reivindica sua herança, o Castelo Craven. Tempos depois, Catherine vai ao seu encontro apenas para descobrir que o homem envelheceu e não quer mais nada com ela.

Envolto pelas brumas, o Castelo cria uma atmosfera de horror e opressão. Catherine decide permanecer no local, contra a vontade do senhorio. Quando ouve ruídos estranhos no meio da noite, levanta-se para averiguar. Os corredores são longos, escuros e tortuosos, repletos de morcegos e teias de aranha. Da janela no fim da passagem, a jovem avista um imenso labirinto no jardim, de onde parece emanar o barulho. Uma espécie de procissão está em curso. Por algum motivo, Gerald ordenara que o mordomo mantivesse as portas dos aposentos trancadas, o que não impediria a sua teimosa noiva de desvendar o mistério do Castelo.

No dia seguinte, Catherine desce até o labirinto contíguo à propriedade. Lá, encontra a pegada de um animal desconhecido e um livro de teratologia,¹¹⁷ denominado *O estudo das monstruosidades, malformações sérias ou desvios da estrutura normal do homem*, conforme se lê na contracapa, em plano detalhe. Mais tarde, a jovem se depara com um ‘horror clássico’¹¹⁸ dos anos 1950: uma criatura híbrida de sapo e homem que berra feito um elefante. No desfecho, Gerald revela que o monstro é o verdadeiro barão do Castelo Craven, uma “falha na evolução embrionária” e um retrocesso genético com mais de dois séculos. Conforme esclarece, o barão “sabia que era um monstro, mas sentia que era um homem (...) Se ele tivesse permitido que sua existência fosse conhecida, ninguém teria pensado nele como uma criatura do mal. Ele era orgulhoso demais... fraco demais... como todos nós” (O TERROR, 1953).

Figura 8: Híbrido de homem e sapo: a versão monstruosa do barão do Castelo Craven em *O TERROR DA TORRE* (1953).



¹¹⁷ O estudo dos monstros, ou das anormalidades do desenvolvimento físico.

¹¹⁸ Para a definição de horror clássico, Cf. Capítulo 7.

O TERROR DA TORRE segue uma tendência da modernidade, apontada por Jeffrey Weinstock, de afastar a superstição e oferecer explicações racionais para o que foi considerado monstruoso. Essa tendência remonta à Renascença, quando proles anormais e seres ainda pouco conhecidos ficaram “sob a nova influência de uma visão de mundo mecanicista (...)” (ASMA *apud* WEINSTOCK, 2014, p. 4). Séculos mais tarde, como resultado da revolução pós-darwinista na ciência, o dinossauro, outrora visto como um “monstro do mundo natural”, perdeu sua principal associação com a monstruosidade gótica e ganhou o *status* mais estável de animal que pode ser entendido e racionalizado pela ciência (McKECHNIE, 2014, p. 162). Daí em diante, o desenvolvimento de áreas como a embriologia, a genética, a arqueologia, a paleontologia e de outras abordagens “materialistas” da teratologia forneceram explicações racionais para a existência de malformações congênitas, de animais bizarros e de restos de “monstros”, a exemplo das ossadas de dinossauros. Na “era de Darwin”, portanto, o conceito de monstruosidade foi descolado de sua associação com o mal (WEINSTOCK, 2014, p. 4).

1.2. Lendas marítimas e cidades submersas

Primeiro filme de Curtis Harrington, *A NOITE DO TERROR* (*Night Tide*, 1961) gira em torno de um parque de diversões situado no píer de Little Venice, na costa Oeste americana. Dennis Hopper interpreta o marinheiro solitário Johnny Drake, de licença na cidade portuária. Em visita ao parque, Drake conhece uma jovem grega chamada Mora (Linda Lawson), cujo ganha-pão é posar como sereia dentro de um tanque, e apaixona-se por ela. À noite, Mora dança ao som de tambores na praia, entra em estado de transe e deixa o marinheiro hipnotizado. No dia seguinte, habitantes do lugarejo contam uma história estranha e deixam no ar uma insinuação comprometedora. Nos últimos anos, coincidentemente, os dois namorados da jovem foram encontrados mortos. Mas o homem ignora a advertência, negando-se a acreditar na possível associação de sua amada com o afogamento dos rapazes.

A fim de esclarecer os fatos, Drake procura pelo capitão Samuel Murdock (Gavin Muir), que o recebe em casa e lhe conta a história de Mora. O capitão admite tê-la encontrado na ilha de Mikonos, quando ainda era pequena. Fazendo alusão à mitologia grega e à antiga lenda das sereias,¹¹⁹ afirma que a jovem pertencia a uma antiga raça do mar. “Ela é um monstro”, diz o

¹¹⁹ Na mitologia grega, as sereias ou *sirenes* são gênios marinhos, metade mulheres, metade pássaros. Na lenda mais antiga, viviam numa ilha do Mediterrâneo e, com a sua música, atraíam os marinheiros

capitão, advertindo o marinheiro que pare de vê-la, para o seu próprio bem. Ao consultar uma cartomante (Marjorie Eaton), Drake se vê em uma jornada rumo ao desconhecido, uma viagem ligada aos temores da mente, aos nossos instintos mais primitivos e profundos. Mais tarde, em um pesadelo, o marinheiro fica aterrorizado com a transformação de sua amada em um monstro horrendo cheio de tentáculos que se agarram ao seu corpo.

Figura 9: *A NOITE DO TERROR* (1961): Johnny Drake (Dennis Hopper) é atacado por um polvo gigantesco, versão monstruosa de sua amada Mora (Linda Lawson).



Certa noite, Mora foge para o mar e quase se afoga, mas é salva por Drake. Ela realmente pensa ser uma sereia que deve retornar ao seu povo. Na segunda tentativa, desaparece. Posteriormente, é encontrada morta e o seu corpo é colocado em exibição no tanque. No desfecho, o capitão revela tê-la convencido de sua ascendência marinha desde o início, no intuito de explorá-la financeiramente como atração do parque. Mas a relação de dependência com o seu patrão e pai adotivo era posta em xeque cada vez que se apaixonava. O medo de perder sua ‘mina de ouro’ fez com que o capitão matasse todos os pretendentes da jovem. A culpa recaiu sobre ela, que pensava agir sob influência do povo do mar.

Talvez mais uma fantasia que um filme de medo, segundo Phil Hardy, *A NOITE DO TERROR* faz uso de sequências de sonhos — a exemplo do pesadelo em que a mulher se transforma num polvo monstruoso. É um filme atmosférico claramente inspirado em *Sangue de Pantera* (*Cat People*, dir. Jacques Tourneur, 1942), pois segue alguns princípios de Val

que passavam nas redondezas. Os barcos aproximavam-se da costa rochosa da ilha, despedaçavam-se e as sereias devoravam seus tripulantes (GRIMAL, 2011, p. 421).

Lewton como o cenário vividamente realístico — o porto decadente e os parques de diversão — e a explicação racional para o mistério — o pai adotivo plantou a antiga lenda das sereias na mente de Mora (HARDY, 1985, p. 145). Além disso, combina técnicas de filmes de arte europeus e dos *thrillers* de Alfred Hitchcock, confessamente as maiores influências de Harrington. Deste modo, o cineasta não apenas uniu várias lendas marítimas em uma mitologia coesa, mas concebeu um roteiro com personagens bem delineados e conferiu-lhes diálogos realistas (CLARK; SENN, 2011, p. 310-1). Ecos do filme em questão podem ser identificados em *Primavera* (*Spring*, dir. Justin Benson & Aaron Moorhead, 2014), considerado um filme lovecraftiano por críticos e cineastas.¹²⁰ A produção conta a história de Evan (Lou Taylor Pucci), rapaz americano que viaja para a Europa fugindo de seu passado. Numa idílica vila da costa italiana, conhece a encantadora e misteriosa Louise (Nadia Hilker), pela qual se apaixona. Porém, não demora a descobrir o segredo monstruoso e primordial guardado pela jovem: a capacidade de se transformar, de tempos em tempos, em diferentes criaturas monstruosas.

Para Emily Alder, o ambiente oceânico oferece um potencial tremendo para os monstros, pois as profundezas do mar, mais insondáveis e misteriosas do que o espaço sideral, mesmo para a ciência moderna, consistem num “mundo alienígena” habitado por formas de vida desconhecidas. Os monstros marinhos da literatura originam-se na mitologia e no folclore, derivativos das aparições de serpentes e outros seres marinhos hoje explicados pela existência cientificamente comprovada de animais como baleias, tubarões-frade e lulas gigantes. Na literatura e no cinema, os monstros marinhos costumam ser agressivos ou ameaçadores, representados como répteis, anfíbios, moluscos e mamíferos ou, às vezes, um amálgama de múltiplas categorias. Por essa razão, costumam possuir origens biologicamente plausíveis, misturadas com representações fantásticas e um propósito narrativamente simbólico. Esses recursos existem em um espectro; por exemplo, certos monstros são usados para o propósito do horror, outros são representados de acordo com a ciência (2014, p. 504).

Das histórias de monstros marinhos na literatura, levantadas por Alder, interessam-nos as obras de *fin de siècle*. O conto “In the Abyss” (1896), de H. G. Wells, trata de um projeto de investigação submarina que leva o explorador Elstead às regiões abissais dentro de uma esfera metálica. Ao retornar à superfície, ferido e traumatizado, o explorador relata a descoberta de

¹²⁰ Dados de acordo com: MISKA, Brad. Horror Will ‘Spring’ to Life In this Lovecraftian Love Story (Trailer). **BloodDisgusting** (Website), 13 fev. 2015. Disponível em: <https://bloody-disgusting.com/videos/3332482/horror-will-spring-life-lovecraftian-horror-trailer/>. DEL TORO, Guillermo (RealGDT). “Just in case I wasn’t clear: Spring is one of the best horror films of this decade. And the only Lovecraftian film that has blown me away”. 10 jul. 2016, 3:05 p.m. Tweet. Disponível em: <https://twitter.com/RealGDT/status/752217217929019393>.

criaturas marítimas semi-humanas, estranhos seres bípedes com características fisionômicas híbridas de réptil, anfíbio e peixe. As criaturas haviam levado a sua esfera para uma cidade subaquática fosforescente, onde passaram a venerar sua “descoberta” até os homens na superfície içarem-na de volta. Elstead não retorna da segunda expedição. William Hope Hodgson (1877-1918) incluiu monstros marinhos em seus contos e romances, frequentemente combinando características de seres humanos, anfíbios e invertebrados em “distorções góticas” do tritão. O deus-peixe Dagon é descrito na obra de John Milton (1608-74) e num dos primeiros contos de Lovecraft, cujo título toma emprestado o nome da divindade (2014, pp. 505, 506).

Vimos no capítulo anterior que há em “Dagon” (1917) muitos núcleos de “O chamado de Cthulhu” (1926), a exemplo do continente submerso, do monstro submarino e da existência de uma civilização alienígena à espreita nos limites do mundo conhecido. Estes são temas caros a Lovecraft, leitor do teosofista William Scott-Elliot, cujas histórias de reinos perdidos, notadamente *The Story of Atlantis and the Lost Lemuria* (1925), despertaram-lhe a imaginação (JOSHI, 2013, pp. 639, 642). A tendência foi seguida por *MONSTROS DA CIDADE SUBMARINA* (*War-Gods of the Deep*, dir. Jacques Tourneur, 1965), coprodução Estados Unidos / Inglaterra da mesma década em que Lovecraft começou a ser transposto para as telas, embora não se trate de uma adaptação. Esse filme da American International Pictures (AIP) tentou capitalizar sobre o ciclo de Edgar Allan Poe, de Roger Corman. Não por acaso, apropriou-se do título de um poema do escritor, “The City in the Sea” (1845), recitado por Vincent Price em alguns momentos, ainda que o enredo seja vagamente baseado nesse texto.

Figura 10: Um homem de guelras à espreita em *MONSTROS DA CIDADE SUBMARINA* (1965).



Figura 11: À esquerda, o vulcão de lava pulsante; à direita, a cidade submarina.



No ano de 1903, um corpo é encontrado na praia de Cornwall, na Inglaterra. Quando a jovem Jill Tregellis (Susan Hart) é raptada do hotel por uma estranha criatura, o engenheiro norte-americano Ben Harris (Tab Huner) e o artista excêntrico Harold Tufnell-Jones (David Tomlinson) saem à sua procura e acabam descobrindo as passagens para um vasto complexo subterrâneo, conjunto de câmaras com inscrições hieroglíficas fechado há mais de cem anos. O local é habitado desde o fim do século XVIII pelo autoritário capitão Sir Hugh (Vincent Price) e sua tripulação de piratas e contrabandistas, que descobriram o segredo da imortalidade e não pretendem compartilhá-lo com ninguém. De uma das câmaras é possível vislumbrar os remanescentes de uma grande civilização de outrora, um mundo perdido nas profundezas do oceano. Tal qual as ‘construções alienígenas’ de Lovecraft, a cidade submarina tem geometria singular, com palácios e torres de muitos metros. É o lar dos “homens de guelras”, seres anfíbios mutantes, os ‘deuses-guerreiros das profundezas” aos quais o título faz referência. No entanto, os monstros aparecem pouco no filme — apenas em algumas sequências e no clímax, quando oferecem resistência. A narrativa gira mais em torno dos conflitos entre os humanos e seus interesses. No desfecho, o vulcão subaquático entra em erupção e a cidade desmorona. Os protagonistas escapam ilesos, deixando o capitão e seus homens para morrer.

2. Horror darwinista

2.1. A zona crepuscular entre o homem e o animal

Nas palavras de Philip Strick, embora muitas obras de ficção científica ilustrem o talento humano para a magia técnica, essa confiança na superioridade sobre todas as outras formas de

vida do planeta é tão frequentemente colocada em xeque que parece equivocada. O intelecto humano é submetido ao desafio constante do bestial, e essa luta tem sido fielmente registrada pelo cinema, a ponto de nenhuma outra forma artística ter produzido um fluxo comparável de imagens da zona crepuscular entre homem e animal (STRICK, 1976, p. 60). A publicação d’*A Origem das Espécies* (1859), de Charles Darwin, e as ansiedades culturais que estimulou obviamente representaram um divisor de águas na produção das narrativas de homens-fera. Por consequência, os anos de 1860-1950 viram florescer os chamados “horrores darwinistas” — ou, mais propriamente, “pseudo-darwinistas”. Dentro de uma visão eurocêntrica e etnocêntrica, como observa Jones, os sujeitos coloniais são descritos nessas histórias como uma forma de vida equivalente à humanidade branca e ocidental, porém “inferior” a ela. Restou-lhes um lugar colocado cientificamente a meio caminho do homem e da fera, que fez deles *homo ferus*; nessa lógica, passaram a requerer subjugação (2002, pp. 168, 169).

Na literatura e no cinema, os “horrores darwinistas” eram comumente encontrados em terras distantes ou áreas desconhecidas, além dos limites da civilização, o que nos remete à geografia das ficções imperialistas do século XIX. Na tradição do médico e escritor britânico Sir Arthur Conan Doyle (1859-1930), os dinossauros caminharam sobre a Terra em *Continente Perdido* (*Lost Continent*, dir. Sam Newfield, 1951), mas foram substituídos por caranguejos gigantes e medusas em *O Continente Esquecido* (*The Lost Continent*, dir. Michael Carreras, 1968), adaptação do romance *Uncharted Seas* (1938), do também britânico Dennis Wheatley (1897-1977). Os monstros da era nuclear são, em sua maioria, prole da Bomba. Nas palavras de Carlos Clarens, “o átomo afeta passado e futuro”. Desde que *O Monstro do Mar* (*The Beast from 20,000 Fathoms*, dir. Eugène Lourié, 1953) foi despertado de sua letargia de um milhão de anos por um teste submarino com dispositivos atômicos, as telas foram invadidas por mutantes biológicos e colossos pré-históricos reanimados. Quando explosões nucleares interrompem milênios de hibernação, criaturas supostamente extintas emergem de zonas remotas do globo, como as regiões polares ou o fundo dos oceanos (CLARENS, 1967, p. 131). *No Mundo dos Monstros Pré-Históricos* (*The Land Unknown*, 1957), de Virgil Vogel, desvelou um oásis tropical na Antártida, repleto de dinossauros e plantas comedoras de gente. Um ano antes, Vogel situara *O Templo do Pavor* (*The Mole People*, 1956) nos subterrâneos da antiga Suméria, onde desenterrou uma tribo de albinos e seus escravos parecidos com toupeira. Ele tinha um entusiasmo contagiante pelo estranho (STRICK, 1976, p. 71).

Incluímos no rol das produções proto-lovecraftianas um filme lançado anos mais tarde, porém fiel à tradição das histórias de “mundos perdidos”. Em *THE SLIME PEOPLE* (dir. Robert Hutton, 1963), uma raça pré-histórica de seres subterrâneos, conhecidos como “povo do

lodo”, emerge para conquistar Los Angeles. Segundo Mitchell, esses homens-fera reptilianos, escamosos e deformados são remissivos das espécies não-humanas que servem aos Grandes Anciões (2001, p. 18). Um dos exemplares de horror e ficção científica “mais incomuns e estranhos de sua época” (CLARK; SENN, 2011, p. 362), esse filme de baixo orçamento se passa numa Los Angeles evacuada após a invasão do povo do lodo, que rastejou para fora dos esgotos e atacou a população. Liderado por um fuzileiro naval (William Boyce), o grupo de sobreviventes precisa lutar contra os monstros e encontrar um meio de dissipar a bruma lançada por eles sobre a cidade. Por razão de orçamento, como recorda o diretor Robert Hutton, o extermínio da população e o confronto devastador são apenas mencionados, uma vez que o ataque a Los Angeles *precede* os eventos exibidos na tela (2011, p. 363). Newman considera o lovecraftiano *O Nevoeiro* (*The Mist*, dir. Frank Darabont, 2007), adaptação do livro homônimo de Stephen King, uma homenagem a esse filme.

Figura 12: Raça reptiliana pré-histórica: um dos seres conhecidos como “povo do lodo” se revela em *THE SLIME PEOPLE* (1963).



De acordo com Clark e Senn, os anos 1950 marcam o apogeu da ficção científica no cinema, em particular da produção de baixo orçamento (2011, p. 362). No início daquela década, segundo Clarens, um interesse renovado pelos filmes estereoscópicos deu novo sopro de vida aos exauridos filmes de horror. Foram então realizados *remakes* em 3D de clássicos como *Museu de Cera* (*House of Wax*, dir. André De Toth, 1953) e *O Fantasma da Rua Morgue* (*Phantom of the Rue Morgue*, dir. Roy Del Ruth, 1954), baseado no conto “Os Assassinos da

Rua Morgue” (1841) de Edgar Allan Poe, além de produções originais como *O TERROR DA TORRE* e *O MONSTRO DA LAGOA NEGRA* (*Creature from the Black Lagoon*, dir. Jack Arnold, 1954). Esta última traria a mais nova adição da Universal à sua árvore genealógica de monstros, uma criatura híbrida de homem e sape, com um desejo vagamente lascivo pela heroína (CLARENS, 1967, p. 138). Para coroar os anos 1950, a era dos “monstros clássicos”, a Universal deu vida a esse simpático personagem os moldes do monstro de Frankenstein, concebido pela poluição numa era aterrorizada pela Bomba (KONOW, 2012, p. 31).

2.2. Alienígenas das profundezas

Na constatação de Strick, 1953 foi um ano de safra para a ficção científica com o lançamento de *A Guerra dos Mundos* (*War of the Worlds*, dir. Byron Haskin), *Os Invasores de Marte* (*Invaders from Mars*, dir. William Cameron Menzies), *Experiência Diabólica* (*Donovan's Brain*, dir. Felix E. Feist), *O Mundo em Perigo* (*Them!*, dir. Gordon Douglas), bem como os dois clássicos de Ray Bradbury, *Veio do Espaço* (*It Came from Outer Space*, dir. Jack Arnold) e o supracitado *O Monstro do Mar*. ‘Alienígenas’ aquáticos seguiram o rastilho em *Monster from the Ocean Floor* (dir. Wyott Ordung, 1954) e *O Monstro do Mar Revolto* (*It Came from Beneath the Sea*, dir. Robert Gordon, 1955). O mais ilustre desses filmes também estava em produção naquele ano — *O MONSTRO DA LAGOA NEGRA*.

Definido como uma “reliquia de outro tempo” (GEORGE, 2014, p. 103) e “um compêndio genético para encantar o coração de Moreau”¹²¹ (STRICK, 1976, p. 72), o monstro do título se esconde como um demônio mal-humorado nas profundezas da Amazônia, onde espera a oportunidade de capturar garotas desavisadas. Trata-se de uma “expressão da sexualidade desenfreada” (STRICK, 1976, p. 72) à qual Jack Arnold deu vida com padrões de luz e sombra. Numa época em que o castelo assombrado e outras convenções do gótico já se haviam convertido em clichê, *O MONSTRO DA LAGOA NEGRA* foi uma das primeiras produções a se distanciar das paisagens de horror tradicionais. A narrativa foi ambientada na selva amazônica, onde o monstro existe em meio à beleza natural.

Segundo David Konow, a produção tinha o *pathos* da Universal embora fosse também um filme moderno, que alertava sobre os riscos da poluição e do poder atômico num contexto

¹²¹ *A Ilha do Dr. Moreau* (1896), de H. G. Wells, oferece uma reflexão polêmica (e mordazmente sarcástica) sobre a monstruosidade que surge como resultado de ação humana direta: através de experimentos cirúrgicos extremamente dolorosos, Moreau tenta transformar animais em seres híbridos, tornando-os mais humanos. Eventualmente, Moreau é morto por uma de suas criações. O romance joga com a ideia das possibilidades bestiais inerentes a todos os seres humanos (BELIVEAU, 2014, p. 21).

em que o estúdio tinha de repensar sua abordagem tradicional dos monstros. Nas palavras de Arthur Ross, um dos roteiristas do filme: “Vivemos em uma outra época” (*apud* KONOW, 2012, p. 32). De fato, aquela foi a era do cineasta, pesquisador e explorador marítimo francês Jacques Cousteau (1910-1997), que viu “nascer as poluições e destruições de todos os tipos que hoje ameaçam um meio frágil mas indispensável à nossa existência” (COSTEAU, 1983). Ao invés de retratar cientistas loucos, *O MONSTRO DA LAGOA NEGRA* mostra gente interessada em pesquisar as forças da Natureza. A intenção de Ross era mostrar que o meio ambiente deve ser estudado, mas que era preciso cautela para não perturbá-la (KONOW, 2012, p. 32).

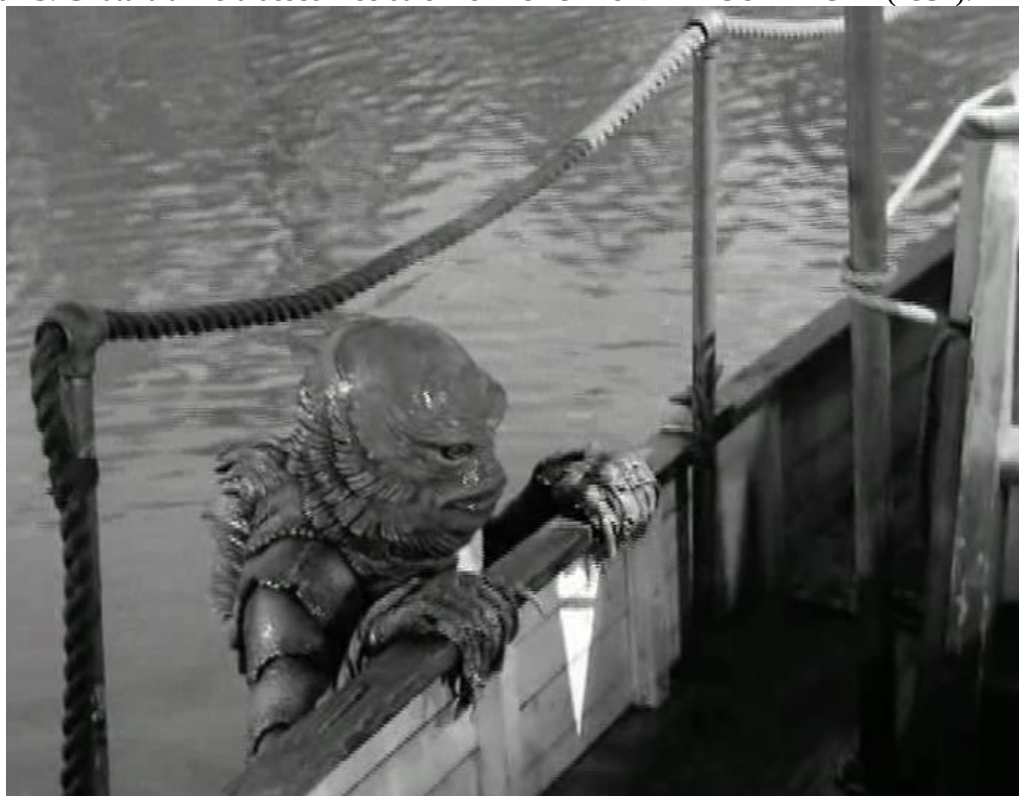
De acordo com Tom Hutchinson e Roy Pickard (1983, p. 119), há um elo definitivo entre *O MONSTRO DA LAGOA NEGRA* e o mito das sereias, vide a conotação sexual inerente ao mesmo, que encontra eco na poesia vitoriana do escritor britânico Matthew Arnold (1822-1888). Entretanto, como recorda Joe Bob Briggs, a produção nasceu de uma conversa informal em uma festa na casa do cineasta Orson Welles. Lá, um dos convidados, um diretor sul-americano, teria narrado a lenda de homens-peixes pré-históricos que viviam na Amazônia e apareciam uma vez por ano para capturar donzelas da aldeia. Intrigado, o produtor de filmes-B William Alland repassou a história para o roteirista Maurice Zimm, que seria incumbido de escrever uma adaptação conhecida como *The Sea Monster*. Depois de quatro versões, Zimm apresentou um material chamado *Black Lagoon*. A lagoa era o único elemento que diferenciava esse enredo de outros filmes de monstro e de ficção científica. Os escritores tomaram emprestados elementos de *King Kong* (dir. Merian C. Cooper & Ernest B. Schoedsack, 1933), *O Mundo Perdido* (1912), de Conan Doyle, e da mítica cidade do conto “A Sombra sobre Innsmouth” (1931), de Lovecraft, hábitat de seres repugnantes meio-anfíbios, meio-humanos, que usavam colarinhos altos para que ninguém visse as brânquias saltadas em seus pescoços (BRIGGS, 2003, p. 45). Portanto, a ideia de que *O MONSTRO DA LAGOA NEGRA* não possui antecedentes na literatura, ao contrário de *Frankenstein* e *Drácula*, parece falsa.

A relação com Lovecraft é reforçada por Andy Black (1996, p. 110), especificamente com “Dagon”, uma de suas primeiras histórias, na qual o narrador-protagonista se depara com o espécime de uma antiga raça anfíbia numa ilha desconhecida. A premissa de *O MONSTRO DA LAGOA NEGRA* é similar. Uma equipe de exploradores descobre numa lagoa amazônica uma criatura híbrida, conhecida como “Homem de Guelras”.¹²² Interpretada por Ben Chapman (e Ricou Browning, nas cenas subaquáticas), a criatura é imponente, com peitorais e abdômen bem desenvolvidos, mãos e pés membranosos, lábios grossos e olhos esbugalhados, e guelras

¹²² No original, *Gill Man*.

nas laterais da cabeça. Sua fisionomia lembra a das monstruosidades da antiga espécie marítima de “Dagon”: “Grotescas além da imaginação de um Poe ou Bulwer, eram criaturas humanas abomináveis em seu contorno geral; com pés e mãos palmadas em forma de barbatanas, lábios surpreendentemente frouxos e dilatados, olhos vítreos e protuberantes e outras formas menos agradáveis de recordar” (LOVECRAFT, 2018, p. 53).

Figura 13: Criatura anfíbia desconhecida em *O MONSTRO DA LAGOA NEGRA* (1954).



O Homem de Guelras foi projetado por Bud Westmore e Jack Kevan depois que Jack Arnold teve a ideia básica de sua fisionomia. Arnold passara algum tempo tentando criar um monstro verdadeiramente aterrorizante, sem sucesso. Finalmente, partiu de um modelo básico no qual os estilistas enxertaram as barbatanas, as nadadeiras e o rosto de batráquio. Com sua figura icônica, como se houvesse saído de um pesadelo, o homem-fera anfíbio engrossou as fileiras dos grandes monstros da Universal e estrelaria três filmes do estúdio. Por meio da fotografia subaquática de James C. Havens, Arnold criou uma aura de medo e ameaça, gestando mais do que um “filme de monstro convencional” (FRANK, 1974, pp. 148; 153).

A narração em estilo documentário que abre *O MONSTRO DA LAGOA NEGRA* sumariza a criação da Terra, a origem da vida, a evolução das espécies e a luta pela sobrevivência. No Alto Amazonas, 15 milhões de anos depois, a expedição geológica liderada pelo Dr. Maia (Antonio Moreno) descobre em uma rocha calcária do período devoniano a garra

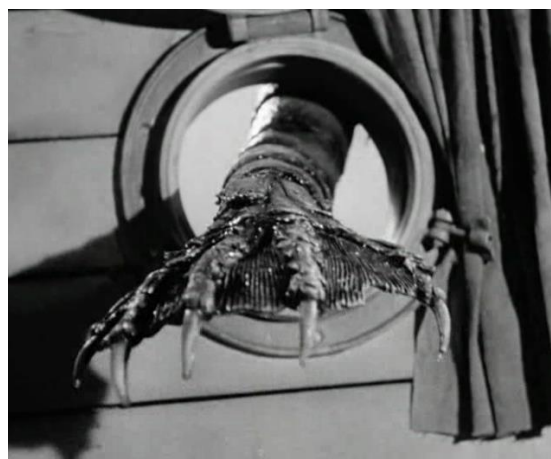
fossilizada de uma criatura pré-histórica. Os cientistas não sabem precisar do que se trata, mas pretendem, através do estudo dessa e de outras espécies, ampliar o conhecimento humano acerca da evolução, estreitando a ponte entre o peixe e o animal terrestre. Somos então levados ao Instituto de Biologia Marítima, onde a expedição científica norte-americana está lotada. Os personagens centrais são o Dr. David Reed (Richard Carlson), Kay Lawrence (Julia Adams) e seu chefe Mark Williams (Richard Denning), que decidem subir o rio Amazonas para escavar o restante do fóssil. O ecossistema local e sua megafauna reproduzem o ambiente pré-histórico devoniano. Acredita-se que os restos da criatura estejam em uma lagoa definida como “um outro mundo”, onde um afluente do rio desemboca. Nas palavras de David,

Estamos começando a conhecer a água e seus mistérios, assim como o vasto espaço sideral. Não podemos descartar a possibilidade de que existam formas de vida em outros planetas. Por que não poderia existir uma forma de vida diferente num mundo que sabemos ser habitado por milhões e milhões de criaturas? (O MONSTRO, 1954).

Os cientistas logo descobrirão que a lagoa guarda uma forma de vida desconhecida. O espécime é a prova de que o homem-peixe não é apenas uma lenda nativa. Ele existe e está à espreita. Não demora para que a personagem feminina do grupo se torne o alvo preferencial do monstro. Aparentemente macho e heterossexual, ele passa a maior parte do tempo tentando raptar a protagonista, e o filme gira em torno do encontro de ambos. Nesse sentido, conforme explica Susan A. George, “o filme se torna mais do que um estudo sobre um ‘beco sem saída evolutivo’; torna-se uma fábula sobre gênero, sexualidade e raça, conforme a criatura, David e Mark competem pela afeição de Kay, com resultados fatais” (2014, p. 103).

Nas cenas em que o monstro se anuncia, o horror é apenas sugerido. Lembremos que a palavra “monstro” deriva do termo latino *monstrum*, relacionado aos verbos *monstrare* (mostrar ou revelar) e *monere* (avisar ou pressagiar). Isso faz da ameaça um tipo de presságio de algo inquietante ou ameaçador no universo que habitamos (WEINSTOCK, 2014, p. 1). A garra da criatura surge ameaçadoramente em algumas tomadas, emergindo da água ou através da escotilha da embarcação de pesquisa. Esta imagem é significativa, pois reforça a relação com Lovecraft e evoca o ‘horror sugerido’, característico das suas histórias. Em “Dagon”, os “gigantescos braços escamosos” do monstro chamam a atenção do narrador, que o vê emergir da superfície de “águas escuras” (LOVECRAFT, 2018, p. 53). No parágrafo final, a mão membranosa se esgueira pela janela de sua residência — não sabemos se o narrador foi seguido até lá, ou se a visão não passa de um delírio decorrente da experiência horrífica prévia.

Figuras 14, 15 e 16: A garra escamosa do Homem de Gueiras surge ameaçadoramente. Uma reminiscência do horror sugerido de “Dagon” (1917).



Contudo, o tipo de horror mais lovecraftiano do filme em questão dá lugar a sucessivas aparições do monstro, tanto nas sequências subaquáticas dirigidas por Havens quanto em terra firme. O monstro enfim *se mostra*. A todo momento, a intenção de captura-lo é justificada por Mark, obcecado com a ideia de obter uma evidência científica (ou um troféu) que lhe trará prestígio acadêmico — nas suas palavras, “a ciência se baseia em provas, no conhecimento acumulado” (O MONSTRO, 1954). Movido pela vaidade, pelo desejo incontrolável de explorar

a terra desconhecida, Mark é constantemente confrontado por David, decidido a ir embora. No desfecho, a criatura rapta a personagem feminina e desce carregando seu corpo inconsciente para uma caverna subterrânea, onde é encurralado pelos tripulantes da expedição. O clímax é a batalha entre homem e fera, civilização e bestialidade.

O Homem de Guelras estrelaria outras duas produções da Universal. Em *A Revanche do Monstro* (*Revenge of the Creature*, dir. Jack Arnold, 1955), escapa de um aquário e começa a rondar as ruas de Miami à noite, mas eventualmente desaparece e é dado como morto. *À Caça do Monstro* (*The Creature Walks Among Us*, dir. John Sherwood, 1956) foi o último filme da série (HUTCHINSON; PICKARD, 1983, p. 119). Desprovido da elegância artística e cinemática dos filmes de Arnold, como observa George, a produção de Sherwood não apenas converte o “beco sem saída evolutivo” em um elo perdido, como modifica a sua natureza: de ameaça à feminilidade e à masculinidade brancas, torna-se o “bom selvagem”. Ao invés de perseguir Marcia (Leigh Snowden), a bela esposa do Dr. Bill Barton (Jeff Morrow), o monstro quer voltar para a água. Agindo conforme a boa moral hollywoodiana, tenta proteger os mais fracos do verdadeiro monstro do filme — Barton. De acordo com George, os seus atos “honrados” e a sua ligação com a Natureza o transformam no estereótipo do “bom selvagem”, incapaz de viver no mundo moderno. Paradoxalmente, é graças à ciência que o monstro consegue retornar ao seu santuário na Lagoa Negra (2014, pp. 103, 104).

Igualmente dramático, *O MONSTRO DE PEDRAS BRANCAS* (*The Monster of Piedras Blancas*, dir. Irvin Berwick, 1959) foi definido como um “eco cru” de *O MONSTRO DA LAGOA NEGRA* (HARDY, 1985, p. 121). O “alienígena em forma de peixe” (BLACK, 1996, p. 110) habita uma caverna no sopé das falésias do Oceano Pacífico, onde é alimentado pelo supersticioso faroleiro Sturges (John Harmon). Escamoso e sorrateiro, em muito se assemelha ao predecessor, embora se trate de uma contraparte norte-americana e não amazônica. Depois de um longo preâmbulo, o monstro finalmente surge para arrancar algumas cabeças, lançar o faroleiro para a morte, raptar sua filha Lucille (Jeanne Carmen) e despencar do farol, vítima da frenética perseguição movida pelos “homens de bem” da cidade, entre eles o biólogo Fred (Don Sullivan), que estava apaixonado pela moça (HARDY, 1985, p. 121).

A história começa quando o corpo dos irmãos Rinaldi é encontrado na praia. A tragédia traz à tona uma antiga lenda regional sobre “O Monstro de Pedras Brancas”, o que poderia explicar o incidente ocorrido há mais de setenta anos naquela localidade, um litoral desolado e selvagem. Ao examinar os corpos, o médico Sam Jorgenson (Les Tremayne) constata que a jugular, as artérias carótidas, o esôfago e a traqueia foram cortados ao meio, resultando em morte instantânea. Além da transecção completa da medula espinhal, as cabeças foram

separadas dos troncos e o sangue, completamente drenado. O médico conclui que, “se estivéssemos no século XIX, eu diria que eles foram vítimas da guilhotina”. A dúvida é se o assassinato foi um ato consciente, pelas mãos de um lunático, ou causado por uma “fera inumana” (O MONSTRO, 1959).

No armazém de Kochek (Frank Arvidson), o detetive George Matson (Forrest Lewis) afirma que a investigação está em curso; a explicação oficial para a ocorrência, até que se prove o contrário, é que os irmãos Rinaldi foram vítimas de um acidente. Kochek acredita na lenda e defende que os irmãos não foram mortos por nenhum humano ordinário. Após discutir com o detetive, aconselha: “Você deve averiguar a história deste povoado” (O MONSTRO, 1959). À noite, quando decide nadar na praia, Lucille tem a impressão de que é vigiada. Uma garra membranosa se mostra, sugerindo o horror à espreita. Mais tarde, o monstro ronda a cidade e mata Kochek, deixando seu corpo nas mesmas condições dos Rinaldi.

Figuras 17 e 18: A garra escamosa do “Monstro de Pedras Brancas”, outra reminiscência de “Dagon”, recria o horror sugerido de *O MONSTRO DA LAGOA NEGRA*. A sombra da criatura, projetada nos prédios da cidade, também contribui para esse efeito.





Uma escama é encontrada na cena do crime, mas é grande demais para pertencer a um peixe. A análise feita em laboratório revela que a estrutura é essencialmente similar à de um “Diplovertebron”, réptil anfíbio pré-histórico que se acreditava extinto. Espécimes fossilizados desse animal haviam sido recolhidas cem milhas ao norte do povoado. Além disso, a análise aponta que o monstro foi criado nas profundezas do mar. Possivelmente oriundo de uma caverna subterrânea, parece capaz de suportar enorme pressão nas regiões abissais e também de viver fora d’água. Não é um tipo de peixe, mas tem notável semelhança com a família reptiliana — talvez seja uma mutação. Resta saber se o seu cérebro permite pensar racionalmente, ou se não passa de uma fera irracional. As evidências encontradas, os assassinatos a sangue frio e a possibilidade de existir uma criatura pré-histórica nas redondezas reacendem a lenda do Monstro de Pedras Brancas, contada pelo faroleiro Sturges:

As correntezas litorâneas neste ponto são muito traiçoeiras. As rochas ao longo da costa são cobertas de alvura com a descida das gaivotas. No mau tempo, são quase impossíveis de se ver. Muitos navios se perderam nessas rochas antes deste farol ser construído. Não há registro de nenhum sobrevivente (...), as pessoas então começaram a contar uma lenda. Alguns dos primeiros colonos alegaram que um monstro vivia nas rochas (...) (O MONSTRO, 1959).

Quando a criatura se mostra, é inumana. O detetive e um grupo de homens armados saem no seu encalço nas cavernas da orla marítima, muitas das quais nunca haviam sido exploradas. O faroleiro se considera responsável por tudo o que acontece. Revela à filha ter

descoberto e alimentado o monstro, primeiro com peixes, depois com carne fresca. No subtexto, identificamos o evolucionismo do filósofo Herbert Spencer, segundo o qual o progresso depende da competição. O filme reforça uma de suas ideias, explicada por Lynn (2001, p. 19), de que as tentativas de ajudar os mais fracos da sociedade estão perigosamente equivocadas, pois fogem à lógica da Natureza. Debate recorrente entre os perseguidores do monstro é se ele deve ser capturado vivo ou morto. Os defensores da primeira abordagem acreditam que um elo perdido ajudará a responder muitas perguntas sobre a evolução; os demais consideram-no perigoso demais para ser deixado vivo. O confronto entre homem e monstro ocorre no topo do farol e termina com a queda do elo não-natural e mais fraco da corrente biológica.

O MONSTRO DA LAGOA NEGRA e *O MONSTRO DAS PEDRAS BRANCAS* são ‘peças’ significativas dos chamados “horrores darwinistas” (JONES, 2002, p. 168). Aos moldes de “Dagon” e outros contos de Lovecraft, os alienígenas aquáticos retratados nesses filmes permitem explorar o tema da evolução, recorrente na obra do escritor e na literatura do período que abarca pelo menos um século — da publicação de *A Origem das Espécies*, em 1859, ao lançamento do filme de Berwick, em 1959. Além disso, conforme observou Black (1996, p. 110), surgem como predecessores de filmes de monstros aquáticos do final dos anos 1980, como *Abismo do Terror* (*DeepStar Six*, dir. Sean S. Cunningham, 1989) e *Leviathan* (dir. George P. Cosmatos, 1989). Podemos identificar ressonâncias do icônico monstro da Universal no personagem Abraham “Abe” Sapien, da série em quadrinhos *Hellboy*, criada por Mike Mignola, e suas adaptações para o cinema; e no “homem anfíbio” de *A Forma da Água* (*The Shape of Water*, 2017). Este filme e as adaptações cinematográficas de *Hellboy* (o filme homônimo de 2004 e *Hellboy II: O Exército Dourado*, de 2008) foram dirigidos por Guillermo del Toro, cineasta cujo trabalho tem sido confessadamente inspirado pela obra de Lovecraft.

Em “*O PERIGO VEM DA ÁGUA*” (*Agua Mala*, dir. Rob Bowman, 1999), décimo terceiro episódio da sexta temporada da série *Arquivo X*, os agentes especiais do FBI Fox Mulder (David Duchovny) e Dana Scully (Gillian Anderson) atendem ao chamado do colega aposentado Arthur Dales (Darren McGavin) para investigar o desaparecimento de uma família na Flórida. As pistas levam a crer que a família foi morta por um monstro marinho cheio de tentáculos durante uma tempestade. Numa fala que poderia ter saído das páginas de Lovecraft, Dales afirma que “o fundo do oceano é tão profundo e escuro quanto a imaginação”. Scully não acredita na história de um monstro marinho. Diante do ceticismo da parceira, Mulder sumariza a questão filosófica subjacente a todas as histórias de “mundos perdidos”, incluindo os filmes supracitados: “Se o mar é onde a vida começou, de onde todos os ancestrais saíram, então quem pode dizer que novo tipo de vida está se formando em suas profundezas inexploradas” (*O*

PERIGO, 1999). Depois que o monstro ataca, Mulder especula sobre a possibilidade do furacão ter dragado das águas um parasita desconhecido, um verme translúcido oriundo das profundezas, capaz de se formar dentro de um hospedeiro humano vivo.

3. Horror nativo

A despeito dos monstros alienígenas, gosmentos, fétidos e repletos de tentáculos que dominaram a literatura e o cinema, os piores monstros, na óptica de Grady Hendrix, seriam aqueles provenientes do próprio território nacional. Refere-se, aqui, à tendência das histórias de horror dos anos 1970 de retratar “nativos inumanos e outras ameaças tribais” (2017, p. 176). O primeiro romance do escocês Graham Masterton, intitulado *The Manitou* (1975), por exemplo, apropria-se dos espíritos do sistema de crença dos algonquianos, povo indígena norte-americano que habitou a costa atlântica e ampla faixa na região dos Grandes Lagos.

De acordo com Grace Dillon, haveria inúmeros “*manitous*”, não uma única representação desse fenômeno, cuja complexidade torna as traduções para o inglês imprecisas. Uma equiparação desse termo com a noção de “espírito” é insuficiente para capturar todas as suas nuances, pois os *manitous* não seriam deuses ou anjos, tampouco espíritos malignos, embora alguns sejam monstruosos. Na história oral dos algonquianos, esses entes sobrenaturais dão entendidos como elementos da vida cotidiana. A memória acerca dos *manitou*, portanto, contrasta com sua representação nos romances e filmes de horror, nos quais são erroneamente associados a espíritos maus ou fantasmas de índios mortos (2014, pp. 395-397).

Baseado no livro de Masterton, *MANITOU – O ESPÍRITO DO MAL* (*The Manitou*, dir. William Girdler, 1978) é claramente um filho de *O Exorcista* (*The Exorcist*, dir. William Friedkin, 1973) (MUIR, 2002, p. 568); ou uma mistura deste com “uma pitada de lampejos psicodélicos e um pouco de folclore indígena fabricado” (EVERMAN, 1993, p. 156). Do ponto de vista histórico, John Kenneth Muir considera esse filme digno de nota pelo tema do “parto maldito”, recorrente nas produções de horror dos anos 1970. De fato, na década de Nixon, Ford e Carter o corpo humano deu à luz a bebês mutantes (*Nasce um Monstro* [*It's Alive*], dir. Larry Cohen, 1974), alienígenas (*ALIEN – O OITAVO PASSAGEIRO*, 1979) ou mesmo demoníacos (*Espírito Maligno* [*Chi sei?*], dir. Ovidio G. Assonitis & Robert Barrett, 1974). Essa tendência revela o desconforto do público com a possibilidade do processo reprodutivo normal ser transformado numa experiência horrífica (MUIR, 2002, pp. 567, 568). Segundo Newman, foi *O Bebê de Rosemary* (*Rosemary's Baby*, dir. Roman Polanski, 1968) que acrescentou a maternidade aos temas do horror. Na esteira vieram algumas produções feitas para a TV, como

The Devil's Daughter (dir. Jeannot Szwarc, 1973), *Look What's Happened to Rosemary's Baby* (dir. Sam O'Steen, 1976) e *Good Against Evil* (dir. Paul Wendkos, 1977). Esse tipo de gravidez “não natural” se tornaria mais comum na ficção científica de horror depois da erupção do peito de John Hurt em *ALIEN – O OITAVO PASSAGEIRO* (NEWMAN, 2011, pp. 58-9).

MANITOU – O ESPÍRITO DO MAL segue a tendência do “parto maldito”. Raios X revelam algo semelhante a um feto humano no pescoço de Karen Tandy (Susan Strasberg), o que intriga os especialistas. Para o horror da jovem, o que aparentemente se tratava de um tumor, desenvolvendo-se em ritmo alucinante, é o feto de Misquamacus, um curandeiro indígena maligno de quatrocentos anos. O Dr. Jack Hughes (Jon Cedar) tenta operá-la, mas algum tipo de força o interrompe quando a paciente começa a murmurar palavras em uma língua estranha. O vidente Harry Erskine (Tony Curtis), que não passa de um farsante, compromete-se a ajudar a ex-namorada Karen. Primeiro, reúne duas médiuns, Amelia Crusoe (Stella Stevens) e a Sra. Karmann (Ann Sothorn), que evocam o *manitol* ou “espírito eterno” do mais poderoso e maligno de todos os pajés, e constatam ter sido essa a entidade que possuiu Karen.

Mais tarde, seguindo o conselho do antropólogo Ernest Snow (Burgess Meredith), Harry viaja à Dakota do Sul em busca do pajé João Pedra Cantante (Michael Ansara), cujo conhecimento lhe pode ser útil. Ao encontra-lo, descobre que os curandeiros verdadeiramente poderosos são capazes de reencarnar no corpo de pessoas vivas, ganhando força a cada renascimento. Pedra Cantante não está disposto a ajudar o homem branco, nem mesmo em troca de dinheiro. Mas, depois de muita insistência, ele cede. Nesse ínterim, os médicos tentam operar Karen novamente, mas o equipamento de raios laser perde o controle e dispara contra a equipe de cirurgia. O tumor cresce cada vez mais e a entidade começa a falar através da mulher, em estado de histeria. Quando Pedra Cantante chega ao seu leito e confronta o curandeiro prestes a nascer, rapidamente se vê diante de “Misquamacus, o maior curandeiro de todos” (MANITOU, 1978). Resoluto, o pajé bom decide combater o pajé mau.

À noite, Misquamacus nasce do imenso tumor já em sua forma adulta, coberto de sangue e líquido amniótico, porém feio e deformado graças aos raios X que o bombardearam durante o estágio fetal. O pajé mau rompe o círculo de proteção feito pelo seu adversário e conjura demônios primordiais que anunciam a chegada do Grande Ancião. Temeroso de perder a batalha, Pedra Cantante revela que todos os seres têm *manitous*, mesmo os objetos feitos pelo homem. Isso dá a Harry a ideia de usar os espíritos do equipamento hospitalar. Os computadores de alta-voltagem são ligados, mas Pedra Cantante é incapaz de canalizar sua energia contra Misquamacus. No fim, é Karen quem realiza tal proeza. Numa luta do bem contra o mal, os

espíritos computadorizados se voltam contra o pajé maligno e o despacham para o outro plano. Em retribuição aos serviços prestados, Pedra Cantante ganha um maço de cigarros.

Com destaque para a relação entre os personagens Erskine e Pedra Cantante e para a dicotomia saber tradicional *versus* tecnologia, a descrição feita acima nos leva a concordar com o argumento de Everman, de que *MANITOU – ESPÍRITO DO MAL* apenas finge respeitar os nativos americanos e sua cultura. Por um lado, sugere que as crenças nativas estão corretas e são mais fortes que a fé dos brancos; e evidencia como os índios foram — e continuam sendo — historicamente tratados de maneira injusta pelo governo e pelas grandes empresas. Por outro lado, mostra que os métodos tradicionais são ineficazes, pois só a tecnologia dos brancos consegue derrotar o pajé maligno. Dessa maneira, insinua que a tecnologia poderá ser usada novamente para esmagar os nativos americanos, caso eles saiam da linha (1993, pp. 157, 158). Logo resulta em um falso tributo ao sistema de crenças indígena, uma vez que a ideologia da superioridade do homem branco parece compor o subtexto desse filme.

À primeira vista, não há nada de Lovecraft em *MANITOU – O ESPÍRITO DO MAL*. Em seus contos não há partos malditos; quer resultem da miscigenação e da endogamia, quer sejam prole de seres cósmicos, suas monstruosidades já estão formadas, à espreita. No entanto, devemos destacar a investigação em torno de um mistério oculto, proveniente do passado remoto da história americana, e as entidades primordiais conjuradas no desfecho, originárias de um plano interdimensional a exemplo do Grande Ancião que se anuncia. De acordo com Ross (1994, p. 21), Misquamacus é um velho xamã em *Lurker at the Threshold* (1945), história de August Derleth baseada em fragmentos de Lovecraft. O personagem não tenta matar a humanidade por conta própria, explica Hendrix; ao invés disso, planeja convocar os Grandes Anciões (de Lovecraft) para fazer o trabalho (2017, p. 179).

Na TV dos anos 1990, identificamos ecos da tendência do horror de retratar nativos monstruosos, comum nas duas décadas antes. As lendas do *manitou* serviram de base para o argumento do episódio “A Besta Humana” (*Shapes*, dir. David Nutter, 1994), de *Arquivo X*, o primeiro da série dedicado às lendas dos povos indígenas norte-americanos. Na premissa, uma criatura do folclore nativo é suspeita de assassinato. *TWIN PEAKS*, por sua vez, tem uma estética estritamente vinculada ao imaginário dos povos nativos. Estabelecendo a mesma dicotomia de *MANITOU*, o policial Hawk (Michael Horse) e a entidade maléfica BOB (Frank Silva) funcionam como gêmeos míticos. Este, representa o ‘índio mau’, um tropo americano bastante popular; aquele, representa o ‘índio bom’.

CAPÍTULO 7

HORRORES CLÁSSICOS

1. Definição de horror clássico

Antes de examinar os filmes lovecraftianos situados no território do horror ‘clássico’, é necessário esclarecer este termo, muitas vezes considerado problemático por ganhar sentidos diversos se aplicado a tipos distintos de ficção. A própria definição de ‘filme de horror’ representou um desafio considerável. Isso porque, segundo Jonathan Rigby, aquilo que definimos como filme de horror talvez constitua o gênero mais amorfo e abrangente — principalmente num primeiro momento, logo após seus vários elementos terem gradualmente se fundido naquilo que Walter Kendrick denominou “genificação”¹²³ (apud RIGBY, 2007, p. 6). Ao iniciar um levantamento de filmes de horror norte-americanos da primeira metade do século XX, Rigby constatou uma tradição muito enraizada na mecânica da “comédia de mistério”, característica dos suspenses de grande sucesso da Broadway dos anos 1920. O autor selecionou então os filmes de “casas sinistras”¹²⁴ e explicou o motivo da escolha: “Assim como as casas sinistras penetravam no emergente gênero de horror, a iconografia [do gênero] se infiltrou na moda dos anos 1940, o *film noir*, e no *boom* dos anos 1950, a ficção científica” (2007, p. 6). Destacamos, portanto, uma tradição contínua e ininterrupta de produções de horror que se imbricam a outras formas narrativas ao longo da história do cinema.

Em retrospectiva, William K. Everson constatou que as histórias de horror são tão antigas quanto a humanidade, e têm assustado, dominado e divertido homens e mulheres desde tempos imemoriais. Logo, parece natural que os cineastas tenham decidido despendar tempo, talento e dinheiro para cativar o público mundo afora (2000, p. 21). No que se refere à literatura de horror, que está nas origens da ficção de horror cinematográfica, Laura Cánepa sublinha que o conceito de ‘clássico’ pode parecer contraditório, uma vez que esse gênero surgiu no final do século XVIII como reação às ideias neoclássicas iluministas (2008, p. 198). Neste trabalho, portanto, consideraremos o termo um sinônimo de ‘canônico’ quando aplicado ao horror, posto que se relaciona com as formas do gênero estabelecidas ao longo do século XIX.

¹²³ No original, “*genrefication*”.

¹²⁴ O autor utiliza “*old dark house*”, cuja tradução é “casa velha sombria”. Porém, a expressão também designa o título original do filme *A Casa Sinistra* (*The Old Dark House*, dir. James Whale, 1932). Optei por utilizar o título desse filme ao invés da tradução literal.

No que se refere ao cinema, a terminologia também encontra problemas. Aquilo que se conhece por “cinema clássico”, acrescenta a autora, refere-se ao modelo industrial e narrativo hollywoodiano calcado em certos elementos estáveis que nem sempre podem ser encontrados nos filmes de horror (CÁNEPA, 2008, p. 199). Conforme esclarece Ronald Bergan, o cinema clássico foi desenvolvido em Hollywood no início da era de ouro da produção em estúdio, quando certas regras de edição, iluminação e narrativa foram estabelecidas. Construído sobre os códigos de representação do Realismo, suas regras surgiram para estabelecer um padrão, otimizar a produção e tornar os filmes mais vendáveis (2010, pp. 104-5). A respeito dos elementos que *podem* ser encontrados nos filmes de horror, Everson propõe sete categorias às quais todos os filmes se enquadrariam, segundo suas especificidades: experimentos científicos; monstros; vampirismo e licantropia; vodu; a casa sinistra; necromancia e diabolismo; fantasmas e aparições — e um grupo não classificado que inclui filmes de suspense (2006, p. 22).

Neste capítulo, dedicado às produções lovecraftianas de ‘horror clássico’, adotamos o mesmo critério utilizado por Cánepa. Assim sendo, os filmes incluídos neste rol não constam apenas por terem sido feitos de acordo com o paradigma clássico, tampouco por se tratarem de adaptações da obra de Lovecraft ou tomarem-na como inspiração (veremos que alguns títulos só arranham a superfície); mas porque se relacionam com o gênero narrativo-ficcional do horror através de seus temas ‘clássicos’, canonizados pela Literatura, pela Poesia e pelo Teatro do século XIX — derivados do romance gótico, mais especificamente. Veremos que tais filmes, em sua maioria, também se aproveitam de ambientes e objetos facilmente relacionáveis às histórias clássicas do horror, derivativas das convenções da ficção gótica: cemitérios, mausoléus, casas malditas, imagens espectrais de pessoas mortas, espelhos que revelam imagens não percebidas fora deles, vilões com deficiências físicas aparentes, vítimas indefesas e fisicamente frágeis (sobretudo mulheres e crianças), etc. (CÁNEPA, 2008, p. 199). Os elementos supracitados costumam carregar significações metafóricas sobrepostas. Por essa razão, permitem múltiplas interpretações. No caso deste trabalho, serão privilegiados os processos audiovisuais no campo das relações entre o cinema e a história. É a partir dessas relações que refletiremos sobre os ‘horrores clássicos’ lovecraftianos.

2. Os filmes góticos da AIP

O *CASTELO ASSOMBRADO* (*The Haunted Palace*, 1963) foi o primeiro filme a introduzir as criações de Lovecraft para um público amplo. O título deriva de um poema de

Poe, mas o roteiro tomou como base *O Caso de Charles Dexter Ward*. Escrita no início de 1927 (e publicado em 1941), esta noveleta de Lovecraft foi ambientada em Providence e inspirada por eventos locais, em especial aqueles relacionados a uma casa supostamente assombrada na Prospect Street. Na descrição de Muir, a maior parte da história envolve a tentativa do Dr. Marinus Willet de entender a razão por trás da insanidade do homem que dá nome ao título. No desfecho, o médico descobre que Ward foi substituído por um ancestral chamado Joseph Curwen, que pretendia levar a cabo um plano maligno. Assim como o *Drácula* de Stoker, a história em questão é um romance epistolar, composto em grande parte por correspondências e outros documentos (MUIR, 2011, pp. 255, 256). Segundo Migliore e Stryzik, a noveleta apresenta a obsessão de Lovecraft com o passado e sua crença de que a humanidade é uma espécie minoritária, à deriva em um universo maléfico.

Essa primeira adaptação cinematográfica de *O Caso de Charles Dexter Ward* é estrelada por Vincent Price,¹²⁵ o grande astro do ciclo de Poe dos anos 1960; o elenco de apoio é sólido, formado por outros veteranos do gênero como Lon Chaney Jr. e Elisha Cook Jr. A direção de arte de Daniel Haller é excepcional para um filme de baixo orçamento. Migliore e Stryzik elogiam Roger Corman, que fez um trabalho admirável como o primeiro cineasta americano a abrir terreno para as futuras adaptações “mais cósmicas” da obra de Lovecraft (2006, p. 63). O filme abre com um prólogo. Certa noite escura e tempestuosa, o povo do vilarejo de Arkham, na Nova Inglaterra, decide fazer justiça com as próprias mãos. A turba enfurecida captura e queima vivo o ocultista Joseph Curwen (Vincent Price). Enquanto as chamas o consomem, o feiticeiro lança uma poderosa maldição contra seus captores e os descendentes deles. “Assim como a vila de Arkham se voltou contra mim, eu também voltarei dos mortos contra a vila de Arkham”, diz Curwen. “A partir desta noite, vocês carregarão a minha maldição!” (O CASTELO, 1963). Findo o prólogo, o filme dá um salto de 110 anos, “iniciando a tradição inquebrantável de nunca situar as histórias de Lovecraft em seus períodos de tempo originais (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, p. 63). Na década de 1870, Charles Dexter Ward (também interpretado por Price) e sua esposa Ann (Debra Paget) chegam à cidade de Arkham à procura da mansão palaciana do velho Curwen, tataravô de Ward.

¹²⁵ Conforme vimos anteriormente, Price também estrelou *MONSTROS DA CIDADE SUBMARINA*.

Figura 19: O insidioso feiticeiro Joseph Curwen (Vincent Price) é queimado vivo na abertura de *O CASTELO ASSOMBRADO* (1963). Uma reencenação da pena capital aplicada às bruxas em Salem, no fim do século XVII.

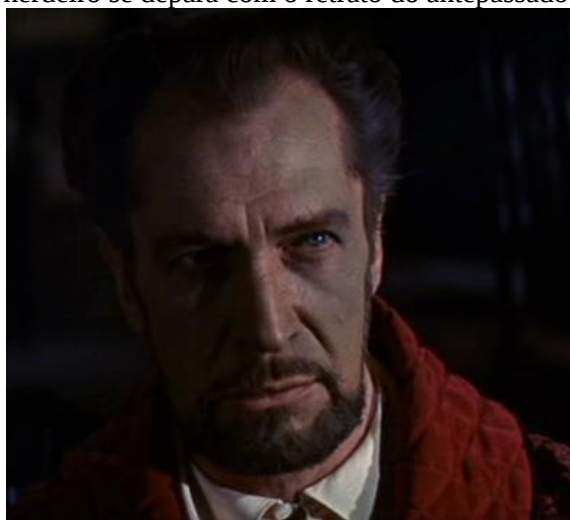


Arkham é considerada um lugar maldito, mas o casal de visitantes não crê no sobrenatural. Na taverna, são aconselhados pelos descendentes dos executores de Curwen a deixarem a cidade para nunca mais voltar. Mas Ward está determinado a reivindicar sua herança, um castelo abandonado no topo da colina. Surpreso com a hostilidade dos moradores locais, e pela gente estranhamente deformada que cruza o seu caminho (homens, mulheres e crianças sem olhos), Ward finalmente encontra a propriedade. No salão, depara-se com uma pintura a óleo de Curwen, seu *doppelgänger*¹²⁶ que exercerá sobre ele uma influência maligna. Mais tarde, o dr. Marinus Willet (Frank Maxwell) visita o casal e diz que as pessoas deformadas são reais, embora pareçam fruto de um pesadelo. “É necessária uma combinação extraordinária de elementos para formar uma pessoa normal,” explica Willet. “No caso delas, a combinação estava errada” (*O CASTELO*, 1963) a ponto de nascerem com uma mutação. Em resposta a Ward, que tenta compreender o porquê da hostilidade dos moradores locais, Willet explica que Arkham é uma comunidade estranha, assombrada pelo medo, pela culpa e pela memória de uma

¹²⁶ A figura do *doppelgänger* (do alemão “duplo”) pode ser corretamente identificada como duas figuras em uma. Ao levantar questões sobre a totalidade do sujeito humano, emergiu como *alter egos* sombrios e perturbadores numa época em que o *cogito ergo sum* do Iluminismo estabeleceu firmemente o indivíduo e seus poderes intelectuais da razão como as características definidoras da humanidade. O termo foi empregado pela primeira vez pelo escritor alemão Jean Paul em seu romance *Siebenkäs* (1796-97), no qual ele definiu o “*Doppeltgänger*” como “*Leute, die sich selber seen*” (pessoas que se veem). Desde sua origem, o *doppelgänger* encontrou caminho em várias literaturas nacionais ao longo do século XVIII e, em seguida, experimentou nova vida no começo da era cinematográfica. A definição de Jean Paul aponta para uma semelhança física do *doppelgänger* com a pessoa que experimenta esse fenômeno (MURNANE, 2014, p. 172-3).

noite em particular. Descreve os hábitos excêntricos de Curwen, seu fim trágico e a maldição que lançou na aldeia. Mas, para Ward, todo bruxo ou bruxa que morreu na América deixou uma maldição. Em sua fala, parece criticar a injustiça dos tribunais das bruxas ocorridos na Nova Inglaterra no fim do século XVII. Naquele período, conforme vimos, homens e mulheres inocentes foram mortos sob acusação de bruxaria.

Figuras 20 e 21: Curwen: o duplo maldito de Charles Dexter Ward. O contraste é evidente quando o herdeiro se depara com o retrato do antepassado. Ambos foram interpretados por Price.



Willet relata os terríveis rumores acerca do antepassado de Ward. Segundo se acreditava, o bruxo tinha posse do *Necronomicon*, livro de feitiços capaz de garantir poder absoluto ao seu usuário, com fórmulas para invocar os “deuses antigos”, os “Anciões do além” que um dia governaram o mundo e esperam a oportunidade para retomar o controle. Na crença do povo local, Curwen tentava abrir as portas para os deuses malignos. Além disso, corria de boca em boca um suposto plano de cruzar tais seres com os humanos para criar uma “nova raça”, por meio da qual os Anciões poderiam retornar para governar a Terra. Isso explicaria os mutantes, experimentos malsucedidos transmitidos de uma geração a outra pelo sangue. Em outras palavras, as deformidades físicas são condições genéticas resultantes da miscigenação.

Quando o espírito de Curwen domina o corpo de seu descendente, faz dele um instrumento para levar a cabo seus terríveis desígnios. Cético, Willet não acredita que isso de fato possa ter ocorrido. Na sua opinião, Ward apenas está reagindo à lenda do antepassado. “A atitude do povo, a incrível semelhança entre ele e a imagem no retrato e a atmosfera do castelo são elementos em conjunto para criar essa aberração” (O CASTELO, 1963). Entretanto, o bruxo não demora a matar pelas mãos de Ward seus adversários históricos, os descendentes dos seus executores. Nos subterrâneos do castelo, Curwen realiza rituais profanos. Um fosso guarda um

monstro descomunal, para quem a bela esposa do seu tataraneto será sacrificada. Para Clark e Senn, o clímax é digno de James Whale (2011, p. 204). Empunhando tochas, os aldeões decidem fazer justiça com as próprias mãos e ateiam fogo no castelo. O retrato é destruído no incêndio e tudo parece voltar à normalidade. Mas o desfecho é ambíguo e não sabemos se o domínio de Curwen realmente foi quebrado.

