

Cthulhu mythos in the movies: um breve mapeamento de apropriações de elementos lovecraftianos no cinema¹

Cthulhu Mythos in the Movies: a brief mapping of the appropriations of lovecraftian elements in cinema

YURI GARCIA²

RESUMO

O presente trabalho tem como intuito traçar um breve mapeamento de elementos ficcionais do autor H. P. Lovecraft no cinema. O recorte proposto não foca nas adaptações fílmicas de suas histórias, mas sim em produções que se apropriem de criações lovecraftianas em narrativas que não sejam desenvolvidas pelo escritor. Assim, procurando esses elementos em alguns filmes de maior repercussão (evitando uma análise em produtos mais de nicho), demonstraremos como esse autor tem se tornado uma figura que transita com cada vez mais potência em nossa cultura. Seu complexo universo pode ser visto em diversos produtos da cultura pop e do entretenimento e até em algumas novas perspectivas filosóficas. Aqui, nos propomos a evidenciar apenas uma parte dessa incursão lovecraftiana na cultura

Trama: Indústria Criativa em Revista.

Dossiê: *Narrativas midiáticas na pandemia – novas rotinas e produções de sentido*
Ano 5, vol. 10, nº 1, julho a agosto de 2020: 177-191, ISSN: 2447-7516

popular, ao demonstrar como sua presença pode ser vista em algumas obras cinematográficas.

PALAVRAS-CHAVE: Lovecraft. Cinema. Transposições Cinematográficas.

ABSTRACT

The present work aims to trace a brief mapping of fictional elements of the author H. P. Lovecraft in cinema. The proposed research does not focus on the filmic adaptations of his stories, but on productions that appropriate lovecraftian creations in narratives that are not developed by the writer. Thus, looking for these elements in some films of greater repercussion (avoiding an analysis in more niche products), we will demonstrate how this author has become a figure that transits with more and more power in our culture. His complex universe can be seen in several products of pop culture and entertainment and even in some new philosophical perspectives. Here, we propose to highlight only part of this lovecraftian incursion into popular culture, by demonstrating how its presence can be seen in some cinematographic works.

KEYWORDS: Lovecraft. Cinema. Cinematographic Transpositions.

INTRODUÇÃO

A primeira aparição de um conto do escritor H. P. Lovecraft no cinema surge de uma forma bem enigmática. Roger Corman, famoso por suas parcerias com Vincent Price e por suas inúmeras versões audiovisuais dos contos de Edgar Allan Poe, assim como suas releituras, homenagens e citações, traz *The Haunted Palace* (1963), traduzido no Brasil como *O Castelo Assombrado*. A princípio, parecia ser mais uma das investidas da dupla em um filme de mistério e horror baseado em Poe, mas tratava-se, na verdade, de algo mais complexo, e que talvez até hoje não seja possível compreender. Com uma chamada que remetia diretamente ao autor *Edgar Allan Poe's The Haunted Palace*, é estranho descobrir que não se trata de um conto de Poe e sim de Lovecraft. A película é baseada no conto *The Case of Charles Dexter Ward*, escrito em 1927, porém publicado apenas em 1941 após a morte do autor. O filme se enquadra perfeitamente nos moldes das diversas outras produções feitas pela parceria Price/Corman. Contudo, embora seja baseado

em um conto de Lovecraft, foi vendido como mais uma adaptação de uma obra de Edgar Allan Poe e até hoje é assim conhecida.

Quais seriam os motivos que permeavam essa decisão? Por que alimentar tal farsa? Por que vender um produto que pode ser facilmente desmascarado? E por que a insistência em manter isso mesmo em um momento em que Lovecraft passa a ser reconhecido por seu talento e consumido massivamente na cultura midiática? Talvez sejam algumas perguntas sem respostas que apenas acrescentam o ar de estranheza ao universo lovecraftiano, todavia o que se sabe é que a decisão veio da produtora American International Pictures contra a vontade do diretor e também produtor Roger Corman.

