



A FILOSOFIA DOS MONSTROS: H. P. Lovecraft como um grande pensador e a perpetuação de sua mitologia na cultura midiática¹

Yuri Garcia²

Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ

Resumo

O presente artigo tem como objetivo destacar o escritor H. P. Lovecraft como um importante objeto de pesquisa que permita articular pensamentos relacionados à Comunicação e ainda, pensar a forma como sua mitologia tem sido consumida pela nossa cultura. O autor vem gozando de um prestígio no âmbito da filosofia e tem sido, mesmo que tardiamente, qualificado como uma literatura bem vista por alguns críticos. O caráter paradoxal de Lovecraft e sua obra já seria o suficiente para deslocarmos conceitos cristalizados por uma tradição de pensamento, entretanto, sua massiva penetração nos mais variados produtos midiáticos podem nos auxiliar a questionar dicotomias clássicas e perspectivas filosóficas e teológicas dominantes.

Palavras-chave: Lovecraft; literatura; cultura midiática; consumo.

Introdução

Howard Phillips Lovecraft nasceu em 20 de Agosto de 1890, na cidade de Providence, Rhode Island, e morreu em 15 de Março de 1937, precisamente num momento em que parecia atingir sua maturidade intelectual e literária, ensaiando um início de reconhecimento que apontava para seu ápice como escritor. Em vida, não chegou a se tornar um artista de grande repercussão, tendo sido apenas um autor de contos e ensaios publicados em revistas amadoras (como *Weird Tales*, *Amazing*

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho “Consumo, Literatura e Estéticas Midiáticas”, do 6º Encontro de GTs de Pós-Graduação - Comunicon, realizado nos dias 14 e 15 de outubro de 2016.

² Doutorando em Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) e autor do livro “Drácula: o vampiro camaleônico” (2014). Pesquisa atualmente o autor H. P. Lovecraft e suas apropriações na cultura contemporânea. E-mail: yurigpk@hotmail.com..



Stories etc)³. Mesmo assim, possuía fiéis seguidores do seu trabalho, que contribuíram para fazer algumas de suas últimas obras chegarem às prensas. Não muito tempo após sua morte, as histórias do autor começam a se firmar no cenário da literatura de horror, destacando-o como um dos principais nomes do gênero e conquistando legiões cada vez maiores de admiradores entre nichos de públicos específicos.

O escritor nos apresenta seres indescritíveis e cria universos que ultrapassam os limites da racionalidade. Seu mundo imaginário representa o ser humano como criatura abandonada em um cosmos indiferente à sua existência, dando forma a uma peculiar mitologia não (ou mesmo anti) antropocêntrica. Espécies alienígenas muito superiores teriam dominado a Terra em um passado remoto e aguardam adormecidas seu retorno em um futuro apocalíptico⁴. Dessa forma, o autor nos apresenta um conceito de divindade que prescinde dos homens e habita outra(s) dimensão(ões), possuindo noções de tempo e espaço muito além da capacidade da compreensão humana.

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” (parte integral do universo de quadrinhos da DC baseado na cidade fictícia do autor de Providence). Wolfgang Bock destaca em “Walter Benjamin’s Criticism of Language and Literature”⁵ que quanto mais tempo se passa, mais a obra se aproxima de sua

³ Para mais detalhes sobre a vida do autor, consultar a bibliografia “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)

⁴ Nesse sentido, é possível especular que seu impacto na cultura contemporânea (por exemplo, em formas de literatura esotérica popular ou na vertente de “Eram os Deuses Astronautas”, de Erik Von Däniken) foi ainda maior do que se poderia pressupor à primeira vista. Ver a curiosa tese de Jason Colavito “The Cult of Ancient Gods: H. P. Lovecraft and Extraterrestrial Pop Culture” (2005).

⁵ Primeiro capítulo do livro “A companion to the works of Walter Benjamin” (2009) editado by Rolf J. Goebel.



totalidade (sem nunca a alcançar) e que as traduções, releituras acrescentam à obra. Podemos tomar a bíblia como, talvez, o maior exemplo de todos, que, atualmente é lida de forma diferente da de séculos atrás.

