



CINEMA

O estranho universo filmico de H. P. Lovecraft¹

The strange filmic universe of H. P. Lovecraft

El extraño universo filmico de H. P. Lovecraft

Yuri Garciaz

0000-0003-1077-5929

yurigpk@hotmail.com

Recebido em: 2 dez. 2021.

Aprovado em: 3 maio 2022.

Publicado em: 22 ago. 2022.

Resumo: O presente trabalho procura fazer um breve levantamento de algumas incursões do universo ficcional de H. P. Lovecraft no cinema. Criador de um panteão teratológico, objetos profanos variados e uma perspectiva filosófica pessimista apontando para a insignificância do humano diante de um cosmos aterrador, o escritor acaba se tornando um amplo material para apropriações cinematográficas. Enquanto uma massiva utilização de elementos lovecraftianos ganham contornos cada vez maiores em filmes com boas críticas e bilheterias, as transposições das narrativas do autor parecem habitar um nicho mais específico de filmes, sobretudo em um âmbito considerado mais *trash* do audiovisual. Através do estudo de alguns autores e alguns exemplos mais emblemáticos e conhecidos, demonstraremos esse estranho paradoxo e tentaremos ensaiar algumas possíveis hipóteses.

Palavras-chave: Lovecraft. Cinema. Literatura. Horror.

Abstract: This paper tries to make a brief survey of some incursions of the fictional universe of H. P. Lovecraft in cinema. Creator of a teratological pantheon, varied profane objects and a pessimistic philosophical perspective pointing to the insignificance of the human before a terrifying cosmos, the writer ends up becoming a broad material for film appropriations. While a massive use of lovecraftian elements is gaining larger contours in films with good reviews and box office, the transpositions of the author's narratives seem to inhabit a more specific niche of films, especially in a scope considered more *trash* of the audiovisual. Through the study of some authors and some more well-known and emblematic examples, we will demonstrate this strange paradox and we will try to test some possible hypotheses.

Keywords: Lovecraft. Cinema. Literature. Horror.

Resumen: El presente trabajo busca hacer un breve recorrido por algunas incursiones del universo ficticio de H. P. Lovecraft en el cine. Creador de un panteón teratológico, diversos objetos profanos y una perspectiva filosófica pesimista que apunta a la insignificancia de lo humano frente a un cosmos aterrador, el escritor acaba convirtiéndose en amplio material de apropiaciones cinematográficas. Si bien un uso masivo de elementos lovecraftianos ha ganado contornos cada vez mayores en películas con buenas críticas y taquilla, las transposiciones de las narrativas del autor parecen habitar un nicho más específico de las películas, especialmente en un contexto considerado más vulgar en el sector audiovisual. A través del estudio de algunos autores y algunos ejemplos más emblemáticos y conocidos, demostraremos esta extraña paradoja e intentaremos probar algunas hipótesis posibles.

Palabras clave: Lovecraft. Cine. Literatura. Horror.



Artigo está licenciado sob forma de uma licença
[Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

¹ Trabalho baseado em uma proposta de pesquisa apresentada oralmente no XXIII Encontro SOCINE.

² Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

Introdução

Em 1963, Roger Corman dirige *The Haunted Palace*. O filme vinha depois de uma série de trabalhos pela American International Pictures (AIP) no chamado *Poe Cycle*. A produção se enquadra perfeitamente nos moldes das diversas outras feitas pela parceria Price/Corman. 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 na história *The Case of Charles Dexter Ward*, escrito em 1927, porém publicado apenas em 1941 após a morte do autor. Todavia, foi vendida como mais uma adaptação de uma obra de Poe e até hoje é assim conhecida.

Howard Philips Lovecraft possui algumas peculiaridades em torno de sua obra. Nascido na cidade de Providence em Rhode Island em 1890, o escritor estadunidense faleceu em 1937 sem alcançar nenhum reconhecimento fora de um ciclo amador de produções. Com o passar do tempo, seu mundo imaginário do horror ganha uma maior repercussão, sendo um nome comumente encontrado em diversos meios da cultura contemporânea, sobretudo no cinema. No entanto, as criações lovecraftianas ganham contornos paradoxais nesse processo de apropriação midiática. O escritor desenvolve um panteão teratológico único e uma perspectiva filosófica do humano como insignificante em um universo hostil e indiferente à nossa existência.

Diversos elementos de sua escrita são vistos rondando uma interessante gama de produções cinematográficas. Todavia, enquanto os filmes que versam com as criações encontradas no universo lovecraftiano sem se ater mais precisamente às suas histórias ganham uma maior visibilidade e repercussão, as transposições de seus contos parecem não conseguir atingir os mesmos resultados. Esse trabalho procura evidenciar alguns casos dessa curiosa apropriação de Lovecraft no

cinema nas transposições diretas de suas obras e na utilização de elementos lovecraftianos de forma indireta outras.

Lovecraft no cinema

A vantagem que o processo de transposição da literatura para o cinema possui, inicialmente, é uma proximidade entre os meios em seu composto narrativo. Brian McFarlane em *Novel to Film: an Introduction to the Theory of Adaptation* (1996) destaca que o grande sucesso do cinema se deve em parte à sua proximidade com o livro, sua capacidade narrativa.

Em uma perspectiva histórica, a adequação da linguagem cinematográfica se desenvolve a partir da apropriação de diversos meios, sobretudo de elementos da linguagem literária e cênica. E o processo de transposição de material literário acaba sendo uma fonte essencial para filmes. O que parece, aparentemente, facilitar a apropriação direta de Lovecraft, acaba por se tornar mais um interessante paradoxo a seu respeito. A própria ideia de linguagem já pode ser um fator importante aqui. A linguagem que Lovecraft utiliza em seus escritos é bem complexa e de difícil compreensão. Acabamos vendo muitos elementos lovecraftianos no cinema surgindo através de narrativas que não são escritas pelo próprio autor.

