

## **OUR BLACK PANTHEON: A ESTRUTURA DO CTHULHU MYTHOS DE H. P. LOVECRAFT**

**Nathalia Sorgon Scotuzzi<sup>1</sup>**

**RESUMO:** A obra do escritor americano H. P. Lovecraft deve sua fama em maior parte à mitologia literária que criou, conhecida como *Cthulhu Mythos*. Tal mitologia está presente, de forma mais concreta, em seus últimos trabalhos, escritos durante a década de 1930, como *Nas montanhas da loucura*, *A sombra vinda do tempo* e “Um sussurro nas trevas”. Este trabalho propõe-se a analisar como essa mitologia está estruturada, e quais suas funções e relações com fundamentos de outras mitologias existentes. Será feita uma análise das entidades ou “deuses” que constituem esse panteão e como se aproximam ou se distanciam de funções divinas, a partir dos conceitos desenvolvidos por Joseph Campbell e Eudoro de Souza, teóricos do mito. Será também abordado o relacionamento dessas entidades com o ser humano, assim como o entendimento e conexão deste em relação ao universo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Cthulhu Mythos; Antimitologia; Mitologia Artificial.

**ABSTRACT:** The work of american writer H. P. Lovecraft owes its fame to the literary mythology he created, known as the *Cthulhu Mythos*. This mythology is present, most definitely, in his last works, written during the 1930s, such as *At the mountains of madness*, *The shadow out of time* and “A whisperer in darkness”. This paper intends to analyze the structure of this mythology and which are its functions and its relations to the foundations of other existing mythologies. The entities or “gods” who constitute this pantheon will be analyzed, as well as how they are brought closer or pulled further from divine functions, based on the concepts developed by Joseph Campbell and Eudoro de Souza, scholars of the myth. The relationship of these entities with human beings will also be visited, as well as their understanding and connection to the universe.

**KEYWORDS:** Cthulhu Mythos; Antimythology; Artificial Mythology.

As mitologias e religiões convencionais nunca tiveram espaço na vida do escritor americano H. P. Lovecraft. Prodígio, mergulhou na literatura assim que aprendeu a ler, e aos cinco anos de idade já se encontrava indeciso em relação ao que acreditar. Lovecraft, nos primeiros anos de sua vida, fora iniciado nas histórias e morais católicas, porém assim que adquiriu liberdade para escolher as temáticas que o interessassem, refutou completamente a possibilidade de o deus cristão ser real, pois para ele os mitos dessa religião eram absurdos demais para levarem crédito. Foi em sua precoce infância que leu pela primeira vez *As Mil e Uma Noites*, apaixonando-se pela cultura oriental e se declarando muçulmano devoto (religião a qual via com extrema admiração, principalmente se comparada ao cristianismo). Após sua fase de admiração a essa cultural oriental, Lovecraft teve contato e amor imediato com a

---

<sup>1</sup> Mestranda em Estudos Literários pela UNESP/FCL-Ar. E-mail: nscotuzzi@gmail.com

mitologia greco-romana, inserindo-a em todas as esferas de sua vida. Afirmava realizar cultos a deuses como Pã e Atena e passava longas tardes admirando bosques e campos em busca de enxergar sátiros e outras criaturas mitológicas (LOVECRAFT, 2011a, p. 69-73).

Foi em torno de seus nove anos de idade que as bases do ceticismo de Lovecraft foram fundadas. Ao ter seus primeiros contatos com a ciência, em especial a química, construiu um laboratório em sua casa e passou a buscar entender o mundo de forma empírica. Assim, deixou completamente de lado a possibilidade de qualquer crença religiosa ter espaço em sua vida. Sua visão de mundo foi finalmente enraizada ao iniciar seus estudos em astronomia, expandindo sua filosofia ao cosmos e negando qualquer crença no sobrenatural. Essa visão realista do universo o acompanhou por toda sua vida e é base fundamental para sua ficção (LOVECRAFT, 2011a, p. 73-76).

