

CYCLOPEAN GAMES: a herança lovecraftiana nos jogos¹

Gustavo Mangia²
Fátima Regis³

Resumo: As obras de horror de H. P. Lovecraft causaram forte influência em variados campos da cultura humana, se mostrando presente, sobretudo, na cultura pop. O ramo do entretenimento dos jogos – onde encontramos os videogames, jogos de tabuleiro e jogos de RPG – possuem uma gama de títulos populares em âmbito transnacional que possuem elementos das obras do autor. Este artigo propõe um exercício de reflexão sobre esses jogos, com foco nas referências e raízes que os títulos apresentam com o universo lovecraftiano, culminando em uma análise comparativa entre dois videogames *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (2005) e *Call of Cthulhu* (2018). A análise será feita a partir de um referencial bibliográfico que perpassa os estudos das transposições do escritor feito por Garcia (2019) e as pesquisas de suas criações como parte da cultura pop feita por Kurtz (2015), mas também de trabalhos que discutem o horror do autor, como Peak (2020).

Palavras-chave: Jogos; Lovecraft; Horror.

CYCLOPEAN GAMES: lovecraftian inheritance in videogames

Abstract: The horror works of H. P. Lovecraft caused a strong influence in varied fields of human culture, mainly, pop culture. The entertainment branch of games – where we find videogames, board games and role-playing games - has a range of popular titles in a transnational scope that have elements of the works of the author. This article proposes a reflection exercise on these games, focusing on the references and roots that the titles have with the lovecraftian universe, culminating in a comparative analysis between two video games *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (2005) and *Call of Cthulhu* (2018). The analysis will be carried out from a bibliographical reference that permeates the studies of the transpositions of the writer made by Garcia (2019) and research on his creations as part of pop culture, made by Kurtz (2015), but also on works that discuss the author's horror, such as Peak (2020).

Keywords: Games; Lovecraft; Horror.

¹ Artigo apresentado como trabalho para a conclusão da disciplina “A Filosofia do Horror; o Horror da Filosofia” do período de 2021.2 do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da UERJ.

² Mestrando do Programa de Pós-graduação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCom-UERJ). E-mail: mangia gustavo@gmail.com.

³ Professora do Programa de Pós-graduação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCom-UERJ). E-mail: fatimaregisoliveira@gmail.com.

Introdução

Nascido na cidade de Providence, do estado de Rhode Island dos Estados Unidos da América no ano 1890, Howard Phillips Lovecraft marcaria o mundo com seu horror fantástico, inaugurando um subgênero que viria a ser conhecido como “horror cósmico”. Falecendo em 1937 em relativa pobreza, as obras do autor só seriam reconhecidas e repercutidas transnacionalmente (JENKINS, 2014) décadas após seu falecimento. Em vida, Lovecraft costumava publicar apenas em revistas de um nicho do horror e do fantástico não muito renomadas, como a *Weird Tales*.

O jovem Howard teve uma infância difícil, como muitos pesquisadores conforme Kurtz (2015) e Garcia (2019) apontam, baseados nos estudos de Joshi e outros biógrafos. O pai do escritor de Cthulhu morrera quando este tinha apenas 3 anos de idade, deixando o filho para ser criado pela mãe, tias e avô materno, que viria a falecer 8 anos depois. Lovecraft foi uma criança muito apegada ao avô, que lhe nutriu uma forte paixão pela literatura, em especial pelas obras de Edgar Allan Poe, mas também se mostrou interessado por ramos da ciência, como astronomia (CONLEY, 2017). Após a morte do avô, a situação financeira da família se tornou dura, e Lovecraft, já de saúde frágil, teve dificuldades escolares. Jamais completando o ensino tradicional, o autor trabalhou com jornais e revistas e posteriormente começou a escrever suas obras de horror, de onde recebia dinheiro suficiente para viver de forma humilde. Lovecraft viria a morrer aos 46 anos de um câncer não tratado e, sem saber, suas obras influenciariam gerações de escritores, diretores, artistas, desenvolvedores de jogos e muito mais.