A primeira dificuldade reside na primazia da atmosfera sobre a ação governativa de muitas histórias do mestre de Providence: passividade e impotência generalizada de protagonistas (acadêmicos, cientistas e outros estudiosos, principalmente) contra a irrupção ou a incursão monstruosa é, sem dúvida, um dos muitos sintomas, e o autor parece ter sempre duvidado de suas próprias habilidades na *escrita de ação* (MET, 2017, p. 4, grifo do autor, tradução nossa).³

A citação acima é do artigo "Lovecraft tel qu'en outsider le cinéma le change" que apresenta uma pesquisa sobre Lovecraft no cinema e discute questões que dificultam suas transposições, assim como aponta alguns filmes que parecem

³ Do original: Une première difficulté résiderait dans le primat de l'atmosphère sur l'action présidant à maint récit du maître de Providence: la passivité et l'impotence généralisées des protagonistes (universitaires, savants et autres érudits, pour la plupart) face à l'irruption ou à l'incursion monstrueuse en constituant assurément l'un des multiples symptômes, et l'auteur le premier semble avoir toujours douté de ses propres capacités en matière d'*action writing*.

ter conseguido se utilizar da narrativa lovecraftiana ou se apropriar de alguns elementos de seu universo de forma mais eficiente. O foco do texto não é de um mapeamento do autor no cinema e sim, questionar algumas peculiaridades desse processo de transposição filmica, apresentando alguns exemplos.

Os contos de Lovecraft acabam sempre sofrendo ao menos algumas alterações ao serem transpostos. Sua escrita é complicada e possui diversos fatores que dificultam suas histórias serem vistas de forma bem desenvolvida no cinema. Met destaca, ainda, outras características que dificultam suas transposições em produções de maior destaque:

Outras armadilhas prontamente apontadas, pelo menos na perspectiva do chamado cinema "mainstream" (onde a narrativa serve, de alguma maneira, como uma superfície de contato dominante dentro do processo adaptativo): a brevidade da maioria das novelas em questão (daí a necessidade de uma latência ou, como muitas vezes vemos, de uma hibridização, isto é, de empréstimos de vários textos); a virtual ausência de personagens femininas (e, portanto, de um eixo romântico ou erótico); um substrato ideológico pouco recomendável (As adaptações cinematográficas têm o cuidado de expurgar as narrativas originais de pressupostos xenófobos ou indícios racistas que, muitas vezes, as corrompem, sendo esta a dificuldade principal); o panteão teratológico, as construções ciclópicas, a geometria não euclidiana e ameaça sideral (incluindo em seu avatar "indifferentist"), o que exigiria um orçamento em "efeitos especiais" como consequência (textos iniciais do autor, com tendência ao gótico ou Poe, escapariam, no entanto, em grande parte a tal restrição) (2017, p. 4-5, tradução nossa).⁴

De forma um pouco mais simplista, Mitchell (2001) aponta as principais dificuldades para se adaptar Lovecraft: 1) dinheiro: suas criações e descrições possuem uma grandeza e complexidade que necessitaria de um forte investimento financeiro para se desenvolver suas cidade ci-

clopeanas, templos e labirintos, geometria não euclidiana e seres monstruosos; 2) tecnologia: no passado, mesmo com um forte orçamento, recriar a mitologia lovecraftiana era muito difícil mediante as possibilidades tecnológicas, atualmente, o processo é um pouco mais fácil, entretanto fica à mercê de um alto investimento; 3) a complexidade de sua narrativa e de sua mitologia; 4) ausência de personagens femininos; 5) protagonistas muito intelectuais e cerebrais, normalmente muito solitários e de difícil identificação com o público; 6) suas histórias costumam se passar nas décadas de 20 e 30, o que também colabora para uma distância e maior dificuldade de identificação com o público.

Apesar das questões de Mitchell serem importantes, o autor parece subestimar a linguagem cinematográfica, atribuindo mais o insucesso da adaptabilidade de Lovecraft para o cinema às complexidades de sua escrita do que a um possível fracasso de diretores, roteiristas e produtores. Embora haja reais empecilhos que a escrita lovecraftiana enfrenta para ser transposta para o cinema, o processo não foi de total insucesso, com algumas obras bem interessantes sendo produzidas. Assim, tentaremos compreender um pouco mais da suposta "inadaptabilidade" do escritor. Muitos elementos de seus contos funcionam no papel, mas encontram maior dificuldade nas telas. De certo, a simplicidade narrativa do cinema mais *mainstream* não dialoga muito com a complexidade descritiva que o escritor apresenta. Suas características narrativas e estilísticas dificultam suas transposições.

A dificuldade de se adaptar Lovecraft faz com que seus contos transitem em um universo mais *trash* do cinema. Embora não seja o intuito inicial apontar todos os traços e características do termo, é necessário pautar uma certa definição para facilitar a compreensão. Em "Trashing' the

⁴ Do original: Autres écueils volontiers pointés, tout au moins dans la perspective d'un cinéma disons "mainstream" (où le récit sert, en quelque façon, de surface de contact prépondérante au sein du procès adaptatif): la brièveté de la plupart des nouvelles en question (d'où la nécessité soit d'un délayage, soit, comme on le voit assez fréquemment, d'une hybridation, c'est-à-dire d'emprunts à divers textes); la quasi-absence de personnages féminins (et donc d'axe romantique ou érotique); un substrat idéologique peu recommandable (les adaptations cinématographiques ont soin d'expurger les récits originaux des présupposés xenophobes ou des relents racistes qui, bien souvent, les entachent, tout en en étant, c'est bien là la difficulté, partie prenante); le panthéon teratologique, les constructions cyclopéennes, la géométrie non-euclidienne et la menace sidérale (y compris sous son avatar "indifférentiste"), qui exigeraient un budget "effets spéciaux" conséquent (les textes précoces de l'auteur, tendance gothique ou poésque, échappant, en revanche, largement à une telle contrainte).

academy: taste, excess, and an emerging politics of cinematic style" (1995), Jeffrey Sconce insere o *trash* em seu conceito de *Paracinema*, que atribui a filmes que fogem de um padrão *mainstream*.