Lovecraft se enquadra perfeitamente nessa perspectiva, a penetração de sua obra em nossa cultura e suas constantes apropriações por diversos pensadores⁶ nos mostra como o autor serve não só na chamada “cultura de massa”, como também na “cultura erudita”⁷. De certa forma, podemos ver o escritor de Providence como um interessante objeto de estudo para pensarmos na fragilidade da fronteira entre tais termos e em outros pontos problemáticos que o pensamento ocidental instaura através de dicotomias e categorizações.

Desse modo, ao abordarmos esse consumo lovecraftiano através da relação de permanência, devoção e reprodução de seu mito, nos deparamos com múltiplas questões que valem ser destacadas. Inicialmente, percebemos que, após sua morte, inaugura-se um processo que muito se assemelha às *fan-fictions* tão popularmente manifestadas na contemporaneidade. Aqui, nos deparamos com um interessante paradoxo. Em Lovecraft, o fenômeno “cult”⁸ atinge toda sua potência, manifestando-se como uma adoração divina do autor e do tratamento de sua obra como escritura sagrada, porém essa obra sagrada é continuada por seus seguidores que tentam superar a original (num processo que talvez até mesmo extrapole os mecanismos da “angústia da influência” de Harold Bloom⁹).

Sua mitologia prevê um destino cruel para a humanidade, contudo, sublinha um paradoxo ao pensarmos como consegue se estabelecer de forma tão pregnante na cultura contemporânea. Quanto mais aterrador e anti-humano é determinado aspecto

⁶ Aqui podemos destacar como de maior destaque a obra do crítico literário Michel Houellebecq. “H. P. Lovecraft: Against the World, Against Life.” (2005) e do filósofo Graham Harman “Weird Realism: Lovecraft and Philosophy” (2011).

⁷ Não pretendo cair em dicotomias como “cultura de massa” e “cultura erudita”. Qualquer utilização no texto servirá apenas como um operador teórico.

⁸ O termo possui uma significação muito ampla, porém nesse estudo adotaremos a obra de JANCOVICH; *et al.* (2003) como referência.

⁹ A “angústia da influência” é uma teoria desenvolvida pelo crítico literário Harold Bloom, segundo o qual todo autor “tardio” (*belated*) sente o peso de seus precursores e assim se vê obrigado a confrontar-se com sua obra “deslendo-a” (*misreading*) e reelaborando-a. Para mais detalhes ver: Bloom, 2002.



do mito, mais nos sentimos atraídos por ele. E essa atração não se dá somente em um plano da curiosidade sobre sua obra, mas também através da propagação e contínua reelaboração desta. Mesmo se pensarmos no conceito de apropriação desenvolvido por Roger Chartier (1996), que aponta para a pluralidade nas possibilidades interpretativas de leitura, dificilmente concluiríamos que a perspectiva pessimista que Lovecraft descreve para o futuro da humanidade possa ser compreendida em grande escala como um diagnóstico otimista e esperançoso para o homem.

“A discursificação, presentificação e aceitação dos monstros na atualidade parecem apontar não para uma crise no conceito de monstro, mas para as angústias e inquietações a respeito de nossa própria humanidade.” (REGIS, 1999, p.10)

Ou seja, mesmo percebendo que o destino da humanidade para Lovecraft é apocalíptico e que nós nos encontramos em uma posição inferior aos poderosos habitantes extraterrestres do planeta (“*the Old Ones*”), nos sentimos atraídos por essa concepção.

Mitologia, Filosofia e Comunicação nos Contos Lovecraftianos

Lovecraft produziu uma profunda reformulação da noção tradicional de mito, elaborando um panteão de deuses monstruosos inteiramente indiferentes ao homem. Esse conjunto de mitos e narrativas, que, além de tudo, poderia ser qualificado como uma espécie de trabalho colaborativo nos moldes da atual cultura digital, recebeu de August Derleth (um escritor e fiel seguidor que, assim como outros, também desenvolvia contos a partir das criações lovecraftianas) a designação de “Cthulhu Mythos”. “Criando suas visões, então, Lovecraft estabeleceu as lendas de Cthulhu, uma de suas mais famosas e mais populares criações imaginárias.” (KUTRIEH, 1985,



p.41)¹⁰ Dessa forma, o autor traz a ideia de mito 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) costumavam prometer à humanidade. Em vez disso, a Lovecraft pode provavelmente ser creditada a invenção da primeira mitologia legitimamente pós- ou anti-humanista (LUDUEÑA, 2013).

