



TERRAE INCOGNITAE E LUGAR NACESSÍVEL: A PAISAGEM DO MEDO COMO GEOGRAFIA DO HORROR NOS CONTOS “DAGON” E “O TEMPLO” DE H. P. LOVECRAFT

TERRAE INCOGNITAE AND INACCESSIBLE PLACE: THE LANDSCAPE OF FEAR AS THE GEOGRAPHY OF HORROR IN THE TALES “DAGON” AND “THE TEMPLE” OF H. P. LOVECRAFT

Andressa Freitas dos Santos*

Resumo: As *terrae incognitae* de Lovecraft constituem-se em locais remotos como os oceanos e os polos mais distantes da terra e que serviram a esse autor com o propósito de explorar a geografia do inacessível. Através da análise das paisagens construídas nos contos *Dagon* e *O Templo* percebe-se que o ímpeto da investigação de terras distantes não é exclusivo à literatura. Ao traçar um paralelo com o explorador do Ártico Vilhjalmur Stefansson no livro *The Friendly Article* constata-se que a imaginação geográfica permeia tanto a experiência concreta assim como a da ficção de Lovecraft. Os resultados da investigação mostram que ambos os autores analisados se valem das mesmas premissas da imaginação geográfica descrita por John K. Wright, evidenciando que o chamado às terras incógnitas ocorre tanto na literatura de fantasia como em um escrito científico.

Palavras-chave: Lovecraft; Paisagem; topofobia.

Abstract: The Lovecraft's *terrae incognitae* are remote places such as the oceans and the most distant poles of the earth. The purpose of the author was to explore the geography of the inaccessible to create horror. The analysis of the landscapes created in the stories *Dagon* and *The Temple*, demonstrate that the impetus for the investigation of distant lands is not exclusive to literature. By drawing a parallel with Arctic explorer Vilhjalmur Stefansson in *The Friendly Article*, it is found that geographical imagination permeates both the concrete experience and the fictional one of Lovecraft. The results of the investigation show that both authors analyzed make use of the same premises of geographic imagination described by John K. Wright, showing that the call to terra incognita occurs both in fantasy literature and in scientific writing.

Keywords: Lovecraft; Landscape; topophobia.

* Graduada em História (2019) pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Mestranda em História pela mesma instituição na linha de pesquisa Linguagem, Identidades e Espacialidades. E-mail: andressa.freitas.ogo@ufrn.edu.br

INTRODUÇÃO

“Por que alguém deveria explorar mais o Ártico?”, com esse questionamento o etnólogo canadense e explorador, Vilhjalmur Stefansson, inaugurou as primeiras páginas do seu famoso livro *The Friendly Article* (1921). Ao lançar uma hipótese sobre os impulsos da humanidade em encontrar o desconhecido, Stefansson (1921) observa que enfrentar os perigos adversos de uma jornada é resultado de um espírito aventureiro que mobiliza tanto exploradores como cientistas que muitas vezes navegam contra a aprovação de seus pares, agindo sem pensar na glória ou em lucro material¹. Os locais longínquos da Terra sempre exerceram fascínio na mente de exploradores, escritores e pessoas que simplesmente costumam emprestar-se ao exercício imaginativo de fantasiar a respeito de espaços remotos do planeta, pouco investigados e desconhecidos do senso comum.

Tal como o mundo desconhecido é explorado na fantasia da poesia homérica, Ulisses consegue desbravá-lo ao conseguir ouvir o canto das sereias. O geógrafo John K. Wright, em seu discurso na reunião da *American Geographical Society* em 1946, aborda sobre como o conhecimento geográfico ainda é seduzido por ouvir o canto das sereias, ou seja, desbravar as terras incógnitas. A palestra posteriormente tornou-se um artigo intitulado *Terrae Incognitae: o lugar da imaginação na geografia* que apresenta a finalidade da imaginação para a geografia, em especial, sobre como a fantasia auxilia na construção geográfica de lugares desconhecidos do planeta. Wright² busca enfatizar que a atração pelo espaço não é objeto exclusivo da ciência cartográfica ou dos geógrafos. O fascínio pelo desconhecido está

¹ A descrição idealista de Stefansson no seu desejo em explorar o Ártico é contrastada com as iniciativas anteriores de seus contemporâneos. Durante o período final do século XIX, as potências europeias encontravam-se mergulhadas na conhecida expansão imperialista e buscaram atravessar o círculo polar ártico como uma maneira de encurtar a rota comercial entre a Europa Ocidental e a Ásia. Stefansson cita sobre essas iniciativas que malograram, mas recorre ao idealismo retórico como forma de justificar sua nova iniciativa em explorar o ártico, que seria movido pela investigação geográfica e etnográfica dos povos do Ártico.