Apesar de ter escrito diversos tipos de textos como poemas, ensaios jornalísticos e milhares de cartas, Lovecraft deve sua fama a sua limitada (em quantidade) ficção. Escreveu cerca de sessenta contos em sua vida e nenhum romance. Por vezes, passava anos sem produzir sequer um conto novo e, nas muitas vezes em que escrevia, acreditava não ver qualidade naquela obra. Seus contos iniciais são bastante ligados às temáticas do gótico e são claramente inspirados em Edgar Allan Poe e no britânico Lord Dunsany. Tratam de temas obscuros, nos quais há sempre a presença de tumbas e cemitérios que escondem um mal inominável que, conseqüentemente, trará um final catastrófico ao protagonista da história. É importante atestar que essa primeira fase de escrita de Lovecraft apresenta o perigo de forma bastante difusa, adjetivos como “inominável” e “indizível” são utilizados de forma constante, conferindo efeito de mistério a esse perigo desconhecido. Foram os contos dessa fase que apresentaram o autor ao público, sendo publicados constantemente na revista *pulp Weird Tales*. (LOVECRAFT, 2009, p. 16).

Será, entretanto, a segunda fase de escrita de H. P. Lovecraft que consolidará sua presença marcante na ficção, através da unidade mitológica que transpassa esses contos. Será a partir do ano de 1928 que o horror cósmico lovecraftiano aparecerá de forma definitiva em sua obra. Agora as desventuras não se passam mais em uma mansão ou uma tumba, mas se estendem a todo o universo. A ameaça que antes se apresentava apenas ao protagonista da história se expande a toda a humanidade. De acordo com David E. Schultz, “Lovecraft nos força a deslocar o foco do imediato e humanocêntrico para um ponto de vista tomado pelo vasto e implacável cosmos” (SCHULTZ, 2011, p. 217, tradução nossa). É verdade que

Lovecraft sempre tivera essa visão desolada de mundo muito marcada em sua obra, porém ela só estará presente de forma fundamental em sua ficção a partir dessa segunda fase de escrita.

A obra que inaugura esse momento é seu conto mais popular, intitulado “O chamado de Cthulhu”. A história, que é contada de forma fragmentada através de relatos e recortes de jornais, introduz Cthulhu, entidade alienígena cujo poder pode destruir e avassalar a Terra num piscar de olhos. Felizmente, a criatura encontra-se presa no fundo do mar e só cumprirá sua vontade quando as estrelas estiverem corretamente alinhadas. Apesar disso, o conto narra certo momento em que, devido a um terremoto, Cthulhu se vê livre por um breve momento (no qual envia mensagens para alguns seletos seres humanos) e emerge das águas do oceano. Por não ser esse seu momento correto de ascensão, uma colisão com um barco é capaz de mandá-lo de volta a sua prisão submersa. Apesar de estarmos novamente “seguros”, a impressão que fica é a de que a qualquer momento Cthulhu pode voltar, findando assim a história da humanidade. É exatamente essa impressão que Lovecraft procura passar com os contos dessa nova fase: a insignificância do ser humano frente a entidades alienígenas e as proporções imensuráveis do que pode haver em todo o universo.

Os contos seguintes a “O chamado de Cthulhu” apresentam essa mesma perspectiva catastrófica à humanidade e seguem uma unidade estilística baseada nas mesmas premissas (apesar de não haver ligações diretas e precisas entre as histórias). Essa unidade é chamada de *Cthulhu Mythos*. Esse termo não foi criado por Lovecraft, mas sim após sua morte, por August Derleth, amigo e seguidor fiel do escritor. O uso do nome da entidade Cthulhu é justificado apenas por sua fama, pois em relação ao panteão de “deuses” lovecraftianos Cthulhu tem um lugar bastante inferior em relação a outras entidades devastadoras. Construído de forma fragmentada através de diversos contos, o *Mythos* apresenta um sentido (ou falta de) para o cosmos. Apresenta entidades alienígenas que explicam a ordem do universo (e quem o ordena) e principalmente a criação do ser humano. O *Mythos* trata de todo o universo, engloba planetas distantes e inalcançáveis, seres extraterrestres, suas viagens e sua relação com o diminuto ser humano. Pelas palavras do próprio Lovecraft:

Escuridão, pôr do sol, sonhos, névoas, febre, loucura, a tumba, as colinas, o mar, o céu, o vento, todos esses e muitos outros me parecem reter certa potência imaginativa apesar de nossa vigente análise científica a seu respeito. Logo tentei traçá-las em uma espécie de fantasmagoria sombria que pode conter a mesma espécie de coerência vaga de um ciclo tradicional mitológico ou de lendas – com planos de fundo nebulosos de Forças Antigas e entidades transgaláticas que espreitam esse planeta ínfimo... nele estabelecendo postos avançados e ocasionalmente deixando de lado outras

formas de vida acidentais (como seres humanos) em detrimento de assumir a morada por completo. Esse é essencialmente o tipo de noção prevalecente na maioria das mitologias raciais – mas uma mitologia artificial pode tornar-se mais sutil e plausível que uma mitologia natural, pois pode reconhecer-se e adaptar-se à informação e atmosfera do presente. (LOVECRAFT, 1976 apud SCHULTZ, 2011, p. 226, tradução nossa).

