

A expressão do medo na adaptação cinematográfica do conto *O Chamado de Cthulhu*, de H. P. Lovecraft

The expression of fear in the film adaptation of the tale
The Call of Cthulhu, by H. P. Lovecraft

Wesley Ferreira Araujo¹

Tiago Marques Luiz²

Resumo: Aclamado como um dos mais importantes escritores de horror da história, é possível ver, em todo o cinema do gênero, influências do trabalho de H. P. Lovecraft. No entanto, é comum se deparar com afirmações de que seu trabalho seja inadaptável, sendo adaptações diretas de sua obra relegadas a filmes independentes ou de baixo orçamento, depreciando a qualidade estética das produções. Tomando como ponto de partida a correlação entre literatura e cinema, o objetivo deste trabalho é analisar dois *frames* do filme independente de 2005 *O Chamado de Cthulhu*, adaptação homônima do conto mais popular do autor, buscando observar como se deu a correspondência entre a palavra e a imagem em movimento no tocante ao tema do medo e se é possível confirmar a inadaptabilidade da obra lovecraftiana. É preciso demonstrar que literatura e cinema são linguagens distintas e, no que diz respeito à cinematografia da literatura, não significa que o valor da palavra escrita seja maior que o da imagem em movimento, mas pontuar que essa produção “incapaz” é o resultado de um projeto do diretor.

Palavras-chave: H. P. Lovecraft; *O chamado de Cthulhu*; adaptação cinematográfica.

Abstract: Considered as one of the most important horror writers in history, it is possible to see influences from H. P. Lovecraft's work. However, it is common to come across claims that his work is unadaptable, being direct adaptations of his work relegated to independent or low-budget films, depreciating the productions' aesthetic quality. Taking as a starting point the correlation between literature and cinema, the aim of this paper is to analyze two frames from the 2005 independent film *The Call of Cthulhu*, homonymous adaptation of the author's most popular tale, seeking to observe how the correspondence between word and the moving image with regard to the theme of fear occurred and whether it is possible to confirm the unadaptability of the lovecraftian work. It is necessary to demonstrate that literature and cinema are different languages and, with regard to literature's cinematography, it does not mean that the value of the written word is greater than that of the moving image, but to point out that this “incapable” production is the result of the director's project.

Keywords: H. P. Lovecraft; *The call of Cthulhu*; film adaptation.

¹ Graduado em Letras hab. Português/Inglês pela Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul (UEMS).

² Doutor em Estudos Literários pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU). Graduando em Tradução pela UNIASSELVI e pós-graduando em Ensino de Inglês e Literatura Inglesa e Norte-americana pelo Centro Universitário Claretiano.

Considerações iniciais

No início do século XX, H. P. Lovecraft revolucionou o gênero literário do horror com seus contos repletos de criaturas alienígenas gigantes, cuja mera existência era capaz de comprometer a sanidade mental do ser humano. O *horror cósmico*, como ficou conhecido o subgênero criado pelo autor, combinava elementos de horror, ficção científica e filosofia, buscando questionar o lugar do homem no universo – mas passaram-se anos para que suas obras ganhassem reconhecimento. Hoje, sua influência se estende aos mais diversos meios de comunicação, a tal ponto que os mitos criados pelo autor superaram sua própria obra, transcendendo-a.

No cinema, vemos inspirações em seu trabalho desde os clássicos como *O Enigma de outro Mundo* (1981), de John Carpenter, a filmes mais recentes como *Aniquilação* (2018), de Alex Garland. No entanto, embora vários filmes *inspirados em* sua obra tenham recebido aclamações por parte da crítica e público, poucas adaptações diretas alcançaram o mesmo resultado.

Nas palavras de Gilles Menegaldo, as narrativas lovecraftianas, por se basearem no que o pesquisador denomina *retórica do indizível*, tendem a oferecer “resistência ao processo de adaptação, mesmo em um tempo em que imagens digitais e sofisticados efeitos especiais permitem uma representação dos cenários e criaturas nascidos de sua imaginação” (MENEGALDO, 2019, p. 78, tradução nossa³).

A partir de uma discussão baseada nos métodos transpositivos/intersemióticos da adaptação de obras literárias para o cinema, buscaremos demonstrar as diversas dificuldades encontradas pelo aparato cinematográfico em codificar a obra de Lovecraft em obra audiovisual, devido à questões referentes à própria estruturação diegética lovecraftiana, a partir do filme independente de 2005 *The call of Cthulhu*, adaptação homônima do conto mais popular do autor, dirigida por Andrew Leman, tentando observar como a palavra e a imagem em movimento se correspondiam no que tange ao tema do medo.

O instrumental teórico se baseia nas reflexões de Christiane Nord (2016), Linda Hutcheon (2013), Emilio Soares Ribeiro (2018), entre outros. Sobre a obra em questão,

³ No original: “resistance to the adaptation process, even at a time when digital images and sophisticated special effects enable a more convincing representation of the settings and the creatures born from his imagination”.

usamos as considerações de Gilles Menegaldo (2019), Vivian Ralickas (2008) e do próprio Lovecraft (2013; 2017).

1. A teoria da adaptação

Desde seus primórdios, a indústria cinematográfica tem utilizado a literatura como fonte de produção cinematográfica e vice-versa. A literatura usa cada vez mais as técnicas de narração de filmes. Muitos escritores contemporâneos, principalmente os mais populares, já escrevem na expectativa de uma possível adaptação de suas obras ao cinema. Não é incomum que livros e filmes sejam produzidos quase simultaneamente (FARIA, 2019, p. 176).

Além do caráter re-estruturador do texto de partida, as adaptações têm servido como um meio para que o receptor do conteúdo venha a conhecer a obra na qual o filme se baseou. Nesse entrelaçamento entre a tela e o livro, é possível encontrarmos o próprio filme transformado em livro, como forma de divulgação e atendendo à recepção do público.

Sobre essa correspondência entre texto e tela, permanece o questionamento do motivo de continuarem sendo vistas de forma tão depreciativas nos dias de hoje. Linda Hutcheon aponta que, para alguns, há uma superioridade axiomática da literatura sobre todas as outras formas de arte por ser a mais antiga, enquanto outros se sentem contrariados ao ver suas obras tão queridas adaptadas de forma não fiel (HUTCHEON, 2013, p. 24). Há uma dialética de que uma obra tem um status consagrado no tempo e no espaço e que essa reverência à palavra fez com que diretores astutos não se engajassem na releitura audiovisual daquele texto. De acordo com a teórica, adaptações cinematográficas são tão atraentes por conta do prazer vindo da repetição com variação: “o reconhecimento e a lembrança são parte do prazer (e do risco) de experimentar uma adaptação; o mesmo vale para a mudança” (HUTCHEON, 2013, p. 25).