² WRIGHT, John K. *Terrae Incognitae: o lugar da imaginação na Geografia*. **Geograficidade**. v.4, n.2, Inverno, 2014.

presente desde os tempos mais remotos. E apesar dos avanços nos estudos geográficos captarem informações de terras desconhecidas, ainda preservamos em nossa subjetividade *terras incógnitas* pessoais.

O canto das sereias é ouvido por todos, conforme o autor ressalta. Da geografia à literatura, somos conduzidos aos lugares mais distantes do planeta de forma ilusória seja através de mapas ou até mesmo da imaginação. Desde o final do século XIX, com a exploração de novos territórios pelas potências europeias, as narrativas literárias passaram a apresentar uma enorme presença das imaginárias terras incógnitas. Com as facilidades geradas pelo desenvolvimento da indústria gráfica de impressos, as aventuras em territórios inóspitos, exóticos e desconhecidos era um enredo recorrente nas revistas de *pulp fiction*. O recurso ao imaginário é fortemente trabalhado dentro dessas produções, portanto estabeleceremos como objeto de análise dois contos de autoria do autor norte-americano Howard Phillips Lovecraft³: *Dagon* (1919) e *O Templo*⁴(1925). A obra de ficção de Lovecraft é permeada de *terras incógnitas*. Da vastidão dos oceanos a simples cidades na Nova Inglaterra, viajamos através da geografia afetiva do autor, e observamos como o ofício de escritor é muito próximo ao de um cartógrafo, conforme observa o crítico literário Peter Turchi⁵. O traço da inexatidão e da imaginação é o que forma as paisagens do medo de Lovecraft e constituem uma verdadeira geografia do horror que comunicam suas formas pessoais de pensar o espaço. Antes de nos aprofundarmos na discussão conceitual torna-se relevante apresentarmos o conteúdo dos contos que compõem nossa análise.

³ Howard Phillips Lovecraft (1890 – 1937), nascido na cidade de Providence, no estado de Rhode Island, foi um escritor estadunidense que concentrou boa parte de seus escritos ficcionais dentro do gênero do horror. Sua trajetória como escritor foi iniciada quando era bastante jovem, ainda em 1905. Lovecraft escreveu para diversas revistas *pulp fiction*, sendo a mais famosa delas a *Weird Tales*. Entre contos e novelas, sua obra tinha como tema central a estética do horror. Seus trabalhos ficcionais abarcam uma série de temas que refletem as próprias angústias e conflitos pessoais com o mundo que lhe rodeava, sendo estes a questão da presença não-humana na sociedade, a civilização sob ameaça, o pessimismo da era científica, a religião e a superioridade racial, este último se constitui em um dos pontos mais polêmicos de toda a sua obra. Lovecraft também atuou como jornalista amador entre o período de 1903 até 1925.

⁴ *Dagon*, escrito em 1917, foi publicado pela primeira vez em novembro de 1920 pela revista de publicações literárias amadoras, *The Vagrant* (1915 – 1927). *The Temple*, escrito em 1920, só foi publicado em 1925 pela revista *Weird Tales*, em setembro de 1925.

⁵ TURCHI, Peter. **Maps of imagination: the writer as cartographer**. Trinity University Press San Antonio, Texas, 2004.

VIAJANDO ATRAVÉS DAS TERRAE INCOGNITAE: “DAGON” (1919) E “O TEMPLO” (1925)