A construção desse panteão artificial possibilitava a Lovecraft legitimizar o teor de realidade dos mitos de cada conto, tornando-os convincentes e aterradores. Antes de tudo, sua intenção não era colocar essas entidades monstruosas em primeiro plano, mas sim através delas nos dar um pequeno exemplo da imensidade que nos circunscreve. O que causa o medo nas personagens e no leitor é a ameaça que essas entidades representam e o caráter asfixiante da vastidão do universo (LOVECRAFT, 2011a, p. 91).

Robert M. Price (2011) refere-se ao *Mythos* como uma “mitologia artificial”. Em primeiro lugar, as entidades pertencentes ao *Mythos* são extraterrestres, não deuses. Dentro da obra de Lovecraft, muitas vezes acabam sendo cultuados e tratados como deuses ou temidos como demônios simplesmente pelo fato de o ser humano não conseguir compreendê-los. Dessa forma, assimilam-nos do jeito em que já estão habituados; a diferença é que essas criaturas definitivamente não se importam com o ser humano, são totalmente alheias a sua existência. Quanto ao surgimento da Terra, esta teria sido criada em detrimento de uma piada ou de um simples erro pelo “demônio-sultão” Azathoth, o Ser primordial que assume seu lugar em meio à vastidão do cosmos, sem ter planos ou propósitos.

Já David E. Schultz (2011) utiliza um termo diferente para referir-se ao *Mythos*: ele o coloca como uma *antimitologia*. Apesar de apresentá-lo utilizando essa categorização, Schultz não elabora com profundidade a razão para tê-la feito. Porém, podemos analisar esse conceito mais detalhadamente através das funções do mito elaboradas por Joseph Campbell. Campbell (1992), em sua famosa obra *O Poder do Mito*, indica que existem quatro funções que estruturam um mito. A primeira dessas funções seria a função mítica, que coloca o ser humano em contato com a vastidão do universo e faz com que nos espantemos com o mistério, que jamais se desvencilhará de um mito, pois caso o fizesse, faria com que perdesse todo seu sentido. Mito e mistério são completamente inseparáveis. Como é fácil notar, o *Mythos* de Lovecraft faz grande apelo a essa questão, sendo ela uma premissa para a constituição deste. Ainda que os protagonistas desses contos sejam doutores da ciência, no final descobrem que seu conhecimento não vale nada frente ao que existe para além de nossa compreensão.

A segunda função do mito é a função cosmológica, que utilizamos para dar sentido ao mundo. Temos consciência e compreendemos o que está ao nosso redor, pois essa função justifica o lugar de cada coisa no mundo e nos possibilita inserirmo-nos nele. É nela que a ciência se encaixa – apesar de não conseguir explicar tudo –, dando ainda espaço para o mistério. Novamente o *Mythos* cumpre essa função, ainda que com um teor deturpado. Através de seus contos podemos ter uma boa noção do andamento da criação da Terra e do surgimento de nossa espécie. Mas, diferentemente de outras mitologias, na de Lovecraft o ser humano surgiu ao acaso, quando seus criadores (seres alienígenas denominados de Elder Things), por acidente ou como forma de diversão (LOVECRAFT, 2011b), nos haveriam criado. O mundo é, assim, explicado. Porém são explicações que, ao invés de nos reconfortar, nos aterram, uma vez que não oferecem consolo ou esperança ao ser humano. É uma verdade que deve permanecer encoberta.

A terceira função apresentada por Campbell é a função sociológica, aquela que insere ordem social em nossas vidas. Ela instaura regras e morais e apresenta princípios éticos que devem ser seguidos por todos os indivíduos inseridos nessa esfera religiosa. Um bom exemplo são os mandamentos da Bíblia sobre como se portar, como agir, o que não fazer ou comer etc. O *Mythos* lovecraftiano não se compromete com essa função. Ele não é um mito criado por e para os seres humanos, pois estamos jogados ao acaso nesse cosmos desinteressado. Somos parte ínfima do conjunto total. Não há deuses para nos punir por nossos erros ou nos levar a um paraíso por nossas virtudes. Simplesmente não há nada. O Ser Primordial do *Mythos*, já citado anteriormente, não tem propósitos para sua existência e possivelmente nem tem consciência da nossa. Ele apenas É. Sendo assim, não há razão alguma para preocuparmo-nos em seguir uma boa vida, fazer o bem, sermos bem-aventurados. Não há recompensa nem punição para qualquer ação que tomemos. Somos totalmente livres para viver essa vida efêmera.