Embora Lovecraft seja o primeiro a desenvolver uma forma de religiosidade que desloca o humano para uma posição insignificante no cosmos com um inevitável destino apocalíptico, a noção de descentralização do sujeito no pensamento possui uma tradição filosófica maior. Desde perspectivas que pensam no pós-humano e em novas possibilidades de pensamento que não sejam através do humano até os pensadores acusados de “determinismo tecnológico”.

“As mídias determinam nossa situação”¹¹ é a polêmica frase que abre a obra “Gramophone, Film, Typewriter” (1999) de Friedrich Kittler. Enquanto McLuhan era acusado de “determinismo tecnológico” com sua célebre “o meio é a mensagem”¹², o teórico alemão vai mais longe, deixando claro que não há dúvidas sobre seu posicionamento sobre o assunto. Aqui, o pensamento dos autores coincide muito e o próprio Kittler cita McLuhan em seu trabalho, todavia uma diferença entre ambos é fundamental.

Por um lado, McLuhan considera que os meios são extensões do homem, já Kittler defende que o homem é uma extensão dos meios. Essa diferença é de extrema importância, pois revela que, mesmo com o caráter revolucionário do pensador canadense, o ser humano ainda é central.

A ideia de Kittler permite pensar no ser humano por outra perspectiva. Com isso, noções clássicas de sujeito cristalizadas pelo pensamento ocidental se fragilizam e abri-se passagem para novas abordagens. O teórico alemão não é um precursor de

¹⁰ Todas as traduções nesse texto, quando não apontadas o contrário são de nossa 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).

¹¹ “Media determine our situation, which-in spite or because of it-deserves a description.” (p.xxxix) Frase encontrada na introdução do livro de Friedrich Kittler “Gramophone, Film, Typewriter” (1999).

¹² Ver: “Os meios de comunicação como extensões do homem” (2007).



tal proposta¹³ e seu estudo não se baseava primariamente nisso. Na realidade, operava em uma corrente teórica conhecida como “Teoria da Mídia Alemã”, cujo interesse residia em apresentar as materialidades dos meios tecnológicos como essenciais e em evidenciar análises capazes de conciliar materialidade e hermenêutica. Além disso, reformulavam a proposta foucaultiana da “Arqueologia dos Saberes” (2008), desenvolvendo uma “arqueologia da mídia”¹⁴, entretanto, compensando o baixo interesse nos suportes através de estudos da mídia. A ideia de unicidade presente em uma denominação para um grupo de pensadores é, na verdade, equívoca. De fato, tratava-se apenas de um grupo de pensadores que se preocupavam com as questões acima e eram, coincidentemente, em sua maioria, naturalizados ou residentes da Alemanha.

O livro “Produção de Presença” (2010) de Hans Ulrich Gumbrecht apresenta de forma clara uma compreensão de tais termos pela visão proposta por tal grupo e nos ressalta que tais perspectivas tratadas como dicotômicas não são de fato opostas e podem se complementar. Um belo exemplo de uma análise que consegue conciliar materialidade e hermenêutica é feita pelo próprio Kittler em seu ensaio “Dracula’s Legacy” na obra “Literature/Media/Information Systems” (1997), onde destaca uma interpretação em que os meios tecnológicos são os responsáveis pela vitória sobre o vampiro. No cenário nacional, alguns pensadores têm se ocupado de pensar as Materialidades da Comunicação. Entre eles podemos destacar rapidamente Erick Felinto que já publicou um livro de ensaios intitulado “Passeando no Labirinto: Ensaio sobre as Tecnologias e as Materialidades da Comunicação” (2006) focando mais no aspecto teórico das materialidades; Vinícius Andrade Pereira que analisa o cenário contemporâneo sob tal perspectiva, frequentemente evocando o pensamento

¹³ Talvez possamos creditar a Nietzsche ser o primeiro grande pensador do pós-humano, deslocando a figura do homem como central ao propor a noção do “super-homem”. Ver: “Assim Falava Zaratrustra” (1988).