Para considerar uma adaptação como tal é preciso levar em consideração sua dupla natureza; ela é tanto uma obra independente quanto uma obra assombrada pelo texto adaptado (HUTCHEON, 2013, p. 27). Dessa forma, o princípio mais utilizado para se analisar uma adaptação, a fidelidade, acaba se tornando superficial, uma vez que é

evidente a gama de possibilidades existentes no ato de adaptar uma obra, dentre as quais estão “o desejo de consumir e apagar a lembrança do texto adaptado, ou de questioná-lo, é um motivo tão comum quanto a vontade de prestar homenagem, copiando-o” (HUTCHEON, 2013, p. 29).

Em meados dos anos 50, Roman Jakobson (1959) propôs a famosa divisão do ofício da tradução em intralinguística, interlinguística e intersemiótica, as quais podemos assim definir: a primeira consiste na chamada *reformulação*, ou seja, são usados os signos verbais da mesma língua, como quando se traduz um texto do inglês medieval para o inglês contemporâneo. A segunda divisão é a noção clássica, em que um idioma é transposto para outro código linguístico, como do inglês ao português. Já a terceira corresponde ao redimensionamento de um conteúdo verbal para um não verbal, como é o caso do objeto presente trabalho, em que um conteúdo verbal – no caso, a palavra escrita de Lovecraft – é redimensionado para a linguagem não verbal – no caso, o cinema mudo, *corpus* de pesquisa desse texto.

Linda Hutcheon compara o processo de adaptação com a tradução, principalmente com teorias mais recentes que tratam o ato de traduzir como “um ato de comunicação tanto intercultural quanto intertemporal” (HUTCHEON, 2013, p. 40). Contrastando a teoria da tradução com a teoria da adaptação, vamos ao encontro das reflexões de Hutcheon, que postulam que a primeira postula um texto, que “não é uma versão de algum significado não textual fixo que deva ser copiado, parafraseado ou reproduzido” e que, na nossa contemporaneidade, a tradução pressupõe uma das possíveis leituras do texto-base. A adaptação, enquanto operação intersistêmica, vai remeter às “recodificações, ou seja, traduções em forma de transposições intersemióticas de um sistema de signos (palavras, por exemplo) para outro (imagens, por exemplo)” (HUTCHEON, 2013, p. 40).

Fazendo breve consideração acerca desses temas, podemos considerar a tradução uma operação que tem como propósito se aproximar do texto-base em sua totalidade, respeitando a sua estrutura original, como mescla de prosa e verso, ou apenas prosa ou somente verso, ao passo que a adaptação consiste em uma concisão do conteúdo-base para melhor atender a um projeto editorial, cênico ou audiovisual, pensando aqui sua expressão no cinema, teatro ou televisão ou qualquer outra linguagem que demande a imagem em movimento.

Sobre esse tema, Christiane Nord argumenta que “é quase impossível reproduzir ‘fielmente’ ao mesmo tempo e com a mesma intensidade todos os ângulos e todas as características de um modelo”, não apenas pelas especificidades de cada meio (literatura e cinema nesse caso), como também porque quem vai reproduzir o modelo possui sua própria visão sobre ele, que dificilmente será a mesma de outras pessoas, o que torna a fidelidade que tanto se almeja alcançar algo inalcançável (NORD, 2016, p. 10). Tanto Nord como Hutcheon baseiam suas reflexões na maneira como o leitor/espectador recebe o texto adaptado, e ele, enquanto indivíduo dotado de bagagem de leitura, irá conferir certo grau de aproximação ou distanciamento do texto-base e somente ele poderá dizer *em que medida* a adaptação cinematográfica soube realizar essa façanha.

Sobre a correspondência entre a literatura e o cinema, Faria (2019) argumenta que a tomada de cena *não pode ser equivalente* a uma palavra, pois aquela exprime em seu bojo o cenário, a iluminação, o ângulo de visão, a cor, trilha sonora, etc, dado o fato de que as palavras impressas “são sempre as mesmas graficamente, mas a imagem na tela muda continuamente. Pela riqueza de informações nela contidas, nunca a mesma tomada de cena será exatamente igual” (FARIA, 2019, p. 181).

Essa relatividade quanto à recepção de cada leitor para um mesmo texto torna-se ainda mais visível em se tratando de um conjunto que trata de/abrange um universo com elementos fantásticos, uma vez que este depende ainda mais da imaginação de cada leitor. Nesse sentido, o que seria então essa “fidelidade”?

Para Nord, o conceito de fidelidade, nesse caso, se equipara ao conceito de equivalência, em que a hipotética comparação entre obra adaptada e a adaptação, de acordo com a autora – e com a qual concordamos –, parece precipitada, uma vez que equivalência é um dos “conceitos mais mutantes e mais interpretados (ou interpretáveis) nos Estudos de Tradução” e, não obstante, nos Estudos de Adaptação (NORD, 2016, p. 11).

A recriação do conto em filme confere grau de autonomia ao cinema e seus princípios teóricos ao dialogar com o texto de partida, não apenas para mostrar um zelo para com o autor adaptado, mas também com o seu próprio aparato estético ao trabalhar o texto de determinado autor. Como bem colocam os autores, a criação artística propõe um diálogo com o passado, de modo que esse passado seja reafirmado

ou contestado, uma vez que cada adaptação segue um projeto do diretor e seus agentes em relação ao texto-base.

Adaptar literatura denota imensuráveis modificações do enredo por parte dos agentes do cinema, como o diretor, roteirista, cinegrafista, figurinista, entre outros. Cada um interpreta e faz um trabalho criativo na transferência do escrito para o audiovisual, em que pesem questões de ordem cultural, social, comercial, pessoal e, até mesmo, financeira. Por fim, Ribeiro conclui que tal como os textos são traduzidos durante séculos, as adaptações de obras literárias para o cinema surgem quando um indivíduo os quer conferir certo grau de sentido ou ressignificá-las, o que significa dizer que há um “caráter autoral das tarefas desempenhadas por todos os participantes de uma adaptação fílmica e a imprevisibilidade das relações que se estabelecem quando da união dessas tarefas” (RIBEIRO, 2018, p. 45).