A última das funções de Campbell é a função pedagógica e está muito relacionada com a anterior. Ela existe para que, como humanos, sejamos cada vez seres melhores, que nos atualizemos e alcancemos todo nosso potencial. Para o *Mythos* isso não é necessário. Pelo contrário. Cthulhu, por exemplo, é um dos “deuses” lovecraftianos que possuem culto entre os humanos. Este culto pode ser encontrado em diversas partes do globo terrestre, desde lugares como a Groenlândia e a Islândia até boques inabitados do interior da Louisiana. O culto a Cthulhu é sempre descrito como realizado por indivíduos deturpados e odiosos, que cultuam

um ídolo esculpido com as formas de seu “deus”. Em seu conto, o culto é descrito da seguinte forma:

Uma clareira natural do pântano abrigava uma ilha coberta de grama, com talvez um acre de extensão, sem nenhuma árvore e razoavelmente seca. Lá saltava e contorcía-se uma horda indescritível de aberrações humanas que apenas um Sime ou um Angarola seriam capazes de pintar. Despidos, aqueles seres híbridos zurravam, mugiam e convulsionavam-se ao redor de uma fogueira circular, em cujo centro, visível por entre frestas ocasionais que abriam-se na cortina de fogo, erguia-se um enorme monólito granítico com dois metros e meio de altura; e no topo deste, em sua contrastante estatura diminuta, repousava o odioso ídolo entalhado em pedra. De um amplo círculo composto por dez patíbulos montados a intervalos regulares ao redor do monólito envolto em fogo pendiam, de cabeça para baixo, os corpos terrivelmente mutilados dos posseiros indefesos que haviam desaparecido. Era no interior do círculo que a roda de adoradores saltava e rugia, movendo-se da direita para a esquerda em bacanaís intermináveis entre o círculo dos corpos e o círculo de fogo. (LOVECRAFT, 2009, p. 111-112).

Como fica claro, os cultos praticados no *Mythos* são ritualísticos e bestiais. Não há intenção alguma desses cultuadores em tornarem-se pessoas melhores; a intenção de seu culto é trazer Cthulhu de volta à Terra e, junto com ele, o caos e a destruição. Seria a volta à selvageria completa, sem leis, sem moral e além do bem e do mal. A função pedagógica do *Cthulhu Mythos* é, portanto, totalmente avessa às das religiões que Campbell trata. Pois, apesar de o ser humano realizar todos esses cultos, Cthulhu é indiferente a ele. Nas palavras de S. T. Joshi: “Cada religião e mitologia estabeleceu algumas conexões vitais entre deuses e seres humanos, e é exatamente essa conexão que Lovecraft quer subverter com sua pseudomitologia.” (JOSHI, 2014a, p. 283).

Ponto chave que Lovecraft insere em todas suas narrativas é a insignificância humana. Sendo assim, Joshi afirma que “se os seres humanos são insignificantes, não há razão para que uma força cósmica (identificando-a com Deus ou não) esteja conduzindo o universo em qualquer direção em benefício da humanidade.” (JOSHI, 2014a, p. 336). Da mesma forma está ausente em seus contos um herói mitológico, que passa por desafios em sua jornada para alcançar algum tipo de salvação. De acordo com Caio Bezarias:

Os protagonistas das narrativas do ciclo [...] são desprovidos de qualquer epíteto que lhes confira uma ligação positiva com algum atributo ou qualidade heroica ou mesmo com algum elemento poderoso e fundamental da natureza, como é comum nos mitos arcaicos e de heróis. [...] Ele é desprovido de qualquer ascendência que lhe garanta alguma capacidade extraordinária, uma força ou habilidade para enfrentar os poderes do caos;

esse protagonista [...] nenhum feito grandioso realiza nem reestabelece a ordem que se esfacela, o caráter da verdade que ele descobriu não permite nenhuma ação digna de louvor. (BEZARIAS, 2010, p. 72-73).