Podemos levantar uma possibilidade de não querer se associar ao nome de Lovecraft em uma época em que não possuía o mesmo prestígio que atualmente e realçar que atrelar o filme hoje em dia a seu nome poderia atribuir um caráter mais “trash” não desejado às obras que pareciam alcançar maior popularidade e um teor um pouco mais clássico feitas pela dupla Vincent Price e Roger Corman (nesse sentido, é necessário destacar que tal possibilidade serviria apenas para os dois artistas juntos, pois separados já haviam se envolvido com alguns filmes de recepção mais variada e com produções mais amadoras). Embora Lovecraft seja um autor de maior repercussão atualmente, sua carreira, ainda em vida, fora bem diferente.

Nascido em 20 de agosto de 1890, na cidade de Providence, Rhode Island, morreu em 15 de março de 1937, precisamente num momento em que parecia atingir sua maturidade intelectual e literária, ensaiando um início de reconhecimento que apontava para seu ápice como escritor. Mesmo com contos mais famosos podendo ser destacados como *At the Mountains of Madness* ou *The Call of Cthulhu*, o autor tem seu maior mérito em sua obra como um todo se complementando e referenciando a criação de um universo assustador com um criativo e complexo desenvolvimento de uma mitologia que podemos encontrar permeando a maioria de suas narrações.

Após sua morte, a mitologia criada pelo autor começa a penetrar em nossa cultura cada vez mais, chegando ao ponto de ser utilizada na filosofia e em diversas outras áreas do saber. Enquanto isso, a cultura midiática se apropria de seus elementos de maneira direta e indireta propagando suas criações e utilizando-as como inspiração para diversos outros artistas. Atualmente, não apenas encontramos suas obras

adaptadas para diversas mídias como cinema, histórias em quadrinho e videogames, mas também é possível detectar a penetração de elementos da sua complexa mitologia em ambientes midiáticos, como o grimório *Necromicon* (visto em diversos filmes e na *graphic novel* de mesmo nome de Alan Moore) ou o Asilo Arkham (encontrado em Gotham City, que constitui parte integral do universo de quadrinhos do personagem Batman da *DC Comics* fazendo referência à cidade fictícia criada pelo autor de Providence e frequentemente utilizada em seus contos). Contudo, a relação de Lovecraft com o cinema é emblemática. Seus contos adquirem (na maior parte dos casos) um caráter considerado mais “trash” ao serem adaptados para o cinema, enquanto alguns filmes que apenas se utilizam de seus elementos parecem não se enquadrar no mesmo perfil. Nesse trabalho, procuraremos identificar alguns desses elementos que se tornaram tão comuns no meio cinematográfico através de um pequeno mapeamento de produções que bebem de fontes lovecraftianas. Tais inspirações se tornam evidentes através de um levantamento comparativo entre a mitologia do autor e a obra que se apropria indiretamente dela, todavia tais conexões são mais sutis em determinados casos. Aqui iremos tentar evidenciar as características que, por vezes, passam despercebidas no cinema, e demonstrar o quanto Lovecraft tem se tornado cada vez mais presente em nossa cultura.

CTHULHU MYTHOS

Lovecraft não é reconhecido por uma história em particular, mas pelo criativo e complexo desenvolvimento de uma mitologia filosófica com uma perspectiva pessimista permeando suas narrações. Seus contos são habitualmente descritos como *weird* e uma de suas principais fontes de publicação era a revista *Weird Tales*. Embora seja uma palavra bem específica em sua significação em inglês, não há apenas uma tradução pontual para sua definição em português. Sua etimologia remete a *wyrd* de origem germânica, significando destino. Antes de Lovecraft, outro célebre autor foi o responsável por sua consagração. Shakespeare descreve as três bruxas de *Macbeth* como *weird Sisters* – que controlavam o destino, causando assim, a aproximação com a ideia de sobrenatural e bruxaria. O dicionário *Michaelis*³ aponta para “sobrenatural”, “misterioso”, “estranho”, “esquisito”, “fatídico”, “fantástico” e “extraordinário” que coincidentemente (ou não) são di-

versos adjetivos de ordem comum em um vocabulário utilizado para se referir ao universo lovecraftiano.

Atualmente, Lovecraft é consolidado como um grande nome do horror e da ficção fantástica e sua mitologia e perspectivas foram incorporadas em nossa cultura e são continuamente reelaboradas. O princípio central de sua escrita é sua perspectiva filosófica, pessimista e cósmica. Grande admirador de astronomia, o autor percebe a grandeza do universo e seu desconhecido como central, colocando o ser-humano como uma pequena poeira cósmica em um espaço de proporções infinitas.

