

**The Call of Lovecraft: devoção e apropriação
do *Cthulhu Mythos* na cultura popular e midiática¹**

*The Call of Lovecraft: devotion and appropriation
of the *Cthulhu Mythos* in the popular and mediatic culture*

Yuri GARCIA²

Resumo

O presente artigo procura analisar a obra de H. P. Lovecraft e suas diversas investidas em outras mídias após sua morte. O autor experimentou nos últimos dez anos, uma espécie de renascença cultural, que começou a legitimá-lo como artista digno de figurar no cânon da alta literatura, além de ser considerado um dos mestres do gênero do horror. Desse modo, ao investigar as razões desse surpreendente renascimento de Lovecraft na esfera da chamada “alta cultura” (literatura, artes, filosofia), estaremos ao mesmo tempo buscando as motivações de seu interesse no âmbito da cultura popular e midiática, estudando as formas e apropriações como seus temas, ideias ou mesmo obras foram absorvidos pelos meios de comunicação contemporâneos.

Palavras-chave: Lovecraft. Cultura midiática. Cultura popular.

Abstract

The present article aims to analyze the works of H. P. Lovecraft and its several investments in other media after his death. In the last ten years, the author has experimented a kind of cultural renaissance, which began to legitimize him as an artist worthy of being included in the canon of high literature, besides being considered one of the masters of the horror genre. In this way, in investigating the reasons for this surprising rebirth of Lovecraft in the sphere of so-called “high culture” (literature, arts, philosophy), we are simultaneously seeking the motivations of his interest in the popular and mediatic culture, studying the forms and appropriations in which their themes, ideas or even works were absorbed by the contemporary communication media.

Key-words: Lovecraft. Mediatic culture. Popular culture.

¹ Uma versão anterior desse trabalho foi apresentada no GT 1 (Arte, Estéticas e Tecnologias da Comunicação) do 8º Congresso de Estudantes de Pós-Graduação em Comunicação, na categoria pós-graduação. PUC Rio, Rio de Janeiro, outubro de 2015.

² Doutorando em Comunicação Social pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). E-mail: yurigpk@hotmail.com

Introdução

Nascido em 20 de agosto de 1890, na cidade de Providence, Rhode Island, H. P. Lovecraft morreu em 15 de março de 1937, precisamente num momento em que parecia atingir sua maturidade intelectual e literária, ensaiando um início de reconhecimento que apontava para seu ápice como escritor.

Lovecraft não fora um autor de grande repercussão ou sucesso em vida. Mesmo assim, possuía fiéis seguidores do seu trabalho, que contribuíram para fazer algumas de suas últimas obras chegarem às prensas. Não muito tempo após sua morte, as histórias do autor começam a se firmar no cenário da literatura de horror, destacando-o como um dos principais nomes do gênero e conquistando legiões cada vez maiores de admiradores entre nichos de públicos específicos (daí a importância da noção de obra “*cult*” em nosso trabalho).

Atualmente, não apenas encontramos suas obras adaptadas para diversas mídias como cinema, histórias em quadrinho e videogames, mas também é possível detectar a penetração de elementos da sua complexa mitologia em ambientes midiáticos. O célebre tratado ficcional “Necromicon” é referenciado em filmes como “Evil Dead” (Sam Raimi, 1981) e outros; a cidade fictícia Arkham, onde grande parte de suas histórias se passam é referenciada como o “Asilo Arkham” encontrado em Gotham City que constitui parte integral do universo de quadrinhos da DC; a influência de seus temas se encontra presente em filmes de diversos diretores como John Carpenter, Guillermo Del Toro e autores como Stephen King³. Ou seja, além de a literatura Lovecraftiana povoar a cultura “pop” atravessando diferentes plataformas e veículos, a mitologia criada pelo autor se faz presente na forma de citações e reelaborações, bem ao gosto de uma estética pós-moderna.