Isso nos leva também a uma questão bastante interessante no *Mythos* de Lovecraft, o fato de que a maior parte de sua constituição não pode ser compreendida ou absorvida pelo ser humano. Essa falta de compreensão engloba fatores linguísticos, visuais e intelectuais. Os “deuses” cultuados não são, de forma alguma, moldados à imagem humana. Sabemos que em outras religiões essa assimilação está sempre presente; os deuses são antropomórficos e se assemelham aos seres humanos ainda em suas intenções e atitudes. Lovecraft cria suas entidades de uma forma que se tornam basicamente inconcebíveis para nós. Além disso, cada uma dessas criaturas se relaciona de forma diferente com a humanidade e com o espaço e tempo.

Tratemos de Azathoth. Sua descrição encontra-se na obra *A busca onírica por Kadath*, escrita em 1927:

[...] Nessas viagens sempre existem perigos incalculáveis, bem como o perigo supremo que balbucia coisas inefáveis para além do universo ordenado, onde nenhum sonho alcança – o derradeiro malogro amorfo da mais profunda confusão que blasfema e borbulha no centro da infinitude – o ilimitado sultão-demônio Azathoth, cujo nome não existem lábios que se atrevam a pronunciar em voz alta, e que rói faminto em câmaras inconcebíveis e escuras para além do tempo em meio ao ritmo abafado e enlouquecedor de vis tambores e ao gemido estridente e monótono de flautas amaldiçoadas, em cujo ritmo abominável dançam de maneira lenta, desajeitada e absurda os gigantescos deuses supremos – os cegos, os mudos, tenebrosos e irracionais Outros Deuses [...] (LOVECRAFT, 2012, p. 17).

Em “O assombro das trevas” temos ainda outra citação à entidade:

Blake pensou nas lendas ancestrais do Caos Supremo, em cujo centro estende-se Azathoth, o deus cego e idiota, Senhor de Todas as Coisas, rodeado por sua horda convulsa de dançarinos irracionais e amorfos e embalado pelos suaves trenos de uma flauta demoníaca tocada por mãos inomináveis (LOVECRAFT, 2012, p. 90).

Assim, Azathoth, apesar de ser o “deus supremo” do *Mythos*, é descrito como “cego e idiota” e não tem propósito algum para sua existência. Situa-se no “centro da infinitude” e está além do tempo e do espaço, não se relacionando com a existência humana e dela sequer tendo conhecimento. Nossa existência é tão pequena perto de sua vastidão que não há nem

mesmo uma escala mínima que torne possível a mais ínfima interação. Não tem forma física, pois constitui-se de “matéria” desconhecida ao planeta Terra, além de habitar câmaras “inconcebíveis” e ter súditos irracionais e amorfos. Podemos observar que essa seleção de palavras não é feita ao acaso. Considerando os sentidos humanos, não somos capazes de absorver o que Azathoth e os Outros Deuses são. Lovecraft diz que “o ‘sultão-demônio Azathoth’ do mito fora uma mera mitologização feita por antigos povos pré-científicos que não conseguiam absorver a verdadeira natureza daquele caos monstruoso e nuclear além do espaço angular” (LOVECRAFT, 1984 apud PRICE, 2011, p. 262, tradução nossa). Realmente, a intenção de Lovecraft com suas entidades era de “simular a remoção dos *limites naturais da percepção humana*, com o propósito de providenciar uma visão completa do cosmos horrivelmente vazio” (PRICE, 2011, p. 260, grifo do autor, tradução nossa).

Assim como Azathoth, existem outras criaturas que se situam fora da nossa concepção de tempo-espaço. Eudoro de Souza, em seu texto “História e Mito”, trabalha com os conceitos de *lonjura* e *outrora* para classificar a compreensão humana sobre sua própria História. Para ele, tudo o que conhecemos e sobre que temos alcance faz parte de uma “presença do presente” e não de um passado. O passado seria constituído pelo mito e não pode ser alcançado pela humanidade. Esse passado é definido pela lonjura e o outrora. A lonjura seria a “indimensionável dimensão do espaço – que não é espaço – de um além-horizonte”. Não podemos alcançá-la, pois ela é simplesmente inalcançável e inconcebível. No outrora, situamo-nos “fora ou para além de todos os ‘agoras’ que se alinham, para trás e para frente, direto ao passado ou ao futuro da hora presente” (SOUZA, 1981, p. 3). Não podemos compreendê-lo, pois pertence a uma “época” inassimilável pelo pensamento humano. Esses dois conceitos, de acordo com Souza, não são da ordem do sentimento e da emoção e por isso nos causam um estranhamento que podemos ousar chamar de cósmico. O entendimento humano de sua vida e origem se limita à História, nossa capacidade de compreensão jamais a excede. E é por isso que temos a tendência a *humanizar* tudo o que não podemos compreender por completo; para Souza, essa é uma terrível mania, em que “o pior não é que tudo se hominize, mas sim, que se queira tudo nivelar pela orla inferior da humanidade” (SOUZA, 1981, p. 27). E fazemos isso pois não temos outra opção.