Dagon (1919) e *O Templo* (1925) foram inspirados diretamente nos acontecimentos da Primeira Guerra Mundial. Em ambas as narrativas os personagens se defrontam com um espaço misterioso e em parte desconhecido: o oceano. No conto *Dagon* (1919), o Oceano Pacífico é o principal espaço da narrativa. Na história, um personagem não identificado por nome, encontra-se enfermo num hospital em São Francisco, enquanto rememora sua experiência à deriva no pacífico sul onde encontrou uma espécie de ilha pantanosa em que passou, aproximadamente, cinco dias. Posteriormente foi resgatado sendo levado para São Francisco. A aflição do personagem é decorrente da lembrança da criatura chamada *Dagon*, o deus-peixe, divindade fenícia, ao qual Lovecraft se baseou para a construção dessa entidade. O autor possivelmente alude aos acontecimentos ocorridos na Batalha de Coronel, ocorrida em 1 de novembro de 1914, quando os alemães venceram a esquadra britânica na costa ao sul do Pacífico. No conto, após a vitória alemã, o personagem permanece como prisioneiro de guerra até que um dia consegue fugir em um pequeno barco com água e provisões. Quando estava à deriva encontrou um território desconhecido, que parecia ter emergido da profundidade do oceano.

Embora se possa perfeitamente imaginar que minha primeira impressão seria de surpresa perante uma mudança de cenário tão inexplicável e inesperada, fiquei na realidade mais aterrorizado do que surpreso, pois havia na atmosfera e no solo apodrecido um caráter sinistro que me gelou até os ossos. A região era pútrida cheia de carcaças de peixes em decomposição e de outras coisas indescritíveis que vi projetando-se do lodo repelente na superfície interminável. Talvez eu não devesse esperar transmitir em meras palavras a indizível repugnância que pode existir num silêncio absoluto e numa imensidão estéril. Não havia nada ao alcance do ouvido e da visão, salvo uma vasta extensão de lodo preto, mas ainda assim o caráter absoluto do silêncio e a homogeneidade da paisagem me oprimiram com um medo nauseante⁶.

⁶ LOVECRAFT, H. P. **Grandes Contos**. trad. Alda Porto e Vilma Maria da Silva. Lenita Rimoli Esteves e Paulo Cezar Castanheira. 2ªed. São Paulo: Martin Claret, 2018, pág. 50.

O ápice da narrativa é quando o personagem desbrava esse local e encontra um monólito com estranhas figuras que se assemelhavam à forma humana, mas que guardavam semelhanças com criaturas marinhas, até o momento em que se depara com uma estranha criatura, que depois associaria a *Dagon*: o peixe-rei. Após esse encontro o personagem é resgatado e levado de volta aos Estados Unidos. Depois, ao que tudo indica, enlouquece e diante de tanta pressão mental acaba se jogando de uma janela.

Em *O Templo* (1925) somos conduzidos às profundezas do Oceano Atlântico Norte⁷, a bordo de um submarino alemão. A história é situada no ano de 1917, e é ambientada a partir do contexto histórico da Primeira Guerra Mundial. O conto é narrado a partir do personagem Karl Von Heinrich, Graf von Altberg-Ehrenstein, um tenente-comandante da Marinha Alemã. Altberg relata em um manuscrito seus últimos dias a bordo do submarino U-29. O documento narra eventos que vão de junho de 1917 até agosto do mesmo ano. Após afundar o *SS Victory*, um cargueiro britânico, e todos os botes da tripulação desse navio, os tripulantes do submarino acabam encontrando um artefato feito de marfim em meio aos corpos dos naufragos. Um dos oficiais guarda o objeto consigo e após esse acontecimento fenômenos estranhos começam a ocorrer. Dentre eles destaca-se uma misteriosa onda marítima que conduz o submarino para o sul, assim como transtornos psíquicos sofridos pelo resto da tripulação ocasionados pela presença da estranha peça de marfim e da visão dos cadáveres do cargueiro britânico.

Pressionado pelos delírios constantes de alguns dos tripulantes, Altberg resolve executar alguns deles, enquanto outros, perturbados por visões e pesadelos, decidem cometer suicídio. Uma misteriosa explosão dentro do submarino danifica de forma irreparável o submarino, deixando o resto da tripulação sem o mecanismo de controle de navegação. Durante o enfrentamento de uma severa tempestade, Altberg decide submergir. Após o término da tormenta, o personagem descobre que o mecanismo capaz de emergir o submarino não consegue repressurizar, ficando no fundo do oceano atlântico e sendo conduzido sem resistência para o sul.