³ Em diversas entrevistas Stephen King revela que Lovecraft é um grande inspirador e o maior escritor de horror de todos os tempos; John Carpenter e Guillermo del Toro ainda vão mais longe, tendo participado do documentário “Lovecraft: Fear of the Unknown” de 2008 como grandes conhecedores da obra e vida do autor. Guillermo Del Toro já revelou inúmeras vezes, ainda, que pretendia fazer uma versão cinematográfica do conto “At the Mountains of Madness” de Lovecraft, entretanto, diz que o filme “Prometheus” (2012) de Ridley Scott o fez desistir do projeto, devido à similaridade na história. Para mais detalhes ver: Ver: <http://www.deltorofilms.com/wp/forum2/viewtopic.php?f=4&t=454> e http://omelete.uol.com.br/nas-montanhas-da-loucura/cinema/nas-montanhas-da-loucura-guillermo-del-toro-diz-que-prometheus-matou-projeto-de-adaptacao/#.Uh544dJ_7AI

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

O livro de Bolter e Grusin possui o subtítulo “*Understanding New Media*” que apenas reforça a ideia McLuhaniana de que as novas mídias trazem elementos (não só em sua gramática e linguagem como também nos produtos) de mídias anteriores ao prestar uma homenagem ao seu mais famoso livro “*Understanding Media*” traduzido como “Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem” (2007). No livro “Estendendo McLuhan: da Aldeia à Teia Global” (2011) de Vinícius Andrade Pereira, o autor destaca “[...] um meio porta um outro meio no seu interior, como maneira de se apresentar e se traduzir para um usuário” (p.142) e discute a relação entre ambas as obras no item 7.2 e 7.3.4 do capítulo 7. Pereira refere-se mais à questão gramatical mesmo, entretanto uma parte da obra de Bolter e Grusin é destinada aos conteúdos, tomando como exemplo uma onda de transposições fílmicas de obras de Jane Austin já a partir da década de 90.

Seria assim, a massiva aparição de elementos lovecraftianos em nossa cultura resolvida através da ideia de remediação proposta pelos autores? Não podemos excluir a importância de tal termo nesse caso, todavia, é necessário apontar aqui que o caso do escritor de Providence possui uma complexidade maior.

Para uma melhor compreensão, é necessário nos aprofundarmos melhor em sua mitologia e pensarmos em sua relação (aparentemente paradoxal) com as chamadas “cultura de massa” e “cultura erudita”.

Lovecraft na “Cultura de Massa”

Lovecraft produziu uma profunda reformulação da noção tradicional de mito, elaborando um panteão de deuses monstruosos inteiramente indiferentes ao homem (Cf. LUDUEÑA, 2013). Esse conjunto de mitos e narrativas, que, além de tudo, poderia ser qualificado como uma espécie de trabalho colaborativo nos moldes da atual cultura

digital, recebeu de August Derleth a designação de *Cthulhu Mythos*. “Criando suas visões, então, Lovecraft estabeleceu as lendas de Cthulhu, uma de suas mais famosas e mais populares criações imaginárias.” (KUTRIEH, 1985, p.41)⁴ Dessa forma, o autor traz a ideia de mito na modernidade com uma nova face, a do horror inumano.

O escritor nos apresenta seres indescritíveis e cria universos que ultrapassam os limites da racionalidade. Seu mundo imaginário representa o ser humano como criatura abandonada em um cosmos indiferente à sua existência, dando forma a uma peculiar mitologia não (ou mesmo anti) antropocêntrica. Espécies alienígenas muito superiores teriam dominado a Terra em um passado remoto e aguardam adormecidas seu retorno em um futuro apocalíptico⁵. Dessa forma, o autor nos apresenta um conceito de divindade que prescinde dos homens e habita outra(s) dimensão(ões), possuindo noções de tempo e espaço muito além da capacidade da compreensão humana.

“HPL exitosamente toma a noção da insignificância humana relacionada a um universo mecânico não consciente e o localiza na vida de um dado personagem ficcional.” (TAYLOR, 2004, p.54)⁶

O *Cthulhu Mythos* aponta um destino cruel para a humanidade, contudo, sublinha um paradoxo ao pensarmos como tal mitologia consegue se estabelecer de forma tão pregnante na cultura contemporânea. Quanto mais aterrador e anti-humano é determinado aspecto do mito, mais nos sentimos atraídos por ele. E essa atração não se dá somente em um plano da curiosidade sobre sua obra, mas também através da propagação e contínua reelaboração desta. Mesmo se pensarmos no conceito de apropriação desenvolvido por Roger Chartier (1996), que aponta para a pluralidade nas possibilidades interpretativas de leitura, dificilmente concluiríamos que a perspectiva pessimista que Lovecraft aponta para o futuro da humanidade possa ser compreendida em grande escala como um diagnóstico otimista e esperançoso para o homem.