Suas criações nos apresentam entidades indescritíveis e universos que ultrapassam os limites da racionalidade. Seu mundo imaginário representa o humano como criatura abandonada em um cosmos indiferente à sua existência, dando forma a uma peculiar mitologia não (ou mesmo anti) antropocêntrica. Espécies alienígenas muito superiores teriam dominado a Terra em um passado remoto e aguardam adormecidas seu retorno em um futuro apocalíptico.

Dessa forma, o autor nos apresenta um conceito de divindade que prescinde o ser humano e habita outra(s) dimensão(ões), possuindo noções de tempo e espaço muito além da nossa capacidade de compreensão. Tal mitologia evoca uma religiosidade monstruosa de alienígenas e uma visão do humano como um mero inseto insignificante diante de um cosmos que aponta para o imenso poder do desconhecido.

Lovecraft produziu uma profunda reformulação da noção tradicional de mito, elaborando um panteão de deuses monstruosos inteiramente indiferentes à nossa espécie. Esse conjunto de mitos e narrativas, que, além de tudo, poderia ser qualificado como uma forma de trabalho colaborativo nos moldes da atual cultura digital, recebeu de August Derleth (um escritor e fiel seguidor que, assim como outros, também desenvolvia contos a partir das criações lovecraftianas) a designação de "Cthulhu Mythos". "Criando suas visões, então, Lovecraft estabeleceu as lendas de Cthulhu, uma de suas mais famosas e mais populares criações imaginárias." (KUTRIEH, 1985, p. 41)⁴ Dessa forma, o autor traz a ideia de mitologia na modernidade com uma nova face, a do horror inumano. Seus mitos estão muito distantes das clássicas narrativas de esperança e salvação que Deus (ou os deuses do politeísmo) costumava prometer à humanidade. Em vez disso, a Lovecraft pode provavelmente ser creditada a invenção da primeira mitologia legitimamente pós- ou anti-humanista (LUDUEÑA, 2013).

Como Lovecraft nunca teve uma grande preocupação em organizar ou explicar sua mitologia, outros autores se encarregaram de tal trabalho. Após August Derleth sistematizar suas criações em uma perspectiva extremamente calcada em um pensamento judaico-cristão, alguns outros autores procuraram apresentar a gênese da mitologia lovecraftiana de uma forma mais compatível ao pensamento do escritor. Entre eles, destaco rapidamente os escritores que continuaram se utilizando do Cthulhu Mythos, Fritz Leiber e Lin Carter – esse último ainda tendo contribuído com um estudo sobre o autor e sua mitologia *Lovecraft: A Look Behind the Cthulhu Mythos* (1992) –, o crítico literário e teórico Maurice Lévy com *Lovecraft, a Study in the Fantastic* (1988), S. T. Joshi em suas inúmeras e extensas pesquisas sobre o autor e Donald Tyson com *Necronomicon: as peregrinações de Alhazred* (2014). Lovecraft parecia procurar mais passar uma inexatidão a respeito de seu universo jogando com o ser-humano perdido em uma grandiosidade cósmica assustadora. Seus personagens sempre à beira de um abismo medonho que revela algumas pistas de uma complexidade sempre maior e nunca totalmente revelada.

“HPL exitosamente toma a noção da insignificância humana relacionada a um universo mecânico não consciente e o localiza na vida de um dado personagem ficcional.” (TAYLOR, 2004, p. 54)⁵

LOVECRAFT NO CINEMA

Diante de tais dimensões que as narrativas lovecraftianas apresentam, vale pensar em como seus diálogos intermediáticos ocorrem. Nesse caso, abordo aqui, especificamente, o diálogo que sua obra tem com o cinema. Atualmente, o fenômeno de apropriação de sua literatura para o cinema continua forte, principalmente diante de um momento em que cada vez mais filmes estão sendo feitos. A necessidade de grandes investimentos e grandes indústrias por trás da criação fílmica está sendo substituída por uma realidade em que a facilidade de produção se destaca⁶. No entanto, é interessante perceber que, mesmo após mais de 60 anos de transposições cinematográficas, Lovecraft continua figurando entre um nicho mais específico de produções quando se trata de adaptações de suas histórias, marcado por um âmbito considerado mais “trash” e por filmes B e filmes amadores. Todavia, o foco desse trabalho seria um breve mapeamento de suas apropriações indiretas no cinema.