Apesar dos cartazes de divulgação e até mesmo dos créditos indicarem “O CASTELO ASSOMBRADO de Edgar Allen [sic] Poe”, o filme não é baseado no trabalho deste escritor e nunca teve a intenção de fazer parte da longa série de adaptações da sua obra. Isso se deve a uma reviravolta, quando os executivos da AIP James Nicholson e Sam Arkoff exigiram, de última hora, que a produção fosse renomeada por questões de bilheteria, para que pudessem promovê-la como um novo filme de Poe. Narrações do poema-título “The Haunted Palace” (1839), na voz de Vincent Price, foram acrescentadas às pressas e os créditos do filme passaram por ajustes (CLARK; SENN, 2011, p. 202). Mas os créditos remendados — “baseado em um poema de Edgar Allan Poe e uma história de H. P. Lovecraft” — não contam as origens desse filme, que é uma adaptação de Lovecraft.

Embora Roger Corman não planejasse uma série de produções dedicadas ao escritor (CLARK; SENN, 2011, p. 204), admitiu: “Estávamos sem boas histórias de Poe para usar e eu queria fazer uma pausa de Poe, de qualquer forma” (Idem, p. 202). Nas suas palavras,

Jim Nicholson conhecia as histórias de [H. P.] Lovecraft e realmente gostava de seu trabalho. Eu achava Lovecraft um bom escritor, mas não achava que ele fosse da mesma complexidade e nuance de Poe, mas sentia que “O caso de Charles Dexter Ward” daria um bom filme. Então, depois que o filme foi finalizado, Jim [Nicholson] e Sam [Arkoff] mudaram de ideia e decidiram de alguma forma que queriam integrá-lo na série Poe. Eu sempre achei que tratá-lo como um filme de Poe não fazia absolutamente nenhum sentido. Realmente, é algo que foi feito simplesmente para o apelo de bilheteria, porque todas as vezes que filmes de Poe haviam feito muito dinheiro para a AIP (CORMAN *apud* CLARK; SENN, 2011, p. 202-3).

Conforme apontam Migliore e Stryzik, o veterano da indústria cinematográfica Charles Beaumont foi encarregado de adaptar a história de Lovecraft para as telas. O talentoso fantasista já havia escrito dezoito episódios para a série televisiva *Além da Imaginação* (*Twilight Zone*, 1959–1964) — incluindo os clássicos “The Howling Man” (dir. Douglas Heyes, 1960) e “Living Doll” (dir. Richard C. Sarafian, 1963). Também escrevera para a AIP as adaptações *Obsessão Macabra* (*The Premature Burial*, 1962) e *A Orgia da Morte* (*The Masque of Red Death*, 1964), ambas baseadas na obra de Poe e dirigidas por Corman. Nesse ínterim, Beaumont receberia a árdua tarefa de adaptar o trabalho mais longo de Lovecraft, a noveleta de 1927, que

nunca fora publicada durante a sua vida do escritor. Migliore e Stryzik lamentam a eliminação de algumas das melhores partes da obra. Perderam-se, por exemplo, as passagens em que Ward descobre lentamente seu parentesco com Curwen. No filme, um retrato do feiticeiro está à vista no salão do castelo, fazendo com que a Sra. Ward perceba de imediato a semelhança com o seu marido (2006, pp. 61, 63). O processo de ressurreição descrito por Lovecraft foi ignorado, dando lugar a uma história de vingança (ROSS, 1994, p. 21). A ideia de ressuscitar os mortos através dos “sais essenciais” foi reduzida ao clichê da magia negra. Além disso, não restou quase nada dos personagens além dos seus nomes (MURRAY, 1994, p. 65).

De acordo com Phil Hardy, o apelo aos poderes ocultos que pairam reveladoramente sobre a trama dá unidade narrativa ao filme (1985, p. 155). O ancestral de Ward dedica seu tempo ao propósito de ressuscitar sua esposa morta, vingando-se dos descendentes dos aldeões que o executaram, e se prepara para sacrificar a esposa de seu tataraneto ao Ancião, monstrosidade lasciva de quatro braços que espreita na câmara subterrânea. Numa das únicas sequências de efeitos especiais, destacada por Migliore e Stryzik, vemos esse monstro através de uma cortina de luz psicodélica, enquanto tenta escapar de sua prisão interdimensional. Todavia, como observam os autores, a criatura não passa de uma imagem congelada; incapaz de causar medo, poderia ser um objeto cenográfico utilizado em *O MONSTRO DA LAGOA NEGRA* (2006, p. 63). Já os mutantes que cercam o Sr. e a Sra. Ward na praça da aldeia, a fim de assustá-los, representam uma ameaça real.

Figura 22: Ward (Price) e Ann (Debra Paget) são rodeados por seres mutantes sem olhos no centro de Arkham, cidade considerada maldita.



Em última análise, *O CASTELO ASSOMBRADO* se torna outra das construções mentais de Poe. De acordo com Hardy (1985, p. 155), isso acontece graças à direção de arte de Daniel

Haller, responsável pela ambientação aos moldes de *O Solar Maldito* (*House of Usher*, 1960) — de cores levemente borbulhantes, passagens ecoantes repletas de sombras e teias de aranha, exteriores envoltos em nevoeiros eternos. Para o crítico, a visão cósmica de Lovecraft, relacionada à dominação pelo mal — muito “mais tangível do que as explorações de Poe, na forma de pesadelo, de medos e desejos dominados pela culpa” — deveria ter sido ambientada em um mundo mais comprovadamente “real”, como aquele concebido posteriormente por Corman em *Túmulo Sinistro* (*The Tomb of Ligeia*, 1964).

Clark e Senn discordam. Baseado principalmente em *O caso de Charles Dexter Ward*, o cenário também parece incorporar elementos de outras histórias de Lovecraft, como “A Sombra sobre Innsmouth” (1931), mas não há nada de Poe (além do título e da voz de Price). A fim de sustentar este argumento, recorrem a uma declaração do cineasta, segundo o qual a decisão de “trazer elementos de outras histórias de Lovecraft, para dar mais profundidade [à trama]”, foi dele e de Beaumont (CORMAN *apud* CLARK; SENN, 2011, p. 203). Por essa razão, consideram um equívoco tratar *O CASTELO ASSOMBRADO* como um filme de Poe. Seria, na verdade, uma das adaptações mais eficazes do sentimento perpétuo de pavor evocado por Lovecraft, e da presença iminente de um Mal antigo e implacável, o que se deve em parte ao estilo visual do filme. Este, se comparado às produções anteriores de Poe, tem um visual mais sombrio, um estilo artístico quase holandês com muitos tons negros e aveludados e uma paleta de cores mais suave, obra do diretor de fotografia Floyd Crosby. “Eu imaginei, e acho que consegui, um visual um pouco diferente para Lovecraft do que usei para Poe,” disse Corman. “Usei um padrão de iluminação um tanto mais berrante porque senti que essa era intrinsecamente a diferença entre Lovecraft e Poe, e nós deveríamos ter um visual um pouco mais realista e marcante” (CORMAN *apud* CLARK; SENN, 2011, p. 203). Na percepção dos críticos, esse foi o trabalho mais impressionante de Crosby em toda a série.

A influência de Corman sobre gênero do horror resultaria em *MORTE PARA UM MONSTRO* (*Die, Monster, Die!*, 1965), estreia do diretor de arte Daniel Haller na direção (CLARENS, 1967, p. 151), com quem trabalhou em muitos dos seus filmes, incluindo as adaptações de Poe. O filme em questão baseia-se no poder evocativo de cenários assustadores — a Casa dos Witley, na ficcional Arkham, seria uma reminiscência das paisagens de estúdio projetadas para *O Solar Maldito*, de Corman. Mas, na óptica de Hardy, elementos como a velha deformada coberta por um véu, a misteriosa adega do patriarca, com luzes verdes brilhantes, e a estufa habitada por mutantes radioativos são promessas de um filme que nunca se materializa (HARDY, 1985, p. 172). O roteiro foi assinado por Jerry Sohl, cujo currículo incluía episódios das séries televisivas *Alfred Hitchcock Presents* (1955–1962), *Além da Imaginação* e *A Quinta*

Dimensão (*The Outer Limits*, 1963-1965). Sohl também foi responsável pelo roteiro de *A Maldição do Altar Escarlate* (*Curse of the Crimson*, dir. Vernon Sewell, 1968), livre-adaptação britânica do conto “Os sonhos na Casa da Bruxa” (1932), de Lovecraft.

MORTE PARA UM MONSTRO é uma adaptação de “A cor que caiu do espaço” (1927). A história tem início com o desembarque do estudante americano Steven Reinhart (Nick Adams) na estação ferroviária de Arkham, na Inglaterra. Em sua viagem para o remoto vilarejo inglês, Steven espera conhecer a família de sua namorada, Susan (Susan Farmer). Mas não consegue descobrir o caminho para a Casa dos Witley, e os habitantes locais são estranhamente hostis e evasivos. “O que há com o povo daqui?”, o forasteiro se pergunta. Decide então seguir a pé até a propriedade, deparando-se com uma imensa cratera na estrada rural desolada. Quando finalmente avista a casa, seus arredores estão envoltos pelo nevoeiro. Steven toma a liberdade de entrar na mansão palaciana, onde encontra o pai de Susan, o velho cadeirante Nahum (Boris Karloff), que tenta expulsá-lo — sem sucesso, pois sua amada o esperava de braços abertos.

Figura 23: Cratera nos arredores de Arkham, em *MORTE PARA UM MONSTRO* (1965): reminiscência de “A cor que caiu do espaço” (1927).



Mais tarde, Steven faz descobertas intrigantes. Os antepassados da família haviam enlouquecido e a criada chamada Helga perecera vítima de uma terrível doença, que também afetara a mãe de Susan, Letitia (Freda Jackson). Isolada em seu quarto e escondida atrás de um véu, a mulher implora ao rapaz que leve sua filha embora. Em seguida, menciona o feiticeiro Corbin, um ancestral de Nahum que “invocava seus poderes ocultos quando morreu. Agora seu chamado está sendo respondido (...) Tudo o que posso ver é o horror.” Letitia teme que o seu marido também esteja enlouquecendo (*MORTE*, 1965).

Durante o jantar, Steven diz ter notado uma extensão de terra escurecida no caminho até a casa, e pergunta o que aconteceu. O pai e a filha tentam fazê-lo acreditar em um incêndio, mas não o convencem. “Tudo está morto na área, nada parece crescer,” prossegue Steven. “Toquei em um galho e ele tornou-se cinzas (...) nenhum incêndio deixa um lugar assim.” Sua namorada revela nunca ter ido ao terreno baldio, e que desde o incêndio o povo do vilarejo havia desaparecido. Curioso, Steven decide investigar a biblioteca da casa, onde descobre vários livros e tratados de ocultismo, entre eles o *Culto dos Entes Exteriores*,¹²⁷ no qual se lê: “maldito o solo onde as forças obscuras vivem estranhamente corporificadas (...) Aquele que se intrometer será destruído” (MORTE, 1965).

Depois de muito bisbilhotar, o rapaz e sua namorada descobrem que as plantas do viveiro têm um tamanho descomunal. Numa câmara, deparam-se com as cores cintilantes de algum tipo de energia. Há uma criatura octópode gigantesca de muitos olhos dentro de uma gaiola. “Parece um zoológico do inferno”, conclui Steven, para o qual a “coleção de horrores” se trata de “mutações genéticas provavelmente causadas pela radiação,” pois “é um fato científico que a exposição contínua a energia radioativa muda as características dos seres vivos” (MORTE, 1965), o que teria ocorrido com as plantas e criaturas. O rapaz também relaciona o estranho brilho do cômodo à radiação, e conjectura se a fonte poderia ser urânio. O aroma do cômodo é “doce e debilitante”, efeito da decomposição. De repente, uma das plantas ganha vida e se enreda em Susan, envolvendo-a e apertando-a com seus ramos, até Steven libertá-la.

Figura 24: “Zoológico do inferno”: Steven (Nick Adams) e Susan (Susan Farmer) se deparam com as estranhas criaturas do Sr. Witley.



¹²⁷ No original, *Cult of the Outer Ones*.

De volta à casa, Steven decide explorar o porão, que se revela um vasto conjunto de galerias subterrâneas. O local é uma antiga masmorra com esqueletos, morcegos e armas medievais. Em uma das paredes foi pintada a figura de Baphomet, o lendário ‘deus chifrudo’ das bruxas, elaborada por Eliphas Lévi em 1861. Conforme vimos nos Capítulos 4 e 5, Lovecraft estava familiarizado com trabalhos seminais do ocultismo Ocidental a ponto de se inspirar no desenho de Levi. Notamos que imagens como essa, portanto, não dizem respeito apenas à literatura, uma vez que também influenciaram os filmes. Nahum é um ocultista, e o rapaz não demora a descobrir nos subterrâneos um meteorito estranho e brilhante.

A radiação do corpo celeste é responsável por transformar as plantas e os animais da propriedade em aberrações grotescas. Também exerce efeito perturbador sobre Nahum e sua família. Na manhã que sucedeu a queda do meteorito, o velho irá explicar mais tarde, o terreno estava coberto de vegetação abundante que nunca crescera ali. Decidiu então levar a pedra verde e sibilante para o porão, considerando-a um presente do céu e sonhando em “converter esta terra árida em um lugar de beleza exuberante. Pensei que o nome Witley voltaria a ter significado” (MORTE, 1965). No fim, a casa pega fogo e desmorona, levando consigo o sinistro retrato do feiticeiro Corbin que aterrorizava a casa do além.

MORTE PARA UM MONSTRO foi a segunda produção da AIP a abrir espaço para Lovecraft no cinema, ainda que de forma vaga e pouco fidedigna. Como observou Will Murray, o enredo deve mais ao conto “A Queda da Casa de Usher” (1839), de Poe, do que a Lovecraft (1994, p. 65). Além das plantas descomunais e da coleção de criaturas deformadas, talvez o elemento mais lovecraftiano do filme seja a sequência do título, cujas cores cósmicas rodopiantes lembram a viagem interestelar de *2001: Uma Odisseia no Espaço* (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, pp. 50, 51) e evocam uma passagem do conto: “(...) faixas brilhantes diferentes de quaisquer matizes conhecidas (...)” (LOVECRAFT, 2013, pp. 26-7).

Clark e Senn reforçam os argumentos prévios. Ainda que Jerry Sohl tenha baseado seu roteiro em “A cor que caiu do espaço”, não há nada muito lovecraftiano nesse filme além da premissa — o meteoro radioativo que aterrissa numa fazenda isolada. Da trama romântica ao desfecho em que a mansão pega fogo, o roteiro deve mais aos filmes do ciclo de Poe, dirigidos por Corman, do que à fonte literária. Talvez o roteirista mereça escusas, considerando que o trabalho de Lovecraft raramente se traduz bem na tela.¹²⁸ Apesar disso, para os críticos é decepcionante que o roteirista parta de uma história tão intensa e original como “A cor que caiu

¹²⁸ Cf. Capítulo 5 – Subcapítulo 3.

do espaço” e chegue a um resultado tão “frouxo e previsível”, um filme que parece uma “versão recauchutada de *O Solar Maldito*” (CLARK; SENN, 2011, p. 154).

O enredo foi transportado não apenas para outra temporalidade, mas para outro continente, transformando Arkham em um condado inglês (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, p. 50). Essas escolhas afastam-no do material literário e de um princípio basilar de grande parte das histórias de Lovecraft: a Nova Inglaterra como paisagem de horror.¹²⁹ Na avaliação de Clark e Senn (2011, p. 154), o diretor aproveitou ao máximo os cenários concebidos magistralmente por Collin Southcott, bem como a cinematografia melancólica de Paul Beeson; mas permitiu também um enfraquecimento da narrativa, especialmente durante o extenso ato de abertura, incapaz de gerar tensão ou suspense críveis. Da descoberta do meteorito até o momento em que as coisas começam realmente a acontecer, quase 50 dos 80 minutos do filme transcorreram. O monstro radioativo no qual Nahum se transforma, que emerge no clímax como um dublê com papel alumínio enrolado na cabeça, é especialmente equivocado e revela o baixo orçamento da produção. Haller realizaria outra adaptação de Lovecraft em 1969, intitulada *O ALTAR DO DIABO*,¹³⁰ antes de migrar para a televisão, onde teria uma carreira profícua.

Em *MORTE PARA UM MONSTRO*, a Casa dos Witley surge como o último bastião da cultura aristocrática do Velho Mundo. Prevendo o fim próximo, Nahum se empenha em trazer de volta a sua grandeza e busca ressuscitar o nome da sua dinastia, cultivando o meteorito no porão e no viveiro. Aguarda ansioso pela volta dos anos dourados, de abundância e prosperidade. Contudo, seus esforços são todos em vão. A queda da Casa dos Witley parece representar a decadência da Inglaterra no pós-guerra. O choque de dois mundos está no embate entre Steven e Nahum. Este, velho aleijado, supersticioso e devoto das artes ocultas, personifica a tradição engessada. Aquele, jovem e bem disposto, representa a modernidade e a ciência. No clímax, o americano confronta uma versão mutante e deformada de Nahum. A batalha final é a luta entre a racionalidade do Novo Mundo, defensora do *American way*, e a tradição monolítica do Velho Mundo, desajeitada e ultrapassada nos tempos modernos. O vencedor é o primeiro, lembrando que os Estados Unidos tomaram o lugar da Inglaterra como grande potência do capitalismo global. Essa leitura parece fazer sentido, considerando que

Os primeiros anos da década de 1960 foram de notável otimismo. Na crista de uma onda de prosperidade sem precedente, o povo esperava confiante a realização do sonho norte-americano. Um novo presidente, o jovem e vigoroso John F. Kennedy, autoproclamado tribuno de “uma nova nação”, prometera

¹²⁹ Cf. Capítulo 4 – Subcapítulo 2.

¹³⁰ Cf. Capítulo 8.

tirar o país do ramerrão e do conformismo. Iniciativas federais ousadas contra a pobreza e a discriminação prometiam soluções rápidas dos mais persistentes males sociais. No exterior, permaneciam imensos o poder e o prestígio dos Estados Unidos (SELLERS; MAY; McMILLEN, 1990, p. 395).

MORTE PARA UM MONSTRO flerta com as “nuances cósmicas” do conto de Lovecraft (BLACK, 1996, p. 111). A radiação trazida por um meteorito, caído nos arredores de uma propriedade rural, é responsável pela desintegração física do ambiente e das pessoas que lá residem. Esta ideia prosaica faz com que a narrativa hesite entre a ficção científica e o horror (HARDY, 1985, p. 172). É a essência de “A cor que caiu no espaço”, “o primeiro dos grandes contos de Lovecraft a efetuar a união entre horror e ficção científica” (JOSHI, 2013, p. 671). O diálogo final do filme evoca uma preocupação inerente à era atômica:

SUSAN: Não entendo, Steve. Por que tudo isto teve que acontecer?

STEVEN: Não creio que tivesse que acontecer. Nas mãos científicas corretas, a pedra seria benéfica. Mas ele [Nahum] a usou para lutar da única forma que conhecia pela sua casa e pelo nome dos Witley. Foi a sua decisão e ele a tomou (MORTE, 1965).

Para lançar luz sobre essa ideia, devemos observar a sobreposição dos eventos históricos e do horror literário. Desde o advento do chamado “horror nuclear”, estudiosos têm observado que o “descampado maldito” de Lovecraft guarda uma inquietante semelhança com os efeitos da radioatividade. Tendo falecido em 1937, quase uma década antes da Bomba, a sua história não poderia ter refletido ansiedades que emergiriam anos à frente. Porém, isso não significa que a ideia de envenenamento por substâncias estranhas não tenha exercido qualquer influência no seu pensamento. No início do século XX, Marie Curie já havia realizado seus experimentos pioneiros nesse campo. Na década de 1920, sobretudo nos anos de 1930, os efeitos da radiação passavam a ser conhecidos pela ciência. Conforme vimos, Lovecraft era um autodidata e um consumidor voraz dos conhecimentos científicos de seu tempo. Viveu também numa era de grande charlatanismo nos Estados Unidos, quando tecnologias de alto risco, como os banhos de rádio e os Raios X, ou toda sorte de máquinas excêntricas e produtos com materiais tóxicos em sua composição, estavam em voga nos círculos médicos como forma de promover a saúde. Ainda que a relação desses equipamentos com a doença da radiação demorasse a ser comprovada, era aos poucos conhecida na época de Lovecraft.¹³¹

¹³¹ HP LOVECRAFT: Prophet of the Nuclear Age. **Grim Blogger**. 27 mar. 2011. Disponível em: <http://grimreviews.blogspot.com/>. Acesso em: 15 jan. 2016.

Passagens de “A cor que caiu do espaço” trazem à mente dos leitores modernos imagens pós-apocalípticas de um ambiente coberto de resíduos radioativos. As terras da família Gardner, depois de serem envenenadas, parecem uma comunidade agrária ucraniana pós-Chernobyl:

Quase ao mesmo tempo os animais começaram a morrer. As galinhas ficavam acinzentadas e logo morriam, revelando uma carne seca de odor nauseante quando eram cortadas. Os cordeiros engordavam muito além do normal e de repente começavam a sofrer transformações horrendas que ninguém conseguia explicar. A carne ficava imprestável, e Nahum já não sabia mais o que fazer. Nenhum veterinário do campo chegava perto da fazenda, e o veterinário de Arkham não escondeu a perplexidade. Os porcos ficavam com o corpo cinzento e quebradiço e começavam a se desmanchar antes de morrer, e os olhos e focinhos exibiam alterações bastantes singulares. A situação era inexplicável, pois esses animais nunca haviam comido a vegetação contaminada. Então algo atacou as vacas. Certas áreas do corpo dos animais se ressequiam ou encolhiam ao extremo, e colapsos e desintegrações atroztes tornaram-se comuns. Nos últimos estágios — pois o resultado era sempre a morte —, observava-se o mesmo aspecto cinzento e quebradiço que afetava os cordeiros (LOVECRAFT, 2011, p. 40).

As paisagens envenenadas tornam plausível conjecturar sobre uma possível inspiração nos efeitos da radioatividade. Talvez Lovecraft tivesse conhecimentos elementares sobre a doença da radiação, como muitos intelectuais da era pré-Hiroshima.¹³² Mas ainda que os componentes nucleares não tenham influenciado diretamente “A cor que caiu do espaço”, não devemos ignorar as similaridades entre o envenenamento radioativo e o fenômeno descrito no conto. Podemos considera-lo um daqueles casos em que a literatura é irrevogavelmente redefinida por descobertas e desenvolvimentos históricos ocorridos *a posteriori*. De maneira geral, a ideia de horror nuclear parece estar presente em todas as adaptações norte-americanas desse conto para o cinema, seja em *MORTE PARA UM MONSTRO* ou em *A MALDIÇÃO - RAÍZES DO TERROR* (*The Curse*, dir. David Keith, 1987). Lovecraft pode não ter concebido intencionalmente as terríveis consequências do desencadeamento do átomo; ainda assim, antecipou um efeito similar, oferecendo aos seus leitores um cenário de contaminação equiparável àqueles descritos nos manuais de emergência da Guerra Fria.¹³³

¹³² Joshi e outros autores sugerem que o enfraquecimento e a deterioração dos Gardners tenham sido inspirados no conto “The novel of the white powder”, de Arthur Machen, peça notável de *The three impostors* (1895).

¹³³ HP LOVECRAFT: Prophet of the Nuclear Age. **Grim Blogger**. 27 mar. 2011. Disponível em: <http://grimreviews.blogspot.com/>. Acesso em: 15 jan. 2016.

3. Filme de monstro e outros temas clássicos

De acordo com Clark e Senn, o pouco conhecido *DARK INTRUDER* (dir. Harvey Hart, 1965) surgiu como episódio-piloto de uma série de TV intitulada *The Black Cloak*, produzida pela Shamley Productions de Alfred Hitchcock, na Universal City. Quando a série não foi vendida, a Universal expandiu e renomeou o piloto, transformando-o em um filme policial de média metragem (59 minutos). As origens televisivas da produção ficam aparentes nas cenas internas diurnas, filmadas no estilo “plano” e iluminado da maioria dos programas de TV dos anos 1960, apesar das externas noturnas serem muito mais atmosféricas, repletas de sombras e nevoeiro espesso. O cenário de Barre Lyndon é vivo e cheio de suspense, equilibrando ação, mistério e sequências de monstro à moda antiga. Por outro lado, a maquiagem do monstro (creditada a Bud Westmore), com garras retorcidas e um rosto disforme semelhante ao de um macaco, não atende aos padrões de 1965 em termos de realismo, mas parece apropriadamente grotesca. Protagonizado por Leslie Nielsen, o filme tem no detetive Brett Kingsford um personagem cativante (CLARK; SENN, 2011, p. 130).

Em 1890, um assassino de capa e cartola, semelhante a Jack o Estripador,¹³⁴ aterroriza as ruas de São Francisco. Na calada da noite, ele mata mulheres com requintes de crueldade e deixa junto ao corpo das vítimas, na cena do crime, estranhas estatuetas de marfim — figuras de algum deus arcaico em forma de serpente. Depois do quarto assassinato, o chefe de polícia pede ajuda ao detetive, ocultista, mestre dos disfarces e notório libertino Brett Kingsford, que mora com seu empregado anão Nikoli (Charles Bolender) e uma mandrágora gigante, sensível à presença de forças sobrenaturais. Kingsford não sabe especificar a origem das estranhas figuras de marfim, mas está certo de que sua origem não é egípcia nem sequer vodu. O detetive menciona cultos antigos. Indaga se a imagem poderia ser uma representação de “Azathoth” ou “Dagon”, deuses alienígenas do panteão de Lovecraft.

Mais tarde, um mandarim informa que as peças são imagens de um demônio sumério, a “essência de um mal cego” capaz de possuir os seres humanos e forçá-los a cometer assassinatos rituais. Os demônios dessa raça e seus acólitos são muito cruéis e impiedosos; outrora expulsos da Terra, lutam para retornar. O chinês alerta sobre o perigo de lidar com uma antiguidade

¹³⁴ Nome atribuído ao assassino de várias mulheres que atuou no distrito londrino de Whitechapel e arredores em 1888. A sua identidade nunca foi confirmada, e seu apelido teve origem numa carta à imprensa que a polícia à época suspeitou ter sido escrita por um jornalista e não pelo assassino real. Originalmente um símbolo do mal e do perigo urbano na Londres em finais da era vitoriana, o Estripador tornou-se ícone do horror na literatura, no cinema e na cultura popular (NEVINS, 2014, pp. 349, 351).

inimaginável e aconselha Kingsford a enterrar a sua curiosidade nas mesmas profundezas. Entrementes, Robert Vanberg (Mark Richman), negociante de antiguidades e noivo de Evelyn (Judi Meredith), sofre apagões misteriosos e teme ser, ele próprio, o assassino. Porém, a verdade é mais complicada e assustadora, como Kingsford irá descobrir. O assassino não é um maníaco qualquer, mas um monstro desumano aos moldes do Sr. Hyde, o duplo imoral do Dr. Henry Jekyll na noveleta de Robert Louis Stevenson. Esse monstro é o gêmeo malformado de Robert, do qual foi separado ainda pequeno. Ele deseja efetuar uma troca de corpos, deixando sua carcaça decrépita para o irmão através de um ritual de invocação dos deuses antigos.

Figura 25: Brett Kingsford (Leslie Nielsen) analisa uma das estranhas estatuetas de marfim, as quais relaciona a cultos antigos e a deuses lovecraftianos, como “Azathoth” e “Dagon”.



Tributária de “O chamado de Cthulhu” (1926), a premissa de *DARK INTRUDER* gira em torno da investigação das estranhas estatuetas, relíquias de cultos antigos encontradas misteriosamente nas cenas do crime. Na primeira parte desse conto, há uma descrição da peça que formava “ao mesmo tempo as imagens de um polvo, de um dragão e de uma caricatura humana”, cuja “(...) cabeça polpuda, com tentáculos, colmava um corpo grotesco e escamoso com asas rudimentares” (LOVECRAFT, 2011, pp. 103, 104). No filme, a estatueta é uma cabeça de serpente feita em marfim. Vimos que o chefe de polícia não faz ideia do que se trata, por essa razão pede ajuda a Kingsford. Tal qual o Inspetor Legrasse, no conto:

O homem trazia consigo o motivo da visita: uma grotesca e repulsiva estatueta em pedra, que aparentava ser muito antiga, e cuja origem ele não conseguia determinar. Não deve se supor que o inspetor Legrasse tivesse mais o remoto interesse por arqueologia. Pelo contrário; buscava esclarecimentos por razões puramente profissionais (LOVECRAFT, 2011, p. 110).

Ambas as narrativas apresentam a figura do detetive erudito dotado de vasto conhecimento. Em “O chamado de Cthulhu”, o pivô da investigação — realizada nos anos 1920, tempo presente da narrativa — já está morto. Seu nome era George Gammell Angell, professor emérito de línguas semíticas da Universidade Brown. Em *DARK INTRUDER*, o excêntrico e petulante Brett Kingsford é especialista em arte suméria. Tanto um quanto o outro esbarram em uma fonte de conhecimento oculto e proibido que remonta à antiguidade. O conto tem como um de seus palcos os pântanos de Nova Orleans. O filme, por sua vez, foi ambientado na São Francisco de 1890. Lá, Kingsford se depara com estranhos assassinatos rituais que o levam a crer na existência de um culto aos deuses antigos — talvez a estranha estatueta seja a representação de um desses deuses. O plano maligno do antagonista, de efetuar a troca de corpos, é um eco de “O Caso de Charles Dexter Ward” (1927).

4. De volta ao horror clássico

O conhecimento oculto e proibido também é o mote de outra adaptação prosaica, cuja trama é remanescente à da produção britânica *Os Herdeiros do Medo* (1967), conforme observam Migliore e Stryzik (1996, p. 120). *ABOMINÁVEL CRIATURA* (H. P. Lovecraft's *The Unnamable*, 1988) foi escrito, dirigido e produzido por Jean-Paul Ouellette, cineasta que cresceu na Nova Inglaterra e considera as histórias de Lovecraft parte de sua infância (FERRANTE, 1991, p. 43). “Eu passei parte da minha vida em Rockport, Massachusetts, que fica a 16 quilômetros de onde Arkham e Innsmouth foram ficcionalmente situadas”, declarou Ouellette em entrevista à *Fangoria*. “Eu devia ter 10 ou 11 anos quando meu pai me falou sobre as histórias de Lovecraft. Todas as bibliotecas estavam cheias delas. Elas eram a *sensação* do momento” (apud FERRANTE, 1991, p. 43, grifo nosso).

A estreia de Ouellette no cinema é uma adaptação de baixo orçamento de “O Inominável” (1923), história que Lovecraft hesitaria em publicar durante alguns anos — até finalmente leva-la às páginas da *Weird Tales*, em 1925 (MUIR, 2007, p. 708). O conto foi

baseado numa antiga lenda da Nova Inglaterra, registrada por Cotton Mather¹³⁵ na obra *Magnalia Christ Americana* (1702), na qual também descreveu os julgamentos das bruxas de Salem (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, p. 113). Após trabalhar como diretor assistente em *O Exterminador do Futuro* (*The Terminator*, dir. James Cameron, 1984), Ouellette teve a oportunidade de dirigir o próprio filme, tomando Lovecraft como inspiração. Familiarizado com a sua literatura, no entanto, estava ciente da árdua tarefa de adaptá-lo.

“Existem coisas neste universo — coisas tão horríveis — que a mente humana não pode conceber”. Esta é a premissa de *ABOMINÁVEL CRIATURA*, nas palavras de Muir (2007, p. 707). Ambientado no século XVIII, o prólogo desse filme nos remete à lenda de Mather acerca do cruel Joshua Winthrop (Delbert Spain), detentor de um terrível segredo: mantinha a própria filha, disforme e monstruosa, trancada no sótão. De acordo com Migliore e Stryzik, a abertura parece tributária dos filmes de horror de Val Lewton — a exemplo de *Sangue de Pantera* (*Cat People*, 1942) e *A Morta-Viva* (*I Walked with a Zombie*, 1942), ambos de Jacques Tourneur — uma vez que o monstro não é mostrado, apenas sugerido pelos seus gritos e sombras. A sugestão é finalmente quebrada no instante em que uma garra atravessa o peito de Winthrop e arranca o seu coração ainda pulsante (2006, p. 113). Uma vez mais, a história gira em torno da monstrosidade trancada no sótão, oferecendo uma releitura do conto de Lovecraft e da antiga lenda que o inspirou. Afinal, conforme a abertura esclarece, “lendas são histórias que foram modificadas, mas cuja essência permanece” (*ABOMINÁVEL*, 1988).

Depois do prólogo, o filme salta para 1988, quando somos apresentados a Randolph Carter (Mark Kinsey Stephenson) — personagem de diversos contos de Lovecraft, que o considerava seu *alter ego* (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, p. 113). No cemitério de Arkham, Randolph conta histórias de fantasma para dois alunos da Universidade Miskatonic, Joel Manton (Mark Parra) e Howard Damon (Charles King), recriando a passagem que abre “O Inominável”: “Estávamos sentados sobre uma tumba dilapidada do século XVII, no final da tarde de um dia de outono, no velho campo fúnebre de Arkham, e especulávamos sobre o ominável” (*LOVECRAFT*, 2017, p. 463). Porém, na concepção do materialista Joel nada pode ser considerado “inominável”, já que a ciência é capaz de exprimir e descrever todas as coisas. Randolph, por sua vez, acredita piamente na lenda local — sobre a “abominável criatura” que viveria aprisionada numa velha casa, envolta em mistério. Na opinião de Howard, uma visita ao local poderia facilmente confirmar ou refutar a lenda. Aproveitando-se dessa

¹³⁵ Cronista e ministro puritano em fins do século XVII e início do século XVIII.

sugestão, exatamente como faz no conto, Randolph revela sarcasticamente aos seus companheiros que eles estiveram durante todo o tempo em frente à famigerada casa.

Ao compararem *ABOMINÁVEL CRIATURA* a *DO ALÉM*, lançado dois anos antes, Migliore e Stryzik apontam que toda a essência da fonte literária é consumida logo de início, na abertura (2006, p. 144). Assim, ambos os filmes degeneram rapidamente no que Muir considera um “clichê” sobre “jovens numa casa mal-assombrada tornando-se presa de um monstro” (2007, p. 707). Randolph, seus companheiros e duas garotas correm pelos corredores da casa com a criatura em seu encalço. Durante a maior parte do tempo, o horror é apenas sugerido. Vemos somente o vulto ou partes de um corpo bestial. No fim, o monstro se revela. Sabemos que o “inominável” *tem* um nome — é Alyda, concebida por Debra Swihart e interpretada por Katrin Alexandre, que deu vida a essa deformidade com garras, cascos, presas e asas atrofiadas, “criando uma abominação perigosa e delicada — um demônio albino de olhos vetustos e emotivos” (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, p. 115). Numa batalha do Bem contra o Mal, Randolph derrota o monstro recitando os versos profanos do *Necronomicon*.

Figura 26: A monstruosa Alyda se revela em *ABOMINÁVEL CRIATURA* (1988).



Lançada direto em vídeo,¹³⁶ a sequência de *ABOMINÁVEL CRIATURA*, intitulada *O INOMINÁVEL RETORNO* (*The Unnamable II: The Statement of Randolph Carter*, dir. Jean-Paul Ouellette, 1992) foi supostamente inspirada em outro conto de Lovecraft, “O depoimento de Randolph Carter” (1919), mas extrai dela apenas o protagonista e algumas referências. Autoridades de Arkham e funcionários da Universidade de Miskatonic tentam encobrir a verdade sobre um demônio de trezentos anos, atribuindo a cães selvagens a morte de vários estudantes. Enquanto isso, Randolph Carter (Mark Kinsey Stephenson) decide usar novamente o *Necronomicon* para vencer a abominação que assombra a Casa Winthrop. Em posse do livro, o professor Warren (John Rhys-Davies) e o covarde Eliot (Charles Klausmeyer) conseguem separar o monstro do corpo humano de Alyda Winthrop (Maria Ford).

O INOMINÁVEL RETORNO utiliza um conceito científico (física quântica) para forjar uma autêntica atmosfera gótica. Na literatura do gênero, conforme explica Muir, essa abordagem foi chamada de “o sobrenatural explicado” por se apoiar na ciência com vistas a tornar um fenômeno desconhecido plausível ou real. No filme em questão, Alyda é habitada simultaneamente por duas entidades num único corpo físico. Uma identidade é monstruosa; a outra, humana. A ideia de uma mulher com duas faces (uma repulsiva; a outra, bela) é inteiramente evocativa da estética gótica (2011, pp. 307, 308) e nos remete uma vez mais ao *doppelgänger*, ou duplo demoníaco, elemento recorrente no gênero.

Outros elementos góticos incluem a maldição ancestral, neste caso o aprisionamento de Alyda no corpo de um monstro, e a obsessão do protagonista com as ruínas de uma civilização antiga. O professor Warren descobre a antiga língua de Cthulhu numa cripta subterrânea (MUIR, 2011, p. 308). O desfecho trágico é ainda mais evocativo do gótico, e certamente mais afetivo. Amaldiçoada por seu pai no passado remoto da Nova Inglaterra, Alyda recupera a forma humana — apenas para envelhecer trezentos anos diante dos olhos de Randolph, tornando-se rapidamente uma velha decrépita de cabelos brancos. A beleza da jovem vai se degenerando até alcançar a sua idade real. O protagonista percebe que o conhecimento resulta em consequências pessoais. Com a tragédia de Alyda, o filme parece refletir sobre o controle da mulher pelo patriarcado e também sobre o medo do envelhecimento, uma vez que a beleza feminina é um critério imposto por uma sociedade sexista e de culto ao corpo.

“Infeliz é aquele cujas lembranças de infância trazem somente medo e tristeza” (LOVECRAFT, 2017, p. 298). Assim começa “O intruso”, escrito em 1921. Um dos contos

¹³⁶ Esse método de lançamento pula o processo de exibição nos cinemas e torna o filme prontamente disponível para visualização em casa. O lançamento direto em vídeo se tornou lucrativo para cineastas independentes e empresas menores.

mais célebres de Lovecraft, reflete a forte influência de Poe sobre o autor. A crítica identifica algumas semelhanças de tratamento com “Berenice” (1835), “William Wilson” (1839) e “A máscara da morte rubra” (1842). De fato, como Lovecraft admitiu, a peça representa uma “imitação literal, ainda que inconsciente, de Poe em seu mais elevado grau” (*apud* COSTA, 2017, p. 298). O tema dessa fábula — a monstruosidade humana trancada no sótão — foi explorado pelas produções lovecraftianas inglesas *Os Herdeiros do Medo* (*The Shuttered Room*, dir. David Greene, 1967) e *The Beast in the Cellar* (dir. James Kelley, 1971) (BLACK, 1996, p. 112). Décadas mais tarde, inspirou *HERANÇA MALDITA* (*Castle Freak*, 1995), de Stuart Gordon e Dennis Paoli. Definido como um “filme de horror quase clássico” (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, p. 29), trata-se de uma história gótica ambientada na Europa — que se afasta, novamente, do *locus horribilis* de Lovecraft, a Nova Inglaterra. Essa foi a produção de menor orçamento da carreira de Gordon, lançada diretamente em VHS pela Full Moon Home Video.

Retomando a explicação de Cánepa, “o termo *clássico*, quando aplicado ao horror, só pode ser considerado como sinônimo de *canônico*, relacionando-se às formas estabelecidas (e relativamente canonizadas) do gênero ao longo do século XIX” (2008, p. 198). Nesse sentido, podemos dizer que *HERANÇA MALDITA* é, em essência, um filme de horror clássico, o que se deve à sua relação com esse gênero narrativo-ficcional através de seus temas canônicos derivados do romance gótico, a exemplo das maldições familiares, das assombrações, da atmosfera de medo e outros elementos relacionados à ficção gótica, como o castelo, as catacumbas, a natureza em fúria, o espelho, o vilão com deformidades físicas aparentes e as vítimas indefesas e frágeis, sobretudo mulheres e crianças. Portanto, seu estatuto de horror clássico justifica sua inclusão no presente capítulo, no qual divide espaço com *O CASTELO ASSOMBRADO* e *MORTE PARA UM MONSTRO*, as adaptações ‘góticas’ de Lovecraft produzidas pela AIP nos anos 1960, e com *DARK INTRUDER*. Embora tenha surgido décadas mais tarde, no fim do século XX, isso ocorreu num período de renascimento do gótico.

A “herança maldita”, à qual o título em português se refere, é um castelo na Itália que pertenceu à Duquesa D’Orsino (Helen Stirling). Após sua morte, a propriedade é deixada em testamento para seu parente mais próximo, o norte-americano John Reilly (Jeffrey Combs), que se muda para lá com a família. Nos dias que seguem, enquanto o inventário é arrolado, John tenta se reconciliar com sua ex-esposa Susan (Barbara Crampton). Mas a mulher se nega a perdoá-lo pelo acidente automobilístico que lhes tirou o filho mais novo, J.J. (Alessandro Sebastian Satta), e cegou a mais velha, Rebecca (Jessica Dollarhide). Nos subterrâneos do castelo vive secretamente Giorgio (Jonathan Fuller), o filho que a Duquesa manteve preso, nu e acorrentado em uma cela da masmorra por cinquenta anos. Quando finalmente escapa do

cativeiro, envolto num lençol branco, Giorgio assombra o local como um fantasma. Não demora a fazer sua primeira vítima, a prostituta que John levava à adega subterrânea depois de uma noite de bebedeira. O homem é preso injustamente pelo assassinato, deixando a aberração livre para perseguir sua verdadeira presa, a jovem Rebecca.

Em seu compêndio sobre cinema de horror dos anos 1990, Muir faz uma análise psicanalítica de *HERANÇA MALDITA*. Segundo o crítico, há um monstro morando no castelo; há também uma aberração selvagem, quase humana. O monstro pode ser descrito como a culpa. A aberração é o filho torturado, louco e abandonado da antiga proprietária, mulher perversa que morre na cena de abertura, vítima de um ataque cardíaco, depois de chicoteá-lo pela última vez. A criatura nunca conheceu o afeto ou a humanidade. Já o portador da culpa perdeu todo o afeto que algum dia lhe foi dispensado. Isso se deve ao acidente, causado por si próprio num momento de embriaguez. Apenas uma dessas personalidades pode ser resgatada e, em última análise, é disso que o filme realmente trata: da redenção de John (MUIR, 2011, p. 368).

John é um personagem visivelmente assombrado pelo passado. Com frequência, acorda no meio da noite ouvindo sons de choro de criança. Ao explorar o castelo e seus espaços, pesam cada vez mais as lembranças do filho e a culpa. *HERANÇA MALDITA* é a história desse homem perturbado, dos grandes erros cometidos por ele e de sua busca pelo perdão da família. É também uma história de horror sangrenta, com uma criatura deformada e quase humana perambulando pelos corredores de um castelo gótico italiano.

Figura 27: A figura grotesca de Giorgio em *HERANÇA MALDITA* (1995).



No filme, como no conto que o inspirou, a aparência da mãe reflete a decadência do castelo. O narrador-protagonista de “O intruso” diz:

Creio que seja lá quem me nutriu, devia ser alguém assombrosamente velho, pois minha primeira concepção de pessoa vivente era de algo que parecia um arremedo de mim mesmo, embora distorcido, murcho e decadente como o castelo (LOVECRAFT, 2017, p. 299).

Propositalmente, o filme não deixa claro se Giorgio está desesperado por sexo ou tão somente por afeição e contato humano. De certa forma, a criatura parece refletir John. Recorrendo à leitura psicanalítica, Muir corrobora esse apontamento. Na sua óptica, Giorgio pode representar o *id* de John, seu “cérebro de réptil”. A criatura monstruosa e repelente deseja ser saciada. Para tanto, persegue loucamente as necessidades emocionais e humanas negadas durante toda a sua existência pela figura central em sua vida, sua mãe. Logo, a representação visual de Giorgio é certamente a do *id* grotesco (MUIR, 2011, p. 368).

Após ver John fazendo sexo com a prostituta, Giorgio imita os movimentos lascivos do homem, que estava bêbado, levando-os ao nível da selvageria. Incapaz de controlar seus impulsos, morde e devora parcialmente um dos mamilos da mulher (MUIR, 2011, p. 368). Nesta cena, descobrimos que o órgão genital de Giorgio foi castrado pela Duquesa como forma de se vingar do pai norte-americano do rapaz, que fugiu com sua irmã, com quem teve outro filho (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, p. 29). Mais tarde sabemos que este filho é John — ou seja, ele e Giorgio são ao mesmo tempo primos e meios-irmãos. São dois lados de uma mesma moeda; dois aspectos de uma mesma personalidade (MUIR, 2011, p. 368).

No clímax, algemam-se um ao outro. John, cuja vida é de horror oculto, encara o horror visível de Giorgio, exteriorizado pela sua forma retorcida, açoitada e cadavérica. Frente a frente, ambos os personagens se espelham antes de cair da torre do castelo, indo de encontro ao seu destino mútuo, garantindo um “*grand finale* clássico” (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, p. 29).

Figuras 28, 29 e 30: A sequência do espelho, em três imagens. *Ponto de vista* de Giorgio. O personagem se aproxima do espelho, claudicante. Aterrorizado com a própria imagem, toca na superfície de vidro antes de destruí-la num rompante de fúria bestial.



Claro tributo à história de Lovecraft, Giorgio contempla sua própria imagem num grande espelho e, pela primeira vez, toma consciência de suas feições grotescas. No conto, a reação do protagonista é descrita num parágrafo denso, embora escassamente alusivo, que “engloba uma vaga história dos monstros”, ou seja, “contém o germe de praticamente todos os monstros dos filmes de horror modernos”: “sugere a decadência de um zumbi, a anormalidade de uma aberração, a natureza doentia e maliciosa do Diabo, a repulsa pela forma (...) gosmenta do alienígena e o apetite do canibal” (ZINOMAN, 2011, p. 114). Conforme se lê:

Não posso dar sequer uma ideia de seu aspecto, pois era uma combinação de tudo o que é poluto, nefasto, indesejável, anormal e detestável. Era a imagem macabra da decomposição, da antiguidade e da desolação; o pútrido e viscoso *eidolon* de uma revelação doentia; o desnudamento horrível daquilo que a terra misericordiosa deveria para sempre ocultar. Deus sabe que aquilo não era deste mundo — ou não mais deste mundo —, no entanto, para meu horror, vi nos seus traços carcomidos e de ossos expostos um arremedo perverso e repugnante da forma humana; e em suas vestes bolorentas e em desintegração, uma qualidade indizível que me arrepiou ainda mais (LOVECRAFT, 2017, p. 302).

Enojado e chocado com a própria imagem, um dos primeiros atos de Giorgio após conquistar a liberdade é quebrar o espelho. Na óptica de Muir, o personagem não é capaz de suportar sua fealdade física, assim como John não consegue enfrentar sua própria fealdade e solidão interiores. Logo, *HERANÇA MALDITA* consistiria efetivamente numa comparação desses homens, para os quais o reflexo é desagradável. Um ainda é humano e “consciente” a ponto de contemplar o sacrifício; o outro ocupa um nível inferior — desprovido de cuidados e afeto por tanto tempo, nada lhe restou além do desespero violento e brutal. Segundo o crítico, Stuart Gordon faz um excelente estudo psicológico ao forjar essa comparação artística entre dois indivíduos problemáticos (MUIR, 2011, p. 368). No que se refere à conotação cultural do personagem, Giorgio é basicamente uma vítima; enquanto tal, revela os horrores do abuso e funciona como uma versão moderna do Quasímodo ou do Homem Elefante. O primeiro, conhecido como “O Corcunda de Notre Dame”, é o personagem do escritor francês Victor Hugo (1802-1885) que “tornou-se a figura arquetípica do monstro com um coração humano — união mordaz do sublime e do grotesco. Um monstro do lado de fora, uma alma terna por dentro, ele é um símbolo de injustiça social, rejeição física e anormalidade” (CHARBONNIAUD-DOUSSAUD, 2014, p. 484). Da mesma forma, tudo o que Giorgio conhece é a rejeição e a violência. Em 1995, ano em que o filme foi lançado, esse monstro podia representar aqueles

que eram excluídos da sociedade e muitas vezes vítimas de agressão, como os homossexuais, tidos como desviados e aberrantes, ainda comumente relegados a viverem ‘dentro do armário’.

CAPÍTULO 8

VISÕES DA AMÉRICA PROFUNDA

1. Gótico americano: o medo à espreita

Caminhando pela América Profunda, adentraremos nas áreas mais conservadoras dos Estados Unidos, onde a derrota dos latifundiários escravocratas na Guerra de Secessão ainda não foi completamente digerida. Lá, a escravidão impregna as mentalidades a ponto de muitos tentarem, durante anos, preservar terreno segregacionista. É a América dos ‘simples’, daqueles que têm seus dias marcados pelos sinos da Igreja e pelo clamor dos campos onde possam afundar o arado. Unidos pelo ódio ao Estado e à retribuição, pelo individualismo e pela afirmação da família tradicional, de estirpe branca e anglo-saxônica, e pelo credo nas liberdades individuais, como o direito de portar armas, defendem que tais liberdades sejam restritas aos seus. Consideram-se os verdadeiros americanos, valorizam a linhagem de sangue ‘puro’ e anseiam pela proibição dos casamentos inter-raciais. Essa América foi associada ao ‘Sul Profundo’, região branca, cristã, rural e empobrecida, área amplamente desindustrializada que se tornou um bastião do conservadorismo; àqueles estados onde tremula a bandeira confederada, símbolo do racismo sulista. Porém, neste estudo, a América Profunda também será identificada na parte mais antiga da nação, historicamente racista e xenófoba. Na região mais antiga da costa Leste, onde se formaram as primeiras das Treze Colônias inglesas. Mais especificamente ao Norte, na Nova Inglaterra, onde se formou uma teocracia puritana.

Sabemos que Lovecraft transformou a Nova Inglaterra em *locus horribilis* de sua composição ficcional. Nos seus contos, a natureza hostil cria uma atmosfera de medo. Os caminhos tortuosos levam a mausoléus esquecidos e a povoados alheios à civilização, habitados por gente estranha, fundamentalista e adepta de práticas arcaicas e profanas. Lugarejos de notável “atavismo”, termo que denota uma característica antiga, ancestral, que ressurge na vida moderna (SCHECHTER, 2013, p. 252), ainda que pareça deslocada de seu tempo. Os cenários são realisticamente descritos, tornados estranhos por esse conjunto de elementos e pela construção de uma atmosfera de horror sobrenatural (KNEALE, 2006, p. 112). Diversas produções lovecraftianas foram ambientadas nas cidadezinhas pacatas do interior, ponto final de viagens metafóricas a tempos pregressos, à América das origens, permeada pelo imaginário das bruxas de Salem, dos cultos subterrâneos e da floresta assombrada. A seguir, observaremos

as representações da América Profunda na filmografia selecionada, que proporciona incursões a lugarejos ancestrais, ou mesma a áreas desérticas do Oeste Selvagem, a reinos de pesadelo ou terrenos contaminados pela radiação. O que esses filmes têm em comum é a herança do gótico americano, dividido nas subcategorias ‘gótico rural’ e ‘gótico suburbano’.

1.1. Horror surreal: o pesadelo americano

Quase três décadas após sua adaptação para um episódio da série radiofônica *Suspense*,¹³⁷ estrelado por Ronald Coleman, a AIP produziu um longa-metragem baseado no conto “O horror em Dunwich” (1928), de Lovecraft. O guia de filmes de horror *Video Watchdog* retoma a história dessa produção. Segundo consta, um roteiro circulou pelos escritórios da AIP durante alguns anos. Já em 1966, pretendia ser um projeto do diretor italiano Mario Bava (1914-1980), estrelado por Boris Karloff e Christopher Lee. Mas, como Karloff estaria insatisfeito com o roteiro, o projeto nunca saiu do papel. Rebatizado de *O ALTAR DO DIABO* (*The Dunwich Horror*, 1970), o filme acabou nas mãos dos realizadores de *O CASTELO ASSOMBRADO* e *MORTE PARA UM MONSTRO* (THE DUNWICH, 2001, p. 12).

Dean Stockwell interpreta Wilbur Whateley, o filho recluso de uma extensa linhagem de feiticeiros banidos da comunidade de Arkham, na Nova Inglaterra. Wilbur chega à cidade quando a única cópia conhecida do *Necronomicon*, o mais raro dos livros, é colocada em exposição na biblioteca da Universidade Miskatonic. Wilbur persuade a bibliotecária Nancy Wagner (Sandra Dee) a deixá-lo consultar o livro. Em seguida, lê uma passagem extraída diretamente de Lovecraft: “*Yog-Sothoth* é o portão onde se encontram as esferas. (...) *Yog-Sothoth* é a chave e, com o portão aberto, os Antigos virão. Passado, presente e futuro, todos são um com. Os Antigos caminham, serenos e primitivos, sem dimensão e sem serem vistos” (O ALTAR, 1970; LOVECRAFT, “O horror em Dunwich”, 2018, p. 663). Sua leitura é interrompida quando o dr. Henry Armitage (Ed Begley) nega-lhe acesso ao volume, ciente de sua linhagem. “Em tempos idos, dizia-se que esse livro abria os portões para outra dimensão... a outra raça de seres” (O ALTAR, 1970), o acadêmico explica a Wilbur, bisneto de Oliver Whateley. De acordo com Armitage, seu antepassado tinha fé na outra raça, mais antiga e

¹³⁷ *Suspense* foi uma série radiofônica transmitida pela CBS de 1942 a 1962, na era de ouro do rádio. A série se voltou para autores de sua época, bem como para luminares da literatura horror; nomes como Edgar Allan Poe, Cornell Woolrich, H.P. Lovecraft e H.G. Wells. A adaptação de *The Dunwich Horror* foi ao ar em novembro de 1945. Áudio disponível em: https://archive.org/details/SUSPENSE2/45-11-01_The_Dunwich_Horror.MP3. Acesso em: 10 nov. 2018.

superior à do homem, além de não acreditar em Deus nem no Diabo; na verdade, os achava parecidos. Seu ocaso foi morrer na forca, e a família Whateley foi banida.

Sentindo que Nancy ainda é virgem, Wilbur pede uma carona à bibliotecária apenas se aproveitar dela. Num momento de distração, sabota o carro, simulando um defeito mecânico, e convida a jovem a passar a noite na casa de sua família. Essa atitude contraria seu velho tio Whateley (Sam Jaffe), que lhes adverte sobre os horrores vindouros com resmungos rabugentos. Após deixar Nancy confortável no sofá, Wilbur deposita algum tipo de alucinógeno em sua bebida e abusa sexualmente da mulher. Na ‘viagem’ induzida pela droga, ela tem um sonho assustador; vê-se em campo aberto, onde é perseguida pelos adeptos de um estranho culto — um grupo de *hippies* nus, com o corpo pintado e coberto de guirlandas.

Figura 31: O festim orgiástico e profano vislumbrado pela bibliotecária Nancy Wagner (Sandra Dee) num pesadelo, uma versão distorcida da geração ‘paz e amor’.



Elizabeth Hamilton (Donna Baccalla) e Armitage investigam o desaparecimento da bibliotecária, localizando-a na casa dos Whateley. Mas Nancy não aceita ir embora. Nesse ínterim, Wilbur rouba o *Necronomicon* da biblioteca. Ao tomar conhecimento do crime, Armitage manifesta sua preocupação com a possibilidade da outra raça ser trazida de volta, e a humanidade, destruída. O médico da família, dr. Cory (Lloyd Bochner), relata ao acadêmico a

história bizarra de Lavinia Whateley (Joanne Moore Jordan), bruxa que há muitos anos deu à luz a gêmeos. Um deles era Wilbur, que nasceu perfeito; o outro não parecia humano. A mulher enlouqueceu depois do parto e acabou no sanatório, onde fora deixada pelos últimos vinte anos.

Em um ponto afastado da cidade, Wilbur leva Nancy a um altar no topo de um penhasco. Para abrir o portal e atrair os Anciões — uma raça de criaturas malignas aprisionadas em outra dimensão —, o ocultista planeja usar encantamentos do livro arcano e sacrificar a virgem. Antecipando seus atos, relembra os ritos de fertilidade desempenhados naquele lugar:

Quando as estações e os ciclos da lua estavam certos, eles vinham um por um e se agrupavam entre essas pedras (...). Depois colocavam o corpo virginal da moça sobre o altar, nua para os elementos, e seus trajes negros em harmonia com a noite. Eles acenderam as velas e se juntaram em volta para observar a sua nudez e depois esperaram... esperaram o momento em que ela permitiria que o poder das trevas penetrasse, o momento em que o portão se abriria e os Antigos iriam passar... e um cântico estranho ecoou na noite. *Yog-Sothoth! Yog-Sothoth!* (O ALTAR, 1970).

À procura de sua amiga, Elizabeth invade a casa dos Whateley. O velho tenta impedi-la, mas a mulher sobe as escadas e abre a porta do sótão, libertando o irmão monstruoso de Wilbur, que vivia em confinamento. De repente, é atingida por uma energia estranha na forma de imagens desconexas e cores pulsantes. Um emaranhado de tentáculos e transições em *flash*, a “coisa atrás da porta”¹³⁸ despe e devora a bibliotecária. Vemos apenas vislumbres de sua forma monstruosa, que sugerem um horror antigo e inimaginável. O Mal está à solta. Um tremor de terra atinge a cidade e uma família local tem o corpo mutilado. Diante do terrível massacre, os habitantes locais decidem fazer justiça com as próprias mãos, mas são temporariamente dissuadidos por Armitage e pelo xerife (Jason Wingreen). A turba se dirige à propriedade dos Whateley, onde a velha casa arde em chamas até a fundação. O estranho monstro ronda a floresta. O horror é sugerido — não o vemos, só ouvimos seu rosnado gutural.

No altar, Wilbur recita passagens do *Necronomicon* sobre o corpo de Nancy. “Que voltem os Antigos, príncipes das trevas, e que reassumam a Terra”, diz o ocultista. A mulher entra em transe e é estuprada. Quando Armitage surge para confrontá-lo, Wilbur clama por Yog-Sothoth, mas seu corpo é atingido por um raio, entra em combustão e cai do penhasco. No momento de sua morte, a fumaça sobre o altar assume a forma de um monstro, massa informe de serpentes e tentáculos. Armitage resgata Nancy e lhe conta a história dos gêmeos. Diz que,

¹³⁸ Conforme vimos anteriormente, o tema do monstro trancado no sótão foi explorado por diversas outras produções lovecraftianas. Faz referência ao conto “O Intruso” (1921).

na verdade, um deles não morreu. Foi “apanhando” entre este mundo e o outro. “O gêmeo de Wilbur puxou ao pai, [que] não é da Terra”, conclui (O ALTAR, 1970).

Figura 32: Wilbur Whateley (Dean Stockwell) entoa os dizeres do *Necronomicon* durante o ritual de invocação dos deuses antigos.



Conforme sublinhou Jones, “O horror em Dunwich” parte da premissa de que a degeneração decorrente do incesto gera proles monstruosas (2002, p. 129). Retomando a eugenia mordaz de Lovecraft, o slogan da adaptação cinematográfica de Haller anuncia que, “Há alguns anos, em Dunwich, uma garota senil teve gêmeos ilegítimos. Um deles era quase humano”.¹³⁹ Produzido por Roger Corman e dirigido por Daniel Haller, *O ALTAR DO DIABO* foi considerado por Migliore e Stryzik “o primeiro filme a não esconder Lovecraft como fonte” (2006, p. 55, grifo nosso), prestando-se de fato a adaptar um dos textos centrais dos Mitos de Cthulhu. Ao contrário dos exemplares proto-lovecraftianos, nos quais elementos de sua obra são apenas sugeridos, e das produções do horror clássico observadas no Capítulo 7, os críticos sugerem que esse filme tenha se debruçado efetivamente sobre o escritor, valendo-se dele não somente como um nome nos créditos ou em meia-dúzia de referências soltas.

Conforme vimos no Capítulo 5, Lovecraft se mostrou esquivo para os cineastas. Nas palavras de Clark e Senn, os contos do escritor, que “envolvem uma complexa mitologia de ‘deuses antigos’ e um mal primitivo, têm uma atmosfera única de decadência e corrupção que

¹³⁹ No original, *A few years ago in Dunwich a half-witted girl bore illegitimate twins. One of them was almost human!*

não se rende bem ao meio cinematográfico” (2011, p. 165). Mas o último suspiro da AIP de fato recorre à fonte e tenta capturar a sua atmosfera com luzes psicodélicas e efeitos de exposição. Na verdade, *O ALTAR DO DIABO* se aproxima da fonte mais do que as produções anteriores — para James Murray é possível que “O horror em Dunwich” seja a mais adaptável das histórias de Lovecraft, porque no desfecho há uma batalha do Bem contra o Mal, e o Bem prevalece (1991, p. 14). Também é mais experimental, encharcado de resíduo psicodélico da sua própria época. Nas sequências em que o irmão monstruoso de Wilbur vaga pelos arredores da cidade, é acompanhado por efeitos sonoros ao estilo da banda britânica Pink Floyd e por um tipo de luz estroboscópica de Fillmore¹⁴⁰ (THE DUNWICH, 2001, p. 13). Há também um excesso de nudez feminina — nas sequências do sonho orgiástico de Nancy, no assassinato de Elizabeth e na cena do altar, em que Wilbur abusa sexualmente do corpo de sua vítima.

O ALTAR DO DIABO contou com a contribuição não creditada de Roman Polanski, cuja adaptação homônima do livro *O Bebê de Rosemary* (1967), de Ira Levin, mudara a face das produções de horror dois anos antes. Na óptica desse cineasta, o “horror real” é principalmente *interno*, parte dos sonhos e minúcias. Já o “horror surreal” de seus filmes possui as qualidades de um sonho, em contraste com o horror *externo* de tipo expressionista dos filmes da Universal dos anos 1930 e 1940. Polanski se vale da gramática não-verbal do cinema, e pode-se dizer que o sucesso de *O Bebê de Rosemary* (*Rosemary’s Baby*, 1968) abriu terreno para a adaptação de Corman e Haller (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, p. 53). O filme em questão representa uma culminância dos anos 1960, década em que a força conjunta da TV, do movimento pelos direitos civis, do movimento antibelicista, da pílula anticoncepcional, da psicodelia e dos cabelos compridos provocou uma demanda por liberdade em todas as esferas da vida. Em 1965, o *rock and roll* se transformou na principal forma de arte de seu tempo, fortemente influenciado pelo surrealismo. Novos sons eram explorados, como dissonâncias, cítara e microfônias. Os espetáculos de luzes psicodélicas, estroboscópicas, projeções multimídia e longas *jams* instrumentais estabeleceram o modelo para *show* de *rock* e *raves* que surgiram posteriormente (JACKSON, 2016, pp. 20, 21).

Surgido na ressaca da contracultura, *O ALTAR DO DIABO* tem aderência ao momento histórico de sua produção. Conforme recapitulam Sellers e seus colaboradores, os anos 1960 seriam lembrados pelas manifestações sociais, entre outros aspectos mencionados acima.

¹⁴⁰ A luz ou lâmpada estroboscópica, comumente chamada de estroboscópio, é um dispositivo usado para produzir *flashes* regulares de luz. No início de 1966, o engenheiro de iluminação de Andy Warhol, Danny Williams, foi pioneiro no uso simultâneo de múltiplos estroboscópios, slides e projeções de filmes no palco e, a pedido de Bill Graham, Williams construiu um espetáculo com luz estroboscópica aprimorada para o Fillmore West (local histórico do *rock and roll* em São Francisco, Califórnia).

Naquela década, “a ‘geração paz e amor’, dos filhos desgrenhados da classe média, retirava-se para uma contracultura inimiga do trabalho e amiga do sexo, das drogas e do *rock and roll*” (1990, p. 417). Wilbur Whateley poderia muito bem ser um desses rebentos. Trata-se, porém, de uma figura comparável ao cultista e assassino Charles Manson, pois reflete o crepúsculo de uma era, marcado pelo obscurecimento da contracultura e pelo fim do sonho de uma geração. Como vimos no Capítulo 5, os assassinatos de Manson e Altamont significaram uma punhalada na geração do amor, fazendo a bolha de ilusões da cultura jovem estourar. O estranho culto dos *hippies*, vislumbrado por Nancy sob o efeito das drogas que Wilbur pusera em sua bebida, é fonte de horror surreal e não desperta nada além de medo. Conclamando os “príncipes das trevas”, o ocultista realiza ritos satânicos num altar e abusa do corpo da jovem, num ritual que depende da magia sexual e do orgasmo. Nesse sentido, roubar o *Necronomicon* da biblioteca foi o menor de seus crimes. O irmão monstruoso do ocultista funciona como seu *doppelgänger* — uma vez mais, este tema aparece; é uma força bestial que promove o massacre por onde passa, ceifando brutalmente a vida de cidadãos comuns.