Ou seja, mesmo percebendo que o destino da humanidade para Lovecraft é apocalíptico e que nós nos encontramos em uma posição inferior aos poderosos

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

⁵ Nesse sentido, é possível especular que seu impacto na cultura contemporânea (por exemplo, em formas de literatura esotérica popular ou na vertente de “Eram os Deuses Astronautas”, de Erik Von Däniken) foi ainda maior do que se poderia pressupor à primeira vista. Ver a curiosa tese de Jason Colavito “The Cult of Ancient Gods: H. P. Lovecraft and Extraterrestrial Pop Culture” (2005).

⁶ “HPL succeeds in taking the notion of humanity’s insignificance relative to a nonconscious mechanic universe and localizing it in the life of a given fictional character.” (TAYLOR, 2004, p.54)

habitantes extraterrestres do planeta (*the Old Ones*), nos sentimos atraídos por essa concepção⁷. Não satisfeitos, reproduzimos essa mitologia dando vida a essa ficção e criando novos produtos midiáticos baseados no imaginário Lovecraftiano. “A discursificação, presentificação e aceitação dos monstros na atualidade parecem apontar não para uma crise no conceito de monstro, mas para as angústias e inquietações a respeito de nossa própria humanidade.” (REGIS, 1999, p.10)

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

Lovecraft traz a possibilidade de um novo mundo, um mundo não humano que nos apresenta uma alteridade radical. Essa mitologia que o autor cria nos envolve de forma que consumimos seus produtos mesmo sem notar. A franquia “Alien” possui uma premissa muito similar à ideia proposta pelo *Cthuhu Mythos*. A recente produção de Ridley Scott “Prometheus” (2012) seria uma *prequel*¹⁰ para “Alien, o Oitavo Passageiro” (1979), do mesmo diretor. Em “Prometheus” fica mais explícita a influência da mitologia de Lovecraft e o lançamento do filme chegou a desanimar o

⁷ A esse respeito, ver o ensaio de Michel Houellebecq “H. P. Lovecraft: Against the World, Against Life” (2005) sobre o inventor do mito de Cthulhu.

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

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

¹⁰ Utilizamos aqui a palavra “*prequel*” em inglês devido a uma ausência de uma palavra que possua o mesmo significado e seja usado da mesma forma no vocabulário cotidiano no português. A palavra “prequela” serviria inicialmente, porém é utilizada no português lusitano e não possui registro no site da Academia Brasileira de Letras.

(Site: <http://www.academia.org.br/abl/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?sid=23>).

Outras possibilidades seriam as palavras “prólogo”, “prelúdio”, “prefácio”, “preliminar”, “preâmbulo” e “proêmio”, contudo são frequentemente utilizadas na música, teatro, literatura e esportes, ficando marcadas pelas suas utilizações mais comuns. “Introdução”, embora mais simples, não abarca exatamente a ideia necessária.

diretor Guillermo Del Toro a dar continuidade ao seu antigo projeto de adaptar o conto “*At the Mountains of Madness*” para o cinema¹¹.

Nesse caso, a relação de Lovecraft com um cinema mais *trash*, filmes de baixo orçamento e filmes B é emblemática. Não podemos compreender isso como uma regra geral, pois, inegavelmente, encontramos produções baseadas em sua obra que não se encontram nessas classificações, como os filmes produzidos pela *H. P. Lovecraft Historical Society* – “*The Call of Cthulhu*” (2005) e “*The Whisperer in Darkness*” (2011) – que possuem um caráter mais artístico, tendo sido feitos em preto e branco (o primeiro ainda mudo e o segundo já falado), de forma a ficar mais parecido com produções da década de 1920 e 1930 respectivamente. Por outro lado, ao fazermos um breve mapeamento de suas adaptações, percebemos os filmes dos diretores Stuart Gordon “*Re-Animator*” (1985), “*From Beyond*” (1986), “*Castle Freak*” (1995), “*Dagon*” (2001) e Daniel Haller de “*Die, Monster, Die!*” (1965), “*The Dunwich Horror*” (1970) entre as mais famosas, se enquadrando perfeitamente nas categorias apontadas acima.

Então, podemos perceber que os produtos Lovecraftianos possuem uma incrível ressonância na “cultura de massa”, contudo, o autor também figura atualmente como um importante personagem na chamada “alta cultura” ou “cultura erudita”.