Ao cultivar um contra-cinema da escória de filmes de exploração, os fãs paracinemáticos, assim como a academia, situam-se explicitamente em oposição ao cinema de Hollywood e à cultura mainstream norte-americana que ele representa (1995, p. 381, tradução nossa).⁵

O autor conclui mais a frente em seu trabalho, que esse caráter foge do padrão *mainstream* hollywoodiano e não possui um aspecto mais transgressor ou contracultural por questões artísticas, mas, normalmente, por questões orçamentárias ou pela própria falta de qualidade cinematográfica dos envolvidos na produção (como o famoso caso do diretor Ed Wood). Sconce segue seu ensaio discutindo a entrada do cinema *trash* nos meios acadêmicos e aborda o seu público, destacando-o como majoritariamente composto de "homens, brancos, classe-média e educados na perspectiva cinematográfica" (1995, p. 375, tradução nossa).⁶ Um público que tem acesso à "alta cultura" e que, seguindo o estudo de Peterson e Kern (1996),⁷ seria de consumidores omnívoros, isto é transitam entre a "cultura de massa" e a "cultura erudita", sem se ater exatamente à um determinado segmento.

Embora os estudos apontados acima sejam da década de 1990 e relatem mudanças no consumo iniciando depois da Segunda Guerra Mundial (Peterson e Kern) ou mais recente (Sconce), Lovecraft se encaixa nas características descritas pelos autores e, de fato, era um consumidor de ambas as culturas, embora no seu caso seja, mais especificamente, na literatura e não no cinema.

Sarkhosh e Menninghaus (2016) procuram identificar apreciadores do *trash* e seus modos

de consumo, assim como conceituar o termo, a partir de seu público. Assim, costuma abarcar uma ampla gama de tipos de filmes que fogem dos padrões *mainstream* como: filmes baratos ou de baixo orçamento (a palavra *cheap* foi a mais recorrente entre as 342 pessoas que os participaram da pesquisa);⁸ *exploitation* (sexo e violência) e filmes ruins (filmes objetivamente ruins com diversos problemas e que saem do padrão típico hollywoodiano), mas também como divertido e como possuindo um valor transgressor e positivo que desvia do cinema *mainstream*.

Talvez a linguagem de Lovecraft, suas criações e suas narrativas estejam destinadas a apropriações para o cinema *trash*, visto que é um terreno em que algumas das estranhezas que o autor apresenta poderiam se adaptar melhor. "A narrativa de ficção tradicional tende a girar em torno de conflitos de uma série de personagens com os quais o leitor deve se identificar e outro grupo de personagens que se apresentam como infames ou indignos de 'viveram felizes para sempre'" (ALLEN; GOMERY, 1995, p. 69, tradução nossa).⁹

Os escritos de Lovecraft não possuem *happy ending*, seus contos são pequenos em sua maioria e seu fio narrativo poderia ficar monótono no cinema. Suas criações, que são assustadoras através de sua escrita, tendem a ficar mais toscas em imagens. Obviamente, não podemos tomar isso como uma regra, contudo é inevitável perceber que a maioria de suas adaptações se enquadra nesse padrão. Por outro lado, o autor traz diversos elementos que são altamente consumidos em nossa cultura contemporânea de forma indireta.

O autor descreve um universo com uma complexa mitologia e desenvolve diversos elementos que acabam sendo reutilizados e ressignificados em nossa cultura. Nomes, objetos e seres lovecraftianos povoam o imaginário contemporâneo,

⁵ Do original: In cultivating a counter-cinema from the dregs of exploitation films, paracinematic fans, like the academy, explicitly situate themselves in opposition to Hollywood cinema and the mainstream US culture it represents.

⁶ Do original: [...] embodies primarily a male, white, middle-class, and 'educated' perspective on the cinema.

⁷ A tese dos autores é de houve uma mudança que transformou os consumidores da "alta cultura" (antes vistos como elitistas que queriam diferenciar seus gostos do povo em geral) em consumidores "omnívoros", ou seja, que consomem produtos da "cultura de massa" e da "cultura erudita".

⁸ A pesquisa contou com 372 pessoas (com apenas 342 sendo aproveitados no final devido à 30 entrevistados terem suas respostas descartadas por não promoverem credibilidade ou por qualquer motivo que pudesse enfraquecer o recorte da pesquisa.

⁹ Do original: La narrativa de ficción tradicional suele girar en torno a conflictos entre una serie de personajes con los que el lector debe identificarse y otro grupo de personajes que se nos presentan como infames o indignos del <<vivieron felices por siempre jamás>>.

em alguns casos, até de forma imperceptível. As rebuscadas e incompreensíveis descrições de monstros encontradas em suas páginas ocupam cada vez mais outras obras com diferentes nomes e sem indicação do escritor como fonte inspiradora.

Não temos como objetivo acusar diversos produtos de plágio ou criticar criadores que não deram crédito ao escritor (possíveis inspirações se dão até em um plano inconsciente). O foco do trabalho é observar como as criações de Lovecraft apoderam-se cada vez mais de nosso imaginário, chegando por diferentes vias ao cinema. O estranho mundo do escritor encontra inúmeras portas para se perpetuar em diversos filmes além das transposições de seus contos.

O levantamento filmográfico será desenvolvido, inicialmente, a partir do estudo em *The Complete H. P. Lovecraft Filmography* (2001) de Charles P. Mitchell e *The Lurker in the Lobby: A Guide to the Cinema of H. P. Lovecraft* (2006) de Andrew Migliore e John Stryzik. As obras possuem um interessante contraste, sendo totalmente diferentes, tanto em algumas análises apresentadas quanto em relação à metodologia empregada. Enquanto o trabalho de Mitchell é mais acadêmico, Migliore e Stryzik apresentam um livro mais amador, focando mais na parte cinematográfica e técnica com entrevistas e bastidores de algumas produções.

Este artigo não apresenta uma densa lista de filmes lovecraftianos, e sim aponta algumas apropriações indiretas de elementos do imaginário narrativo do autor em paralelo com algumas transposições diretas de seus contos. De modo geral, o norte principal – apesar do arcabouço teórico, dados, entrevistas ou articulações propostas – será o universo criado pelo próprio autor.