Em nosso resumo, questionamos o teor de adaptabilidade da obra lovecraftiana, uma vez que o horror cósmico que permeia sua escrita pode (ou não) ser traduzido para a tela, conjugando a idiossincrasia da palavra escrita com a imagem em movimento, ou seja, uma “associação entre a construção de monstros incógnitos pela literatura de horror e o caráter audiovisual do cinema, que tradicionalmente tende a traduzir em imagens o monstro lovecraftiano” (RIBEIRO, 2018, p. 17). Tentaremos comprovar que existe possibilidade de adaptação da obra, e que esse engajamento é intrínseco ao projeto do diretor responsável por redimensionar o conteúdo escrito na tela.

2. O horror cósmico e *O Chamado de Cthulhu*

De acordo com Ribeiro (2018), a estética do horror cósmico postula a ideia da incompreensão da vida pelo homem, uma vez que os chamados *mitos de Cthulhu* “promovem não apenas medo, mas insegurança em relação ao passado e ao futuro da humanidade, algo que se explica pelo próprio contexto em que se inserem” (RIBEIRO, 2018, p. 16). Portanto, a produção literária lovecraftiana reflete o anseio do homem em “proteger sua própria terra de perigos que ameaçariam o seu povo, por meio, por exemplo, da invasão sociocultural ou da miscigenação” (idem, p. 16).

Nascido em 1890 no seio de uma típica família classe média alta em Providence, Rhode Island, desde jovem Lovecraft era fascinado por astronomia, o que viria a constituir parte central de sua obra: o desconhecido que vem do espaço (JOSHI, 2001; LOVECRAFT, 2013). Nota-se que, ao contrário do que propõe Joseph Campbell (1990) em *O poder do mito*, os cultos praticados a Cthulhu e a outras criaturas que compõem seu *mythos*⁴ são de natureza totalmente contrária às religiões tradicionais: pregam pelo retorno dessa entidade para proporcionar o caos e a destruição, em vez de recorrer à fé para ser alguém melhor ou clamar por uma intervenção em determinada situação delicada. De acordo com 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, 2014, p. 283).

Ramon Mapa da Silva, em sua tradução dos contos lovecraftianos, pontua que há discordâncias entre os estudiosos do autor quanto ao fato das criaturas lovecraftianas serem ou não uma alegoria aos imigrantes, negros e judeus, povos esses que, na visão de Lovecraft, estavam invadindo os Estados Unidos naquele momento (LOVECRAFT, 2017, p. 67). As obras lovecraftianas trazem temas e espaços incompreensíveis, como cemitérios, cidades submersas e tumbas, residência de um mal adormecido, cujo despertar incidirá numa catástrofe a quem o provocar. Para Schultz (2011), o escritor nos faz sair da zona de conforto da tradição humanocêntrica e nos faz adentrar uma perspectiva cósmica, corroborando com a impressão de que Lovecraft, por meio de suas narrativas, expõe “a insignificância do ser humano frente a entidades alienígenas e as proporções imensuráveis do que pode haver em todo o universo” (RIBEIRO, 2018, p. 3).

Ainda que o autor apresentasse explicitamente uma visão racista e xenofóbica dentro e fora de seus contos, é difícil afirmar que qualquer um dos lados nessa discussão está certo. Nas palavras de J.R.R. Tolkien, nenhum autor pode permanecer totalmente imune à sua experiência ao escrever, no entanto,

os modos como o germe de uma história usa o solo da experiência são extremamente complexos, e tentativas de definir o processo são, no máximo conjecturas a partir de evidências inadequadas e ambíguas. Também é falso, apesar de naturalmente atraente, quando as vidas do autor e do crítico se

⁴ O termo foi cunhado por August Derleth, amigo do escritor, para remeter ao panteão das criaturas lovecraftianas, em que Cthulhu ocupa uma posição inferior em relação às demais, mas que não deixa de ser devastador quanto.

sobrepuseram, supor que os movimentos do pensar ou os eventos do tempo comum a ambos foram necessariamente as influências mais poderosas (TOLKIEN, 2019, p. 34).

Na obra de Lovecraft, suas criaturas propõem uma ambivalência: ou são veneradas como entidades divinas ou são temidas pelo caráter demoníaco que lhes é atribuído, dado o fato de que essa ambivalência foge à compreensão e razão humana, propondo uma dupla e contraditória percepção das criaturas e dos humanos: ambos são alheios um ao outro. As criaturas poderiam representar todas as suas fobias contra quaisquer grupos que fizessem parte de minorias sociais que tanto o horrorizavam, ou poderiam apenas ser fruto da fascinação do autor quanto ao cosmos, ou talvez ambos, ou até mesmo nenhum. Há argumentos para defender qualquer uma das hipóteses e, no entanto, no fim elas não passariam disso: hipóteses.

A descrição inicial de Cthulhu é feita por meio de imagens (em um pedaço esculpido de barro) descritas como antropomórficas: uma mistura de gigante, polvo e dragão, com tentáculos em sua cabeça, torso elástico e escamoso, asas de morcego e garras nas mãos e pés (LOVECRAFT, 2017).

Ao contrário de Cthulhu, no entanto, as criaturas lovecraftianas recebiam descrições vagas que, na verdade, pouco descreviam. Esses seres alienígenas, por terem evoluído em outros planetas, possuem formas completamente estranhas à compreensão humana; em *Dagon*, o narrador descreve a criatura apenas como vasta, horrenda, com gigantescos braços escamosos e uma cabeça hedionda (LOVECRAFT, 2017, p. 26) e, com o tempo, essas descrições vão ficando ainda mais vagas com adjetivos como “inominável” e “blasfemo” se tornando descrições recorrentes de suas criaturas.

Sobre esses termos linguísticos, Berruti (2005) pontua que nós, seres humanos, não somos capazes de dar nome a esses elementos desconhecidos, pois em nossa formação, fomos ensinados àquilo que nos é familiar e convivemos com o que é conhecido, por conta da nossa racionalidade. Em Lovecraft, esses adjetivos fazem jus ao ambiente ou à criatura que foge de nossa compreensão e juízo, impossibilitando-nos de nomeá-las devido ao seu caráter efêmero. Em outras palavras, Lovecraft nos faz lidar com um aspecto totalmente externo à natureza humana.