Lovecraft e a “Cultura Erudita”

O autor de Providence foi considerado durante sua vida, e um longo tempo após sua morte como um escritor inferior, e por muitas vezes sua obra era rotulada por críticos literários como “amadora”, “com uma escrita pobre” e “sem valor”. Embora suas histórias tenham alcançado certo público de nicho após sua morte e tenham gozado de certo prestígio na cultura de massa, Lovecraft experimentou, nos últimos dez anos, uma espécie de renascença cultural, que começou a legitimá-lo como artista digno de figurar no cânon da alta literatura, além de ser considerado um dos mestres do gênero do horror. Mais que isso, a filosofia apropriou-se dele, popularizando-o nos meios acadêmicos, graças a autores como Graham Harman (*Weird Realism: Lovecraft and*

¹¹ Ver nota de rodapé 2.

Philosophy, 2012) e Michel Houellebecq (H. P. Lovecraft: Against the World, Against Life, 2005), entre outros.

Graham Harman em seu livro “Weird Realism: H. P. Lovecraft and Philosophy” (2012) destaca a escrita de Lovecraft como uma importante forma de confirmar a sua “*object oriented ontology*” (ontologia direcionada aos objetos). Assim, utiliza o escritor de Providence como uma figura central do Realismo Especulativo.

Segundo Harman, Lovecraft pertence a uma corrente de pensamento que destaca a distância, a separação entre as coisas, ou melhor, um intervalo entre os objetos. Assim, se opõe a outra corrente que destaca a harmonia e as relações que são estabelecidas entre as coisas. Na perspectiva do filósofo, há um lado inacessível para tudo, não podemos acessar o mundo como ele realmente é, ou os objetos em si. Há um “gap”, um intervalo ou um vão entre nossa apreensão e as coisas em si. Um espaço que não conseguimos superar, e, portanto, sempre confere um aspecto de desconhecido ao mundo que julgamos conhecer.

Nesse intervalo entre o mundo que podemos observar e acessar e o mundo como ele realmente é, habita a estranheza inacessível. Lovecraft, com suas descrições de difícil compreensão elabora uma estética que corresponde à proposta da filosofia de Harman. Entretanto, o filósofo, mesmo apresentando uma perspectiva mais ampla que faz parte de uma nova proposta de abordagem filosófica, peca ao descartar o conteúdo das narrativas lovecraftianas e enfatizar apenas sua escrita.

Ainda seguindo novas abordagens filosóficas que se apropriam de Lovecraft, o filósofo Fabián Ludueña Romandini em seu livro “A Comunidade dos Espectros” (2012) descreve a religião como uma “antropotecnia”, ou seja, uma das inúmeras técnicas culturais usadas ao longo da história para modelar a noção de humano como ser separado da natureza e distinto dos outros animais. Em “Para além do princípio antrópico” (2012), ele retorna ao tema da religião, continuando uma discussão do livro anterior sobre a necessidade de uma filosofia que trate novamente dos temas de origem mais metafísica. Em seu último livro, “H. P. Lovecraft: a disjunção no ser” (2013) traz a figura de Lovecraft como “o mais genial mitógrafo do século XX” (p.12).

Seus mitos estão muito distantes das clássicas narrativas de esperança e salvação que Deus (ou os deuses do politeísmo) costumavam prometer à humanidade. Em vez

disso, a Lovecraft pode provavelmente ser creditada a invenção da primeira mitologia legitimamente pós ou anti-humanista (Cf. LUDUEÑA, 2013).

Lovecraft é um autor paradoxal. Sua mitologia, por si só, aponta uma erudição extrema do autor (que ainda escrevia ensaios sobre literatura e alguns outros assuntos), enquanto seus contos eram publicados em revistas amadoras¹² e as mais famosas versões cinematográficas de suas obras são filmes considerados “trash”.

Suas criações apontam um destino cruel para a humanidade, contudo, sublinham outro paradoxo ao pensarmos como consegue se estabelecer de forma tão poderosa na cultura contemporânea. Quanto mais aterrador e anti-humano é determinado aspecto do mito, mais nos sentimos atraídos por ele. E essa atração não se dá somente em um plano da curiosidade sobre sua obra, mas também através da propagação e contínua reelaboração desta.

Considerações finais

Em um momento em que as fronteiras entre “cultura de massa” e “cultura erudita” são postas em cheque, o escritor de Providence ressurgiu com enorme potência transitando por ambos os lados e nos revelando que tal dualidade é uma polarização frágil e categorizante.