Lovecraft traz a possibilidade de um mundo não humano que nos apresenta uma alteridade radical. Essa mitologia nos envolve de forma que consumimos seus produtos mesmo sem notar. Dentre os objetos criados por Lovecraft, nenhum alcançou tamanha fama como o 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*, o filme apresenta o *The Book of the Dead* (não diretamente nomeado como Necronomicon) e alguns seres lovecraftianos. O conteúdo do livro possui imagens tentaculares e a frase "adormecido, mas nunca verdadeiramente morto" (tradução nossa)¹⁰ bem similar a citação do conto, de 1921, *The Nameless City* (2011, p. 92): "That is not dead which can eternal lie, and with strange aeons even death may die".

Evil Dead II estreou em 1987 com uma história que mais parece uma segunda versão da primeira do que uma continuação propriamente dita. O diretor Sam Raimi faz uma espécie de refilmagem resumida de *The Evil Dead* (com algumas modificações no enredo) na primeira parte do filme, seguindo com uma continuação a partir desse trecho com seu protagonista em conflito com o mal que havia sido liberto pelo livro dos mortos, dessa vez nomeado propriamente de Necronomicon.

Em 1992, Raimi, fecha sua trilogia com *Army of Darkness* contando com um orçamento bem mais alto, e levando a história do personagem Ash para a idade média em uma produção mais ousada. O terceiro filme entra em um âmbito mais cômico e carrega menos traços de Lovecraft (sendo o Necronomicon a maior relação com o escritor visto ao longo da história). Mitchell desenvolve melhor a investigação sobre as influências do escritor sobre a trilogia, enquanto Migliore e Stryzik não consideram o filme muito lovecraftiano.

O diretor John Carpenter, conhecido por ser um grande admirador de Lovecraft, consegue captar uma essência lovecraftiana em seus filmes. Em algumas obras, insere elementos do autor para homenagear e até servir como desenvolvimento narrativo. *The Fog* (1980), conta com certa ambiência lovecraftiana trabalhando a ideia do desconhecido e seus perigos. Um barco pirata que transporta um tesouro, afunda em frente à costa de uma pequena vila de pescadores, numa noite de espesso nevoeiro. Cem anos depois,

¹⁰ Do original: dormant but never truly dead

os espíritos dos marinheiros mortos voltam a aparecer das profundezas do mar. O nevoeiro vai ascendendo desde a costa envolvendo tudo e dele saem silhuetas fantasmagóricas que assasinam os bisnetos dos que mataram os piratas e que com o seu ouro, construíram a cidade. Embora possua uma premissa de uma clássica história de fantasma, a utilização do nevoeiro, e a ambiência do filme recorrem ao Pessimismo Cósmico – filosofia lovecraftiana que permeia a maioria de seus contos –, principalmente com a constante sensação de desconhecimento do que está ocorrendo e pelas poucas explicações. Em determinada parte do filme, em uma transmissão de rádio, faz-se 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* do escritor.

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 Apocalypse Trilogy. O que une esses filmes são, na realidade, as características lovecraftianas que eles possuem e uma temática central girando no princípio filosófico do Pessimismo Cósmico que Lovecraft trabalhava.

O primeiro filme da trilogia é *The Thing* (1982), baseada em no conto "Who Goes There?" (1938) de John Campbell Jr. Em 2011, Matthijs van Heijningen Jr. dirigiu *The Thing*, uma nova transposição do conto de Campbell no cinema muito similar ao filme de John Carpenter, enquanto a versão anterior, assinada por Christian Nyby e Howard Hawks, *The Thing from Another World*, de 1951, toma contornos mais clássicos do padrão cinematográfico de horror e ficção científica hollywoodiano da época, se distanciando mais dos contornos lovecraftianos das duas versões mais contemporâneas.

O conto de Campbell é muito parecido com o conto "At 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 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 Carpenter é feita por Jason Colavito, autor de *Cult of Alien Gods: H.P. Lovecraft and Extraterrestrial Pop Culture* (2005), em seu *blog*.¹¹ As possibilidades são muitas, as teorias divergem, mas, de fato, 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 *Prince of Darkness* (1987), que começa com uma aula do personagem de Victor Wong, o professor Birack, sobre o Horror Cósmico – fazendo referência a perspectiva filosófica de Lovecraft. Ao longo da história vemos algumas aproximações 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 Anti-Deus e Jesus membro de uma raça alienígena. Espelhos poderiam servir como portais para outras dimensões (onde o Anti-Deus esperaria pelo seu retorno). No filme, o nome da personagem Catherine Danforth vem do nome do personagem Danforth do conto "At The Mountains of Madness". Em entrevista concedida a Migliore e Stryzik em *The Lurker in the Lobby*, Carpenter diz que: "As pessoas acham que o filme é sobre Satã, mas é sobre o anti-Deus e que o universo não foi feito por algo benigno, mas algo maligno" (CARPENTER, 2006, p. 191,

¹¹ Disponível em: <http://www.jasoncolavito.com/blog/who-goes-to-the-mountains-of-madness>. Acesso em: 10 set. 2021.

tradução nossa).¹² Curiosamente, os autores, assim como Mitchell não incluem o filme em sua lista de títulos.

Para fechar a trilogia, o filme que possui mais similaridades. *In the Mouth of Madness* (1994), é uma grande referência ao escritor. O título vai ao encontro ao famoso conto de Lovecraft, "At The Mountains of Madness" e, assim como nas histórias do autor, o protagonista é um cético, um investigador contratado para descobrir algo e fica louco no processo. A história começa com o personagem louco no hospício, e, narrando 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. O escritor parece ter enlouquecido com um conhecimento proibido, se assemelhando também com o personagem lovecraftiano Abdul Alhazred. O investigador vai até Hobb's End (uma cidade fictícia assim como Arkham dos contos de Lovecraft) 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 são 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" (tradução nossa)¹³ e a nebulosidade entre real e sonho que perpassa o filme é um traço característico de muitas narrativas lovecraftianas. 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.

A franquia *Alien* possui uma premissa muito similar à ideia proposta pelo Cthulhu Mythos com seres de outros planetas muito superiores à humanidade sendo responsáveis por nossa criação, trabalhando o Pessimismo Cósmico lovecraftiano de forma intensa com um ser alienígena que se torna uma ameaça total – até seu sangue representa uma ameaça, visto que é ácido e destrói qualquer material – e a sensação de isolamento, insignificância e constante perigo. A ideia do medo do desconhecido é muito presente no filme e o ser monstruoso possui uma real indiferença com o humano, estando apenas em uma tentativa de sobreviver e eliminar qualquer espécie que se apresente remotamente como uma ameaça.