14

Inspirações e preconceitos

Em sua dissertação, Kurtz (2015) denota que H.P. Lovecraft não possuía apreço por jogos ou esportes, porém, ele viria a dar raízes a diversos títulos inspirados em suas obras até os dias de hoje. Existe uma grande quantidade de jogos que tentam transpor detalhe por detalhe os contos do autor, entretanto, é de se esperar que ainda mantenham suas particularidades. Afinal, uma “adaptação perfeita” é um conceito irreal e isso pode ser uma coisa positiva.

Dois dos principais pontos da obra do autor são seu preconceito racial e xenofobia, que acabam por se mostrar os mais terríveis horrores de sua obra, pois, diferentes do grande Cthulhu, são completamente reais. Mesmo depois de quase um século de seu horror, ainda é importante questionar se o verdadeiro monstro não era o próprio Lovecraft: sua firme crença na supremacia de uma linhagem anglo-saxã e na inferioridade de basicamente qualquer outra etnia são capazes de maiores assombros do que os indescritíveis tentáculos e horrores de seus contos. Para ler suas obras, é preciso enfrentar esse aspecto, pois, assim como muitos de seus monstros certas vezes se

escondem em plena vista como Wilbur Whatelley em *Horror em Dunwich* e os habitantes da cidade de Innsmouth em *A Sombra sobre Innsmouth*, também nos deparamos com a monstruosidade do preconceito do autor escondida em seus textos, nunca sabendo se na próxima página nos depararemos com uma de suas indescritíveis criaturas ou de seus, infelizmente, muito descritíveis pensamentos sobre personagens que não compartilham de uma linhagem e da cultura branco-europeia inglesa. Se existe algo da obra de Lovecraft que é melhor manter exclusivamente nas páginas de seus escritos é este aspecto.

Sua [de Lovecraft] aversão por tudo que não fosse "nórdico" ou "anglo-saxão" surge de um sistemático conjunto de crenças racistas, altamente vinculado à antropologia vergonhosa do século XIX, o braço pseudocientífico do imperialismo ocidental. (POOLE, 2021, p. 17)

Para um autor que escrevia primariamente sobre a insignificância humana perante a vastidão do universo (GARCIA, 2019), Howard Phillips Lovecraft possui uma visão semelhante em certos aspectos com o movimento modernista. Os seus monstros são uma alegoria para o medo do desconhecido, que encontra suas raízes nos próprios medos do autor de etnias e culturas que lhe eram estranhas. Não é à toa que os personagens que representavam os cultistas e os fanáticos das criaturas eram representados por outras etnias ou por personagens não cultos. Enquanto isso, muitos dos seus protagonistas eram similares ao próprio Lovecraft, pertencentes a uma suposta parcela culta norte-americana de etnia branco-europeia, resistindo às mudanças impostas pelos estranhos seres desconhecidos, até que finalmente sucumbiam e perdiam a sanidade. Tudo isso representa um grande medo e aversão do autor pelo que lhe era estrangeiro: o que era basicamente tudo que não era comum na cidade de Providence em sua infância. Mais especificamente, o medo de Lovecraft era de que a sua própria cultura e ideais anglo-saxões perdessem seu espaço para a cultura vizinha (GARCIA, 2019). Nessa linha de argumentação, como já comentamos em outro texto:

Deste modo, o corpo do sujeito moderno, entendido como uma essência humana universal, constitui uma identidade a partir do reconhecimento da diferença: os negros, os estrangeiros, os animais, os miseráveis e as mulheres.

Diferente dos gregos que assimilavam suas alteridades, os modernos não incorporam as outras culturas. Talvez pudéssemos concluir que pretendiam que sua cultura fosse assimilada pelos outros povos. Ao contrário, parece que com o pretexto de modernizar os outros povos, os modernos impuseram seus padrões culturais, com o objetivo de dominação e não de mistura. As identidades modernas são totalizantes, territorializadas e estáveis. (RÉGIS, 2003, p. 28)

A influência lovecraftiana

Retornando ao tópico anterior, uma das coisas mais interessantes nos jogos baseados nos contos de Cthulhu e dos outros horrores interdimensionais do autor de Providence é como que estes sistemas de jogos são capazes de expandir elementos e criar novos a partir das ideais iniciais, dando

nova vida a este estilo de horror centenário. O jogo de RPG de mesa⁴ de 1981, *Call of Cthulhu*, que compartilha do mesmo nome do conto original de Lovecraft, viria a popularizar um elemento que se tornaria quase que um componente constante nos jogos que incorporam elementos de terror e horror como características principais: um sistema de sanidade. Como o nome implica, este sistema serviria como uma via de regras para sintetizar a perda de sanidade e a gradual queda da lucidez dos personagens humanos de Lovecraft, um dos outros aspectos mais marcantes de suas obras.