Os seis homens restantes dentro do submarino organizam um motim contra Altberg, alegando que os eventos ocorridos são sua culpa. Todos eles são assassinados por Altberg,

⁷ O personagem situa sua provável localização aos 20º. graus de Latitude Norte e 35º. graus de Longitude Oeste, essas coordenadas encontram-se no meio do Oceano Atlântico Norte, distante de qualquer região terrestre, portanto um local remoto de difícil acessibilidade.

que possui unicamente como companhia o tenente Klenze. Afetado pela paranoia, Klenze enlouquece completamente clamando várias vezes: “Ele está chamando! Ele está chamando!” e tenta convencer Altberg a se juntar a ele para que ambos cometam suicídio. Incapaz de aceitar a proposta do colega enlouquecido, Altberg concorda em abrir a eclusa de ar e liberar Klenze para a morte na esmagadora profundidade do Oceano Atlântico Norte. Sozinho no submarino, Altberg fica surpreso ao ver os restos submersos de uma cidade antiga que ele julga ser Atlântida, e então o capitão narra o seguinte:

O que vi foi um extenso e elaborado alinhamento de construções em ruínas, todas com uma arquitetura imponente, ainda que inclassificável, e em vários estágios de conservação. A maioria parecia ser de mármore, reluzindo vivamente sob a luz do holofote, e o plano geral resultava em uma grande cidade no fundo de um vale estreito com numerosos templos e vilas isolados nas encostas íngremes acima. Os telhados haviam caído e as colunas estavam partidas, mas persistia em tudo a atmosfera de um esplendor imemorialmente antigo que nada poderia apagar. Confrontado, enfim, com a Atlântida que eu até então considerara um mito, tornei-me o mais ávido dos exploradores⁸.

Tomado pela curiosidade, o único tripulante do submarino decide vestir uma roupa de mergulho e sair do submarino para explorar as profundezas dessa cidade em ruínas. Ao explorar a cidade submersa, o personagem acaba encontrando um misterioso templo escavado na rocha e fica extremamente surpreso ao perceber a imagem da escultura de marfim esculpida no interior daquele lugar. Altberg passa os próximos dias na escuridão enquanto as últimas reservas de bateria e ar do submarino são consumidas.

Tomado pela certeza da morte, ele reconhece que a sua poderosa “vontade alemã” não é mais o suficiente para resistir às poderosas visões e alucinações auditivas. Instigado pela loucura, Altberg decide vestir o traje de mergulho, abandonar o submarino e entrar no templo. Dessa forma, ele sai do submarino e libera a garrafa com o manuscrito com o relato dos seus últimos dois meses de vida, que é posteriormente encontrada na península de Yucatán, e vai de boa vontade para a morte.

⁸ LOVECRAFT, H.P. **Os melhores contos**. trad. Fátima Pinho e Marsely de Marco. 1ª. ed. São Paulo: Editora Pandorga, 2019, pág. 95 – 96.

PAISAGENS DO MEDO E POLOS DE INACESSIBILIDADE: PERSCRUTANDO A GEOGRAFIA DO INACESSÍVEL

Nas duas narrativas somos defrontados com o oceano, espaço que permaneceu por um longo período um mistério para a humanidade. O *Mare Tenebrum*, como era conhecido o Oceano Atlântico na Idade Média, foi objeto de diversas lendas e criações fantásticas que fantasiavam sobre criaturas míticas que tinham como sua morada esse ambiente hostil. Embora o receio e as lendas por esse lugar continuassem no imaginário das pessoas mesmo durante o contexto histórico das Grandes Navegações, isso não impediu a curiosidade dos exploradores daquela época de ouvir o canto das sereias e de ir além e desbravar as águas revoltas do Atlântico. Com as eventuais explorações e descobertas científicas que foram se desenvolvendo ao longo dos séculos, o oceano não permanece mais uma zona desconhecida para a cartografia. No entanto, ainda permanece uma terra incógnita para as subjetividades que nunca tiveram a oportunidade de explorar esses lugares de tão difícil acesso para pessoas comuns.

Ao situar suas histórias em locais distantes e incomuns do cotidiano da maioria dos sujeitos, Lovecraft busca suscitar emoções que são provocadas mediante a presença desse espaço na narrativa. As representações que vemos do oceano tanto em *Dagon* (1919) como em *O Templo* (1925) induz os personagens à loucura, e conseqüentemente à morte. A geografia é usada em Lovecraft no intuito de explorar locais distantes, a fim de que o espaço comunique um sentimento, o medo. Essa impressão torna-se mais evidente ainda ao percebermos que em ambos os contos o autor não apresenta nenhuma criatura sobrenatural que se mostre aos personagens ao longo da narrativa. Em *Dagon* (1919), existe a referência à criatura homônima, que, no entanto em nenhum momento da história se faz presente fisicamente. Em *O Templo* (1925) o movimento narrativo é similar, a ameaça sobrenatural não é personificada em um indivíduo, essa função é atribuída ao lugar. É o contato com o lugar, com geografias desconhecidas e bizarras que fazem com que os personagens sucumbam à loucura.