Anos mais tarde, outra história de horror surreal seria ambientada numa pacata cidadezinha americana. *ZUMBIS DO MAL* (*Messiah of Evil*, dir. Willard Huyck & Gloria Katz, 1973) gira em torno de um misterioso artista, conhecedor de um segredo ancestral relacionado aos portais para outra dimensão e à entidade sombria prestes a dominar o mundo. Influenciado pelo surrealismo, é um filme bastante estilizado que nos remete ao trabalho de George Romero e do cineasta italiano Dario Argento, bem como à produção independente *O Parque Macabro* (*Carnival of Souls*, dir. Herk Harvey, 1962). Na definição do crítico Kim Newman, *ZUMBIS DO MAL* é “estranhamente surreal”, “rico em convulsões narrativas e atmosferas peculiares” (2011, p. 24). O filme abre com a narração perturbadora de uma mulher:

Eles dizem que pesadelos são sonhos desagradáveis. Eu lhes digo que não foi um pesadelo... mas não acreditam em mim. Anotaram tudo o que lhes disse em um caderno (...) e me colocaram em observação, e o que esperam que eu faça? Que eu arranhe os meus peitos, que eu coma insetos, talvez? Que eu urine no chão como a louca que pensam que eu sou? Mas resta muito pouco tempo.... Você tem que escutar! Não muito longe daqui há uma cidade à beira-mar. Antes se chamava New Bethlehem, mas mudaram o seu nome para Point Dune depois da lua vermelha. Ela não era diferente de todas as cidades costeiras... mas o que aconteceu lá... o que fizeram comigo... O que continuam fazendo. Eles estão aqui (...) Eles estão esperando por vocês. E ninguém vai ouvir os seus gritos!

Arletty (Mariana Hill) pega a estrada rumo à cidade costeira de Point Dune, na Califórnia, em busca do pai desaparecido. Ambos sempre mantiveram contato, até as cartas do

homem se tornarem cada vez mais bizarras e inquietantes, a ponto dele insistir para que não lhe procurassem. O pai de Arletty era um pintor obcecado pela morte. Ao longo do filme, suas palavras são narradas ora pela filha, ora por si próprio, em tom de angústia. Quando a mulher pede informação em um posto de gasolina, o frentista tenta dissuadi-la. Diz haverem lugares muito melhores na costa. Mas Arletty decide seguir viagem. Horas depois, quando finalmente chega à casa do pai, o lugar está vazio. No ateliê do artista, encontra um diário em meio a pilhas de cadernos e esboços. Um plano detalhe exhibe as anotações, narradas pela voz do homem:

30 de junho. Já estou há 3 noites sem dormir. Não sei quanto tempo mais poderei aguentar. Há visões que a minha mente não assimila. Coisas que não posso compreender.

2 de julho. Essas imagens grotescas continuam me perseguindo. À noite eu me vejo vagando sozinho pela cidade — vislumbrando animais horrendos que eu sei que não podem estar lá. E ao longo das praias escuras, faces me assombram, as mulheres pálidas com olhos de sonâmbulos quem me encaram das águas sombrias.

As visões incompreensíveis são descritas em termos lovecraftianos. As imagens “grotescas”, que se fundem com a realidade, têm as características de um pesadelo. No dia seguinte, Arletty vai à galeria de arte da cidade, na tentativa de encontrar algum conhecido de seu pai. A proprietária cega toca em seu rosto. Nas palavras da protagonista, “seus dedos pareciam as patas de uma aranha pálida e enorme apalpando a minha cara” (ZUMBIS, 1973). Além de empregar metáforas como esta, é interessante notar que a narração, recurso utilizado por Lovecraft, também traz um excesso de adjetivos, como ocorre nos textos do escritor. Sem sucesso, Arletty vai ao encontro de um grupo de hedonistas interessados na arte de seu pai. Formado por jovens ociosos de classe média, que se dedicam a explorar os prazeres da vida, o grupo é uma comunidade própria da contracultura. Um deles, um homem mais velho (Elisha Cook Jr.), menciona as coisas estranhas que ocorreram há cem anos, quando a lua de sangue despontou no céu. “Era como se (...) abrisse as portas para o inferno... As pessoas sangravam sem motivo aparente (...), crianças comiam carne crua e todos se comportavam de forma bestial” (ZUMBIS, 1973). Visivelmente embriagado, o homem insinua que algo chegara à cidade naquela ocasião; em seguida, adverte a mulher que mate seu próprio pai e que não o enterre, mas queime-o. Esse misterioso personagem guarda semelhanças com Zadok Allen, de “A Sombra sobre Innsmouth” (1931), também alcoólatra, conhecedor da história de sua cidade e responsável por compartilhar muitos segredos com o protagonista. A voz *over* do pai continua pontuando a narrativa. Suas memórias evidenciam um estado de degeneração mental:

6 de julho. A minha voz começa a assustar a mim mesmo. Emito sons que sequer parecem humanos. E minha mente está piorando, mas eu tento me lembrar do passado. Ao invés disso penso na morte. Sempre na morte!

Mais tarde, Arletty descobre que o bêbado foi encontrado morto em um beco, com metade do corpo devorado. No jantar dos hedonistas, Thom (Michael Greer) lhe diz que “todos os lugares têm as suas lendas”, e demonstra grande interesse pela história da “lua de sangue” contada pelo povo de Point Dune. Então deixa claro que os moradores locais guardam um segredo sombrio por trás da fachada de aparente normalidade. Aprofundando-se nos registros deixados pelo pai, Arletty é levada a crer que está perdendo a razão.

17 de julho. Temo a noite. Na praia, as fogueiras são mais numerosas do que nunca e mais delas podem ser vistas à noite da cidade. É mais assustador do que eu esperava. Um velho louco me contou uma história hoje, sobre Point Dune um século atrás. E a chegada de um ‘ESTRANGEIRO SOMBRIO’. E as coisas monstruosas que aconteceram às pessoas quando de sua chegada. Pensei que estava ficando louco; mas, pior, eu penso que as coisas horríveis que eu vi não eram imaginárias. (...) Isso não é um pesadelo. É como uma doença que persiste após o nascer do sol. Estou perdendo o controle do meu corpo. Algo indizível, maligno está se apoderando dele.

20 de julho. Quando todas as cidades do mundo forem destruídas, elas serão reconstruídas como cópias de Point Dune. Normais em aparência, tranquilas. Mas com todo o horror da morte e da podridão. Eu sei o que agora se esconde sobre sua superfície de aparente tranquilidade.

21 de julho. A temperatura do meu corpo caiu para 29°C. Esta manhã voltei a sangrar. É como se essa coisa obscura que se apodera do meu corpo já não precisasse de sangue humano.

28 de julho. Eu me cortei esta manhã. Meu dedo foi decepado sem que eu sentisse nenhuma dor (...). Eu estou desintegrando rapidamente.

No fim, quando o pai (Royal Dano) finalmente se revela, sujo e maltrapilho, adverte a filha que fuja e conte às pessoas “do mundo lá fora” como os eventos ocorridos há cem anos estão se repetindo. Naquele tempo, uma estranha figura chegou à cidade dizendo ser um sacerdote e um sobrevivente da Expedição de Donner.¹⁴¹ Contou a um caçador coisas horríveis de sua travessia das montanhas; revelou ter cometido atos abomináveis para sobreviver, referindo-se ao canibalismo que resultou na troca de sua antiga fé por uma nova, e um novo

¹⁴¹ Grupo de pioneiros americanos originário de Independence, no Missouri, que partiu para a Califórnia num comboio em maio de 1846. Durante a viagem, foram atrasados por uma série de contratemplos e erros. O mau planejamento, uma série de decisões ruins e tempestades de neve prematuras fizeram com que 60 dos pioneiros originais ficassem encalhados nas montanhas e passassem o inverno de 1846–1847 em Sierra Nevada, presos na neve e sem provisões. Quando foram atingidos pela hipotermia e a comida acabou, a fim de sobreviver, muitos recorreram ao canibalismo. Dados de acordo com: WORRALL, Simon. Beyond Cannibalism: The True Story of the Donner Party. National Geographic, 2 jul. 2017. Disponível em: <https://news.nationalgeographic.com/2017/06/donner-party-cannibalism-nation-west/>.

senhor. O caçador ficou horrorizado quando o Estrangeiro Sombrio¹⁴² falou de sua nova religião. Tempos depois, quando encontraram o caçador, seu corpo fora aparentemente devorado por algum tipo de animal selvagem. Disseram que, antes de morrer, o homem balbuciou palavras desconexas sobre o Estrangeiro Sombrio; depois, começou a delirar e a tentar morder a todos como um cão raivoso, de modo que não tiveram escolha senão abatê-lo. O Estrangeiro Sombrio semeou o mal e caminhou em direção ao mar, onde desapareceu. Não antes de anunciar que regressaria em cem anos, quando o mundo estivesse cansado e desiludido, um mundo voltado para os ‘deuses antigos’ e suas práticas sombrias, o nosso mundo.

O pai ordena que Arletty vá embora. Diz que o lugar precisa ser destruído antes da lua vermelha e do Estrangeiro Sombrio retornar das profundezas do oceano. Então se transforma e tenta atacar a filha gritando feito um louco, pedindo ajuda. Ela tenta persuadi-lo, mas o homem está sedento de carne humana. Em legítima defesa, apunhala seu peito com uma tesoura de jardinagem; depois, atea fogo em seu corpo, que é deixado para trás, em chamas. No desfecho, a mulher é perseguida por moradores da cidade transformados em zumbis. Arletty acaba no hospício, e toda a história talvez seja produto de sua mente insana.

Newman situa *ZUMBIS DO MAL* dentro de uma era específica dos filmes de horror, na qual preocupações contemporâneas como o Vietnã e Watergate moldaram o conteúdo do que chamou de “Pesadelo Americano”. Nesta era, que teria início com *A Noite dos Mortos-Vivos* (*Night of the Living Dead*, dir. George Romero, 1968) e terminaria com *Despertar dos Mortos* (*Dawn of the Dead*, dir. George Romero, 1978), os cineastas e roteiristas iniciavam seus próprios projetos cinematográficos e saíam em busca de parceiros e distribuidores. De acordo com o crítico, *ZUMBIS DO MAL* figura como uma das “esquisitices singulares” da época, uma de muitas “esquisitices” que eram lançadas regularmente junto de sucessos “comercializáveis” que rendiam sequências. Naquele momento, os criadores podiam expressar suas ansiedades pessoais dentro da estrutura do gênero sem que as suas produções deixassem de ter valor comercial (2011, p. 379-82). Newman destaca certos aspectos do filme em questão. A voz-over sombria pontua e esclarece as reviravoltas de um enredo complexo. Elisha Cook Jr. adiciona um toque de “clichê gótico” à trama, no papel de um bêbado cujas advertências são ignoradas, e os personagens “normais” são estranhos a ponto de tirarem dos eixos nossa concepção de “mundo real” e normalidade. O desfecho surpreendente atribui todos os eventos estranhos ao Estrangeiro Sombrio, um “pregador sinistro” assassinado em *flashback* mas prestes a retornar das profundezas, aparentemente para dominar o mundo (NEWMAN, 2011, p. 24).

¹⁴² No original, “the dark stranger”.

ZUMBIS DO MAL é herdeiro do horror surreal de Lovecraft, que tem as qualidades de um pesadelo, e da tradição dos mortos vivos, com antecedentes na obra desse e de outros escritores. Porém, os mortos-vivos ‘ordinários’ desse filme guardam semelhança notável com o ‘zumbi romeriano’. De acordo com Ian Cooper (2013, p. 25), essa foi uma tendência após o lançamento de *A Noite dos Mortos-Vivos*, seguida pelo filme em questão e por outros exemplares, tais como *Sonhos Alucinantes* (*Let's Scare Jessica to Death*, dir. John D. Hancock, 1971), *A Volta do Conde Yorga* (*The Return of Count Yorga*, dir. Bob Kelljan, 1971), *Dead of Night* (dir. Bob Clark, 1974) e *Lemora, O Pavor do Além* (*Lemora: A Child's Tale of the Supernatural*, dir. Richard Blackburn, 1973). Segundo Brendan Riley, os filmes de zumbi de Romero são conhecidos por suas críticas sociais, mas talvez possamos dizer o mesmo do trabalho de outros diretores, a exemplo de *ZUMBIS DO MAL* (2011, p. 195). Neste, as hordas de mortos-vivos são constituídas de gente bem-vestida e de aparência ordinária (ou seja, não se tratam de monstros), cujos alvos principais são um dândi de cabelo comprido e suas duas amantes, típicos membros da geração paz e amor. Aparentemente, temos aqui a metáfora do fim da contracultura e da cooptação dos grupos sociais dissidentes pelo capitalismo, resultando em sua alienação. Destacamos a cena dentro do supermercado, um símbolo da sociedade de consumo, em que a multidão de zumbis persegue e devora uma mulher, embora a morte seja deixada fora de quadro. Na interpretação de Kay, trata-se de uma representação do consumismo similar à sátira de *Despertar dos Mortos*, que surge anos mais tarde (2008, pp. 72-3). Newman comenta a cena do cinema, na qual Toni (Joy Bang) assiste a uma colagem do *western Cidade Fantasma* (*Gone with the West*, dir. Bernard Girard, 1974) no meio de uma plateia repleta de mortos-vivos, que saem em seu encalço tão logo notam sua presença.

Figura 33: Zumbis devoram uma vítima no supermercado. O caráter “ordinário” desses monstros (pessoas comuns, vestidas com roupas comuns, porém dotadas de fome canibal) os situa na tradição criada por George Romero em *A Noite dos Mortos-Vivos* (1968).



A influência dos italianos no horror norte-americano foi marcante. O visual estilizado de Dario Argento e o horror surreal de Lucio Fulci criam uma atmosfera gótica e etérea que permeia suas incursões dos anos 1980 à obra de Lovecraft.¹⁴³ A estética desses realizadores é perceptível no subestimado *OS MORTOS-VIVOS* (*Dead & Buried*, dir. Gary Sherman, 1981), que segue a tendência de empregar o zumbi romeriano. Neste filme, sumarizado por Black, um agente funerário aos moldes do Herbert West, de Lovecraft, produz zumbis numa cidadezinha da Nova Inglaterra (1996, p. 114). O roteiro foi assinado por Dan O'Bannon, também responsável por *ALIEN*, *O OITAVO PASSAGEIRO* (dir. Ridley Scott, 1979), *Dark Star* (dir. John Carpenter, 1974) e *Trovão Azul* (*Blue Thunder*, dir. John Badham, 1983).

OS MORTOS-VIVOS é antes de tudo um filme policial, incluído neste rol por sua vinculação temática com o gótico americano, que transforma as pacatas cidades do *hinterland* estadunidense em lugares de horror. A história se passa na ficcional Potter's Bluff, na Nova Inglaterra, conforme indica a placa de boas-vindas mostrada na abertura. À primeira vista, os forasteiros que chegam à cidade são muitos bem recebidos pelos moradores locais. Porém, quando menos esperam, são perseguidos, linchados e mortos de forma hedionda, sob o foco de holofotes e câmeras fotográficas, por essa gente que se revela estranhamente sádica. Por trás da xenofobia homicida, o povo de Potter's Bluff esconde um segredo macabro, cujas pistas rarefeitas são perseguidas incansavelmente pelo xerife Dan Gillis (James Farentino).

Aos poucos, o caso mexe com os nervos do xerife, que passa a desconfiar da própria esposa. Janet Gillis (Melody Anderson) é professora na escola primária da cidade, onde dá aulas de vodu para as crianças — questionáveis do ponto de vista didático, pois suas falas revelam um fervor quase religioso. As suspeitas se intensificam quando Dan encontra na cômoda do quarto um livro de magia negra. O trecho destacado em uma das páginas é um tanto quanto enigmático: “Uma antiga lenda diz que eles só podem ser feitos de quem morreu de morte violenta” (*OS MORTOS-VIVOS*, 1981). Ao ser questionada sobre o livro, a mulher é evasiva. Nesse ínterim, homicídios e furtos de cadáveres continuam acontecendo. As suspeitas de Dan recaem sobre William G. Dobbs (Jack Albertson), o sinistro agente funerário que parece saber mais do que está disposto a falar. O xerife ordena o envio de um *telex* para a divisão de arquivos em Providence (a cidade natal de Lovecraft), solicitando verificação imediata dos antecedentes criminais e processos judiciais do agente funerário.

¹⁴³ *Pavor na Cidade dos Zumbis* (*Paura nella città dei morti viventi*, 1980), *Terror nas Trevas* (...*E tu vivrai nel terrore! L'aldilà*, 1981) e *A Casa dos Mortos Vivos* (*Quella villa accanto al cimitero*, 1981).

Dan acredita estar lidando com uma espécie de culto vodu de reanimação de corpos. Numa inspeção do cemitério, descobre não haver cadáveres nos túmulos, apenas seus corações enrolados em trapos. A resposta via *telex* é reveladora. Em 10 de outubro de 1969, Dobbs foi demitido de seu cargo de patologista-chefe da cidade de Providence. Provas indicavam que ele fazia uso não-autorizado de cadáveres do necrotério municipal. Levado a julgamento, teve seu registro cassado pelo Conselho de Medicina de Rhode Island e desapareceu logo em seguida. No desfecho, ao ser confrontado pelo xerife, o agente funerário faz a chocante revelação: *todos* na cidade são mortos reanimados por ele, inclusive Dan!

Nesta categoria de ‘horror surreal’ devem ser mencionados os filmes de David Lynch *TWIN PEAKS: OS ÚLTIMOS DIAS DE LAURA PALMER* (*Twin Peaks: Fire Walk with Me*, 1992), *Cidade dos Sonhos* (*Mulholland Dr.*, 2001) e *Império dos Sonhos* (*Inland Empire*, 2006), os quais, segundo Newman, aproximam-se do horror cósmico de Lovecraft por apresentarem usurpadores de corpos interdimensionais (2011, p. 552). O primeiro traz uma coletânea de personagens perturbados que flutuam entre a realidade e um mundo de pesadelo. Passado, presente e futuro se interpenetram. Aqueles que se conectam às entidades maléficas do outro plano enlouquecem. Lynch não costuma ser classificado como um diretor de horror, observa Naftule (2018). Mas, considerando o núcleo da sua obra, nota-se que muito do seu poder vem da adoção e do refinamento das convenções do gênero. Nos filmes supracitados e na série *TWIN PEAKS* (1990-1991), o horror é cósmico e existencial, oriundo da tentativa de lidar com o inexplicável. Ao se depararem com forças do outro mundo, os personagens de Lynch frequentemente enlouquecem ou passam por transformações físicas grotescas. Sua abordagem, portanto, é quase lovecraftiana. Todavia, o ponto em que Lynch difere de Lovecraft, e que torna a sua abordagem ainda mais imprevisível, é a aleatoriedade. Nos contos do escritor, a curiosidade frequentemente precede a queda de um personagem. Alguém ouve um barulho estranho no porão e desce para investigar, ou encontra um livro antigo e lê suas páginas em voz alta. Nos filmes de Lynch, por sua vez, não importa se o personagem tenta manter distanciamento, coisas ruins acontecerão independente de sua escolha. O poder de suas narrativas reside na impossibilidade, no desprezo pela plausibilidade e pela lógica (NAFTULE, 2018). Esta regra norteou as produções de horror observadas no próximo tópico.

1.2. Horror pagão: o culto às bruxas e a floresta assombrada

A floresta nos arredores de Twin Peaks guarda um segredo, uma força sobrenatural que envolve a pacata cidadezinha e exerce influência diabólica sobre os excêntricos habitantes

loais. A personificação desse mal é um andarilho sinistro conhecido como BOB (Frank Silva), cujas vítimas enlouquecem ou morrem após serem possuídas e torturadas psicologicamente. A entidade se anuncia através de um monólogo enigmático proferido repetidas vezes: “Através da escuridão de futuros passados / O mago anseia por ver / Alguém canta entre dois mundos / Ande nas brasas comigo”.¹⁴⁴ Na segunda temporada da série, o agente especial do FBI Dale Cooper (Kyle MacLachlan) e os policiais da cidade descobrem inscrições pré-históricas nas rochas de uma caverna subterrânea. A simbologia complexa forma um mapa de toda a região e indica a localização precisa do Alojamento Preto (*Black Lodge*, no original), lugar mencionado nas lendas nativas e no folclore. Quando os planetas estão alinhados, um portal se abre para esse outro plano, que existe fora do tempo e do espaço. É um mundo de pesadelo labiríntico e tenebroso, habitado por entidades estranhas e duplos malditos.

Como se pode notar, a trama de *TWIN PEAKS* traz elementos significativos da ficção estranha de Lovecraft e outros autores, argumento que desenvolveremos no Capítulo 10. Esses elementos estão ligados ao que Lovecraft definiu como o “filão mórbido na imaginação puritana” (*apud* POOLE, 2016, p. 217), ou seja, a “noção romântica das colônias da Nova Inglaterra enquanto a floresta assombrada dos Estados Unidos, localidade do imaginário americano que Washington Irving condensou em *Sleepy Hollow*” (POOLE, 2016, p. 217). Essa tradição foi perpetuada por Lovecraft em suas histórias. Em “O horror em Dunwich” (1928), na passagem em que é feita menção ao lugarejo do título, cujos habitantes são “repulsivamente decadentes” e teriam regredido como muitos dos rincões da Nova Inglaterra, o narrador-protagonista afirma que “Dois séculos atrás, quando ninguém ria de assuntos como bruxas, adoração do demônio e estranhas presenças na floresta, era comum as pessoas darem motivos para evitar o local” (LOVECRAFT, 2018, p. 649). Ao vislumbrar o contorno escuro do Recife do Diabo, o narrador de “A Sombra sobre Innsmouth” (1931) não pode evitar “pensar em todas aquelas lendas odiosas (...) que retratavam aquele recife acidentado como um verdadeiro portão para reinos de insondável horror e inconcebível anormalidade” (LOVECRAFT, 2018, p. 931). No Capítulo 4, vimos que Lovecraft não rompeu de fato com a tradição gótica, pois em sua obra há forte presença tanto da desarmonia entre o homem e a Natureza, quanto do imaginário das bruxas, que engloba o medo dos cultos subterrâneos e da floresta assombrada. Ecos desse imaginário deram forma à narrativa de alguns dos filmes observados anteriormente, a exemplo das adaptações *O CASTELO ASSOMBRADO* (1963) e *O ALTAR DO DIABO* (1970), e do

¹⁴⁴ No original, “*Through the darkness of futures past / The magician longs to see / One chants out between two worlds/ Fire walk with me*”.

lovecraftiano *ZUMBIS DO MAL* (1973). A seguir, observaremos como esse antigo medo colonial ajudou a forjar uma tradição de filmes lovecraftianos nas décadas finais do século XX, que inicia com *EQUINOX* (dir. Jack Woods, 1970) e culmina em *A BRUXA DE BLAIR* (*The Blair Witch Project*, dir. Daniel Myrick & Eduardo Sánchez, 1999).

A história de *EQUINOX* gira em torno de quatro jovens adultos que fazem um piquenique nos desfiladeiros da Califórnia quando se deparam com um livro proibido, aos moldes do *Necronomicon* — utilizado para invocar os Grandes Anciões. O livro guarda segredos de um mundo estranho em coexistência com o nosso e, conseqüentemente, desencadeia a irrupção de hordas de criaturas do mal. Ambicioso em termos de alcance e narrativa, esse filme independente foi considerado por Muir uma iniciativa ousada para a época. Apresenta “espetáculos visuais” (monstros gigantes em *stop motion*, um castelo medieval e demônios voadores), cria uma “atmosfera arrepiante e enervante” e dispõe de boa ambientação natural. O crítico também destaca o final niilista e pessimista.

EQUINOX abre com um incidente estranho. Após seus três amigos serem mortos, um jovem chamado David Fielding (Edward Connell) é perseguido na floresta. Quando finalmente alcança a rodovia, é atingido por um carro sem direção (e sem motorista), mas sobrevive. Um ano depois, recebe a visita de um repórter (James Phillips) no sanatório onde foi internado com suspeita de doença mental. O tratamento com eletrochoques fizera dele uma figura melancólica e perturbada, em estado catatônico. O médico fornece algumas informações e toca a fita gravada no momento de sua internação. No registro em áudio, o rapaz parece profundamente abalado; afirma ter sofrido perseguição de algo inominável — definido apenas como “eles” —, então decide narrar os fatos que o levaram àquela condição. A narrativa é apresentada em *flashback*.

David, o amigo Jim (Frank Bonner) e suas namoradas Susan (Barbara Hewitt) e Vicki (Robin Christopher) se aventuram nas montanhas para fazer um piquenique e atender ao chamado do Dr. Waterman (Fritz Leiber Jr.), professor de geologia de David. Os quatro jovens seguem por uma trilha tortuosa à procura da cabana do professor, mas a encontram destruída. De repente, o grupo é abordado por um misterioso guarda florestal chamado Asmodeus (Jack Woods), que os adverte a deixarem a floresta. Decididos a fazer o piquenique, os jovens seguem em frente e se deparam com um castelo enorme dentro de um vale.

Adiante, um rastro de pegadas incomuns leva até a entrada de uma caverna, de onde emerge uma gargalhada diabólica. Os jovens decidem explorar os túneis subterrâneos, forrados de esqueletos, onde encontram um velho lunático que os leva cada vez mais fundo. Quando finalmente se detém, o velho desenterra um livro e o transfere ao grupo. Mais tarde, David tenta traduzi-lo do latim. Com mil anos de idade, o volume é um manual de bruxaria repleto de

símbolos e imagens estranhas. As anotações de Waterman desempenham a mesma função das cartas e diários deixados pelos personagens de Lovecraft, uma vez que fazem importantes revelações ao grupo. Nas palavras do professor, recitadas por David:

A tradução vai bem, até atolar completamente conforme o livro muda de língua de forma indiscriminada. Eu acredito que os testes provarão que o livro tem mil anos de idade. Não é tão velho quanto os pergaminhos do Mar Morto e, evidentemente, pertence ao campo oposto. Absorvido pela árdua tarefa da tradução, eu outrora desconhecia o significado desse texto raro e único. Parece ser uma verdadeira bíblia do Mal ou de feitiçaria ou de demonismo, conforme era praticado numa área remota do Golfo Pérsico, onde o livro foi encontrado. Desde a primeira vez que pus as mãos no livro, não ouvi nada além de boatos e advertências vagas a respeito do perigo que ele representa, vindos de pessoas supersticiosas da área. Muito diferente de qualquer outra coisa que vi, [o livro] aborda o seu tópico metodicamente como se fosse um absoluto, como se as suas doutrinas fossem amplamente praticadas em sua época e lugar. Também achei a filosofia do livro fascinante, considerando sua origem arcaica. As forças do Bem e do Mal coexistem por todo o universo e nas mentes dos homens. O objetivo de cada força e de seus praticantes é diminuir ou cancelar, tanto quanto possível, a eficácia da força oposta. O demonologista adepto manteve uma posição de horror intenso. A prática do Mal e da destruição é apresentada como uma alegria e uma recompensa em si mesma. Os praticantes do Mal que compilaram esse livro usaram símbolos para neutralizar a eficácia do Bem. No entanto, muitas combinações de símbolos usados por ambas as forças estão relacionadas, uma vez que o praticante precisa de certos símbolos do Bem para se proteger dos demônios que engendrou e criou. A manipulação desses símbolos é tratada exatamente como a ciência da química (...) Senti como se tivesse encontrado a legendária pedra-de-toque. Eu podia ver a mim mesmo alterando toda a estrutura da ciência moderna. Mais recentemente, entretanto, percebi que meus experimentos foram um tanto prematuros em relação ao meu conhecimento sobre o assunto. Existe instabilidade. Eu sou incapaz de controlar o que criei (EQUINOX, 1970).

Waterman concluiu que as forças do bem e do mal coexistem no mundo, mas que o objetivo deste é neutralizar o seu oposto. As anotações rabiscadas revelam que o professor seguiu as instruções do livro, invocando forças malignas fisicamente instáveis. Como resultado, conjurou um monstro reptiliano gigante que destruiu a sua cabana. A curiosidade e a incapacidade de controlar as forças desconhecidas evocam o mito de Pandora. É importante lembrar que, durante a Guerra Fria, o ciclo de horror e ficção científica concebeu narrativas que expressavam as ansiedades e os medos próprios da era atômica. No ensaio para uma catástrofe nuclear iminente, muitas dessas narrativas retratam a paranoia sobre “a abertura de uma caixa de Pandora” (MUIR, 2007, p. 5). Waterman reaparece mais tarde, transformado em um lunático delirante, e rouba o livro. David o persegue até um riacho, onde o velho morre renunciando à relíquia. O professor tem o fim trágico de um personagem lovecraftiano, aquele que, após tomar contato com o conhecimento proibido, enlouquece e morre, inevitavelmente.

Figura 34: O Dr. Waterman (Fritz Leiber Jr.) fica atônito com as informações obscuras contidas no livro milenar, o qual lê com entusiasmo e curiosidade. Com o objetivo de mostrar o *background* do professor, esta cena é exibida em meio a outras, todas com filtro vermelho, conforme David (Edward Connell) narra as anotações do personagem.

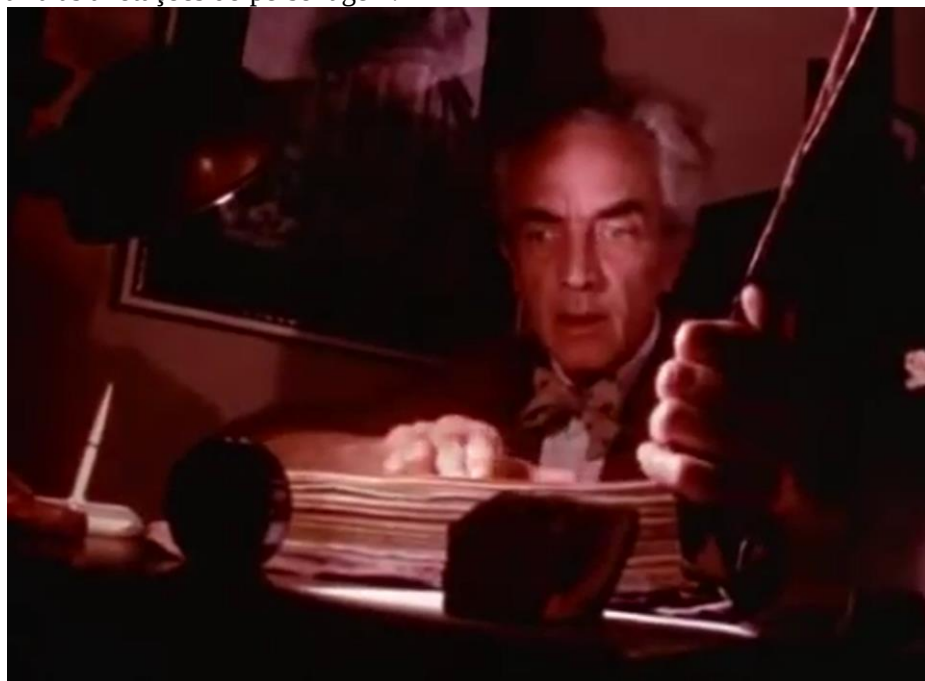


Figura 35: Séquito de demonologistas adeptos das doutrinas contidas no livro. Esta cena, também mostrada durante a narração de David, por sua vez, tem o objetivo de representar imagetivamente a mitologia que permeia o enredo e mostrar que forças opostas agem no mundo.



Enquanto os jovens investigam o livro, uma força malévola é despertada. Asmodeus¹⁴⁵ ataca Susan, mas é repellido por seu crucifixo (como os vampiros nos ‘clássicos’ de horror da Universal e da britânica Hammer Films). Assustado, o grupo volta ao castelo apenas para descobrir que ele desapareceu, possivelmente adentrando na instabilidade interdimensional. Nesse ínterim, Asmodeus invoca um monstro símio gigantesco para matar o grupo e roubar o livro. A tentativa fracassa, graças aos ícones primitivos de proteção feitos por David e seus amigos com material encontrado na floresta. Quando Susan perde o crucifixo, é possuída e infectada por Asmodeus, e David tem de salvá-la. O clímax é uma batalha do Bem contra o Mal. A dupla combate Asmodeus, que toma a forma de um demônio alado, mas Susan é ferida na explosão resultante. David corre para a floresta, destinado a morrer dentro de um ano.

Essa produção de baixo orçamento,¹⁴⁶ feita por estudantes, foi o ponto de partida de grandes nomes da área de efeitos especiais de Hollywood, incluindo Dennis Muren (*Star Wars: A Ameaça Fantasma*; *Star Wars: Episode I - The Phantom Menace*, dir. George Lucas, 1999), Jim Danforth (*Eles Vivem*; *They Live*, dir. John Carpenter, 1988) e Dave Allen (*Alienígenas na Terra*; *Laserblast*, dir. Michael Rae, 1978) (MUIR, 2002, p. 113-4). Sabemos que é preciso muita criatividade imagética e imaginativa para compor a ambiência de Lovecraft. Com imagens poderosas e concepções avançadas para a época, *EQUINOX* terminou por desenvolver mais ou de forma inovadora um eixo de efeitos especiais ainda não praticados em Hollywood. Adaptar Lovecraft contribuiu para mudar o cinema, uma vez que toda essa geração, a começar por Corman, culminou na Nova Hollywood dos anos 1970, responsável pela criação do *blockbuster* com o objetivo de tirar a indústria cinematográfica da concorrência com o vídeo caseiro. *EQUINOX* deixou marcas na história do horror e inspirou produções superiores nas décadas seguintes. Muitos dos seus temas (e até mesmo algumas de suas cenas) foram aproveitados posteriormente em títulos como *UMA NOITE ALUCINANTE: A MORTE DO DEMÔNIO* (*The Evil Dead*, dir. Sam Raimi, 1983) e *A BRUXA DE BLAIR* (1999).¹⁴⁷

Na verdade, *EQUINOX* foi o “precursor” de *UMA NOITE ALUCINANTE* (ROSS, 1994, p. 21). A premissa de ambos os filmes é essencialmente a mesma: um “adepto da demonologia” descobre um livro profano, leva-o para sua cabana remota e, inadvertidamente, conjura forças demoníacas que o matam e escapam para a floresta (MUIR, 2002, pp. 114, 115). A continuação

¹⁴⁵ ‘Asmodeu’ é o nome de um demônio adaptado de um gênio iraniano pelos judeus da época posterior ao exílio. Na literatura rabínica, torna-se um dos espíritos maus (LURKER, 1993, p. 23).

¹⁴⁶ O filme custou 8.000 dólares, levou quatro anos para ser feito e acabou sendo comprado pelo produtor Jack Harris (*Dark Star*, dir. John Carpenter, 1975), que refilmou algumas cenas e acrescentou outras (MUIR, 2002, p. 113-4).

¹⁴⁷ Em relação a este último, vale lembrar dos ícones de proteção feitos com galhos de árvores.

UMA NOITE ALUCINANTE 2 (*Evil Dead II*, dir. Sam Raimi, 1987) faz referência direta a *EQUINOX* na cena que antecede os créditos de abertura, quando o *Necronomicon* voa em direção à tela em *stop motion*. Certamente, “momentos como esse pretendem ser uma homenagem, mas são, obviamente, derivativos” (MUIR, 2002, p. 115).

Na óptica de Tom Hutchinson e Roy Pickard, *UMA NOITE ALUCINANTE* tem a simplicidade de um “conto popular sombrio”. É a história de cinco de jovens adultos que saem de férias e viajam para uma cabana isolada no Tennessee. Lá, encontram um registro em áudio e descobrem que forças ocultas podem ser liberadas através de um antigo encantamento sumério. Então leem o encantamento, uma espécie de bomba-relógio prestes a explodir. Daí em diante, tudo é caos e corrupção. Conforme observam os críticos, a ideia de criaturas de um tempo imemorial assumindo o controle deriva de Lovecraft. No filme, os jovens morrem e ressuscitam; seus corpos reanimados e corrompidos assumem as características de zumbis, sedentos por devorar e matar aqueles que ainda vivem (1983, p. 66).

Os amigos Ash (Bruce Campbell), Cheryl (Ellen Sandweiss), Scott (Hal Delrich), Linda (Betsy Baker) e Shelly (Sarah York) viajam para uma cabana no meio da floresta, no Tennessee. Na primeira noite, Cheryl ouve uma voz demoníaca dizendo-lhe para “se juntar a nós” pouco antes de perder o controle de suas mãos, aparentemente possuídas, que desenham um livro com um rosto deformado. Ela decide não mencionar o incidente para os outros. Quando a porta do porão se abre misteriosamente, Ash e Scott descem para investigar e encontram o *Naturan Demanto*, versão suméria do *Livro Egípcio dos Mortos*, junto do gravador de fitas pertencente a um arqueólogo. Scott toca a fita e ouve os relatos sobre a descoberta da antiga cidade de Kandar, onde o *Livro dos Mortos* fora encontrado. A voz adverte que algumas passagens do livro podem ressuscitar antigos demônios. Após recitarem os encantamentos, os jovens despertam uma entidade misteriosa e demoníaca, dando início a uma noite de horror. Cheryl deixa a cabana para investigar os ruídos estranhos do lado de fora. Na floresta, é atacada e estuprada por árvores possuídas por demônios. Mais tarde, quando a mulher retorna à cabana machucada e angustiada, Ash concorda em levá-la para a cidade. Porém, eles logo descobrem que a ponte no caminho para a cabana foi destruída. Ash ouve mais da fita, aprendendo que só é possível vencer a entidade desmembrando o corpo daqueles que foram possuídos.

De acordo com Muir, *UMA NOITE ALUCINANTE* combina dois elementos: o grupo de jovens protagonistas, aos moldes de *Sexta-Feira 13* (*Friday the 13th*, dir. Sean S. Cunningham, 1980), e uma ideia herdada de Lovecraft: o *Livro dos Mortos* (2007, p. 319). Este objeto permite reviver demônios que assumem a forma humana e invocar os espíritos sombrios dos seres que outrora dominaram a Terra, que desempenham o papel dos “Anciões” dos contos do escritor.

Além disso, os mistérios estão enraizados no passado, na tradição de um culto atávico que remonta à antiguidade mais remota, transplantado para a América através de uma relíquia arcana. Longe da civilização moderna, os protagonistas têm de lidar com as consequências da abertura dessa ‘caixa de Pandora’. Quando o horror nativo reemerge, as férias nas montanhas se transformam num pesadelo horripilante, povoado de antigos demônios sumérios. Para sobreviverem, os jovens precisam desmembrar e decapitar uns aos outros enquanto lutam contra uma força invisível que percorre as imediações da cabana, originária da floresta maldita.

Definido por Newman como uma “incursão pelo gênero *splatter*” (2011, p. 279), *UMA NOITE ALUCINANTE* funciona dentro do contexto de “apocalipse pessoal”, um pesadelo no qual o aliado se torna nêtese. Possui “textura gótica” e adota conceitos centrais do gênero, por exemplo: o velho casarão (a cabana na floresta), as assombrações, os duplos demoníacos, os vilões deformados e a natureza em fúria. Também foi considerado “a ressurreição do ciclo lovecraftiano no cinema”, inspirando os subsequentes *A HORA DOS MORTOS-VIVOS* (*Re-Animator*, dir. Stuart Gordon, 1985) e *DO ALÉM* (*From Beyond*, dir. Stuart Gordon, 1986), ambos os filmes adaptações diretas da obra de Lovecraft (MUIR, 2007, pp. 320, 321). A retórica do conhecimento proibido permeia todos os exemplares, embora nestes últimos, híbridos de horror e ficção científica, os segredos da vida e do universo sejam acessados através de experimentos científicos imorais, que fogem ao controle. O filme gerou duas sequências, *UMA NOITE ALUCINANTE 2* e *UMA NOITE ALUCINANTE 3* (*Army of Darkness*, dir. Sam Raimi, 1992), que leva o personagem Ash à Idade Média, e a série *Ash vs Evil Dead* (2015-2018).

Em “Sussurros na escuridão” (1930), o narrador conclui que “velhas lendas (...) criavam uma figura morbidamente vívida que poderia muito bem ter alimentado a imaginação (...)” (LOVECRAFT, 2018, p. 697). Demonstra, assim, a presença do folclore no imaginário. *A BRUXA DE BLAIR* conta a história de três estudantes de cinema que viajam para Burkittsville, no estado de Maryland, para fazer um documentário sobre uma misteriosa lenda regional. Os jovens acabam por desaparecer, mas um ano depois suas imagens são encontradas em uma bolsa que fora inexplicavelmente enterrada em uma velha casa na floresta. A filmagem mostra a diretora Heather Donahue, seu cinegrafista Joshua Leonard e o técnico de som Michael Williams fugindo de uma ameaça invisível. O filme tem muita semelhança com várias histórias de mito, incluindo talvez “Os sonhos na casa da bruxa” (1932). Na Web, o escritor britânico Ramsey Campbell fez uma declaração interessante: “Eu ainda acho que *A Bruxa de Blair* é o mais lovecraftiano dos filmes”. Inspirado pela fala de Campbell, Doug Bolden (2014) examinou o filme e traçou interessantes paralelos com a ficção de Lovecraft.

O cenário do filme é rural e gira em torno de uma história antiga em uma cidade pequena. Na tradição dos contos “Do além” (1920) e “O Chamado de Cthulhu” (1926), denota que, ao cruzar o limiar e descobrir a Verdade, não há como sair ileso. A Bruxa é descrita duas vezes. Primeiro, como uma velha que flutua sobre o solo na floresta. Segundo, como uma mulher vestindo um xale, coberta de pelo escuro. Ainda não sejam lovecraftianas, essas imagens fazem da Bruxa inerentemente indescritível. Um velho pescador também declara ter visto um nevoeiro estranho — tomando forma — sair da água e correr para a floresta. A Bruxa só aparece uma única vez, durante a sequência noturna em que os campistas fogem de alguma coisa. “Que diabos é isso?!”, um deles grita enquanto a câmera é incapaz de focar, rápido o suficiente, aquilo que se esconde na escuridão da floresta. A cena guarda semelhança com a passagem do pântano em “O Chamado de Cthulhu”, na qual uma forma avistada na floresta é descrita; também se relaciona, de maneira geral, com a ideia de uma coisa não-humana à espreita na floresta. Esse evento, remanescente da coletânea *The Willows and Other Queer Tales* (1932), do escritor britânico Algernon Blackwood, ocorre depois de algumas noites na floresta, nas quais os personagens foram cercados por ruídos estranhos e sofreram falhas em seu equipamento.

O filme adere à tradição das histórias de pessoas apartadas da sociedade e colocadas contra a brutalidade da Natureza. A presença física da Bruxa deixa um rastro de gosma azul. Possivelmente concebida como referência ao ectoplasma, a secreção sugere algo ainda menos humano do que se supunha originalmente — vale lembrar que os “Sabujos de Tíndalos”, monstrosidades criadas pelo norte-americano Frank Belknap Long, e posteriormente incorporadas aos Mitos de Cthulhu, também deixam para trás um fluido azulado. A Bruxa tem três “cartões de visita”: pilhas de pedras, figuras de gravetos e estranhos símbolos e inscrições deixados em algumas das vítimas (e na velha casa, vislumbrados brevemente nas paredes no desfecho). Parr, o homem que matou sete crianças, o fez sob influência da Bruxa, tipo de controle exercido por algumas entidades maléficas de Lovecraft. Os homens em Coffin Rock, cujos corpos foram amarrados uns aos outros com uma corrente, e os intestinos espalhados, indicam uma morte violenta e ritualística. Em apenas algumas horas, os corpos desapareceram, sugerindo algo não-humano ou um grupo de pessoas trabalhando juntas. Embora três adultos destreinados possam simplesmente se perder, está implícito que algo está distorcendo suas percepções ou a geometria da floresta, fazendo com que andem em círculos e se percam por dias em uma trilha que deveria levar horas. Tudo isso, combinado à ideia de jovens sendo “devorados” pelos bosques e/ou por um mal invisível e incognoscível, definitivamente faz com que o filme penetre na seara do pavor cósmico. Talvez seu golpe mais brilhante seja o fato de

nunca explicar exatamente o que aconteceu. No fim, deixa mais perguntas do que respostas.

2. Horror rural

2.1. Tateando pela América Profunda

Representante emblemático do gênero *splatter*, *O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA* (*The Texas Chain Saw Massacre*, dir. Tobe Hooper, 1974) foi considerado um dos filmes norte-americanos de horror mais importantes dos anos 1970 (HARDY, 1985; HUTCHINGS, 2008). Isso se deve, em parte, pela apresentação de temas característicos do horror naquele período, especialmente no que se refere às famílias monstruosas e à percepção de que a sociedade norte-americana se encontrava em estado disfuncional (HUTCHINGS, 2008, p. 312). Para Joe Bob Briggs, o calor e as condições miseráveis da área rural do Texas certamente amplificaram a atmosfera que Tobe Hooper tentava imprimir nesse filme, considerado pelo crítico o primeiro “estrangulador” da geração do *baby boom*, “no qual crianças suburbanas mimadas, porém idealistas, desconfiadas de qualquer pessoa com mais de trinta anos, são aterrorizadas pelo mundo adulto deformado” (BRIGGS, 2003 pp. 188, 193).

Segundo Newman, a “hospitalidade sulina” nos filmes foi mitigada pela tradição gótica de Edgar Allan Poe (1809-1849), Tennessee Williams (1911-1983) e Flannery O’Connor (1925-1964). Deveras, o cinema já tratava o “Sul Profundo”¹⁴⁸ como uma estufa de loucura e assassinato desde meados dos anos 1960, quando uma “indústria de horror” sulista se formou a partir de *Maníacos* (*Two Thousand Maniacs!*, 1964), de Herschell Gordon Lewis, história de uma cidade fantasma cujos moradores celebram o centenário de sua derrota na Guerra Civil torturando até a morte um grupo de turistas do Norte. Produções como as de Lewis, que subvertiam as restrições do *mainstream* hollywoodiano, a aptidão técnica e o bom gosto, passavam nos *drive-ins*, projetadas com o objetivo de tocar na sensibilidade do Norte (NEWMAN, 2011 pp. 72, 73).

Jones relaciona *O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA* a uma série de importantes filmes góticos regionais, produzidos nos Estados Unidos dos anos 1970 e 1980, que dramatizam

¹⁴⁸ Dá-se o nome *Deep South* (Extremo Sul ou Sul Profundo) à região cultural e geográfica dos Estados Unidos composta por estados no sudeste do país. Dentre as várias definições, há aquela que reúne os sete estados que formaram os Estados Confederados da América, antes da eclosão da Guerra Civil Americana: Carolina do Sul, Mississippi, Flórida, Alabama, Geórgia, Louisiana e Texas.

encontros entre pessoas da cidade e o povo demente do interior. Outros exemplares incluem *Amargo Pesadelo* (*Deliverance*, dir. John Boorman, 1972), *Quadrilha de Sádicos* (*The Hills Have Eyes*, dir. Wes Craven, 1977) e *O Confronto Final* (*Southern Comfort*, dir. Walter Hill, 1981). Embora nem todos sejam filmes de canibais, tampouco de horror *per se*, partilham da mesma perspectiva: veem com maus olhos as pessoas da cidade grande. O modelo formal para essas narrativas seria o *Morro dos Ventos Uivantes* (1847), de Emily Brontë (1818-1848). Antecedentes mais diretos incluem as obras góticas sulinas de William Faulkner e as de O'Connor, em particular (JONES, 2002 p. 44). Escritor do Norte, Lovecraft via com preconceito aqueles que vivem no campo e preocupava-se com a regressão ao barbarismo primitivo, premissa de muitos contos seus, nos quais tipos urbanos são postos em contato com o povo atrasado e estranho do interior. Seu trabalho resultou em “poderosos góticos regionais” (JONES, 2002, p. 128) e numa experiência de “terror rural” genuinamente apavorante.

Ao mesmo tempo ardiloso e implacável, marcado por um tom raramente visto no cinema de horror até aquele momento, *O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA* proporciona uma dessas experiências de “terror rural” (HUTCHINGS, 2008, p. 312) à medida que seus personagens, jovens inocentes seguindo viagem pelo interior, são perseguidos e mortos por uma família de maníacos na área rural do Texas. De acordo com Phil Hardy, seu “poder visceral indubitável” deve-se à qualidade técnica que o fez superar tantos rivais dentre as produções de horror de baixo orçamento. Tão implacável quanto *A Noite dos Mortos Vivos* (*Night of the Living Dead*, dir. George Romero, 1968), na concepção do crítico, o filme de Hooper sabe como usar a câmera e a edição de modo a transportar o espectador para o holocausto na tela — isso seria exatamente o oposto do “horror clínico, quase cirúrgico”, do canadense David Cronenberg. Na verdade, Hooper, como Fritz Lang, sabe exatamente o que *não* mostrar; o cineasta percebe que o poder do horror reside na sugestão. Também são particularmente eficazes os rugidos apocalípticos da trilha-sonora de Hooper e Wayne Bell, em estilo *musique concrète*, que dá um tom ainda mais apavorante e inquietante à trama (HARDY, 1985, p. 298).

À primeira vista, poucos dariam virtudes lovecraftianas ao filme de Hooper. Diante dessa constatação, Black (1996, p. 113) pede que levemos em conta a remota paisagem rural do Texas, povoada de comunidades provincianas e religiões estranhas, bem como “as cadeiras de ‘braços’ [humanos] e os troféus esqueléticos” da família degenerada, que “fazem ecoar a ‘história’ canibalesca de ‘Os Ratos nas Paredes’ [1923]” e outros contos. Em “A gravura da casa maldita” (1920) e “A sombra sobre Innsmouth” (1931), as regiões mais remotas da Nova Inglaterra são habitadas por gerações de pessoas estranhas e fisicamente grotescas, agarradas a crenças sombrias que as exilou de sua espécie. O canibalismo também é uma prática recorrente

em muitas histórias de Lovecraft, sempre relegado àqueles que desceram os degraus da evolução, bem como aos cultos atávicos e seus praticantes. Os “túneis lúgubres e labirínticos do parque de diversões abandonado”, retratados na sequência *O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA 2* (*The Texas Chainsaw Massacre 2*, dir. Tobe Hooper, 1986), “espelham as cavernas úmidas e escuras e as passagens subterrâneas da fértil mente lovecraftiana, conforme são reveladas em (...) ‘O Intruso’ [1921] e ‘O Festival’ [1923]” (BLACK, 1996, 113-4).

Assim como *Psicose* (*Psycho*, dir. Alfred Hitchcock, 1960) e *Confissões de um Necrófilo* (*Deranged*, dir. Jeff Gillen & Alan Ormsby, 1974), *O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA* foi baseado, ainda que vagamente, no caso de Ed Gein (HARDY, 1985, p. 298), canibal, necrófilo e assassino em série do estado norte-americano do Wisconsin. Nos anos 1950, Gein desenterrou cadáveres e matou mulheres de meia-idade, usando seus ossos, partes do corpo desmembradas e a pele esfolada como ornamentos, móveis e roupas (JONES, 2002 p. 43). Na casa de fazenda sombria e decrépita de Gein, os policiais descobriram

Tigelas feitas com o topo cerrado de crânios humanos. Cadeiras acolchoadas com carne humana. Abajures feitos de pele humana. Uma caixa cheia de narizes. Um puxador de cortina decorado com dois lábios femininos. Um cinto feito de mamilos femininos. Uma caixa de sapatos contendo uma coleção de genitálias femininas. Os rostos de nove mulheres, cuidadosamente desidratados, recheados com papel e montados, como troféus de caça, em uma parede. Uma roupa de pele humana, com seios e tudo, feita a partir do torso curtido de uma mulher de meia-idade. Mais tarde, Eddie confessou que, à noite, vestia a roupa e andava de modo afetado pela fazenda, fingindo ser sua mãe (SCHECHTER, 2013, p. 377).

As narrativas inspiradas no caso de Ed Gein refletem este e outros ‘crimes familiares’ ocorridos ao longo da história dos Estados Unidos. Conforme observa Schechter, os “Estranguladores da Colina”,¹⁴⁹ por exemplo, eram primos. Tal qual a dupla de psicopatas sanguinários¹⁵⁰ que aterrorizou a fronteira norte-americana há mais de dois séculos. Ao

¹⁴⁹ Angelo Buono e Kenneth Bianchi formavam uma combinação monstruosa. Fazendo-se passar por policiais, no outono de 1977, os dois atraíam mulheres desavisadas até seu carro, raptavam-nas e as levavam para a casa de Buono no subúrbio. Depois, os corpos nus e violentados com crueldade eram descartados, com frequência nas colinas arborizadas ao redor da cidade (SCHECHTER, 2013, p. 82).

¹⁵⁰ William e Joshua Harpe eram filhos de dois irmãos escoceses que emigraram de sua terra natal para a Carolina do Norte por volta de 1760. Em 1798, depois de desertarem dos Casacas Vermelhos (pois lutaram ao lado dos britânicos na Guerra de Independência dos Estados Unidos), os Harpe embarcaram no que muitos historiadores criminais consideram a primeira onda de assassinatos relâmpago da história norte-americana. Em um período de nove meses, eles percorreram os estados do Tennessee, Virgínia, Kentucky e Illinois em uma campanha homicida que fez um número estimado de quarente vítimas em uma época que o país contava com uma população inferior a seis milhões de pessoas. Alguns de seus assassinatos foram especialmente atrozes (SCHECHTER, 2013, p. 93).

observar estes casos, o autor conclui que alguns assassinos em grupo estão ligados não apenas por um vínculo psicológico doentio, mas por laços de sangue (2013, p. 93). Além disso, haveria algo atávico em certos assassinos em série que, em sua selvageria desenfreada, assemelham-se a criaturas de uma era primitiva, quando o canibalismo, o sacrifício humano e outras barbaridades eram tidos como ‘normais’. A palavra ‘atavismo’, definida anteriormente, refere-se a uma característica antiga, ancestral, que reaparece na vida moderna. Segundo Schechter, alguns psicólogos argumentam que assassinos sádicos são indivíduos que sofreram um completo colapso do processo normal de socialização. O tipo de educação infantil que inculca valores morais, empatia e consciência no resto de nós teria falhado totalmente no caso deles. Por consequência, tornam-se suscetíveis a impulsos sombrios e bárbaros que brotam dos níveis mais primitivos da mente. É como se, sob determinadas circunstâncias, uma criatura selvagem e subumana assomasse à superfície do Eu atual e dele se apossasse temporariamente, tal como o bestial Sr. Hyde na clássica fábula de Robert Louis Stevenson, *O Estranho Caso de Dr. Jekyll e Mr. Hyde* (1886), também conhecido como *O Médico e o Monstro* (2013, p. 252).

Ainda de acordo com o autor, a visão atávica do assassinato em série é uma metáfora útil para o tipo de transformações monstruosas pelas quais os assassinos passam. O cientista Cesare Lombroso (1835-1909) levou essa ideia a extremos absurdos. Se hoje em dia é considerado um tipo excêntrico, cujas teorias caíram totalmente em descrédito, no seu tempo era celebrado como o mais importante criminologista e o “pai” do que foi chamado de “antropologia criminal”. Em seu livro *O Homem Delinquente* (1876), Lombroso (fortemente influenciado pelas teorias de Darwin) sustentava que os criminosos violentos não eram meramente bárbaros em seu comportamento. Seriam “atavismos literais” — selvagens, de aspecto neandertal, nascidos no mundo moderno devido a falhas evolutivas. Verdadeiras “reversões ao passado pré-histórico”, identificadas por certas características físicas que os faziam se assemelhar a uma espécie inferior, mais simiesca (SCHECHTER, 2013, p. 252-3).

Eu parecia compreender, de repente, iluminado como uma vasta planície sob um céu flamejante, o problema da natureza do criminoso: um ser atávico cuja pessoa reproduz os instintos ferozes da humanidade primitiva e dos animais inferiores. Assim se explicavam anatomicamente as enormes mandíbulas, os altos molares, as arcadas superciliares protuberantes, as linhas solitárias nas palmas das mãos, o inusitado tamanho das órbitas, as orelhas em forma de asa que se observam nos criminosos, nos selvagens e nos macacos, a insensibilidade à dor, a extrema agudeza da visão, o gosto pelas tatuagens, pela ociosidade excessiva e pelas orgias, a ânsia irresponsável pela maldade por si mesma, o desejo de não só extinguir a vida da vítima como também de mutilar o cadáver, rasgar sua carne e beber seu sangue (LOMBROSO *apud* SCHECHTER, 2013, p. 253).

Conforme explica Hardy, *O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA* contrapõe a família “de bem” e aquela que é “má” (ou a “civilização” e a natureza selvagem). Assim, abre uma chave interpretativa e permite que façamos uma leitura desta última não somente como a degeneração final dos pioneiros que sucumbiram às “forças das trevas” na região selvagem, mas enquanto paralelo macabro da primeira, por sua vez resultado da ação de “seguir em frente”. Esta ação, que traduzimos como produto da mentalidade progressista do século XIX, teria sido responsável pela destruição da fronteira americana. Portanto, ao invés do nobre “Leatherstocking” de James Fenimore Cooper¹⁵¹ temos o insano “Cara-de-Couro” (*Leatherface*, no original), um psicopata corpulento cuja máscara é feita de pele humana. Ele não caça animais selvagens com sua motosserra, mas pessoas (1985, p. 298).

Figura 36: Cara-de-Couro (Gunnar Hansen) sai à caça de sua derradeira vítima.



Logo, a perseguição do caçador à presa com objetivo de obter comida perverteu-se na instituição da carnificina em massa, a casa de abate. A família “má” está neste ramo. Segundo Hooper, o filme trata de “loucos retardados que atravessaram a linha que separa os humanos dos animais” (HOOPER *apud* HARDY, 1985, p. 298). Em outras palavras, trata da regressão ao barbarismo primitivo e do choque entre dois mundos: a ‘civilização’ e a natureza selvagem. Segundo o crítico Tony Williams:

¹⁵¹ Nathaniel “Natty” Bumpoo é um personagem ficcional e protagonista de *Leatherstocking Tales* (1827-1841), conjunto de cinco romances do escritor norte-americano James Fenimore Cooper, ambientados no século XVIII. Na idade adulta, Bumpoo é um guerreiro destemido e habilidoso com muitas armas, principalmente o longo rifle.

(...) como o mundo escuro do subconsciente, os oprimidos emergem para se vingar de sua exploração (...) O caçador deixou de transpor a região selvagem, em nome de uma sociedade que o tornará obsoleto, para se vingar dos representantes da riqueza material que foram responsáveis pela destruição e repressão que o ideal americano alcançou ao longo de sua existência ideológica (WILLIAMS *apud* HARDY, 1985, p. 298).

Desde *O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA*, as “famílias monstruosas” se tornaram uma convenção dos filmes de “horror rural”, nos quais comumente representam uma classe trabalhadora degradada (HUTCHINGS, 2008, p. 113). Nesse sentido, Hooper oferece uma lógica materialista mais prosaica para os eventos mostrados: a privação econômica. A família de canibais trabalhava num matadouro, mas a mecanização visando maior produtividade levou à sua demissão. Desde então, seus membros degenerados passaram a oferecer suas habilidades profissionais no ramo do fornecimento de carne para churrasco, vendida na garagem e na loja do pai (JONES, 2002, p. 44). Em *O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA 2*, a penúria é ainda mais evidente, já que a família vive agora em um parque de diversões abandonado, não mais na velha casa. Uma fala do pai, cujo nome e sobrenome agora sabemos — Drayton Sawyer (Jim Siedow) —, parece revelar o inconformismo das camadas sociais desabastadas e despossuídas: “Impostos, impostos. Os malditos impostos estragam tudo. Os bandidos não pagam impostos, nem os políticos. Nem as estrelas de cinema. É o pobre miserável que paga os impostos. Os pequenos empresários sempre se ferram” (*O MASSACRE 2*, 1986).

A degradação da classe trabalhadora e a privação econômica podem ser relacionadas não apenas à ascensão da indústria, mas também à subsequente desindustrialização dos Estados Unidos, que levou à queda no setor manufatureiro, ao fechamento de milhares de fábricas em todo o país, ao desemprego em massa e ao declínio populacional em áreas urbanas. Esse fenômeno social é retratado no documentário *Detropia* (dir. Heidi Ewing & Rachel Grady, 2012), que aborda a falência de Detroit na esteira da crise econômica de 2008. No entanto, de acordo com os dados apresentados, a derrocada dessa importante cidade, que nos anos 1930 foi considerada uma das que mais cresciam no mundo, parece remontar aos últimos 50 anos. O alargamento do período de crise nos leva ao contexto de fim da Guerra Fria, no qual a população aumentava e a destruição da natureza se intensificava, época em que foram produzidos *O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA* e sua continuação. Aos poucos, os trabalhadores perdiam seus empregos e o padrão de vida que sustentava a classe média começou a erodir, resultando no seu empobrecimento. Os efeitos desse processo se espalharam e se intensificaram.

Verdadeiro museu de artefatos feitos de carne humana, a casa dos canibais em *O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA* é uma reconstrução do covil de Gein (JONES, 2002, p. 43). Na sala, imunda e forrada de poeira e penas, há crânios e esqueletos, uma poltrona com braços humanos e uma galinha presa numa gaiola de canário. O ambiente é exagerado. Segundo Newman, é um espelho degradado do lar norte-americano ideal (2011, p. 75). Aquele que costumávamos ver nos filmes e nas séries de TV, a casa confortável de classe média com cerca branca. Para o crítico, os canibais são uma paródia da típica família de *sit-com*: o ganha-pão da família (Jim Siedow) é frentista do posto de gasolina; um envaidecido Cara-de-Couro, de peruca e avental, faz as vezes da Mãe; Hitch (Edwin Neal) é o filho adolescente, rebelde e cabeludo (2011, p. 75); e o patriarca é o Vovô (John Dugan), figura decadente que pensamos estar morta, até que desperta para o sagrado rito familiar, versão degenerada do jantar de Ação de Graças.

Figura 37: O covil dos canibais, repleto de entulho e ossos humanos.



Figura 38: A família canibal. Da esquerda para a direita: Hitch (Edwin Neal), o Velho (Jim Siedow), Vovô (John Dugan) e Cara-de-Couro (Gunnar Hansen).



O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA mudou a natureza do horror, abrindo espaço para diversas produções sobre famílias “loucas” (MUIR, 2002, p. 338) e degeneradas. “O LAR” (*Home*, dir. Kim Manners, 1996),¹⁵² segundo episódio da quarta temporada de *Arquivo X*, é obviamente derivativo ao mesmo tempo em que é inovador.¹⁵³ Na trama, os agentes do FBI Fox Mulder e Dana Scully chegam a uma cidadezinha da Pensilvânia, onde a polícia encontrara o corpo de um bebê com graves deformidades físicas. O xerife Taylor (Tucker Smallwood) pede que não criem alardes sobre o ocorrido, pois a cidade é pequena, tranquila e pacífica, e não gostaria que as coisas mudassem por lá. O cadáver fora enterrado próximo às terras dos Peacocks, fazendeiros cujos pais supostamente estariam mortos há dez anos.

De início, Mulder suspeita que os três irmãos Peacock (Chris Nelson Norris, Adrian Hughes e John Trottier) tenham sequestrado e estuprado alguma mulher, de quem a criança seria filha, mas a investigação traz uma revelação assustadora: um longo histórico de incesto envolvendo a própria matriarca da família (Karin Konoval), impregnada periodicamente pelos

¹⁵² Este foi episódio o primeiro da série a receber um aviso de discrição do espectador. Provocou não somente uma tempestade de controvérsias, como também foi o único proibido de ser reprisado na TV.

¹⁵³ De acordo com Muir, O que torna “O LAR” mais inovador do que derivativo é a maneira pela qual o episódio estabelece as “regras” não ditas da cidade. Os Peacocks fazem o que fazem, assim como a polícia, e cada facção deixa a outra em paz. No entanto, a chegada do FBI embaralha as “regras”, e os Peacocks respondem com força brutal.

filhos com o objetivo de proliferar sua espécie. Sabemos então que um dos filhos mais velhos é pai e irmão dos outros dois. Deformada e aleijada, sem braços nem pernas, a mãe vive escondida debaixo da cama. Seu maior desejo é manter a linhagem de sangue e dar continuidade à sua família até as últimas consequências. Os filhos, seres grotescos com traços de neandertal, representam uma regressão ao estado primitivo. “Se comportam como um bando de animais”, constata Scully. Mulder completa: “O que estamos testemunhando é puro comportamento animal. A raça humana alheia à própria civilização, tecnologia e informação em estado quase pré-histórico, obedecendo só às selvagens leis naturais” (O LAR, 1996).

Figura 39: A mãe Peacock.



Figuras 40 e 41: Os irmãos Peacock.