¹⁴ A arqueologia da mídia não aceita a história como fatos, mas sim como uma ampla gama de possibilidades. Sua abordagem facilita a relativização de nossa posição na história, construindo um contexto histórico de modo dinâmico ou multilinear e não monolinear. Para mais detalhes ver a obra de Jussi Parikka “What is Media Archaeology?” (2012).



do teórico canadense Herbert Marshall McLuhan como podemos ver em suas análises de videogames e a proposta do termo “arranjos midiáticos” em seu artigo “G.A.M.E.S. 2.0 Gêneros e Gramáticas de Arranjos e Ambientes Midiáticos Moduladores de Experiências de Entretenimento, Sociabilidades e Sensorialidades” (2008); Simone Sá em um levantamento mais histórico do conceito em “Explorações da noção de materialidade da comunicação” (2004) ou em uma estudos mais práticos sobre o Facebook com Beatriz Polivanov em “Presentificação, vínculo e delegação nos sites de redes sociais” (2012).

Lovecraft evoca uma noção de religiosidade totalmente relacionada às materialidades ao propor divindades monstruosas, cujo corpo é altamente importante ao promover o horror e ao apelar para uma mitologia de seres que, uma vez que retornarem, são corpóreos e tangíveis, diferentes das clássicas noções de intangibilidade, incorporeidade e espiritualidade.

Quando Kittler destaca que somos extensões dos meios, o escritor de Providence pode ser novamente evocado. Obviamente, a frase pertencente ao pensador alemão não dialoga diretamente com Lovecraft, todavia aponta para a possibilidade de pensarmos em uma alteridade diferente à humana. Se os homens podem ser extensões dos meios, por que não podem ser extensões de alienígenas monstruosos como o “Cthulhu Mythos” propõe? Colocando de uma forma mais acadêmica, se podemos pensar no ser-humano como secundário em uma relação com os meios (que é apontado como central), a figura do monstro também pode ser adotada como central.

Dessa forma, podemos retomar com toda potência a mitologia lovecraftiana. Seu cosmicismo é baseado em um deslocamento do antropocentrismo para a figura do monstro que possui, por sua vez, um caráter divino. O espantoso em Lovecraft é material, rompe a barreira entre o fantástico e o explicável. A dualidade entre *Logos* e *Mythos*, razão e crença, não existe em sua obra. A mitologia é explicada e comprovada em suas histórias que costumam centrar-se em uma narração em primeira pessoa de um indivíduo ligado a razão (cientista, historiador etc), descobrindo o



horror sobrenatural através de investigações. “Também o mito encontra formas de expressão variadas, brechas por entre as quais flui para o interior do mundo racionalizado, mesmo nos mais fechados bastiões científicos.” (FELINTO, 2008, p.43)

Lovecraft apresenta uma mitologia que nos relembra um período em que havia uma relação harmoniosa entre “crer” e “saber”. O conceito de “gnose”, que hoje é assimilado à ideia de fazer parte de uma doutrina religiosa (nesse caso a palavra “agnóstico” usada para nomear pessoas com uma fé em algo superior, mas que não seguem nenhuma espécie de religiosidade propriamente dita pode ser vista como a mais sintomática), possui uma etimologia que remete a “deter um conhecimento”, ou seja, os “gnósticos” eram pessoas que possuíam um conhecimento maior.

A religião não era vista como algo que se opunha a ciência e a sabedoria, mas como a primeira forma de explicação dos mistérios do mundo. “Como se sabe, nas primeiras sociedades humanas vigorava o pensamento mítico que explica a origem do mundo e o funcionamento da natureza com base em uma ordem divina, misteriosa e sobrenatural.” (REGIS; MESSIAS *In*. REGIS *et al.* (org), 2012, p.26)

Lovecraft surge em um momento altamente sintomático, marcado pela modernidade que tenta expurgar os últimos vetores míticos do pensamento. Tendo nascido no final do século XIX e começando a produzir seus contos no início do século XX, o autor retorna com as noções de mito em um período marcado por inovações tecnológicas como a fotografia, o cinema e as histórias em quadrinhos¹⁵.