“Cultura de massa” e “cultura erudita” são noções que, embora sejam vistas como dicotômicas, apresentam-se, comumente entrelaçados em um mesmo produto. As questões filosóficas, teológicas, sociológicas que os filmes da franquia *Blockbuster* “Matrix” (1999, 2003, 2003) apresentam já resultaram em diversos livros e ensaios no meio acadêmico. O discurso final do replicante Roy Batty no filme “Blade Runner” (1982) poderia muito bem ser oriundo de um clássico livro de poesia e não da mente do ator Rutger Hauer.¹³ E a *graphic novel* “Watchmen” (1986-1987) que foi um grande sucesso de vendas e críticas, recebeu, além de diversos prêmios na categoria HQs, uma

¹² Para mais detalhes ver a biografia sobre o autor escrita por S. T. Joshi “A Vida de H. P. Lovecraft” (2014)

¹³ “Eu vi coisas que vocês não imaginariam. Naves de ataque ardendo no ombro de Órion. Eu vi raios-c brilharem na escuridão próximos ao Portão de Tannhäuser. Todos esses momentos se perderão no tempo, como lágrimas na chuva. Hora de morrer.”

Tradução da wikipédia de: “I’ve... seen things... you people wouldn’t believe. Attack ships on fire off the shoulder of Orion; I watched c-beams glitter in the dark near the Tannhäuser Gate... All those... moments... will be lost, in time, like tears... in... rain. Time... to die.”

honraria especial no tradicional Prêmio Hugo, voltado à literatura e está presente na lista dos 100 melhores romances eleitos pela revista *Time* desde 1923.

Em Lovecraft, essa relação é intrínseca. O alcance massivo que suas obras possuem e o diálogo com produtos comumente rotulados como “trash”, “pulp” ou “pop” parecem contrastar com a complexidade por trás de suas narrativas. Entretanto, vemos que o autor sempre apresenta perspectivas que se opõe a modelos dicotômicos imperantes.

A dualidade entre *Logos* e *Mythos*, razão e crença, não existe em sua obra. A mitologia é explicada e comprovada em suas histórias que costumam centrar-se em uma narração em primeira pessoa de um indivíduo ligado a razão (cientista, historiador etc), descobrindo o horror sobrenatural através de investigações. “Também o mito encontra formas de expressão variadas, brechas por entre as quais flui para o interior do mundo racionalizado, mesmo nos mais fechados bastiões científicos.” (FELINTO, 2008, p.43)

Lovecraft surge em um momento altamente sintomático, marcado pela modernidade que tenta expurgar os últimos vetores míticos do pensamento. Tendo nascido no final do século XIX e começando a produzir seus contos no início do século XX, o autor retorna com as noções de mito em um período marcado por inovações tecnológicas como a fotografia, o cinema e as histórias em quadrinhos¹⁴ que mais tarde, se apropriariam de elementos de suas narrativas, propagando sua mitologia na cultura midiática.

Atualmente, o *Cthulhu Mythos* encontra-se espalhado por nossa cultura das mais diversas formas. Seja através do grimório *Necronomicon*, criado pelo autor, e que, além de utilizado em diversas outras histórias como um livro proibido capaz de despertar o mal, é tratado por alguns como um artefato que realmente existe. Seja pelas diversas apropriações de sua mitologia para contar histórias (ou até criar jogos) que conte com suas entidades malignas. Ou até em sua clássica divindade *Cthulhu* que conta com uma popularidade incrível aparecendo em diversas imagens em forma de brincadeira, reelaborações e tentativas de reprodução fiéis. Dentre elas, vale destacar rapidamente as

¹⁴ Vale ressaltar aqui, que desde seu surgimento na década em que Lovecraft nascera (1890), as histórias em quadrinhos ainda eram, em geral, *comic strips*, encontradas dentro do jornal. A década de 1930 marca o momento em que surgem as *comic books*, uma versão encadernada e comercializada como revista, se tornando independente de outros suportes como o jornal para o seu consumo. Para mais detalhes ver: MESSIAS, 2012, p.39-41.

ocorridas normalmente durante eleições presidências americanas: “Cthulhu para presidente: por que escolher o menos mal?”¹⁵

Assim, podemos perceber que a mitologia lovecraftiana povoa nosso imaginário de forma cada vez mais massiva. Sua aparição na cultura midiática se dá em diversos meios e em formas distintas. Enquanto seus monstros não despertam para acabar com nossa existência, basta olharmos para as redes sociais, filmes, games, HQs, livros e todos os meios possíveis para vermos o grande *Cthulhu* ganhando mais votos.

Referências

ANDERSON, Chris. **A cauda longa**. Rio de Janeiro: Elsevier Editora, 2006.

BLOOM, Harold. **A angústia da influência**. Rio de Janeiro: Imago, 2002.