O prólogo de “O LAR”, no qual vemos os Peacock enterrarem seu irmão / sobrinho recém-nascido enquanto ele choraminga, revela-se uma “visão gráfica chocante da consanguinidade intergeracional” (HURWITZ; KNOWLES, 2008, p. 91). Segundo Muir, “este episódio é um exercício de puro terror” do começo ao fim e evoca um tema recorrente em *Arquivo X*: “o horror sob a superfície da sociedade americana dita normal”. Até a virada do milênio, pelo menos, foi considerado o episódio mais aterrorizante já feito para a televisão (MUIR, 2001, pp. 358, 359). Para o coprodutor Frank Spotnitz, é aterrorizante por fazer o espectador acreditar que realmente encontrará uma família como os Peacock, caso esteja de passagem por uma cidade pequena (HURWITZ; KNOWLES, 2008, p. 92). No clímax, Mulder e Scully confrontam os membros da família monstruosa, que lutam para proteger seu território.

A fazenda arruinada dos Peacock foi construída durante a Guerra de Secessão. Repleta de moscas e camadas de poeira, é uma reminiscência da casa dos canibais de *O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA*. A dinâmica familiar selvagem, por sua vez, guarda semelhanças com aquela da *Quadrilha de Sádicos* (MUIR, 2001, p. 358). Tanto os Peacock quanto os humanos degenerados desses filmes são filhos do discurso racial construído ao longo do século XIX, calcado nas ideias darwinianas e no conceito de impureza, que desembocou na eugenia. Seres grotescos, irracionais e de aspecto primitivo, representam o ‘revés da evolução’, preocupação que Lovecraft expressou em muitos de seus contos. Por exemplo, “Fatos acerca do falecido Arthur Jermyn e sua família” (1920) aborda a miscigenação inter-racial ou entre espécies; “O medo à espreita” (1922) enfoca na regressão ao estado primitivo e resultaria em três adaptações cinematográficas no fim do século XX. Nesse último, as criaturas disformes e monstruosas não passam dos membros de uma antiga família transformados em seres bestiais, semelhantes a macacos, graças a séculos de isolamento e endogamia. Outro exemplar importante é “A Sombra sobre Innsmouth” (1931), ambientado numa cidade portuária da Nova Inglaterra cujos habitantes resultam do cruzamento de humanos com híbridos de sapo e peixe.

2.2. Horror nuclear: colheitas malditas

Certa noite, um meteorito do tamanho de uma bola de futebol cai na propriedade rural de Jordy Verril (Stephen King) diante dos seus olhos incrédulos. Ele tem uma carapaça bulbosa, emite calor e uma estranha fosforescência. Verril, um caipira ganancioso, porém ingênuo, imediatamente pensa em vendê-lo à Universidade por duzentos dólares. Após tocar na superfície fervente do corpo celeste, pústulas crescem em seus dedos. Ao jogar água sobre a rocha do espaço, ela se rompe e vaza líquido azul brilhante. A cratera não demora a se

transformar numa piscina de líquido verde-radioativo em ebulição. Musgo e capim selvagem começam a brotar em toda parte, nas terras, dentro e fora da casa, nos objetos e no próprio corpo do homem assombrado. Na manhã seguinte, Jordy e sua fazenda foram completamente tomados pela vegetação alienígena. Em desespero, ele se mata com um tiro de espingarda. Uma previsão meteorológica no rádio anuncia chuva intensa, e o público é deixado com a terrível expectativa de que isso irá acelerar a disseminação das plantas para as áreas vizinhas.

A história sumarizada acima é “*A MORTE SOLITÁRIA DE JORDY VERRIL*”, um dos segmentos de *CREEPSHOW: ARREPIO DO MEDO* (*Creepshow*, dir. George A. Romero, 1982). Escrito por Stephen King (que também interpreta o papel do protagonista), cuja obra tem em Lovecraft uma de suas maiores influências (LOUGHREY, 2019), o filme-antologia traz cinco historietas de horror baseadas nos quadrinhos dos anos 1950 da editora E.C. Comics. O segmento em questão foi adaptado do conto “Weeds” (1976), de King. Alguns aspectos da história trazem ecos de “A cor que caiu do espaço” (1927), de Lovecraft.

Filme ítalo-americano coproduzido por Lucio Fulci, *A MALDIÇÃO - RAÍZES DO TERROR* (*The Curse*, dir. David Keith, 1987), por sua vez uma adaptação do conto de Lovecraft, é consideravelmente mais fiel à fonte do que *MORTE PARA UM MONSTRO* (1965).

À noite, durante uma forte tempestade elétrica, um meteorito cai na propriedade do fundamentalista religioso Nathan Crane (Claude Atkins). Mais tarde, o evangélico recitará versículos da Bíblia que parecem referir-se ao estranho fenômeno: “O terceiro anjo tocou a trombeta. E caiu do céu uma grande estrela queimando como uma tocha, e ela caiu em um terço

Figura 42: O meteorito é encontrado nos arredores da propriedade rural dos Crane em *A MALDIÇÃO - RAÍZES DO TERROR* (1987).



dos rios e nas fontes de água, e muitos homens morreram - *O Apocalipse de São João, Capítulo 8*” (*A MALDIÇÃO*, 1987). Nathan e sua família, a qual controla com punhos de ferro, vivem

na zona rural de Tellico Plains, no Tennessee. Seu enteado Zach (Will Wheaton)¹⁵⁴ é o primeiro a encontrar o corpo celeste, que emana uma luminescência pulsante.

O meteorito se modifica durante a noite, como corre no conto de Lovecraft. Para o vizinho dos Crane, o dr. Alan Forbes (Cooper Huckabee), a mudança não é nada mais do que um fenômeno natural: o corpo celeste é composto basicamente de dióxido de carbono, que estaria se desprendendo. Mas o observador Zach discorda. Diz a Forbes que viu a rocha brilhar durante toda a noite e que, embora não houvesse vento, todas as árvores ao redor se moviam. Sua fala reproduz uma passagem do conto:

(...) em meio à calmaria herética os elevados galhos nus de todas as árvores ao redor se mexiam. Pulsavam em um ritmo mórbido e espasmódico, erguendo as garras em uma loucura convulsiva e epiléptica na direção das nuvens enlazaradas; arranhavam impotentes o ar contaminado, como que açuladas por uma ligação extraterrena e incorpórea com horrores subterrâneos a retorcer-se e a debater-se sob as raízes negras (LOVECRAFT, 2011, p. 55).

Zach testemunha o derradeiro brilho da rocha membranosa no momento em que ela começa a se desfazer e a vazar, penetrando no solo da fazenda. Inevitavelmente, a substância alienígena contamina as plantações, o gado e o poço. A mãe de Zach, a servil Frances (Kathleen Jordon Gregory), nota que os repolhos e os tomates “apresentavam um tamanho impressionante e um brilho extraordinário”, nos termos de Lovecraft (2011, p. 31). Mas por dentro tudo estava podre e repugnante, recheado de fluido purulento viscoso, liberando um odor pútrido que envenena a mulher. De repente, os animais passam a se comportar de maneira estranha e irascível. Uma vaca dá à luz a uma prole grotesca. Desconfiado da água, o precoce Zach se nega a toma-la e tenta proteger a irmã caçula, Alice (Amy Wheaton), mas acaba sendo confrontado pelo padrasto. Todos os demais ficam terrivelmente doentes.

As coisas continuam se degenerando na fazenda. Frances começa a enlouquecer. Tumores brotam do seu rosto e ela aos poucos vai se transformando numa criatura grotesca. Certa noite, num surto de raiva, ataca seus familiares com selvageria. Nathan a considera culpada pela “maldição” e pelo contágio, pois cometera adultério com um dos empregados da fazenda. “Nós somos vítimas dos seus crimes, pecadora” (A MALDIÇÃO, 1987), diz o homem, arrastando-a para fora de casa e atirando-a no estábulo, onde a deixa trancada feito um animal. As mutações continuam se espalhando. O meio-irmão de Zach, Cyrus (Malcolm Danare), adquire um comportamento irracional e homicida, assim como o velho Nathan. A doença afeta

¹⁵⁴ Um ano antes, Will Weathon estrelou *Conta Comigo* (*Stand by Me*, dir. Rob Reiner, 1986), uma adaptação da novela “The Body” (1982), de Stephen King.

toda a família, deixando os Crane deformados e loucos. Somente Zach escapa ileso. No fim, a própria casa é contaminada e desmorona, envolta por uma estranha neblina.

Figura 43: A maçã podre, repleta de vermes.



Ao seu modo repugnante, *A MALDIÇÃO - RAÍZES DO TERROR* revela o quão corruptível a cadeia alimentar pode ser (MUIR, 2007, p. 569). A equação é simples: a água contaminada afeta o solo e os animais. Sem demora, chega ao pomar, onde infecta as hortaliças. Por consequência, infecta as pessoas que vivem da terra. De fato, a análise espectrográfica indica um elemento desconhecido e altamente instável que altera a sua estrutura molecular. Ou seja, o mal está na água e Forbes é o único que dispõe de provas científicas a esse respeito.

Na óptica de Muir, esse é um tópico desagradável de se tratar num filme, mas é eficaz de forma horrífica, já que vemos uma família inteira se alimentando de sua própria terra contaminada, envenenando-se aos poucos. Somos levados a pensar naquilo que comemos, e como os alimentos são suscetíveis à putrefação e à contaminação. *A MALDIÇÃO - RAÍZES DO TERROR* fala ao *Zeitgeist* no subtexto da corrupção governamental e da ganância dos capitalistas ávidos em comprar a terra infectada (MUIR, 2007, p. 569). Faz uma crítica à exploração econômica dos pequenos produtores rurais. Em Tellico Plains, as propriedades agrícolas familiares estavam desaparecendo, esmagadas pelas grandes empresas. Interessados em construir uma barragem no vale, especuladores sondavam a região e assediavam moralmente os fazendeiros para que vendessem suas terras. Nathan acredita que uma boa safra

vá sustenta-lo até a próxima temporada, mas descobre que todas as maçãs estão podres, recheadas de vermes. Desolado e impotente, o homem percebe ser incapaz de manter sua propriedade por muito tempo. Quem vira o jogo é a sua mulher, transformada em monstro, ao matar brutalmente o capitalista desavisado que entra no estábulo.

Igualmente relevante é a ideia da família nuclear americana que sucumbe à doença e à insanidade. Muir faz uma observação a esse respeito. A propriedade de Nathan Crane aparenta ser um lugar de fazendeiros tementes a Deus, saudáveis e robustos, que vivem da terra. No entanto, sob a fachada de aparente normalidade, a família é afetada por doenças mentais, desencadeadas pelo cristianismo fundamentalista e draconiano do patriarca, e físicas, com a proliferação de cistos, tumores e outras protuberâncias carnosas que florescem de dentro para fora devido à ingestão de água contaminada (MUIR, 2007, p. 569). Ou seja, é uma família tradicional exemplar em sua fachada de aparente normalidade; mas por dentro é feia e podre, como as frutas doentes da horta. Mergulhada na fantasiosa obscuridade do velho Crane, representa a teocracia puritana da América Profunda, fonte de horror nos contos de Lovecraft. Vale lembrar que, na óptica do escritor, a religião esmaga o intelecto através da emoção.

3. Horror nos subúrbios: as profundezas do sonho americano

De acordo com Bernice Murphy, o gótico suburbano surgiu da relação ambivalente de muitos norte-americanos para com as profundas transformações que sucederam a Segunda Guerra Mundial. Afinal, raramente uma sociedade experimentou mudanças tão rápidas ou dramáticas como as que ocorreram nos Estados Unidos depois de 1945. Na era do pós-guerra, o número de casamentos duplicou e foi inevitavelmente seguido por um *baby boom* sem precedentes, o que alimentou ainda mais a incrível disseminação dos conjuntos habitacionais. Surpreendentes 83% de todo o crescimento populacional durante a década de 1950 ocorreram nos subúrbios. Em 1970, eles abrigariam mais pessoas do que cidades ou fazendas. Tratores e equipes de construção invadiram o campo, e as áreas urbanas viram suas populações caírem drasticamente. A produção em massa e as tecnologias pré-fabricadas aperfeiçoadas durante a guerra fizeram com que desenvolvedores como William Levitt aplicassem técnicas de produção em escala industrial na construção de residências familiares e, como resultado, novas comunidades surgiram mais rapidamente do que nunca. Em uma tentativa de superar o expressivo déficit habitacional, o governo facilitou a compra de casa própria, garantindo empréstimos aos construtores e subsidiando hipotecas baratas. Como resultado, adquirir uma

casa tornou-se mais barato do que alugar, e aqueles que sonhavam com uma vida melhor se mudaram para a terra prometida do subúrbio (MURPHY, 2009, pp. 5, 6).

Ainda de acordo com Murphy, desde que os subúrbios começaram a se espalhar pelo país, nos anos 1950 e 1960, estabeleceram-se como um espaço dicotômico para escritores, cineastas e comentaristas culturais americanos por serem considerados detentores de uma conexão inata com a própria nação. Por um lado, eram vistos como uma espécie de paraíso utópico para o homem comum norte-americano e sua ninhada sempre crescente, um meio de fornecer moradia barata e bem-equipada para os soldados que voltavam da guerra e um ponto de partida para as classes médias, formadas por milhões de famílias jovens em ascensão. Ao mesmo tempo, contudo, surgiu uma narrativa paralela mais sombria e não menos visível que obscurecia o sonho americano de progresso e otimismo: a visão do subúrbio como a personificação física de tudo o que estava errado na sociedade, uma assembléia mortífera de casas idênticas e um terreno fértil para o descontentamento e o convencionalismo irracional. A crítica mais comum era que os subúrbios incentivaram a conformidade. Eram vistos como uma ameaça real para o “individualismo” do povo americano e seus habitantes eram frequentemente retratados como conformistas por excelência (MURPHY, 2009, pp. 5, 7).

Murphy apresenta os paralelos entre o gótico suburbano e o gótico americano. Ambos tendem a se alimentar da lacuna existente entre os ideais utópicos, sobre os quais um novo modo de vida foi assentado, e as realidades mais sombrias do empreendimento em questão. A retórica da expansão suburbana da era Eisenhower (1953-1961) muitas vezes lembrava deliberadamente a fraseologia do período colonial e a expansão para o Oeste: aqueles dispostos a deixar as cidades para trás e se estabelecer no admirável mundo novo dos subúrbios eram frequentemente chamados de “colonos” e “pioneiros”. Presumivelmente, o movimento em direção aos subúrbios foi uma espécie de variação do “Destino manifesto”. Conforme vimos, o gótico americano tem sido tradicionalmente associado a regiões geográficas específicas. Para Nathaniel Hawthorne e autores posteriores, como Lovecraft, Shirley Jackson, Stephen King e Jack O’Connell, a Nova Inglaterra serviria como ambientação mais comum, à medida que os cenários do Sul seriam importantes para as obras de William Faulkner, Flannery O’Connor ou Carson McCullers. Porém, um dos aspectos mais interessantes sobre o gótico suburbano é que a localização geográfica específica é raramente um fator significativo em tais obras. A onipresença da paisagem suburbana é tamanha que pouco importa exatamente em que parte da nação o drama é ambientado (MURPHY, 2009, pp. 10-11).

Expoentes do gótico suburbano como *Halloween: A Noite do Terror* (*Halloween*, 1978) seguem uma tradição do cinema de horror norte-americano iniciada nos anos 1950 e 1960, com

destaque para *Psicose* (*Psycho*, dir. Alfred Hitchcock, 1960), em que o horror sobrenatural é suplantado pelo *thriller* psicológico sangrento. Esse processo mostra uma transferência dos conflitos familiares, outrora comumente desenrolados em uma casa mal-assombrada, para os seus próprios personagens. Revela, portanto, que os americanos passaram a sentir mais medo dos seus vizinhos que dos mortos. Isso não quer dizer que as histórias sobrenaturais deixaram de ser contadas. Considerado um dos criadores do *slasher* com *Halloween*, John Carpenter desenvolveria um projeto completamente diferente na próxima década, intitulado *A BRUMA ASSASSINA* (*The Fog*, 1980). Com inclinação literária, voltando-se para o subgênero da história de fantasmas, o filme abre com uma citação de Edgar Allan Poe — “Tudo o que vemos não passa de um sonho”, do poema “A Dream Within a Dream” (1849). Em seguida, a fim de enfatizar a importância da narrativa, apresenta um preâmbulo engenhoso e convincente (MUIR, 2007, pp. 92, 93). O Sr. Machen¹⁵⁵ (John Houseman) conta uma história de terror para um grupo de crianças amedrontadas em volta da fogueira, sobre o veleiro que se perdeu na bruma espessa há cem anos. A embarcação tentava alcançar um foco de luz quando colidiu com o recife de Arkham. A tripulação se afogou e a bruma desapareceu tão rápido quanto surgiu. Segundo a lenda, no dia em que a bruma ressurgir em Antonio Bay os afogados retornarão em busca dos responsáveis pela sua morte. Na tradição de Poe, a história termina com um aviso às futuras gerações de que o Mal não está verdadeiramente morto (MUIR, 2007, pp. 92, 93).

Em entrevista à *Rolling Stone* em 1979,¹⁵⁶ Carpenter dá mostras do que viria a ser o seu próximo filme: “Eu realmente amo H. P. Lovecraft (...) ‘O horror em Dunwich’, ‘Os ratos na parede’ ... Eu li todos eles. [Lovecraft] sugeriu algumas texturas e eu estou tentando fazer a mesma coisa em uma história de fantasma”.¹⁵⁷ Recentemente, ao ser questionado sobre a suposta influência lovecraftiana no filme em questão, o cineasta discorda e diz não enxergar as coisas dessa forma: “Lovecraft influenciou mais diretamente meus filmes posteriores” (*apud* MIGLIORE; STRYSIK, 2006, p. 188). De fato, nota-se uma influência mais expressiva em *O ENIGMA DE OUTRO MUNDO* (1982) e *À BEIRA DA LOUCURA* (1994). Entretanto, veremos que alguns temas de Lovecraft foram desenvolvidos nesse filme, que pode ser considerado um exemplar proto-lovecraftiano dentro da filmografia de horror de Carpenter.

¹⁵⁵ Talvez uma homenagem a Arthur Machen (1863-1947), escritor e místico galês proeminente no fim do século XIX e início do século XX.

¹⁵⁶ CARPENTER, John. “‘The Fog’: A spook ride on film.” Entrevista concedida a Paul Scanlon. *Rolling Stone*, jun. 28, 1979. Disponível em: <<http://www.stormkingproductions.com/pages/press/rollingstone790628.html>>.

¹⁵⁷ Do original, “I love H.P. Lovecraft... *THE DUNWICH HORROR, THE RATS IN THE WALLS, I’ve read all of them. The genre of the weird. He suggested some textures, Lovecraft, and I’m trying to do the same thing in a ghost story*”.

O cineasta conseguiu capturar as texturas lovecraftianas utilizando-se dos efeitos magistrais da bruma luminosa que desliza sobre o oceano, flutuando sobre as águas, envolvendo quilômetros de extensão da costa (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, pp. 57-8). Vimos anteriormente que Shub-Niggurath, um dos principais seres alienígenas dos Mitos de Cthulhu, foi descrito como uma “entidade amorfa e maligna em forma de nuvem” (LOVECRAFT *apud* PRICE, 1994, p. xv). A bruma é igualmente etérea e imaterial. Muir a descreve como uma entidade devoradora de povoados, que se espalha por uma cidadezinha dos Estados Unidos com apetite insaciável por vingança. Um inimigo versátil, “pode esconder as coisas, pode envolver as pessoas, pode acelerar ou desacelerar, rastejando sob as portas ou se expandindo livremente ao longo de uma praia” (2007, p. 93). Em seu estilo e no uso acidental dos Mitos, *A BRUMA ASSASSINA* “cria uma gramática cinematográfica ímpar repleta de possibilidades horríficas” (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, p. 58). Nas palavras de David Denby, o filme se sustenta no “motivo visual de perversão, uma ideia visualmente poética. Opaca e amorfa (...) a bruma é tanto um meio de morte em expansão quanto uma mortalha” (*apud* MUIR, 2007, p. 91).

Figura 44: A bruma assassina envolve a pacata Antonio Bay.



Os habitantes de Antonio Bay têm uma sensação macabra, uma espécie de presságio. Fenômenos estranhos ocorrem numa noite de lua cheia sem nuvens no céu. Nos subúrbios, luzes acendem sozinhas, máquinas trabalham por conta própria, os faróis dos carros piscam, objetos se movem de um lado para o outro, garrafas estouram nas prateleiras e um leve tremor de terra é sentido. Na casa paroquial da igreja, o padre Malone (Hal Holbrook) descobre um

livro com capa de couro datado de 1880 escondido dentro da parede. Trata-se do *Diário do padre Patrick Malone*, seu antepassado e um dos fundadores da cidade. Aqui, Migliore e Stryzik destacam dois temas verdadeiramente lovecraftianos: livros velhos escondidos na parede e o passado que retorna para envolver o presente (2006, p. 57). Curiosamente, Malone é o sobrenome do protagonista de “O Horror em Red Hook” (1925), de Lovecraft.

Nos contos do escritor, sabemos a importância dos manuscritos ocultos, que fornecem informações aos personagens e permitem escavar o passado. No filme em questão, o padre Malone descobre através da leitura do diário que Antonio Bay prosperou após seus habitantes terem saqueado o navio, encalhado na bruma e abandonado à própria sorte. Ele conclui que a cidade foi fundada por assassinos; por essa razão, está amaldiçoada, assim como todos os seus habitantes. Passados cem anos do incidente, os marinheiros afogados retornam para se vingar, na forma de leprosos trazidos pela bruma, e fazem várias vítimas.

Nas palavras de William Latham, “Hal Holbrook retrata uma fascinante personificação da religião moderna — cansado, bêbado e totalmente consciente dos esqueletos no seu armário” (*apud* MUIR, 2007, p. 91). O filme atinge os subterrâneos do sonho americano. A história de covardia moral, avareza e traição evoca a percepção negativa do cineasta sobre o capitalismo desenfreado (MUIR, 2007, p. 94-5). Talvez a bruma devoradora de povoados, que se espalha pelas cidadezinhas americanas com apetite insaciável, seja um presságio do neoliberalismo. Seria, em sua imaterialidade e ausência de forma definida, uma representação da “mão invisível” de Adam Smith, conceito que descreve o emprego do capital em apoio à indústria doméstica e a política econômica do protecionismo, como podemos depreender do capítulo “Restrições à importação de países estrangeiros de bens que possam ser produzidos em casa”, de *A Riqueza das Nações* (1776). Na avaliação de Sellers, May e McMillen, o pêndulo eleitoral parecia estar movendo-se para a direita em 1980. A taxa de natalidade decrescente e o aumento da expectativa de vida criavam um eleitorado mais idoso, e os grandes movimentos populacionais ampliavam a influência de elementos politicamente conservadores nos estados do Sul e do Oeste (1990, p. 439). A ficcional cidade de Antonio Bay foi situada na Califórnia, justamente na costa Oeste. Conforme observam os autores, Reagan venceu as eleições presidenciais naquele ano para repelir a ameaça soviética e dismantelar o estado de bem-estar social. Ele adotaria uma política implacavelmente conservadora (1990, pp. 439, 445).

De acordo com Muir, uma das vertentes temáticas de Carpenter envolvia uma questão que ganhava notoriedade no início daquela década: a ideia de que uma pessoa pode parecer “normal”, na superfície, ainda que seja exatamente o oposto. Em 1982, conforme os subúrbios prosperavam nos Estados Unidos, crescia entre muitos norte-americanos da classe média a

consciência de que não conheciam realmente seus vizinhos. Como resultado do movimento em massa em direção aos subúrbios, as pessoas que passaram a viver nesses espaços podiam ser moral e eticamente diferentes. Um conservador tradicional de Richmond, na Virgínia, inesperadamente poderia morar ao lado de um liberal *Yankee* de Nova Jersey. Pior, uma família “normal” nunca saberia se o vizinho era um molestador de crianças, um *serial killer*, um estuprador, um comunista, um ateu, etc. (MUIR, 2007, p. 288).

A obsessão com os segredos da “vizinhança” criou uma época de incertezas. Esse foi o palco de um dos próximos filme de Carpenter, *O ENIGMA DE OUTRO MUNDO* (*The Thing*, 1982), *remake* de *O Monstro do Ártico* (*The Thing from Another World*, dir. Christian Nyby, 1951).¹⁵⁸ Para a segunda adaptação da noveleta de John W. Campbell, Bill Lancaster concebeu um roteiro em que a confiança, a paranoia e os segredos sob a fachada de aparente normalidade são muito significativos. Além de representar o colapso e a perversão da carne, o filme evidencia o mau funcionamento da condição humana. Todos os personagens sentem tanto medo de serem “contaminados” que a amizade, a compreensão, o amor e a confiança morrem. A “Coisa” do título rompe a pele e o coração do homem (MUIR, 2007, p. 289).

De acordo com Muir (MUIR, 2007, p. 289), *O Monstro do Ártico* reflete o seu tempo (a década de 1950) tanto quanto a versão de Carpenter (a década de 1980). No primeiro filme, os entusiastas liderados pelo capitão Pat Hendry (Kenneth Tobey) mostram camaradagem ao se unir contra uma força externa. Ainda movidos pelas vitórias da Segunda Guerra Mundial, esses homens acreditavam que o engenho, o trabalho em equipe, o patriotismo, os valores tradicionais e o bom e velho *know-how* americano podiam derrotar até mesmo a ameaça extraterrestre (James Arness). Os homens tinham a mente unificada (patriótica), à exceção do cientista tolo e comunista (Robert Cornthwaite), cujo interesse era mostrar simpatia pelo invasor. Por sua vez, *O ENIGMA DE OUTRO MUNDO* foi concebido num mundo muito diferente. A era dos *yuppies*¹⁵⁹ começava nos Estados Unidos. Já não era importante fazer parte de uma comunidade, manifestar camaradagem ou acreditar em ideais como o patriotismo. O novo objetivo era ganhar o máximo de dinheiro o mais rápido possível e viver apenas para acumular mais riqueza para si. Nas palavras de Thomas Doherty, o filme retrata uma tendência social, especificamente a

(...) implosão interpessoal. Radicalmente destrutivo do *ethos* do original, o segundo filme apresenta uma coleção de indivíduos autônomos, raivosos,

¹⁵⁸ Adaptação da noveleta “Who Goes There?” (1937), de John W. Campbell, dirigida por Christian Nyby e produzida por Howard Hawks.

¹⁵⁹ Contração de “*young urban professional*” (jovem profissional urbano). Termo cunhado em 1982 pelo escritor e ensaísta Joseph Epstein para designar o jovem profissional que trabalhava na cidade.

desagradáveis e egoístas, tão frios quanto a rígida paisagem antártica que eles habitam. Que homens possam viver em quartos próximos, em total isolamento, dependendo uns dos outros para sobrevivência e socorro — e não desenvolvam um vínculo fraternal que desafia ... a lógica dramática (DOHERTY *apud* MUIR, 2011, p. 289).

De fato, Muir atesta que a natureza dos americanos na estação antártica desafia a lógica dramática e reflete um *ethos* diferente, didático. Os “heróis” e o ambiente no qual foram colocados representam um microcosmo da América dos anos 1980. Um mundo onde uma doença invisível e terminal pode destruir sem aviso; onde ninguém confia no vizinho com medo dele estar “infectado” com a peste. Nesse sentido, sugere o autor, o filme rompe as convenções sociais ao dramatizar, nos termos mais viscerais possíveis, violência e destruição extremas. O desfecho sem um vencedor claro não oferece respostas e confunde as expectativas do público. Este, sem saber se o Coisa está viva ou morta, deixou o cinema com uma sensação de incerteza e insegurança (MUIR, 2007, p. 289). Segundo Jonathan Lake Crane, o filme

(...) é primorosamente construída para negar toda tentativa (...) por parte de seus supostos protagonistas de dominar seu mundo. Cada momento que asseguraria sucesso em épocas anteriores é marcado por um fracasso total (...) A lógica, ou o conhecimento, de maneira mais ampla, recusa-se a operar da forma como costumava ser (CRANE *apud* MUIR, p. 289).

De acordo com Phillips (2012, pp. 132-3), a noção de ser invadido por colonizadores alienígenas determinados a derrubar a civilização humana é ainda mais explícita em outro filme de Carpenter, *A Cidade dos Amaldiçoados* (*Village of the Damned*, 1995).¹⁶⁰ Neste filme — observado aqui dada sua importância dentro da filmografia desse cineasta e a fim de contribuir com a leitura que propomos do tempo, muito embora não se trate de um exemplar lovecraftiano — uma força alienígena misteriosa envolve a pequena cidade costeira de Midwich, na Califórnia, deixando os moradores em coma. Quando os policiais e as autoridades do governo chegam, descobrem um limite preciso ao redor da cidade — quem ultrapassá-lo será uma nova vítima. Algum tempo depois, as pessoas acordam; meses mais tarde, descobre-se que a maioria das mulheres engravidou misteriosamente. Encorajadas pelo do governo, elas levam as crianças a termo, mas nove bebês nascem, com cabelo branco artificial e inteligência anormal. O filme salta vários anos. Agora, as crianças exercem um tipo de controle mental sobre as pessoas. Torna-se claro que representam uma ameaça à humanidade, pois várias “colônias” foram estabelecidas em outros pontos do globo (PHILLIPS, 2012, p. 132-3).

¹⁶⁰ *Remake* do filme homônimo de 1960, dirigido por Wolf Rilla.

Como Phillips destaca, o tema do “cerco” fica evidente em *A Cidade dos Amaldiçoados*. A este respeito, ambientar a história na região costeira foi uma escolha efetiva, uma vez que as falésias desempenharam um papel importante no início do filme, quando uma criança obriga sua mãe a saltar do penhasco. Tal qual a estação na Antártida, a cidade é um ponto à beira da civilização, e a ação nunca escapa de seus limites. Quando decidem intervir, depois que as crianças se revelam poderosas e malignas, as autoridades locais são forçadas, através do controle mental, a se matar. No desfecho, não há ajuda externa e, novamente, os protagonistas de Carpenter se veem sozinhos num local isolado e sitiado (2012, pp. 132-3, 135-6).

Ainda de acordo com Phillips, que a terra selvagem de Carpenter não se limita às regiões inexploradas, fora dos espaços civilizados — a exemplo da Antártida, em *O ENIGMA DE OUTRO MUNDO*. Também pode se manifestar em aldeias rurais ou áreas urbanas, como os subúrbios. O que aproxima esses locais dos espaços selvagens da fronteira americana é seu isolamento, sua imprevisibilidade e sua capacidade de tirar os indivíduos do estado de normalidade e da salvaguarda da civilização. Roderick F. Nash argumenta que, nesses espaços, uma pessoa provavelmente terminará em condição “desordenada, confusa ou ‘selvagem’. A imagem é a do homem num ambiente alienígena, do qual a civilização, que normalmente ordena e controla sua vida, está ausente” (*apud* PHILLIPS, 2012, pp. 135-6).

Phillips prossegue com sua argumentação. Nos filmes supracitados de Carpenter, a civilização recua — mais propriamente, é empurrada para trás — e as forças da Natureza emergem para desorientar e ameaçar. Os fenômenos e entidades selvagens ameaçam não apenas a vida dos heróis, mas também o próprio tecido da ordem social de que a civilização se constitui. Os protagonistas só poderão sobreviver, na vanguarda da civilização que os define, caso enfrentem os invasores. Porém, encontram-se à deriva num vasto terreno baldio — seja no meio da neve ou no subúrbio —, cercados por forças que fogem ao controle. No coração dessas histórias há variação de uma característica milenar da “fronteira gótica”, o encontro com a terra selvagem. Nas palavras de David Mogen, Scott P. Sanders e Joanne B. Karpinski, “um encontro (...) historicamente violento, devastador, intrinsecamente metafísico e carregado de paradoxo e ambivalência emocional” (*apud* PHILLIPS, 2012, p. 135-6).

De acordo com Muir, nos anos 1980 também se desenvolveu uma nova faceta da família nuclear norte-americana, caracterizada pelo maior número de “crianças deixadas sozinhas em casa”.¹⁶¹ Naquela década, se comparada às anteriores, houve um aumento do número de

¹⁶¹ A expressão utilizada pelo autor e consagrada pela língua inglesa é “*latchkey kid*”, que faz referência às chaves de casa deixadas com as crianças pelos seus pais, ao mesmo tempo em que denota um fenômeno social próprio da sociedade norte-americana anos 1980. Uma tradução que preserve esse

crianças nessa condição, o que se deve a mudanças na sociedade: às taxas crescentes de divórcios e famílias monoparentais, e à maior participação materna na força de trabalho. Devido a esses fatores, as crianças tinham as suas próprias chaves de casa e, quando chegavam da escola, passavam a tarde sozinhas, sem supervisão. Vivendo em um mundo de aparente independência do contato adulto, passavam a maior parte do tempo livre em frente à TV ou assistindo a vídeos alugados (MUIR, 2007, p. 576).

Muir considera os filmes de horror dos anos 1980 um espelho para o momento histórico. Naquela realidade cambiante, explorar o mundo das crianças sozinhas em casa virou uma tendência. Em filmes como *Invasores de Marte* (*Invaders from Mars*, dir. Tobe Hooper, 1986), *Deu a Louca nos Monstros* (*The Monster Squad*, dir. Fred Dekker, 1987) e a produção de baixo orçamento *O PORTÃO* (*The Gate*, dir. Tibor Takács, 1987), as crianças lutam contra o mal sob seus próprios auspícios e sem a ajuda do mundo adulto. Elas são retratadas como heróis espirituosos e altamente inventivos que enfrentam coisas terríveis. Talvez uma reflexão do medo que os pais sentiam de que as crianças, deixadas sozinhas, não estivessem protegidas de influências externas, como a TV (2007, p. 576). Outra tendência dos anos 1980 foi iniciada com *Fantasma* (*Phantasm*, Don Coscarelli, dir. 1979),¹⁶² que toma de empréstimo a estrutura do *Invaders from Mars* (1953) original e d'*Os 5.000 Dedos do Dr. T.* (*The 5,000 Fingers of Dr. T.*, dir. Roy Rowland, 1953) e coloca adolescentes contra monstros. O herói é um garoto (Michael Baldwin) obcecado por monstros e filmes de horror. Junto de seu irmão mais velho (Bill Thornbury), enfrenta seres interdimensionais que matam pessoas e encolhem seus cadáveres apenas para revivê-los como escravos-anões grotescos (MUIR, 2011, p. 278).

O PORTÃO segue essa tendência. Seres monstruosos habitam os subterrâneos de um bairro aparentemente tranquilo e um grupo de crianças tem que lutar contra eles. Tudo acontece no subúrbio. Os pré-adolescentes Glen (Stephen Dorff) e Terry (Louis Tripp) cavam um buraco no quintal, onde foi encontrado um meteorito. A fenda libera um gás fedorento e revela uma caverna subterrânea. Os meninos guardam o corpo celeste, cujo núcleo produz estranha luminescência. Os pais de Glen viajam, deixando a filha mais velha, Al (Christa Denton), no comando da casa pelos próximos três dias. Com os adultos fora, Al dá uma festa para os amigos do colégio. Os garotos mais velhos contam histórias assustadoras, o que ajuda a construir uma atmosfera de horror sobrenatural. Mais tarde, as crianças inadvertidamente abrem um portal

sentido é impossível, pois não há expressão equivalente na língua portuguesa e uma tradução literal simplesmente não faria sentido. Por estas razões, optamos por tratar do fenômeno social em si, ou seja, as crianças deixadas sozinhas em casa.

¹⁶² Embora *Fantasma* seja considerado lovecraftiano por alguns autores, os únicos elementos correlatos são a sinistra figura que rouba túmulos e as entidades de outro planeta (tema não desenvolvido).

para um reino de demônios. As estranhas criaturas aguardam do outro lado, prontas para retomar o mundo que acreditam lhes pertencer por direito.

Além de representar o revés do sonho americano, ao subverter a ideia de que o subúrbio é um lugar seguro para as crianças, *O PORTÃO* evoca uma preocupação com os limiares, já indicada pelo título, evidente em diversas histórias de Lovecraft. Tudo vai bem até os meninos descobrirem um segredo enterrado no quintal de casa e mexerem com o desconhecido. Claramente inspirado na obra do escritor, o filme cria sua própria mitologia em torno de um disco ficcional de *heavy metal* intitulado “*Sacrifyx - O Livro das Trevas*”, que o pai de Terry trouxera da Europa. Acredita-se que os músicos tenham tirado as letras das canções de um “Livro das Trevas”, uma espécie de “Bíblia dos demônios”. O mais assustador é que este seria o único álbum da banda, cujos integrantes teriam perecido vítimas de um desastre de avião logo após o lançamento. Referência óbvia ao *Necronomicon*, *Sacrifyx* é a versão em vinil do obscuro livro dos Mitos de Cthulhu. No encarte do disco, que podemos ver em plano detalhe, há encantamentos, simbologia oculta e ilustrações de criaturas grotescas, como o “Mestre das Trevas”. Seres de poder e tamanho inimagináveis, estes demônios e sua doutrina representam os deuses alienígenas dos Mitos, e os cultos a eles dedicados. As letras das músicas contêm instruções para invoca-los ao reino fenomenal. Nos termos de Lovecraft, “Quando as estrelas estiverem alinhadas” (2011, p. 119) pode-se abrir o Portão para os antigos deuses-demônios passarem. As músicas ensinam a abrir o Portão e a conjurar as entidades: “Deuses das trevas. Criadores do Caos. Adiantem-se e se apossem deste mundo vil” (*O PORTÃO*, 1987).

Figura 45: O menino Terry (Louis Tripp) observa o encarte do disco “*Sacrifyx - O Livro das Trevas*”.



Ainda que o protagonista seja Glen, e seus pais estejam ausentes durante a maior parte do filme, Muir observa que o fenômeno da criança sozinho em casa é mais evidente no que diz respeito ao personagem de Terry. Quando chega da escola, Terry descobre que seu pai também viajou a negócios e que um pedaço de pizza fria espera por ele na mesa da cozinha. Sem supervisão, o menino passa o tempo ouvindo *rock* sozinho em seu quarto (2007, p. 576). Visivelmente eletrizado com o som, repete as palavras do vocalista:

Em um tempo antes da Terra, antes do Sol e da luz das estrelas, quando tudo era escuridão e caos. Os antigos deuses, os deuses esquecidos, reinavam na escuridão. Mas o que era deles pertence agora ao reino da luz em essência. Os antigos deuses, os mestres por direito, ficaram com ciúmes vendo a humanidade com um ódio ilimitado como as estrelas, vislumbrando a destruição do homem além da imaginação! Há uma passagem entre o mundo físico de luz e prazer e o mundo espiritual de loucura e dor. Um portão atrás do qual os demônios esperam a chance de recuperar o que é deles! (O PORTÃO, 1987).

Conforme aponta Muir, é justamente a influência do disco que permite a Terry compreender a natureza do inimigo que cresce do lado de fora. Nesse sentido, o filme defende como algo positivo, até certo ponto, a autodescoberta e a exploração de uma criança. Ainda que a música seja sombria e sinistra, desempenha um papel importante na formação de Terry e na construção de sua identidade, e acaba por salvar sua vida (2007, p. 576). A conclusão a que o menino chega é que se um objeto sacrificial for colocado no buraco, e se os encantamentos forem proferidos corretamente, a passagem dos demônios poderá ser fechada.

À noite, coisas estranhas acontecem na casa de Glen e Al. Juntos de Terry, os irmãos tentam se proteger, mas são perseguidos pelas criaturas — duendes demoníacos e grotescos. As crianças parecem experimentar um pesadelo acordadas. Diante do Portão, Terry clama pelos poderes de Deus — “Convosco não tememos nenhum mal. Porque vossa luz é infinita (...) Libertai-me dos meus inimigos, Pai do Céu” (O PORTÃO, 1987). O apelo à religião na luta contra os demônios estabelece a épica batalha do Bem contra o Mal. Por fim, o menino atira a Bíblia dentro do buraco, causando uma explosão que sela e cauteriza o Portão.

Mas coisas estranhas continuam a ocorrer. Os duendes deformados invadem a casa, violando o sagrado refúgio da família americana. As crianças acreditam que a salvação seja a arma do pai, uma espingarda guardada no *closet*. Porém, quando a casa inteira começa a desmoronar, Glen conclui que precisa “lançar o seu maior foguete” para que tudo volte à normalidade — no contexto da corrida espacial, parece bastante significativo que o *hobby* do

menino seja brincar com foguetes, que se transformam em armas no confronto com o Mestre das Trevas. Assim, o monstro gigantesco é finalmente derrotado.

Figuras 46 e 47: O senhor dos demônios, conhecido como Mestre das Trevas, materializa-se na outrora tranquila casa suburbana, palco da batalha entre o bem e o mal.



Numa exacerbação da virilidade que remonta aos *westerners*, expressa pelo uso de instrumentos fálicos como a arma e o foguete, o cinema acentua o confronto “que sempre se trata de atravessar o corpo do outro graças a uma projeção de sua potência através de uma bala”

(BAECQUE, 2013, p. 534). Símbolo de potência máscula, talvez o foguete represente a transformação que o menino sofrerá com a puberdade, a independência, a virilidade e o seu futuro papel como homem branco na sociedade norte-americana. “Esse é um terror com moral” (STEINMETZ *apud* MUIR, 2007, p. 575), pois no coração do filme há uma mensagem de “valores familiares” tradicionais.

CAPÍTULO 9

À SOMBRA DA MODERNIDADE

Neste capítulo, discorreremos sobre o encontro da tradição literária e cinematográfica do horror com o *film noir*. Para tanto, este gênero deve ser entendido não apenas enquanto fenômeno histórico, mas como meio propício para explorações horríficas, o que se deve à sua iconografia, ambientação e principais temas. Herdeiro da literatura e das artes, de correntes filosóficas como o existencialismo e o fatalismo, e da psicologia freudiana, suas narrativas policiais transcorrem num mundo de ameaça, violência e crime, um mundo de pesadelo à sombra da modernidade. O *noir* deu origem a um ciclo de filmes e penetrou na cultura a partir dos anos 1940, tornando-se importante gênero do cinema norte-americano que inspira inúmeras produções até hoje. O que nos interessa, especificamente, é o seu encontro com o horror, a imbricação de ambos os gêneros que desemboca em produções híbridas. Na esteira do *neo-noir*, movimento encabeçado por novas gerações de realizadores a partir dos anos 1970, que será explicado mais adiante, Lovecraft passa a inspirar diversos ‘filmes policiais de horror’ nas décadas de 1980 e 1990 — bem como séries televisivas, como veremos no Capítulo 10. Seja como entretenimento popular ou forma artística, Mitchell observa que os “filmes lovecraftianos encontram um paralelo genuíno com o filme *noir*, cuja visão de mundo sombria e pessimista foi capturada de maneira brilhante (...)” (2001, p. 8). De adaptações da sua obra com roupagem *noir* a filmes policiais que se utilizam deliberadamente de um ou outro elemento de suas narrativas. No primeiro caso, histórias de crime instaladas dentro do universo dos Mitos de Cthulhu; no segundo, histórias que dialogam com suas convenções.

1. Notas sobre os filmes de gângsteres e o *film noir*

Segundo Colin McArthur, o aparecimento de gêneros no cinema norte-americano desde suas origens deve-se, em parte, ao caráter comercial e à organização industrial das produções de Hollywood, dotadas de uma política voltada para a reprodução de fórmulas bem sucedidas. Devido a essa política, que visa corresponder aos gostos do público, e à subsequente formulação dos gêneros, seria possível classificar os filmes hollywoodianos. O autor destaca dois gêneros que têm sido particularmente importantes em seu desenvolvimento: o *western* e o filme de

gangsters / policial. Cada um criou a sua própria iconografia e os seus temas, aos quais cada artista contrapôs a sua visão pessoal. Além disso, ambos têm uma relação especial com a sociedade americana, pois tratam de fases críticas da sua história. Representam, na óptica de McArthur, a América falando consigo própria: sobre o seu passado agrário, no caso do *western*, sobre o seu presente urbano e tecnológico, no caso do filme de *gangsters* / policial. Conforme observa, os espectadores reagem à sua qualidade histórica; em outras palavras, a reação do público perante o *western* pode ser influenciada pelo modo como entende a conquista do Oeste; a resposta ao filme de *gangsters* será talvez produto da reação ante a violência das cidades americanas durante o período da Lei Seca (1920-1933)¹⁶³ (McARTHUR, 1990, pp. 17, 19). Para fechar o círculo, devemos reconhecer que as nossas ideias acerca destes dois fenômenos históricos podem ser construídas em grande parte pela influência do cinema.

Conforme explica MacArthur, no período de rápida industrialização após a Guerra Civil, o capitalismo *laissez-faire* e o federalismo tiveram papel significativo na determinação das características das grandes cidades que começaram a crescer nesse período. O crescimento furioso atraiu a maioria dos imigrantes para as grandes cidades como Nova York e Chicago, onde a ausência de controle por parte do governo central levou ao aparecimento do “patrão” no sistema político da cidade e a uma tradição de corrupção fielmente refletida no filme de gângsteres. A publicação da Lei Volstead (1919), que tornou ilegal a produção e a venda de bebidas alcoólicas, lançou os criminosos americanos na senda da organização e da delimitação das zonas de influência dos diversos bandos. A Proibição só foi abolida em 1934; os primeiros filmes de gângsteres (1930/32), e muitas das reconstituições dos anos 1950 e 1960, procuraram retratar esse período, durante o qual as guerras entre os bandos serviam para decidir quem iria controlar as bebidas alcoólicas nesta ou naquela cidade (McARTHUR, 1990, pp. 60, 61).

A crítica tentou relacionar, em termos mais genéricos, o filme de gângsteres ou policial com a cultura americana. Ainda de acordo com McArthur, ambos podem ser considerados o clímax de uma longa tradição “antiurbanismo” no pensamento e na arte daquele país, explícita nas obras de Jefferson, Melville, Poe, Henry Adams, Henry James e William Dean Howells, e implícita nos romances de Theodore Dreiser e Upton Sinclair. Trata-se do reverso da medalha do comprometimento americano com o agrarianismo¹⁶⁴ que se infiltrou noutros domínios do

¹⁶³ Desde o período da Proibição, que tornou ilegal a produção, a importação, o transporte e a venda de bebidas alcoólicas nos Estados Unidos, o filme norte-americano de gângsteres tem-se aproveitado intensamente da realidade do crime naquele país (McARTHUR, 1990, p. 62).

¹⁶⁴ “O agrarianismo fundamenta-se em um conjunto de princípios gerais estabelecidos a partir da observação da vida do homem em sociedade e que se baseiam na ideia de uma democracia apoiada na

cinema, muito especialmente no *western*. Robert Warshow viu o filme de gângsteres como uma rejeição estranha, no âmbito da arte popular, ao otimismo daquela cultura. Embora sua conclusão seja especulativa, Warshow chama a atenção para o relacionamento do gângster com o padrão de valores da sociedade americana “normal”. Não faria sentido tentar harmonizar os acontecimentos totalmente fictícios do policial com os fatos da vida concreta. É possível, no entanto, especular sobre as razões que levaram ao aparecimento do policial como *film noir* em 1941, e à sua sobrevivência no pós-guerra (McARTHUR, 1990, p. 67).

Até certo ponto, e falando em termos gerais, é possível pensar que a bancarrota de Wall Street em 1929, a Grande Depressão e a ascensão do fascismo na Europa tenham influenciado a generalidade do cinema americano na produção, especialmente no final da década de trinta, de filmes que revelam consciência dos problemas sociais (...) e de filmes de gângsteres (...), e que revelam os mesmos tipos de preocupações sociais. Porém, este interesse óbvio pelo funcionamento dos mecanismos sociais foi acompanhado, e até estimulado, por uma sensação generalizada de medo e insegurança, pelo sentimento de que as antigas leis da política e da economia perdiam a sua rigidez e se desintegravam, e de que o futuro não poderia trazer senão incerteza. Parece razoável admitirmos que esta incerteza tem o seu paralelo no sentimento generalizado de mal-estar, na solidão, *angst* e falta de clareza de motivações dos personagens do filme policial. Também parece razoável indicar que a sua permanência no período que se seguiu à guerra foi estimulada pela incerteza da Guerra Fria, que a sua misoginia estava relacionada com o crescente desejo experimentado pelos soldados de estarem junto da mulher que tinham deixado na pátria, e com a concomitante suspeita sobre o seu comportamento, e que a sua evidente crueldade estava relacionada com o sentir de uma sociedade a quem os horrores de Auschwitz e Hiroshima, e outras atrocidades da guerra, acabavam de ser revelados (McARTHUR, 1990, pp. 67-8).

Conforme explicam Alain Silver e James Ursini, os filmes *noir*, que viveram o seu período clássico entre 1941 e 1958, constituíram um ciclo do cinema norte-americano, transformado em um dos movimentos mais influentes da história cinematográfica e uma das principais influências nas duas gerações seguintes de realizadores — incluindo Roman Polanski, Francis Ford Coppola, François Truffaut, Martin Scorsese, Lawrence Kasdan, Luc Besson, Quentin Tarantino, David Fincher, entre outros. Durante mais de três décadas, manteve-se intacto o movimento “neo-noir”, termo criado por Todd Erickson e discutido pela primeira vez em profundidade na segunda edição de *Film Noir, An Encyclopedic Reference to the American Style* (1987). Esse movimento começou com *Chinatown* (1974), de Polanski, *A Conversação* (*The Conversation*, 1974), de Coppola, *Taxi Driver: Motorista de Táxi* (*Taxi*

virtude de pequenos agricultores independentes (...), chamados, por seu trabalho e moderação, a se tornarem os benfeitores da coletividade nacional” (FICHOU, 1990, pp. 14-15).

Driver, 1976) de Scorsese, e *Corpos Ardentes* (*Body Heat*, 1981) de Kasdan, e continua até hoje. A resposta estaria na complexidade do movimento (SILVER; URSINI, 2004, pp. 9, 10).

De acordo com Silver e Ursini, as origens do *film noir* são antigas e diversas. Pelo lado literário, deriva fortemente de obras de ficção policial da escola “*hard-boiled*”,¹⁶⁵ escritas por autores como Dashiell Hammett, Raymond Chandler, James M. Cain, David Goodis e Cornell Woolrich. Também foram influentes as obras de escritores naturalistas como Émile Zola e Ernest Hemingway, tendo este último um papel particularmente relevante com a sua prosa cortante e poética e seus diálogos mordazes. Pelo lado artístico, o Expressionismo alemão, com sua iluminação *chiaroscuro*, os ângulos de câmera distorcidos e os *designs* simbólicos, foi talvez a influência mais importante em relação ao aspecto do *film noir* (2004, p. 11).

Ainda de acordo com Silver e Ursini, os filmes mudos¹⁶⁶ que sucederam *O Gabinete do Dr. Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, dir. Robert Wiene, 1919) foram grandemente admirados pela indústria cinematográfica americana (2004, p. 11), a ponto de inspirarem os filmes de horror da Universal dos primeiros anos de 1930 (Cf. Capítulo 1). Os autores consideram natural que os valores do Expressionismo tenham penetrado neste movimento. Muitos dos principais realizadores do *film noir* do período clássico, entre os quais destacam-se Fritz Lang, Jacques Tourneur e Jean Renoir, haviam emigrado da Europa. Eles haviam trabalhado na Alemanha e na França, onde o Expressionismo e o realismo poético eram os movimentos artísticos dominantes há mais de uma década (2004, p. 11).

Ao nível filosófico, os autores observam que os anos 1930 e princípios dos 1940 viram tanto o existencialismo como a psicologia freudiana invadirem a literatura e os grandes jornais e revistas americanos. Ambas as teorias ajudaram a promover uma visão geral em que a ênfase do absurdo da existência juntamente com a importância do passado individual são determinantes para as ações de cada um, visões que encontraram uma audiência receptiva em um país destruído primeiro pela depressão econômica e depois afetado por uma guerra mundial. Dois dos temas mais importantes do movimento *noir*, “o passado sombrio” e o “pesadelo fatalista”, têm origem direta nessas duas fontes (SILVER; URSINI, 2004, p. 15).

Em relação ao primeiro, os autores explicam que os protagonistas do *film noir* raramente são criaturas da luz; estão geralmente tentando fugir de algum fardo do passado, ora um incidente traumático, ora um crime que cometeram por paixão, ou simplesmente dos seus

¹⁶⁵ Ficção barata que aparecia nas revistas *Dime Detective* e *Black Mask* a partir dos anos 1920 (SILVER; URSINI, 2004, p. 147).

¹⁶⁶ Por exemplo, *Metropolis* (dir. Fritz Lang, 1926) e *Nosferatu* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, dir. F. W. Murnau, 1922).

demônios pessoais. “O passado para um protagonista deste gênero de filmes não é um fantasma inconsistente. É real, tangível e ameaçador. No mundo do *noir*, tanto o passado como o presente estão inextricavelmente ligados” (SILVER; URSINI, 2004, p. 15). Quanto ao “pesadelo fatalista”, o mundo em questão gira em torno da causalidade:

os eventos estão ligados como uma corrente inquebrável e levam inevitavelmente a uma pressagiada conclusão. É um universo determinista no qual a psicologia (...), o acaso (...) e até mesmo as estruturas da sociedade (...) podem ignorar quaisquer boas intenções e esperanças que os personagens principais possam ter (SILVER; URSINI, 2004, p. 15).

De acordo com McArthur, se os anos 1930 representaram pra a o cinema americano a era da popularização de Marx, a década de 1940 foi a de Freud, de modo que “sonhos, pesadelos, histeria e loucura são temas recorrentes nos filmes *noirs* deste último período” (1990, p. 68). Portanto, “o mundo do *noir* é essencialmente um mundo de pesadelo. Está repleto de estranhos sincronismos, acontecimentos inexplicáveis e encontros do acaso, que criam uma corrente de acontecimentos que por fim arrastam o infeliz protagonista para o seu fim pressagiado” (SILVER; URSINI, 2004, p. 39).

Silver e Ursini elencam os arquétipos do gênero, entre os quais se destacam: “O que Procura a Verdade”, muitas vezes um representante da lei, um criminoso, raramente uma mulher ou um detetive particular. Esse personagem-tipo “pode usar qualquer disfarce pois o seu objetivo principal é navegar no complicado labirinto do universo *noir* para encontrar uma resposta crítica” (2004, p. 15-16). “O Perseguido” é o protagonista — e, como o nome indica, é procurado do princípio ao fim. Nascido da influência do existencialismo combinado com o fatalismo inerente ao Expressionismo alemão, “encontra grande dificuldade em ligar-se a um universo que parece tão governado pelo acaso, tão inerentemente absurdo. Tal como Meursault [de Albert Camus], ele pode ser levado a cometer atos criminosos de rebeldia como oposição a esta absurdidade” (2004, p. 16). Por fim, a “Femme Fatale”, “a viúva negra, a mulher-aranha, a percepção masculina da mulher desagradável, má e castradora” (2004, p. 16). Essa personagem feminina pode ser considerada um elemento subversivo, uma representação das ansiedades masculinas diante da mudança no papel das mulheres na sociedade de *fin de siècle*. De acordo com Susan Walter (2015), a alteridade exótica e sexualmente promíscua da *femme fatale* ameaça desestabilizar o ordenamento social. Uma de suas qualidades mais ameaçadoras, no entanto, seria a “rejeição da maternidade”, pois, “ao negar sua imortalidade e sua posteridade, leva à destruição final do homem”.

Exceto pelos cenários comuns [a ambos os gêneros] nas cidades anônimas e claustrofóbicas que dramatizavam a alienação e a desilusão do pós-guerra, os heróis *noir* não poderiam ter menos semelhanças com seus ancestrais gângsteres. Os protagonistas desses novos filmes de crime não eram desafiadores prometeicos, nem mesmo criminosos profissionais desafiando as instituições repressivas de seus mundos, mas amadores infelizes, sensíveis, frequentemente passivos, tipicamente seduzidos em conspirações criminosas (...) pelas heroínas sensuais e traiçoeiras, *femme fatales* desprovidas de contraparte no mundo masculino dos filmes de gângsteres de Hollywood. Ao contrário dos filmes de gângsteres, que traçavam a ascensão e queda rigidamente simétricas de seus heróis exagerados, os filmes *noirs* mostravam mais frequentemente seus heróis afundando fatalistamente em um buraco após o mais breve surto (LEITCH, 2007, p. 126-7).

De acordo com Silver e Ursini, o termo *film noir* foi inventado pelos franceses, críticos e ávidos fãs da cultura norte-americana desde Alexis de Tocqueville e Charles Baudelaire até a *Cahiers du cinema* (2004, p. 15). Thomas Leitch atribui a sua criação ao crítico francês Nino Frank, o que teria ocorrido em 1946, após o término do embargo de guerra, quando cinco filmes americanos de 1944 foram exibidos em Paris na mesma semana. Todos os filmes pareciam transcorrer em um mundo de ameaça, violência e crime, embora esse mundo fosse distinto daquele do ciclo de filmes de gângsteres da década anterior (LEITCH, 2007, p. 126).

Para Silver e Ursini, os americanos não acompanharam os franceses na sua percepção e apreciação do *noir* até uma nova geração de entusiastas cinéfilos entrar nas escolas de cinema no fim dos anos 1960. À medida que se revoltavam contra os cânones da história do cinema americano, esses estudantes de cinema encontraram inspiração em filmes *noir* clássicos, porém negligenciados. De acordo com os autores, quando surgiu o primeiro estudo em língua inglesa sobre esses filmes, em 1979, o termo “film noir” ainda era desconhecido fora das escolas de cinema. Finalmente, com o impacto acrescido de um movimento *neo-noir* em desenvolvimento nos anos 1980, a imprensa adotaria o termo. Em meados daquela década, o debate sobre o que constitui o *film noir* estava a todo vapor (SILVER; URSINI, 2004, p. 15).

2. Lovecraft Noir

O formato de ‘investigação processual do sobrenatural’ existe na própria obra de Lovecraft, notadamente nas histórias que seguem o estilo ‘pseudo-documentário’. Nestas, investigadores se embrenham num passado obscuro, seja de um velho casario da Nova Inglaterra ou nas ruínas de uma civilização perdida, e acabam por descobrir relíquias ou documentos arcaicos, inevitavelmente associados aos fenômenos estranhos que envolvem a

narrativa. São exemplares importantes os contos “O medo à espreita” (1922) e “O chamado de Cthulhu” (1926). Ecos deste último se fazem presentes em *DARK INTRUDER* (dir. Harvey Hart, 1965), filme policial originalmente pensado para a TV que inaugura o encontro do cinema lovecraftiano com o gênero *noir*. Outro título importante é *O Caso de Charles Dexter Ward*, novela ambientada em Providence e inspirada por eventos locais. Essa história, datada de 1927, aborda os segredos da imortalidade humana. A maior parte da história descreve a investigação das causas da insanidade de Ward, conduzida pelo Dr. Willet. Este finalmente descobre que aquele foi substituído por um ancestral maligno, um feiticeiro chamado Joseph Curwen. Também sabemos que, tal qual o *Drácula* de Stoker, a história em questão é um romance epistolar composto em grande parte por correspondências e outros documentos (2011, p. 255; 256). Adiante, veremos que essa história serviu de base para diversos filmes.

Em *DARK INTRUDER*, acompanhamos a investigação do detetive e ocultista Brett Kingsford (Leslie Nielsen) no rastro de um assassino de capa e cartola, combinação de Jack o Estripador com o Sr. Hyde. A história se passa na São Francisco de *fin de siècle*, convertida numa paisagem de suspense, com cenas noturnas e sequências atmosféricas repletas de sombras e nevoeiro.¹⁶⁷ Conforme Silver e Ursini, a iluminação chiaroscuro, de baixa intensidade, ao estilo de Rembradt ou Caravaggio, caracteriza a maior parte dos filmes *noir* do período clássico. “A sombra e a luz rivalizam uma com a outra não só nos exteriores noturnos como também nos interiores sombrios, abrigados da luz do dia por cortinas ou persianas” (2004, p. 16).

Além disso, os filmes *noir* costumam ser ambientados em paisagens urbanas, em cidades como Los Angeles, Nova York e São Francisco durante a noite. “As metrópoles com os seus círculos de luz sob os candeeiros dos passeios, becos sombrios, uma multidão de pedestres indistintos e as ruas molhadas são o cenário perfeito para os acontecimentos assustadores de um *film noir*” (SILVER; URSINI, 2004, p. 19). Em sua descrição da iconografia¹⁶⁸ do filme policial, McArthur considera o meio físico uma representação expressionista do potencial de violência e, por conseguinte, um instrumento de violência em si:

(...) o meio citadino serve não apenas como fundo para a atividade do *gangster* ou do herói do filme policial mas também como uma espécie de extensão expressionista da violência e brutalidade do seu mundo. De fato, o submundo do filme de *gangsters* e do policial consiste numa repetição de imagens de locais da cidade concreta: ruas escuras, pensões esquálidas e blocos de

¹⁶⁷ Cf. Capítulo 7 - Subcapítulo 3.

¹⁶⁸ Ao definir o filme policial pela sua iconografia, McArthur não pretende sugerir que esse gênero seja estático e imutável. De acordo com o autor, “tanto os policiais como os filmes de *gângsteres*, especialmente os últimos, estão em evolução constante, acrescentando uma nova dimensão temática aqui, uma nova preocupação moral acolá” (1990, p. 33).

escritórios, bares, *night-clubs*, prédios de apartamentos, esquadras de polícia e, especialmente no policial, mansões luxuosas. Estes meios carregados com a tensão da violência e do mistério que ocorrem em seu interior, são vistos principalmente de noite, iluminados pelas débeis luzes dos candeeiros de rua ou pela luz mais brilhante dos anúncios luminosos (...) (McARTHUR, 1990, pp. 28-9).

Observado anteriormente,¹⁶⁹ *OS MORTOS-VIVOS* (1981) é uma combinação efetiva, com trilha sonora de *jazz*, do cinema lovecraftiano com o gênero *noir*. Neste filme, o povo da ficcional cidade de Potter's Bluff, na Nova Inglaterra, guarda um segredo macabro, cujas pistas são perseguidas até as últimas consequências pelo taciturno xerife Dan Gillis (James Farentino). Os forasteiros que chegam à pacata cidadezinha, em geral homens, são mortos com requintes de crueldade pelos moradores locais. Um dos assassinos é uma voluptuosa mulher de vermelho, que atrai os homens para a morte. Logo, funciona como a *femme fatale* — tanto quanto a esposa do xerife, também envolvida na trama. Outro exemplar significativo é a produção de baixo orçamento *FANATISMO MACABRO* (*Forever Evil*, dir. Roger Evans, 1987), que traz algumas ressonâncias do influente *EQUINOX* (dir. Jack Woods, 1970).

No prólogo de *FANATISMO MACABRO*, o ocultista Ben Magnus (Freeman Williams) é amaldiçoado por uma entidade das trevas. Tempos depois, meia dúzia de amigos vão passar o fim de semana na sua velha casa, que foi posta à venda. Durante a noite, coisas estranhas acontecem e eles são atacados por forças sobrenaturais. Marc Denning (Red Mitchell) consegue fugir para a floresta. Quando os policiais chegam ao local para averiguar, encontram uma carnificina. Os jovens tiveram seus corpos despedaçados e a casa fede a matadouro. A imprensa noticia a disseminação de um culto sangrento pelos Estados Unidos. O investigador designado para o caso é Leo (Charles Trotter), que numa conversa com Marc compara a situação do rapaz, enquanto único sobrevivente do massacre, à sua, de veterano das Guerras do Vietnã e da Coreia.

Quando Leo retorna à casa, acompanhado de Marc, encontra uma caixa de objetos para análise e uma pilha de livros velhos — entre eles o *Necronomicon* e outros exemplares ficcionais: “*O Portão e a Chave*”, “*Deuses Perdidos*” e “*As Crônicas de Yog Kothag*”. Um recorte de jornal traz a notícia de um museu roubado há 65 anos — o criminoso, que matara o vigia, deixou de lado mais de um milhão de dólares em ouro e joias, levando consigo apenas a adaga cerimonial de ‘Yog Kothag’.¹⁷⁰ Outro informa que, há exatos 65 anos, os seis membros

¹⁶⁹ Cf. Capítulo 8.

¹⁷⁰ Nome equivalente ao de Yog-Sothoth, entidade do panteão lovecraftiano. As características de Yog-Kothag correspondem diretamente às de sua contraparte, uma vez que ele é a chave através da qual os Grande Anciões retornarão.

de uma família foram esfaqueados até a morte, o que leva todos a crer que estejam realmente lidando com sacrifícios ritualísticos, e que a arma utilizada tenha sido a adaga.