Aqui, tentamos apontar algumas interfaces entre a lógica da mitologia lovecraftiana e algumas perspectivas filosóficas, teológicas e comunicacionais. Podemos compreender o pensamento do autor como uma densa forma de colocar em cheque dicotomias clássicas e tentativas de categorizações e simplificações junto com religiões que insistem em promover um destino de salvação para a espécie humana.

¹⁵ Vale ressaltar aqui, que desde seu surgimento na década em que Lovecraft nascera (1890), as histórias em quadrinhos ainda eram, em geral, *comic strips*, encontradas dentro do jornal. A década de 1930 marca o momento em que surgem as *comic books*, uma versão encadernada e comercializada como revista, se tornando independente de outros suportes como o jornal para o seu consumo. Para mais detalhes ver: MESSIAS, 2012, p.39-41.



Entretanto, tentaremos ir além analisando a penetração do autor em nossa cultura (sobretudo no cinema) e o caráter paradoxal que certas análises de Lovecraft promovem.

Diálogos Intermidiáticos

Para pensarmos nessa relação intermidiática estabelecida entre as obras do autor e seu diálogo com outras mídias, podemos compreender o fenômeno da Cauda Longa (ANDERSON, 2006) como um importante agente ao possibilitar um crescimento da produção de produtos considerados mais de nicho, assim como também podemos evocar o termo “*Remediation*” cunhado por Jay Bolter e Richard Grusin (2000) para refletir sobre as novas versões baseadas nos escritos de Lovecraft e de sua mitologia.

O livro 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). No livro “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 pensarmos em algumas transposições cinematográficas lovecraftianas, percebemos que tais diálogos são algo extremamente comum entre todas as mídias, sobretudo o cinema. Todavia, podemos



sublinhar aqui que a própria mudança de suporte já traz por si só um problema de adequação que faz com que algumas alterações sejam feitas. Talvez a linguagem do autor, suas criações, suas narrativas estejam destinadas a apropriações para o cinema “trash”. Obviamente não podemos tomar como uma regra definitiva ou desenvolver uma equação matemática (Lovecraft + cinema = filmes “trash”), contudo podemos 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.

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 “Cthuhu Mythos”. O recente filme de Ridley Scott “Prometheus” (2012) seria uma *prequel*¹⁶ 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 cinema¹⁷.

O projeto de Del Toro (que não sabemos se será concretizado ou não) se apresenta, de certa forma, como pioneiro nas adaptações fílmicas de Lovecraft. Seria uma primeira vez que veríamos um conto do autor sendo transposto em uma produção de alto orçamento com um diretor renomado tanto no meio mais “*mainstream*” quanto nos meios mais “cult”.

¹⁶ Utilizamos 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 (www.academia.org.br) 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.

¹⁷ 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>



Nesse caso, a relação de Lovecraft com o cinema “trash”, filmes de baixo orçamento e filmes B é emblemática. Não podemos compreender isso como uma regra geral, pois, inegavelmente, encontramos produções baseadas em sua obra que não se encontram nessas classificações, como os filmes produzidos pela *H. P. Lovecraft Historical Society* – “The Call of Cthulhu” (2005) e “The Whisperer in Darkness” (2011) – que possuem um caráter mais artístico: o primeiro lembrando uma produção mais similar ao expressionismo alemão da década de 20 (preto-e-branco e mudo), sobretudo o filme de “Nosferatu” (1922) de F. W. Murnau; enquanto o segundo parece flertar mais com produções da década de 1930 dos clássicos filmes de horror da Universal. Por outro lado, ao fazermos um breve mapeamento de suas adaptações, percebemos os filmes dos diretores Stuart Gordon “Re-Animator” (1985), “From Beyond” (1986), “Castle Freak” (1995), “Dagon” (2001) e Daniel Haller de “Die, Monster, Die!” (1965), “The Dunwich Horror” (1970) entre as mais famosas, se enquadrando perfeitamente nas categorias apontadas acima. Podemos mencionar diversos outros filmes, mas quase todos se enquadram no mesmo padrão, porém com menor alcance de público, menor retorno financeiro e críticas menos favoráveis.