Azathoth e seus “semelhantes” podem ser situados perfeitamente no passado de Souza. Como já foi dito, essas entidades se situam sempre além de nossos horizontes, sejam eles históricos ou intelectuais. Lovecraft deixa claro em sua obra que o conhecimento da realidade de suas entidades e dos mistérios do cosmos só pode levar o ser humano a dois fins: a morte



ou a loucura. Esse, de fato, é o fim de quase todos os personagens de suas obras. Isso também pode ser relacionado às ideias de passado de Souza, pois este afirma que “tão inútil é o esforçar-se, a história, por ultrapassar seu horizonte, quanto seria o pretender que o passado tome a iniciativa de se aproximar do presente”, ou seja: é algo inconcebível, loucura. A humanidade nunca será capaz de compreender o que está nesse além e, importantíssimo notar, isso independe de qualquer avanço científico.<sup>2</sup>

Existem, porém, várias criaturas lovecraftianas que escapam ao passado isolado de Eudoro de Souza e podem ser situadas não no tempo mitológico, mas no tempo geológico do universo. A novela *Nas Montanhas da Loucura*, escrita em 1931, narra o descobrimento de civilizações alienígenas há muito mortas nas planícies da Antártida. Essa descoberta é feita por uma equipe científica da *Miskatonic University* (universidade criada por Lovecraft) composta por físicos, geólogos e geógrafos que, com a intenção de realizar uma simples análise de campo nesse continente, acabam por descobrir uma verdade feroz. Primeiramente, alguns membros dessa equipe se deparam com fósseis de criaturas jamais vistas por qualquer ser humano. Sua descrição inicial é a seguinte:

[...] Orrendorf e Watkins encontraram o fóssil monstruoso de uma criatura desconhecida em forma de barril; provavelmente um vegetal, ou então um espécime gigante de radiário marinho desconhecido. Tecido [...] resistente como o couro, embora apresente espantosa flexibilidade em certas partes. [...] Um metro e oitenta de ponta a ponta, um metro de diâmetro nas extremidades. Parece um barril com cinco protuberâncias em vez de aduelas. Fraturas laterais, como que de ramificações menores, estão presentes no equador das protuberâncias. Nos sulcos entre as protuberâncias encontram-se formações curiosas. São cristas ou asas que abrem e fecham como leques. [...] Estas asas parecem ser membranosas e prendem-se à estrutura de um tubo glandular. Minúsculos orifícios visíveis nas pontas das asas. [...] Não sei dizer ao certo se vegetal ou animal. Diversas características de primitividade extrema. (LOVECRAFT, 2011b, p. 32-33).

Um pouco adiante, mais características da criatura são notadas:

No alto do torso um pescoço bulboso e primitivo de coloração cinza claro com sugestões de guelras sustenta uma cabeça amarelada de cinco pontas em forma de estrela-do-mar coberta por cílios duros de oito centímetros em várias cores prismáticas. [...] A abertura no centro do topo é provavelmente uma cavidade respiratória. Na extremidade de cada tubo, protegido por uma

---

<sup>2</sup> Eudoro de Souza coloca o mito e a ciência como pertencentes a linguagens diferentes ao ser humano. O mito aborda nossa sensibilidade e imaginação, enquanto a ciência dispõe de nossa inteligibilidade. Não há maneira de compreendermos um através do outro.

membrana retrátil de coloração amarelada, encontra-se um globo vítreo de íris vermelha, sem dúvida um olho. (LOVECRAFT, 2011b, p. 34).

Primeiramente, vemos uma diferença crucial em relação a Azathoth: essa nova criatura possui um corpo físico e mortal. As descrições da criatura são extremamente minuciosas, exatas e científicas, indicando seu pertencimento à nossa realidade de três dimensões. Consequentemente, estão presas à nossa configuração de tempo-espço. Apesar de algumas partes de seu corpo se aparentarem com partes do corpo humano (cabeça, olhos, pescoço etc.), a criatura em nada se assemelha a um ser humano; mesmo com toda essa descrição minuciosa nos é difícil conceber sua imagem pois em nada nos é familiar. Assim, nos vemos adiante de uma categoria de extraterrestres lovecraftianos inferior e subalterna em relação a Azathoth, uma vez que pertencem a uma realidade limitada e possuem um corpo físico, sendo assim, diferentemente de Azathoth, mortais.