Nas obras literárias analisadas, Lovecraft constrói paisagens desoladas que são emolduradas pelo medo dos protagonistas das histórias, dessa forma o autor monta uma aura referente ao espírito do lugar – *genius loci* – que é responsável pelas profundas mudanças na psique dos personagens. A origem etimológica da palavra “Paisagem” na língua inglesa

landscape, permite uma melhor compreensão desse conceito espacial⁹. O termo é usado desde o século XVII, e é na definição do geógrafo sino-americano Yi-Fu Tuan¹⁰ uma construção da mente. Conforme argumenta Tuan no seu livro *Paisagens do Medo*¹¹, o medo é um sentimento originário de subjetividades. Ele pode tomar inúmeras formas, pode ser despertado mediante um ambiente ameaçador, ou não. O homem, único ser na espécie humana dotado de imaginação, experimenta os mais variados tipos de medo que podem variar conforme a situação em que estiver inserido. O medo existe na mente e tem origem em situações externas que são realmente ameaçadoras. Tanto o protagonista do conto *Dagon* (1919), como o tenente-comandante Altberg, personagem de *O Templo* (1925) experienciam situações que ameaçam suas vidas. A hostilidade dos aspectos obscuros e misteriosos da paisagem descritos nos contos são causadores do constante medo que reside nos personagens. Tal como qualquer constructo físico que seja mensurável, as paisagens do medo são construções que também estão vinculadas a estados psicológicos.

Para o autor as paisagens do medo são responsáveis por produzir dois tipos de sensações, uma delas é o medo iminente de um colapso do mundo, no caso a morte, e a outra é que as forças hostis possuem vontade própria. Encontramos em *Dagon* (1919) e em *O Templo* (1925) ambos os elementos. Nas duas narrativas os personagens aparentam não possuir controle sobre o seu próprio destino, as forças hostis constituem a vontade da natureza que conduz os homens à morte e os leva à loucura. A escolha de Lovecraft por lugares longínquos e desolados como os oceanos servem como pano de fundo para direcionar os sentimentos do leitor que são manipulados conforme a paisagem do medo é moldada na narrativa. A natureza como força viva e consciente capaz de transtornar as mentes humanas é uma temática bastante recorrente na obra de Lovecraft, e que não é encontrada apenas nos dois contos analisados nesse estudo de caso. Para criar uma verdadeira experiência de medo, Lovecraft parte de lugares reais e constrói sua narrativa a partir de uma forte sensação de veracidade que é possibilitada através da exploração desses espaços, muitas vezes fornecendo coordenadas geográficas dos personagens, como é o caso do conto *O Templo*

⁹ Na definição do dicionário de Oxford online, *landscape* significa “tudo aquilo que se pode ver através de uma vasta área, especialmente no interior”. LANDSCAPE. In: **Oxford learner’s dictionaries**. Oxford: Oxford University Press, 2021, (tradução nossa).

Disponível em: <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/landscape_1?q=landscape> Acesso em 15 de janeiro de 2021.

¹⁰ TUAN, Yi-Fu. **Paisagens do Medo**. trad. Livia de Oliveira. São Paulo: Editora UNESP, 2005.

¹¹ *Ibidem*, pág. 7

(1925). Esse movimento permite ao leitor transitar entre um sentimento de veracidade e fantasia, o que é propositalmente provocado pelo autor.

Além de *Dagon* (1919) e *O Templo* (1925) vários outros contos e novelas do autor tem como espaço principal oceanos, ou lugares longínquos de difícil acesso¹². Desde os 12 anos de idade, Lovecraft possuía curiosidade por compreender locais inacessíveis. A origem dessa atração do autor por esses lugares é registrada numa correspondência para o seu amigo Bernard Austin Dwyer, em 3 de março de 1927: “Em 1902, a geografia deslocou a química dos meus afetos, e a atração por lugares distantes estava sobre mim. A Antártida era minha região favorita - maravilha e o desconhecido sendo o meu ideal¹³.”