Antes de nos adentrarmos mais na pesquisa, é necessário explicitar aqui o que significa “apropriações indiretas”. Como já visto, rapida-

mente, o autor desenvolve um universo com uma complexa mitologia e elementos diversos que acabam sendo reutilizados e ressignificados em nossa cultura. Nomes, objetos e seres lovecraftianos povoam o imaginário contemporâneo, em alguns casos, até de forma imperceptível. Mais do que isso, descrições de monstros em suas páginas ocupam cada vez mais outras obras com diferentes nomes e sem indicação do escritor como fonte inspiradora.

Obviamente, nosso objetivo não é o de acusar diversos produtos de plágio ou apontar criadores que não deram crédito ao escritor, até pelo fato de existir variadas possibilidades de inspiração, até mesmo em planos inconscientes ou meramente referenciais. O foco aqui é, na verdade, observar como as criações de Lovecraft apoderam-se cada vez mais de nosso imaginário, chegando por diferentes vias ao cinema. O estranho mundo que o escritor criou encontra inúmeras portas para se perpetuar em diversos filmes além da tradicional adaptação de seus contos. Dessa forma, pretendemos explorar aqui alguns desses casos.

Antes de abordarmos os filmes em si, tentaremos buscar um pequeno arcabouço teórico para nos ajudar a compreender algumas etapas do processo. Para pensarmos nessa relação estabelecida entre as obras do autor e seu diálogo com outras mídias, compreendemos o fenômeno da *Cauda Longa* (ANDERSON, 2006) como um importante agente ao possibilitar um crescimento da produção de produtos considerados de nicho. Em outro viés, podemos evocar o termo (e título do livro) *Remediation* cunhado por Jay Bolter e Richard Grusin (2000) para refletir sobre as novas versões baseadas nos escritos de Lovecraft e de sua mitologia.

A obra de Bolter e Grusin possui o subtítulo *Understanding New Media* que apenas reforça a inspiração mcluhaniana de que as novas mídias trazem elementos (não só em sua gramática e linguagem como também nos produtos) de mídias anteriores ao prestar uma homenagem ao seu mais famoso livro *Understanding Media* traduzido como *Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem* (2007). Em *Estendendo McLuhan: da Aldeia à Teia Global* (2011) de Vinícius Andrade Pereira, o autor destaca “[...] um meio porta um outro meio no seu interior, como maneira de se apresentar e se traduzir para um usuário” (p.142) e discute a relação entre ambas as obras no item 7.2 e 7.3.4 do capítulo 7. Pereira refere-se mais à questão gramatical mesmo, entretanto uma parte da obra de Bolter e Grusin é destinada

aos conteúdos, tomando como exemplo uma onda de transposições fílmicas de obras de Jane Austin já a partir da década de 90.

Dessa forma, como um suporte teórico inicial para pensar em algumas apropriações de elementos lovecraftianos no meio fílmico, é fácil perceber que tais diálogos são algo extremamente comum entre todas as mídias, sobretudo o cinema. Todavia, o processo não é simples como aparenta. A própria mudança de suporte já traz por si só um problema de adequação que faz com que algumas alterações sejam necessárias. Talvez a linguagem do autor, suas criações e suas narrativas estejam destinadas a apropriações para o cinema “trash”. Obviamente não pretendemos tomar como uma regra definitiva ou desenvolver uma hipótese simplista em forma de uma equação matemática (Lovecraft + cinema = filmes “trash”). Contudo, é inevitável perceber que a maioria de suas incursões se enquadra nesse padrão. O autor, ainda, traz uma mitologia que é altamente consumida em nossa cultura contemporânea de forma indireta, e que, nesse caso, costuma se enquadrar em um perfil de produções que possuem maior repercussão em muitos casos.