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

CHARTIER, Roger. **Práticas da leitura**. São Paulo: Editora Estação Liberdade, 1996.

COLAVITO, Jason. **The cult of alien gods: H.P. Lovecraft and extraterrestrial pop culture**. New York: Prometheus Books, 2005.

DÄNIKEN, Erik Von. **Eram deuses astronautas?** São Paulo: Editora Melhoramentos, 2010.

FELINTO, Erick. **Silêncio de Deus, silêncio dos homens: Babel e a sobrevivência do sagrado na literatura moderna**. Porto Alegre: Sulina, 2008.

HARMAN, Graham. **Weird realism: Lovecraft and Philosophy**. Zero Books, 2011.

HOUELLEBECQ, Michel. **H. P. Lovecraft: against the world, against life**. Believer Books (Division of McSweeney’s Books), 2005.

JANCOVICH, Mark; *et al.* **Defining cult movies: the cultural politics of oppositional tastes**. Manchester University Press, 2003.

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

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

¹⁵ “Cthulhu for president: why vote for lesser evil?”

LUDUEÑA ROMANDINI, Fabián. **A comunidade dos espectros**. I. Antropotecnia. Desterro, Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2012.

_____. **Para além do princípio antrópico**: por uma filosofia do *Outside*. Desterro, Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2012.

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

McLUHAN, Herbert Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2007.

MESSIAS, José. **A construção da figura do herói nos mangás e comics**: uma análise comparativa entre samurais e super-heróis. 28 de Fevereiro de 2012. 151 folhas. Dissertação (Mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), Rio de Janeiro, 2012.

PEREIRA, Vinícius Andrade. **Estendendo McLuhan**: da aldeia à teia global – comunicação, memória e tecnologia. Porto Alegre: Sulina, 2011.

REGIS, Fátima. Do Corpo Monstruoso ao Mito do Cyborg: os processos de construção de identidade e diferença no ocidente. In: **VIII Encontro da Compós** - Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 1999, Belo Horizonte. *Anais...* 8o. Encontro Anual da Compós. Belo Horizonte: Compós - UFMG, 1999. v. 1.

TAYLOR, Justin. **A mountain walked or stumbled**: madness, apocalypse, and H. P. Lovecraft's "The call of cthulhu". *The modern word*, 2004. Disponível em: <www.themodernword.com/scriptorium/lovecraft_taylor.pdf>

Referencias audiovisuais:

Alien. SCOTT, Ridley. E.U.A.; Reino Unido: 1979. 117 minutos.

Aliens. CAMERON, James. E.U.A.; Reino Unido: 1986. 137 minutos.

Alien 3. FINCHER, David. E.U.A.: 1992. 114 minutos.

Alien: Resurrection. JEUNET, Jean-Pierre. E.U.A.: 1997. 109 minutos.

Blade Runner. SCOTT, Ridley. E.U.A.; Hong Kong; Reino Unido: 1982. 117 minutos.

Castle Freak. GORDON, Stuart. E.U.A.: 1995. 90 minutos.

Dagon. GORDON, Stuart. Espanha: 2001. 95 minutos.

Die, Monster, Die!. HALLER, Daniel. 1965. 80 minutos.

From Beyond. GORDON, Stuart. E.U.A.: 1986. 86 minutos.

Lovecraft: Fear of the Unknown. WOODWARD, Frank H.. E.U.A.: 2008. 90 minutos.

Prometheus. SCOTT, Ridley. E.U.A.; Reino Unido: 2012. 124 minutos.

Re-Animator. GORDON, Stuart. E.U.A.: 1985. 104 minutos.

The Call of Cthulhu. LEMAN, Andrew. E.U.A.: 2005. 47 minutos.

The Dunwich Horror. HALLER, Daniel. E.U.A.: 1970. 90 minutos.

The Evil Dead. RAIMI, Sam. E.U.A.: 1981. 85 minutos.

The Matrix. WACHOWSKI, Andy; WACHOWSKI, Lana. Estados Unidos; Austrália: 1999. 136 minutos.

The Matrix Reloaded. WACHOWSKI, Andy; WACHOWSKI, Lana. Estados Unidos; Austrália: 2003. 138 minutos.

The Matrix Revolutions. WACHOWSKI, Andy; WACHOWSKI, Lana. Estados Unidos; Austrália: 2003. 129 minutos.

The Whisperer in Darkness. BRANNEY, Sean. E.U.A.: 2011. 103 minutos.