O caráter “trash” da maior parte de suas transposições é digno de análise. Na biografia de Lovecraft escrita por S. T. Joshi (já assinada na nota de rodapé 1), percebemos que o autor foi um pequeno gênio desde seus primeiros anos de vida. Sua paixão por leitura e poesia, seu grande conhecimento científico (para a época), seus estudos sobre mitologia e suas fortes opiniões sobre os mais variados assuntos nos apresenta um intelectual que deveria figurar como um importante personagem da chamada “cultura erudita”. O autor cria um mundo de extrema complexidade e é influenciado por diversos autores, filósofos e até cientistas e demais acadêmicos.

Devemos nos lembrar, no entanto, que mesmo que uma complexidade mitológica e filosófica possa ser encontrada em sua obra, o autor foi um escritor amador e publicou a maior parte de seus contos em revistas “pulp”, um gênero que era, no início do século XX, próximo aos filmes de baixo orçamento, “trash” e B em que vemos suas transposições.



Além disso, o gênero do horror e do fantástico dialoga com o “pop” e “trash”, principalmente no período em que Lovecraft escrevia seus contos. O autor também possuía como principal característica de sua escrita, um excesso de adjetivos e de tentativas de torná-la mais rebuscada. Esse seu estilo narrativo acabou fazendo-o ser considerado um escritor medíocre pelos críticos durante muito tempo e fez com que suas criações (monstros, cidades perdidas etc) beirassem complexidades enormes. Assim, os seres de Lovecraft são mais indescritíveis do que realmente assustadores. Em sua literatura, seu caráter indescritível nos causa certo mal estar e uma impossibilidade de conseguir imaginar o que nos é descrito. No audiovisual o impacto se aproxima mais de criaturas toscas que nos dão impressão de serem perfeitas para os filmes em que as encontramos.

Lovecraft é um autor paradoxal. Suas criações transitam na atualidade entre o “trash”, o “pop” e o “erudito”. Ao focarmos em suas transposições filmicas, nos deparamos com uma variedade enorme de filmes Bs. Entretanto, podemos nos surpreender ainda com futuras transposições.

Considerações Finais

O que é possível concluir com esse trabalho é que as fronteira entre “trash” ou “popular” e “erudito”; razão e ciência são mais tênues do que achamos. Na verdade, podemos perceber que talvez não existam de fato e sejam apenas mais uma dicotomia que nossa cultura ocidental insiste em instaurar.

Sendo assim, Lovecraft pode ter sido também nesse sentido, um visionário, como o título original de sua biografia destaca. Um messias (para podermos utilizar uma palavra de cunho religioso para um mitógrafo inovador) que deturpa as clássicas polarizações entre o popular e o erudito através de obras que complexificam tais barreiras.



O autor de Providence nos apresenta em sua mitologia “pulp”, “cult”, “pop”, “trash” um interessante tensionamento entre as clássicas barreiras instauradas em nosso pensamento promovendo mais um questionamento sobre outra fronteira: entretenimento não é leviano em suas obras como um tradicionalismo maior insiste em apontar¹⁸. Em Lovecraft, suas ficções assombram divertem e nos permitem pensar diversas questões mais acadêmicas e nos convidam a um mergulho cada vez maior nas profundezas da mente humana.