A partir desse aspecto torna-se também importante traçar uma breve comparação entre os lugares imaginados por Lovecraft com o conceito da geografia de “polos de inacessibilidade”¹⁴ descrito por Vilhjalmur Stefansson, explorador e etnólogo canadense, que em seu mais famoso livro *The Friendly Article* (1921), apresenta pela primeira vez esse conceito geográfico. De modo geral, a obra apresenta a vivência de Steffanson por cinco anos no círculo polar ártico, explorando as porções de terras dos pequenos arquipélagos canadenses que sequer constavam nos mapas da época. Além de pesquisar o modo de vida dos esquimós, Stefansson estava interessado em explorar a geografia da região e compõe essa obra como uma espécie de narrativa de viagem. Um dos pontos de interesse de Stefansson era alcançar uma região específica a qual os exploradores da época não ousaram investigar. Mobilizado pelo imaginário construído sobre a Região Ártica, este explorador decide realizar uma expedição para tentar desfazer a ideia da geografia do Ártico que é comumente propagada pelo senso comum como um lugar miserável, sem vida e com um inverno eterno, em que cujos habitantes são os obscuros esquimós. Stefansson argumenta

¹² Exemplos disso podem ser constatados em *O Chamado de Chtulhu* (1928), em que o autor fornece as coordenadas exatas para a cidade de R'lyeh, submersa no Oceano Pacífico, e que serve como morada da criatura conhecida como *Chtulhu*. Temos também como exemplo outra novela bastante famosa do autor, *Nas Montanhas da Loucura* (1936), situada em uma velha cidade que é encontrada na Antártida. Além dos lugares longínquos e desolados, o autor também ambienta vários dos seus contos e novelas na região dos Estados Unidos conhecida como Nova Inglaterra.

¹³ LOVECRAFT, H.P. (Ed. by August Derleth & James Turner). **Selected Letters II (1925-1929)**. Sauk City: Arkham House Publishers, Inc., 1968, pág. 109.

¹⁴ Atualmente esse conceito é amplamente utilizado na geografia para se referir a localidades na terra que estão mais afastadas do oceano, assim como também pontos no oceano que estão mais distantes da costa.

que “O Ártico, conforme retratado (...) na mente da maioria de nossos contemporâneos, não existe¹⁵.”

O autor nos mostra que a inacessibilidade do centro, do que se conhece como Polo Norte, não é um fato. A parte inacessível não é o círculo com o Polo em seu centro, a região norte de difícil acesso é em outro lugar, que o autor indica ser uma parte do oceano mais ou menos coberto de gelo. O “polo de inacessibilidade” é localizado por Steffanson a cerca de 400 km do que conhecemos como o centro do Polo Norte, e sua característica de inacessibilidade é resultado de ser um local marítimo no Ártico mais afastado do continente, além do gelo também ser um dos empecilhos para que os navios se aproximem desse ponto. Ao estabelecer os “polos de inacessibilidade” como um conceito, o autor descreve que:

(...) o ponto no Ártico mais difícil de chegar, que podemos chamar de "Polo de inacessibilidade", de forma alguma coincide com o Polo Norte, mas fica a cerca de quatrocentos quilômetros de distância dele em direção ao Alasca. Isso coincidiu aproximadamente com o centro da área inexplorada nas regiões polares quando navegamos para o norte, uma área de mais de um milhão de milhas quadradas, e ainda a ser contada como pelo menos setecentas mil milhas quadradas. A região é inexplorada, em parte devido à sua inacessibilidade inerente¹⁶ (...)

Stefansson elabora uma narrativa literária para descrever o espaço e a partir dele reconfigura a geografia do Ártico, argumentando que o polo de inacessibilidade antes atribuído pelos exploradores e geógrafos da época ao próprio Polo Norte não era esse lugar, e que ficava mais ao norte em uma região ainda não explorada pelos pesquisadores da época. O autor reforça que “(...) alguns especialistas do mundo em geral imaginaram que o Polo Norte seria para o Ártico o que o topo da montanha é para a montanha. Essa analogia é verdadeira quando aplicada ao Polo de inacessibilidade, mas não quando aplicado à área geográfica do Polo Norte¹⁷.”

¹⁵ STEFANSSON, Vilhjalmur. **The Friendly Arctic**. Toronto: The Macmillan Company, 1921, pág. 08 (tradução nossa).

¹⁶ Ibidem, pág. 10 (tradução nossa).