Leo é um policial antiquado, preso a velhas ideias e métodos, e à obrigação de cumprir a lei. Marc, por sua vez, tem certeza de que “aquilo” não liga para a lei. Ele então se alia a Reggie (Tracey Huffman), uma sobrevivente do massacre anterior, para tentar resolver o caso. Certa noite, Leo é brutalmente assassinado nas ruas do subúrbio. Segundo o perito, o colega foi “oficialmente” assaltado e morto; porém, a *causa mortis* permanece inexplicável. Mais tarde, ao estudar o mapa da região, Marc descobre que ligando os pontos — os locais onde cada homicídio foi registrado — forma-se o “Pentagrama de Yog Kothag”, definido por ele como “tudo o que há de desprezível, cruel e maligno”. Esse nome designa um “deus antigo”, tão terrível que os outros deuses o aprisionaram numa estrela (o Quasar). Seus devotos ainda existem e estão tentando trazê-lo de volta. Caso isso ocorra, a raça humana será destruída.

Marc e Reggie vão até o local demarcado no centro do pentagrama, onde possivelmente tentarão trazer o deus antigo de volta. Lá, são atacados por um morto-vivo de uma era pregressa. O zumbi parece invencível, mas, por fim, é dominado por Marc e perfurado com a adaga sacrificial. Não demoram a descobrir que o verdadeiro vilão é Nash (Howard Jacobsen), um agente imobiliário feito imortal por Yog Kothag, entidade que está ajudando a retornar. Nascido no século XIX, ele foi o responsável pelos assassinatos rituais. Marc põe um fim ao plano maligno trespassando o seu coração com a adaga. Por mais improvável que esse vilão pareça, lembremos de uma fala do agente Fox Mulder, no episódio “Sinais e Maravilhas”, de *Arquivo X*, após descobrir que o reverendo do culto dos adoradores de cobra é o diabo encarnado: “As pessoas acham que o Diabo tem chifres e rabo. Não estão acostumadas a procurar um homem gentil que lhes diz o que querem ouvir” (SINAIS, 2000). Além do vilão ser um capitalista, *FANATISMO MACABRO* trata de outra questão social: o aborto. No início, quando os jovens chegam à casa do ocultista, Marc revela a um amigo que sua namorada está grávida, mas que *ele* ainda não decidiu se quer ou não o filho. À noite, tem um pesadelo no qual a mulher manifesta seu desejo de ficar com o bebê, arrancando-o do ventre com as próprias mãos.

Revelando-se uma questão importante nas décadas finais do século XX, o aborto também seria o tema de “O AÇOUGUEIRO” (*Whispers*, dir. Brian Yuzna), terceiro segmento do filme-antologia *NECRONOMICON - O LIVRO PROIBIDO DOS MORTOS* (*Necronomicon*, 1993), inspirado no conto “Sussurros na escuridão” (1930). Enquanto perseguem um suspeito, Paul (Obba Babatundé) e Sarah (Signy Coleman), dois policiais do Departamento de Polícia da Filadélfia, discutem o fracasso de seu relacionamento e seu futuro bebê. Num momento de distração, acabam sofrendo um acidente e a viatura capota. O corpo inconsciente de Paul é

levado por um vulto. Quando Sarah consegue se libertar da lataria, quebra o vidro e sai do veículo. Decide seguir a trilha sangrenta por conta própria, penetrando no submundo pré-histórico que existe debaixo de um depósito abandonado. O dono do lugar, seu guia nos subterrâneos, afirma que o suspeito procurado por ela trabalha para alienígenas. De repente, a mulher é atirada num poço e se vê numa caverna orgânica repleta de morcegos alienígenas monstruosos. Na escuridão do abismo, Sarah pensa estar louca e se põe a refletir sobre o aborto que fizera, o que nos é revelado nesse momento. Após se afirmar dona de seu corpo e das decisões a seu respeito, a policial é retalhada pelas criaturas grotescas.

No fim dos anos 1980 também foi produzida a primeira de três adaptações do conto “O medo à espreita” (1922), *DARK HERITAGE* (dir. David McCormick, 1989), embora esta não se trate de uma adaptação oficial. Dezenas de corpos mutilados aparecem numa floresta da Louisiana. A polícia especula sobre o possível ataque de animais selvagens, mas não há provas conclusivas. Segundo os moradores locais, algo está matando as pessoas daquela região há mais de um século. O jornalista Clint Harrison (Mark LaCour) é designado para cobrir o caso. Há também outra condição, imposta pelo editor do jornal: investigar um velho casario rural, construído por um imigrante inglês no fim do século XVIII. Clint penetra no caso a ponto de ter um pesadelo horrendo, no qual se vê dentro do casarão, onde é perseguido por seus colegas mortos, transformados em zumbis. No dia seguinte, durante uma escavação na floresta, descobre um túnel subterrâneo habitado por hordas de criaturas das trevas, seres raquíticos, com a pele cinzenta e os cabelos brancos. Membros da família Dansen que, ao longo dos anos, transformaram-se em criaturas monstruosas. Mais tarde, é perseguido até a casa pelas criaturas grotescas que se movem feito macacos, mas consegue escapar ileso. No fim, descobre que o Sr. Daniels (Eddie Moore), seu patrão e editor, era ele próprio um Dansen, e precisa combatê-lo.

A segunda adaptação foi *APRISIONADOS PELO MEDO* (*H. P. Lovecraft's Lurking Fear*, dir. C. Courtney Joyner, 1994) que, de acordo com o crítico Leonard Maltin, deve mais a *Paixões em Fúria* (*Key Largo*, dir. John Huston, 1948) do que à história de Lovecraft (2002, p. 835). Na tradição *noir*, abre com a narração do ex-condenado John Martense (Blake Bailey), que passou quatro anos atrás das grades por um crime que não cometeu. Ao ganhar a liberdade, descobre que seu pai enterrou uma fortuna no cemitério de uma igreja na zona rural de Lefferts Corners — supostamente uma cidadezinha da Nova Inglaterra. John decide viajar até o local para reaver a herança, mas se depara com um bando de criminosos igualmente empenhados na ‘corrida do ouro’, que inclui o médico da cidade (Jeffrey Combs). Em seguida, descobre que estranhas criaturas habitam os subterrâneos do cemitério, famintas por carne humana.

A história das criaturas tem relação com os ancestrais de John. “A árvore da sua família é podre, meu caro”, conclui um os criminosos. Sabe-se de um filho bastardo dos Martense que escapou e foi viver no submundo. Tornou-se um assassino, foi capturado e morreu na prisão, mas teve um filho, cujos descendentes são as criaturas que há décadas se alimentam das pessoas da cidade. “Projetados por Wayne Toth, os Martense são canibais decrépitos que degeneraram em criaturas parecidas com toupeiras, com olhos brancos esbugalhados e garras escurecidas depois de anos se esgueirando pelos túneis e se alimentando de cadáveres” (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, p. 74). Diante dessa ameaça, os criminosos decidem explodir o cemitério. Na batalha final entre homens e monstros, Cathryn (Ashley Lauren) e John descobrem uma família dessas criaturas nos subterrâneos. No desfecho, usam um caminhão de gasolina para explodir a igreja, levando para os ares tudo o que lá habita.

No prólogo, *APRISIONADOS PELO MEDO* abre com raios e trovões — justamente como Lovecraft inicia algumas de suas histórias; daí em diante, deixa de ser um filme de horror para se transformar em *thriller* de ação e crime (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, p. 73). Essa produção, filmada na Romênia¹⁷¹ e lançada direto para vídeo caseiro, é vagamente inspirada em “O medo à espreita” (1922), assim como *DARK HERITAGE*, cinco anos antes. Logo, toma várias liberdades com o material-base. Ambos os filmes giram em torno de uma família antiquíssima e seu legado monstruoso, a prole que se degenerou em feras raquíticas, de olhos leitosos e cabelos desgrenhados. Mas, na contramão das narrativas de Lovecraft e do conto que o inspirou, caracterizado pela exploração do passado da Nova Inglaterra e pela atmosfera de horror sobrenatural, *APRISIONADOS PELO MEDO* se satisfaz com tiroteios, ação e grandes explosões, e termina com pirotecnia. Além disso, como destaca Muir, a sub-trama de gângsteres não existe no conto original (2011, pp. 328; 329). Deste, restam apenas referências escassas: as criaturas mutantes e os túneis subterrâneos.

A terceira adaptação de “O medo à espreita” é a produção canadense de horror *Bleeders* (dir. Peter Svatek, 1997), também conhecida como *Hemoglobin* e lançada direto em vídeo. Escrita por Dan O’Bannon, tenta se passar por um filme norte-americano, com diversas bandeiras dos Estados Unidos espalhadas pelos cenários, mas o efeito não é convincente. O prólogo conta a história dos Van Daams, família incestuosa do século XVII cujo casal de filhos gêmeos, por meio de relações sexuais frequentes, geraram uma linhagem defeituosa. Trezentos anos mais tarde, um parente europeu da família, que sofre de uma grave doença no sangue, vai à ilha de seus ancestrais, acompanhado de sua esposa e da enfermeira, em busca de tratamento.

¹⁷¹ Assim como *Subspecies: A Geração Vamp* (*Sub-Species*, dir. Ted Nicolaou, 1991), anos antes.

Desconhece o fato de que os seus descendentes modernos ainda habitam a ilha, transformados numa raça de criaturas mutantes que vivem nos subterrâneos e se alimentam de cadáveres. Os monstros canibais, hermafroditas e rosados, com diversos estômagos e narinas, são grotescos. Este filme, caso se tratasse de um exemplar norte-americano e suscitasse uma análise mais aprofundada, seria incluído mais apropriadamente na categoria ‘horror clássico’.



Figuras 48, 49 e 50: Os monstros de *DARK HERITAGE* (1989), *APRISIONADOS PELO MEDO* (1994) e *Bleeders* (1997) oferecem diferentes interpretações da família Martense, de “O medo à espreita” (1922). São aberrações resultantes do isolamento ou do incesto, seres que perderam a humanidade e regrediram ao barbarismo primitivo, transformando-se em homens-fera grotescos e canibais. Em todos os casos, a maldição “está no sangue”,¹⁷² como indica o slogan na capa da terceira adaptação.

Também devemos mencionar *Sangue Amaldiçoado* (*The Beast Within*, dir. Philippe Mora, 1982), que possui elementos de “O medo à espreita”. Uma criatura estranha, mantida em cativeiro no porão de uma casa escura, quebra as correntes e foge para a floresta. Mais tarde, uma jovem é estuprada pelo misterioso homem-fera. Dezesete anos depois, seu filho Michael (Paul Clemens) começa a se transformar num monstro semelhante. Afinal, ele fora concebido como resultado do estupro, de modo que a sua doença é genética. O roteiro é carregado de referências a Lovecraft. Por exemplo, a cidadezinha do Mississippi é habitada pela família Curwen, relutante em ajudar os protagonistas. Estes investigam o passado da localidade em

¹⁷² No original, “*It’s in the blood*”.

busca de respostas, e acabam descobrindo que o agente funerário foi morto, seu corpo parcialmente devorado. Além disso, o personagem de Luke Askew se chama Dexter Ward.

As aberrações dos filmes em questão podem ser relacionadas ao pensamento conservador de direita, herdeiro de um imaginário etnocêntrico e racista amparado na ideia de supremacia do homem branco. Desse pensamento surge o horror que representam, fechado em si mesmo, incestuoso e desprovido de humanidade. Aqui o horror é externo, existe às margens da ‘civilização’. Nos termos de Lovecraft, é “a coisa no limiar” ou o “medo à espreita” que se esconde nas trevas e tememos por desconhecer. Conforme vimos, o darwinismo social relegou o ‘outro’ racializado a um nível inferior de desenvolvimento, o do barbarismo primitivo com suas práticas tidas como abjetas; é o resultado da miscigenação que, nessa óptica, polui a linhagem de sangue e gera híbridos monstruosos; logo, é o impuro ameaçador e contaminante, a anomalia numa sociedade ordenada. Lembremos das ideias de Herbert Spencer (1820-1903) de que todo o progresso dependia da luta e da competição, segundo preconizariam as leis físicas fundamentais da evolução (BURDETT, 2014). Suas ideias levaram ao darwinismo social, que se mostrou aplicável numa sociedade essencialmente evolutiva e afeita à competição. Na óptica de Spencer, as tentativas de ajudar os mais fracos da sociedade — melhorando as condições de vida e de trabalho dos pobres, por exemplo — estariam perigosamente equivocadas por fugirem à lógica da Natureza. Nas suas palavras, as “instituições que promovem o bem-em-troca-de-nada cometem um dano inquestionável, pois colocam termo a esse processo natural de eliminação com que a sociedade continuamente se purifica” (*apud* LYNN, 2001, p. 19). O neoliberalismo da era Reagan evidencia o fim da solidariedade, do abrigo social e da compaixão pelo outro, seja ele o pobre, o carente ou o desigual. Acentua-se o espírito de competitividade. Naquele contexto, as criaturas decrépitas e degeneradas dos filmes em questão parecem o que resta da humanidade. Porém, a despeito da ameaça que representam, os monstros não são os vilões. Estes são os capitalistas, que acabam sendo mortos.

Vimos que, no início dos anos 1960, *O Caso de Charles Dexter Ward* (1927) inspirou *O CASTELO ASSOMBRADO*. Décadas mais tarde, o conto seria adaptado como *O FILHO DAS TREVAS* (*The Resurrected*, 1991) pelas mãos de Dan O’Bannon, roteirista de *ALIEN*, *O OITAVO PASSAGEIRO* (1979) e *OS MORTOS-VIVOS* (1981). Segundo Muir (2011, p. 256), O’Bannon transformou a história num filme de horror *noir* com uma trama detetivesca aos moldes de *Coração Satânico* (*Angel Heart*, dir. Alan Parker, 1987), *Servants of Twilight* (dir. Jeffrey Obrow, 1992) e *O Mestre das Ilusões* (*Lord of Illusions*, dir. Clive Barker, 1995).

O FILHO DAS TREVAS segue os passos do detetive particular John March (John Terry) em sua investigação acerca do estranho comportamento de Charles Dexter Ward (Chris

Sarandon). Este personagem foi descrito pelo o ator que o interpreta nos seguintes termos: “é basicamente um homem bom e bem-intencionado, desviado pelo desejo de conquistar esse grande problema científico colocado pelo seu ancestral. Há uma espécie de paralelo com Frankenstein: um homem bom que é consumido por algo com que não deveria mexer” (*apud* NEWTON, 1991, p. 30). O “caso” de que trata a narrativa é essencialmente o mesmo do livro, gira em torno da ressurreição dos mortos e da substituição de Charles por um duplo maldito, mas a história-moldura é inteiramente diferente (MUIR, 2011, p. 256).

Na tradição dos filmes *noir*, a história é pontuada pela narração do detetive March, que nos fornece informações importantes sobre a trama, ao mesmo tempo em que descreve Providence — um lugar de pessoas estranhas, que parecem guardar um segredo — e deixa transparecer sua percepção dos eventos que vão se desenrolando. De acordo com Silver e Ursini, o detetive particular é um ícone do *film noir* desde o seu primeiro momento, nascido da escola “*hard-boiled*” das histórias de crimes (2004, p. 147). Acrescentam que a utilização da narração em primeira pessoa (*voz-off*) era muito popular entre os seus escritores e concretizava vários propósitos nos filmes *noir*. Primeiro, colocava os espectadores na mente do protagonista; mais importante, compelia o espectador a identificar-se pelo menos parcialmente com o narrador, mesmo quando este possuía imensos defeitos e era afeito a comportamentos criminosos (2004, p. 20). A narração que abre o filme nos remete à atmosfera sobrenatural da cidade e à supremacia do passado sobre o presente:

Isto encerra o caso de Charles Dexter Ward. Estou contando agora enquanto ainda lembro dos detalhes. Não espero que ninguém acredite. (...) Já não acredito nos meus olhos, nem quando durmo. Há dias não durmo. Mas quando durmo, odeio o que vejo. Há três semanas, Providence era um lugar tranquilo. Era uma cidade pequena no menor Estado da União. Todos gostavam da brisa do mar, exceto no verão quando o rio cheirava mal. Mas tal odor existia desde a época da caça às bruxas. Todo lugar era impregnado de história e ela pode se erguer para ataca-lo (O FILHO, 1991).

John é contratado por Claire Ward (Jane Sibbett) para investigar seu marido, Charles, que estaria se comportando de forma estranha, cada vez mais distante. Engenheiro excêntrico, Charles mantinha um laboratório na garagem de casa, onde trabalhava até bem tarde da noite — sua esposa não sabia com o quê. Nos jornais circulam notícias sobre vandalismo em cemitérios. Em certa ocasião, Charles foi flagrado pela polícia com um contrabando incomum de restos humanos. Ligando os pontos, John passa a suspeitar que o homem esteja profanando túmulos. Mais tarde, descobre que Charles andava investigando a história da família Ward, com especial interesse num certo antepassado, o bruxo Curwen (também interpretado por Chris

Sarandon), que teria feito uma descoberta ligada ao mistério da matéria — possivelmente o segredo de ressuscitar os mortos. Claire e John descobrem que Charles foi morto por Curwen, seu duplo, e que o bruxo planejava continuar suas experiências a fim de se manter imortal. Um revés da vida eterna era a sua necessidade de se alimentar de carne humana.

De acordo com Silver e Ursini, “os protagonistas dos filmes *noir* são muitas vezes indivíduos obstinados com o passado. De fato, o peso do passado é um dos principais temas do *film noir*” (2004, p. 53). Escondido no forro de um baú, o detetive encontra o *Diário de Ezra Ward*, datado de 1771. Somos então informados de seu conteúdo através da narração e de *flashbacks*, tão típicos do *noir*, pois “detalham a história sombria de Curwen e a sua violenta morte pelas mãos do povo local” (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, p. 96).

Segundo consta, Curwen chegou à Nova Inglaterra no século XVIII, antes da Revolução, tornando-se um dos pais fundadores. Este é um cenário recorrente, ligado ao passado mais remoto da nação e à sua formação. Lá, enriqueceu como proprietário de navios, mas circulavam rumores de que ele praticava bruxaria e profanava cemitérios. Ancestral de Charles, Ezra foi contemporâneo de Curwen e estava convencido dos rumores, pois o homem recebia estranhas cargas das Índias. Uma delas, de gado esquartejado, foi entregue pelo negro conhecido como Velho Asa. A outra, de caixões, veio num bote com dois chineses. Ezra reuniu os patriarcas da cidade quando a chuva forte carregou pedaços de corpos pelo rio Pawtuxet, junto de uma abominação deformada e mutilada, na qual o xerife ateou fogo — a imagem horrífica é remanescente do conto. Aparentemente, Curwen criava monstros! Na noite de sexta-feira treze, do mês de outubro de 1771, uma tropa de cem homens liderados pelos notáveis da cidade marchou para a fazenda do bruxo.

Figuras 51 e 52: A criatura grotesca encontrada pelos notáveis de Providence, no fim do século XVIII. Partindo de um primeiro plano, a câmera se afasta até que tenhamos uma visão completa da monstruosidade, que apenas lembra um ser humano.



Debaixo da casa de Curwen, a estrada às margens do rio levava a uma catacumba. Na temporalidade presente da narrativa, o detetive, seu ajudante Lonnie (Robert Romanus) e Claire decidem explorar o local, um labirinto de passagens escuras e úmidas nos subterrâneos de uma velha casa na zona rural. Numa câmara encontram uma pilha de livros, dentre os quais está o *Diário de Joseph Curwen*. No registro, lê-se: “Quem me seguir superará o tempo e as esferas. Já não sou mais escravo da história e do tempo. Conquistei a última extremidade: a morte. É preciso muita carne e sangue. No entanto, tudo depende da perfeição das partes (...)” (O FILHO, 1991). O detetive conclui que esta passagem trata da “ressureição de pessoas”. Nos subterrâneos encontram um laboratório, onde veem aberrações disformes feitas de sangue e músculos — as criações de Curwen. Ao escaparem do local, explodem a casa e soterram as catacumbas.

Mais tarde, na cela do manicômio no qual foi trancafiado, o bruxo revela a sua verdadeira identidade. Em seguida trava um duelo físico com o detetive, reencenando a épica batalha do bem contra o mal. Não antes de proferir um sermão sinistro, no qual cita excertos de outro conto de Lovecraft, “Do Além” (1920):

Atingi níveis tão profundos que o seu pequeno cérebro não entenderia. Minhas pesquisas me levaram para além da eternidade. Eu trouxe demônios das estrelas. Domei as sombras que vagam de mundo em mundo semeando morte e loucura. Tenho poderes pelos quais a Terra e as próprias estrelas se movem ao meu comando. Tempo e cosmos me pertencem, Sr. March. Os destinos de todos os seres, vivos ou mortos... são meus (...) A maldição dos ressuscitados é a fome. E ela será saciada. (...) Minha fome por conhecimento é grande, mas a fome por comida é maior (...). E quanto a você, tirarei sua carne dos seus ossos, como um leitão. Mas como sou louco, nada farei comigo. Estes são os costumes deste século iluminado (O FILHO, 1991, grifos nossos).

Ross (1994, p. 22) e a dupla Migliore e Stryzik (2006, p. 97) consideram *O FILHO DAS TREVAS* a melhor adaptação de Lovecraft feita até o ano de seu lançamento. O elogio destes últimos se deve, entre outros fatores, à direção inventiva de O’Bannon e ao roteiro de Brent V. Friedman,¹⁷³ que muito se aproximam da fonte; à inclusão de um tema central da história, o uso

¹⁷³ Friedman tinha apenas 27 anos quando recebeu a tarefa de adaptar Lovecraft, e para ele a dificuldade estava justamente em criar um roteiro a partir de uma fonte literária dessa envergadura. Ele não cresceu lendo Lovecraft e sim Stephen King, que falaria sempre sobre a importância e a grande influência de seu antecessor. Friedman seria formalmente introduzido a Lovecraft com *RE-ANIMATOR* (1985), que assistiu na noite de estreia. Imediatamente, foi à biblioteca da Universidade da Califórnia em Los Angeles (UCLA), onde estudava, e começou a ler toda a sua obra. Sobre *O Caso de Charles Dexter Ward*, especificamente, notou que a história não é linear e fora dividida em duas partes, uma ambientada no século XVIII e outra no período em que vive o descendente de Joseph Curwen. Disso resultaria um esforço em amarrar toda a narrativa em um tempo presente sem exagerar na história de fundo. Dan

de “sais essenciais” para ressuscitar os mortos; e à performance de Chris Sarandon que, à diferença de Vincent Price em *O CASTELO ASSOMBRADO*, tornou o “conflito cósmico” entre Ward e Curwen perfeitamente crível (2006, pp. 95-7).

Nas palavras de O’Bannon, “a abordagem de Lovecraft (...) é muito curiosa. O protagonista é Charles Dexter Ward, mas (...) em toda a história [ele] é trabalhado a uma distância extremamente remota” (*apud* NEWTON, 1991, p. 32). A solução óbvia seria trazer esse personagem para a linha de frente, transformando-o em herói da narrativa. Porém, o diretor sentiu que uma mudança dessa magnitude faria se perder toda a sensação de Lovecraft. A alternativa encontrada foi deixar a história de Ward em segundo plano, em respeito à fonte, e criar um novo núcleo de personagens que desempenhariam o papel de protagonistas. O’Bannon evitou a abordagem de Corman. Embora reconheça o esforço e a seriedade de seu predecessor, admite que *O CASTELO ASSOMBRADO* acabou “se afastando substancialmente do livro de Lovecraft” (*apud* NEWTON, 1991, p. 63).

Para Muir, o filme é realmente fiel ao texto, mas até certo ponto; também se distancia da fonte à medida que remove alguns de seus temas (e inclui outros). Para começar, encobre a ideia de que Curwen — um homem fora do tempo — não entende o mundo moderno. A “linguagem arcaica” empregada pelo bruxo é o único resquício do seu desajuste. Além disso, o personagem do Dr. Willet foi dispensado — não é um médico que se depara com o estranho “caso”, o mistério relacionado à morte e à ressurreição; e o protagonista, John March, não existe na história original e não possui qualquer conexão com a mesma (MUIR, 2011, p. 256). Estas escolhas foram tomadas pelo diretor, e coube ao roteirista “dividir” o personagem de Willet em dois (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, p. 96). Parte dele foi transformada em John, um detetive clichê dos seriados de televisão; a outra se tornou Claire, a esposa de Charles, personagem feminina que não existe nas histórias de Lovecraft.

As sequencias nas catacumbas são verdadeiramente lovecraftianas. Nos subterrâneos da propriedade rural de Curwen há um complexo de túneis erigido por escravos há mais de duzentos anos. Mergulhados na mais profunda escuridão, os personagens se aventuram nos corredores sombrios prestes a colapsar. Guiados pelo foco de luz de uma lanterna e do velho lampião que encontram pelo caminho, deparam-se com os resultados de experiências macabras. Aberrações grotescas e carnívoras, mutantes feitos de um emaranhado de ossos e músculos descarnados, vivem dentro de poços. Quando a lanterna pifa e o lampião se quebra, resta aos

O’Bannon, por sua vez um fã de Lovecraft desde a infância, queria ser o mais fiel possível à fonte, de modo que teve de retrabalhar o material até adequá-lo à visão do diretor (NEWTON, 1991, p. 31; 32).

investigadores uma caixa de fósforos para iluminar as trevas. Esta é “uma das cenas mais assustadoras do filme”, “sabidamente realizada na escuridão quase total, permitindo que a imaginação do espectador preencha as lacunas terríveis conforme os horrores distorcidos e famintos de Curwen perseguem os heróis desafortunados” (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, pp. 96-7). A cena é movida pela violência, pelo sangue, pelos ataques dos monstros e pelo horror de um inferno subterrâneo (MUIR, 2011, p. 256).

Nos anos 1990, Newman também destaca os “pastichos *noir*” *FEITIÇO MORTAL* (*Cast a Deadly Spell*, dir. Martin Campbell, 1991) e *ILUSÕES SATÂNICAS* (*Witch Hunt*, dir. Paul Schrader, 1994), cujo protagonista, o detetive particular Philip Lovecraft (Fred Ward e Dennis Hopper, respectivamente), dedica-se a investigar casos sobrenaturais. O primeiro se passa no fim dos anos 1940 em uma Los Angeles ficcional onde monstros e seres míticos andam pelas ruas, zumbis são utilizados como mão de obra barata e todos usam a magia no cotidiano. O segundo, produzido pela HBO, foi ambientado nos anos 1950, durante a ‘ameaça vermelha’ do comunismo. Pela mistura de horror e a comédia, esses filmes se aproximam mais dos *pulps* detetivescos de horror de Robert Bloch, Seabury Quinn e Fredric Brown, que flertavam com o humor, do que com as histórias de Lovecraft (2011, p. 552).

CAPÍTULO 10

A VERDADE ESTÁ LÁ FORA?

Numa das primeiras cenas de *OS MORTOS-VIVOS* (*Dead & Buried*, dir. Gary Sherman, 1981), após o violento prólogo, o xerife Dan Gillis (James Farentino) faz uma ligação para a central da polícia. Após confirmar a ordem do dia com a agente Betty (Estelle Omens) via transmissor, reclama com seu colega Harry (Robert Englund): “Betty e seus brinquedos. Ninguém mais usa a droga da frequência da polícia e ela não pode me chamar pelo nome. São as séries policiais da TV, Harry. Culpa delas” (*OS MORTOS*, 1981). A fala do xerife evidencia a popularidade desses programas no início dos anos 1980. Se o filme em questão e tantos outros nos permitiram identificar a influência de Lovecraft no cinema policial daquele período, veremos que, na década seguinte, seus ecos também ressoariam na TV.

A série *TWIN PEAKS* (1990-1991), cujo personagem central é um agente do FBI que investiga o assassinato de uma adolescente, evoca o horror cósmico e existencial, apropriando-se de paisagens, arquétipos e fontes nativas americanas, dentro de uma lógica de pesadelo. *Arquivo X* (*The X-Files*, 1993-2002), como seu predecessor *Kolchak e os Demônios da Noite* (*Kolchak: The Night Stalker*, 1974-1975),¹⁷⁴ também possui um formato muito lovecraftiano de ‘investigação processual do sobrenatural’, tributário de “O horror em Red Hook” (1925), “O chamado de Cthulhu” (1926) e “Sussurros na escuridão” (1930). Embora se trate de uma produção televisiva, essa importante série dos anos 1990 deve ser observada em sua historicidade, posto que surge na década final de nosso recorte e torna-se um fenômeno cultural representativo de seu tempo. Seus episódios encapsulam o imaginário e os medos mais antigos

¹⁷⁴ Série de televisão norte-americana exibida entre os anos de 1974-1975. Conta as investigações do repórter Carl Kolchak (Darren McGavin), repórter do Independent News Service de Chicago que se dedica à investigação do sobrenatural — casos que envolvem vampiros, lobisomens, zumbis e todos os tipos de criaturas lendárias —, mas nunca consegue convencer seu editor, o cético Tony Vincenzo (Simon Oakland), de que suas matérias não se tratam de produtos de sua imaginação. Kolchak é um dos personagens mais originais da história do horror. A interpretação de McGavin segue o estilo do jornalista cínico, aos moldes de Bob Woodward e Carl Bernstein (pioneiros na investigação e na denúncia do escândalo de Watergate), produto da era Nixon. Entre 2007 e 2012, a editora Moonstone Books publicou diversos romances e noveletas baseadas na série, dentre as quais destacamos *The Lovecraftian Horror* (2007), o primeiro encontro de Kolchak com o horror dos Mitos de Cthulhu. Enquanto segue a trilha aberta pela fotografia de uma estranha criatura marinha, uma reminiscência do monstro da lagoa negra, Kolchak se vê arrastado para um mundo de pesadelo tão fantástico, tão completamente alienígena e assustadoramente sombrio que até mesmo suas defesas psíquicas começam a desmoronar.

da sociedade norte-americana, bem como os novos mitos da era atômica e a ‘cultura conspiratória’ pós-Guerra Fria, com base na tradição oral, literária e cinematográfica do horror.

O encontro de Lovecraft com o cinema policial remonta a *DARK INTRUDER* (1965), pensado originalmente para a televisão. Na verdade, sem mencionar os filmes lovecraftianos feitos diretamente para a TV, muitos dos envolvidos com as adaptações de sua obra estavam ligados a esse meio. O fantasista Charles Beaumont, que roteirizou *O CASTELO ASSOMBRADO* (1963), já havia escrito dezoito episódios para a série *Além da Imaginação* (1959-1964). O roteirista Jerry Sohl, de *MORTE PARA UM MONSTRO* (1965), assinara episódios para *Alfred Hitchcock Presents* (1945-1962), *Além da Imaginação* e *A Quinta Dimensão* (1963-1965). Daniel Haller, que dirigiu esse filme e *O ALTAR DO DIABO* (1970), também se destacaria na TV, com uma carreira produtiva anos mais tarde. Nos anos 1970, a série *Galeria do Terror* (*Night Gallery*, 1969-1973), de Rod Serling, adaptou duas histórias de Lovecraft — “Cool Air” (dir. Jeannot Szwarc, 1971) e “Pickman’s Model” (dir. Jack Laird, 1971) — e produziu episódios lovecraftianos como “Professor Peabody’s Last Lecture” (dir. Jerrold Freedman, 1971) e “Return of the Sorcerer” (dir. Jeannot Szwarc, 1972). Duas décadas mais tarde surgiriam *TWIN PEAKS* e *ARQUIVO X*. Conforme vimos nos capítulos anteriores e detalharemos a seguir, alguns episódios desta última revisitam produções de nossa filmografia e podem ser considerados verdadeiramente lovecraftianos.

1. Lovecraft na TV

Arquivo X é uma das séries mais populares da TV norte-americana, um “programa *cult* dos anos 1990” (CURTI *apud* SEIBEL, 2005, p. 115) que rapidamente conquistou popularidade internacional. Tem a estrutura básica de uma história de detetive, muito embora seus protagonistas — dois agentes do FBI que exploram o paranormal a partir de pontos de vista distintos: o cético e o crédulo — mantenha a narrativa longe de qualquer verdade conclusiva. Nesse sentido, Seibel identifica um contraste com a ficção detetivesca “clássica”, cuja ênfase reside na habilidade do investigador de descobrir a “verdade” (2005, pp. 117, 121). A série dispõe de um vasto repertório de referências ao mundo real. Apresenta instituições como o FBI, o governo dos Estados Unidos e as Forças Armadas, e molda a percepção dos espectadores a respeito dessas instituições. Também nos remete a eventos históricos, como a Segunda Guerra Mundial, o assassinato de Kennedy, a Guerra do Vietnã, o escândalo de Watergate e a Guerra do Golfo de 1991. Além disso, como observa a autora, a estratégia de exibir os episódios logo após terem sido produzidos faz com que a série dialogue com os acontecimentos da própria

atualidade de sua realização. Com muita frequência, a sua iconografia “guarda semelhança considerável com os noticiários da CNN” (BURNS *apud* SEIBEL, 2005, p. 128); logo, explora um traço característico da abordagem contemporânea do mundo, a “medialidade” responsável por embaçar cada vez mais as fronteiras entre a TV ficcional e “real” (SEIBEL, 2005, p. 128).

Originalmente,¹⁷⁵ no que se refere ao nosso recorte, *Arquivo X* rendeu nove temporadas (de 10 de setembro de 1993 a 19 de maio de 2002), um filme,¹⁷⁶ um *spin-off* (*The Lone Gunmen*, 2001), diversas adaptações para a literatura, uma série em quadrinhos, jogos eletrônicos e uma grande variedade de produtos relacionados à franquia. Em sua premissa, dois agentes do FBI buscam “A Verdade”. Na tradição das séries policiais semanais, cada episódio representa em geral o arquivo de um caso específico. Os agentes a cargo dos “Arquivos-X”, cognome para os casos não-resolvidos e inexplicáveis, tentam expor uma conspiração internacional cujos membros se empenham em ocultar “A Verdade” do público, destruindo as evidências coletadas pelos investigadores. De acordo com Seibel (2005, p. 114), essa “mitologia” forma um enredo abrangente iniciado com a investigação da abdução da irmã de Fox Mulder (David Duchovny), um dos protagonistas, o que teria ocorrido em 1973, dezenove anos antes da série começar. As ramificações desse “arco mítico” não apenas moldam os episódios ligados ao mesmo, como respingam em muitos dos episódios isolados, conferindo à série a sua “estrutura narrativa elíptica porém seriada” (McLEAN *apud* SEIBEL, 2005, p. 114).

Como recorda Muir, o criador e produtor Chris Carter declarou em inúmeras ocasiões que a ideia para a série nasceu de suas memórias de infância, da nostalgia, do seu desejo de homenagear *Kolchak* e de criar histórias inteligentes enraizadas na ficção especulativa. Para tanto, criou dois parceiros e heróis míticos, um homem e uma mulher, cada qual com visões opostas (e rígidas) da natureza “real” do mundo. Um seria crédulo; a outra, cética. Esta usaria a ciência como critério de prova; aquele, uma compreensão intuitiva de que certas coisas não podem ser explicadas racionalmente. A partir destas perspectivas conflitantes, cada episódio de *Arquivo X* examina um mistério — fenômenos psíquicos, seres aquáticos pré-históricos, possessão demoníaca, abduções alienígenas. A dicotomia crença *versus* ceticismo, personificada pelos atores escalados para os papéis principais, dá maior profundidade a essa série em comparação a outras, desprovidas de uma visão de mundo específica. Assim, Carter concebeu uma metáfora de como a mente humana opera (crença *versus* não-crença) diante de uma vasta gama de mitos modernos e lendas urbanas (MUIR, 2001, pp. 346-7, 348).

¹⁷⁵ A série ganhou duas novas temporadas em 2016 e 2018.

¹⁷⁶ *Arquivo X: O Filme* (*The X Files*, dir. Rob Bowman, 1998). Um novo filme seria produzido anos mais tarde: *Arquivo X: Eu Quero Acreditar* (*The X Files: I Want to Believe*, dir. Chris Carter, 2008).

A fé e a razão lutam entre si em *Arquivo X*. Interpretado por Duchovny, que também encarnou um agente do FBI em *TWIN PEAKS* (1990-1991), outra série famosa por evocar o imaginário do Projeto Livro Azul,¹⁷⁷ o crédulo Fox Mulder tem a mente aberta para as possibilidades mais extremas, incluindo abduções alienígenas, reencarnação, licantropia, transmigração de almas, e tudo o mais que se furte da norma. Essa abertura para ideias não-convencionais lhe garantiu sua posição no serviço de inteligência. Psicólogo e extraordinário elaborador de perfis criminais, Mulder investiga os chamados “Arquivos X”. O trabalho nessa área é particularmente importante para o personagem, levado a acreditar que a sua irmã foi abduzida, desde seu misterioso desaparecimento na infância. Sua parceira, Dana Scully, é cética. Moldada na Clarice Starling (Jodie Foster) de *O Silêncio dos Inocentes* (*The Silence of the Lambs*, dir. Jonathan Demme, 1991), e interpretada por Gillian Anderson, Scully considera a ciência a baliza para a verdade. Médica e católica devota, foi designada para validar o trabalho do colega com base na ciência e no método científico. De acordo com Newman, “o apelo da série está na interação irônica e discreta entre Mulder e Scully, que inicialmente eram antagônicos à visão de mundo um do outro, mas demonstravam uma camaradagem que acabou se transformando em um relacionamento” (2001, pp. 431-2).

Figura 53: Em *Arquivo X*, a dicotomia crença *versus* ceticismo é representada pelos agentes especiais do FBI Fox Mulder (David Duchovny) e Dana Scully (Gillian Anderson).



Fonte: <https://retrenders.com/2015/06/14/the-x-files-returns-in-a-mini-series/>.

¹⁷⁷ Parte de uma série de estudos sobre Objetos Voadores Não Identificados (OVNIs) conduzido pela Força Aérea dos Estados Unidos. O projeto foi iniciado em 1952 e teve dois objetivos principais: determinar se os OVNI representavam uma ameaça à segurança nacional e analisar cientificamente os dados relacionados a esse fenômeno.

Arquivo X navega no *zeitgeist* dos Estados Unidos dos anos 1990, período de sensibilidades de *fin de siècle* afloradas, definido por Grunenberg como uma “segunda era vitoriana” (1997, p. 203), em que as ideias e imagens do gótico ressurgem. Seus episódios envolvem contato com seres extraterrestres, implantes alienígenas, o caso Roswell, a Área 51 e os ‘homens de preto’ da ficção científica. Herdeiros da ficção estranha e das histórias de horror, incluem assombrações, possessão, poderes psíquicos, mutantes, monstros, demônios, maldições e vampirismo. Conforme observamos acima, também fazem referências a eventos-chave da história dos Estados Unidos, a exemplo dos assassinatos de Kennedy e Martin Luther King (na trama, ambos foram mortos por um de seus grandes vilões), a Guerra do Vietnã e o Watergate. Em outubro de 1996, o crítico Michael Fillis escreveu para a revista *Shivers* algumas considerações a respeito do “fenômeno televisivo do momento”.¹⁷⁸ Nas suas palavras, a série

explora os reinos da ficção científica e do horror sobrenatural com sutileza e convicção (...). A fusão de convenções dramáticas familiares e da condição humana com mistérios ‘colocados dentro dos reinos da possibilidade extrema’ entretém com sofisticação. Os atraentes (...) Mulder e Scully guiam o público pelos mundos crepusculares que existem entre a ciência e a superstição (*apud* MUIR, 2001, p. 345).

Em *Terror Television* (2001), seu livro sobre o horror na TV norte-americana, Muir destaca o estilo visual marcante de *Arquivo X*, que, até então, teria empregado a linguagem do cinema como nenhuma outra série de TV contemporânea. A execução cinematográfica de suas premissas, somada a uma qualidade visual exemplar e ao cuidado com os detalhes, foi pensada de forma a potencializar a sensação de medo. Nas palavras do diretor Kim Manners, “a atenção aos detalhes de cada enredo é enorme. Não sentimos como se realizássemos episódios para televisão; acreditamos firmemente que realizamos um curta-metragem por semana (...)” (*apud* MUIR, 2001, p. 349). Quando a série foi ao ar em setembro de 1993, a bilheteria dos filmes de horror estava em queda, talvez pela repetição de enredos, fórmulas e personagens, o que parece ter destituído o gênero de sua espontaneidade e da capacidade de assustar o público. A série, por sua vez, mostrou que “uma combinação de histórias provocativas, o uso artístico de técnicas cinematográficas (ângulos distintos, edição brilhante, música eficiente na criação da atmosfera) e boa atuação podem causar arrepios (...)” (MUIR, 2001, p. 349).

¹⁷⁸ Crítica publicada na edição n. 34 da revista *Shivers*.

Parafraseando Shakespeare, há mais coisas no céu e na terra do que nossa filosofia pode sonhar.¹⁷⁹ Em *Arquivo X*, certos mistérios não podem ser resolvidos através da razão ou da ciência, princípio largamente utilizado na ficção especulativa desde o início dos anos 1990. Tal qual produções televisivas precedentes, como *Sombras Tenebrosas* (*Dark Shadows*, 1966–1971) e *TWIN PEAKS*, *Arquivo X* possui um arco narrativo, chamado de “arco mítico”¹⁸⁰ (MUIR, 2001; SEIBEL, 2005), trama coesa explorada ao longo de episódios interconectados. Em meio a esses há outros ‘isolados’, popularmente conhecidos como “monstro da semana”, ou seja, episódios que existem à parte do arco principal e apresentam histórias fechadas, que envolvem a investigação de um fenômeno sobrenatural ou alguma criatura desconhecida. As narrativas de *Arquivo X* têm apelo universal; são calcadas na tradição do gênero no cinema e na TV — esta possui suas próprias convenções, elaboradas pelas séries *Galeria do Terror* (*Night Gallery*, 1969–1973) e *Contos da Cripta* (*Tales from the Crypt*, 1989–1996) —, ao mesmo tempo em que propõem releituras inovadoras dessa tradição, que engloba histórias de vampiro, lobisomem, assombração, canibalismo, seitas religiosas, entre outras. Certos temas foram explorados de forma recorrente pela série. Muir elencou dez categorias, das quais observaremos especificamente quatro, as quais dialogam efetivamente com a filmografia observada nesta tese e podem ser consideradas herdeiras da ficção estranha de Lovecraft.

Primeiro, as “Aberrações da Natureza” referem-se a mutantes e monstros que ameaçam a humanidade; são homens-fera, a exemplo dos irmãos Peacock no episódio “O LAR” (1996),¹⁸¹ ou “pesadelos da evolução”, mutações genéticas que provocam medo pela possibilidade de se tornarem norma. Por vezes, resultam da irresponsabilidade humana, mas também podem surgir para saciar uma necessidade biológica. Em alguns casos, simplesmente existem (MUIR, 2001, p. 352). Dentre os episódios que exploram esse tema, destacamos “O Assassino Imortal” (*Squeeze*, dir. Harry Longstreet, 1993), “O Demônio de Jersey” (*The Jersey Devil*, dir. Joe Napolitano, 1993), “O Hospedeiro” (*The Host*, dir. dir. Daniel Sackheim, 1994) e o supracitado “O LAR”, observado no Capítulo 8 dado seu pendor lovecraftiano, sua representação da América Profunda e por se tratar de uma releitura de *O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA*.

¹⁷⁹ No original. “*There are more things in heaven and earth, Horatio, Than are dreamt of in your philosophy*”. Disponível em: <http://shakespeare.mit.edu/hamlet/full.html>. Acesso em 15 jan. 2019.

¹⁸⁰ Engloba, de forma coesa, a associação do governo dos Estados Unidos com os alienígenas, a história da família de Mulder, cuja irmã foi abduzida e o pai esteve envolvido numa conspiração multinacional, a abdução de Scully e a trama da colonização da Terra pelos alienígenas. Possui um grande elenco de apoio, que inclui o Canceroso (William B. Davis), o diretor-assistente do FBI Walter Skinner (Mitch Pileggi), a informante Marita Covarrubias (Laurie Holden) e diversos outros agentes.

¹⁸¹ Cf. Capítulo 8.

Na série, os episódios que tratam de “Medos Estrangeiros” provam (dentro da narrativa) que antigas lendas étnicas têm fundamento, sejam elas relacionadas a maldições, espíritos ou criaturas monstruosas, fenômenos estes que extrapolam os parâmetros ocidentais de “realidade” (MUIR, 2001, p. 352). São exemplares importantes “A Besta Humana” (*Shapes*, dir. David Nutter, 1994), “A Maldição da Múmia” (*Teso dos Bichos*, dir. Kim Manners, 1996), *Teliko* (dir. James Charleston, 1996), “O Mundo Gira” (*El Mundo Gira*, dir. Tucker Gates, 1997) e “Arcádia” (*Arcadia*, dir. Michael Watkins, 1999). Este último pertence à tradição do gótico suburbano e será observado adiante. O primeiro se baseou nas lendas do *manitou*,¹⁸² fonte importante para uma das produções definidas neste trabalho como “proto-lovecraftianas”.

Abrindo um parêntese, *Arquivo X* pode ser entendido como manifestação do gótico americano. Ao retomar as ideias de Grunenberg sobre a transplantação do gótico para o Novo Mundo, lembramos que na reincidência desse processo, ocorrida em fins do século XX, as narrativas do gênero passaram a ser ambientadas em cenários tipicamente americanos, como as paisagens urbanas noturnas, os estacionamentos abandonados, as fábricas, armazéns e outros remanescentes da cultura pós-industrial, bem como nos subúrbios de aparente paz e normalidade (GRUNENBERG, 1997, p. 176). No entanto, os monstros do gótico também podem se esconder em lugares distantes. O episódio “*TERROR NO GELO*” (*Ice*, dir. David Nutter, 1993), ambientado no Alasca, oferece uma releitura de *O ENIGMA DE OUTRO MUNDO* (*The Thing*, John Carpenter, 1982), que será analisado no próximo capítulo. Ambas as produções têm antecedentes na literatura de Lovecraft e na tradição que originou.

A categoria “Do alvorecer das eras” envolve criaturas pré-históricas ou da antiguidade que ressurgem no presente devido às mudanças climáticas, à intervenção humana em seu território ou às interferências em lugares remotos, onde vivem (MUIR, 2001, pp. 352-3). Algumas dessas criaturas podem ter milhões de anos e exibem qualidades hostis à sobrevivência humana. Lembremos que, tradicionalmente, os monstros são relegados a lugares marginais, ocultos ou baldios, onde surgem como violações da ordem natural (CARROLL, 1999). Em diversos episódios de *Arquivo X* — por exemplo, o supracitado “O Demônio de Jersey” (1993), “O Hospedeiro” (*The Host*, dir. Daniel Sackheim, 1994) e tantos outros —, os monstros habitam as redondezas, lugares ocultos do território americano, nos limites da civilização. Muitos dos monstros pertencentes à mitologia da série encontram antecedentes em Lovecraft. Vimos no Capítulo 6 o exemplo de “O PERIGO VEM DA ÁGUA” (*Agua Mala*, dir. Rob Bowman,

¹⁸² Cf. Capítulo 6.

1999),¹⁸³ no qual uma estranha criatura marinha aterroriza a costa da Flórida. Este episódio é uma reminiscência não somente da literatura, mas das produções proto-lovecraftianas de monstros subaquáticos, seres muitos antigos e comumente hostis aos humanos.

As categorias referidas acima encapsulam ao menos três dos medos ancestrais inscritos no imaginário norte-americano; medos estes, segundo Rothman (2016), suscitados por temas que amedrontavam os norte-americanos na virada do século XIX para o XX: os lugares selvagens, a miscigenação e a evolução. Haveria ainda um quarto tema, o demônio, recorrente nas explorações da mitologia cristã, episódios que propõem questionamentos importantes acerca da natureza humana. Na tradição de Lovecraft, algumas dessas narrativas retratam seitas religiosas estranhas e reclusas, a exemplo de “Assassino ou Assassina” (*Gender Bender*, dir. Rob Bowman, 1994). Em “Sinais e Maravilhas” (*Signs & Wonders*, dir. Kim Manners, 2000), uma figura ordinária, ninguém mais que o reverendo de um culto de adoradores de cobras, releva-se o demônio encarnado (em forma humana).

Devemos ponderar que tais categorias, os episódios às quais se vinculam e os temas subjacentes aos mesmos estão inseridos na história do horror, tanto na tradição gótica norte-americana, que remonta ao século XVIII, quanto nos ‘novos mitos da era atômica’.¹⁸⁴ No clima das paranoias e ansiedades que surgem durante a Guerra Fria emerge outra das categorias propostas por Muir. “Alienígenas”, como o próprio nome clarifica, engloba diversos episódios a começar pelo primeiro — “Piloto” (*Pilot*, dir. Robert Mandel, 1993) —, cuja premissa é a descoberta de vida extraterrestre, embora os seres de outros planetas quase nunca sejam validados empiricamente (2001, p. 353). Há certa sobreposição da história desses episódios com a trama conspiratória do “arco mítico”, que envolve a noção de ‘panspermia cósmica’, a invasão da Terra e sua colonização pelos alienígenas.¹⁸⁵ Além disso, há o medo premente da miscigenação dos humanos com os extraterrestres para fins nefastos, sinal importante para um país que recebe imigrantes todo o tempo e de lugares sempre diferentes.

Conforme vimos anteriormente, o imaginário dos discos voadores e o medo de os seres alienígenas estejam perambulando pela Terra fazem parte da cultura popular desde a primeira fase da Guerra Fria, quando a corrida armamentista ajudou a criar um clima de paranoia. Ao

¹⁸³ Idem.

¹⁸⁴ Cf. Capítulo 5.

¹⁸⁵ Uma explicação para a origem da vida na Terra é a hipótese da panspermia, segundo a qual a vida não surgiu em nosso planeta, mas chegou aqui já formada, transportada de alguma forma do seu lugar de origem. No século XIX, a ideia de panspermia tomou uma forma mais moderna e foi apoiada (em uma ou outra de suas variantes) por grandes cientistas da época, como o químico sueco J. J. Berzelius (1779-1848), o grande fisiologista e físico prussiano Herman von Helmholtz (1821-1894) e o grande físico inglês William Thomson (1824-1907), que se tornaria Lord Kelvin (OREJA, 2016, p. 73).

mesmo tempo, fez crescer o interesse pela ficção científica que se estabeleceria como gênero cinematográfico nos anos 1950. Anos mais tarde, na década de 1970 e 1980, quando a possibilidade de uma catástrofe ganhava força, emergindo na cultura dominante através de manchetes ou distopias de ficção científica, crescia o temor da aniquilação global por uma guerra atômica. Com a corrida armamentista e um holocausto nuclear inevitável, o medo era constante. Falando a língua da aniquilação, Lovecraft ganhava proeminência na cultura naquele momento. Embora a ideia de um confronto com os extraterrestres seja tributária de *Guerra dos Mundos* (1898), livro de H. G. Wells que narra a invasão da Terra pelos marcianos e o subsequente cativeiro da humanidade, Lovecraft foi um dos escritores de horror que discutiu o fim do mundo num contexto não religioso, gerando uma marca de horror que postulou o extermínio da raça humana em termos puramente seculares (HENDRIX, 2017, p. 179). Nesse sentido, o arco mítico e as histórias de alienígenas de *Arquivo X* têm antecedentes importantes na literatura e no cinema. Resultam também de um imaginário conspiratório pós-Guerra Fria em que o próprio governo americano passa a ser visto como inimigo do cidadão comum.

Arquivo X adota uma abordagem atual e bastante afinada para discutir, analisar, examinar e criticar tudo o que mais incomoda e aterroriza a sociedade americana contemporânea. Abordagem esta que, segundo Muir, deve-se à inclinação de Chris Carter para a crítica social (2001, p. 356), o que lhe permitiu tocar em medos e ansiedades que estão sempre latentes no imaginário norte-americano e que retornam em momentos de maior crise social. A série trouxe à baila questões prementes no momento histórico, fontes de medo como o arquétipo do mal; a escalada da violência, o racismo e a intolerância religiosa; o controle do governo na vida dos cidadãos comuns, a espionagem e as conspirações nascidas em escritórios; a eutanásia, a clonagem, as interferências na genética humana e a fertilização *in vitro*, que resultam na ciência fora de controle, destituída de limites éticos ou morais; doenças como o câncer e a AIDS; males congênitos e epidemias provocadas pela indústria farmacêutica. Mais do que isso, torna evidente a percepção amplamente disseminada que o mundo tem dos americanos, e que eles têm de si próprios e de suas instituições. Reflete a paranoia no imaginário de fim do século XX, evocada no *single I'm Afraid of Americans* (1997), do álbum *Earthling* de David Bowie.

Podemos mencionar exemplos de tópicos controversos e desafiadores tratados pela série. Em “Arcádia”, Mulder e Scully se fazem passar por um casal recém-chegado no condomínio de luxo “Falls of Arcadia”, uma comunidade planejada e restrita na Califórnia cujos inquilinos acabam mortos pelas mãos de um monstro inumano se desobedecerem as convenções. O episódio faz uma crítica aos subúrbios ricos e às organizações elitistas de proprietários insensíveis e autoritários que esmagam a individualidade pela imposição de

convenções sociais estritas. Por sua vez, “Lembranças finais” (*Memento Mori*, dir. Rob Bowman, 1997) descreve o câncer em termos artísticos e quase poéticos. Diante da perspectiva de ter contraído a doença terminal, Scully reflete nos seguintes termos:

Na escola de medicina, aprendi que o câncer chega ao corpo sem se anunciar. Um vil estranho que se instala, transformando seu novo lar num inimigo. Essa é a maldade do câncer, que começa como um invasor e que logo se torna uma coisa só, forçando você a destruí-lo, só que com o risco de se destruir também. É a posição demoníaca da ciência. O meu tratamento é a tentativa científica do exorcismo (MEMENTO, 1997).

Ao longo da pesquisa, alguns episódios se revelaram fortemente lovecraftianos. “O LAR” (1996) é calcado nas ideias darwinianas, no conceito de impureza e na eugenia. “O PERIGO VEM DA ÁGUA” (*Agua Mala*, dir. Rob Bowman, 1999) é remanescente das histórias de mundos perdidos e de monstros marinhos. Além destes, vale mencionar o vigésimo quarto episódio da segunda temporada, intitulado “NOSSO LAR” (*Our Town*, dir. Rob Bowman, 1995), de similaridades marcantes com “A Sombra sobre Innsmouth” (1931). Ambas as histórias transcorrem em comunidades insulares, xenófobas e fechadas, cujos habitantes são devotos de religiões heterodoxas e arcaicas, oriundas de povos do Pacífico, que envolvem sacrifícios e ritos canibais para alcançar a imortalidade. Cada uma dessas comunidades têm o seu habitante ‘normal’ — Zadok Allen, no conto, e Doris Kearns (Caroline Kava), no episódio, embora esta última seja mais ajustada. Ganha proeminência a figura de um patriarca, responsável por estabelecer a indústria local — pesqueira, em Innsmouth, e de processamento de aves, em Dudley, no Arkansas. O Sr. Walter Chaco (John Milford) parece um amálgama de dois personagens do conto (o capitão Obed Marsh e seu neto Barnabas). A cena depois da abertura, do homem que enlouqueceu após visitar a cidade, é remanescente do destino de Robert Olmstead, narrador-protagonista dessa história de Lovecraft. Há semelhanças visuais na procissão de luzes e fogueiras, também evocativa dos estranhos ritos realizados nos pântanos da Louisiana em “O chamado de Cthulhu” (1926). No episódio, um cultista com máscara cerimonial decapita suas vítimas fazendo uso de um machado. Esta imagem amplifica o horror dos cultos profanos. No fim, Mulder e Scully descobrem que alguns moradores locais conseguiram se manter vivos através do canibalismo, como é o caso do Sr. Chaco. Esta é a premissa de outro conto de Lovecraft, “A gravura da casa maldita” (1920).

2. Horror televisivo: notas sobre as séries policiais lovecraftianas

Embora soe taxativo afirmar que Lovecraft influenciou *Arquivo X* — problema que, por si só, renderia uma pesquisa à parte —, isso nos parece evidente. Os episódios da série têm raízes fincadas na tradição literária e cinematográfica de horror, mais especificamente naquela que se construiu nos Estados Unidos; muitos exemplares trazem ecos desse escritor, de modo subjacente e num nível profundo, e demonstram a permanência dos seus temas no imaginário, junto dos medos e ansiedades que suscitam; além do que, dialogam com diversos filmes de nosso levantamento, muitas vezes oferecendo releituras dos mesmos à luz dos anos 1990.¹⁸⁶ Na verdade, notamos que a série como um todo possui elementos da ficção estranha de Lovecraft e uma atmosfera própria de suas histórias de horror. Por exemplo, Mulder é um jovem investigador, movido por suas obsessões e paranoias, que se envolve com o desconhecido, “e o medo do desconhecido é o mais antigo e mais forte dos medos” (LOVECRAFT, 2018, p. 1099). Esta é a premissa da série: existem forças que escapam à nossa esfera de conhecimento, coisas que nunca seremos capazes de compreender completamente.

De maneira geral, as séries policiais consideradas lovecraftianas lidam com o desconhecido e o inexplicável. Conforme vimos no Capítulo 8, *TWIN PEAKS* evoca o horror cósmico e existencial dentro de uma narrativa que flutua entre a realidade e um mundo de pesadelo. Embora seus personagens mais estranhos tenham sido criados por David Lynch, David Titterington (2019) sugere que eles são co-criados pelos espectadores. Mas não apenas, pois as paisagens, arquétipos e fontes nativas americanas — a exemplo dos *doppelgängers* indígenas — fariam da série tanto um sonho quanto um pesadelo da vida “real”. *TWIN PEAKS* foi considerada pelo autor uma “religião” que congrega símbolos americanos através do hibridismo (as instituições, os motéis, as lanchonetes, os lares tradicionais, o cinema, etc.), sobrepondo-os na imaginação, criando assim outra história, mais intrincada e escorregadia, que cantarola visualmente com harmonia e dissonância. Através de seus personagens, a série permitiria ao espectador entrar em contato com histórias regionais, comunidades, paisagens e a natureza onírica inscritas nas mentalidades dos americanos. Mais do que isso, conforme sugere Titterington, a série foi influenciada pelas ansiedades de ser um americano. Esta asserção faz sentido quando a produção é observada em seu momento histórico, o fim do milênio.

¹⁸⁶ A exemplo do supracitado “TERROR NO GELO” (1993), releitura de *O ENIGMA DE OUTRO MUNDO* (1982).

Figura 54: Bem-vindo à América Profunda. Twin Peaks, cidadezinha ficcional no estado de Washington, palco da série de David Lynch.



Nos últimos anos, uma incursão pela história do horror estadunidense foi magistralmente concebida em *True Detective* (2014). Criada por Nic Pizzolato, a série foi inspirada em “Carcosa” (1886), de Ambrose Bierce, que nos remete ao *Rei de Amarelo* (1895) de Robert W. Chambers, que nos leva a Lovecraft e seus Mitos de Cthulhu. Deveras, alguns dos temas explorados pela série são componentes da ‘ficção lovecraftiana’: o desamparo e o desespero em um mundo não-antropocêntrico, a misantropia, a indiferença dos protagonistas, a fragilidade e a vulnerabilidade da razão, as perguntas sem respostas. As paisagens áridas da Louisiana, o pessimismo filosófico derivado de Schopenhauer, a dicotomia superstição *versus* racionalidade e a representação audiovisual de quase dois séculos de ficção estranha, contidas nessa série, levaram-me a redescobrir Lovecraft e deram o impulso inicial para esta pesquisa, mostrando como, ainda que essencialmente norte-americano, esse universo reverbera em muitas outras culturas.

CAPÍTULO 11

A CIÊNCIA FORA DE CONTROLE

Examinaremos a seguir híbridos de horror e ficção científica que apresentam a retórica do conhecimento proibido. O proto-lovecraftiano *O HOMEM DOS OLHOS DE RAIOS-X* (*X*, dir. Roger Corman, 1963), as adaptações *A HORA DOS MORTOS-VIVOS* (*Re-Animator*, dir. Stuart Gordon, 1985) e *DO ALÉM* (*From Beyond*, dir. Stuart Gordon, 1986), e *A NOIVA DO RE-ANIMATOR* (*Bride of Re-Animator*, dir. Brian Yuzna, 1989) são protagonizados por cientistas megalomaniacos que buscam acessar os segredos proibidos da vida e do universo, por meio de experimentos científicos imorais que fogem ao controle, com o objetivo de ampliar os limites da percepção sensorial e da própria existência. O que há de comum a todos esses filmes é a ambivalência em relação à ciência que se desenvolveu durante a Guerra Fria.

1. Horror sensorial

Roger Corman deixou uma contribuição importante para o horror dos anos 1960 com sua imaginativa e bem trabalhada série de filmes baseados na obra de Edgar Allan Poe. Mas em meio a essas ‘peças’ góticas, o cineasta criou *O HOMEM DOS OLHOS DE RAIOS-X* (*X*, 1963), história de horror moderna e bem planejada (CLARK; SENN, 2011, p. 426). Ray Milland¹⁸⁷ interpreta James Xavier, médico cirurgião dedicado a expandir o alcance da visão humana.

Cientista brilhante e ambicioso, aos moldes dos personagens Herbert West e Crawford Tillinghast, de Lovecraft, Xavier sabe que os humanos veem “menos de um décimo do espectro real das ondas”, e essa limitação o perturba. Numa passagem que poderia ter sido extraída do conto “Do Além” (1920), questiona: “O que poderíamos realmente ver se tivéssemos acesso aos outros 90%?”. Ele pretende descobrir a resposta através da sensibilização do olho humano com produtos químicos que permitam “ver a radiação, incluindo os raios gama e as ondas de méson” (*O HOMEM*, 1963). Para tanto, desenvolve uma fórmula que lhe dá visão de raios-X.

Muitos dos personagens de Lovecraft buscam a ampliação dos limites da percepção sensorial. Segundo Joshi, o verdadeiro significado do conto “Do Além” está na ideia de expandir o alcance da percepção sensorial a fim de tornar visível o que, naturalmente,

¹⁸⁷ Cotado para o papel de Ward / Curwen em *O Castelo Assombrado* (1963).

consideramos “espaço vazio”. O biógrafo percebe nessa busca a extrapolação de algumas concepções apresentadas por Hugh Elliot em *Modern Science and Materialism* (1919). A primeira — a uniformidade da lei — tornou-se um axioma científico na época de Lovecraft, a ponto do escritor tê-la aceitado com naturalidade, tal qual a ideia de que os seres humanos nunca poderão conhecer todas as “leis” da Natureza devido às limitações inescapáveis de nossos sentidos (2013, pp. 318, 367). Elliot escreveu provocativamente:

Antes, deixe-nos perguntar por que é que todos os esforços do passado para resolver enigmas finais falharam, e porque é que devem continuar a falhar. Isso se deve, em primeiro lugar, ao fato de que todo conhecimento é baseado na impressão sensorial, e não pode, portanto, ir além do que os sentidos podem perceber. Os homens têm cinco ou seis sentidos diferentes, e estes são todos fundados no único sentido original do toque (...) Agora, supondo que tenhamos mil sentidos em vez de cinco, é claro que nossas concepções do Universo seriam extremamente diferentes do que são agora. Não podemos supor que o Universo tenha apenas cinco qualidades porque temos apenas cinco sentidos. Devemos assumir, pelo contrário, que o número de suas qualidades pode ser infinito e que, quanto mais sentidos tivermos, mais devemos descobrir (ELLIOT *apud* JOSHI, 2013, p. 318-9).

Nos ensaios *In Defense of Dagon* (1921), Lovecraft reproduz as ideias de Elliot ao afirmar que: “Além de um certo limite, pode ser impossível adquirir conhecimento com o atual equipamento sensorial e intelectual do homem” (*apud* JOSHI, 2013, p. 319). Segundo Joshi, esta citação abre a possibilidade de um futuro desenvolvimento humano, ainda que Lovecraft nunca tenha insinuado algo parecido (2013, p. 319). Não obstante, a fonte não apenas ajudou o escritor a consolidar a sua metafísica, como desencadeou sua imaginação (2013, p. 367-8).

Um dos verbetes encontrados no caderno de anotações de Lovecraft traz uma ideia análoga àquela apresentada pelo trabalho de Elliot: “35. Seres especiais com sentidos especiais de universos remotos. Advento de um universo externo para se ver” (LOVECRAFT *apud* JOSHI, 2013, p. 368). Este verbete é muito significativo, pois ecoa a conjectura de Elliot sobre a nossa percepção do universo caso tivéssemos mil sentidos. Outro ponto de contato está na fala do personagem Crawford Tillinghast, no início de “Do Além”:

— O que sabemos — ele disse — do mundo e do universo ao nosso redor? Nossos instrumentos de percepção são absurdamente escassos, e nossas noções dos objetos que nos rodeiam infinitamente limitadas. Vemos as coisas apenas pelos aparatos que temos para vê-las, e não conseguimos obter nenhuma ideia da natureza absoluta delas. Por meio de cinco sentidos débeis, pretendemos compreender o cosmo complexo e ilimitado, enquanto outros seres com uma extensão de sentidos diversa, mais ampla e mais potente, não apenas percebem muito diferentemente as coisas que vemos, como também

podem ver e estudar mundos inteiros de matéria, energia e a vida que estão à mão, embora não possamos percebê-las com os sentidos que possuímos. (LOVECRAFT, 2018, p. 116).