Lovecraft traz a possibilidade de um novo mundo, um mundo não humano que nos apresenta uma alteridade radical. Essa mitologia que o autor cria nos envolve de forma que consumimos seus produtos mesmo sem notar. A franquia *Alien* possui uma premissa muito similar à ideia proposta pelo “Cthulhu Mythos”. O recente filme de Ridley Scott *Prometheus* (2012) seria uma *prequel*⁷ para *Alien*, o *Oitavo Passageiro* (1979), do mesmo diretor. A ideia em *Prometheus* deixa mais explícita a influência da mitologia de Lovecraft e chegou a desanimar o diretor Guillermo Del Toro a dar continuidade ao seu antigo projeto de adaptar o conto *At the Mountains of Madness* para o cinema⁸ devido à similaridade no enredo e a explícita influência indireta da mitologia de Lovecraft na franquia que ficava mais evidente no filme de 2012.

O projeto de Del Toro (que permanece em constante indefinição sobre sua possibilidade de realização) se apresentaria, de certa forma, como pioneiro nas adaptações fílmicas de Lovecraft. Poderia se tornar a primeira vez que veríamos um conto do autor sendo transposto em uma produção de alto orçamento com um diretor renomado tanto no meio mais *mainstream* quanto nos meios mais “cult”⁹.

Dentre os objetos criados por Lovecraft, nenhum alcançou tamanha fama como o livro profano *Necronomicon*. Entre suas inúmeras incursões no cinema, podemos destacar a trilogia *Evil Dead* como mais

notória. Tendo sido iniciada em 1981 com *The Evil Dead*, traduzido como *Uma Noite Alucinante: A Morte do Demônio*, teve sua continuação em 1987 com uma história que mais parece uma segunda versão da primeira do que uma continuação propriamente dita com *Evil Dead II*, traduzido como *Uma Noite Alucinante 2*. Em 1992, o diretor Sam Raimi, responsável pelos filmes até então feitos, fecha sua trilogia com *Army of Darkness*, em português, *Uma Noite Alucinante 3*, contando com um orçamento bem mais alto permitindo levar a história do personagem Ash para a idade média em uma produção mais ousada. Em 2013, o diretor Fede Alvarez faz uma regravação do primeiro filme *A Morte do Demônio (Evil Dead)*, contudo, sem o mesmo sucesso.

O diretor John Carpenter, conhecido por ser um grande admirador de Lovecraft, insere elementos do autor em seus filmes para homenagear e até servir como desenvolvimento principal em alguns casos. *A Bruma Assassina (The Fog)*, de 1980, conta com certa ambiência meio lovecraftiana trabalhando a ideia do desconhecido e seus perigos e em uma determinada parte do filme, em uma transmissão de rádio, faz menção a Waitely Point e Arkham Reef (Waitley e Arkham são nomes de locais fictícios criados por Lovecraft para seu universo). O filme é considerado por alguns fãs como uma adaptação bem livre de *The Doom that Came to Sarnath* de Lovecraft.

Embora não seja um fato muito conhecido, três filmes de Carpenter, que, aparentemente tem pouco em comum fora o gênero do horror, compõe a chamada *Trilogia do Apocalipse (Apocalypse Trilogy)*. O que une esses filmes é, na realidade, as características lovecraftianas que eles possuem e uma temática central girando no princípio do “horror cósmico” que o escritor trabalhava.

O primeiro filme da trilogia, e talvez o mais famoso, é *O Enigma de Outro Mundo (The Thing)* de 1982. A história é baseada em um conto de John Campbell Jr., escrito em 1938, intitulado *Who Goes There?*. Todavia, o conto de Campbell é muito parecido com o conto *In the Mountains of Madness*, escrito em 1936 por Lovecraft. Para aumentar os mistérios em torno de tal coincidência, ambos os autores escreviam para a *Astounding Stories* e Campbell havia se tornado editor da revista em 1937. Em alguns fóruns de longos debates de fãs sobre o assunto é recorrente ler a teoria que Campbell teria escrito o conto de Lovecraft em uma versão mais palatável e atrativa para o público. Uma análise comparando as histórias e destacando

a influência de Lovecraft na versão do filme de John Carpenter¹⁰ é feita por Jason Colavito, autor de *Cult of Alien Gods: H.P. Lovecraft and Extraterrestrial Pop Culture* (2005)¹¹, em seu blog¹². As possibilidades são muitas, as teorias divergem, mas o fato que prevalece é que o filme de Carpenter nos lembra Lovecraft em muitos aspectos (sendo ou não através de Campbell). A ideia de um organismo desconhecido de outro mundo tentando sobreviver, mesmo que necessite exterminar o humano, nos aponta para a complexidade cósmica lovecraftiana. Além disso, Carpenter procura destacar seu alienígena de forma tentacular e bem parecida com os seres de Lovecraft.