Essa descrição de seres de características inomináveis, cuja mera existência é blasfema a tudo aquilo em que nós acreditamos, é possível justamente graças à mídia

utilizada pelo autor: *a palavra*. A vagueza das descrições deixa a cargo do próprio leitor preencher as lacunas e construir a imagem das criaturas ou até mesmo locais por meio do pouco que é descrito pelo autor.

Em sua novela de 1936, *Nas montanhas da loucura*, o horror que leva um dos personagens à loucura é o que o narrador descreve como a miragem de uma cidade morta, temida pelas colossais criaturas apresentadas ao longo da narrativa:

Danforth apenas sugeriu que o último horror fora uma miragem. Não era, declarou ele, nada ligado aos cubos e cavernas dos ecoantes, vaporosos e vermiformes alvéolos das montanhas da loucura que atravessamos; mas um único fantástico e demoníaco vislumbre, entre as turbulentas nuvens de zênite, do que jazia lá atrás [...]. É bem provável que a coisa tenha sido uma simples ilusão nascida da angústia que havíamos experimentado [...]; mas era tão real para Danforth que ele ainda sofre seus efeitos (LOVECRAFT, 2017, p. 280).

A partir dessa passagem, é possível inferir a intenção de Lovecraft em “simular a remoção dos *limites naturais da percepção humana*, com o propósito de providenciar uma visão completa do cosmos (naturalista) horrivelmente vazio” (PRICE, 2011, p. 260, grifo original, tradução nossa⁵). Lovecraft evidencia em sua obra que o descobrimento e o conhecimento do mistério que circundam os personagens os levam a dois fins: a morte ou a loucura. O *mythos* não se permite compreender, tanto pela sua imensidão como pela sua natureza ambivalente.

Para Vivian Ralickas (2008), o horror cósmico de Lovecraft é baseado em algo ainda mais assustador do que a morte: a descoberta da irrelevância humana e que sua contística sobre a terra e os seres humanos parte do princípio de que crenças, conquistas culturais e relações sociais não são “apenas irrelevantes se consideradas de fora do limitado escopo de questões humanas, mas são baseadas em um falso entendimento do cosmos e de nosso lugar nele” (RALICKAS, 2008, p. 298, tradução nossa⁶).

Portanto, a verdade sobre o lugar da humanidade antes do universo terá consequências terríveis para ela quando se aproximar o dia em que a reunião dos aspectos extrínsecos à humanidade “revelará paisagens tão terríveis da nossa realidade

⁵ No original: “to simulate the removal of the natural limits on human perception so as to provide a full view of the horribly empty (naturalistic) cosmos”

⁶ No original: “only irrelevant if considered from outside the limited scope of human affairs, but are based upon a false understanding of the cosmos and of our place in it”.

e de nossa posição nela que ou enlouqueceremos com a revelação ou fugiremos da luz mortífera em direção à paz e segurança de uma nova era das trevas” (LOVECRAFT, 2017, p. 118).

No conto *O chamado de Cthulhu*, lemos o que pode ser considerado um trabalho científico do antropólogo Francis Wayland Thurston, cujo manuscrito estava entre os pertences do cientista falecido. No conto, Thurston relata retrospectivamente todo o seu trabalho investigativo em o “Culto de Cthulhu”.

O estudioso entra em contato com a seita depois de se tornar herdeiro de seu tio-avô Robert Angell, professor de línguas semíticas. O relato é dividido em três partes: na primeira, intitulada *O horror no barro*, Thurston conta como Angell conheceu o culto graças ao jovem artista Henry Wilcox, que lhe trouxe uma escultura feita por ele de seus sonhos de escrituras em uma linguagem misteriosa que ele esperava que o professor pudesse traduzir. A escultura retratava uma criatura com uma cabeça carnuda e com tentáculos, equipada com asas de dragão em um corpo humano escamoso que mais tarde seria revelado como Cthulhu, tornando-se a criatura lovecraftiana com uma descrição mais concreta de todo o *mythos*.

Angell fica obcecado com os sonhos de Wilcox, e quando esse não aparece nas reuniões como de costume, o professor procura por ele e o encontra inconsciente, cuja causa é desconhecida pelos médicos. Poucos dias depois, o jovem acorda sem nenhuma lembrança dos sonhos, e a investigação do professor revela que a mesma doença que o deixou naquele estado, afetou várias pessoas ao redor do mundo.

Na segunda parte, *O relato do inspetor Degrasse*, é revelado porque Angell ficou tão obcecado com os relatos do jovem artista. Anos antes, durante uma conferência de arqueólogos da qual participava, um inspetor de polícia procura ajuda dos estudiosos para identificar uma escultura esculpida em uma misteriosa pedra verde-escura que não parece ser nenhuma formação rochosa conhecida. A escultura lembra a de Wilcox, inclusive as misteriosas palavras em uma desconhecida língua.

O inspetor revela que conseguiu a escultura por meio de denúncias informando que um culto estava sequestrando mulheres e crianças da cidade de Nova Orleans; um grupo de policiais vai investigar o ritual em um pântano, e após presenciarem estranhas criaturas, os policiais matam alguns membros do culto e prendem outros, e recuperam corpos dos moradores mutilados e a escultura. Um membro do culto, Castro, revela que

eles cultuam os Grandes Antigos e que a figura esculpida retrata Cthulhu, o grande sacerdote. Quanto à misteriosa escritura na figura, essa poderia ser traduzida como “Em sua casa, em R’lyeh, Cthulhu, morto, aguarda sonhando”. De acordo com Castro, esses deuses, cuja “forma não era feita de matéria”, teriam vindo do espaço trazendo consigo suas figuras e estariam adormecidos, podendo ser despertados quando as estrelas estivessem alinhadas. Por fim, Thurston revela suas suspeitas de que seu tio-avô tenha sido morto pelo culto (LOVECRAFT, 2017, p. 135).

Na terceira parte, *A loucura vinda do mar*, o antropólogo revela um artigo de jornal que conta a história de um marinheiro que foi encontrado extremamente perturbado e agarrado à uma escultura de 30 centímetros de Cthulhu. O marinheiro revela que tripulava outra embarcação que fora destruída em um ataque pirata. Após derrotar os bandidos, os oito marinheiros sobreviventes, cujo navio fora danificado, tomaram o iate dos adversários e seguiram a rota da navegação até chegarem em uma ilha, em que dizem que seis dos outros homens teriam morrido na costa. O marinheiro afirmava não lembrar mais nada, nem como o sétimo homem encontrado no iate morreu.