Alguns dos jogos populares que viriam a explorar este tipo de sistema são: o videogame *Bloodborne* (2015), cujo personagem protagonista possui um atributo chamado *Insight*⁵, que só pode ser aumentado conforme o jogador avança no jogo, causando efeitos diversos, que variam desde o som de um bebê chorando que acompanha o jogador para onde este vai até novos monstros aparecendo em cenários onde antes não se encontravam; *Darkest Dungeon* (2016), onde os personagens que o jogador controla possuem uma barra⁶ de sanidade que pode diminuir dependendo do tipo de golpe que os monstros do videogame usam, fazendo com que recebam uma “loucura” quando a barra acaba que pode prejudicar o personagem; e o jogo de tabuleiro *Mansions of Madness* (2011), onde os personagens dos jogadores podem encontrar “cartas de insanidade” dentro do jogo ao perderem todos os seus pontos de sanidade, mudando a forma que jogam e a forma que vencem o jogo.

É interessante observar como que todos os jogos mencionados são diretamente ou indiretamente baseados nas obras de Lovecraft. No caso do RPG de mesa *Call of Cthulhu* e no jogo de tabuleiro *Mansions of Madness*, isso é até parte do seu texto promocional, mencionando o autor explicitamente⁷. Embora *Bloodborne* e *Darkest Dungeon* não façam igual, também se torna óbvio as referências lovecraftianas nos jogos a qualquer pessoa familiar com sua obra.

Aliás, muitos outros títulos também se encaixam junto dos últimos dois nessa lista de jogos com influências bem aparentes. *Carrion* (2020) se descreve como um jogo de “horror reverso”, colocando o jogador no controle de uma criatura amorfa nos moldes de um monstro de Lovecraft. Os videogames da franquia iniciada por *Castlevania* (1986) colocam o jogador no controle de um caçador de monstros que enfrenta uma gama de criaturas que parecem tiradas das páginas de um

⁴ RPG é uma sigla para o termo em inglês “Role-Playing Game”, que pode ser traduzido por “Jogo de Interpretação de Papéis”. RPG é um gênero de jogos tanto eletrônicos como de tabuleiro que coloca o jogador no controle de um personagem. O jogador é “incentivado” a incorporar a personalidade e o comportamento do personagem, normalmente envolvendo muitas decisões e dando uma liberdade maior a uma pessoa do que em outros tipos de jogos.

⁵ Discernimento, em tradução livre.

⁶ Por barra, compreendemos um elemento visual que indica mudanças em um determinado atributo na tela do jogador. O mais famoso exemplo deste tipo é a famosa “barra de vida” que uma grande quantidade de videogames usa para ilustrar os pontos de vida do personagem.

⁷ No Brasil, os jogos são publicados respectivamente pela Editora New Order (https://www.catarse.me/chamado_de_cthulhu?ref=user_contributed) e pela Galápagos Jogos (<https://www.mundogalapagos.com.br/jogo-de-tabuleiro-mansions-of-madness/produto/MOM001>).

conto do autor de Providence. Alguns dos principais exemplos são os *merman*, homens peixe que saltam de corpos d'água para emboscar o jogador e as criaturas aladas com face de polvo, malachi, que no jogo *Castlevania: Dawn of Sorrow* (2005) não apenas se assemelham em descrição física com o monstro Cthulhu, mas recebem uma descrição no bestiário do jogo que parece estabelecer uma outra fonte de inspiração com os seres de Lovecraft: "Um ser pagão de tempos ancestrais que causa temor a todos com sua presença"⁸.



Figura 1 – MONSTRO DO VIDEOGAME CARRION. Fonte: EPIC GAMES STORE⁹.



Figura 2 – MALACHI DOS JOGOS *CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW* (2005) E *CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN* (2006) DO CONSOLE NINTENDO DS. Fonte: WIKIVANIA: ENCYCLOPEDIA OF DARKNESS¹⁰.