Embora se utilize do tema do ‘cientista louco’, já antiquado naquele momento, “Do Além” foi a sementeira de questões importantes como a expansão da percepção sensorial,¹⁸⁸ a estranha “cor ou mistura de cores”¹⁸⁹ e a tentativa de visualizar como poderia ser um mundo supra-sensorial. Por essa razão, devemos considera-lo um importante conto formativo no *corpus* de Lovecraft, amostra do emprego de concepções explicitamente filosóficas para o propósito da ficção de horror (JOSHI, 2013, p. 369).

Em *O HOMEM DOS OLHOS DE RAIOS-X*, o ambicioso Xavier decide testar em si uma fórmula capaz de ampliar o alcance da visão humana. O personagem pesquisa no âmbito acadêmico um produto farmacêutico. O resultado esperado poderá comprovar a eficácia do composto, garantindo o financiamento de sua pesquisa. Por trás do clássico papel do cientista solitário, não podemos deixar de ver nesse personagem, e no filme de Corman como um todo, uma crítica à ciência e à tecnologia em sua incessante busca por conhecimento como forma de poder, domínio sobre os homens e riqueza. Em um primeiro momento, seu colega Sam Brant (Harold J. Stone) reprova a ideia. Se dependesse dele, o teste seria feito num assassino condenado — proposta chocante do ponto de vista ético e dos direitos humanos, reveladora da percepção que a sociedade tem dos criminosos naquele momento. Porém, diante de tanta insistência, Sam é obrigado a ceder e admite que Xavier faça de si mesmo uma cobaia do próprio experimento. O colega pinga as primeiras gotas da solução “X” em seus olhos, o que resulta em uma espécie de “epifania lovecraftiana” (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, p. 121): “é como uma fissão no mundo”, proclama surpreso, “a visão é fragmentada, há mais luz do que eu jamais vi... *muita* luz!” (*O HOMEM*, 1963), diz Xavier. Seus olhos podem ver através dos objetos, penetrando a superfície. Naturalmente, deseja ir mais longe e aumenta a dosagem. O resultado é catastrófico. A luz que seus olhos veem quase o enlouquece.

Ao descobrir que o financiamento de sua pesquisa foi cortado, Xavier acidentalmente mata Sam. Considerado louco, foge e se esconde numa das feiras de atrações dos Estados Unidos de 1963. Lá, é explorado pelo ganancioso proprietário da feira (Don Rickles) — primeiro, como o telepata “Mentalo”; depois, como um curandeiro popular, capaz de ver as entranhas de pacientes crédulos e diagnosticar suas doenças. É nesse ponto, na segunda parte

¹⁸⁸ Em trabalhos posteriores, muitos dos seres extraterrestres descritos por Lovecraft possuem mais sentidos do que os humanos.

¹⁸⁹ Núcleo de “A cor que caiu do espaço” (1927).

da história, que o escritor Stephen King a vê transformar-se “numa espécie de filme de horror lovecraftiano, que num sentido é diferente — e de alguma maneira mais puro — do tipo de lovecraftianismo utilizado em *ALIEN*, *O OITAVO PASSAGEIRO*” (KING, 1989, p. 210). Em *Dança Macabra* (2010), uma história da literatura e do cinema de horror, King constata:

Os *Elder Gods* [Deuses Antigos] estão lá fora, conta-nos Lovecraft, e seu único desejo é ter como retornar para o interior — e há linhas de força acessíveis a eles, confia Lovecraft, as quais são tão poderosas que um único olhar às fontes dessas linhas de força levaria um mortal à loucura; forças tão poderosas que toda uma galáxia em chamas não se compararia a sua milésima parte. Eu penso que tenha sido uma dessas fontes que Ray Milland tenha captado quando sua visão começou a se aprimorar a um estado inexorável, imperturbável (KING, 1989, p. 210, grifo nosso).

Os efeitos da fórmula são acumulativos. Quando Xavier olha para cima, vê uma multidão, toda a humanidade. Ao invés de pessoas, no entanto, depara-se com uma legião de esqueletos. À noite, enquanto os outros dormem, fecha os olhos e ainda pode ver através das pálpebras. Ao contemplar o horizonte em plena luz do dia, vê “pernas sem carne, muros sem pedra (...) Uma cidade que não nasceu, a carne dissolvida num ácido de luz. Cidade dos mortos”. Depois de aumentar a dosagem, Xavier vê coisas que o homem não foi concebido para ver. Em uma nova epifania lovecraftiana, tenta descrevê-las: “Há uma grande escuridão mais infinita que o tempo. Além dessa escuridão, uma luz que brilha e muda e, no centro do universo, o olho que tudo vê” (O HOMEM, 1963). Mas, como observa Clarens, a onisciência é insuportável para esse mero mortal; assim como Édipo, ele arranca os próprios olhos (1967, p. 150).

Figura 55: James Xavier (Ray Milland), o “Homem dos Olhos de Raio-X”.



Milland captura perfeitamente a combinação de curiosidade científica e de arrogância que levam o seu personagem a uma jornada sombria rumo à luz interminável. Ao vislumbrar uma realidade outrora inacessível, enlouquece como um personagem lovecraftiano. Quando sua autoconfiança desaba em angústia, grita: “Oh, Senhor, eu daria qualquer coisa, qualquer coisa pela escuridão!” (O HOMEM, 1963). Para criar o ponto de vista de Xavier, Corman utilizou o processo óptico denominado “Spectorama”, explicado no livreto de divulgação do filme: “Através de um arranjo patenteado de prismas, imagens luminosas são dobradas e cores se modificam, fazendo com que as distorções resultantes pareçam ser pinturas impressionistas em movimento” — ou, mais apropriadamente, fora de foco, bolhas coloridas. Os efeitos são impressionantes (CLARK; SENN, 2011, p. 427). O horizonte é multicolorido e surreal. Os contornos da cidade parecem estruturas de geometria alienígena, de uma outra dimensão. A representação visual do ponto de vista de Xavier certamente reflete o “vislumbre momentâneo de iluminação cósmica” que, segundo acreditavam Timothy Leary e Allen Ginsberg, o uso de LSD podia oferecer (JACKSON, 2016, p. 26).

O cineasta comparou o filme em questão, considerado aqui uma obra proto-lovecraftiana, ao posterior *2001: Uma Odisseia no Espaço* (*2001: A Space Odyssey*, dir. Stanley Kubrick, 1968), que exhibe, “no final da odisseia, uma visão alucinógena e mística de luz e movimento”. Porém, se “A jornada de Kubrick era através do espaço; a de X era interior” (CORMAN *apud* CLARK; SENN, 2011, p. 427). Ou seja, uma odisseia pelo ‘espaço interior’ que antecipa a “Década do Eu, Primeiro”, como o jornalista Tom Wolfe rotulou os anos de 1970. Depois da agitação política e da dissidência social no passado recente, o que passa a importar é o melhoramento pessoal. Prometia-se refazer o indivíduo em sessões de encontro, em treinamento de assertividade, em grupos de meditação oriental, na nova paixão nacional pelo dogma “o indivíduo pode mudar sua personalidade — refazer, remodelar, elevar, polir o próprio ser... (Eu)!” (*apud* SELLER; MAY; McMILLEN, 1990, p. 422). Muito parecido com *O Incrível Homem que Encolheu* (*The Incredible Shrinking Man*, dir. Jack Arnold, 1957), o filme de Corman é a jornada solitária rumo ao desconhecido, na qual objetos comuns se tornam assustadores e alienígenas (inclusive outros seres humanos, convertidos em massas horríficas de músculos e ossos em exposição). Tal qual a produção dos anos 1950, é o “infinito” que gera a ressonância do filme, embora de natureza mais pessimista — um reflexo da natureza mutável do cinema e da sociedade nos anos 1960 (CLARK; SENN, 2011, p. 427). A curiosidade incessante por ver e conhecer o desconhecido abre a percepção de Xavier para uma visão incontrolável do cosmos. Também resulta em castigo divino, o que faz dele uma figura quase

prometeica,¹⁹⁰ embora não seja movido por altruísmo, mas pela ambição. No final do filme, o homem se refugia em um culto protestante. Tendo uma epifania, diz enxergar “(...) uma grande escuridão mais infinita que o tempo. Além dessa escuridão, uma luz que brilha e muda, e, no centro do universo, o olho que tudo vê”. Ele é acusado pelos fiéis de ser um pecador e de ver o Diabo. “Mas o Senhor nos ensinou o que fazer”, diz o pastor, citando um verso bíblico: “Mateus, Capítulo 5. Se o teu olho te ofende... arranca-o!” (O HOMEM, 1963). Xavier atende e extrai os olhos com as próprias mãos. A insanidade, portanto, é a maldição que recai sobre o personagem por querer mais do que os outros homens. Seu castigo é viver sem enxergar.

“Do além”, conto de Lovecraft que trata da ampliação dos sentidos, foi adaptado para o cinema na produção homônima de Stuart Gordon, filmada na Itália. De acordo com Muir, a premissa de *DO ALÉM* (*From Beyond*, 1986) é um experimento com o objetivo de estimular a glândula pineal, “um órgão sensorial dormente” também conhecido como o Terceiro Olho. O estímulo dessa nova visão, porém, abre as portas da percepção para uma outra dimensão habitada por monstros macabros e apavorantes que aparentemente nadam no ar como os peixes no oceano. A representação visual dessas criaturas horríficas é um dos pontos altos do filme (2007, p. 503). Segundo Mitchell, a premissa central do roteiro é que “algo do além ameaça entrar em nossa dimensão e reivindicá-la enquanto elimina a humanidade” (2001, p. 124).

No prólogo de abertura, o dr. Crawford Tillinghast (Jeffrey Combs) trabalha num complicado equipamento que, para o seu assombro, lhe permite ver as formas de vida de uma dimensão paralela. Uma dessas criaturas, semelhante a uma enguia, morde o seu rosto. Assustado, Crawford desliga o equipamento e corre para alertar o dr. Edward Pretorius (Ted Sorel) que o dispositivo funciona. Edward decide ligá-lo novamente, apesar dos avisos do colega. Orgulho de suas teorias, ele também quer experimentar a ampliação do campo visual. Ambos sentem o efeito da máquina, então Edward prevê que “Algo está vindo”. Mais tarde, Crawford deixa as instalações em pânico. Quando a polícia chega, o detém em estado de histeria. A cabeça parcialmente devorada de Edward jaz no chão do laboratório.

Depois dos créditos de abertura, o filme segue os passos da dr. Katherine McMichael (Barbara Crampton), cada vez mais viciada em “ver” o novo e perigoso reino além da imaginação humana. A cientista busca satisfação pessoal, embora a exploração desse domínio vasto e desconhecido não tenha satisfeito o dr. Pretorius, que deixou a nossa dimensão para

¹⁹⁰ Na mitologia grega, Prometeu é considerado como o criador dos primeiros homens, que moldou em barro. Foi por amor aos homens que enganou Zeus, roubando o fogo, que tirou da forja de Hefesto, e levando-o à Terra. Zeus puniu os mortais e o seu benfeitor, prendendo-o com grilhões de aço no cimo do Cáucaso, designando que uma águia, dia após dia, lhe comesse o fígado, que se regenerava incessantemente (GRIMAL, 2011, pp. 396-7).

experienciar os prazeres do outro lado (pois os cinco sentidos já não lhe eram suficientes). Quando a cientista decide recriar o experimento, descobre que um dos seus efeitos colaterais é o estímulo sexual. Ela então mergulha em suas fantasias subconscientes mais sombrias e eróticas, mostrando-se excitada com trajes e acessórios sadomasoquistas. Deste modo, sugere Muir, o filme explora a noção do desejo desenfreado e mapeia o afrouxamento gradual do autocontrole em sua busca da porta de entrada para outra realidade (2007, p. 503). O clímax é a batalha do bem contra o mal, respectivamente entre a versão mutante de Crawford e um dr. Pretorius em forma monstruosa. No fim, a máquina explode e leva consigo a casa.

Figura 56: A versão monstruosa do Dr. Pretorius (Ted Sorel), com a glândula pineal ereta.



Na óptica de Mitchell, o roteiro é inovador, mas inverte a intenção de Lovecraft ao transformar sua narrativa numa “alegoria sexual”. O conto “Do além” seria uma permutação dos Mitos de Cthulhu, pois revela um portal para uma nova dimensão dominada pelos Grandes Anciões (2001, p. 125), “um templo vasto e fantástico de deuses desaparecidos há muito tempo”. Descrita como “o principal órgão sensorial”, a glândula pineal lida principalmente com a visão, sem que haja qualquer componente hedonista. O narrador dá “risada (...) dos seguidores

ingênuos e dos novos cultuadores do freudianismo” (LOVECRAFT, 2018, p. 118). Não há subtexto sexual. Na verdade, em nenhuma das histórias de Lovecraft.

Muir faz apontamentos relevantes quanto à historicidade do filme. Sugere que o mesmo funcione essencialmente como a história de Lázaro, ao tratar do alcance exagerado que a ciência pode ter, bem como dos desejos mais sombrios e ocultos da personalidade, quando estes borbulham à superfície. A asserção parece importante, posto que nos anos 1980 valores familiares conservadores vieram à tona, mas desejos também foram desencadeados. A cocaína era a droga do momento e algumas pessoas ainda insistiam em fazer sexo desprotegido, ignorando a escalada da AIDS. Nas palavras do autor, “Enquanto seres humanos, podemos reprimir essas fraquezas, mas — também enquanto seres humanos — é parte de nossa constituição a necessidade de experimentar o desconhecido, o sensual, o perigoso”, explica. “E não precisamos ter a glândula pineal estimulada para acessar essa outra realidade. Ela está bem ali, debaixo do verniz da cultura” (MUIR, 2007, p. 504). Numa época em que os filmes *slasher* tornavam-se um gênero rentável, com seus personagens adolescentes sendo perseguidos e mortos em instituições americanas tradicionais como o colégio, a universidade, os acampamentos de verão e os hospitais, *DO ALÉM* representou um retorno às produções independentes de baixo-orçamento das décadas anteriores, caracterizadas pelos monstros viscosos que viviam nos sótãos mal iluminados de mansões em ruínas.

2. Horror físico

Na filmografia de Stuart Gordon, *DO ALÉM* sucedeu *A HORA DOS MORTOS-VIVOS* (*Re-Animator*, 1985), produção de horror, ficção científica e comédia baseada na noveleta *Herbert West – Reanimador* (1921-1922), de Lovecraft. O prólogo sangrento desse filme de zumbi¹⁹¹ em ritmo acelerado é uma reflexão do produtor Brian Yuzna com o objetivo de causar impacto antes dos créditos de abertura. Desenhos horríficos dançam na tela ao ritmo de uma interpretação da música-tema de *Psicose*, de Bernard Herrmann, concebida pelo compositor Richard Band (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, pp. 92, 93). Depois dos créditos, somos transportados para a Escola de Medicina da Universidade de Miskatonic, em Arkham, Massachusetts, onde o jovem estagiário e aspirante a médico Dan Cain (Bruce Abbott) tenta obsessivamente reviver uma vítima de infarto.

¹⁹¹ Como a tradução em português do título não faz questão de esconder.

Sem sucesso, Dan é transferido para o necrotério, onde conhece Herbert West (Jeffrey Combs), Dean Halsey (Robert Sampson) e o dr. Carl Hill (David Gale); respectivamente, um gênio incompreendido que faz pesquisas no campo da morte, o decano da universidade e o preeminente cirurgião neurologista. Mais tarde, descobre que Herbert encontrou um meio de recarregar os processos químicos do corpo a ponto de reanima-lo. Suas primeiras cobaias são gatos e coelhos mortos, os quais reanima fazendo uso de uma “solução reanimadora”, de coloração verde fosforescente. Dan resolve ajuda-lo em sua empreitada de ‘cientista louco’. Juntos, testam o reagente em cadáveres humanos, com resultados desastrosos. Todos submetidos ao processo de reanimação têm reativados os sentidos primitivos, convertendo-se em feras bestiais irracionais dotadas de consciência residual.

Figura 57: Herbert West (Jeffrey Combs) manipula a solução reanimadora.



“Podemos derrotar a morte”, afirma o ambicioso Herbert West. À primeira vista, esta declaração eleva o personagem ao patamar de Victor Frankenstein, como sugere Muir. Porém, West não é verdadeiramente um gênio. Aquilo que o impulsiona a seguir em frente, a ultrapassar os limites da morte, é o seu orgulho (como o de Frankenstein). Não o sonho de manter vivos aqueles que ama, já que ama apenas a si mesmo. Pelo contrário, West deseja obter sucesso com a única finalidade de provar que está certo e os outros, errados. Segundo o autor (2007, p. 464), seria essa a questão central de *A HORA DOS MORTOS-VIVOS*. Contudo, a grande preocupação parece mais relacionada aos limites da ciência, ou seja, até onde a ciência

pode ir. “Cain, um bom médico sabe quando parar”, aconselha a doutora Harrod (Carolyn Purdy-Gordon) diante da relutância do estagiário em aceitar a morte de uma senhora na sala de emergência. A hesitação de Dan e os resultados desastrosos de seus experimentos, que dão vida a uma legião de mortos-vivos até o final do filme, levantam uma discussão moral importante que resulta em uma crítica ao mundo acadêmico e à ciência inconsequente, que foge ao controle. O comportamento raivoso, desagradável e egoísta de West reflete uma tendência social. Vimos anteriormente que nos anos 1980 a era dos *yuppies* começava e com ela antigos valores, tais como o senso de comunidade ou patriotismo, eram derrubados. Quando o neoliberalismo se anunciava, trazia consigo o individualismo. O novo objetivo era obter o máximo de lucro e viver apenas para si. O desejo de prolongar a vida e reanimar os mortos permitiria ultrapassar a morte, o destino. A aceitação do ciclo da vida, das crenças. Da existência de bem e mal, certo e errado. Ao enfrentar a morte, como Jesus ressuscitou Lázaro e o curou, West tornar-se-ia Deus, o que revela as intenções divinas de sua ciência.

Dirigido pelo produtor de *A HORA DOS MORTOS-VIVOS*, a sequência *A NOIVA DO RE-ANIMATOR* (*Bride of Re-Animator*, dir. Brian Yuzna, 1989) é um filme “essencialmente *camp*” (MUIR, 2011, p. 66) realizado como homenagem ao clássico do horror *A Noiva de Frankenstein* (*Bride of Frankenstein*, dir. James Whale, 1935). Oito meses após o massacre na Universidade de Miskatonic, os obstinados reanimadores dos mortos Herbert West (Jeffrey Combs) e Dan Cain (Bruce Abbott) retomam suas terríveis experiências de prolongamento da vida. Enquanto a dupla desenvolve um novo reagente para a reanimação de corpos, concebido a partir do líquido amniótico de uma iguana, a polícia está em seu encalço, sob o comando do tenente Leslie Chapham (Claude Earl Jones), que investiga o papel dos homens no massacre.

A premissa do filme gira em torno de Dan e sua tentativa de transplantar o coração de Meg (Mary Sheldon), seu único e verdadeiro amor, para o corpo de uma paciente. Ainda mais ambicioso, Herbert demonstra o interesse de aprimorar a espécie humana. “Já não se trata de reanimar os mortos. Nós criaremos nova vida”, diz ele. Novamente, o uso indiscriminado de seres humanos como cobaias põe em questão os limites éticos da profissão de médico / cientista. Ao descobrir que todo o corpo possui consciência, não apenas o cérebro, Herbert utiliza seu reagente para reanimar membros e outras partes decepadas, o que resulta numa criatura aracnídea, feita de dedos humanos e um olho, e numa discussão entre ele e Dan. “Restos de uma existência sem valor. (...) Tecido morto. Em nossas mãos torna-se o barro da vida” (*A NOIVA*, 1989), conclui Herbert. Mais tarde, irá persuadir o colega a criar uma “nova mulher”, “superior”, feita de partes de outras mulheres. “E Deus criou a mulher”, diz, antes de injetar o reagente no corpo. Vemos uma ciência com intenções divinas, como a de Frankenstein.

Criamos a vida! De carne morta... Criamos o que nenhum útero ou mente ousou criar! Blasfêmia? Contra que deus? Um deus rejeitado pela infeliz criatura feita à sua imagem? Não serei algemado aos fracassos do seu deus! A única blasfêmia seria me atolar na insignificância! Eu repudiei os fracassos de seu deus e triunfei! Lá está minha criação! (A NOIVA, 1989)

Na óptica de Muir, *A NOIVA DO RE-ANIMATOR* já pode ser considerado um filme de horror dos anos 1990 que busca sua própria identidade. Baseia-se em Lovecraft, embora se aproprie da fonte literária com grande liberdade, e lida com o tropo familiar da “ciência que perde o controle”. Quando “descamba em bobagens e risadas auto-referenciais” (MUIR, 2011, p. 67), revela sua essência *camp*, de natureza autoparódica e intertextual. Em “Notes on Camp” (1964), a filósofa e cineasta americana Susan Sontag define essa qualidade como um certo modo de encarar o mundo enquanto fenômeno estético. Logo, *camp* seria “uma visão do mundo em termos de estilo — mas uma forma particular de estilo. É o amor pelo exagero, pelo que está ‘fora de lugar’” (...). Sua marca é o “espírito da extravagância (...)”.

“O FRIO” (*The Cold*, dir. Shusuke Kaneko), adaptação do conto “Ar Frio” (1926) e segundo segmento do filme-antologia *NECRONOMICON - O LIVRO PROIBIDO DOS MORTOS* (*Necronomicon*, 1993), reflete sobre a ciência sem escrúpulos, que envolve o uso de cobaias humanas, o transplante ilegal de medula e outros atos imorais. O jornalista Dale Porkel (Dennis Christopher) investiga uma série de assassinatos estranhos ocorridos em Boston nas últimas décadas. Quando chega a um prédio de apartamentos, é convidado a entrar. O local está muito frio. A anfitriã decide contar a história de sua mãe Emily Osterman (Bess Meyer), que se mudara vinte anos antes para aquele mesmo prédio. À época, o terceiro andar era habitado pelo Dr. Madden (David Warner), um inquilino estranho que necessitava de baixas temperaturas para se manter vivo devido a uma rara doença de pele que o tornara sensível à luz e ao calor. Mais tarde, Emily descobre que um ingrediente essencial para a preservação da vida é o líquido espinhal, a razão de Madden fazer tantas vítimas. Ela, que tivera uma relação sexual com o homem pouco antes de sua morte, contrai a rara doença e carrega dentro de si o legado maldito. Na verdade, a mulher que recebeu o jornalista no início da história não é a filha de Emily, mas a própria mulher de juventude intocada. A doença de Madden pode se tratar de uma representação da AIDS e de outras doenças sexualmente transmissíveis, num momento em que essa questão e seus efeitos sociais estavam em foco. Dessa maneira, o filme alerta sobre os riscos de se manter relações sexuais com estranhos, sem proteção.

Figuras 58 e 59: O corpo do Dr. Madden (David Warner) dissolve quando, acidentalmente, a temperatura de seus aposentos aumenta. A cena é remanescente do filme de horror e ficção científica *O Incrível Homem Que Derreteu* (*The Incredible Melting Man*, dir. William Sachs, 1977).



Os filmes supracitados articulam, em narrativas de horror e ficção científica, os medos contemporâneos acerca da perda de autonomia e da capacidade da ciência de criar monstros e devastações apocalípticas. A ansiedade relacionada ao mau uso da ciência e suas consequências, ainda muito presente nos dias de hoje, arrasta-nos de volta ao contexto histórico dessas produções. A ideia de que o progresso científico poderia ser uma viagem sem volta rumo à extinção de nossa espécie foi amplificada com o advento da Bomba, o desastre em Chernobyl e o medo da aniquilação nuclear. Devemos reconhecer que a Guerra Fria, marcada por esses temores, trouxe a consciência de que a humanidade poderia ser erradicada a qualquer momento ou, na pior das hipóteses, transformada em uma legião de mortos-vivos, com partes do corpo irreversivelmente dissolvidas ou descarnadas, aberrações mutantes capazes de transmitir suas células cancerígenas para as gerações futuras.

CAPÍTULO 12

A FRONTEIRA EM RETRAÇÃO

“A fronteira acabou”, escreveu o historiador Frederick Jackson Turner em 1893, “e com isso encerrou o primeiro período da história americana (*apud* KIERNAN, 2009, p. 137). O fechamento da fronteira a Oeste fez com os americanos valorizassem mais o espaço. Os mitos da fronteira haviam condicionado as ideias sobre um futuro ilimitado desde o nascimento da República. Subitamente, a terra livre do “lado de lá” da colonização havia desaparecido. Os americanos agora tinham de repensar seu relacionamento com o tempo, à medida que reconsideravam seu lugar no continente e no mundo. A perda de espaço significava a compressão do tempo. Contudo, havia uma outra fronteira, um espaço aberto, uma última chance: o céu (SCHWARTZ, 1992, pp. 282, 283). No contexto da Guerra Fria, a conquista do espaço tornara-se objeto da rivalidade entre os Estados Unidos e a União Soviética. A partir dos anos 1950, a ficção científica passou a explorar as viagens interplanetárias, assim concebeu os novos mitos da era atômica. No fim dos anos 1960, conforme o ímpeto pela corrida espacial arrefecia, o espaço mostrava-se cada vez mais um beco sem saída, fazendo da Terra o cativeiro da humanidade. Explorações dessas ansiedades geraram filmes híbridos de horror e ficção científica, muitos dos quais verdadeiramente lovecraftianos, que serão observados a seguir.

1. Horror espacial

Na última década do século XXI, homens e mulheres pousam na lua. No ano 2200, alcançam os outros planetas do sistema solar. Quando a humanidade enfim supera a velocidade da luz, passa a conquistar e colonizar as profundezas do espaço. Numa missão especial, a tripulação do capitão Adams (Leslie Nielsen) é enviada para investigar um grupo que desembarcou no planeta Altair-4, décadas antes, e depois desapareceu. No silêncio de uma colônia abandonada, onde não há sinal de civilização, descobrem que, antes do primeiro ano de estadia no planeta, os pioneiros sucumbiram a um tipo de força planetária incompreensível. Alguma coisa demoníaca os despedaçou sem nunca se mostrar. Os derradeiros sobreviventes tentaram fugir, mas sua nave foi vaporizada. Restaram apenas dois sobreviventes, o doutor Morbius (Walter Pidgeon) e sua esposa, que morreu de causas naturais logo em seguida.

Quando Adams e seus homens encontram Morbius, dezenove anos se passaram. Exilado no planeta desde o fatídico extermínio, o doutor diz não ter sofrido incômodos desde então, exceto pelos pesadelos. Em sua mente, sente uma criatura à espreita, astuta e irresistível, que aguarda ser invocada para matar. Muitos dos exploradores do planeta proibido também experimentam os terríveis sonhos. Não sabem que Morbius, na verdade, guarda um segredo sinistro. Mais tarde, uma força invisível ataca o chefe da expedição (Richard Anderson), matando-o e deixando seus restos espalhados por toda a nave. O tenente “Doc” Ostrow (Warren Stevens) faz um modelo de gesso da enorme pegada encontrada. Conforme explica ao capitão, a marca foi deixada por um ser que contraria todas as leis da evolução adaptativa. A estrutura é característica de um animal de quatro patas, que no entanto deixou um rastro bípede. Seria, primariamente, um animal terrestre; mas a garra só poderia pertencer a uma criatura arbórea. Enfim, não se encaixa na natureza em nenhum lugar da galáxia. É um pesadelo, conclui.

Em sua ronda, o capitão e o tenente encontram anotações estranhas no escritório de Morbius. Os signos parecem hieróglifos, embora não sejam egípcios, cuneiformes nem chineses. Morbius entra em cena e oferece uma explicação. Há muito tempo, segundo ele, Altair-4 foi lar de seres nobres e poderosos que se chamavam “Krell”. Estes seres estavam milhões de anos à frente da humanidade, pois, ao descobrirem os mistérios da natureza, conquistaram até mesmo seus aspectos básicos. Quando, com o passar das eras, eliminaram a doença, o crime e toda injustiça, voltaram-se com benevolência para o espaço. Muito antes do nascimento da história humana, caminharam sobre a Terra, coletando espécimes locais. Numa catástrofe nunca explicada, essa raça pereceu em uma única noite.

No clímax, os tripulantes confrontam uma fera invisível que surge nas proximidades do local de pouso. Os raios da artilharia defensiva revelam a silhueta de um monstro gigantesco, mas não surtem efeito. O capitão constata a incapacidade dos canhões de pulverizarem a criatura através da fissão atômica, o que Doc considera uma impossibilidade científica. Os homens lutam e perdem, e três deles são trucidados pelo monstro. Mais tarde, o capitão descobre que a ameaça na verdade se tratava de um “monstro do *id*”, projetado pelo subconsciente de Morbius após o cientista ter amplificado sua inteligência com tecnologia alienígena. A projeção do inconsciente gigantesco e incomensurável do cientista é um elemento freudiano que revela a natureza maléfica desse personagem. Parte desorganizada da estrutura da personalidade, o *id* contém os impulsos básicos e instintivos de um ser humano (CHERRY, 2018).

Figura 60: Invisível e indestrutível, o “monstro do id” é revelado pelos raios desintegradores.



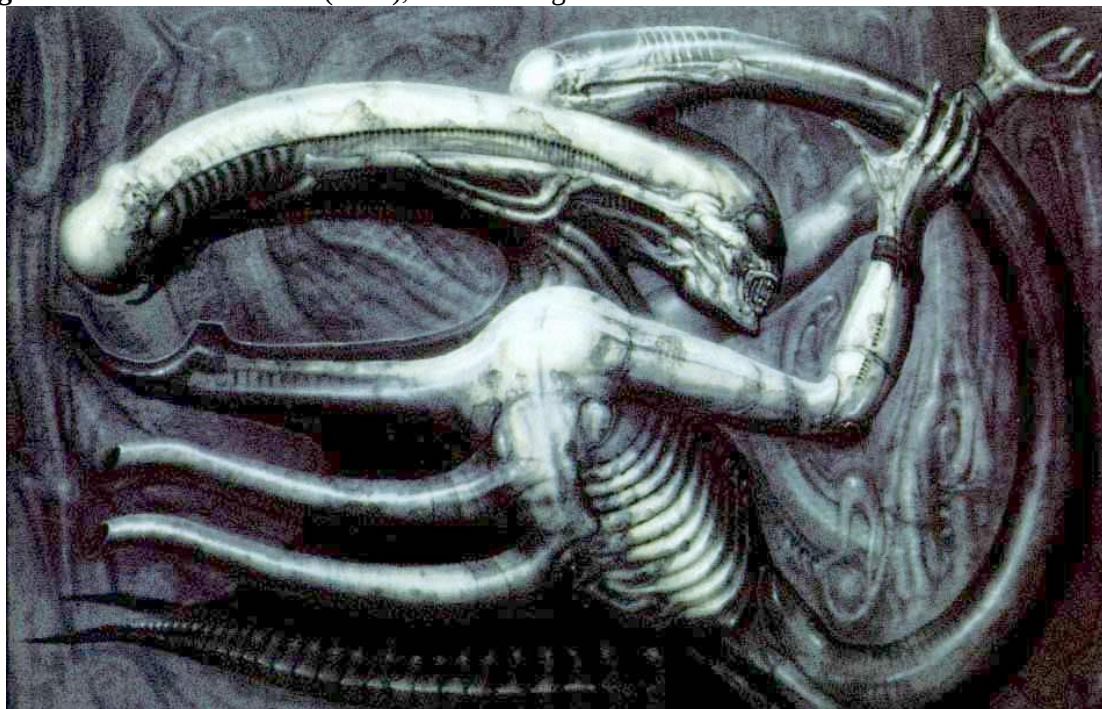
Apesar do desfecho mais otimista e da explicação racional para os fenômenos descritos, nota-se que *PLANETA PROIBIDO* (*Forbidden Planet*, dir. Fred McLeod Wilcox, 1956) apresenta temas próprios das histórias de Lovecraft: a força planetária terrível e incompreensível, que resulta em morte ou insanidade; os pesadelos que assolam a mente humana, deixando as pessoas confusas e apreensivas; a escrita hieroglífica de uma antiga civilização alienígena, registro de seres de existência superior que outrora caminharam sobre a Terra (muito embora sejam de natureza benevolente); a criatura inexplicável, que ronda a nave sem ser vista matando suas presas com crueldade; e o medo do desconhecido, sempre presente. Estes temas nos levam a considerar o filme em questão uma obra proto-lovecraftiana. Alguns de seus elementos, tais como o planeta inóspito, a tripulação que se embrenha no território desconhecido e a monstruosidade implacável parecem antecipar outro exemplar importante de nossa filmografia, produzido duas décadas mais tarde. Como seu predecessor *PLANETA PROIBIDO* e as melhores histórias de Lovecraft, *ALIEN, O OITAVO PASSAGEIRO* (*Alien*, 1979), de Ridley Scott, funde ficção científica e horror, acentuando a sensação de medo cósmico, a insignificância dos seres humanos no universo e o horror físico.

Definido como uma releitura do tema da casa mal-assombrada (HUTCHINSON; PICKARD, 1983, p. 171; THOMAS, 1994, p. 24) e envolto pela visão imaginativa de um futuro distópico, *ALIEN, O OITAVO PASSAGEIRO* baseia-se profundamente nas convenções do horror (HUTCHINGS, 2008, p. 3), notadamente do gótico. Na óptica de Migliore e Stryzik, trata-se de um exemplar significativo do horror cósmico no cinema por apoiar-se principalmente no medo do desconhecido, o mais antigo dos medos. Para os autores não restam dúvidas de que Dan O'Bannon tinha a obra de Lovecraft em mente ao elaborar o roteiro. A inspiração lovecraftiana permaneceu intacta, embora o material tenha sido extensivamente

revisado pelos produtores David Giler e Walter Hill (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, pp. 10, 11). O roteiro original, escrito a quatro mãos por O'Bannon e Ronald Shusett, foi concebido inicialmente como uma produção de baixo orçamento, um híbrido de horror e ficção científica intitulado *Star Beast*. Sua eventual transformação num filme de Ridley Scott — estiloso, caro e muito imitado —, sem dúvida ajudou a garantir tanto seu sucesso internacional quanto seu duradouro *status* de filme *cult* (HUTCHINGS, 2008, p. 3).

A narrativa é simples. Um monstro mutante alienígena persegue a tripulação de um cargueiro espacial¹⁹² — premissa muito similar à de *O ENIGMA DE OUTRO MUNDO* (*The Thing*, John Carpenter, 1982), como reforçaremos no próximo tópico. De acordo com Mitchell, o próprio John Carpenter chegou a considerar o filme de Scott, junto de suas continuações, uma obra fortemente influenciada por Lovecraft, o que seria óbvio caso a ambientação fosse transplantada para a Nova Inglaterra (2001, p. 15). A criatura alienígena, genuinamente assustadora, foi concebida pelo visionário artista suíço H. R. Giger (1940-2014), autor de uma série de livros com ilustrações caracterizadas pela “carne industrial inspirada em Lovecraft” e outras “criações fálicas” (BLACK, 1996, p. 116). As imagens da obra de Lovecraft, notadamente o *Necronomicon*, inspiraram Giger a criar suas visões do ser “biomecanóide” (HARDY, 1985, p. 333), que funde elementos humanos e mecânicos.

Figura 61: *Necronomicon IV* (1976), de H. R. Giger.



Fonte: *H. R. Giger's Necronomicon*. Beverly Hills, CA: Morpheus International, 1991, p. 303.

¹⁹² A ideia do cargueiro espacial imundo foi desenvolvida com base no roteiro de *Dark Star* (dir. John Carpenter, 1974), também de O'Bannon (NEWMAN, 2011, p. 236).

A fama duradoura¹⁹³ de Giger no gênero do horror está ligada às suas concepções artísticas para o filme em questão (HUTCHINGS, 2008, p. 143), uma vez que algumas de suas ilustrações tornaram-se protótipos para o *design* da obra. Tanto da espaçonave alienígena, que faz referências claras à anatomia feminina, quanto do monstro em si, cujo *design* foi utilizado em todas as sequências e permanece até hoje como uma das criações mais assustadoras do gênero em sua angularidade, suas qualidades de réptil e inseto, sua enorme cabeça fálica e, acima de tudo, suas presas metálicas ferozes. Em prefácio ao livro de arte *H. R. Giger's Necronomicon*, Clive Barker aborda de uma perspectiva crítica o cinema enquanto meio que permitiu aos fãs de Giger se familiarizarem com o seu trabalho:

Deve haver poucos pintores, se há algum, na história da arte fantástica cujas imagens tenham tocado tantas mentes em um período tão curto quanto as de Giger. Embora muitos dos grandes artistas do *fantastique* — Breughel, Goya, Daumier, Doré — fossem artistas públicos (...), a soma de seus admiradores durante suas vidas pode não se ter igualado às audiências que assistiram aos filmes *Alien* desde que foram feitos. Mas, ao mesmo tempo em que o poder do cinema de disseminar imagens é digno de nota, sua onipresença pode tornar as audiências negligentes em relação à fonte dessas imagens. (...) Simplesmente caracterizar Giger como “o artista de *Alien*” é como considerar Michelangelo como o cenógrafo de *Agonia e Êxtase* [*The Agony and the Ecstasy*, dir. Carol Reed, 1965] (BARKER, 1991, p. 3).

O método de reprodução do monstro alienígena também é memoravelmente desagradável — envolve a ‘impregnação’ de seres humanos pela boca e o nascimento horrífico do bebê, que rasga seu caminho para fora do estômago e brota da barriga de sua vítima. Além disso, o filme ajudou a introduzir a heroína nos filmes de horror. Interpretada por Sigourney Weaver, a personagem de Ellen Ripley (Sigourney Weaver) exibiu o comportamento corajoso da “garota final”,¹⁹⁴ outra convenção do gênero no fim dos anos 1970. A política sexual

¹⁹³ Décadas mais tarde, Giger conceberia Sil (interpretada por Natasha Henstridge em sua forma humana), considerado o primeiro alienígena maligno dos anos 1990 capaz de rivalizar remotamente com as criações das décadas anteriores, a exemplo de *ALIEN. A Experiência* (*Species*, dir. Roger Donaldson, 1995) é um conto preventivo sobre a ciência que foge ao controle. Ao contrário de muitos filmes de horror daquela década, também possui um subtexto específico relacionado ao medo que a sexualidade feminina desperta nos homens (MUIR, 2011, p. 409).

¹⁹⁴ O termo “garota final” (*final girl*, no original) foi cunhado pela acadêmica Carol J. Clover para descrever a heroína dos filmes *slasher*. Antes do advento deste subgênero, era muito raro encontrar uma protagonista feminina em um filme de horror que não precisasse ser resgatada por um homem. A garota final, no entanto, geralmente se distinguia de suas colegas adolescentes pela vigilância e agressão acentuadas, e muitas vezes também exibia qualidades masculinas — ou um nome masculino ou habilidades ou tipos de conhecimento convencionalmente associados aos homens. Acima de tudo, ela

complexa do filme tem atraído a atenção de críticos e teóricos desde o seu lançamento (HUTCHINGS, 2008, p. 3), e pode ser observada no contexto das críticas de dominação masculina extraídas de teorias materialistas do “patriarcado”, formuladas pelo movimento feminista naquela década. Nessa perspectiva, o patriarcado era concebido como a expressão trans-histórica de uma coerção fundamentalmente masculina, operando através de um conjunto de estruturas econômicas, políticas e sociais (FORTH, 2013, p. 156).

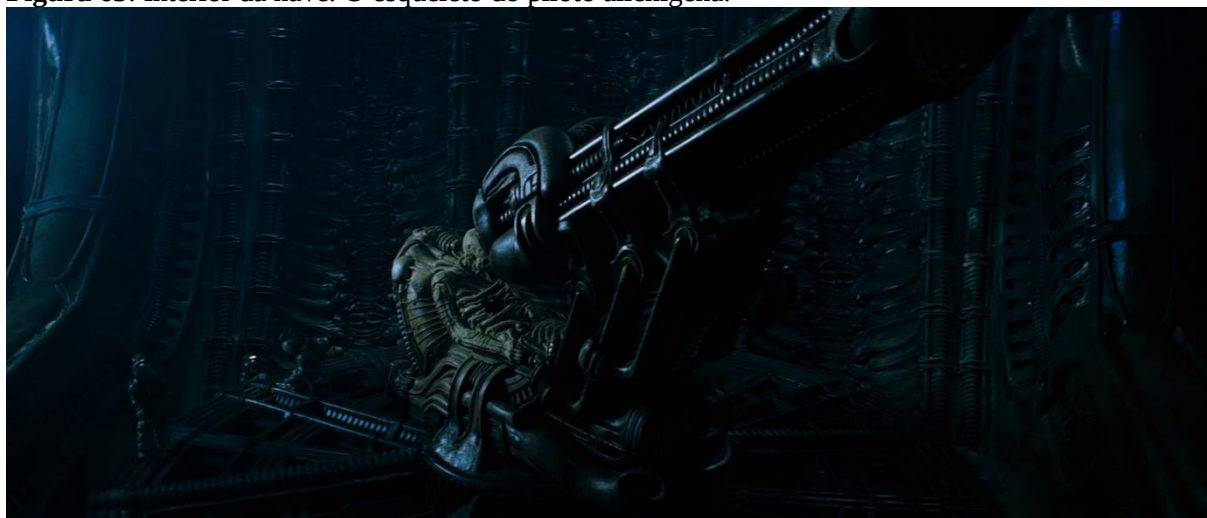
Na história de *ALIEN, O OITAVO PASSAGEIRO*, a espaçonave *Nostromo* segue em rota para a Terra com sua tripulação de sete passageiros. Após a sequência de abertura e a introdução dos personagens, que despertam do estado de animação suspensa, a nave intercepta um sinal vindo de um corpo celeste próximo. Forçosamente, em cumprimento a um dos protocolos da missão — a busca de vida no espaço —, a tripulação desce em um planeta sombrio e inóspito, de atmosfera “quase primordial” na descrição do oficial-cientista Ash (Iam Holm). Equipados com trajes pesados e volumosos, Lambert (Veronica Cartwright), Kane (John Hurt) e Dallas (Tom Skerritt) caminham contra os ventos arrebatadores da superfície até rastrear a fonte do sinal, uma estrutura ciclópica imersa no nevoeiro, que se revela uma espaçonave de *design* não-humano, abandonada e morta. No interior da nave, os exploradores descobrem o esqueleto de seu piloto alienígena, gigantesco e paquidérmico, com as costelas estouradas.

Figura 62: Externa. Nave abandonada no planeta inóspito.



não podia confiar em um herói masculino para salvá-la, mas era rotineiramente colocada em uma situação em que tinha de salvar a si própria (HUTCHINGS, 2008, p. 116).

Figura 63: Interior da nave. O esqueleto do piloto alienígena.



Depois, descem para os níveis inferiores da nave tateando na imensidão de passagens escuras com aparência orgânica, semelhantes às entranhas de uma baleia. Kelly Hurley descreve esses ambientes: “as paredes internas da nave lembram o interior de um corpo, construídas num material que poderia ser metal, silicone ou osso, revestidas de um padrão repetitivo traçado a partir de um sistema intestinal ou esquelético” (1995, p. 217).

No coração da nave, Kane descobre uma câmara mergulhada em névoa, onde o calor é sufocante e úmido. A câmara está repleta de promontórios bulbosos, estranhos ovos coriáceos “do tamanho de melões inchados, revestidos por uma pele polpuda cinza-rosada”, que “jazem sobre uma superfície lamacenta glutinosa, que mais parece o chão de um pântano do que de uma espaçonave” (1995, p. 216). Na descrição de Hurley:

Quando o movimento de Kane alerta o alienígena larval, dentro de um ovo, sobre a presença da presa, a abertura distintamente vaginal do ovo, coberta de lama, abre-se para revelar um meio-globo húmido de tecido latejante, vaga reminiscência de um colo do útero. Com descuido, Kane põe a cabeça sobre o ovo para enxergar melhor aquilo que se agita em seu interior, e o alienígena larval salta do ovo, rompendo o capacete de Kane e agarrando-se ao seu rosto. O filme corta para mostrar Lambert e Dallas arrastando o corpo de Kane, em coma, de volta para o rebocador (HURLEY, 1995, p. 216).

Porém, Kane já havia sido fecundado pelo alienígena larval. Na *Nostromo*, um parasita monstruoso “nasce” da barriga do hospedeiro humano e escapa diante dos olhares incrédulos dos demais tripulantes, iniciando uma caçada pelo interior da nave. O “oitavo passageiro” se desenvolve rápido e começa a matar, um a um, os desesperados humanos que tentam capturá-lo, mas descobrem que o monstro é praticamente indestrutível. A narrativa segue em crescendo

dramático até o clímax, a batalha final entre o alienígena (em sua horrífica forma adulta) e Ripley, que o expelle do módulo de fuga, tornando-se a última sobrevivente.

Figura 64: O nascimento do alienígena.



Figura 65: Confronto final entre Ripley (Sigourney Weaver) e a monstruosidade alienígena.



ALIEN, O OITAVO PASSAGEIRO é um filme de horror significativo dos anos 1970. Explora o isolamento de uma tripulação no espaço, como detalha Muir, e põe em confronto formas de vida distintas, sem que as frentes de batalha estejam sempre claras. No desfecho, a personagem humana vence o organismo hostil, dotado de “perfeição estrutural” (*ALIEN*, 1979), mas o filme é tão eficaz que deixa no ar certa ambiguidade, mesmo depois dos créditos finais. Existe outro alienígena a bordo? Ripley está infectada? (2002, p. 585).

O descendente mais elaborado desse filme é *O ENIGMA DE OUTRO MUNDO*, que será observado no próximo tópico. Ambas as produções foram elogiadas por Hutchinson e

Pickard no princípio dos anos 1980. Os críticos destacam que a atmosfera, naqueles tempos, não mudara muito desde a década de 1950: “A ameaça da guerra nuclear paira agora mais do que nunca (...)” (1983, p. 173). No momento em que os autores se debruçavam sobre esses filmes, Reagan recorria à retórica apocalíptica dos primeiros anos da Guerra Fria, acusando a União Soviética de ser “o império do mal”. A intenção do seu governo com os enormes gastos de defesa parecia ser a de levar a corrida armamentista para uma nova era de incontestável supremacia militar norte-americana (SELLERS; MAY; McMILLEN, 1990, p. 445)

Não por acaso, como observou Newman, *ALIEN, O OITAVO PASSAGEIRO* revisita os anos 1950 sem um traço de humor. O diálogo naturalista e a ideia do monstro predador num cenário isolado parecem obviamente tributários de *O Monstro do Ártico* (*The Thing from Another World*, dir. Christian Nyby, 1951), produção de Howard Hawks cujo *remake*, conforme veremos adiante, é ainda mais fiel à fonte, o romance “Who Goes There?” (1938) de John W. Campbell (NEWMAN, 2011, pp. 235; 238). O filme também ressuscitou a categoria “monstro do espaço” ao atualizar *A Ameaça do Outro Mundo* (*It! The Terror from Beyond Space*, dir. Edward L. Cahn, 1958), com seus efeitos especiais gráficos e o *design* revolucionário de Giger. A cena em que o filhote de alienígena estoura o peito de John Hurt abriu as portas para cenas mais sangrentas no cinema norte-americano de horror (MUIR, 2002, p. 585).

Além de representar uma inversão de certos filmes de ficção científica, a exemplo de *Guerra nas Estrelas* (*Star Wars*, dir. George Lucas, 1977) e *Contatos Imediatos do Terceiro Grau* (*Close Encounters of the Third Kind*, dir. Steven Spielberg, 1977), *ALIEN, O OITAVO PASSAGEIRO* se aproxima definitivamente da tradição de Lovecraft. Quase inteiramente ambientado no interior de uma nave mineradora claustrofóbica, o filme cria uma atmosfera estranha e apavorante. Migliore e Stryzik o consideram, destarte, um dos melhores exemplares de horror cósmico (2006, p. 10). “Atmosfera, não a ação, é o grande desiderato da ficção fantástica”.¹⁹⁵ Esta asserção de Lovecraft parece permear todo o filme, como os gases primordiais que revestem o planeta desconhecido¹⁹⁶ no qual o alienígena é descoberto, em repugnante estágio larval, dentro de uma espaçonave gigantesca, orgânica e morta.

As cenas no coração da espaçonave nos remetem a um dos cenários de horror de *Nas Montanhas da Loucura*, um covil monstruoso muito similar àquele representado no filme. Conforme vimos no Capítulo 4, o local é descrito como uma estrutura “alienígena”, um labirinto

¹⁹⁵ Cf. LOVECRAFT, H.P. *Notes On Writing Weird Fiction*. Disponível em: <<http://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/nwwf.aspx>>. Acesso em: 2 fev. 2015.

¹⁹⁶ Por sua vez, o planeta inóspito é uma reminiscência de “Yuggoth” (BLACK, 1996, p. 116), nome atribuído a Plutão nas histórias de Lovecraft (MITCHELL, 2001, p. 12).

de pedra sombreada com estranhas luminárias, fechos metálicos e hipertrofias bulbosas, e favos cavernosos de alvenaria mortos desde tempos imemoriais. Nos termos de Lovecraft, os subterrâneos deixam a impressão de que o lugar “foi deliberadamente encerrado e desocupado em algum passado de eternidade obscura” (LOVECRAFT, 2013, p. 301). No conto antártico, o covil encontrado pelos exploradores pode muito bem se tratar de uma espaçonave.

Depois de algum tempo, encontramos uma fileira de janelas — nas protuberâncias de um cone colossais de cinco pontas, de ápice não danificado — que levava a uma sala vasta e bem preservada, com piso de pedra; mas elas estavam muito altas na sala para permitir a descida sem corda. Tínhamos uma corda conosco, mas não queríamos nos incomodar com essa queda de seis metros, a menos que fôssemos obrigados a isso — especialmente neste fino platô onde grandes exigências eram feitas sobre a ação do coração. Essa enorme sala provavelmente era uma espécie de auditório ou pátio, e nossas tochas elétricas mostravam esculturas ousadas, distintas e potencialmente surpreendentes dispostas ao redor das paredes em amplas faixas horizontais separadas por faixas igualmente largas de arabescos convencionais. Tomamos nota cuidadosa deste local, planejando entrar aqui a menos que um interior de mais fácil acesso fosse encontrado (LOVECRAFT, 2013, p. 300).

A forma primeva e estranha do monstro o aproxima das entidades dos Mitos de Cthulhu, “que haviam descido das estrelas quando a Terra era jovem — os seres cuja substância uma evolução alienígena moldara e cujos poderes eram maiores que todos os gerados neste planeta” (LOVECRAFT, 2018, p. 828). Certamente, a “perfeição estrutural” atribuída a ele pelo androide Ash pode ser aplicada aos seres alienígenas lovecraftianos (ROSS, 1994, p. 20). Além disso, a sua patente indiferença para com a sorte dos humanos toca num princípio fundamental de Lovecraft, o ‘indiferentismo cósmico’. A indiferença e o isolamento no cosmos são reproduzidos pelo slogan do filme: “No espaço, ninguém pode ouvir você gritar...”¹⁹⁷ O alienígena, em perseguição às insignificantes presas humanas, muda de forma e raramente é visto, o que amplifica a tensão e o sentimento de medo cósmico (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, p. 11).

Críticos e acadêmicos têm abordado o monstro obscenamente masculino de Giger em todas as suas dimensões — do óvulo explosivo à forma adulta, com presas de aço salivantes. Nas palavras de Timothy Leary, esse renomado artista nos lembra da possibilidade de admirar os ancestrais tentaculados, reptilianos e octópodes do nosso passado, para que possamos “nos encontrar, envolver e entrelaçar com nossos velhos parentes darwinianos” (1999, p. 4). Na descrição de Hurley, o alienígena em estado larval lembra uma aranha, um crustáceo ou uma garra que se fecha no rosto de Kane, sufocando-o. Em sua forma adulta, é ainda mais difícil de

¹⁹⁷ No original, “*In space no one can hear you scream...*”

se enquadrar nas taxonomias da história natural. Vagamente humanoide, lembra um réptil, um inseto ou um endoesqueleto descarnado, cujos traços nos remetem ao interior da nave abandonada e à forma biomecânica do seu piloto. Trata-se também de um organismo vivo composto de materiais supostamente hostis à vida, como sangue de ácido molecular, o que faz dele a um só tempo orgânico e inorgânico (1995, p. 219). Na óptica de Newman essa foi a primeira vez, na história do cinema, que o departamento de efeitos especiais concebeu uma criatura não apenas convincentemente alienígena, mas convincentemente viva (2011, p. 236).

ALIEN (...) traz uma excelente lição (...): as criaturas alienígenas que estão por aí (...) não podem ser racionalizadas, nem mecanicamente exterminadas (...) Tomando seu aspecto físico e espiritual dos seres mais resistentes da natureza — a vespa, a cobra, a aranha — o alienígena é uma forma de vida estranha que encontra seu caminho a bordo da espaçonave *Nostromo*, no ventre de um dos seus tripulantes, e prossegue para destruí-la. O sobrevivencialismo cruel do filme transmite da maneira mais satisfatória o impulso impiedoso, implacável e impessoal do inimigo. Se os zumbis de *A Noite dos Mortos-Vivos* [1968] são implacáveis na morte, o alienígena é igualmente implacável em vida. A segunda lição (...) levou muitos anos para ser compreendida por Hollywood. Os monstros dos anos 1930 (a primeira renascença do horror) eram coisas cambaleantes das quais só precisávamos fugir para sobreviver. Mas agora você pode correr o quanto quiser, porque o alienígena pode se *mover*! Seu corpo superior não só é capaz de ultrapassá-lo, como pode fazê-lo em praticamente qualquer ambiente e sempre parece estar alguns passos à frente (...). A combinação de físico superior e inteligência em nível humano (ou superior) é assustadora. (...) Seja um Profundo ou o próprio Cthulhu, os seres dos Mitos não são estúpidos (THOMAS, 1994, p. 24).

De acordo com Jason Zinoman, os melhores filmes de horror dos anos 1970 trouxeram soluções inteligentes para o que chamou de “problema do monstro”,¹⁹⁸ e os grandes monstros daquela década, dentre os quais se destaca “o oitavo passageiro” do filme de Ridley Scott, teriam suas raízes em Lovecraft. O escritor, por sua vez, resolveu o “problema do monstro” através da inefável qualidade da sua prosa: mesmo após ser descrito, o monstro permanece fora de foco; o leitor tem um vislumbre da sua garra ou de suas presas, mas nunca do todo (ZINOMAN, 2011, p. 114). Nas palavras do cineasta Dario Argento, admirador de Lovecraft desde a infância, o escritor “descreve os horrores, mas sem explicar exatamente o que são”. Para Guillermo del Toro,

¹⁹⁸ O grande desafio dos filmes de monstro, o que Jason Zinoman chama de “problema do monstro”, é fazer com que a criatura, quando mostrada, supere as expectativas. Seria essa a causa do fracasso da maioria dessas produções. Carpenter e O’Bannon entraram em consenso ao considerarem a “espera” a parte mais assustadora dos seus filmes de horror prediletos. Por outro lado, o público sentir-se-ia enganado caso o monstro nunca aparecesse (2011, p. 114).

a inventividade dessa tática está no seu efeito sobre a imaginação do leitor: “Lovecraft tinha o dom de tornar tudo especificamente ambíguo” (*apud* ZINOMAN, 2011, p. 115).

A descrição feita por Stephen Prince do alienígena de *O ENIGMA DE OUTRO MUNDO*, de Carpenter, permite uma aproximação com o de *ALIEN, O OITAVO PASSAGEIRO*: “Enquanto animal horivelmente anômalo, a Coisa representa uma forma de poluição cósmica, uma entidade que existe fora das categorias aceitas que dão forma à vida e ao conhecimento humanos” (*apud* HURLEY, 1995, p. 219). Nesse sentido, ambos os monstros constituiriam o colapso de possibilidades mórficas múltiplas e incompatíveis no interior de uma figura amorfa. Ainda segundo Hurley, o alienígena não funcionaria apenas em contraste com o ser humano. Ocorre que este é infectado pelo “amorfismo” daquele, ou seja, é penetrado, invadido e tornado inumano por meio da fecundação (1995, p. 219). O “oitavo passageiro” promove uma “implosão” da categoria humana em diversos níveis, não apenas desfamiliarizando o corpo, mas eviscerando-o, reduzindo o sujeito a nada além de sangue e entranhas (1995, p. 220).

Retomando a definição de impureza proposta por Douglas (1991), referimo-nos àquele que não se encaixa nos esquemas conceituais da Natureza, desafiando os fundamentos do modo de pensar de determinada cultura. Nas narrativas de horror, vimos que os monstros são “impuros” por violarem a ordem natural. Enquanto objetos categoricamente intersticiais e contraditórios, podemos relacioná-los ao conceito de vírus, desenvolvido por Jana Toppe. Em suas representações no cinema e na literatura, o vírus configura uma série de ameaças literais e/ou metáforas subjacentes aos sintomas de decadência de uma sociedade. Enquanto metáfora, pode assumir uma gama de sentidos pejorativos relacionados às noções de corrupção, declínio moral e ameaças anti- ou inter-humanas. “Os vírus invadem o corpo e podem usar o (...) hospedeiro para se multiplicar ou infectar outros corpos, transformando pessoas comuns em monstros irracionais e imprevisíveis em larga escala” (2014, p. 569). Em *ALIEN, O OITAVO PASSAGEIRO*, o ápice desse processo é o “nascimento do alienígena” da barriga de John Hurt, outro “parto maldito” dos anos 1970 — talvez o mais famoso deles —, tema recorrente no cinema de horror daquela década. A cena é relevante sobretudo pelo diálogo com as produções de horror de seu tempo, notadamente *Calafrios* (*Shivers*, 1975), de David Cronenberg.

(...) a cena da coisa que sai das entranhas do personagem Nick (...) é idêntica à de *Alien*, e Cronenberg ressaltava isso numa entrevista a Serge Grünberg, deixando claro que Dan O’Bannon, roteirista do filme de Ridley Scott, não poderia ter deixado de ver seu filme (FERNANDES, 2011, p. 54).

ALIEN, O OITAVO PASSAGEIRO surpreendeu o público norte-americano, principalmente a parcela não-familiarizada com o trabalho de Cronenberg (MUIR, 2002, p. 583), que já explorava o horror físico desde o início dos anos 1970. *Calafrios* e os posteriores *Enraivecida na fúria do sexo* (*Rabid*, 1977) e *Os filhos do medo* (*The Brood*, 1979), primeiros filmes do cineasta canadense, tratam-se de incursões pelos territórios do corpo que evidenciam ameaças externas e internas. Nessas produções, “o horror surge simultaneamente para aqueles que percebem em si próprios uma nova natureza e para aqueles que sofrem seus terríveis ataques, numa estranha comunhão de medo, abjeção e maravilhamento” (CÁNEPA, 2011, p. 45), sentimentos que dão forma ao medo cósmico (CARROLL, 1999, p. 235).

Até o fim dos anos 1990, o filme de Scott teve três continuações, cada qual “refletindo as personalidades criativas marcantes de seus diretores” (HUTCHINGS, 2008, p. 3) — *ALIENS, O RESGATE* (*Aliens*, dir. James Cameron, 1986), *ALIEN 3* (*Alien³*, dir. David Fincher, 1992) e *ALIEN, A RESSURREIÇÃO* (*Alien: Resurrection*, dir. Jean-Pierre Jeunet, 1997). Mitchell (2001) considera todos exemplares lovecraftianos. Como observou Black, o terceiro apropria-se de traços lovecraftianos do original, a exemplo dos ventos uivantes e da ambientação, uma colônia penal num planeta distante. Inclui também a exploração angustiante de Ripley (Sigourney Weaver) nos destroços da espaçonave (1996, p. 117).

Certamente um derivado de *ALIEN, O OITAVO PASSAGEIRO*, outro título que merece ser observado é *O ENIGMA DO HORIZONTE* (*Event Horizon*, dir. Paul Anderson, 1997). No ano de 2047, a nave de resgate Lewis e Clark se aventura para além de Netuno quando recebe uma transmissão da Event Horizon, que desaparecera sete anos antes, depois de sair em missão para “explorar os limites do sistema solar”. A bordo da Lewis e Clark está o criador da Event Horizon, o doutor William Weir (Sam Neill). Ele suspeita que o motor mais rápido que a luz tenha lançado a nave por algum tipo de portal interdimensional. Quando a Event Horizon finalmente reaparece, a tripulação da Lewis e Clark descobre que ela estivera presa em um universo caótico, onde fora dominada por uma força malévola. A nave abriu uma porta para uma dimensão sombria, um mundo de mal absoluto e caos total, tornando-se uma entidade sádica disposta a fazer os humanos sofrerem eternamente. De certa forma, todo o horror parece brotar de Weir, o protagonista do filme. Dominado pela dor e pelo sentimento de desesperança após o suicídio de sua esposa Claire (Holley Chant), o doutor se rende cegamente ao niilismo. “O inferno é apenas uma palavra. A realidade é muito pior”, diz ele (*O ENIGMA*, 1997).

Sabemos que *ALIEN, O OITAVO PASSAGEIRO* toca nas convenções do gótico e foi definido como “um filme de casa mal-assombrada no espaço” (THOMAS, 1994, p. 24). Do mesmo modo, segundo Muir, a nave abandonada de *O ENIGMA DO HORIZONTE* funciona

como um equivalente futurista da casa de *Desafio do Além* (*The Haunting*, dir. Robert Wise, 1963) e do hotel Overlook de *O Iluminado* (*The Shining*, dir. Stanley Kubrick, 1980). O filme em questão tem sido descrito pela crítica como “*O Iluminado no Espaço*”, uma vez que transfere o Mal de um hotel solitário no Colorado para uma nave condenada nos limites do nosso sistema solar. A comparação parece adequada inclusive pela cena da inundação de sangue, presente em ambas as produções. Assim como Overlook era uma coisa viva e malévola, que precisava de cuidados, a Event Horizon também é dotada de consciência e aguarda um zelador. Este é o papel que Weir eventualmente cumpre (MUIR, 2011, p. 498).

Em *O Iluminado*, os intermináveis corredores do Overlook e o labirinto de cercas vivas formam uma armadilha para o personagem de Jack Nicholson. Por sua vez, o interior da Event Horizon lembra a combinação de equipamentos *high-tech* da era da computação com câmaras de tortura medievais, erguidas por torres metálicas e pilares grossos e escuros. Em ambos os filmes, o *design* de produção desempenha um papel crítico. A mensagem parece informar que não importa o quanto avance, o homem leva consigo seu passado (e sua natureza). Temos, aqui, um tema significativo da obra ficcional de Lovecraft, que provém do gótico: a supremacia do passado sobre o presente. O filme também é rico em iconografia cristã. Por exemplo, o exterior da Event Horizon se assemelha a um gigantesco crucifixo de tecnologia avançada. Visto de determinado ângulo, pode ser um crucifixo de ponta cabeça, o que reforça a natureza maligna da nave em sua viagem de volta do Inferno. Ela rapidamente se mostra capaz de analisar sua nova tripulação, da Lewis e Clark, e explora seus medos e fraquezas. As cenas em que os humanos confrontam suas piores lembranças e seus medos mais profundos são sangrentas e nos fazem refletir sobre a tradição dos filmes de horror e ficção científica.

2. Horror biológico: o homem é o lobo do homem

Lovecraft escreveu *Nas Montanhas da Loucura* em 1931, mas a noveleta seria publicada somente em 1935, na *Astounding Stories*. Dois anos depois, John W. Campbell, editor da revista e um dos grandes nomes da ficção científica de seu tempo, publicou a sua própria história de horror antártico, intitulada “Who Goes There?”. Ao relacionar a noveleta de Lovecraft à de Campbell, Migliore e Stryzik nos lembram que o primeiro era uma voz mais experiente no campo da ficção científica; portanto, o segundo devia estar familiarizado com a sua história, publicada na própria revista em que trabalhava como editor. As semelhanças entre as noveletas abundam, sendo as mais óbvias o cenário da Antártida e a descoberta, nos estratos congelados, de um alienígena ancestral que muda de forma. Também diferem em suas particularidades, mas

a história básica, a biologia e as más disposições de suas criaturas são muito semelhantes (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, p. 107). Os alienígenas de Lovecraft “havia descido das estrelas quando a Terra era jovem” (LOVECRAFT, 2018, p. 828) e os de Campbell vieram “de além das estrelas” quando “a Antártida começava a congelar” (*apud* MIGLIORE; STRYSIK, 2006, p. 107). Numa prosa bastante lovecraftiana, Campbell escreveu:

Nada alguma vez gerado pela Terra teve a inexprimível sublimação da ira devastadora que aquela coisa deixou transparecer em seu rosto quando olhou ao redor, para sua desolação congelada, vinte milhões de anos atrás (CAMPBELL, [s.d.], p. 12).