A história dessas criaturas, denominadas *Elder Things*, é contada mais adiante, após a descoberta de sua antiga cidade. Teriam chegado à Terra há milhões de anos e a colonizado, baseando-se em um governo provavelmente socialista e dispo de tecnologia avançada. Teriam, além disso, criado as entidades chamadas de Shoggoths, seres sem forma fixa e com a única função de serem escravos de seus criadores. Teria sido ao longo desse impulso criador que o ser humano foi criado, por erro ou diversão. A descoberta dos *Elder Things* e de sua história destrói de vez qualquer tentativa mítica de dar sentido ao mundo. Vemos que estão situados no tempo geológico do mundo, pois chegaram à Terra em dado momento cronológico e também é dentro desse tempo cronológico que criam o ser humano. Nossos reais criadores, portanto, não são, de forma alguma, deuses. Possuem ainda menor poder numinoso que seres como Azathoth, e se encontram além de nosso alcance. Na criação da humanidade não há nada de místico, não há intenção de criação e nem preocupação por parte dos criadores. O *Cthulhu Mythos*, com isso, comprova novamente a visão de Lovecraft de que só estamos no mundo por acaso.

Nesse patamar mais baixo encontra-se também o já citado Cthulhu. Esse ser, junto de suas crias, teria vindo para a Terra durante o período em que os *Elder Things* a habitavam, travando guerra com essa raça. Ao final desse embate, Cthulhu ficara preso no fundo do oceano em sua cidade monstruosa, R'lyeh. Como já foi dito anteriormente, Cthulhu só se verá livre de sua moradia quando as estrelas estiverem em correto posicionamento. Sendo assim, essa entidade abominável também é escrava do tempo-espço que se aplica a nós, e é apenas

muitíssimo poderosa em relação ao frágil ser humano; em relação a tudo que há no cosmos, se torna bastante medíocre.

R'lyeh, a cidade maldita de Cthulhu, apesar de também ser súdita de nosso tempo-espaço, não pode ser compreendida por olhos humanos. Sendo uma cidade extraterrestre (ainda que presa à Terra) é constituída de matéria estranha ao ser humano, e funciona de forma incompreensível. Quando observada, proporciona a ilusão de que nada está onde deveria. Em “O chamado de Cthulhu”, a personagem que tem a oportunidade de observá-la a descreve:

[...] A tripulação avistou um enorme pilar rochoso que se erguia do oceano e [...] encontrou um litoral composto por uma mistura de barro, gosma e pedras ciclópicas recobertas por algas [...]. Sem saber o que era futurismo, Johansen chegou muito perto de descobri-lo ao falar da cidade; pois, em vez de descrever estruturas e construções individuais, ateu-se à impressão geral de ângulos vastos e superfícies rochosas, grandes demais para pertencer a qualquer coisa própria ou típica deste mundo [...]. A geometria do cenário que avistara tinha algo de anormal, de não euclidiano, que sugeria esferas e dimensões abjetas muito além das que conhecemos. [...] Um suspense deformante pairava zombeteiro nos insanos ângulos furtivos da pedra lavrada, em que um segundo relance mostrava uma superfície côncava logo depois de havê-la mostrado convexa. (LOVECRAFT, 2009, p. 126-127).

R'lyeh, assim como as criaturas que a habitam, não pode ser completamente apreendida pelo ser humano. Sua geometria é tão alienígena que ao olhá-la não compreendemos o que estamos vendo e temos a constante impressão de não estarmos nunca estáveis em uma superfície. Seus ângulos e cenários nos parecem mutáveis, pois nossos olhos e cérebro são incapazes de codificá-los. Novamente temos um elemento cujo maior foco é escancarar o quão limitado (em todos os sentidos) é o ser humano.