Thurston viaja até Oslo, cidade onde mora a viúva do marinheiro, o qual o narrador acredita ter sido morto pelo culto, no entanto, a mulher lhe entrega um manuscrito, revelando-lhe o que aconteceu na ilha. Os oito marinheiros encontram o que o narrador acredita ser R’lyeh, a submersa cidade onde dormiria Cthulhu, não submersa nesse ponto. Lá, as formas eram anormais e não euclidianas. Adentrando o espaço, os marinheiros encontram um portal que desafiava todas as regras da matéria e perspectiva. Ao escorregar, um marinheiro acaba libertando aquilo que se presume ser Cthulhu, a monstruosa criatura, que os persegue e mata seis dos marinheiros.

Os dois sobreviventes, que conseguem chegar ao iate, vendo que a criatura está muito perto, decidem virar o barco em sua direção e acertá-la na cabeça. Ao escapar, o marinheiro vê a criatura se *recombinando*, dando-lhes tempo para escapar. O segundo marinheiro morre antes de ser salvo, em decorrência da experiência traumática, e a ilha nunca foi encontrada. Thurston comenta que sabe demais e que o culto virá atrás dele – e, o que é pior: Cthulhu está à espreita, sonhando.

3. A adaptação cinematográfica: o cotejo da narrativa literária com a cinematográfica

Na adaptação *The call of Cthulhu*, de 2005, a reelaboração da narrativa por meio do jogo entre claro e escuro tem como propósito provocar e mostrar o medo que cada personagem traz. Em outras palavras, estudar uma adaptação de Lovecraft baseia-se nos “recursos e estratégias utilizadas na tradução do monstro lovecraftiano e na forma como este [o cinema] se relaciona ao horror cósmico das obras escritas”, como também acentuar esse sentimento do medo extremo e a atmosfera adjacente, e a reconstrução do monstro Cthulhu na contemporaneidade (RIBEIRO, 2018, p. 19, colchetes nossos).

A referida adaptação, dirigida por Andrew Leman, optou pela utilização do chamado *Mythoscope*, uma combinação de tecnologia moderna e antiga para criar, em pleno século XXI, um filme aparentemente produzido no início do século XX, época em que o conto foi escrito. Como resultado, seu projeto enfatizou o medo cósmico dos personagens e na atmosfera gótica da produção, que se volta menos para a caracterização do monstro, e mais para o efeito de suas manifestações sobre os indivíduos, nos quais a câmera exerce um papel importante no filme. A análise mostra que a utilização de recursos como o *close-up* ou o direcionamento do olhar do protagonista leva o espectador a se voltar mais para representações do medo sentido pelos personagens do que para a trama propriamente dita. Somado a isso, Ribeiro acrescenta que o filme é marcado pelo contraste entre preto e branco, com gesticulação exagerada dos atores, cuja maquiagem delineia os olhos com uma sombra negra, conferindo-lhes um tom dramático.

A trilha sonora ficou a cargo de Troy Sterling Nies, Ben Holbrook, Nicholas Pavkovic e Chad Fifer, sendo “composta de acordes de alta tensão, o que inclui notas diminutas e menores com sétimas aumentadas. O caráter de “cinema mudo” e o estilo vintage proporcionam ao espectador uma atmosfera opressiva e sombria” (RIBEIRO, 2018, p. 113)

A adaptação, com pouco menos de uma hora de duração, foi produzida como filme mudo, visando baratear a produção, fazendo com que fosse considerado contemporâneo ao conto que lhe serviu de base. O filme segue a mesma história do conto, no entanto, há algumas mudanças, duas das quais serão analisadas, pois cada

mídia narra cada qual à sua maneira. Em outras palavras, as adaptações não se resumem somente a “referendar os elementos literários, e que leva em conta as mudanças pelas quais os sentidos passam ao serem representados em outras formas e por outra mídia” (RIBEIRO, 2018, p. 111). Como o conto, o filme se divide em três partes e usa o recurso de *flashback* para representar as memórias de Thurston sobre o culto e a existência do monstro.

Ao tratar do processo de adaptação, Hutcheon apresenta três tipos de engajamentos que o consumidor pode ter com uma história: o contar, o mostrar e o interagir. O primeiro é relacionado à literatura, o segundo a peças e filmes e o terceiro a *videogames*. Segundo a autora, no modo contar, o “engajamento começa no campo da imaginação, que é simultaneamente controlado pelas palavras selecionadas, que conduzem o texto, e liberado dos limites impostos pelo auditivo ou visual” (HUTCHEON, 2013, p. 48), já o modo mostrar ensina que a palavra escrita não é a única forma de expressar significado.

Nas palavras da autora, adentramos ao domínio da percepção direta, em que detalhe e foco são mais visíveis, no entanto, aquilo que é mostrado torna-se dessemelhante ao que é contado, pois essa facilidade do contar é uma riqueza que provem da narrativa em prosa, mesclando narração, descrição e explicação. Para a teórica, narrar “uma história em palavras, seja oralmente ou no papel, nunca é o mesmo que mostrá-la visual ou auditivamente em quaisquer das várias mídias performativas disponíveis” (HUTCHEON, 2013, p. 48-49).

Embora, enquanto literatura, predomine na obra o modo contar, a narrativa lovecraftiana flerta também com o modo mostrar, em especial com as descrições da distorcida R'lyeh, a qual o narrador descreve longamente buscando evidenciar como nada nela faz sentido sob as perspectivas humanas:

Os demais foram ao seu encontro e então fitaram curiosamente a imensa porta entalhada com o agora familiar baixo-relevo da lula-dragão; e todos eles supunham ser uma porta em virtude de seu lintel ornamentado, soleira e batentes ao redor, embora não conseguissem decidir se era plana como uma porta de alçapão ou inclinada como uma porta de adega. Como dissera Wilcox, a geometria do lugar era toda errada. Não se podia ter certeza se o mar e o chão eram horizontais, pois a posição relativa de tudo o mais parecia espectralmente variável (LOVECRAFT, 2017, p. 149).