Dan O'Bannon, que assina o roteiro do primeiro filme com seu amigo Ronald Shusett, é um admirador de Lovecraft, já tendo se aventurado na direção de uma transposição do conto "The Case of Charles Dexter Ward" para o filme *The Ancestor*, que acabou sendo reeditado e disponibilizado como *The Resurrected* (1991). A película foi muito bem recebida pelos entusiastas do escritor, sendo apontado tanto em *The Complete H. P. Lovecraft Filmography* de Mitchell como em *The Lurker in the Lobby* de Migliore e Stryzik como um importante filme lovecraftiano e uma das melhores adaptações do escritor. A versão disponível foi extremamente editada pela produção, deixando o diretor decepcionado. Migliore e Stryzik relatam ter conseguido assistir ao original em uma exibição particular na casa de O'Bannon.

Enquanto Migliore e Stryzik destacam apenas o primeiro filme da franquia *Alien* como uma importante obra de temas do escritor, Mitchell considera toda a franquia igualmente secundária em sua lista de filmes lovecraftianos, apenas fazendo rápidas menções. O'Bannon, por outro lado, acredita que "*Alien* foi certamente meu empreendimento de maior sucesso no terreno sobre Lovecraft" (2006, p. 263, tradução nossa).¹⁴

¹² Do original: People think it's Satan that the movie is about, but it's about the anti-God and that the universe was not made by something benign but by something evil.

¹³ Do original: When people begin to lose their ability to distinguish fantasy from reality, the Old Ones begin to come back

¹⁴ Do original: *Alien* was certainly my most successful venture into Lovecraft turf).

H. R. Giger, responsável pela criação estética dos monstros e cenários do filme, diz que baseou suas criações em Lovecraft e chegou a publicar um livro de pinturas e litografias chamado *Ne-cronomicon* (1992).¹⁵

Os filmes de Ridley Scott *Prometheus* (2012) e *Alien: Covenant* (2017) seriam uma *prequel* para o primeiro *Alien*, do mesmo diretor. Na época em que o filme *Prometheus* foi feito, sua produção desanimou Guillermo Del Toro a dar continuidade ao seu antigo projeto de adaptar o conto *At the Mountains of Madness* para o cinema¹⁶ devido à similaridade no enredo e a explícita influência indireta da mitologia de Lovecraft na franquia – que ficava mais evidente no filme de 2012.

Del Toro é um grande admirador de Lovecraft que, segundo Migliore e Stryzik (2006), é uma das grandes influências para o desenvolvimento do filme *Hellboy* de 2004, baseado no personagem de Mike Mignola:

O filme é uma tradução livre da história de origem de Hellboy, *Seed of Destruction*, um graphic novel que Mignola dedica parcialmente a H. P. Lovecraft. Essa conexão lovecraftiana foi algo que encantou outro entusiasta de Lovecraft, o diretor Guillermo Del Toro (2006, p. 66).¹⁷

Hellboy (2004) inicia com uma citação do livro *De Vermis Mysteris*, criado por Robert Bloch e utilizado por Lovecraft em algumas de suas histórias. E, apesar de trabalhar com a clássica dicotomia de bem contra mal (nesse caso, curiosamente Hellboy pode ser um instrumento do mal abrindo portais para seres malignos em um estilo bem lovecraftiano; assim como um defensor do bem, atuando em prol da humanidade), o panteão teratológico do filme é repleto de entidades gigantescas e tentaculares ao gosto do escritor de *Providence*. Segundo o próprio diretor: "A boa coisa é que, pelo menos, nos aspectos mais

superficiais e em alguns dos mais profundos, há um monte de coisas Lovecraftescas ainda em *Hellboy*" (2006, p. 216, tradução nossa).¹⁸

O filme teve a continuação *Hellboy II: The Golden Army* (2008) também assinada por Del Toro e povoada pelos mesmos seres lovecraftianos, acrescida de um elfo maligno e um exército invencível de robôs. O projeto de gravar *At the Mountains of Madness* poderia ser 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.

Nesse caso, a relação de Lovecraft com o cinema *trash*, filmes de baixo orçamento e filmes B é emblemática. Como mencionado anteriormente, 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* feitos por Andrew Leman e Sean Branney. *The Call of Cthulhu* (2005) é dirigido por Leman e roteirizado por Branney, enquanto *The Whisperer in Darkness* (2011) dirigido por Branney e roteirizado por ambos. As obras possuem um caráter que procura dialogar com uma estética mais elaborada: 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.

Ambos os filmes foram bem reconhecidos entre os fãs de Lovecraft por sua aparente fidelidade com a história original. As produções também ganharam o reconhecimento pela sua qualidade artística. *The Call of Cthulhu* se destaca como

¹⁵ Para mais detalhes ver: *H. P. Lovecraft no cinema dos anos 70 e 80: Da inadaptação aos novos reinos imaginativos* (2017) de Lúcio Reis Filho e *Lovecraft e a Cultura Pop* (2017) de Fernando Ticon e Ramon Mapa. Além de ambos os textos trazerem informações sobre o artista H. R. Giger e sua relação com Lovecraft, apresentam bons exemplos de apropriações da obra lovecraftiana em nossa cultura.

¹⁶ Disponível em: <http://www.deltorofilms.com/wp/forum2/viewtopic.php?f=4&t=454>; e em: 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_7AJ. Acesso em: 10 set. 2021.

¹⁷ Do original: The film is a loose translation of Hellboy's origin story, *Seed of Destruction*, a graphic novel Mignola partially dedicates to H. P. Lovecraft. This Lovecraftian connection was something that enchanted another Lovecraft enthusiast, director Guillermo Del Toro".

¹⁸ Do original: The nice thing about it is at least, in the most superficial aspects and some of the deeper ones, there is a lot of Lovecraftesque stuff in *Hellboy*.

uma grande proeza cinematográfica entre as transposições das histórias do escritor até então.