O segundo filme da trilogia é *Príncipe das Sombras* (*Prince of Darkness*) de 1987, que já em seu início começa com uma aula do personagem de Victor Wong, o professor Birack sobre o Horror Cósmico. Ao longo da história, vemos algumas aproximações que Carpenter faz com a mitologia lovecraftiana, revelando a igreja católica como responsável por propagar uma doutrina menos pessimista para o mundo e guardando a horrível verdade sobre o destino da humanidade. Satã seria, na verdade, o filho do Antideus e Jesus membro de uma raça alienígena. Espelhos poderiam servir como portais para outras dimensões (onde o Antideus esperaria pelo seu retorno). No filme, o nome da personagem Catherine Danforth vem do nome do personagem Danforth de um dos mais famosos contos de Lovecraft (*In The Mountains of Madness*, que acompanha o narrador na viagem para as Montanhas e aparentemente vê algo que até o narrador não vê quando saem).

Para fechar a trilogia, a apresentamos um dos filmes que possui mais similaridades. À *Beira da Loucura* (*In the Mouth of Madness*), de 1994, é uma grande referência ao escritor de Providence. O título vai de encontro com o já citado conto de Lovecraft, *At The Mountains of Madness*. Assim como nas histórias do autor, o protagonista é um cético, um investigador contratado para descobrir algo e fica louco no processo. O filme começa com o personagem louco no hospício, e, narando sua história, sabemos que ele foi contratado para encontrar um escritor que está desaparecido, o qual parece uma versão moderna de Lovecraft misturado com Stephen King (um grande admirador de Lovecraft), cujo nome é Sutter Cane. A cidade Hobb's End em que os livros de Cane se passam é fictícia assim como a cidade de Arkham de Lovecraft e faz referência direta a estação de metrô de mesmo nome do filme *Quatermass and the Pit* (1967) da clássica trilogia *Quatermass*

da *Hammer Film Productions*. Ainda assim, o investigador vai até essa cidade procurar Cane. Os títulos dos livros de Cane fazem referência a contos de Lovecraft (o último sendo o nome do filme); o hotel em que Trent (o narrador e protagonista) se hospeda é o Pickman Hotel, nome vindo do conto *Pickman's Model*; os trechos de livros de Cane que são lidos ou mencionados na história são, na verdade, trechos de contos de Lovecraft; os monstros do filme possuem a aparência dos seres lovecraftianos; Cane profere uma frase fazendo alusão direta ao Cthulhu Mythos "Quando as pessoas perderem a habilidade de distinguir fantasia de realidade, os antigos irão retornar"¹³ e a nebulosidade entre real e sonho que perpassa o filme é um traço característico de Lovecraft. No final, quando o protagonista se encontra louco em um hospício, poucas explicações surgem. Apenas sabemos que a complexidade do universo começou a ser revelada para esse personagem, e nossa insignificância só não é mais assustadora do que o aterrorizante desconhecido que se encontra no mundo.

Outra clara influência é vista no filme de 2012 de Drew Goddard, *O Segredo da Cabana* (*The Cabin in the Woods*). Além de claras referências aos diversos monstros e objetos do horror e uma estrutura básica similar ao primeiro *Evil Dead*, a história é sobre deuses superiores que demandam sacrifícios para não exterminarem a terra.

Alguns outros filmes também nos permitem leituras sobre possíveis inspirações como *Doutor Estranho* (*Doctor Strange*, 2016), de Scott Derrickson, onde a entidade maligna que pretende destruir a terra se aparenta muito com a divindade Azathoth de Lovecraft. *O Enigma do Horizonte* (*Event Horizon*, 1997), de Paul W. S. Anderson, que mostra as noções de realidades paralelas com seres monstruosos. E até *Piratas do Caribe: O Baú da Morte* (*Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest*, 2006) e *Piratas do Caribe: No Fim do Mundo* (*Pirates of the Caribbean: At World's End*, 2007), de Gore Verbinski, que tem o vilão Davy Jones como uma versão menor do poderoso Cthulhu em termos de aparência. Enquanto essas relações têm apenas um caráter comparativo, baseado em aproximações e interpretações mais especulativas, servem para demonstrar um imaginário lovecraftiano em nossa cultura sendo visto de forma mais indireta em muitas ocasiões.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na biografia escrita por S. T. Joshi¹⁴, Lovecraft nos é apresentado como um pequeno prodígio desde seus primeiros anos de vida. Era descrito