¹⁷ Ibidem, pág. 11 (tradução nossa).

A partir dessa reflexão podemos inquirir: e como isso se relaciona com os contos explorados nesse estudo de caso? Lovecraft, como já foi demonstrado em uma de suas correspondências, era um amante da geografia. A busca pelo inacessível, presente tanto na figura de um explorador como Stefansson, é também presente em um literato como Lovecraft. Ambos são sujeitos históricos que compartilham o mesmo tempo presente, e estão fortemente submersos dentro do contexto expansionista do Imperialismo que se arrastou pelos séculos XIX e XX. A corrida pelo reconhecimento e posse de novas terras é um dos aspectos mais significativos desse período. Inúmeras jornadas de exploração nessa época foram responsáveis pelo desbravamento no interior do continente africano e no *outback* australiano, por exemplo. É também só apenas no século XX que se deu início às explorações na Antártida, assim como no Polo Norte e Sul.

Com um fluxo tão constante de empreendimentos direcionados em explorar novas terras é notório que esse elemento acabou impactando na produção literária da época. Lovecraft não é o único autor que explora em seus contos ambientes desconhecidos e inóspitos¹⁸. Esse é um movimento literário que vinha sendo construído desde o século XIX com autores como Herbert George Wells e Júlio Verne. No entanto, no início do século XX, a literatura de fantasia encontrada nas *pulp fiction*, revistas impressas em publicações de baixo orçamento, consolidou-se como um *commodity* cultural e expandiu uma verdadeira tendência literária que refletiu bastante a temática da exploração científica e dos espaços desolados na construção do imaginário popular. Continentes perdidos, extraídos das antigas narrativas lendárias e místicas da antiguidade e do medievo, tornam-se para alguns pesquisadores desse período como hipóteses plausíveis que explicassem a origem e diversidade dos povos. As divulgações dessas teorias influenciaram o enredo das narrativas de fantasia das *pulp fiction*, tal como foi observado na presença de um suposto continente no Pacífico sul¹⁹ no conto de *Dagon* (1919) e Atlântida em *O Templo* (1925), que nos permite entrever como o autor se utiliza da retórica dos continentes perdidos.

¹⁸ As publicações *pulp fiction* exploram bastante a temática do encontro do homem branco com povos e terras inexploradas. Uma das histórias mais emblemáticas das primeiras décadas do século XX é *Tarzan*, publicada em 1914 através de uma revista *pulp*. Outra publicação do início do século XX e de semelhante importância é *Heart of Darkness* de autoria de Joseph Conrad, que narra a jornada de um marinheiro no Congo. Apesar desta obra não ter sido publicada em uma revista *pulp*, ela contém todos os elementos temáticos que formaram boa parte da literatura do começo do século XX.

¹⁹ Ao longo do conto *Dagon* (1919), Lovecraft não cita em nenhum momento o nome do local em que o personagem encontra no Pacífico sul. Provavelmente, o autor faz uma alusão ao continente perdido da Lemúria. Como ávido leitor de literatura de fantasia, Lovecraft já havia se deparado e lido obras como *The Story of Atlantis*

Embora o trabalho literário de Lovecraft não faça referência direta ao termo “polos de inacessibilidade” presumimos que situar histórias como *Dagon* (1919) e *O Templo* (1925) em pontos tão remotos do Pacífico Sul e do Atlântico Norte respectivamente, formam uma cartografia literária que vai de encontro a uma geografia do horror, provocada pela representação de paisagens que exprimem a total desolação. Além disso, podemos estabelecer outro tipo de conexão entre Stefansson e Lovecraft ao constatar que ambos exploram a cartografia através da literatura. Ao construir uma paisagem, seja delineando sua geografia através de um escrito advindo de uma experiência empírica ou simplesmente emprestando-se ao exercício imaginativo de pensar sobre um lugar, ambas as atividades estão submetidas ao mesmo tipo de processo.