The Call of Cthulhu é um marco entre as adaptações que clama a todos os fanáticos por filmes Lovecraftianos – desde sua forma de cinema mudo, seu elenco excelente, sua direção, e sua maravilhosa trilha sonora por três compositores (sim, três compositores), esse é o cinema Cthulhuiano que Howard teria adorado (MIGLIORE; STRYSIK, 2006, p. 25)

Leman já havia realizado uma transposição de uma história de Lovecraft anteriormente. Em 1987, realizou o filme amador *The Testimony of Randolph Carter* baseado no conto *The Statement of Randolph Carter* (1920). Sem o mesmo rigor e profissionalismo de *The Call of Cthulhu*, além de não possuir o auxílio da *H. P. Lovecraft Historical Society*, o diretor já provava sua seriedade em transpor de forma dedicada as obras de Lovecraft e sua competência como cinegrafista. A produção ainda contava com Sean Branney como ator, fazendo papel do ocultista Harry Warren.

Por outro lado, ao fazer um breve mapeamento de outras de suas adaptações, 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) se encontram entre os casos mais famosos.

Gordon é reconhecido como o grande diretor lovecraftiano, sendo convidado frequente do *H. P. Lovecraft Film Festival*. Sua iniciação nesse universo se deu já em seu primeiro filme para cinema – antes disso só havia dirigido peças de teatro e uma filmagem para televisão de sua peça *Bleacher Bums* (1979). Seu primeiro longa-metragem *Re-Animator* (1985) foi um inesperado sucesso, ganhando o prêmio de melhor filme em alguns festivais mais específicos e obtendo boa receptividade crítica e financeira. Foi exibido no Festival de Cannes de 1985.

Re-Animator é baseado em *Herbert West-Re-Animator* (1922), uma história de Lovecraft mais voltada para a Ficção Científica, humor negro e mortos-vivos em corpos mutilados e putrefatos, sem o menor traço do Pessimismo Cósmico. O filme se aproveita desse enredo para apresentar

uma obra engraçada e repleta de sangue, mutilações, sexualidade e zumbis. O produtor do filme Brian Yuzna acabou dirigindo suas continuações *Bride of Re-Animator* (1989) e *Beyond Re-Animator* (2003), no entanto, sem a mesma repercussão do primeiro.

Com o sucesso de *Re-Animator*, Gordon parecia abrir um nicho de produções cinematográficas lovecraftianas de baixo orçamento o qual soube aproveitar bem. No ano seguinte, lança *From Beyond* (1986) baseado no pequeno conto homônimo do escritor. Pelo seu tamanho reduzido, consegue utilizar a história de Lovecraft apenas como um prólogo de seu filme. Depois, desenvolve uma clássica obra do cinema *trash* com muito horror, sexo e monstros. Apesar disso, o diretor parece se preocupar mais com a transmissão de uma sensação mais lovecraftiana e de seu Pessimismo Cósmico através do descobrimento de entidades de uma dimensão apenas acessada através da máquina que desenvolve a glândula pineal e nos apresenta seres assustadores e um cosmos muito maior do que imaginamos.

Dez anos depois, Gordon dirige *Castle Freak* (1995). Baseado no conto *The Outsider* (1926), o filme é mais sério do que os anteriores, trazendo uma história de puro horror, sem o tom cômico e *trash* de antes. Em 2001 faz *Dagon* que, embora possua o nome do conto *Dagon* (1919), é baseado na história de *The Shadow Over Innsmouth* (1936).

Gordon é responsável por quatro longas-metragens de transposições de contos de Lovecraft e do episódio 5, *Dreams in the Witch House* (2005) da primeira temporada da série *Masters of Horror* que conta com a direção de diferentes nomes do horror em cada história. Embora *Re-Animator* tenha sido seu maior sucesso, *From Beyond* conseguiu manter uma importante posição e teve uma boa repercussão. A partir daí, a carreira do diretor tomou um rumo de declínio de prestígio e interesse de investimento, com seus filmes seguintes sendo filmes menores em relação aos anteriores. Mesmo assim, conseguiu se firmar como um importante nome entre os admiradores do escritor.

Uma das características mais intrigantes do

diretor é sua capacidade de fazer alterações drásticas nas histórias de Lovecraft, tornando-as mais atrativas e cinematográficas sem perder a essência dos contos e continuar sendo um personagem de tamanha admiração entre os fãs do escritor. Gordon acrescenta muita ação, um *gore* e um horror explícito e exagerado aos contos que contavam mais com criações de sensações e ambiências. Segundo Dennis Paoli, roteirista de todas as incursões lovecraftianas de Gordon para as telas: "Stuart prefere virar o estômago de alguém do que deixá-lo sentado educadamente na plateia" (PAOLI, 2006, p. 287, tradução nossa).¹⁹ Além disso, insere muita sexualidade e belas personagens femininas em seus filmes, onde, na versão original não há nenhuma menção a qualquer tipo de sexualização e, raramente vemos qualquer mulher sendo mencionada na trama. Gordon parece também preferir fazer adaptações para os tempos atuais de histórias que se passam, normalmente nas décadas de 1920 e 1930. "As histórias de Lovecraft foram contemporâneas, então, eu acredito que exista algo a ser falado em atualizar as histórias ao presente. De certa forma, essas histórias são atemporais, então isso não importa realmente" (GORDON, p. 235, 2006).²⁰

Daniel Haller é o primeiro diretor a, abertamente, fazer uma transposição de uma história do escritor para o cinema. Enquanto alguns elementos já fossem detectados em alguns filmes e algumas outras aparições que não o creditavam já houvessem sido feitas, *Die, Monster, Die!* (1965) é o primeiro produzido como uma adaptação de um conto de Lovecraft. Apesar disso, os elementos lovecraftianos são poucos, parecendo mais uma clássica produção de horror com toques de ficção científica do que o conto "The Colour Out of Space" (1927) em que teria sido inspirado.