Até mesmo nos videogames mais populares em âmbito transnacional podemos ver esse tipo de influência. *League of Legends* (2009-), um dos mais jogados no mundo na última década, utiliza

⁸ Tradução nossa do original para a edição americana do videogame. "A pagan being from ancient times that strikes fear into all in its presence."

⁹ Disponível em:

https://cdn1.epicgames.com/7c6d889f36124ae4b6269f8e1698a547/offer/EGS_CARRION_PhobiaGameStudio_S3-2560x1440-790cef9b876a79f75582490ebd1e6ee4.jpg. Acesso em: 19 dez. 2022.

¹⁰ Disponível em: <https://castlevania.fandom.com/wiki/Malachi>. Acesso em: 19 dez. 2022.

da estética do horror lovecraftiano em diversos aspectos de seu jogo e de seu universo transmidiático, a exemplo dos personagens jogáveis Vel'Koz e Cho'Gath, assim como os demais personagens do "Vazio" no videogame, uma outra dimensão controlada por deuses ancestrais chamados de Observadores. O livro *Reinos de Runeterra* (2020), guia oficial da história do universo de *League of Legends*, contém um parágrafo para a descrição do "Vazio" que possui semelhanças com o estilo de horror cósmico e a real falta de poder e relevância da humanidade nas maquinações da existência e o tópico da destruição da sanidade da mente humana, atributos pelo qual as obras de Lovecraft ficaram tão famosas.

Lançado estrondosamente a existência com o surgimento do universo, o Vazio é uma manifestação da vastidão inatingível daquilo que jaz além. É uma força de apetite insaciável, que espera uma eternidade até que seus mestres, os misteriosos Observadores, marquem o momento final da destruição. Quando um mortal é tocado por esse poder, ele deslumbra uma agonizante irrealidade eterna, que é o suficiente para estilhaçar até as mentes mais fortes. (RIOT GAMES, p. 253, 2020)



Figura 3 – "A CRIA DO VAZIO". Fonte: RIOT GAMES¹¹

¹¹ Disponível em: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/void/. Acesso em: 19 dez. 2022.



Figura 4 – “O TOQUE DO VAZIO”. Fonte: RIOT GAMES¹².

A franquia *Warcraft*, mais especificamente *World of Warcraft* (2004-), poderia encher páginas e páginas de referências se colocadas em uma lista. Dessa forma, serão citadas apenas as mais marcantes. Alguns dos nomes são muito parecidos com os de personagens e lugares de Lovecraft, como o planeta “Azeroth” de *Warcraft* que se assemelha a criatura “Azathoth”, como notado por Kurtz (2015). Os “Deuses Antigos” do videogame, que vem de uma região interdimensional do espaço sideral chamada “Vazio”, possuem incríveis semelhanças com os “Antigos” de Lovecraft. Além de suas formas físicas parecerem algo diretamente influenciado pelo estilo cheio de tentáculos e olhos do horror do autor de Providence, até mesmo seus nomes também se assemelham com o de outras criaturas de Lovecraft, a exemplo de “C’thun” e “Cthulhu” e também de “Yogg-Saron” e “Yog-Sothoth”. De poder imenso e incompreensível, esses Deuses Antigos têm como objetivo corromper o mundo e a existência, cuja corrupção tem como principal característica a insanidade. Vale ressaltar que os Deuses Antigos possuem também uma grande quantidade de cultistas no mundo do jogo, que não apenas os veneram, mas fazem de tudo para que retornem. O último exemplo é o do “sacerdote da sombra”, classe jogável de personagens de *World of Warcraft*, que permite aos jogadores controlarem a magia da região do Vazio de onde vem os Deuses Antigos, usando seus poderes de corrupção ao seu favor. De invocar tentáculos a causar o efeito de “medo” em seus oponentes, o sacerdote da sombra também possui uma barra de sanidade exclusiva, que ao chegar ao máximo de insanidade, lhes dá um poder maior por um tempo limitado.

Um último ponto interessante a se trazer é o de que vários jogos trazem um título similar ao próprio nome de Lovecraft, como o gigante dos videogames *Minecraft* (2011), os jogos de estratégia em tempo real *StarCraft* (1998) e *StarCraft II* (2010), e a já mencionada franquia *Warcraft*. Kurtz

¹² Disponível em: https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/region/void/. Acesso em: 19 dez. 2022.