Turchi²⁰ ao comentar sobre a relação entre escritores e o espaço separa a escrita em dois diferentes tipos de atos que podem estar sobrepostos ou simultâneos um ao outro, mas nunca são sequenciais. O primeiro é o ato de exploração e o outro é o ato de apresentação. Na exploração a escrita é instigada através das primeiras tentativas de criar algo através de rabiscos ou imagens em potencial. Já a apresentação é quando aplicamos conhecimento, habilidade e talento, visando criar um documento com a finalidade de ter um efeito sobre os leitores. Em algum ponto dessa relação, conforme o autor sinaliza, trocamos o papel de Explorador para o papel de Guia e a partir daí criamos um contexto que conduz os leitores a uma jornada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse sentido, compreendemos que tanto um escrito ficcional, como os de Lovecraft, como um que se propõe a apresentar uma pesquisa científica, que é o caso do livro do Stefansson, se valem das mesmas premissas para que os leitores sejam introduzidos dentro da narrativa e se encontrem dentro desse espaço manipulado pelo escritor, que ao mesmo tempo ocupa a função de cartógrafo de um mundo em que o autor é o guia. O chamado para explorar as terras incógnitas seja através da imaginação ou de uma viagem constitui o sentido

and the lost Lemuria de W. Scott Elliott, informação revelada por carta a Clark Ashton Smith em 17 de junho de 1926. Além disso, o autor também consumia algumas leituras de cunho místico como os escritos da época pertencentes à doutrina da Teosofia, que defendiam abertamente a existência de continentes perdidos que sucumbiram. Portanto, nossa hipótese é que o autor se vale do uso dessas criações para montar sua cartografia literária do pacífico sul.

²⁰ TURCHI, Peter. **Maps of imagination: the writer as cartographer**. Trinity University Press San Antonio, Texas, 2004, pág. 10.

geográfico do homem. Ao observar Lovecraft percebemos que é através do medo que suas paisagens literárias são moldadas. O autor lança mão do uso da escolha de lugares estrategicamente isolados e inacessíveis como os oceanos para moldar os lugares através de um sentimento. Sobre a questão da intenção Turchi comenta que:

“O escritor”, diz Stephen Dobyns, “deve descobrir seu ou sua intenção, deve descobrir o significado da obra. Só depois dessa descoberta o trabalho pode ser devidamente estruturado, pode ocorrer a seleção e organização dos momentos significativos do tempo. O escritor deve saber qual informação colocar primeiro e por quê, o que colocar em segundo lugar e por quê, para que o todo do trabalho seja regido pela intenção²¹.”

Em suma, a geografia do inacessível de Lovecraft não se constitui em uma escolha aleatória ou casual, as paisagens representadas em sua literatura são criadas por emoções, como o medo, para comunicar ao leitor que o desconhecido é uma ameaça iminente, tal como a morte, loucura ou fim de civilizações que se encontravam nas lendas dos continentes perdidos. Conforme Tuan (2005) nos recorda, a paisagem é um constructo artificial e moldável, paralela às nossas experiências de vida. Portanto, podemos perceber como isso foi demonstrado por Stefansson ao observar que o centro do Ártico não era o polo norte delimitado pelos meridianos matemáticos, mas, outra área denominada por ele como “polo de inacessibilidade” que seria verdadeiramente o centro do Ártico. Essa relação em que a paisagem torna-se moldável ocorre igualmente em uma literatura de fantasia como a de Lovecraft, em que as emoções do medo constroem a paisagem através de uma geografia do inacessível marcadamente presente em sua obra.

REFERÊNCIAS

LOVECRAFT, H.P. (Ed. by August Derleth & James Turner). **Selected Letters II (1925-1929)**. Sauk City: Arkham House Publishers, Inc., 1968.

²¹ Ibidem, pág. 12, (tradução nossa).

_____. **Os melhores contos.** trad. Fátima Pinho e Marsely de Marco. 1ª. ed. São Paulo: Editora Pandorga, 2019

_____. **Grandes Contos.** trad. Alda Porto e Vilma Maria da Silva. Lenita Rimoli Esteves e Paulo Cezar Castanheira. 2ªed. São Paulo: Martin Claret, 2018

STEFANSSON, Vilhjalmur. **The Friendly Arctic.** Toronto: The Macmillan Company, 1921.

TUAN, Yi-Fu. **Paisagens do Medo.** trad. Lívia de Oliveira. São Paulo: Editora UNESP, 2005.

TURCHI, Peter. **Maps of imagination: the writer as cartographer.** Trinity University Press San Antonio, Texas, 2004.

WRIGHT, John K. Terrae Incognitae: o lugar da imaginação na Geografia. **Geograficidade.** v.4, n.2, Inverno, 2014.

Recebido: 02/09/2021

Aprovado: 15/11/2021

46