Em 1970, Haller se aventura novamente em terreno lovecraftiano. Dessa vez com *The Dunwich Horror* baseado no conto homônimo do escri-

tor. O filme surge com mais uma novidade em termos de reconhecimento de Lovecraft. Além de ser abertamente creditado a Lovecraft, seu nome aparece no poster como um importante chamariz publicitário. "O clássico conto de terror e do sobrenatural de H. P. Lovecraft!".²¹

Lúcio Reis Filho (2017) aposta em um período histórico em que as apropriações lovecraftianas ganham mais força. O pesquisador, que faz um cuidadoso trabalho histórico da cultura norte-americana, relaciona o contexto da década de 1970 e 1980 como um importante agente para investir em temas lovecraftianos no cinema. Passando por muitos filmes analisados em comum – sobretudo *Alien* (1979) de Ridley Scott e *The Thing* (1982) de John Carpenter – destaca um cuidado especial ao diretor David Cronenberg.

Além do levantamento filmico que o artigo contém, o argumento sobre a década de 1970 como um princípio mais colaborativo para Lovecraft faz certo sentido. Até então, as obras do autor contavam com uma tímida incursão no cinema com apenas os filmes de Daniel Haller sendo creditados diretamente aos seu material de origem.

Die, Monster, Die!, a primeira transposição lovecraftiana de Haller é de 1965 e *The Dunwich Horror* é feito exatamente em 1970. Entre ambos os filmes, houve também *The Shutterd Room* (1967). Dirigido por David Greene e com Oliver Reed no elenco, seria uma adaptação do livro homônimo de August Derleth, publicado em 1959, que haveria sido baseado em anotações de Lovecraft. E *The Crimson Cult* em 1968, uma transposição muito livre e não creditada de Vernon Sewell do conto "The Dreams in the Witch House" (1933) de Lovecraft, contando com Christopher Lee e Boris Karloff.

O fato de ambos os filmes de Haller serem os únicos a creditarem o escritor e terem sido filmes de menor aparição e reconhecimento atesta para

¹⁹ Do original: Stuart would rather turn somebody's stomach than let them sit politely in the audience. Entrevista de Dennis Paoli concedida a Migliore e Stryzik em *The Lurker in the Lobby* (2006).

²⁰ Do original: Lovecraft's stories were contemporary, so I think there is something to be said for updating the stories to the present. In a sense these stories are timeless, so it doesn't really matter." Entrevista de Stuart Gordon concedida a Migliore e Stryzik em *The Lurker in the Lobby* (2006).

²¹ Do original: H. P. Lovecraft's classic tale of terror and the supernatural!

a análise de Lúcio Reis Filho, principalmente se contarmos que o segundo, feito em 1970 ainda possui uma repercussão maior do que o primeiro. Talvez fosse a porta de entrada de uma maior penetração de Lovecraft no cinema.

Esse pensamento também explicaria a primeira aparição de um conto de Lovecraft no cinema. Daniel Haller dirigiu *Die, Monster, Die!* em 1965, mas antes disso havia um curioso caso de uma transposição lovecraftiana em que Haller havia trabalhado como diretor de arte, o filme *The Haunted Palace* (1963) de Roger Corman.

Se o filme de Corman é baseado em um conto de Lovecraft e esconde sua autoria através de um poema de Poe, podemos perceber um início bem tímido de transposições lovecraftianas para o cinema. Migliore e Stryzik (2006) destacam que o motivo da produção não ser creditada ao devido escritor foi aproveitar o sucesso do ciclo poesco, enquanto Mitchell (2001) acrescenta que a sugestão foi do produtor executivo James H. Nicholson por questões de *marketing* (Lovecraft ainda era um autor relativamente desconhecido à época). Ainda assim, apesar de toda confusão e falta de crédito ao escritor, *The Haunted Palace* é o primeiro filme a mencionar o Necronomicon e Cthulhu e Yog-Sothoth no cinema. Desde então, suas transposições têm sido mais associadas ao cinema *trash* e de baixo orçamento. Mas haveria algum motivo específico para isso ocorrer?

Não há como encontrar uma resposta definitiva para essa questão. O interessante é pensar na obra e no autor e tentar evidenciar algumas possibilidades que permitam levantar variadas interpretações e análises. Lovecraft é um autor cujo impacto sempre se deu em um âmbito mais de nicho. Apesar do curioso paradoxo de seu massivo consumo indireto em nossa cultura, seus contos, de uma forma geral, não atingiram uma popularidade mais expressiva. Suas apropriações cinematográficas possuem um público fiel, porém pequeno.

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 gêne-

ro que era, no início do século XX, próximo aos filmes de baixo orçamento e *trash* que vemos suas transposições.

Além disso, o gênero do horror e do fantástico dialoga com o *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 recurso estilístico acabou fazendo-o ser considerado um escritor mediocre 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, esse caráter indescritível nos causa certo mal-estar e uma impossibilidade de conseguir imaginar tal assombro. 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. Ao focarmos em suas transposições filmicas, nos deparamos com uma variedade enorme de películas consideradas *trash*. Seu impacto na nossa cultura é massivo e um mapeamento amplo de suas apropriações indiretas pode ser um trabalho sem fim. Nesse breve levantamento de alguns filmes, vemos a mitologia lovecraftiana cada vez mais pregnante 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.

Considerações finais

O universo lovecraftiano parece ainda não ter sido totalmente transposto para o cinema. Algumas investidas parecem ser muito interessantes e apresentam uma parte do que ainda pode ser visto em incursões futuras. O cinema é ainda um terreno insólito para Lovecraft. De um lado, filmes que dialogam com elementos lovecraftianos marcando a história do cinema e do outro, filmes

baseados em contos do escritor se encontrando em um nicho mais restrito do cinema *trash*.

Essa paradoxal apropriação do escritor no cinema permanece um grande mistério. Se por um lado, podemos apontar o estilo narrativo e alguns elementos do próprio enredo como mais complicados de serem adequados a uma linguagem fílmica, uma transposição não implica em uma fidelização da história e sim uma nova forma de se apresentar sua essência (na maioria dos casos, através da visão de uma outra pessoa). *Re-Animator* (1985) e *From Beyond* (1986) de Stuart Gordon são os filmes mais populares e os maiores sucessos entre as adaptações de obras lovecraftianas no cinema até então e contam com diversas alterações de sua fonte original. O diretor insere elementos próprios de seu estilo cinematográfico e abandona muitas características do próprio Lovecraft.