Lovecraft faz de seus metamorfos “massas protoplasmáticas multicelulares” denominadas Shoggoths,¹⁹⁹ uma raça de seres escravos dos Anciões. Campbell usa uma linguagem semelhante ao descrever sua criatura enquanto um conjunto de “células feitas de protoplasma”, que a mesma pode controlar “à vontade”. Em ambas as histórias, os alienígenas são cruéis. Na de Lovecraft, os exploradores da Antártida são perseguidos dentro de um túnel por “uma coluna plástica terrível, de fétida iridescência preta (...) uma acumulação amorfa de bolhas protoplasmáticas, meio fosforescentes, e com miríades de olhos temporários” (LOVECRAFT, 2018, p. 872). Capaz de imitar os exploradores, o alienígena de Campbell é muito mais sutil, ainda que revele uma forma verdadeiramente lovecraftiana com vários braços e tentáculos de muitos centímetros. Quando foi incinerada pelo explorador MacReady, “a coisa no chão guinchou, sacudiu cegamente com tentáculos que se contorciam e murchavam na ira borbulhante do maçarico”, arrastando seu corpo para a neve (CAMPBELL, [s.d.], p. 70).

Conforme vimos, a noveleta de Campbell inspirou adaptações cinematográficas. A primeira, que podemos considerar proto-lovecraftiana, foi *O MONSTRO DO ÁRTICO* (*The Thing from Another World*, dir. Christian Nyby, 1951), produzida por Howard Hawks. O enredo gira em torno de uma criatura alienígena, desenterrada por uma expedição polar, que então revive e se apodera dos corpos dos humanos com os quais entra em contato. A segunda foi *O ENIGMA DE OUTRO MUNDO* (1982), de John Carpenter, à época um jovem cineasta que se tornaria famoso ao revisitar obras clássicas, atualizando-as para os anos 1980, refazendo-as à luz de novas técnicas e de seu próprio entusiasmo pelo passado. O seu *remake* é considerado mais fiel à obra de Campbell (HUTCHINSON; PICKARD, 1983, pp. 117, 118, 163).

Newman compara as duas adaptações, enfatizando como Carpenter recorre à fonte e se apropria de aspectos descartados por Hawks. Na primeira versão, o monstro é um bípede vegetal

¹⁹⁹ Cf. Capítulo 4.

vampírico; no *remake*, é um “metamorfo” que pode tomar a forma de qualquer humano ou animal à sua escolha. Carpenter homenageia *O MONSTRO DO ÁRTICO* ao reencenar duas de suas imagens principais: o círculo de homens na neve, em torno da espaçonave enterrada; e o derretimento do bloco de gelo no qual a Coisa está presa (NEWMAN, 2011, p. 238).

Figuras 66 e 67: Círculo de homens na neve, no filme original e no *remake*.



Figuras 68 e 69: Bloco de gelo derretido, no filme original e no *remake*.



Há também uma diferença determinada pela própria historicidade dessas obras. Apesar do clima reacionário em Hollywood na época de *O ENIGMA DE OUTRO MUNDO*, conforme explica Newman, Carpenter não reviveu o subtexto da Guerra Fria. Em 1951, a Coisa ataca uma instalação no Ártico que integra o sistema *Distant Early Warning Line*,²⁰⁰ e a mensagem é “continue observando os céus!”. Em 1982, a história se passa na Antártida de Campbell, mas as vítimas são todas civis e a moral parece muito mais mundana; neste caso, segundo o crítico, a mensagem seria “continue observando o lodo!” (NEWMAN, 2011, p. 238).

²⁰⁰ Sistema de estações de radar situado na região do extremo norte do Ártico, com estações adicionais ao longo da costa e nas ilhas Aleutas do Alasca, bem como nas Ilhas Faroe, na Groenlândia e na Islândia. Foi criado para detectar bombardeiros soviéticos durante a Guerra Fria e fornecer alertas antecipados de qualquer invasão marítima e terrestre.

Hawks mostra os americanos trabalhando com profissionalismo na defesa da Terra, enquanto Carpenter é mais sombrio e pessimista. No filme dos anos 1950, todos sabem o que fazer e seguem em frente. Táticas são propostas, pensadas, retomadas ou rejeitadas em poucas frases concisas. Surgem conflitos, mas ninguém duvida de sua própria retidão. Os personagens da década de 1980, por sua vez, suspeitam um do outro, não fazem nada além de brigar e recuar enquanto seus companheiros passam por transformações horrendas (NEWMAN, 2011, p. 238). A lei que impera é a da sobrevivência do mais forte. Afinal, o alienígena invadiu o corpo de um dos homens, mas qual deles? O conflito é muito diferente nessas duas adaptações da obra de Campbell. Na primeira, é simples: os americanos, representados pelos cientistas e pelos militares, lutam contra o alienígena. No filme de Carpenter, a equação é mais complexa. Não há indícios de quem o alienígena pode ser ou quem será dominado a seguir e, o mais importante do ponto de vista do horror, de onde e de que forma ele reaparecerá (HUTCHINSON; PICKARD, 1983, p. 163). Nos termos do filósofo inglês Thomas Hobbes, “*homo homini lupus*”, ou “o homem é o lobo do homem” (1782, p. vi).

Depois do breve prólogo que mostra uma espaçonave caindo em nosso planeta, *O ENIGMA DE OUTRO MUNDO* abre com uma panorâmica das terras áridas e congeladas. A câmera acompanha um cão em fuga, perseguido por um helicóptero, e o penhasco rochoso dá lugar a enormes extensões de gelo, um deserto de neve branca. Chamados para investigar, um grupo de americanos encontra sinais de uma luta violenta e restos mortais, do que foram corpos humanos, horivelmente fundidos. Então descobrem a espaçonave, que jaz enterrada no gelo há cem mil anos. Nesses momentos iniciais, assistimos à crueldade dos homens que atiram indiscriminadamente contra o cão, cuja sobrevivência coloca o pequeno grupo em risco. Os americanos não demoram a perceber que o animal foi tomado por uma força estranha. Na verdade, trata-se do “metamorfo” alienígena, criatura capaz de absorver e imitar formas de vida à vontade. Sua presença trará morte e destruição à base. Quando o alienígena assume a identidade de um dos homens, a paranoia aumenta. Segundo Phillips, é essa paranoia que define o tom avassalador do filme à medida que os homens se voltam uns contra os outros e tentam desesperadamente descobrir qual deles é o alienígena disfarçado. O tom paranoico também revela a visão cinematográfica sombria de Carpenter (PHILLIPS, 2012, pp. 132-3).

Conforme observa Phillips, uma característica notável de *O MONSTRO DO ÁRTICO* é o grau de camaradagem entre os humanos em sua luta contra o invasor alienígena. Aliás, o autor sugere que os laços de lealdade e amizade são notáveis da maioria dos filmes de Hawks. Em contraste, na versão de Carpenter tais laços são perceptíveis por sua ausência. Deixados sozinhos e em perigo, à mercê de uma força alienígena que pode tomar a forma de qualquer um

deles, os homens se voltam uns contra os outros desde o início, e a capacidade do protagonista MacReady (Kurt Russell) de exercer controle baseia-se não na lealdade, mas na posse de uma espingarda. No filme original, o inimigo é externo e une os homens. No *remake*, está entre eles, separa-os. Não há elo de amizade nem de camaradagem, só brutalidade. “Ninguém confia em ninguém agora”, MacReady põe às claras (O ENIGMA, 1982).

Uma das cenas distintivas de Carpenter — a figura embaçada que atravessa nosso campo de visão — é repetida quando os homens procuram pela Coisa. No contexto desse filme, explica Phillips, a figura borrada e ágil não transmite a sensação de uma ameaça à espreita, mas sugere a nossa capacidade limitada de discernir amigos de inimigos, mesmo neste pequeno grupo. A sensação de paranoia perdura até o final niilista do filme (2012, pp. 132-3; 133).

Ainda de acordo com Phillips (2012, pp. 133-4), o pessimismo da última cena permeia *O ENIGMA DE OUTRO MUNDO*. Ao contrário das produções de ficção científica dos anos 1950, há pouca esperança de que o invasor seja derrotado. Os filmes daquela década, incluindo *O MONSTRO DO ÁRTICO*, baseavam-se no otimismo de que a invasão alienígena seria combatida pela bravura dos heróis do cinema. O tom sombrio do filme de Carpenter, por sua vez, sugere um novo tipo de invasão alienígena em curso. Nessa e em outras produções contemporâneas, a exemplo de *Invasores de Corpos* (*Invasion of the Body Snatchers*, dir. Philip Kaufman, 1978),²⁰¹ a invasão alienígena parece intransponível. Nesse sentido, contribui para o tema da fronteira em retração: “o inimigo não é uma figura do primitivismo sem lei, mas sim um tipo de contra-ataque. O alienígena é um pioneiro, embora um pioneiro invadindo o território que os humanos haviam presumido ser deles — do qual agora serão expulsos” (PHILLIPS, 2012, p. 134). Em outras palavras, os alienígenas funcionam como alegoria de uma potencial infiltração soviética nos Estados Unidos. A ideia de que os americanos podem ser invadidos e transformados por forças externas já estava presente em *Invasores de Corpos*, ainda que de maneira mais sutil. Em Carpenter, representa algo mais insidioso, que entranha no modo de ser e nas mentalidades, resultando na crueldade e na brutalidade para com seus semelhantes. Podemos observar a crítica social às transformações causadas pelo neoliberalismo. A valorização da competitividade, a perda da camaradagem e da compaixão pelo outro.

O ENIGMA DE OUTRO MUNDO talvez seja o exemplar mais significativo de horror e ficção científica lançado em 1982. Seus temas centrais — a fragilidade da carne humana, a desumanização do indivíduo e a paranoia crescente no contexto da Guerra Fria —, abordados de forma clínica, foram representados visualmente pelos efeitos especiais de Rob Bottin. Na

²⁰¹ *Remake de Vampiros de Almas* (*Invasion of the Body Snatchers*, dir. Don Siegel, 1956).

óptica de Muir, esse filme apela ao corpo, fazendo-nos lembrar de nossa materialidade — somos pacotes frágeis dentro de um revestimento vulnerável, que muitas vezes esconde algo horrível debaixo de uma superfície à primeira vista “normal”. Ao exhibir graficamente como a carne humana pode ser distorcida, arruinada, destruída ou mesmo consertada, mostra o quão vulnerável ela é a todo e qualquer ataque, sejam tiros ou invasores alienígenas. Quando a Coisa se mostra, Carpenter leva sua abordagem a extremos que provocam medo genuíno. Nas diversas cenas de horror físico em que a pele humana é esticada e contorcida, os laços com a carne são completamente rompidos, revelando como a humanidade pode ser infectada e remodelada por uma força malévola (MUIR, 2007, pp. 285; 287; 288).

Figura 70: Uma das transformações grotescas decorrentes do processo de “assimilação” do alienígena com um dos exploradores humanos.



Um dos argumentos de Muir deve ser reavaliado, a ideia de que *O ENIGMA DE OUTRO MUNDO* aborda o medo das doenças, seja da variação inicial da AIDS, chamada pejorativamente de “peste gay” nos anos 1980, seja do câncer, da hepatite ou da velhice, numa década em que a idade média da população aumentava pela “combinação de baixa fertilidade com o envelhecimento da geração do *baby boom*”, de acordo com o censo (HOBBS; STOOPS, 2000, p. 57). De fato, o horror nesse filme não vem de uma casa maldita, tampouco do exterior, mas de dentro, das células e órgãos que abrangem nossa integridade, infectados pelo mais mortal dos invasores invisíveis, o vírus. A Coisa em si torna-se um monstro assustador pela capacidade de infectar um ser humano. O contágio é implacável e, durante algum tempo, indetectável, como a AIDS e outras doenças à época. Essa produção é representativa daquele momento. Contudo, não foi a primeira a se utilizar da figura do monstro como representação

da doença, algo recorrente do ponto de vista histórico. Devemos lembrar, por exemplo, de todos os filmes de zumbis e lobisomens que a antecedem.

De acordo com Muir (2007, p. 288), a metáfora de Carpenter atinge o ápice numa cena extraída diretamente do romance de Campbell. Não por acaso, descobrimos que a única forma de determinar quem foi infectado pela Coisa é através de um exame de sangue. Este é justamente o procedimento que detecta doenças como a AIDS e a hepatite, e que pode determinar o que realmente acontece dentro do corpo humano. Eduardo Guerrero vê a sequência do exame e todo o cenário de *O ENIGMA DE OUTRO MUNDO* como uma representação da então misteriosa epidemia da AIDS que se espalhava pelos Estados Unidos:

Uma vez que a pessoa é absorvida pela Coisa, ela se disfarça impecavelmente enquanto se espalha e assume os corpos de outras vítimas. Nesse sentido, o *modus operandi* do monstro claramente se assemelha à disseminação geométrica do vírus da AIDS (...) O grande medo que impulsiona a maior parte da ação do filme é o de não ser capaz de detectar aqueles que foram penetrados e replicados pela coisa (GUERRERO *apud* MUIR, 2007, p. 288).

Numa leitura sociológica, Bryan Turner propõe que consideremos (1) a doença enquanto linguagem e (2) o corpo enquanto representação (*apud* DADEY, 2013). Conforme vimos anteriormente, Douglas (1991) relaciona a noção de impureza à transgressão ou à violação de esquemas de categorização cultural. Nesta óptica, o impuro é aquele que não está em seu devido lugar; em outras palavras, o objeto ou ser categoricamente intersticial, contraditório, incompleto ou informe. De acordo com Carroll, a cláusula da impureza residiria sobre dois pontos. Primeiro, na regularidade com que as descrições literárias das experiências de horror fazem referência ao nojo, à repugnância, à náusea, à aversão física, ao tremor, à repulsa, à abominação, etc. Segundo, na associação dos monstros com a contaminação — doenças, enfermidades e pestes (1999, p. 46), aspecto este que denota a ideia de “bio-horror”. Ao aplicar essa teoria no exame dos monstros, o autor considera muitos deles intersticiais e/ou contraditórios; objetos de nojo e repulsa por violarem os esquemas classificatórios vigentes.

Para Barry Glassner, a extensão dos medos humanos em relação à saúde é ilimitada, uma vez que “no mundo ocidental nascemos e crescemos numa cultura de medo” (2003, p. 11). Estes medos devem ser observados em sua historicidade. Bruce Dadey (2013) aborda a ubiquidade da doença enquanto *motif* literário, ideia que desenvolvemos na dissertação “Impermanência Entusiasta: Transmutações do Modelo Romeriano de Horror” (2012). Segundo Carroll, alguns subgêneros do horror exploram os medos predominantes da cultura, não raro de natureza médica: a iconografia do câncer, via deterioração física e gráfica; o medo das doenças

sexualmente transmissíveis, das tecnologias médicas, da intoxicação (1999, p. 293). No início dos anos 1980, descrever o ataque de um agente contaminante altamente agressivo era tocar em uma fonte de medo. Logo, faz sentido interpretar o filme de Carpenter como uma metáfora da AIDS, representada cinematicamente como um alienígena capaz de corromper a carne mais rápido e de maneira mais catastrófica do que qualquer doença conhecida.

3. Horror cósmico e existencial: o fim da nova ordem

Os anos de 1970 iniciam “a última parte do século”, “uma nova era de decomposição, incerteza e crise” (HOBBSAWM, 1995, p. 15). Um dos filmes de horror mais importantes daquela década mostrou como a sociedade norte-americana se encontrava em estado disfuncional. De volta ao Sul Profundo, *O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA* se passa por um registro ou uma autêntica recriação de “um dos mais bizarros crimes nos anais da história norte-americana” (O MASSACRE, 1974). A narração do prólogo nos informa que estamos prestes a ver um relato inteiramente factual da tragédia que assolou um grupo de cinco jovens, em especial Sally Hardesty e seu irmão cadeirante Franklin, em 18 de agosto de 1973. A tragédia é evocada figurativamente como “um passeio idílico de domingo à tarde [que] tornou-se um pesadelo” (O MASSACRE, 1974). Esta ideia antecipa a “lógica do pesadelo” adotada pelo filme, nas palavras de Newman “a sensação de que, não importa o quanto corra, você nunca escapará do monstro”. Ademais, sabemos que a unidade do espaço e do tempo estabelece um sustentáculo necessário para o pesadelo, de modo que a narrativa transcorre numa área limitada durante uma única noite (2011 p. 12, 13), tal qual *A Noite dos Mortos Vivos* (1968) e os posteriores *Quadrilha de Sádicos* (1977), *Halloween* (1978) e *UMA NOITE ALUCINANTE* (1982). A sequência de abertura exhibe imagens da exumação de cadáveres, como se também se tratassem de registros da cena do crime de algum pequeno povoado texano; mas, como enfatiza Jones, suas alegações de veracidade histórica são claramente falsas (2002, p. 43).

Pelas lentes de Hooper, *O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA* evoca uma visão de mundo niilista e pessimista nascida com o fim do idealismo dos anos 1960 e das utopias da contracultura. Esta leitura foi proposta por Muir e se mostra de grande valia para que situemos a obra em sua historicidade. Na superfície, conforme explica o crítico, esse filme é representativo do “cinema selvagem” dos anos 1970; é de tamanha potência, crua e bruta, que faz o público recuar diante de sua franqueza. Em um nível muito mais profundo, no entanto, parece haver um método na “loucura” de Tobe Hooper. O diretor explora a linguagem cinematográfica de modo a fomentar a noção perturbadora de que a existência do homem e a

sua faina exaustiva pouco significam diante da vastidão do cosmos, desordenado e cruel. Conforme sobem os créditos de abertura, a câmera focaliza em *close-ups* de manchas solares violentas. A imagem sobreposta no quadro é a de um sol vermelho, quase explodindo. O orbe incandescente, cuspidor de fogo de forma aleatória no espaço, é o nosso primeiro vislumbre, em larga escala, do universo de Hooper. Não se trata de um cosmos de serenidade e paz, enfatiza o crítico, mas de caos e erupção. O tom escarlate do sol transmite raiva, tema recorrente no filme. O universo é desordenado, anárquico e cruel (MUIR, 2002, p. 335).

A trilha sonora parece reforçar a noção de insignificância do homem no cosmos, pois carece de melodia. A música reverbera desordenada e dissonante, é uma confusão de sons feios que se entrecruzam. Nas palavras de Hardy, são “rugidos apocalípticos” que dão um tom ainda mais apavorante à trama (1985, p. 298). Como as erupções na superfície do sol, acrescenta Muir, a música reflete a ausência de equilíbrio, sanidade, razão e ordem no cosmos. A primeira cena revela o quão confuso o universo se tornou. O cadáver de um tatu atropelado jaz de barriga para cima na estrada de asfalto escaldante. De acordo com o crítico, um animal não deveria estar morto na estrada (símbolo da indústria humana); mas *está* morto, pois o universo caótico sobrepõe o sentido de ordem que a estrada em si representa (MUIR, 2002, p. 336).

Figura 71: Universo caótico: o tatu atropelado no asfalto.



Quando os protagonistas aparecem pela primeira vez, dentro de uma van em meio à desolação de uma estrada texana, percebemos que no filme de Hooper não haverá astros, representantes de certa “ordem cinemática”. Aqueles personagens são *nós*, e habitam um

universo onde coisas terríveis acontecem, como na vida real. Nos primeiros minutos, o cineasta rebaixa o sentido de decoro, tanto uma visão de mundo quanto uma metodologia específica na composição narrativa, que existem desde o início do cinema. Em outras palavras, o público nunca espera, por convenção, ver coisas desagradáveis e nauseantes, mas heróis adoráveis e vilões detestáveis, resolução do problema, desfecho e a derrota do Mal (MUIR, 2002, p. 336).

Em outros pontos importantes da narrativa, Hooper acentua a vastidão do universo como um todo. Aos olhos de Muir, isso parte de um posicionamento crítico do cineasta, que vê os jovens viajantes, tal como eles próprios se veem, como gado no matadouro. Pequenas criaturas sem o menor sentido correndo a esmo, incapazes de perceber que habitam um domínio muito maior e terrivelmente assustador. “Enquanto seres humanos”, explica o crítico, “impomos uma falsa sensação de ordem (e, portanto, de segurança) à nossa existência, mas Hooper irá despir tudo isso e revelar que nada nos separa das vacas ou das formigas. Somos vítimas de um universo que se desdobra aleatoriamente” (MUIR, 2002, p. 336).

À medida que os personagens se movem em algumas cenas, a câmera os acompanha; mas o importante é que o sol permanece estacionado em órbita, imóvel. As formigas são transitórias, até o nosso olho (a câmera) é transitório, mas o universo não se move para nenhum homem. É indiferente e despreocupado com as “formigas” que se aglomeram em um mundo minúsculo. Utilizando um novo ângulo baixo de câmera, Hooper (...) revela a hierarquia inerente (ou a desordem) do universo. Bem acima dos personagens esquecidos ficam o espaço sideral, sóis, galáxias. E estas “entidades” cósmicas não se importam com o fato de cinco adolescentes estarem prestes a morrer. Como pequenas formigas de visão funicular, nossas ações, nossos erros, nossas escolhas, têm resultados imprevisíveis, especialmente em um universo de caos, erupções e raiva. Você pode acordar certa manhã, fazer uma viagem e não ter a menor ideia de que vai morrer nas mãos de um canibal maluco antes do sol se pôr (MUIR, 2002, p. 337).

Muir prossegue com a argumentação, observando que as cenas de morte, a forma como ocorrem e a estrutura do filme reforçam a sensação de uma existência aleatória e sem propósito num universo existencial. Tomemos a morte de Kirk (William Vail) como exemplo. Não há ilusões Hollywoodianas, nenhum exemplo de heroísmo ou quase-fuga. É apenas brutal. Kirk é golpeado com um martelo e desaba. Seu corpo sofre espasmos, Cara-de-Couro desfere um segundo golpe, e então acabou. A cena da morte não dura mais que alguns segundos. Novamente, a equação é clara: Kirk é um animal abatido por um cozinheiro, nada mais. Não há sentido para a sua morte, em qualquer escala humana. Outros personagens morrem exatamente da mesma forma. Entram na fazenda, são surpreendidos e mortos. Nas cenas subsequentes, não

apreendemos nenhuma informação adicional sobre o assassino, nenhum progresso narrativo se faz, e não há avanço em direção ao clímax (MUIR, 2002, p. 337).

Segundo o crítico, *O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA* é um filme aterrorizante por envolver o público num universo que não ousamos contemplar. Ora, os céus não se importam conosco enquanto seres “pensantes”. “Todos e cada um de nós morrerá um dia e, ainda assim, a Terra permanecerá em órbita. Podemos ser caçados, tratados como gado e expostos a todas as atrocidades imagináveis, mas o céu não protestará contra esse tratamento”. Em suma, “Hooper criou brilhantemente um universo sem ordem e sem esperança”, lembrando-nos que a “nossa perspectiva antropocêntrica não é precisa” (MUIR, 2002, p. 338). Lovecraft exprimiu algo semelhante acerca da “postura humanocêntrica”, que desprezava como sinal da “miopia primitiva que amplia a terra e ignora o pano de fundo” (*apud* JOSHI, 2013, p. 484). Assim como “A Sombra sobre Innsmouth”, o filme em questão é uma combinação bem sucedida do horror regionalista e do cosmoicismo, posto que a insignificância cósmica e a minimização dos seres humanos conectam-no a essa postura metafísica e estética.

No fim dos anos 1990, o mundo parecia fora dos eixos. Na óptica de Grunenberg, a única forma de lidar com essa sensação era adotar uma perspectiva fatalista e cínica ou buscar consolo nos valores e crenças tradicionais, a fim de restabelecer o estado de “normalidade” que se perdera com o término do *boom* econômico do pós-Guerra (1997, pp. 206-7). Não por acaso, “as tensões maniqueístas comuns às experiências de *fin de siècle* [foram] exacerbadas” (SCHWARTZ, 1992, p. 29). Desde os primeiros anos daquela década, as produções de horror mostravam essa nova perspectiva, caracterizada pela suspensão da realidade, assim como “o tempo deixou de existir” (LOVECRAFT, 2017, p. 38) em “A cidade sem nome” (1921). Na série *TWIN PEAKS* (1990-1991) e no filme *TWIN PEAKS: OS ÚLTIMOS DIAS DE LAURA PALMER* (*Twin Peaks: Fire Walk with Me*, 1992), de David Lynch, o horror é cósmico e existencial, oriundo da tentativa de lidar com o inexplicável. O cineasta também fez incursões no território do horror físico. O fim do mundo como o conhecemos é o tema de *À BEIRA DA LOUCURA* (*In the Mouth of Madness*, 1994), que fala a língua da aniquilação de Lovecraft. Este filme, junto de *A BRUMA ASSASSINA* (1980), *O ENIGMA DE OUTRO MUNDO* (1982) e *Príncipe das Sombras* (1987), compõe o catálogo das obras de Carpenter que abordam a invasão do mundo por um mal poderoso (MUIR, 2011; PHILLIPS, 2012).

O conceito central de *À BEIRA DA LOUCURA* é que os livros de um novelista de horror exercem efeito estranho em seus leitores; causam lapsos mentais, paranoia e podem levar à insanidade. Algumas pessoas chegam a desenvolver um comportamento assassino, outras se transformam em monstros horrendos. Essas transformações devem culminar no ressurgimento

dos deuses antigos, através da abertura de um portal. O que move a narrativa é o próprio novelista, denominado Sutter Cane (Jürgen Prochnow), que desapareceu sem deixar vestígios. No seu rastro está o investigador John Trent (Sam Neill). Ele descobre que, no ano anterior ao desaparecimento de Cane, seu trabalho ficou instável, distorcido e mais bizarro que o normal, a ponto dele próprio se convencer de que suas histórias eram reais, não meros produtos de ficção. Na óptica de John, não passam de narrativas familiares, com uma fórmula padronizada que envolve coisas estranhas no escuro, pessoas que enlouquecem e se transformam em monstros. Entretanto, o contato com o universo de Cane resulta em pesadelos terríveis. Quando chega à cidadezinha de Hobb's End, cenário ficcional de muitas histórias do escritor, que não está no mapa, John se depara com o povo demente do interior. Diante de fenômenos inexplicáveis, a razão entra em colapso e ele é levado à beira da loucura, incapaz de distinguir o sonho da realidade. O enredo desse filme deve muito a Lovecraft. O personagem Sutter Cane é uma espécie de substituto do escritor, embora goze da popularidade de um Stephen King.

Figura 72: Viagem ao interior. Em busca de Hobb's End.

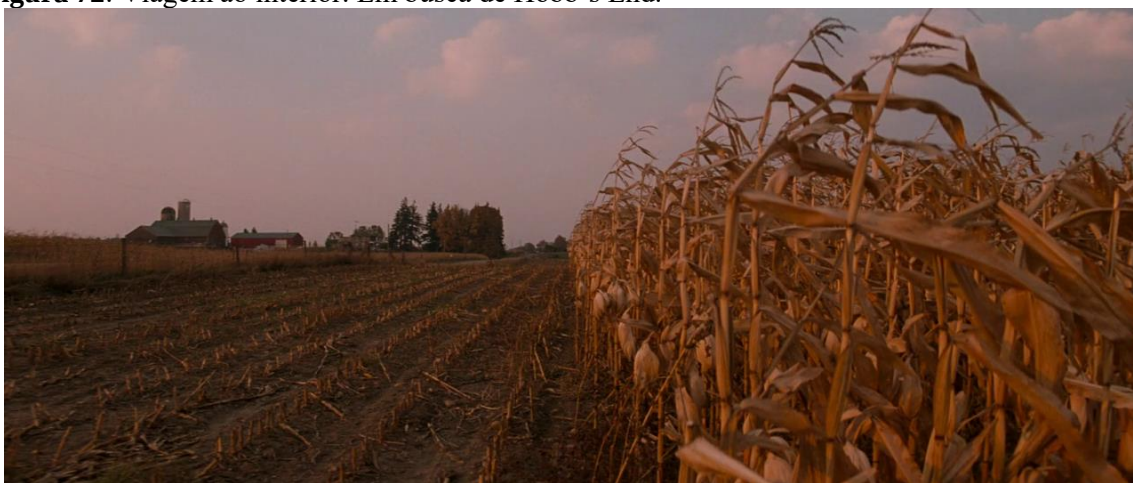


Figura 73: Monstruosidade lovecraftiana se revela ameaçadoramente a John Trent (Sam Neill).



De acordo com Hutchings, Carpenter explorou o “horror apocalíptico” em *À BEIRA DA LOUCURA*, que exibe a influência de Lovecraft (2008, p. 17). Muir concorda em sua afirmação de que o filme é abertamente niilista e retrata um conto apocalíptico sobre o fim dos seres humanos na Terra. Reflete sobre estar na pele do último humano são num mundo onde a insanidade se tornou a norma. Assim, Carpenter apresenta um mundo onde a ficção e a realidade estão interligadas pela interpretação conflituosa do protagonista acerca da “realidade objetiva”. Em seus filmes, o auto-sacrifício impede a vitória do mal e garante a sobrevivência (temporária) da humanidade, já que a ciência não se mostra confiável. Em contraste deliberado, *À BEIRA DA LOUCURA* existe fora do mundo científico e não apresenta ao público nenhum personagem altruísta, disposto a morrer para salvar a humanidade.

John Trent vai de encontro a uma nova ordem social e se vê incapaz de montar qualquer esquema de defesa. O mundo está realmente condenado, pois o homem não se erguerá por si mesmo. Não há amor nem esperança no mundo. O filme representa uma face mais sombria, talvez mais desesperadora, de Carpenter. Esta face é personificada em John, que vai além dos típicos anti-heróis criados pelo diretor. Abertamente desdenhoso de tudo e todos no reino humano, o personagem odeia o passado (ridiculariza antiguidades chamando-as de “merdas velhas”), desaprova o gênero do horror como “lixo” e, pior, não tem a mínima fé na humanidade, chegando a declarar: “Quanto mais cedo estivermos fora do planeta, melhor” (*À BEIRA*, 1994). O herói da história, portanto, é um misantropo que se entrega ao horror lovecraftiano, o que leva à sua dominação por uma força maléfica. Finalmente, acha consolo num asilo solitário, o último lugar sadio num mundo insano (MUIR, 2011, pp. 384, 385).

CONCLUSÃO

ESQUELETOS NO ARMÁRIO

Nos Estados Unidos de início do século XX, ambiente social em constante transformação, Lovecraft foi um personagem conservador e tradicionalista, crítico ferrenho da modernidade e da cultura das máquinas. De um racismo agressivo e estridente, vociferou contra a integração e a miscigenação, vistas como ameaças em potencial aos homens brancos de estirpe anglo-saxônica, ávidos em manterem seus privilégios, temerosos que esse processo pudesse resultar na degeneração da América das origens. Adequando-se a um passado idealizado e respondendo aos tempos modernos, Lovecraft trouxe à tona medos ancestrais, latentes no imaginário nacional. Ancorado na tradição do gótico, do qual nasce a ‘ficção estranha’, criou uma ficção de horror “quintessencialmente americana” (OATES *apud* ROTHMAN, 2016), cujas raízes foram plantadas no período colonial, e tocou em temas que amedrontavam seus conterrâneos na virada do século: os lugares selvagens, o demônio, os povos não-brancos, a miscigenação e a evolução. Com o anteparo teórico do darwinismo social e da noção de supremacia do homem branco, a eugenia mordaz de seus contos atribui à miscigenação o nascimento de proles monstruosas, representações grotescas do outro ‘racializado’, fosse ele o negro ou o imigrante. Ao ambientar seus contos nos rincões mais antigos do país, onde um mundo esquecido ainda viveria, Lovecraft não apenas construiu uma versão mítica da Nova Inglaterra, como representou literariamente suas visões da América Profunda.

Repudiando a continuidade e o progresso em proveito das discontinuidades e rupturas,²⁰² com sua visão de mundo negativa, pessimista e carregada de misantropia, Lovecraft ajudou a construir a ponte entre dois *fins de siècle* e abriu caminho para um imaginário apocalíptico que chega até os dias atuais. Dado que o regime de historicidade engrena passado, presente e futuro, o escritor situava-se entre o regime moderno, trazido pela revolução industrial, e o antigo, um século XVIII imaginado por ele. A experiência de “ruptura de continuidade” (HARTOG, 2015, p. 20) deu-lhe o sentimento de pertencer a essas duas eras, embora acreditasse mesmo ser um produto do passado trazido de alguma forma para o presente, uma “era alienígena e repulsiva” (JOSHI, 2013, p. 192) e um “tempo desorientado (...), situado entre dois *abismos* (...)” (HARTOG, 2015, p. 20). Seus principais contos, escritos entre as duas

²⁰² Franz Rosenzweig, Walter Benjamin e Gershom Sholem também poderiam evocar uma experiência análoga de “ruptura de continuidade” na Alemanha dos anos 1920 (HARTOG, 2015, p. 21).

grandes guerras, refletiam as preocupações das elites com a derrocada do projeto de civilização ocidental. Na década de ascensão do fascismo na Europa, profetizavam a chegada de uma raça-mestra pronta para retomar o controle, na forma de seres alienígenas monstruosos. A humanidade não encontraria salvação nesse apocalipse secular. Sua perspectiva sombria reemergiu em meados do século, anos após a sua morte, junto do princípio orientador de sua cosmologia: o universo amoral e não-antropocêntrico, no qual a humanidade ocupa um lugar desprezível e insignificante. Temos, aqui, outro fator que explica a grande popularidade da sua obra e a cena cultural que se formou em torno da mesma nas décadas finais do século XX. Além de evocar medos latentes, suas construções literárias quintessencialmente americanas estabeleceram diálogo com o período em que a contracultura chegava ao ponto de estrangulamento.

A emergência de Lovecraft na cultura contemporânea ocorreu na primeira fase da Guerra Fria, durante a paranoia com os discos voadores e com os medos atinentes à era atômica, quando os filmes modernos de ficção científica exibiam catástrofes, invasões alienígenas e monstros mutantes. Nos termos de Hendrix (2017, p. 179), o escritor falava a “língua da aniquilação” no momento em que o fim da espécie humana tornou-se uma possibilidade, ou mesmo uma certeza. O prognóstico de fim dos tempos recrudesceria com a “nova era de decomposição, incerteza e crise” (HOBSBAWM, 1995, p. 15) iniciada a partir dos anos 1970. Encerrava-se o ciclo de *boom* econômico do pós-guerra e começava um período de medo existencial em que as estruturas sociais e o próprio capitalismo eram postos em xeque. Ao mesmo tempo em que a fragmentação do indivíduo trazia à tona novas corporeidades e configurações de gênero, raça e classe, os anseios da contracultura eram soterrados por uma avalanche de descontentamento. Ainda que os Estados Unidos permanecessem como o país ocidental hegemônico, havia uma percepção de que sofriam de limitada influência mundial, limitado crescimento econômico, limitados recursos naturais e limitadas expectativas de um futuro melhor. O conservadorismo econômico e neoliberalismo dos anos 1980 e 1990 revigoraram vastamente a economia e reforçaram a hegemonia mundial, culminando na iniciativa de defesa estratégica conhecida como “Guerra das Estrelas” e no fim do comunismo, iniciado dentro da União Soviética, mas muito em função da pressão americana. Embora essas tenham sido décadas de enriquecimento, investimentos e avanços sobre outros países, a expansão do neoliberalismo levou internamente à desindustrialização e ao empobrecimento. Em meio aos espaços desindustrializados do capitalismo avançado, buscavam-se os valores basilares daquela sociedade e o lugar que o homem americano ocupa na vastidão do universo. A corrida espacial não encontrou a luz no fim do túnel, mas um beco sem saída. A negação dos

valores, a descrença no progresso científico e a ansiedade apocalíptica gerada pela devastação ambiental pareciam desmontar o projeto de humanidade e os pilares do edifício Iluminista, provocando o retorno de uma sensibilidade gótica no fim de século.

O Chamado de Lovecraft aos realizadores independentes foi sintomático da conjuntura supracitada. Entre os anos de 1960 e 1990, sua obra trouxe à tona medos arquetípicos de uma ordem mundial bipolar, potencializados pelo mal-estar de *fin de siècle* e pela crise existencial da modernidade. Evocava, portanto, o *ethos* da nação em tempos de medo e incerteza. A partir dos anos 1960, quando as convenções do horror remetiam seus adeptos à ficção estranha, o cinema encontrou em Lovecraft tanto a representação máxima dos horrores que afligiam a sociedade quanto um novo filão a ser explorado comercialmente. Daí em diante as apropriações da sua obra ajudaram a criar uma corrente cinematográfica duradoura e significativa dentro da história do cinema de horror. *O CASTELO ASSOMBRADO* (1963), de Roger Corman, abriu caminho para *MORTE PARA UM MONSTRO* (1965) e *O ALTAR DO DIABO* (1970), dirigidos por Daniel Haller, seu ex-diretor de arte. *EQUINOX* (1970), outra produção lovecraftiana influente, seria a matriz de *UMA NOITE ALUCINANTE: A MORTE DO DEMÔNIO* (1981), suas continuações e *A BRUXA DE BLAIR* (1999). Concebido inicialmente como uma produção de baixo orçamento intitulado *Star Beast*, *ALIEN*, *O OITAVO PASSAGEIRO* (1979) pode ser considerado uma releitura de *PLANETA PROIBIDO* (1956). Este abre com uma narração otimista que engrandece o progresso científico e a conquista do espaço pelos norte-americanos, e tem um *happy ending* comum aos filmes da primeira fase da Guerra Fria. O filme de Ridley Scott, por sua vez, é mais sombrio e ambíguo apesar da batalha do bem contra o mal no clímax.

Uma vez que as convenções do horror refluem em determinadas épocas, dado que as produções do gênero têm se mostrado recorrentes do ponto de vista histórico, a maioria dos filmes examinados vincula-se às convenções e subgêneros do gótico americano, a exemplo das vertentes do gótico rural, sulista e suburbano, o que atesta a relação do próprio escritor com esse gênero que ajudou a reformular sem nunca ter se afastado verdadeiramente dele. Nos anos 1980 e 1990, em tempos de retorno de uma sensibilidade gótica, as adaptações *ABOMINÁVEL CRIATURA* (1988), *O INOMINÁVEL RETORNO* (1992) e *HERANÇA MALDITA* (1995) são representativas desse gênero e representam um retorno ao horror clássico. Naquele mesmo período, a imbricação do horror com o *film noir* resultou em filmes policiais lovecraftianos como *FANATISMO MACABRO* (1987), *DARK HERITAGE* (1989) e *O FILHO DAS TREVAS* (1991), bem como em produções televisivas que tocam na vertente da ficção estranha, a exemplo da série *TWIN PEAKS* (1990-1991) e alguns episódios de *ARQUIVO X* (1993-2002). Também devemos lembrar que *UMA NOITE ALUCINANTE*, *ALIEN*, *O OITAVO*

PASSAGEIRO e *A HORA DOS MORTOS-VIVOS* (1985) deram origem a franquias de sucesso, com inúmeras continuações nos anos que sucederam seu lançamento.

Apenas nove dos cinquenta filmes examinados são adaptações diretas da obra de Lovecraft: *O CASTELO ASSOMBRADO* (1963), *MORTE PARA UM MONSTRO* (1965), *O ALTAR DO DIABO* (1970), *A HORA DOS MORTOS-VIVOS* (1985), *DO ALÉM* (1986), *ABOMINÁVEL CRIATURA* (1988), *O FILHO DAS TREVAS* (1991), *O INOMINÁVEL RETORNO* (1992), *APRISIONADOS PELO MEDO* (1994) e *HERANÇA MALDITA* (1995). Porém, ainda que a tese da inadaptabilidade não se sustente, como pudemos demonstrar, nenhum desses filmes é realmente a adaptação cinematográfica de uma obra em si, pois mesclam proposições, ambiência e elementos do universo criado por Lovecraft às convenções mais gerais do horror. Neste trabalho, que não se trata de um estudo da adaptação, reforçamos como o apelo exercido pelo escritor resultou em diversas formas de apropriação de sua obra. Na maioria das vezes, suas explorações literárias inspiraram releituras originais ou histórias totalmente novas que dialogam tanto com a tradição do horror quanto com as construções literárias de Lovecraft. Ao contrário das pretensas adaptações mais literais dos anos 1960, tais leituras reatualizam seus principais temas. Em produções ‘proto-lovecraftianas’ inovadoras como *O MONSTRO DA LAGOA NEGRA* (1954), *O MONSTRO DE PEDRAS BRANCAS* (1959) e *MONSTROS DA CIDADE SUBMARINA* (1965), nas quais Lovecraft se anuncia discretamente, ganham destaque os monstros humanoides e anfíbios semelhantes àqueles descritos em seus contos, adições importantes à iconografia do horror. *ALIEN*, *O OITAVO PASSAGEIRO* (1979) e o *remake* *O ENIGMA DE OUTRO MUNDO* (1982), por sua vez, renovam as histórias de invasão alienígena pensadas na primeira fase da Guerra Fria. Há também filmes que dialogam com outras mídias, como *CREEPSHOW: ARREPIO DO MEDO* (1982), um tributo às histórias em quadrinhos de horror da editora E.C. Comics, dos anos 1950.

Alguns desses filmes contaram com o envolvimento de grupos específicos de realizadores, dedicados à obra de Lovecraft. Por essa razão, os nomes de certos membros da equipe técnica ou mesmo do elenco se repetem com frequência. Roger Corman e Daniel Haller já haviam trabalhado juntos em diversos filmes antes de *O CASTELO ASSOMBRADO*, como as adaptações de Poe; em seguida, Haller ficou a cargo da direção de *MORTE PARA UM MONSTRO* e *O ALTAR DO DIABO*, este último produzido por Corman. O veterano também dirigiu outro exemplar de nossa filmografia, *O HOMEM DOS OLHOS DE RAIOS-X* (1963). Os posteriores *ALIEN*, *O OITAVO PASSAGEIRO*, *OS MORTOS-VIVOS* (1981) e a produção canadense de horror *Bleeders* (1997) foram roteirizados por Dan O’Bannon, diretor de *O FILHO DAS TREVAS* (1991). A relação de determinados cineastas com Lovecraft é ainda mais

recorrente, como é o caso de John Carpenter com *A BRUMA ASSASSINA* (1980), *O ENIGMA DE OUTRO MUNDO* e *À BEIRA DA LOUCURA* (1994); e Stuart Gordon, com as adaptações *A HORA DOS MORTOS-VIVOS* (1985), *DO ALÉM* (1986) e *HERANÇA MALDITA*, cujos roteiros foram assinados por Dennis Paoli. Produtor dos filmes de Gordon à exceção deste último, Brian Yuzna também dirigiu *A NOIVA DE RE-ANIMATOR* (1989) e o segmento “O AÇOUGUEIRO” do filme-antologia *NECRONOMICON - O LIVRO PROIBIDO DOS MORTOS* (1993). Nome comumente relacionado às adaptações de Lovecraft, o ator Jeffrey Combs interpretou papéis importantes em todos esses filmes de Gordon e Yuzna, incluindo o do próprio escritor em *NECRONOMICON* e um papel secundário em *APRISIONADOS PELO MEDO* (1994). Este, *DO ALÉM* e *HERANÇA MALDITA* foram produzidos por Charles Band, nome renomado na indústria de filmes B de horror, ficção científica e comédia. Seu irmão, o músico Richard Band, foi o compositor das trilhas dos filmes de Gordon.

Na maioria das vezes, os cineastas se utilizaram dos trabalhos de Lovecraft como trampolim para desenvolverem a sua própria imaginação. Deveras, foi preciso muita criatividade imagética e imaginativa para compor a ambiência de Lovecraft. Um elemento que nos parece absolutamente fundamental é a forma de produção barata e rápida de Corman e Haller, o que evidentemente incide no resultado dos filmes. Essas condições de produção fizeram com que os realizadores conseguissem criar cenários e ambientes estranhos com poucos recursos e em tempo recorde, especializando-se no uso das cores. Há muito de *beat* nesses filmes. De liberdade, de improviso, de gambiarra que eles se permitiram e que o gênero e Lovecraft facultam. É imaginar o inimaginável que está na literatura para a imagem. Com recursos reduzidos, pouco tempo, reutilizando cenários. Algumas escolhas estranhas, como o mutante radioativo feito de papel alumínio no clímax de *MORTE PARA UM MONSTRO*, também fazem parte da bizarrice da adaptação, das condições possíveis e da liberdade que o diretor se permitia nessas produções. Outra relação importante é a possibilidade que se abriu para o desenvolvimento de filmes B altamente criativos. Podemos dizer que esses filmes eram ‘contraculturais’ por dialogarem com o caldo de cultura daquele momento. Nas suas escolhas, que eram formais, baratas e rápidas, criaram um outro horror a partir do Lovecraft. A conjunção dessas formas ‘alucinógenas’ com a estranheza do Lovecraft parece um encontro de dois opostos. Realizadores tão livres, um momento histórico de liberdade, de questionamento, de mudança, de viajar para outras ‘portas da percepção’, a abertura da mente pelo uso de drogas e o universo sombrio e pessimista de Lovecraft. Assim, a contracultura se apropriou de forma crítica, poética e subversiva de um imaginário próprio da Guerra Fria.

Não por acaso, filmes como *EQUINOX* terminaram por desenvolver mais ou de forma inovadora um eixo de efeitos especiais que ainda não eram praticados em Hollywood. Essa contribuição fica evidente em *ALIEN*, *O OITAVO PASSAGEIRO*, tanto na concepção dos cenários e do monstro biomecânico quanto na imagem do parasita alienígena rasgando seu caminho pelas entranhas de um dos personagens, cena icônica de horror físico que também aponta para o diálogo com outras produções de seu tempo — em especial, *Calafrios* (Shivers, 1975) de David Cronenberg, que possui uma cena quase idêntica. Os desafios de se adaptar Lovecraft e as alternativas encontradas, portanto, redefiniram as produções de horror e ficção científica e ajudaram a mudar o cinema, já que toda a geração dos independentes, a começar por Corman, culminou na Nova Hollywood dos anos 1970, responsável pelo advento do *blockbuster* com o objetivo de tirar a indústria cinematográfica da concorrência com o vídeo. No entanto, muitas adaptações de Lovecraft continuaram voltadas para esse mercado caseiro, produções de baixo orçamento feitas para a televisão ou lançadas diretamente em vídeo.

Por outro lado, o pessimismo, a negatividade e a profundidade dos escritos de Lovecraft foram amenizados e subvertidos na maioria desses filmes, que vão culminar em lutas maniqueístas no clímax. Talvez as únicas exceções sejam os exemplares de horror cósmico e existencial *O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA* (1974), *O ENIGMA DE OUTRO MUNDO* (1982) e *À BEIRA DA LOUCURA* (1994), nos quais o universo é caótico e a humanidade não encontra meios para se salvar. Em Lovecraft não há reparação. Vimos que a sua obra é de um horror e de uma desesperança irreconciliáveis que todos os demais exemplares não conseguiram ou não puderam atingir. De modo geral, esses filmes têm um respiro que a própria ambiência dos livros aparentemente não tem, e que está ligado às convenções cinematográficas e questões que envolvem produção e bilheteria. Isso não significa que não dialoguem com o tempo, mas de fato atenuam o caráter horrífico do autor. Fora a presença sempre heroica e amenizadora das personagens femininas, quase inexistentes nos contos, com o objetivo de criar um subtexto romântico ou erótico para atrair o público masculino. Se outro dos entraves para as adaptações foi o substrato ideológico das histórias de Lovecraft, de teor racista e xenófobo, que relegou os negros a papéis subumanos e monstruosos, criou-se um outro problema ao excluí-los, já que praticamente não há personagens negros nesses filmes, seja nos exemplares de meados do século, seja naqueles dos anos de 1980 e 1990.

Ao tocarem nos medos arquetípicos dos norte-americanos, muitos dos quais já haviam sido explorados por Lovecraft nas primeiras décadas do século XX, as adaptações revelam os esqueletos no armário de uma nação temerosa de tudo e de todos, imersa em uma cultura de medo. Produções dos anos 1950, como *O MONSTRO DO ÁRTICO* (1951), *O TERROR DA*

TORRE (1953), *O MONSTRO DA LAGOA NEGRA* (1954) e *O MONSTRO DE PEDRAS BRANCAS* (1959), surgem no fim de um período de quase um século de narrativas de ‘horror darwinista’ e levantam o debate sobre a evolução através de mutantes, falhas evolutivas e alienígenas de alta performance que habitam os lugares selvagens e alertam sobre os perigos da miscigenação na era Jim Crow, em que a separação ainda era a norma. O confronto entre homem e fera sanciona a pretensa superioridade do homem branco norte-americano e a suposta inferioridade dos povos não-brancos, tidos como primitivos. Pressupõe que a sobrevivência do primeiro, puro e mais ‘apto’, esteja condicionada à destruição do segundo, o outro racial impuro e ‘inapto’, convertido em monstro. Esses filmes reencenam a luta pela sobrevivência de modo a reafirmar a supremacia da nação e de seu poderio tecnológico em tempos de Guerra Fria. São narrativas do excepcionalismo norte-americano que ecoam nas décadas seguintes, notadamente em *MANITOU – O ESPÍRITO DO MAL* (1978) e nas adaptações de “O medo à espreita” (1922). A maioria desses filmes trata da luta (dos americanos) pela sobrevivência e enfatiza, por vezes de uma perspectiva crítica, valores presentes nas mentalidades desde os tempos coloniais: a defesa da propriedade privada, a proteção do território comum, a necessidade de pegar em armas e a propensão a se fazer a justiça com as próprias mãos.

A partir dos anos 1960, os filmes exploram um leque de medos e preocupações atinentes à sociedade norte-americana naquele momento, dos quais destacaremos os principais, que podem reincidir em diferentes filmes. Separados por mais de duas décadas, *PLANETA PROIBIDO* (1956) e *ALIEN, O OITAVO PASSAGEIRO* (1979) fazem um prognóstico nefasto para a corrida espacial e suas consequências (embora o primeiro tenha um final otimista): o contato com forças alienígenas de inteligência superior que podem ameaçar a supremacia norte-americana. *MORTE PARA UM MONSTRO* (1965) e *A MALDIÇÃO - RAÍZES DO TERROR* (1987) são metáforas de um holocausto nuclear e dos efeitos devastadores da radioatividade. Através da imagem de um ‘parto maldito’, que tornou-se uma convenção do horror nos anos 1970, *MANITOU – O ESPÍRITO DO MAL* reflete preocupações com a natalidade. Assim como *O HOMEM DOS OLHOS DE RAIOS-X* (1963), *O ENIGMA DE OUTRO MUNDO* (1982), *A HORA DOS MORTOS-VIVOS* (1985), *DO ALÉM* (1986) e *A NOIVA DE RE-ANIMATOR* (1989), trata da ciência fora de controle, despida de limites éticos ou morais, dos efeitos colaterais da medicina ou mesmo de doenças como o câncer e a AIDS. Em suma, estes filmes mostram a ambivalência em relação à ciência que surgiu durante a Guerra Fria. *O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA* (1974), *FANATISMO MACABRO* (1987), *DARK HERITAGE* (1989), *O FILHO DAS TREVAS* (1991) e *À BEIRA DA LOUCURA* (1994) refletem a escalada da violência, o desajuste do indivíduo na sociedade, a decadência das pequenas cidades, o declínio

da manufatura e da grande indústria e a desindustrialização das cidades do aço. *A BRUMA ASSASSINA* (1980) e *O PORTÃO* (1987) levam essas mesmas preocupações aos subúrbios de aparente normalidade, em tempos de neoliberalismo e mudanças demográficas significativas.

Lovecraft fala a outras épocas anos depois de sua morte. Os filmes examinados revelam o seu apelo aos cineastas independentes e a amplitude de possibilidades de apropriação e leituras. As explorações de sua obra transpostas para a tela respondem a questões prementes nas décadas finais do século XX. Mas coisas persistem, sobrepõem-se, dão continuidade umas às outras e transmutam. Nesse sentido, é como se cada momento permitisse novas leituras e possibilidades de apropriação do seu trabalho.

REFERÊNCIAS

Bibliografia

ADAMS, Russel B. (Dir.). **Seitas secretas**. 3 ed. Rio de Janeiro: Time-Life Livros: Abril Livros, 1992. (Mistérios do Desconhecido).

ALDER, Emily. The Creature from the Black Lagoon. In: WEINSTOCK, Jeffrey Andrew. **The Ashgate Encyclopedia of literary and cinematic monsters**. Dorchester: Ashgate Publishing, 2014, pp. 504-508.

ALLISON, Anne. New-Age fetishes, monsters, and friends: Pokémon capitalism at the millennium. In: YODA, Tomiko; HARROTUNIAN, Harry (eds.). **Japan after Japan: Social and cultural life from the recessionary 1990s to the present**. Durham & London: Duke University Press, 2006.

ALVES, Castro. As Trevas. In: **Espumas Flutuantes - Poesias Completas**. São Paulo: Ediouro, [s.d.]. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/bv000067.pdf>. Acesso em: 12 nov. 2018.

BARKER, Clive. Introduction. In: GIGER, H. R. **H. R. Giger's Necronomicon**. Beverly Hills, CA: Morpheus International, 1991.

BARTLETT, John Russell (ed.). The Charter of the Governor and Company of the English Colony of Rhode-Island. **Records of the Colony of Rhode Island and Providence Plantations in New England** [1664-1677], vol. II. Providence, RI: Knowles, Anthony & Co., 1857.

BAECQUE, Antoine de. Projeções: a virilidade na tela. In: CORBIN, Alain, COURTINE, Jean-Jacques, VIGARELLO, Georges (dir.). **História da virilidade**. vol. 3. A virilidade em crise?: o século XX e XXI. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013, pp. 519-553.

BADDELEY, Gavin. **Lucifer rising**. London: Plexus, 2006.

BELIVEAU, Ralph. Monstrous Animals. In: WEINSTOCK, Jeffrey Andrew. **The Ashgate Encyclopedia of literary and cinematic monsters**. Dorchester: Ashgate Publishing, 2014, pp. 14-23.

BENJAMIN, Walter. **O capitalismo como religião**. São Paulo: Boitempo Editorial, 2015.

BERGAN, Ronald. **Ismos**: para entender o cinema. São Paulo: Globo, 2010.

BIERCE, Ambrose. Carcosa. Trad. Davi Gonçalves. In: **Sombras de Carcosa**: contos de terror cósmico. São Paulo: Poetisa, 2015, pp. 3-11.

BLACK, Andy. "Crawling celluloid chaos – H.P. Lovecraft in cinema". **Necronomicon – The Journal of Horror and Erotic Cinema**, 1. London, UK: Creation Books, 1996.

BRIGGS, Joe Bob. **Profoundly disturbing**: shocking movies that changed history. New York, NY: Universe, 2003.

BURLESON, Donald R. Lovecraft and Romanticism. **Lovecraft Studies**, n. 19/20, West Warwick, RI: Necronomicon Press, 1989, pp. 28-31.

CÂMARA CASCUDO, Luís da. **Dicionário do folclore brasileiro**. 12 ed. São Paulo: Global, 2012.

CAMPBELL, John W. **Who goes there?**. Cabin John, MD: Wildside Press, [s.d.].

CAMPBELL, Colin. The Cult, the Cultic Milieu and Secularization. In: HILL, Michael (ed.). **Sociological Yearbook of Religion in Britain**, n. 5, London: SCM Press, 1972, pp. 119-36.

CÂNEPA, Laura Loguercio. **Medo de quê?: uma história do horror nos filmes brasileiros**. 2008. 469 f. Tese (Doutorado em Multimeios) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas. Campinas, SP: Unicamp, 2008. Disponível em: <http://repositorio.unicamp.br/jspui/handle/REPOSIP/285159>. Acesso em: 12 nov. 2018.

CARROL, Noël. **A filosofia do horror ou paradoxos do coração**. Campinas, SP: Papirus, 1999.

CAVALLARO, Dani. **Cyberpunk & Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson**. London: The Athlone Press, 2000.

CHARTIER, Roger. Literatura e História. **Topoi**, v. 1, n. 1, Rio de Janeiro, dez. 2000, pp. 197-216. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/2237-101X001001006>. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2237-101X2000000100197&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 24 nov. 2018.

CHÂTELET, François, DUHAMEL, Olivier & PISIER-KOUCHNER, Evelyne. História das ideias políticas. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2000.

CHARBONNIAUD-DOUSSAUD, Valérie. Quasimodo. In: WEINSTOCK, Jeffrey Andrew. **The Ashgate Encyclopedia of literary and cinematic monsters**. Dorchester: Ashgate Publishing, 2014, pp. 483-484.

CLARENS, Carlos. **An illustrated history of the horror film**. New York: G. P. Putnam's Sons, 1967.

CLARK-PUJARA, Christy Mikel. **Dark Work: The Business of Slavery in Rhode Island**. New York: New York University Press, 2016.

_____. **Slavery, Emancipation and Black Freedom in Rhode Island, 1652-1842**. 2009. 245 f. Tese (Doutorado em História) – Graduate College of The University of Iowa. Iowa City, Iowa: University of Iowa, 2009. Disponível em: <https://ir.uiowa.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=4956&context=etd>. Acesso em: 19 nov. 2018.

CLARK, Mark; SENN, Bryan. **Sixties shockers: a critical filmography of horror cinema, 1960-1969**. Jefferson, North Carolina: McFarland, 2011.

CONLEY, Greg. Lovecraft's terrestrial terrors: morally alien earthlings. **Revista Abusões**, n. 4, vol. 4, Rio de Janeiro: Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2017, pp. 7-43.

COOPER, Ian. Manson, Drugs and Black Power: The Countercultural Vampire. In: HUNT, Leon; LOCKYER, Sharon; WILLIAMSON, Milly (Eds.). **Screening the Undead: Vampires and Zombies in Film and Television**. London & New York: I.B. Tauris, 2014, pp. 19-37.

COSTA, Bruno (org.). **Contos reunidos do mestre do horror cósmico**. Trad. Francisco Innocêncio. São Paulo: Ex Machina, 2017.

COSTEAU, Jacques. **O mundo submarino**. v.1. Rio de Janeiro: Salvat, 1983.

DADEY, Bruce. Breaking Quarantine: Image, Text, and Disease in Black Hole, Epileptic, and Our Cancer Year. **ImageText**, vol. 7, n. 2. Florida: University of Florida, 2013. Disponível em: http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v7_2/dadey/. Acesso em: 26 nov. 2018.

DARWIN, Charles. **The descent of man, and selection in relation to sex** [1871]. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1981.

DAVIS, Erik. H.P. Lovecraft. In: PARTRIDGE, Christopher (ed.). **The Occult World**. New York, NY: Routledge, 2015.

De CAMP, L. Sprague. **Lovecraft: A Biography**. UK: Gateway / Orion, 2011.

DILLON, Grace. Manitou. In: WEINSTOCK, Jeffrey Andrew. **The Ashgate Encyclopedia of literary and cinematic monsters**. Dorchester: Ashgate Publishing, 2014, pp. 395-398.

DOUGLAS, Mary. **Pureza e perigo**. Lisboa: Edições 70, 1991.

DOGGETT, Peter. **O homem que vendeu o mundo: David Bowie e os anos 70**. Trad. José Roberto O'Shea. Curitiba: Nossa Cultura, 2014.

DUFOUR, Éric. **O cinema de ficção científica**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2012.

DERY, Mark. **The pyrotechnic insularium: American culture on the brink**. New York: Grove Press, 1999.

DOGGETT, Peter. **O homem que vendeu o mundo: David Bowie e os anos 70**. Curitiba: Nossa Cultura, 2014.

DOLHNIKOFF, Luis (org.). **Os americanos**. São Paulo: Hedra, 2015.

DOUGLAS, Mary. **Pureza e perigo** [1966]. Lisboa: Edições 70, 1991.

ECKHARDT, Jason C. Behind the Mountains of Madness: Lovecraft and the Antarctic in 1930. **Lovecraft Studies**, vol. 6, n. 1, West Warwick, RI: Necronomicon Press, 1987, p. 31-8.

ELLWOOD, Charles A. The Color Line: A Brief in Behalf of the Unborn - William Benjamin Smith. **American Journal of Sociology**, vol. 11, n. 4, jan. 1906, pp. 570-575. (Reviews) DOI: <https://doi.org/10.1086/211422>. Disponível em: <https://www.journals.uchicago.edu/doi/10.1086/211422>. Acesso em: 20 nov. 2018.

EVERMAN, Welch. **Cult horror films**. New York, NY: Citadel Press, 1993.

EVERSON, William K. Horror films. In: SILVER, Alain; URSINI, James (Eds.). **Horror film reader**. New York: Limelight Editions, 2006, p. 21-38.

FRANK, Alan G. **Horror Movies** – Tales of terror in the cinema. London: Octopus Books, 1974. (The Movie Treasury)

FERNANDES, Fábio. Lovecraft: o mestre do indizível. In: LOVECRAFT, H.P. **A tumba e outras histórias**. Trad. Sylvio Gonçalves de Oliveira Júnior. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1991.

FERNANDES, Luiz Estevam; MORAIS, Marcus Vinícius de. Os EUA no século XIX. In: KARNAL, Leandro *et al.* **História dos Estados Unidos**: das origens ao século XXI. São Paulo: Contexto, 2007.

FERRO, Marc. **Cinema e história**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

FICHO, Jean-Pierre. **A civilização americana**. Campinas, SP: Papirus, 1990.

FORTH, Christopher E. Masculinidades e virilidades no mundo anglófono. In: CORBIN, Alain, COURTINE, Jean-Jacques, VIGARELLO, Georges (dir.). **História da virilidade**. vol. 3. A virilidade em crise?: o século XX e XXI. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013, pp. 116-186.

FREUD, Sigmund. **História de uma neurose infantil (“O homem dos lobos”), Além do princípio do prazer e outros textos** [1917-1920]. Obras Completas, vol. 14. Trad. Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

GARCIA, Yuri. Monstros Sagrados e Ciberculturais: H. P. Lovecraft e sua mitologia na cultura contemporânea. **Galáxia**, São Paulo, n. 39, dez. 2018, p. 203-214. DOI: <http://dx.doi.org/10.1590/1982-255435811>. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1982-25532018000300203&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 10 dez. 2018.

GEORGE, Susan A. The Creature from the Black Lagoon. In: WEINSTOCK, Jeffrey Andrew. **The Ashgate Encyclopedia of literary and cinematic monsters**. Dorchester: Ashgate Publishing, 2014, pp. 102-104.

GIANVITO, John. An Inconsolable Darkness – The Reappearance and Redefinition of Gothic in Contemporary Cinema. In: GRUNENBERG, Christoph (ed.). **Gothic**: transmutations of horror in late twentieth century art. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1997, pp. 38-50.

GINWAY, M. E. Eating the Past: Proto-Zombies in Brazilian Fiction 1900-1955. **Alambique**: Revista académica de ciencia ficción y fantasía / Jornal académico de ficção científica e fantasia, v. 6, n. 1, 2018. Disponível em: <https://scholarcommons.usf.edu/alambique/vol6/iss1/7>.

_____. Relendo os clássicos: o processo de zumbificação. Palestra ministrada no II Seminário sobre Gêneros Cinematográficos e Audiovisuais (II GENEKINE). Campinas, SP: UNICAMP, 3 de maio de 2016.

GITLIN, Todd. **The sixties**: years of hope, days of rage. New York: Bantam Books, 1993.

GLASSNER, Barry. **Cultura do medo**. São Paulo: Francis, 2003.

GOFFMAN, Ken, JOY, Dan. **Contracultura através dos tempos**: do mito de Prometeu à cultura digital. Rio de Janeiro: Ediouro, 2007.

GRIMAL, Pierre. **Dicionário da mitologia grega e romana**. Trad. Victor Jabouille. 6 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2011.

GRUNENBERG, Christoph (ed.). **Gothic**: transmutations of horror in late twentieth century art. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1997.

_____. Unsolved mysteries: Gothic Tales from Frankenstein to the Hair Eating Doll. In: GRUNENBERG, Christoph (ed.). **Gothic**: transmutations of horror in late twentieth century art. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1997, pp. 160-213.

HANEGRAAFF, Wouter J. Fiction in the Desert of the Real: Lovecraft's Cthulhu Mythos. **Aries - Journal for the Study of Western Esotericism**, vol. 7, n. 1. Leiden: Brill, 2007, pp. 85-109. DOI: 10.1163/157005906X154728. Disponível em: <http://booksandjournals.brillonline.com/content/journals/10.1163/157005906x154728>. Acesso em: 10 set. 2018.

HARDY, Phil (ed.). **Horror – The Aurum Film Encyclopedia**, vol. 3. London: Aurum Press, 1985.

HARTOG, François. **Regimes de historicidade**: presentismo e experiências do tempo. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2015.

HARTLEY, John. **A Short History of Cultural Studies**. London: SAGE, 2003.