A descrição das esculturas de Cthulhu também contribui para isso, embora a própria criação seja vagamente descrita como realmente aparece, assim como o fato de

que, tendo se tornado uma figura famosa com milhões de ilustrações na Internet, é provável que os leitores já se atem à história com a imagem mental anterior Cthulhu.

O chamado de Cthulhu é um conto narrado em primeira pessoa, escrito como um trabalho jornalístico ou acadêmico. O leitor exerce o papel de leitor desse artigo enquanto Thurston narra em retrospecto a história para nós, fazendo com que nos sintamos personagens dessa história. O filme, por sua vez acrescenta dois elementos à narração: a ambientação em que a história é narrada e o personagem a quem a história é narrada.

O filme começa com dois personagens sentados em uma mesa, cuja sala se revela, ao final, uma sala de consultas em um hospital psiquiátrico. Podemos atribuir esse acréscimo a dois motivos: i. Thurston teria motivo para expor a história e, ii. com a revelação final de que ele está em um hospital psiquiátrico, o filme proporcionaria uma exposição visual de como suas descobertas o abalaram psicologicamente (Fig. 1).

Figura 1. Thurston é levado embora por enfermeira no final do filme.



Fonte: LEMAN, 2005, 44' 08".

O personagem adicionado é creditado como *The Listener* (*O Ouvinte*, em tradução livre), cuja presença muda a maneira como o espectador se envolve com a história. O narrador permanece o mesmo, mas o que muda é *para quem* a história é contada, ou seja, *O Ouvinte* assume o papel do leitor, obrigando-nos a ver o filme através de sua lente, sendo o primeiro e último personagem a aparecer no filme.

De acordo com Lovecraft, não se pode esperar que todas as histórias de terror “se conformem à perfeição com algum modelo teórico. As mentes criativas são desiguais, e o melhor dos tecidos tem seus pontos frouxos” (LOVECRAFT, 2013, p. 17, tradução nossa⁷). Por tecido, podemos considerar qualquer adaptação, sempre sujeita a perdas e ganhos, e sobre essa adaptação em especial, as perdas e ganhos estão mais relacionadas às mídias em que cada versão da história é transmitida, posto que o filme precisa buscar formas de transmitir de maneira visual aquilo que não foi originalmente criado como algo visual.

O maior atrativo é a atmosfera, que dá à narrativa o efeito que ele que deseja que o leitor assimile: o sentimento de medo. Os próprios personagens servem apenas como suporte à construção da atmosfera; em suas próprias palavras,

O herói de tal história nunca é uma pessoa, mas um fenômeno ou condição – o soco ou clímax não é o que acontece com alguém, mas a percepção de que alguma condição contrária às leis atuais como as entendemos tinha (ficcionalmente) um breve momento de existência (LOVECRAFT, 1976 apud MENEGALDO, 2019, p. 58, tradução nossa⁸).

Isso, por si só, dificulta não apenas essa como qualquer adaptação dos contos do autor. O filme se vale da trilha sonora e da cinematografia para construir uma atmosfera de tensão, temos os personagens não como suporte à atmosfera, mas a atmosfera como suporte à narrativa, um meio de construir o horror no filme, e torna-los secundários à atmosfera - no cinema - não é tão simples como é na literatura, pois o concreto tende a ser mais valorizado que o abstrato.

O conhecimento adquirido sobre Cthulhu e suas adjacências fez com que Thurston beirasse à escuridão, signo que exprime o medo, o espanto e um sofrimento inevitável, por não ser capaz de não esquecer o monstro – ou a sua representação – na sua mente, como um tormento que desencadeou sua loucura. Essa adaptação do conto lovecraftiano não descreve a criatura, contudo, o empenho de Leman e sua equipe reside no “medo cósmico dos personagens perante as incertezas sobre aquilo que para

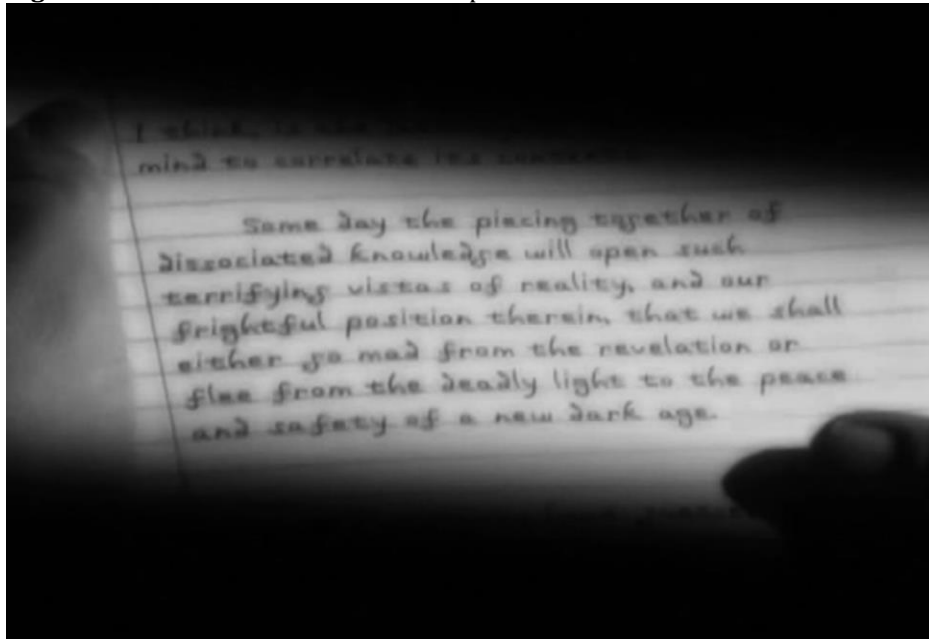
⁷ No original: “cannot expect all weird tales to conform absolutely to any theoretical model. Creative minds are uneven, and the best of fabrics have their dull spots”.

⁸ No original: “The hero of such a story is never a person, but always a phenomenon or condition – the punch or climax is not what happens to anybody, but the realization that some condition contrary to actual law as we understand it has (fictionally) had a brief moment of existence”.

eles é inusitado, na atmosfera da produção, e menos em Cthulhu em si” (RIBEIRO, 2018, p. 130).

O horror do conto não está na criatura em si, mas nas implicações provenientes de sua existência. A forma que o filme encontrou de adaptar isso foi encerrar mostrando o primeiro parágrafo do conto adaptado, em que Thurston comenta o que a descoberta da verdade seria capaz de fazer com a humanidade (Fig. 2).