como apaixonado por leitura e poesia, e com um bom conhecimento científico para a época, atrelado a alguns estudos sobre mitologia e fortes opiniões sobre os mais variados assuntos. Apesar de uma possível descrição entusiasmada de Joshi, que também é um grande admirador de Lovecraft, percebemos alguns elementos de uma rigorosa densidade filosófica em suas obras. Além disso, durante grande parte de sua vida, o escritor de Providence possuía uma ampla biblioteca com um rico acervo à sua disposição. Assim, o autor criou um mundo de extrema complexidade tendo sido influenciado por alguns pensadores, cientistas e demais acadêmicos de sua época.

Atualmente, Lovecraft se torna um influenciador de outros artistas e pensadores. Seu impacto na nossa cultura é massivo e um mapeamento amplo de suas apropriações pode ser um trabalho sem fim. Recortando aqui, apenas para o cinema, e, sem mencionar as adaptações, mas apenas as apropriações de elementos em alguns filmes, foi necessário optar por escolher alguns casos específicos, o que, acabou fazendo com que outros nem tenham sido mencionados. Esse pequeno trabalho é um recorte de uma pesquisa de doutorado que culminou na tese *Strange Aeons in Dark Rooms: A Mitologia de Lovecraft na Cultura Contemporânea e suas Apropriações Cinematográficas* (2019). Apesar de uma densidade maior em termos teóricos, assim como no recorte cinematográfico da tese, esse artigo procura elencar uma pequena parcela dessa relação entre Lovecraft e a cultura contemporânea, tomando como recorte demonstrativo alguns exemplos fílmicos.

Nesse breve mapeamento de alguns filmes de maior repercussão, vemos a mitologia lovecraftiana cada vez mais prenha em nossa cultura. Suas criações cada vez mais presentes no cinema. Seu universo cada vez mais relevante para pensarmos em nossa insignificância em um cosmos infinito. Suas realidades paralelas que nos assustam. Suas histórias que nos atraem. Seu horror que adoramos consumir.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDERSON, Chris. **A Cauda Longa**. Rio de Janeiro: Elsevier Editora, 2006.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. The MIT Press, 2000.

CARTER, Lin. **Lovecraft: A Look Behind the Cthulhu Mythos** (Star-mont Popular Culture Series, Vol 3). Borgo Press, 1992.

COLAVITO, Jason. **The Cult of Alien Gods: H.P. Lovecraft and Extraterrestrial Pop Culture**. New York: Prometheus Books, 2005.

GARCIA, Yuri. **Strange aeons in Dark Rooms: A Mitologia de Lovecraft na Cultura Contemporânea e suas Apropriações Cinematográficas**. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCom/Uerj), Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

JANCOVICH, Mark; et al. **Defining Cult Movies: The Cultural Politics of Oppositional Tastes**. Manchester University Press, 2003.

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

_____. **A Vida de H. P. Lovecraft**. São Paulo: Editora Hedra, 2014.

KUTRIEH, Marcia G., "The Cosmology of H. P. Lovecraft". **Bulletin of the Faculty of Humanities and Social Sciences**, 1985, No. 8, p.37-49.

LÉVY, Maurice. **Lovecraft, A Study in the Fantastic**. Wayne State University Press, 1988.

LUDUEÑA ROMANDINI, Fabián. **H. P. Lovecraft: a disjunção no ser**. Desterro, Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2013.

MCLUHAN, Herbert Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Cultrix, 2007.

PEREIRA, Vinícius Andrade. **Estendendo McLuhan: da Aldeia à Teia Global – Comunicação, Memória e Tecnologia**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

TAYLOR, Justin. A Mountain Walked or Stumbled: Madness, Apocalypse, and H. P. Lovecraft's "The Call of Cthulhu". **The Modern Word**. 2004. Disponível em: www.themodernword.com/scriptorium/lovecraft_taylor.pdf

TYSON, Donald. **Necronomicon: As Peregrinações de Alhazred**. Editora Madras, 2017

NOTAS

¹ Uma versão inicial desse trabalho foi apresentada oralmente no III Simpósio ArTecnologia em 2016.