HASIAN, Marouf Arif. **The Rhetoric of Eugenics in Anglo-American Thought**. University of Georgia Humanities Center Series on Science and the Humanities. Athens: University of Georgia Press, 1996.

HAWKING, Stephen. **A brief history of time**. 10 ed. New York: Bantam Books, 1998.

HENDRIX, Grady. **Paperbacks from hell**: the twisted history of '70s and '80s horror fiction. Philadelphia, PA: Quirk Books, 2017.

HERVEY, Ben. **Night of the Living Dead**. London: British Film Institute, 2008.

HOBERMAN, J.; ROSENBAUM, J. **Midnight movies**. New York: Harper and Row, 1983.

HOBBS, Thomas. **Elementa philosophica de cive** [1642]. New York: New York Public Library, 1782. Disponível em: <https://archive.org/details/elementaphiloso00hobbgoog/page/n10>. Acesso em: 26 nov. 2018.

HOBBS, Frank, STOOPS, Nicole. **Demographic Trends in the 20th Century**: Census 2000 Special Reports. Washington, DC: U.S. Census Bureau: U.S. Government Printing Office, 2000. (Series CENSR-4). Disponível em: <https://www.census.gov/prod/2002pubs/censr-4.pdf>. Acesso em: 10 jan. 2019.

HOBSBAWM, Eric. **Era dos Extremos**: O breve século XX: 1914-1991. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

_____. **A era dos impérios**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.

HOUELLEBECQ, Michel. **H. P. Lovecraft: Against the World, Against Life** [1991]. Believer Books, 2005. (Division of McSweeney's Books)

HURLEY, Kelly. "Reading like an alien: posthuman identity in Ridley Scott's 'Alien' and David Cronenberg's 'Rabid'". In: HALBERSTAM, Judith; LIVINGSTON, Ira (eds.). **Posthuman bodies**. Bloomington: Indiana University Press, 1995.

HURWITZ, Matt; KNOWLES, Chris. **The complete X-Files: behind the series, the myths, and the movies**. San Rafael, CA: Insight Editions, 2008.

HUTCHINGS, Peter. **Historical dictionary of horror cinema**. Lanham, Maryland: Scarecrow Press, 2008. (Historical Dictionaries of Literature, n. 25)

HUTCHINSON, Tom; PICKARD, Roy. **Horror: a history of horror movies**. London: Deans International Publishing, 1983.

JACKSON, Andrew Grant. **1965: O ano mais revolucionário da música**. São Paulo: LeYa, 2016.

JAPIASSU, Hilton; MARCONDES, Danilo. **Dicionário básico de filosofia**. 2 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1993.

JONES, Darryl. **Horror: a thematic history in fiction and film**. London: Hodder Arnold, 2002.

JOSHI, S.T. Introduction. In: LOVECRAFT, H.P. **The complete Cthulhu Mythos tales**. New York: Barnes & Noble, 2016, pp. vii-xiii.

_____. The old gods waken. In: JONES, Stephen (ed.). **The Art of Horror: An Illustrated History**. London: Elephant Book Company Limited: Applause Theatre & Cinema Books: Hal Leonard, 2015.

_____. **A vida de H. P. Lovecraft**. Trad. Bruno Gambarotto. São Paulo: Hedra, 2014.

_____. Monsters in Lovecraft. In: WEINSTOCK, Jeffrey Andrew (ed.). **The Ashgate Encyclopedia of Literary and Cinematic Monsters**. Dorchester: Ashgate, 2014, pp. 388-392.

_____ (org.). **Black Wings of Cthulhu 2: Eighteen New Tales of Lovecraftian Horror**. London: Titan Books, 2014.

_____. **I am Providence: The Life and Times of H. P. Lovecraft**. New York, NY: Hippocampus Press, 2013.

_____. Preface. In: MIGLIORE, Andrew; STRYSIK, John. **Lurker in the Lobby: A Guide to the Cinema of H.P. Lovecraft**. 2nd ed. Portland, CA: Night Shade Books, 2006, pp. 5-8.

_____. **H.P. Lovecraft: The Decline of the West**. Mercer Island, WA: Starmont House, 1990.

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

KARLAŠ, Šonja M. Cosmic horror, gothic body and the text: H. P. Lovecraft's "The Shadow over Innsmouth". **Journal for Languages and Literatures of the Faculty of Philosophy in Novi Sadu**, vol. 3, n.3, 2013.

KARNAL, Leandro *et al.* **História dos Estados Unidos**: das origens ao século XXI. São Paulo: Contexto, 2007.

KAY, Glenn. Messiah of Evil (1973). In: **Zombie Movies**: The Ultimate Guide. Chicago, IL: Chicago Review Press, 2008.

KAYSER, Wolfgang. **O grotesco**. São Paulo: Perspectiva, 1986.

KELAHAN, Michael. H.P. Lovecraft on the silver screen. In: **H.P Lovecraft goes to the movies**. New York: Fall River Press, 2011, pp. ix-xiii.

KIERNAN, V. G. **Estados Unidos**: o novo imperialismo. Rio de Janeiro: Record, 2009.

KING, Francis X. **Witchcraft and demonology**. New York: Crescent Books, 1991.

KING, Stephen. **Dança macabra**. Trad. Maria Claudia Santos Lopes. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1989.

KLINGER, Leslie S. **The new annotated H.P. Lovecraft**. New York, London: Liveright, 2014.

KNEALE, James. From beyond: H. P. Lovecraft and the place of horror. **Cultural Geographies**, SAGE Publications, 2006, n. 13, vol. 1, pp.106-126. Disponível em: <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-00572172/document>. Acesso em: 15 jul. 2018.

KONOW, David. **Reel terror**. New York: Thomas Dunne Books, 2012.

KOSELLECK, Reinhart. **Futuro passado**: contribuição à semântica dos tempos históricos. Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2006.

KRACAUER, Siegfried. **De Caligari a Hitler**: uma história psicológica do cinema alemão. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1988.

KUTRIEH, Marcia G. The Cosmology of H. P. Lovecraft. **Bulletin of the Faculty of Humanities and Social Sciences**, Qatar University, n. 8, 1985, pp. 37-49.

LACHMAN, Gary. **Turn Off Your Mind**: The Mystic 1960s and the Dark Side of the Age of Aquarius. New York: Disinformation Books, 2001.

LEARY, Timothy. Foreword. In: BONZANIGO, Mia (ed.). **Giger's Alien**: Film Design – 20th Century Fox. 4 ed. Beverly Hills, CA: Galerie Morpheus International, 1999, p. 4.

LEDGER, Sally. **The new woman**: fiction and feminism in the *fin de siècle*. Manchester, UK: Manchester University Press, 1997.

LEEMING, David. Muses. **The Oxford Companion to World Mythology**. New York: Oxford University Press, 2005.

LEITCH, Thomas. **Crime films**. New York: Cambridge University Press, 2002.

LEONARD, Thomas M (ed.). Eurocentrism. *In: Encyclopedia of the Developing World*. vol. 1. New York: Routledge, 2006, pp. 634-636.

LEVENDA, Peter. **The Dark Lord: H.P. Lovecraft, Kenneth Grant and the Typhonian Tradition in Magic**. Lake Worth, FL: Ibis Press, 2013.

LÉVI-STRAUSS, Claude; LITTLE, Kenneth L.; SHAPIRO, Harry L. **Raça e Ciência**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1970.

LINCOLN, Don. **Universo alien**. São Paulo: Cultrix, 2017.

LOVECRAFT, H. P. **A tumba e outras histórias**. Trad. Sylvio Gonçalves de Oliveira Júnior. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1991.

_____. **The Complete Cthulhu Mythos Tales**. New York: Barnes and Nobles, 2016.

_____. **Grandes contos**. 2 ed. São Paulo: Martin Claret, 2018.

_____. O assombrador nas trevas [1935]. **Grandes contos**. 2 ed. São Paulo: Martin Claret, 2018, pp. 1065-1090.

_____. Os sonhos na casa da bruxa [1932]. In: COSTA, Bruno (org.). **Contos reunidos do mestre do horror cósmico**. Trad. Francisco Innocêncio. São Paulo: Ex Machina, 2017, pp. 83-112.

_____. The man of stone [1932]. **The Complete Cthulhu Mythos Tales**. New York: Barnes and Nobles, 2016, pp. 430-442.

_____. A sombra sobre Innsmouth [1931]. **Grandes contos**. 2 ed. São Paulo: Martin Claret, 2018, pp. 879-946.

_____. Nas montanhas da loucura [1931]. **Grandes contos**. 2 ed. São Paulo: Martin Claret, 2018, pp. 765-878.

_____. Sussurros na escuridão [1930]. **Grandes contos**. 2 ed. São Paulo: Martin Claret, 2018, pp. 695-764.

_____. O horror em Dunwich [1928]. **Grandes contos**. 2 ed. São Paulo: Martin Claret, 2018, pp. 647-694.

_____. **A cor que caiu do espaço** [1927]. Trad. Guilherme da Silva Braga. São Paulo: Hedra, 2011.

_____. O caso de Charles Dexter Ward [1927]. **Grandes contos**. 2 ed. São Paulo: Martin Claret, 2018, pp. 467-598.

_____. A busca onírica da desconhecida Kadath [1926-27]. **Grandes contos**. 2 ed. São Paulo: Martin Claret, 2018, pp. 355-466.

_____. O chamado de Cthulhu [1926]. **O chamado de Cthulhu e outros contos**. Trad. Guilherme da Silva Braga. São Paulo: Hedra, 2011, pp.

_____. **O horror sobrenatural em literatura** [1925-27]. 2 ed. São Paulo: Martin Claret, 2018, pp. 1099-1174.

_____. **O horror sobrenatural na literatura** [1925-27]. Trad. João Guilherme Linke. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1987.

_____. O horror em Red Hook [1925]. **Grandes contos**. 2 ed. São Paulo: Martin Claret, 2018, pp. 273-296.

_____. Na catacumba [1925]. In: COSTA, Bruno (org.). **Contos reunidos do mestre do horror cósmico**. Trad. Francisco Innocêncio. São Paulo: Ex Machina, 2017, pp. 444-451.

_____. Ele [1925]. In: **A tumba e outras histórias**. Trad. Sylvio Gonçalves de Oliveira Júnior. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1991, pp.

_____. O festival [1923]. **Grandes contos**. 2 ed. São Paulo: Martin Claret, 2018, pp. 233-242.

_____. Os ratos nas paredes [1923]. **Contos**. vol. 1. São Paulo: Martin Claret, 2017, pp. 95-127.

_____. O inominável [1923]. In: COSTA, Bruno (org.). **Contos reunidos do mestre do horror cósmico**. Trad. Francisco Innocêncio. São Paulo: Ex Machina, 2017, pp. 463-469.

_____. O sabujo [1922]. In: COSTA, Bruno (org.). **Contos reunidos do mestre do horror cósmico**. Trad. Francisco Innocêncio. São Paulo: Ex Machina, 2017, pp. 345-352.

_____. O medo à espreita [1922]. **Grandes contos**. 2 ed. São Paulo: Martin Claret, 2018, pp. 209-232.

_____. Herbert West – Reanimador [1921-22]. **Contos**. vol. 1. São Paulo: Martin Claret, 2017, pp. 169-211.

_____. A busca de Iranon [1921]. In: COSTA, Bruno (org.). **Contos reunidos do mestre do horror cósmico**. Trad. Francisco Innocêncio. São Paulo: Ex Machina, 2017, pp. 165-170.

_____. A cidade sem nome [1921]. In: **Medo clássico**. vol. 1. Trad. Ramon Mapa da Silva. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2017, pp. 31-46.

_____. A música de Erich Zann [1921]. In: COSTA, Bruno (org.). **Contos reunidos do mestre do horror cósmico**. Trad. Francisco Innocêncio. São Paulo: Ex Machina, 2017, pp. 304-311.

_____. O intruso [1921]. In: COSTA, Bruno (org.). **Contos reunidos do mestre do horror cósmico**. Trad. Francisco Innocêncio. São Paulo: Ex Machina, 2017, pp. 298-303.

_____. Do além [1920]. **Grandes contos**. 2 ed. São Paulo: Martin Claret, 2018, pp. 115-122.

_____. Os gatos de Ulthar [1920]. In: COSTA, Bruno (org.). **Contos reunidos do mestre do horror cósmico**. Trad. Francisco Innocêncio. São Paulo: Ex Machina, 2017, pp. 155-157.

_____. Fatos acerca do falecido Arthur Jermyn e sua família [1920]. In: COSTA, Bruno (org.). **Contos reunidos do mestre do horror cósmico**. Trad. Francisco Innocêncio. São Paulo: Ex Machina, 2017, pp. 283-290.

_____. Nyarlathotep [1920]. In: COSTA, Bruno (org.). **Contos reunidos do mestre do horror cósmico**. Trad. Francisco Innocêncio. São Paulo: Ex Machina, 2017, pp. 27-29.

_____. O templo [1920]. In: COSTA, Bruno (org.). **Contos reunidos do mestre do horror cósmico**. Trad. Francisco Innocêncio. São Paulo: Ex Machina, 2017, pp. 265-275.

_____. A rua [1920]. In: COSTA, Bruno (org.). **Contos reunidos do mestre do horror cósmico**. Trad. Francisco Innocêncio. São Paulo: Ex Machina, 2017, pp. 250-254.

_____. A gravura da casa maldita [1920]. **Contos**. vol. 1. São Paulo: Martin Claret, 2017, pp. 153-67.

_____. O depoimento de Randolph Carter [1919]. In: COSTA, Bruno (org.). **Contos reunidos do mestre do horror cósmico**. Trad. Francisco Innocêncio. São Paulo: Ex Machina, 2017, pp. 21-26.

_____. O navio branco [1919]. In: COSTA, Bruno (org.). **Contos reunidos do mestre do horror cósmico**. Trad. Francisco Innocêncio. São Paulo: Ex Machina, 2017, pp. 140-144.

_____. Polaris [1918]. In: COSTA, Bruno (org.). **Contos reunidos do mestre do horror cósmico**. Trad. Francisco Innocêncio. São Paulo: Ex Machina, 2017, pp. 134-137.

_____. Dagon [1920]. **Grandes contos**. 2 ed. São Paulo: Martin Claret, 2018, pp. 49-54.

_____. A fera na caverna [1905]. In: COSTA, Bruno (org.). **Contos reunidos do mestre do horror cósmico**. Trad. Francisco Innocêncio. São Paulo: Ex Machina, 2017, pp. 494-499.

LOVEJOY, David S. **Rhode Island Politics and the American Revolution 1760-1776**. Providence/RI: Brown University Press, 1958, pp. 5-30.

LOSURDO, Domenico. **Nietzsche e a crítica da modernidade**. São Paulo: Ideias & Letras, 2016.

LÖWY, Michael, SAYRE, Robert. **Romanticism against the tide of modernity**. Durham and London: Duke University Press, 2001.

LURKER, Manfred. **Dicionário dos deuses e demônios**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

LYNN, Richard. **Eugenics: a reassessment**. Westport, CT: Praeger Publishers.

LYRA, Bernardette. Horror, humor e sexo no cinema de bordas. **Ilha do Desterro A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies**, [S.l.], n. 51, p. 131-146, abr. 2006.

MADDREY, Joseph. **Nightmares in red, white and blue: The evolution of the American horror film**. Jefferson, North Carolina: McFarland, 2004.

MALTIN, Leonard. **Leonard Maltin's Movie and Video Guide 2002**. New York: Plume, 2001.

MATTOS, A. C. Gomes. **A outra face de Hollywood: filme B**. Rio de Janeiro: Rocco, 2003.

MAXFORD, Howard. **The A-Z of horror films**. Bloomington; Indianapolis: Indiana University Press, 1997.

MAYER, Kurt B. **Economic Development and Population Growth in Rhode Island**. Providence, Rhode Island: Brown University, 1953.

McARTHUR, Colin. **O filme policial**. Lisboa: Livros Horizonte, 1990.

McCARTY, John. **The Official Splatter Movie Guide**, Volumes I & II: 1963-1992. Hertford, NC: Crossroad Press, 2016. (Macabre Ink First Digital edition)

McGRATH, Patrick. Transgression and Decay. In: GRUNENBERG, Christoph (ed.). **Gothic: transmutations of horror in late twentieth century art**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1997, pp. 153-158.

McKECHNIE, Claire. Dinosaur. In: WEINSTOCK, Jeffrey Andrew. **The Ashgate Encyclopedia of literary and cinematic monsters**. Dorchester: Ashgate Publishing, 2014, pp. 160-163.

MET, Philippe. Is Lovecraft Unfilmable? (Palestra). Rio de Janeiro: Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2015.

MIGLIORE, Andrew; STRYSIK, John. **Lurker in the Lobby: A Guide to the Cinema of H.P. Lovecraft**. 2 ed. Portland, CA: Night Shade Books, 2006.

MITCHELL, Charles. **The complete H. P. Lovecraft filmography**. Westport, CT: Greenwood Press, 2001.

MONTCLAIR, Florent. **Fantastique et événement: Etude comparée des œuvres des Jules Verne et de Howard P. Lovecraft**. Paris: Presses Universitaires de Franche-Comté, 1997. (Annales littéraires de l'Université de Franche-Comté)

MUIR, John Kenneth. **Horror films of the 1990s**. Jefferson, NC: McFarland, 2011.

_____. **Horror films of the 1980s**. Jefferson, NC: McFarland, 2007.

_____. **Horror films of the 1970s**. Jefferson, NC: McFarland, 2002.

_____. **Terror Television – American Series, 1970-1999**. Jefferson, NC: McFarland, 2001.

MURNANE, Barry. Doppelgänger. In: WEINSTOCK, Jeffrey Andrew. **The Ashgate Encyclopedia of literary and cinematic monsters**. Dorchester: Ashgate Publishing, 2014, pp. 172-177.

MURPHY, Bernice M. **The suburban gothic in American popular culture**. UK: Palgrave Macmillan, 2009.

NELSON, Victoria. **Gothicka**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 2012.

NEVINS, Jess. Jack the Ripper. In: WEINSTOCK, Jeffrey Andrew. **The Ashgate Encyclopedia of literary and cinematic monsters**. Dorchester: Ashgate Publishing, 2014, pp. 349-352.

NEWMAN, Kim. **Nightmare movies: horror in the screen since the 1960s**. London: Bloomsbury, 2011.

NICHOLLS, Peter. **Fantastic cinema – An illustrated survey**. London: Ebury Press, 1984.

OATES, Joyce Carol. Reflections on the Grotesque [1994]. In: GRUNENBERG, Christoph (ed.). **Gothic: transmutations of horror in late twentieth century art**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1997, pp. 34-38.

OREJA, José Antonio González. Quo vadis, panspermia? Del origen de la vida en la Tierra a una ecología interplanetaria. **eVOLUCIÓN**, v. 2, n. 1. Granada: Facultad de Ciencias Universidad de Granada: Sociedad Española de Biología Evolutiva - SESBE, 2016, pp. 71-88.

PECORARO, Rossano. **Nilismo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

PHILLIPS, Kendall R. **Dark directions: Romero, Craven, Carpenter, and the modern horror film**. Carbondale, IL: Southern Illinois University Press, 2012.

PIEIDADE, Lucio de Franciscis dos Reis. **A cultura do lixo: horror, sexo e exploração no cinema**. 2002. 222 f. Dissertação (Mestrado em Multimeios) - Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes, Campinas, SP. Disponível em: <<http://www.repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/284131>>. Acesso em: 2 ago. 2018.

POOLE, W. Scott. Lovecraft, witch cults, and philosophers. In: SEDERHOLM, Carl H.; WEINSTOCK, Jeffrey Andrew (eds.). **The age of Lovecraft**. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, 2016, pp. 215-230.

PRICE, Robert M. **The Shub-Niggurath Cycle**. Hayward: Chaosium, 1994.

PURDY, Sean. O século americano. In: KARNAL, Leandro *et al.* **História dos Estados Unidos: das origens ao século XXI**. São Paulo: Contexto, 2007.

REIS FILHO, Lúcio. “Demons to some, angels to others: eldritch horrors and hellbound religion in the Hellraiser films”. In: MILLER, Cynthia J.; RIPER, A. Bowdoin Van. **Divine Horror: Essays on the Cinematic Battle Between the Sacred and Diabolical**. Jefferson, NC: McFarland, 2017, pp. 113-124.

_____. H. P. Lovecraft no Cinema dos Anos 70 e 80: da Inadaptabilidade aos Novos Reinos Imaginativos. **Abusões**, n. 4, vol. 4, Rio de Janeiro: UERJ, 2017. DOI: <https://doi.org/10.12957/abusoes.2017.27810>. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/abusoes/article/view/27810/21294>. Acesso em: 20 nov. 2018.

_____. Impermanência entusiasta: A Noite dos Mortos-Vivos e os sangrentos espasmos dos anos 60. In: SUPPIA, Alfredo (org.). **Cartografias para a ficção científica mundial: cinema e literatura**. São Paulo: Alameda, 2015.

_____. **“Impermanência entusiasta”: transmutações do modelo romeriano de horror**. 2012. 110 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Juiz de Fora. Juiz de Fora: UFJF, 2012. Disponível em: <https://repositorio.ufjf.br/jspui/bitstream/ufjf/1973/1/luciodefranciscisdosreispietadefilho.pdf>. Acesso em: 22 nov. 2018.

REIS FILHO, Lúcio; SUPPIA, Alfredo. Impermanência Entusiasta: A Noite dos Mortos-Vivos e o espírito de 1968. **Revista ECO-Pós**, [S.l.], vol. 21, n. 1, pp. 185-201, jul. 2018. Disponível em: https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/16138/11000. Acesso em: 20 nov. 2018.

RICHARDSON, Angelique. **Love and eugenics in the late nineteenth century**: rational reproduction and the new woman. New York: Oxford University Press, 2003.

RIGBY, Jonathan. **American gothic**: sixty years of horror cinema. London: Reynolds & Hearn, 2007.

RILEY, Brendan. The E-Dead: Zombies in the Digital Age. In: BOLUK, Stephanie; LENZ, Wylie (Eds.). **Generation Zombie**: Essays on the Living Dead in Modern Culture. Jefferson, NC: McFarland, 2011, pp. 194-205.

ROSENHEIM, Shaw. Shivers. In: GRUNENBERG, Christoph (ed.). **Gothic**: transmutations of horror in late twentieth century art. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1997, pp. 52-65.

ROTTENSTEINER, Franz. Lovecraft as Philosopher. **Science Fiction Studies**, vol. 19, n. 1, 1992, pp. 117–121. Disponível em: https://www.depauw.edu/sfs/review_essays/rotten56.htm. Acesso em: 19 nov. 2018.

RUSSEL, Jamie. **Zumbis**: o livro dos mortos. São Paulo: Leya Cult, 2010.

RYAN, Michael. **Cultural studies**: a practical introduction. Oxford, UK: Wiley-Blackwell, 2010.

SALER, Michael (ed.). **The Fin-de-Siècle World**. New York: Routledge, 2014.

SCHECHTER, Harold. **Serial killers, anatomia do mal**. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2013.

SCHWARTZ, Hillel. **Fim de século**. Trad. Virgílio Freire. São Paulo: Cultura Editores Associados, 1992.

SCOFIELD, Martin. Introduction. In: **Wordsworth & Coleridge**: Lyrical ballads and other poems [1798]. London: Wordsworth Poetry Library, 2003.

SEIBEL, Klaudia. “This is not happening”: The multi-layered ontology of The X-Files. In: ALLRATH, Gaby, GYMNICH, Marion (eds.). **Narrative strategies in television series**. New York, NY: Palgrave MacMillan, 2005, pp. 114-131.

SELLERS, Charles, MAY, Henry, McMILLEN Neil R. **Uma reavaliação da história dos Estados Unidos**: de colônia a potência imperial. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1990.

SEVCENKO, Nicolau. Introdução: o prelúdio republicano, astúcias da ordem e ilusões do progresso. In: NOVAIS, Fernando (Coord.). **História da vida privada no Brasil**. v. 3. São Paulo: Companhia das Letras, 1998, pp. 7-48.

SHOHAT, E.; STAM, R. **Crítica da imagem eurocêntrica**. São Paulo: Cosac Naif, 2006.

SILVER, Alain; URSINI, James. **Film noir**. Lisboa: Taschen, 2004.

SINGER, Ben. Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular. In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (Orgs.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo: Cosac & Naify Edições, 2001, pp. 115-148.

SMANIOTTO, Edgar Indalecio. Filmografia Lovecraftiana. In: COSTA, Bruno (org.). **Contos reunidos do mestre do horror cósmico**. Trad. Francisco Innocêncio. São Paulo: Ex Machina, 2017.

STAM, Robert. **Introdução à teoria do cinema**. Campinas, SP: Papirus, 2003.

STEADMAN, John L. **H.P. Lovecraft and the Black Magickal Tradition: The Master of Horror's Influence on Modern Occultism**. San Francisco, CA: Weiser Books, 2015.

STERNE, Evelyn Savidge. **Ballots and Bibles: Ethnic Politics and the Catholic Church in Providence**. Ithaca, New York: Cornell University Press, 2004.

STRICK, Philip. **Science Fiction Movies**. London: Octopus Books, 1976. (The Movie Treasury)

SUPPIA, Alfredo; PIEDADE, Lúcio; FERRARAZ, Rogério. O cinema independente americano. In: BAPTISTA, Mauro; MASCARELLO, Fernando (orgs). **Cinema mundial contemporâneo**. Campinas, SP: Papirus, 2008.

TELOTTE, J. P. Introduction: Science Fiction Double Feature. In: TELOTTE, J. P.; DUCHOVNAY, Gerald (eds.). **Science Fiction Double Feature: The Science Fiction Film as Cult Text**. Liverpool: University of Liverpool Press, 2015.

THACKER, Eugene. **In the Dust of This Planet: Horror and Philosophy**. UK/EUA: John Hunt Publishing, 2011.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

TOPPE, Jana. Virus. In: WEINSTOCK, Jeffrey Andrew. **The Ashgate Encyclopedia of literary and cinematic monsters**. Dorchester: Ashgate Publishing, 2014, pp. 568-573.

TOTH, Csaba. Like Cancer in the System: Industrial Gothic, Nine Inch Nails, and Videotape. In: GRUNENBERG, Christoph (ed.). **Gothic: transmutations of horror in late twentieth century art**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1997, pp. 80-91.

TZIOUMAKIS, Yannis. **American independent cinema: an introduction**. New Brunswick/New Jersey: Rutgers University Press, 2006.

VATTIMO, Gianni. **Diálogo com Nietzsche**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2010.

VOX, Lisa. **Existential Threats: American Apocalyptic Beliefs in the Technological Era**. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2017.

WALTER, Susan. Images of the femme fatale in Two Short Stories by Emilia Pardo Bazán. **Romance Notes**, v. 55, n. 2. Chapel Hill, NC: The Department of Romance Studies: The University of North Carolina at Chapel Hill, 2015, pp. 177-189. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/589272>. Acesso em: 14 jan. 2019.

WEBER, A. S. (ed.). **Nineteenth century science: an anthology**. Mississauga, Canada: Broadview Press, 2000.

WEINSTOCK, Jeffrey Andrew. **The Ashgate Encyclopedia of literary and cinematic monsters**. Dorchester: Ashgate Publishing, 2014.

WELSHMAN, John. Eugenics and public health in Britain, 1900-40: scenes from provincial life. **Urban History**, vol. 24, n. 1. UK: Cambridge University Press, maio 1997, pp. 56-75. Disponível em: http://journals.cambridge.org/abstract_S0963926800012177. Acesso em: 15 set. 2018.

WELLS, H. G. **A guerra dos mundos**. Trad. Thelma Médici Nóbrega. Rio de Janeiro: Suma de Letras, 2016.

WILDE, Oscar. **O retrato de Dorian Gray**. Trad. Paulo Schiller. São Paulo: Penguin Classics Companhia das Letras, 2012.

WILLIAMS, Anne. Edifying narratives: The Gothic Novel, 1764-1997. In: GRUNENBERG, Christoph (ed.). **Gothic**: transmutations of horror in late twentieth century art. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1997, pp. 120-151.

WILSON, Colin. **The mind parasites**. Rhinebeck, NY: Monkfish, 2005.

ZINOMAN, Jason. **Shock value**: how a few eccentric outsiders gave us nightmares, conquered Hollywood, and invented modern horror. New York: The Penguin Press, 2011.

Webgrafia

BOLDEN, Doug. Examining The Blair Witch Project as a Lovecraftian Film. Disponível em: <http://www.wyrmis.com/blots/2014/25/blot41355-blair-lovecraftian.html>. Acesso em: 15 jan. 2019.

BURDETT, Carolyn. Post Darwin: social Darwinism, degeneration, eugenics. **The British Library**, 15 maio 2014. Disponível em: <https://www.bl.uk/romantics-and-victorians/articles/post-darwin-social-darwinism-degeneration-eugenics>. Acesso em: 4 jun. 2018.

CHERRY, Kendra. What Are the Id, Ego, and Superego? The Structural Model of Personality. **VeryWellMind**, 6 nov. 2018. Disponível em: <https://www.verywellmind.com/the-id-ego-and-superego-2795951>. Acesso em: 18 fev. 2019.

COULTHART, John. Heavy Metal, October 1979: the Lovecraft special. In: **{feuilleton}**, 12 mar. 2012. Disponível em: www.johncoulthart.com/feuilleton/2012/03/15/heavy-metal-october-1979-the-lovecraft-special/. Acesso em: 18 dez. 2018.

DAVIS, Erik. Calling Cthulhu: H.P. Lovecraft's Magick Realism [1995]. **Erik Davis' Figments**. Disponível em: <http://www.levity.com/figment/lovecraft.html>. Acesso em: 12 nov. 2018.

DAVIS, Mike. MIKE'S list of recommended Lovecraftian movies. **Lovecraft eZine**. Disponível em: <http://lovecraftzine.com/https://lovecraftzine.com/movies/mikes-recommended-lovecraftian-movies/>. Acesso em: 18 jul. 2017.

DEL TORO, Guillermo (RealGDT). "Just in case I wasn't clear: Spring is one of the best horror films of this decade. And the only Lovecraftian film that has blown me away". 10 jul. 2016, 3:05 p.m. Tweet. Disponível em: <https://twitter.com/RealGDT/status/752217217929019393>.

DURAN, Mike. H.P. Lovecraft's "Darwinian Horror". **DeCOMPOSE**, 3 jun. 2013. Disponível em: <http://www.mikeduran.com/2013/06/03/h-p-lovecrafts-darwinian-horror/>. Acesso em: 15 out. 2018.

HAYDEN, Patrick Nielsen. H.P. Lovecraft, Founding Father of SF Fandom. **Tor.com**, 3 dez. 2009. Disponível em: <http://www.tor.com/2009/12/03/h-p-lovecraft-founding-father-of-sf-fandom/#1>. Acesso em: 15 out. 2018.

HOUSE, Wes. We can't ignore H. P. Lovecraft's White supremacy: Lovecraftian Narratives of Race Persist in Contemporary Politics. **Literary Hub**, 26 set. 2017. Disponível em: <https://lithub.com/we-cant-ignore-h-p-lovecrafts-white-supremacy/>, Acesso em: 19 nov. 2018.

HP LOVECRAFT: Prophet of the Nuclear Age. **Grim Blogger**. 27 mar. 2011. Disponível em: <http://grimreviews.blogspot.com/>. Acesso em: 15 jan. 2016.

LOUGHREY, Clarisse. From Pet Sematary to It: Why is Stephen King's work so scary?. **Independent**. 6 abril 2019. Disponível em: <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/pet-sematary-it-chapter-two-stephen-king-scariest-meanings-a8853266.html>. Acesso em: 6 abril 2019.

LOVECRAFT, H.P. "Notes on writing weird fiction". Disponível em: <http://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/nwwf.aspx>. Acesso em: 2 fev. 2015.

LOVECRAFTIAN Sites in New England. In: The H. P. Lovecraft Archive. Disponível em: www.hplovecraft.com/creation/sites/. Acesso em: 17 ago. 2018.

MIÉVILLE, CHINA. With One Bound We are Free: Pulp, Fantasy and Revolution. **CrookedTimber**, 11 jan. 2005. Disponível em: <http://crookedtimber.org/2005/01/11/with-one-bound-we-are-free-pulp-fantasy-and-revolution/>. Acesso em: 18 nov. 2018.

MISKA, Brad. Horror Will 'Spring' to Life In this Lovecraftian Love Story (Trailer). **BloodDisgusting**, 13 fev. 2015. Disponível em: <https://bloody-disgusting.com/videos/3332482/horror-will-spring-life-lovecraftian-horror-trailer/>. Acesso em: 21 nov. 2018.

MITHOLOGY – A timeline of major events in the history of the Blair Witch. Disponível em: <http://www.blairwitch.com/project/timeline.html>. Acesso em: 15 jan. 2019.

NAFTULE, Ashley. Why David Lynch is one of the greatest horror movies directors ever. **Phoenix New Times**, 25 out. 2018. Disponível em: <https://www.phoenixnewtimes.com/arts/twin-peaks-fire-walk-with-me-proves-david-lynch-is-a-horror-movie-master-10955426>. Acesso em: 25 jan. 2019.

OATES, Joyce Carol. The King of Weird. **The New York Review of Books**, 31 out. 1996. Disponível em: <http://www.nybooks.com/articles/1996/10/31/the-king-of-weird/>. Acesso em: 18 nov. 2018.

OFFICER'S service record: J R. R. Tolkien. The First World War – Sources for History. **The NationalArchives**. Disponível em: <http://www.nationalarchives.gov.uk/pathways/firstworldwar/people/tolkien.htm>. Acesso em: 27 jun. 2018.

A QUICK History of Body Horror in Cinema. **Gehenna & Hinnom Books**, 7 abril 2017. Disponível em: <https://gehennaandhinnom.wordpress.com/2017/04/07/a-quick-history-of-body-horror-in-cinema/>. Acesso em: 28 nov. 2018.

RACISM of H.P. Lovecraft, The. **In the Dark** – A blog about the Universe, and all that surrounds it. Disponível em: <https://telescopewordpress.com/2012/08/17/the-racism-of-h-p-lovecraft/>. Acesso em: 13 nov. 2018.

REGNUM Congo and the Horror of Theodor de Bry's Engravings. **Miskatonic Museum**, 6 set. 2010. Disponível em: <http://miskatonicmuseum.blogspot.com/2010/09/regnum-congo-and-horror-of-theodor-de.html>. Acesso em: 21 nov. 2018.

ROTHMAN, Joshua. The Old, American Horror Behind "Stranger Things". **The New Yorker**, 17 ago. 2016. Disponível em: <https://www.newyorker.com/books/joshua-rothman/the-infinite-nostalgia-of-stranger-things>. Acesso em: 8 jun. 2017.

SHAKESPEARE, William. **The Tragedy of Hamlet, Prince of Denmark**. Disponível em: shakespeare.mit.edu/hamlet/full.html. Acesso em 15 jan. 2019.

SMITH, Adam. **An Inquiry into the Nature and Causes of the Wealth of Nations** [1776]. Disponível em: https://www.earlymoderntexts.com/assets/pdfs/smith1776_1.pdf. Acesso em: 15 jan. 2019.

SONTAG, Susan. Notes on "Camp" [1964] Disponível em: https://monoskop.org/images/5/59/Sontag_Susan_1964_Notes_on_Camp.pdf. Acesso: 7 ago. 2016.

THOMAS, G. W. The Kings of the Night – Conan & the Cthulhu Mythos. RAGE machine. Disponível em: <http://kingsofthenight0.tripod.com/mythos.htm>. Acesso em: 15 out. 2018.

TITTERINGTON, David. Jumping Kokopelli. **25YL**, 6 fev. 2019. Disponível em: <https://25yearslatersite.com/2019/02/06/jumping-kokopelli/>. Acesso em: 15 fev. 2019.

WERNER, C. L. Godzilla vs. Cthulhu. Disponível em: http://www.kaijuphile.com/fannest/fiction/godzillavscthulhu_1.shtml. Acesso em: 15 jan. 2019.

WILSON, Karina. Horror Film History: A decade by decade guide to the horror film genre. Disponível em: <http://horrorfilmhistory.com/wp/silent-horror-movies/>. Acesso em 15 jan. 2019.

WORRALL, Simon. Beyond Cannibalism: The True Story of the Donner Party. National Geographic, 2 jul. 2017. Disponível em: <https://news.nationalgeographic.com/2017/06/donner-party-cannibalism-nation-west/>. Acesso: 9 jan. 2018.

Revistas

CARPENTER, John. "The Fog": A spook ride on film. Entrevista concedida a Paul Scanlon. **Rolling Stone**, jun. 28, 1979. Disponível em: <http://www.stormkingproductions.com/pages/press/rollingstone790628.html>. Acesso em 17 ago. 2018.

CRONENBERG, David. Lord of The Fly. Entrevista concedida a Anthony Timpone. **Fangoria Legends and Tiff present: David Cronenberg**, New York: The Brooklyn Company, jun. 28, 2013, p. 26-32. Disponível em: https://archive.org/details/Fangoria_Legends_Presents_003_David_Cronenberg_2013/page/n31. Acesso em 14 jan. 2019.

DUNN, Kelly. War of the Gods: Godzilla vs. Cthulhu, who would win in the ultimate battle? **Famous monsters of filmland**, Petaluma, CA, Movieland Classics: set./out; 2015, pp. 44-49.

Disponível em: <https://archive.org/details/Famous.Monsters.of.Filmland.281.September.October.2015.CBR-GREASY/page/n5>. Acesso em 15 jan. 2019.

FERRANTE, Anthony C. The Lurking Film Project (Lovecraft Lives!). **Fangoria**, n. 106. New York, NY: Starlog Communications International, set. 1991, pp. 40-43;58.

MURRAY, Will. H.P. Lovecraft: the unadaptable? (Lovecraft Lives!). **Fangoria**, n. 106. New York, NY: Starlog Communications International, set. 1991, pp. 13-18.

NEWTON, Steve. A classic is resurrected (Lovecraft Lives!). **Fangoria**, n. 106. New York, NY: Starlog Communications International, set. 1991, pp. 28-32.

ROSS, Kevin A. HPL on film. **The Unspeakable Oath**, vol. 3, n. 3. Seattle, WA: Tynes Cowan Corporation, 1994, pp. 20-22.

THE DUNWICH HORROR. Video Tapevine. In: **Video Watchdog**: the perfectionist's guide to fantastic video, n. 69. Cincinnati, OH: mar. 2001.

Filmografia

ABOMINÁVEL Criatura (*The Unnamable*). Direção: Jean-Paul Ouellette. Roteiro: Jean-Paul Ouellette. Adaptado de conto de H.P. Lovecraft. Produção: Jean-Paul Ouellette e Dean Ramser. Intérpretes: Charles Klausmeyer; Mark Kinsey Stephenson; Alexandra Durrell; Laura Albert *et al.* Música: David Bergeaud. Malibu, California: K.P. Productions; Yankee Classic Pictures, 1988. (87 min.), son., color., 35 mm.

ALIEN, O Oitavo Passageiro (*Alien*). Direção: Ridley Scott. Roteiro: Dan O'Bannon. Produção: Gordon Carroll, David Giler e Walter Hill. Intérpretes: Sigourney Weaver; Tom Skerritt; John Hurt *et al.* Música: Jerry Goldsmith. Surrey, Inglaterra: Twentieth Century-Fox Productions, 1979. (116 min.), son., color., 35 mm, 70 mm, 8 mm.

ALIENS, O Resgate (*Aliens*). Direção: James Cameron. Roteiro: . Produção: Gale Anne Hurd. Intérpretes: Sigourney Weaver; Michael Biehn; Carrie Henn *et al.* Música: James Horner. Londres, Inglaterra: Twentieth Century Fox, 1986. (137 min.), son., color., 35 mm, 70 mm.

ALIEN 3 (*Alien³*). Direção: David Fincher. Roteiro: David Giler, Walter Hill e Larry Ferguson. Produção: Gordon Carroll, David Giler e Walter Hill. Intérpretes: Sigourney Weaver; Charles S. Dutton; Charles Dance *et al.* Música: Elliot Goldenthal. Buckinghamshire, Inglaterra: Twentieth Century Fox, 1992. (114 min.), son., color., 35 mm.

O ALTAR do Diabo (*The Dunwich Horror*). Direção: Daniel Haller. Roteiro: Curtis Lee Hanson, Henry Rosenbaum e Ronald Silkosky. Baseado em conto de H.P. Lovecraft. Produção: Samuel Z. Arkoff e James H. Nicholson. Intérpretes: Sandra Dee; Dean Stockwell; Ed Begley; Sam Jaffe *et al.* Música: Les Baxter. Mendocino, California: American International Pictures (AIP), 1970. (90 min.), son., color., 35 mm.

APRISIONADOS pelo Medo (*Lurking Fear*). Direção: C. Courtney Joyner. Roteiro: C. Courtney Joyner. Baseado em conto de H.P. Lovecraft. Produção: Oana Paunescu e Vlad Paunescu. Intérpretes: Jon Finch; Blake Adams; Ashley Laurence; Jeffrey Combs *et al.* Música: Jim Manzie. Bucharest, Romania: Full Moon Entertainment, 1994. (76 min.), son., color., 35 mm.

A BRUMA Assassina (*The Fog*). Direção: John Carpenter. Roteiro: John Carpenter e Debra Hill. Produção: Debra Hill. Intérpretes: Adrienne Barbeau; Jamie Lee Curtis; Janet Leigh; Hal Holbrook *et al.* Música: John Carpenter. Olema, California: Embassy Pictures; Debra Hill Productions, 1980. (89 min.), son., color., 35 mm.

A BRUXA THE BLAIR (*The Blair Witch Project*). Direção: Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. Roteiro: Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. Produção: Robin Cowie e Gregg Hale. Intérpretes: Heather Donahue; Joshua Leonard; Michael C. Williams. Música: Antonio Cora. Maryland: Haxan Films, 1999. (81 min.), son., color., 35 mm.

O CASTELO Assombrado (*The Haunted Palace*). Direção: Roger Corman. Roteiro: Charles Beaumont. Adaptado de poema de Edgar Allan Poe e de conto de H.P. Lovecraft. Produção: Roger Corman. Intérpretes: Vincent Price; Debra Paget; Lon Chaney Jr.; Elisha Cook Jr. *et al.* Música: Ronald Stein. Virginia: Alta Vista Productions; La Honda Productions, 1963. (87 min.), son., color., 35 mm.

A CIDADE dos Amaldiçoados (*Village of the Damned*). Direção: John Carpenter. Roteiro: David Himmelstein. Produção: Sandy King e Michael Preger. Intérpretes: Christopher Reeve; Kirstie Alley; Linda Kozlowski *et al.* Música: John Carpenter e Dave Davies. Sierra Madre, California: Universal Pictures: Alphaville Films, 1995. (99 min.), son., color., 35 mm.

CREEPSHOW: Arrepio do Medo (*Creepshow*). Direção: George A. Romero. Roteiro: Stephen King. Produção: Richard P. Rubinstein. Intérpretes: Hal Holbrook; Adrienne Barbeau; Leslie Nielsen; Ed Harris; Stephen King; John Amplas *et al.* Música: John Harrison. Monroeville, Pennsylvania: Laurel Entertainment Inc., 1982. (120 min.), son., color., 35 mm.

DARK Intruder. Direção: Harvey Hart. Roteiro: Barré Lyndon. Produção: Jack Laird. Intérpretes: Leslie Nielsen; Mark Richman; Judi Meredith *et al.* Música: Lalo Schifrin. Universal City, California: Shamley Productions, 1965. (59 min.), son., p&b, 35 mm.

DETROPIA. Direção: Heidi Ewing e Rachel Grady. Produção: Craig Atkinson, Heidi Ewing e Rachel Grady. Intérpretes: Crystal Starr; George McGregor; Tommy Stephens; David Dichiera *et al.* Música: Dial 81 e Blair French. Detroit, Michigan: Loki Films, 2012. (90 min.), son., color.

DO ALÉM (*From Beyond*). Direção: Stuart Gordon. Roteiro: Dennis Paoli, Brian Yuzna e Stuart Gordon. Adaptado de conto de H.P. Lovecraft. Produção: Brian Yuzna. Intérpretes: Jeffrey Combs; Barbara Crampton; Ted Sorel *et al.* Música: Richard Band. Roma, Itália: Empire Pictures, 1986. (85 min.), son., color., 35 mm.

O ENIGMA de Outro Mundo (*The Thing*). Direção: John Carpenter. Roteiro: Bill Lancaster. Adaptado de romance de John W. Campbell Jr. Produção: David Foster e Lawrence Turman. Intérpretes: Kurt Russell; Wilford Brimley; Keith David *et al.* Música: Ennio Morricone. Juneau, Alaska: Universal Pictures, 1982. (109 min.), son., color., 35 mm, 70 mm.

O ENIGMA do Horizonte (*Event Horizon*). Direção: Paul Anderson. Roteiro: Philip Eisner. Produção: Jeremy Bolt, Lawrence Gordon e Lloyd Levin. Intérpretes: Laurence Fishburne; Sam Neill; Kathleen Quinlan *et al.* Música: Michael Kamen e Orbital. Buckinghamshire, Inglaterra: Golar Productions: Impact Pictures: Paramount Pictures, 1997. (96 min.), son., color., 35 mm.

ENCONTROS no Fim do Mundo (*Encounters at the End of the World*). Direção: Werner Herzog. Roteiro: Werner Herzog. Produção: Henry Kaiser. Intérpretes: Werner Herzog; Scott Rowland; Stefan Pashov *et al.* Música: Henry Kaiser e David Lindley. Estação McMurdo, Antártica:

Discovery Films; Creative Differences Productions, 2007. (99 min.), son., color., 35 mm.

EQUINOX. Direção: Jack Woods. Roteiro: Mark Thomas McGee e Jack Woods. Produção: Jack H. Harris. Intérpretes: Edward Connell; Barbara Hewitt; Frank Bonner; Jack Woods *et al.* Música: Jaime Mendoza-Nava. Pasadena, California: Tonylyn Productions Inc., 1970. (80 min.), son., color., 35 mm.

FANATISMO Macabro (*Forever Evil*). Direção: Roger Evans. Roteiro: Freeman Williams. Produção: Jill Clark. Intérpretes: Red Mitchell, Tracey Huffman, Charles L. Trotter *et al.* Música: Marianne Pendino e Rod Slane. Coldspring, Texas: B. and S. Productions, FrameWork Pictures Ltd., 1987. (107 min.), son., color., 16 mm.

FANTASMA (*Phantasm*). Direção: Don Coscarelli. Roteiro: Don Coscarelli. Produção: Dac Coscarelli e Paul Pepperman. Intérpretes: A. Michael Baldwin; Bill Thornbury; Reggie Bannister *et al.* Música: Fred Myrow e Malcolm Seagrave. Huntington Beach, California: New Breed Productions Inc., 1979. (88 min.), son., color., 35 mm.

O FILHO das Trevas (*The Ressurrected*). Direção: Dan O'Bannon. Roteiro: Brent V. Friedman. Adaptado de conto de H.P. Lovecraft. Produção: Mark Borde e Kenneth Raich. Intérpretes: John Terry; Jane Sibbett; Chris Sarandon *et al.* Música: Richard Band. British Columbia, Canada: Eurobrothers Productions, 1991. (108 min.), son., color.

HERANÇA Maldita (*Castle Freak*). Direção: Stuart Gordon. Roteiro: Stuart Gordon e Dennis Paoli. Adaptado de conto de H.P. Lovecraft. Produção: Maurizio Maggi. Intérpretes: Jeffrey Combs; Barbara Crampton; Jonathan Fulle; Jessica Dollarhide. Música: Richard Band. Umbria, Italy: Full Moon Entertainment, 1995. (90 min.), son., color., 35 mm.

O HOMEM dos Olhos de Raio-X (*X*). Direção: Roger Corman. Roteiro: Robert Dillon e Ray Russell. Produção: Roger Corman. Intérpretes: Ray Milland; Diana Van der Vlis; Harold J. Stone; John Hoyt *et al.* Música: Les Baxter. Las Vegas, Nevada: Alta Vista Productions, 1963. (79 min.), son., color., 35 mm.

A HORA dos Mortos-Vivos (*Re-Animator*). Direção: Stuart Gordon. Roteiro: Dennis Paoli, Brian Yuzna e Stuart Gordon. Adaptado de conto de H.P. Lovecraft. Produção: Brian Yuzna. Intérpretes: Jeffrey Combs; Bruce Abbott; Barbara Crampton *et al.* Música: Richard Band. Los Angeles, California: Empire Pictures, 1985. (86 min.), son., color., 35 mm.

O INOMINÁVEL Retorno (*The Unnamable II: The Statement of Randolph Carter*). Direção: Jean-Paul Ouellette. Roteiro: Jean-Paul Ouellette. Baseado no conto (e nos personagens) de H.P. Lovecraft. Produção: Jean-Paul Ouellette e Ron Gale. Intérpretes: Mark Kinsey Stephenson; Charles Klausmeyer; Maria Ford; John Rhys-Davies *et al.* Música: David Bergeaud. Santa Clarita, California: The Unnamable Productions Co., Yankee Classic Pictures, 1992. (104 min.), son., color., 35 mm.

O LAR (*Home*). *Arquivo X* – Temporada 4, Episódio 2. Direção: Kim Manners. Roteiro: Glen Morgan e James Wong. Produção: Chris Carter. Intérpretes: David Duchovny; Gillian Anderson; Tucker Smallwood; Chris Nelson Norris *et al.* Música: Mark Snow. British Columbia, Canada: 20th Century Fox Television, 11 out. 1996. (44 min.), son., color.

LOVECRAFT: Fear of the Unknown. Direção: Frank H. Woodward. Roteiro: Frank H. Woodward. Produção: William Janczewski, James B. Myers e Frank H. Woodward. Intérpretes:

Neil Gaiman; Guillermo del Toro; Ramsey Campbell; Stuart Gordon; S.T. Joshi *et al.* Música: Mars Homeworld. Wyrd, 2008. (90 min.), son., color.

A MALDIÇÃO – Raízes do Terror (*The Curse*). Direção: David Keith. Roteiro: David Chaskin. Adaptado de conto de H.P. Lovecraft. Produção: Ovidio G. Assonitis, Moshe Diamant e Lucio Fulci. Intérpretes: Wil Wheaton; Claude Akins; Malcolm Danare; Cooper Huckabee; Kathleen Jordon Gregory *et al.* Música: Franco Micalizzi. Atlanta, Georgia: Trans World Entertainment (TWE), 1987. (92 min.), son., color., 35 mm.

MANITOU – O Espírito do Mal (*The Manitou*). Direção: William Girdler. Roteiro: William Girdler, Jon Cedar e Thomas Pope. Adaptado do romance de Graham Masterton. Produção: William Girdler. Intérpretes: Tony Curtis; Michael Ansara; Susan Strasberg; Stella Stevens *et al.* Música: Lalo Schifrin. Los Angeles, California: Mid-America Pictures; Simon Productions, 1978. (104 min.), son., color., 35 mm.

O MASSACRE da Serra Elétrica (*The Texas Chain Saw Massacre*). Direção: Tobe Hooper. Roteiro: Kim Henkel e Tobe Hooper. Produção: Tobe Hooper. Intérpretes: Marilyn Burns; Allen Danziger; Gunnar Hansen; Jim Siedow *et al.* Música: Wayne Bell e Tobe Hooper. Kingsland, Texas: Vortex, 1974. (83 min.), son., color., 35 mm.

O MASSACRE da Serra Elétrica 2 (*The Texas Chainsaw Massacre 2*). Direção: Tobe Hooper. Roteiro: L.M. Kit Carson. Produção: Yoram Globus, Menahem Golan e Tobe Hooper. Intérpretes: Dennis Hopper; Caroline Williams; Jim Siedow; Bill Moseley; Bill Johnson *et al.* Música: Tobe Hooper e Jerry Lambert. Bastrop, Texas: Cannon Films; Golan-Globus Productions, 1986. (101 min.), son., color., 35 mm.

O MONSTRO da Lagoa Negra (*Creature from the Black Lagoon*). Direção: Jack Arnold. Roteiro: Harry Essex e Arthur Ross. Produção: William Alland. Intérpretes: Richard Carlson; Julie Adams; Richard Denning; Antonio Moreno *et al.* Música: Henry Mancini, Hans J. Salter e Herman Stein. Silver Springs, Florida: Universal International Pictures (UI), 1954. (79 min.), son., p&b, 35 mm.

O MONSTRO de Pedras Brancas (*The Monster of Piedras Blancas*). Direção: Irvin Berwick. Roteiro: H. Haile Chace. Produção: Jack Kevan. Intérpretes: Les Tremayne; Forrest Lewis; John Harmon; Jeanne Carmen. Som: Joe Lapis e James V. Swartz. Cayucos, California: Vanwick Productions, 1959. (71 min.), son., p&b, 35 mm.

O MONSTRO do Ártico (*The Thing from Another World*). Direção: Christian Nyby. Roteiro: Charles Lederer. Baseado em romance de John W. Campbell. Produção: Howard Hawks. Intérpretes: Kenneth Tobey; Margaret Sheridan; James Arness *et al.* Música: Dimitri Tiomkin. Los Angeles, California: RKO Radio Pictures, 1951. (87 min.), p&b, son., 35 mm.

MONSTROS da Cidade Submarina (*War-Gods of the Deep*). Direção: Jacques Tourneur. Roteiro: Charles Bennett e Louis M. Heyward. Baseado em poema de Edgar Allan Poe. Produção: Daniel Haller e George Willoughby. Intérpretes: Vincent Price; Tab Hunter; David Tomlinson *et al.* Música: Stanley Black. Cornwall, Inglaterra: Bruton Film Productions, 1965. (84 min.), son., color., 35 mm.

MORTE para um Monstro (*Die, Monster, Die!*). Direção: Daniel Haller. Roteiro: Jerry Sohl. Adaptado de conto de H.P. Lovecraft. Produção: Pat Green. Intérpretes: Boris Karloff; Nick Adams; Freda Jackson; Suzan Farmer *et al.* Música: Don Banks. Surrey, Inglaterra: Alta Vista Productions, 1965. (80 min.), son., color., 35 mm.

OS MORTOS-VIVOS (*Dead & Buried*). Direção: Gary A. Sherman. Roteiro: Ronald Shusett e Dan O'Bannon. Produção: Robert Fentress e Ronald Shusett. Intérpretes: James Farentino; Melody Anderson; Jack Albertson; Dennis Redfield *et al.* Música: Joe Renzetti. West Hollywood, California: Barclays Mercantile Industrial Finance, 1981. (94 min.), son., color., 35 mm.

UMA NOITE Alucinante: A Morte do Demônio (*The Evil Dead*). Direção: Sam Raimi. Roteiro: Sam Raimi. Produção: Bruce Campbell, Sam Raimi *et al.* Intérpretes: Bruce Campbell; Ellen Sandweiss; Betsy Baker; Theresa Tilly. Música: Joe Loduca. Michigan: Renaissance Pictures, 1981. (85 min.), son., color., 35 mm.

A NOITE do Terror (*Night Tide*). Direção: Curtis Harrington. Roteiro: Curtis Harrington. Produção: Aram Kantarian. Intérpretes: Dennis Hopper; Linda Lawson; Gavin Muir; Luana Anders *et al.* Música: David Raksin. Santa Monica, California: Phoenix Films, 1961. (86 min.), son., p&b, 35 mm.

A NOIVA do Re-Animator (*Bride of Re-Animator*). Direção: Brian Yuzna. Roteiro: Rick Fry, Woody Keith e Brian Yuzna. Baseado conto (personagens) de H.P. Lovecraft. Produção: Brian Yuzna. Intérpretes: Jeffrey Combs; Bruce Abbott; Claude Earl Jones *et al.* Música: Richard Band. Re-Animator II Productions, 1989. (96 min.), son., color., 35 mm.

O PORTÃO (*The Gate*). Direção: Tibor Takács. Roteiro: Michael Nankin. Produção: John Kemeny e Andras Hamori. Intérpretes: Stephen Dorff, Christa Denton, Louis Tripp *et al.* Música: Michael Hoenig e J. Peter Robinson. Ontario, Canada: New Century Entertainment Corporation, 1987. (85 min.), son., color., 35 mm.

THE SLIME People. Direção: Robert Hutton. Roteiro: Blair Robertson e Joseph F. Robertson. Produção: Joseph F. Robertson. Intérpretes: Robert Hutton; Les Tremayne; Robert Burton; Susan Hart *et al.* Música: Rod Sutton. Los Angeles, California: Joseph F. Robertson Productions, 1963. (76 min.), son., p&b, 35 mm.

O TERROR da Torre (*The Maze*). Direção: William Cameron Menzies. Roteiro: Dan Ullman. Adaptado do romance de Maurice Sandoz. Produção: Richard Heermance. Intérpretes: Richard Carlson; Veronica Hurst; Katherine Emery; Michael Pate *et al.* Música: Marlin Skiles. Los Angeles, California: Allied Artists Pictures, 1953. (80 min.), son., p&b, 35 mm.

TWIN PEAKS: Os Últimos Dias de Laura Palmer (*Twin Peaks: Fire Walk with Me*). Direção: David Lynch. Roteiro: David Lynch e Robert Engels. Produção: Gregg Fienberg e Mark Frost. Intérpretes: Sheryl Lee; Ray Wise; Mädchen Amick; Dana Ashbrook; Kyle MacLachlan; David Lynch *et al.* Música: Everett, Washington: New Line Cinema, 1992. (134 min.), son., color., 35mm.

ZUMBIS do Mal (*Messiah of Evil*). Direção: Willard Huyck & Gloria Katz. Roteiro: Willard Huyck e Gloria Katz. Produção: Gloria Katz. Intérpretes: Michael Greer; Marianna Hill; Joy Bang; Royal Dano *et al.* Música: Phillan Bishop. Malibu, California: V/M Productions, 1973. (90 min.), son., color., 35 mm.

ANEXO

LISTA DE FILMES SELECIONADOS

País: Estados Unidos

FILMES			
	Título	Diretor	Ano
1	<i>O MONSTRO DO ÁRTICO (The Thing from Another World)</i>	Christian Nyby	1951
2	<i>O TERROR DA TORRE (The Maze)</i>	William C. Menzies	1953
3	<i>O MONSTRO DA LAGOA NEGRA (The Creature from the Black Lagoon)</i>	Jack Arnold	1954
4	<i>PLANETA PROIBIDO (Forbidden Planet)</i>	Fred McLeod Wilcox	1956
5	<i>O MONSTRO DE PEDRAS BRANCAS (The Monster of Piedras Blancas)</i>	Irvin Berwick	1959
6	<i>A NOITE DO TERROR</i>	Curtis Harrington	1961
7	<i>THE SLIME PEOPLE</i>	Robert Hutton	1963
8	<i>O CASTELO ASSOMBRADO (The Haunted Palace)</i>	Roger Corman	1963
9	<i>O HOMEM DOS OLHOS DE RAIO-X (X)</i>	Roger Corman	1963
10	<i>DARK INTRUDER</i>	Harvey Hart	1965
11	<i>MORTE PARA UM MONSTRO (Die Monster Die)</i>	Daniel Haller	1965
12	<i>MONSTROS DA CIDADE SUBMARINA (War-Gods of the Deep)</i>	Jacques Tourneur	1965
13	<i>EQUINOX</i>	Jack Woods	1970
14	<i>O ALTAR DO DIABO (The Dunwich Horror)</i>	Daniel Haller	1970
15	<i>ZUMBIS DO MAL (Messiah of Evil)</i>	Willard Huyck	1973
16	<i>O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA (The Texas Chainsaw Massacre)</i>	Tobe Hooper	1974
17	<i>MANITOU – O ESPÍRITO DO MAL (The Manitou)</i>	William Girdler	1978
18	<i>ALIEN, O OITAVO PASSAGEIRO (Alien)</i>	Ridley Scott	1979
19	<i>A BRUMA ASSASSINA (The Fog)</i>	John Carpenter	1980
20	<i>UMA NOITE ALUCINANTE: A MORTE DO DEMÔNIO (The Evil Dead)</i>	Sam Raimi	1981
21	<i>OS MORTOS VIVOS (Dead and Buried)</i>	Gary Sherman	1981
22	<i>O ENIGMA DE OUTRO MUNDO (The Thing)</i>	John Carpenter	1982
23	<i>SANGUE AMALDIÇOADO (The Beast Within)</i>	Philippe Mora	1982
24	<i>CREEPSHOW: ARREPIO DO MEDO (Creepshow)</i>		1982

	<u>Segmento:</u> “A MORTE SOLITÁRIA DE JORDY VERRIL” (<i>The Lonesome Death of Jordy Verrill</i>)	George A. Romero	
25	A HORA DOS MORTOS-VIVOS (<i>Re-Animator</i>)	Stuart Gordon	1985
26	DO ALÉM (<i>From Beyond</i>)	Stuart Gordon	1986
27	O MASSACRE DA SERRA ELÉTRICA PARTE 2 (<i>The Texas Chainsaw Massacre 2</i>)	Tobe Hooper	1986
28	ALIENS, O RESGATE (<i>Aliens</i>)	James Cameron	1986
29	O PORTÃO (<i>The Gate</i>)	Tibor Takács	1987
30	FANATISMO MACABRO (<i>Forever Evil</i>)	Roger Evans	1987
31	UMA NOITE ALUCINANTE 2 (<i>Evil Dead II</i>)	Sam Raimi	1987
32	A MALDIÇÃO - RAÍZES DO TERROR (<i>The Curse</i>)	David Keith	1987
33	ABOMINÁVEL CRIATURA (<i>The Unnamable</i>)	Jean-Paul Ouellette	1988
34	DARK HERITAGE	David McCormick	1989
35	A NOIVA DE RE-ANIMATOR (<i>Bride of Re-Animator</i>)	Brian Yuzna	1989
36	FEITIÇO MORTAL (<i>Cast a Deadly Spell</i>)	Martin Campbell	1991
37	O FILHO DAS TREVAS (<i>The Resurrected</i>)	Dan O'Bannon	1991
38	O INOMINÁVEL RETORNO (<i>The Unnamable II: The Statement of Randolph Carter</i>)	Jean-Paul Ouellette	1992
39	UMA NOITE ALUCINANTE 3 (<i>Army of Darkness</i>)	Sam Raimi	1992
40	ALIEN 3 (<i>Alien³</i>)	David Fincher	1992
41	TWIN PEAKS: OS ÚLTIMOS DIAS DE LAURA PALMER (<i>Twin Peaks: Fire Walk with Me</i>)	David Lynch	1992
42	NECRONOMICON - O LIVRO PROIBIDO DOS MORTOS (<i>Necronomicon</i>) <u>Segmentos:</u> “O AFOGADO” (<i>The Drowned</i>, dir. Christophe Gans) “O FRIO” (<i>The Cold</i>, dir. Shusuke Kaneko) “O AÇOUGUEIRO” (<i>Whispers</i>, dir. Brian Yuzna)	Christophe Gans, Shūsuke Kaneko, Brian Yuzna	1993
43	APRISIONADOS PELO MEDO (<i>Lurking Fear</i>)	C. Courtney Joyner	1994
44	À BEIRA DA LOUCURA (<i>In the Mouth of Madness</i>)	John Carpenter	1994
45	ILUSÕES SATÂNICAS (<i>Witch Hunt</i>)	Paul Schrader	1994
46	HERANÇA MALDITA (<i>Castle Freak</i>)	Stuart Gordon	1995
47	CTHULHU	Damian Heffernan	1996
48	ALIEN, A RESSURREIÇÃO (<i>Alien: Resurrection</i>)	Jean-Pierre Jeunet	1997
49	O ENIGMA DO HORIZONTE (<i>Event Horizon</i>)	Paul W.S. Anderson	1997

50	<i>A BRUXA DE BLAIR (The Blair Witch Project)</i>	Daniel Myrick & Eduardo Sánchez	1999
SÉRIES			
	<i>GALERIA DO TERROR (Night Gallery)</i> <u>Episódios:</u> ▪ “COOL AIR” (dir. Jeannot Szwarc, 1971) ▪ “PICKMAN’S MODEL” (dir. Jack Laird, 1971) ▪ “PROFESSOR PEABODY’S LAST LECTURE” (dir. Jerrold Freedman, 1971) ▪ “RETURN OF THE SORCERER” (dir. Jeannot Szwarc, 1972)	Rod Serling (criador e apresentador)	1969-1973
	<i>TWIN PEAKS</i>	Mark Frost e David Lynch (criadores)	1990-1991
	<i>ARQUIVO X (The X-Files)</i> <u>Episódios:</u> ▪ “TERROR NO GELO” (<i>Ice</i>, dir. David Nutter, 1993) ▪ “NOSSO LAR” (<i>Our Town</i>, dir. Rob Bowman, 1995) ▪ “O LAR” (<i>Home</i>, dir. Kim Manners, 1996) ▪ “O PERIGO VEM DA ÁGUA” (<i>Agua Mala</i>, dir. Rob Bowman, 1999)	Chris Carter (criador)	1993-2002