Massimo Berruti (2005) trata de forma excepcional a questão do *inominável* em Lovecraft. Partindo de conceitos linguísticos, o autor varre as obras do escritor para justificar o uso constante de termos como “inominável”, “indizível”, “inexplicável”, “inominado” entre outros. Seu ponto de vista é que o que não conhecemos simplesmente não podemos nomear. A nossa racionalidade não tem essa capacidade, e, conseqüentemente, acabamos caindo no conhecido e humanizamos a tudo, como Eudoro de Souza havia afirmado. Porém em Lovecraft, quando é simplesmente impossível de explicar certa coisa com termos conhecidos ou ainda que efemeramente relacionando-a a algo humano, utilizamos os termos previamente citados. É inevitável fazê-lo, pois estamos lidando com algo que vem de fora de toda a esfera apresentada ao ser humano. Tomemos ainda a cidade de R'lyeh como exemplo. Por não haver

imagens referenciais para relacionar com a visão da cidade, os personagens que a viram simplesmente não a conseguem descrever. No máximo, relatam suas impressões em relação ao que viram. Berruti coloca esse caos na linguagem como uma consequência do caos de pensamento que ocorre com os personagens. Ainda como prova dessa falta de palavras, o próprio nome de Cthulhu não pode ser pronunciado corretamente por seres humanos, pois não dispomos de conjunto vocal apropriado para pronunciar-lo, já que, afinal, o ser e seu nome são extraterrestres.

O *Cthulhu Mythos* é, portanto, a mitologia mais subversiva já criada<sup>3</sup>. Vai contra todo e qualquer princípio mitológico; destrói-os e transfere o ego do ser humano de seu antropocentrismo exacerbado à importância de apenas um grão de areia, tanto em relação a seu tamanho comparado ao universo como em sua insignificância e na total indiferença do mundo a seu respeito. Lovecraft não imaginaria que sua criação fosse chegar tão longe. Sua intenção era a de criar uma base sólida para fundar as histórias de seus contos, mas acabou criando uma verdadeira mitologia potente e que se tornou base para diversas outras criações contemporâneas. Seu desejo de que outros escritores a utilizassem para expandi-la e aumentar seu teor de veracidade foi cumprido com maestria. Está, nos dias de hoje, entre as mitologias artificiais mais difundidas pelo planeta. De acordo com Morales, “a ficção de Lovecraft [...] é o mito quintessencial do nosso século 20” (MORALES, 1997, p. 10). Como já foi dito anteriormente, Lovecraft nunca a nomeara, porém certa vez a chamara, despreocupadamente, de “our black pantheon”.

## REFERÊNCIAS

BERRUTI, M. *The unnamable in Lovecraft and the Limits of Rationality*. [S.l.: s.n.], 2005.

BEZARIAS, Caio A. *A totalidade pelo horror*. São Paulo: Annablume, 2010.

CAMPBELL, J. *O poder do mito*. São Paulo: Associação Palas Athena, 1992.

COLAVITO, J. *Atheism's Mythographer*. 2001. Disponível em:  
<<http://jcolavito.tripod.com/lostcivilizations/id19.html>>. Acesso em: 25 jun. 2015.

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

---

<sup>3</sup> Jason Colavito, em seu ensaio *Atheism's Mythographer*, afirma que é bem provável que Lovecraft tenha sido o primeiro mitógrafo do ateísmo.

\_\_\_\_\_. *Lovecraft and a world in transition: collected essays on H. P. Lovecraft*. Nova York: Hippocampus Press, 2014b.

LOVECRAFT, H.P. *O chamado de Cthulhu e outros contos*. Tradução Guilherme da Silva Braga. São Paulo: Hedra, 2009.

\_\_\_\_\_. *A cor que caiu do espaço*. Tradução Guilherme da Silva Braga. São Paulo: Hedra, 2011a.

\_\_\_\_\_. *Nas montanhas da loucura*. Tradução Guilherme da Silva Braga. São Paulo: Hedra, 2011b.

\_\_\_\_\_. *A busca onírica por Kadath*. Tradução Guilherme da Silva Braga. São Paulo: Hedra, 2012.

MORALES, J. H. P. *Lovecraft and the Myth of the 20th Century*. 1997. Disponível em: <<http://baharna.com/psychozoan/9701/lovecraft.htm>> Acesso em: 25 jun. 2015.

PRICE, R. M. Lovecraft's "Artificial Mythology". In: JOSHI, T. S.; SCHULTZ, D. E. (Ed.). *An Epicure in the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honor of H. P. Lovecraft*. Nova York: Hippocampus Press, 2011.

SCHULTZ, D. E. From Microcosm to Macrocosm: The Growth of Lovecraft's Cosmic Vision. In: JOSHI, T. S.; SCHULTZ, D. E. (Ed.). *An Epicure in the Terrible: A Centennial Anthology of Essays in Honor of H. P. Lovecraft*. Nova York: Hippocampus Press, 2011.

SOUZA, E. *História e Mito*. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1981.

**Artigo recebido em julho de 2016.**  
**Artigo aceito em outubro de 2016.**