² Professor da Universidade Estácio de Sá (UNESA). Pesquisador de Pós-Doutorado na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). yurigpk@hotmail.com

³ <http://michaelis.uol.com.br/busca?r=1&f=1&t=0&palavra=weird>

⁴ Todas as traduções nesse texto, quando não apontadas o contrário são de minha autoria. "In creating his visions, then, Lovecraft has established the Cthulhu legends, one of the best-known and most popular of his imaginative creations." (KUTRIEH, 1985, p.41).

⁵ "HPL succeeds in taking the notion of humanity's insignificance relative to a nonconscious mechanic universe and localizing it in the life of a given fictional character." (TAYLOR, 2004, p.54)

⁶ Embora não sejam exemplos de filmes extremamente fáceis de produzir, com pouco custo e pouca propaganda, a entrega do Oscar de 2014 (ocorrida em março de 2015) foi marcada por uma enorme quantidade de filmes independentes entre os concorrentes à melhor filme (Birdman, Grande Hotel Budapeste, Boyhood, A Teoria de Tudo, O Jogo da Imitação, Whiplash e Selma) sendo apenas Sniper Americano um filme feito por um grande estúdio (Warner Bros). Ainda reforçando tal ideia, uma série de filmes feitos com um custo realmente baixo nos últimos anos acabou por lançar grande diretores. Podemos pegar como exemplo El Mariachi (1992) de Robert Rodriguez; O Balconista (1994) de Kevin Smith e Following (1998) de Christopher Nolan. Outros diversos filmes de baixo orçamento também povoam o cinema com mais frequência a cada dia que passa, todavia não iremos nos ater ao assunto citando aqui filmes mais desconhecidos e/ou de menos repercussão.

⁷ Utilizo aqui a palavra prequel em inglês devido a uma ausência de uma palavra que possua o mesmo significado e seja usado da mesma forma no vocabulário cotidiano no português. A palavra "prequela" serviria inicialmente, porém é utilizada no português lusitano e não possui registro no site da Academia Brasileira de Letras (site: <http://www.academia.org.br/abl/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?sid=23>). Outras possibilidades seriam as palavras "prólogo", "prelúdio", "prefácio", "preliminar", "preâmbulo" e "proêmio", contudo são frequentemente utilizadas na música, teatro, literatura e esportes, ficando marcadas pelas suas utilizações mais comuns. "Introdução", embora mais simples, não abarca exatamente a ideia necessária.

⁸ Ver: <<http://www.deltorofilms.com/wp/forum2/viewtopic.php?f=4&t=454>> e <<http://omelete.uol.com.br/nas-montanhas-da-loucura/cinema/nas-montanhas-da>

-loucura-guillermo-del-toro-diz-que-prometheus-matou-projeto-de-adaptacao/#.Uh544dj_7AI>

⁹ O termo possui uma significação muito ampla, porém nesse estudo adotarei a obra de JANCOVICH; et al. (2003) como referência.

¹⁰ Importante destacar que existem três adaptações do conto de Campbell para o cinema, sendo as outras duas: *The Thing from Another World* (1951), traduzida como *O Monstro do Ártico*, dirigida por Christian Nyby e Howard Hawks; e a recente *The Thing* (2011), traduzida como *A Coisa*, dirigida por Matthijs van Heijningen Jr..

¹¹ O livro aponta para a influência de Lovecraft na cultura “pop”, sobretudo em literaturas exotéricas (e pseudo-científicas) como a do controverso escritor suíço Erich Von Däniken que ficou muito famoso na década de 1970 através de suas teorias sobre a suposta influência extraterrestre na cultura humana desde os tempos pré-históricos.

¹² <http://www.jasoncolavito.com/blog/who-goes-to-the-mountains-of-madness>

¹³ “When people begin to lose their ability to distinguish fantasy from reality, the Old Ones begin to come back”

¹⁴ Para mais detalhes ver *A Dreamer and a Visionary: H. P. Lovecraft in his time* (2001) de S. T. Joshi ou sua tradução para português sob o pobre título *A Vida de H. P. Lovecraft* (2014).