Figura 2. Trecho do manuscrito⁹ escrito por Thurston¹⁰



Fonte: LEMAN, 2005, 44' 58".

Produzido de forma a emular outros lançamentos da década de 1920-30, *The call of Cthulhu* busca inspiração justamente no Expressionismo Alemão, cujo apogeu no cinema acontece nessa mesma época, para compor a identidade visual do filme uma vez que a distorção de cenários e paisagens como tradução visual dos estados de ansiedade - sentimento predominante no horror lovecraftiano - é uma das principais características desse movimento estético. Segundo Arnheim (1957), o contraste entre luz e sombra e as cores antitéticas proporcionam a tensão dramática:

⁹ No original: “Someday, the placing together of dissociated knowledge will open such terrifying vistas of reality, and our frightful position therein, that we will either go mad from the revelation or flee from the deadly light to the peace and safety of a new dark age.”

¹⁰ Em tradução livre: “Algum dia, a união do conhecimento dissociado abrirá perspectivas tão aterrorizantes da realidade e nossa posição assustadora nela, que ficaremos loucos com a revelação ou fugiremos da luz mortal para a paz e segurança de uma nova era das trevas”.

A redução dos valores da cor real a uma série de tons de cinza (que variam do branco puro ao negro absoluto) consiste em uma bem sucedida divergência do natural que torna possível a realização de significativas e belas imagens utilizando luz e sombra (ARNHEIM, 1957, p. 66, tradução nossa¹¹).

Ao descrever *O gabinete do Dr. Caligari*, importante representante do movimento, Silva aponta características que parecem ser aquilo que o diretor buscava com a reprodução do lar de Cthulhu: “A visão de perspectivas falseadas e imprevisíveis, de formas distorcidas, a consciente intenção de evitar linhas verticais e horizontais despertam no espectador os sentimentos de insegurança, inquietude e desconforto” (SILVA, 2006, p. 7). O contraste na representação de luz e sombra indica a natureza incomum do ambiente e definitivamente coloca a influência do medo no personagem e talvez, em primeiro lugar, no espectador.

A imagem acima remete a outra característica: o jogo de contraste entre luz e sombras, aqui trazido, não apenas visualmente, mas também através do próprio texto, com “day” e “light” em contraste com “terrifying”, “deadly”, “dark age”. Temos o substantivo “luz” diretamente associado com o adjetivo “mortal”, reiterando a ideia da verdade – a luz – como algo ruim, subvertendo as próprias características do Expressionismo Alemão, onde luz e sombras não se contrapõem, se completam. Em *O chamado de Cthulhu*, a utilização de ângulos holandeses, cujo efeito é o de uma entortada na tela, permite ao espectador visualizar de “modo a reforçar a sensação de desconforto e de abalo psicológico dos personagens” (RIBEIRO, 2018, p. 125).

O jogo contrastivo entre luz e escuridão, além de uma trilha sonora que aguça a sensação de medo perante o desconhecido, com uso de técnicas como o close-up ou o ângulo holandês são eficazes em “excitar, no espectador, o medo sentido pelo personagem. Assim, a adaptação não enfatiza a trama em si ou aspectos do enredo, mas busca, assim como o cinema em seus primeiros anos, provocar reações” (RIBEIRO, 2018, p. 130), o que nos permite inferir que a referida adaptação de 2005 expõe o humano enquanto um ser frágil diante “da existência de monstruosidades desconhecidas e incompreensíveis em um mundo contemporâneo insólito” (RIBEIRO, 2018, p. 131).

¹¹ No original: The reduction of actual color values to a one-dimensional gray series (ranging from pure white to dead black) is a welcome divergence from nature which renders possible the making of significant and decorative pictures by means of light and shade.

Para Vanoye e Goliot-Lété (2008), uma análise fragmentada do filme, microestrutural, por assim dizer, ao nosso ver, não desmerece o conteúdo macro, ou seja, o filme completo, no entanto, cabe ao analista e pesquisador se colocar como espectador e tentar depreender o deslumbre dos *takes* por ele elencados e analisados criticamente. Em nosso trabalho, elencamos o início e o final do filme, não por desmerecer o filme como um todo, mas porque foram estas cenas que nos chamaram a atenção e fizeram com que esses *takes* isolados “se associassem e se tornassem cúmplices para fazer surgir um todo significante: reconstruir o filme ou o fragmento”, permitindo que nós, enquanto espectadores e analistas, contribuíssemos para a existência e a legitimidade do filme enquanto um processo criativo, pois à medida que tecemos um comentário sobre ele, estabelecemos um profícuo diálogo que convalida ambos filme e texto-base (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2008, p. 15).

Dessa maneira, fazemos jus às palavras de Vanoye e Goliot-Lété (2008) sobre a análise fílmica; segundo esses teóricos franceses, é preciso partir do princípio de haverão sempre nuances no filme que não foram contempladas e que devemos deixar a análise “seguir seu curso e sobretudo deixar o filme executar seu trabalho, pois parte do trabalho é incumbência dele” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2008, p. 19).

Considerações finais

O cinema e a literatura mantêm uma relação conjugal quase tão antiga quanto a história do próprio cinema. No momento em que essa mídia audiovisual se deu conta de sua potência para narrar uma história, buscou amparo e inspiração na literatura, que soube desfrutar também do seu modo de ler uma história, incorporando e experimentando a narratividade do cinema em seu núcleo verbal, permitindo ao leitor uma melhor visualização dos espaços, dos movimentos dos personagens e a própria tensão do enredo.

Adaptar o trabalho de Lovecraft requer criatividade para lidar com sua linguagem, marcada por poucas descrições concretas, o que não necessariamente o torna inadaptável. Para Smith (2005), nenhuma produção lovecraftiana foi capaz de captar o teor do autor a respeito do universo e sua imensidão perante a “pequenez e

insignificância da humanidade em face do vasto e indiferente universo. Apenas alguns filmes inspirados por Lovecraft, mas não diretamente baseados em seus escritos, o fizeram (por exemplo, *The Thing* [1982])” (SMITH, 2006, p. 120, tradução nossa¹²). A partir de Smith, é visível que as críticas feitas às produções partem da aporia da fidelidade, ponto bastante obsoleto para juízo de valor de uma adaptação.