Apesar dos filmes de Gordon serem mais marcados por habitarem o cinema *trash*, isso parece ser uma característica do próprio diretor (como vemos através de suas outras obras). No final, torna-se uma questão de adequação da linguagem de Lovecraft em uma formatação fílmica. O grande mistério acaba sendo o motivo que faz esse processo ser tão trabalhoso. Procuramos apontar, através de outros autores, algumas questões comumente levantadas a esse respeito. Apesar de todas as explicações serem coerentes, temos como hipótese que as características que tornam seus contos tão difíceis de se transformarem em grandes produções que contam com um grande sucesso de público ou de crítica – como *Alien* em 1979 por exemplo – podem ser modificadas para poderem alcançar uma repercussão mais ampla e menos condicionada a seus nichos tão específicos.

Enquanto isso, seus escritos continuam habitando um público cinematográfico mais de nicho. O trânsito de suas histórias em um universo mais *trash* e em menores produções dialoga, de certa forma, com sua origem literária. Escrevendo em toda sua vida para revistas amadoras, com seus contos sendo lidos apenas em alguns segmentos bem específicos, ver o mesmo fenômeno ocor-

rendo com suas transposições parece ser, em algum ponto, uma passagem natural.

O escritor alcançou um novo status literário após sua morte. Hoje, consolidado como uma das mais importantes figuras do horror, não vemos seus filmes sendo adaptados com o mesmo sucesso de Edgar Allan Poe, Stephen King e outros. Assim, Lovecraft no cinema apenas aponta para uma conclusão: até agora, seu universo tem contado com produções de maior orçamento e repercussão quando não transpostos diretamente, e sim com apenas a apropriação de alguns elementos. Talvez, suas criações necessitem de tempo para amadurecerem no cinema, assim como necessitou de tempo para ser reconhecido na literatura.

Referências

ALLEN, Robert C.; GOMERY, Douglas. **Teoría y práctica de la historia del cine**. Barcelona: Paidós, 1995.

CARPENTER, John. Entrevista cedida a Andrew Migliore e John Stryzik. In: MIGLIORE, Andrew; STRYSIK, John. **The Lurker in the Lobby: A guide to the cinema of H. P. Lovecraft**. Portland: Night Shade Books, 2006.

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

DEL TORO, Guillermo. Entrevista cedida a Andrew Migliore e John Stryzik. In: MIGLIORE, Andrew; STRYSIK, John. **The Lurker in the Lobby: A guide to the cinema of H. P. Lovecraft**. Portland: Night Shade Books, 2006.

GORDON, Stuart. Entrevista cedida a Andrew Migliore e John Stryzik. In: MIGLIORE, Andrew; STRYSIK, John. **The Lurker in the Lobby: A guide to the cinema of H. P. Lovecraft**. Portland: Night Shade Books, 2006.

LOVECRAFT, H. P. The Nameless City. In: **The Complete Works of H. P. Lovecraft**. CthulhuChick.com, 2011. (Obtido em domínio público em: <http://arkhamarchivist.com/free-complete-lovecraft-ebook-nook-kindle/>)

MAPA, Ramon. Introdução Darkside. In: LOVECRAFT, H. P. **H. P. Lovecraft: medo clássico**. Rio de Janeiro: DarkSide Books, 2017. v. 1.

MCFARLANE, Brian. **Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation**. Oxford: Clarendon Press, 1996.

MET, Philippe. H. P. Lovecraft tel qu'en outsider le cinéma le change. In: KELLY, G; MENEGALDO, G. (org.) **Lovecraft au prisme de l'image: Littérature, cinéma et arts graphiques**. Cadillon: Le Visage vert, 2017. p. 133-149.

MIGLIORE, Andrew; STRYSIK, John. **The Lurker in the Lobby: A guide to the cinema of H. P. Lovecraft**. Portland: Night Shade Books, 2006.

MITCHELL, Charles P. **The Complete H. P. Lovecraft Filmography**. Westport: Greenwood Press, 2001.

O'BANNON, Dan. Entrevista cedida a Andrew Migliore e John Stryzik. In: MIGLIORE, Andrew; STRYSIK, John. **The Lurker in the Lobby**: A guide to the cinema of H. P. Lovecraft. Portland: Night Shade Books, 2006.

PAOLI, Dennis. Entrevista cedida a Andrew Migliore e John Stryzik. In: MIGLIORE, Andrew; STRYSIK, John. **The Lurker in the Lobby**: A guide to the cinema of H. P. Lovecraft. Portland: Night Shade Books, 2006.

PETERSON, Richard A.; KERN, Roger M. Changing Highbrow Taste: From Snob to Omnivore. **American Sociological Review**, Washington, v. 61, n. 5, p. 900-907, oct. 1996.

REIS FILHO, Lucio. H. P. Lovecraft no cinema dos anos 70 e 80: da inadaptabilidade aos novos reinos imaginativos. **Revista Abusões**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 4, p. 356-387, 2017.

SARKHOSH, Keyvan; MENNINGHAUS, Winfried. Enjoying *trash* films: Underlying features, viewing stances, and experiential response dimensions. **Poetics**, v. 57, p. 40-54, aug. 2016.

SCONCE, Jeffrey. 'Trashing' the academy: taste, excess, and an emerging politics of cinematic style. **Screen**, [S. l.], v. 36, n. 4, p. 371-393, 1995.

Yuri Garcia

Doutor em Comunicação Social na linha de Tecnologias da Comunicação e Cultura do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), no Rio de Janeiro, RJ, Brasil. Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), no Rio de Janeiro, RJ, Brasil. Pesquisador de pós-doutorado na Universidade Anhembi Morumbi, em São Paulo, SP, Brasil.

Endereço para correspondência

Yuri Garcia
Universidade do Estado do Rio de Janeiro
Programa de Pós-Graduação em Comunicação
Rua São Francisco Xavier, 524
Maracanã, 20550-013
Rio de Janeiro, RJ, Brasil

Os textos deste artigo foram revisados pela Poá Comunicação e submetidos para validação do autor antes da publicação.