Referências Bibliográficas

- ANDERSON, Chris. **A Cauda Longa**. Rio de Janeiro: Elsevier Editora, 2006.
- BLOOM, Harold. **A Angústia da Influência**. Rio de Janeiro: Imago, 2002.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. The MIT Press, 2000.
- CHARTIER, Roger. **Práticas da Leitura**. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 1996.
- COLAVITO, Jason. **The Cult of Alien Gods: H.P. Lovecraft and Extraterrestrial Pop Culture**. New York: Prometheus Books, 2005.
- DÄNIKEN, Erik Von. **Eram Deuses Astronautas?**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2010.
- FELINTO, Erick. **Passeando no Labirinto: Ensaio sobre as Tecnologias e as Materialidades da Comunicação**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2006.
- _____. **Silêncio de Deus, Silêncio dos Homens: Babel e a sobrevivência do sagrado na literatura moderna**. Porto Alegre: Sulina, 2008.
- FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do Saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.
- GOEBEL, Rolf J.. **A companion to the works of Walter Benjamin**. Camden House, 2009.

¹⁸ É necessário destacar aqui o trabalho da pesquisadora Fátima Régis com uma longa e prolífica pesquisa na área da Comunicação sobre os benefícios do entretenimento através de abordagens que perpassam psicologia, teorias da comunicação, filosofia, sociologia analisando as capacidades cognitivas utilizadas em diversas práticas relacionadas ao entretenimento. Ver: RÉGIS, Fátima “Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura” (2008).



- HARMAN, Graham. **Weird Realism: Lovecraft and Philosophy**. Zero Books, 2011.
- HOUELLEBECQ, Michel. **H. P. Lovecraft: Against the World, Against Life**. Believer Books (Division of McSweeney's Books), 2005.
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de Presença: o que o sentido não consegue transmitir**. Rio de Janeiro: Contraponto e PUC-Rio, 2010.
- 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.
- KITTLER, Friedrich. **Literature/Media/Information Systems** (Ed. John Johnston). Amsterdam: Overseas Publishers Association, 1997.
- _____. **Gramophone, Film, Typewriter**. Stanford: Stanford University Press, 1999.
- KUTRIEH, Marcia G., "The Cosmology of H. P. Lovecraft". **Bulletin of the Faculty of Humanities and Social Sciences**, 1985, No. 8, p.37-49.
- 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.
- MESSIAS, José. **A construção da figura do herói nos mangás e comics: uma análise comparativa entre samurais e super-heróis**. Rio de Janeiro: UERJ, PPGCom, 2012. Dissertação (Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Comunicação). Universidade do Estado do Rio de Janeiro.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Assim Falava Zarathustra**. Guimarães Editores, 1988.
- PARIKKA, Jussi. **What is Media Archaeology?**. Polity Press, 2012.
- PEREIRA, Vinícius Andrade. G.A.M.E.S. 2.0 Gêneros e Gramáticas de Arranjos e Ambientes Midiáticos Moduladores de Experiências de Entretenimento, Sociabilidades e Sensorialidades. In: XVII COMPÓS - Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2008, São Paulo. **Anais...** 17º Encontro Anual da Compós. São Paulo: UNIP, 2008.
- _____. **Estendendo McLuhan: da Aldeia à Teia Global – Comunicação, Memória e Tecnologia**. Porto Alegre: Sulina, 2011.



REGIS, Fátima. Do Corpo Monstruoso ao Mito do Cyborg: os processos de construção Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 1999, Belo Horizonte. **Anais... 8o. Encontro Anual da Compós.** Belo Horizonte: Compós - UFMG, 1999. v. 1.

_____. Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na cibercultura. In: II Simpósio ABCiber - Associação Brasileira de Pesquisadores da Cibercultura, 2008, São Paulo. **Anais... II Simpósio ABCiber.** São Paulo: PUC-SP, 2008. v. 1

_____; MESSIAS, José. “Comunicação, Tecnologia e Cognição: rearticulando homem, mundo e pensamento.” In: REGIS *et al.* (org.) **Tecnologias de Comunicação e Cognição.** Editora Sulina, 2012.

SÁ, Simone Pereira. Explorações da noção de materialidade da comunicação. **Contracampo – Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação.** 10/11, 2004, p. 31-44.

_____; POLIVANOV, Beatriz. B.. Presentificação, vínculo e delegação nos sites de redes sociais. **Comunicação, Mídia e Consumo** (São Paulo. Impresso), v. 9, p. 13-36, 2012.