Para Andrew (1992), há um indício de que a adaptação cinematográfica é uma reprodução exata do texto base, mas o espectador fica frustrado com o conteúdo veiculado, pois ele não atinge o seu horizonte de expectativa, devido ao pensamento de que o texto-adaptado *tem que ser* fiel à letra e ao espírito do texto do autor, como um precedente legal. As adaptações de Lovecraft não fogem à regra, até porque sua imagística, ritmo e tom são estilisticamente complexos para uma leitura visual.

É preciso concordar que cada adaptação é uma intuição artística e um esforço do cineasta em apresentar as páginas de Lovecraft, cabendo ao espectador *postergar* o grau de proximidade ao texto escrito, sem assumir a fidelidade total¹³. Em todo caso, se o analista não quer ser exposto a erros ou interrogatórios constantes, deve estar bem instrumentalizado para observar o filme e, desde o início do processo de análise até o momento em que o público deixa de ser um público "comum", é necessário aprender a registrar e fornecer registros para fixar e organizar a rede de observação de acordo com o eixo de coordenadas selecionado, conforme argumenta Vanoye e Goliot-Lété (2008).

A adaptação de 2005 de *O chamado de Cthulhu* é um filme independente e os cinegrafistas reconhecem isso, buscando formas de contornar suas próprias limitações. O diretor sabe utilizar as técnicas às quais se propõe, não apenas homenageando o cinema da década de 1920, como também subvertendo seus tropos; e, é possível que, se tivesse sido lançado naquela década, seria hoje considerado um dos clássicos do Expressionismo Alemão e do gênero de horror em geral.

No entanto, é também um claro exemplo do porquê a obra de H. P. Lovecraft ser tão difícil de ser levada para o cinema: a maior limitação ao adaptar-se um conto do autor está na mídia utilizada. Esse parece ser o principal motivo de *filmes inspirados* em

¹² No original: “humanity’s smallness and insignificance in the face of the vast, indifferent universe. Only a few films inspired by Lovecraft, but not directly based on his writings, have done so (e.g. *The Thing* [1982])”.

¹³ Diversos filmes inspirados na obra do autor se tornaram grandes sucessos, tais como *O enigma de outro mundo* e *Aniquilação* que, recebendo o mesmo cuidado de adaptações diretas, foram capazes de atingir certa aclamação por parte da crítica especializada.

sua obra se tornarem adaptações melhores do que os *filmes baseados* na obra de Lovecraft.

Lovecraft criou seus contos utilizando, da melhor forma que podia, o modo contar. Para transpor suas ideias para o modo mostrar é mais fácil, utilizando os elementos criados pelo autor, criar novas histórias que efetivamente funcionem na mídia em que serão reproduzidas, do que tentar encaixar algo que não foi pensado para ser mostrado em uma mídia que se baseia completamente no mostrar.

Referências

ANDREW, D. J. Adaptation. In: MAST, G.; COHEN, M.; BRAUDY, L. (eds). *Film theory and criticism: Introductory Readings*. New York: Oxford University Press, 1992, p. 422-428.

ARNHEIM, R. *Film as art*. Berkeley: University of California Press, 1957.

BERRUTI, M.. The unnamable in Lovecraft and the limits of rationality. 2005. Disponível em: <<https://www.yumpu.com/en/document/view/11317588/the-unnamable-in-lovecraft-and-the-limits-of-rationality-for-the->>. Acesso em: 06 dez. 2020.

CAMPBELL, J.. *O poder do mito*. Tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.

FARIA, G.. Literatura e cinema. In: FARIA, G.. *Estudos de Literatura Comparada*. Curitiba: Appris, 2019, p. 175-189.

HUTCHEON, L.. *Uma teoria da adaptação*. Tradução André Cechinel. 2. ed. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013.

JAKOBSON, R.. On linguistic aspects of translation. In: BROWER, R. A. (ed.). *On translation*. Cambridge, Mass.: Harvard University, Press, 1959, p. 232-239.

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

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

LOVECRAFT, H. P.. *H. P. Lovecraft: medo clássico*. Ilustrador Walter Pax. Tradução de Ramon Mapa da Silva. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2017.

LOVECRAFT, H. P.. *Supernatural horror in literature*. Foreword by Alex Kurtagic. London: The Palingenesis Project (Wermod and Wermod Publishing Group), 2013.

MENEGALDO, G. H. P. Lovecraft on screen, a challenge for filmmakers (allusions, transpositions, rewritings). *Brumal. Revista de investigación sobre lo Fantástico*, Barcelona, vol. 7, núm. 1, p. 55-79, 2019.

NORD, C.. Lealdade em vez de fidelidade: proposta de uma tipologia funcional da tradução. *Cadernos de Tradução*, Porto Alegre, número especial, p. 9-24, 2016.

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

RALICKAS, V.. Art, Cosmic Horror, and the Fetishizing Gaze in the Fiction of H. P. Lovecraft. *Journal of the Fantastic in the Arts*, vol. 19, núm. 3, p. 297-316, 2008.

RIBEIRO, E. S.. *O horror cósmico e os monstros de Lovecraft: os Mitos de Cthulhu traduzidos para o cinema do século XXI*. 2018. 204f. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos). Instituto de Biociências, Letras e Ciências Exatas, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", São José do Rio Preto, 2018.

SCHULTZ, D. E. From Microcosm to Macrocosm: The Growth of Lovecraft's Cosmic Vision. In: JOSHI, S. T.; 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.

SILVA, M.. O cinema expressionista alemão. *Revista Urutaguá*, Maringá, vol. 10, ago./set./out./nov, 2006. Disponível em: <<http://www.urutagua.uem.br/010/10silva.htm>>. Acesso em: 24 mar. 2020.

SMITH, D. G.. *H. P. Lovecraft in Popular Culture: the works and their adaptations in film, television, comics, music and games*. North Carolina: McFarland & Company, 2005.

The Call of Cthulhu. Direção: Andrew Leman. Estados Unidos: H. P. Lovecraft Historical Society, 2005. 1 DVD (46min.).

TOLKIEN, J. R. R. *A sociedade do anel: primeira parte de O senhor dos anéis*. Tradução de Ronald Kyrmse. 1 ed. Rio de Janeiro: Harper Collins Brasil, 2019.

VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A.. *Ensaio sobre análise fílmica*. 5ª ed. Tradução de Marina Appenzeller. Campinas: Papyrus, 2008.