(2015) acredita que o último título seja uma referência direta: “O próprio nome do jogo é uma modificação do sobrenome do autor, trocando a palavra “love” (amor) por “war” (guerra)”. Entretanto, é difícil apontar estes títulos como uma referência ao do autor de Providence, já que cada um deles envolve diretamente “construção”, que na língua original dos desenvolvedores, a inglesa, a palavra usada é *craft*, o que pode apontar uma outra possível motivação para as nomenclaturas. No caso de *Warcraft*, em matéria de Bryan Menegus para o site jornalístico de games Kotaku, entrou-se em contato com Patrick Wyatt, ex-funcionário da Blizzard Games, empresa responsável pelo desenvolvimento de *Warcraft*. Wyatt, que trabalhou na produção e programação dos jogos iniciais dessa franquia, revelou que o nome não possui explicação profunda e apenas foi escolhido por “soar legal”¹³.

O horror de Lovecraft acabou sendo tomado pelos fãs, mudando conforme o tempo passa para atender a uma demanda cada vez mais crescentes de nichos especializados que sentiam a vontade de unir este gênero com outros, sendo ressignificado pela cultura de fãs (JENKINS, 2009; 2014). O autor de Providence não seria capaz de imaginar a infinidade de *hentai*¹⁴ (assim como jogos *hentai*) e *horrorporn*¹⁵ que contém tentáculos e criaturas inspiradas nas suas¹⁶. Porém, não é necessário que se vá até o erotismo para ter noção da influência lovecraftiana por fora de sua área de origem. No campo dos videogames, a recente comédia romântica *Sucker for Love: First Date*¹⁷ (2022) foi lançada com a premissa de o jogador conhecer, ganhar a afeição e namorar personagens baseadas nos monstros de Lovecraft, que no próprio trailer do videogame são reveladas por serem Cthulhu, Hastur e Nyarlathotep¹⁸. Outro elemento a se destacar é que o videogame não possui raízes apenas nas obras do autor, mas também nos animes para o público feminino dos anos 80 e 90, criando uma combinação singular. Contando com análises feitas por fãs na plataforma Steam de 98% de aprovação em 1728 críticas de usuários no momento deste artigo¹⁹, o jogo se prova um sucesso com fãs de um grupo de nicho.

¹³ Disponível em: <https://kotaku.com/how-warcraft-got-its-name-1838669881>. Acesso em: 19 dez. 2022.

¹⁴ Hentai é um gênero de animação japonesa erótica voltado para o público adulto.

¹⁵ Mistura das palavras em inglês para horror e pornô. O gênero de filmes pornográficos pode ser também descrito como uma mistura entre as duas coisas.

¹⁶ Embora no caso dos tentáculos no hentai suas raízes serem encontradas no famoso quadro do século 19 “*蛸と海女*” (O Sonho da Esposa do Pescador, em tradução livre) de Katsushika Hokusai, existe também uma influência lovecraftiana neste gênero, em especial em relação aos monstros.

¹⁷ Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1574270/Sucker_for_Love_First_Date/. Acesso em: 19 dez. 2022.

¹⁸ Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=vhrhr-pgBLA&ab_channel=GameTrailers. Acesso em: 19 dez. 2022.

¹⁹ Referente ao dia 19 de dez. de 2022, 11 meses após o lançamento do videogame.



Figura 5 – CAPTURA DE TELA DO MENU PRINCIPAL DO VIDEOGAME *SUCKER FOR LOVE: FIRST DATE*. Fonte: ELABORADO PELOS AUTORES.

Os monstros lovecraftianos não são mais os mesmos criados nos anos 20. Eles passam por uma nova fase, de reapropriação, impulsionada pelos ambientes virtuais socializantes – os Sites de Redes Sociais. No contexto da cibercultura, as estruturas de produção encontram-se diluídas, e grupos de pessoas que compartilham dos mesmos gostos – os fãs – se reúnem em Sites de Redes Sociais e apropriam-se de conteúdos previamente produzidos, criando novas maneiras de manifestar suas identidades e opiniões, negociando espaços e capital social (KURTZ, 2015, p. 13).

Kurtz aponta como que os fãs das obras de Lovecraft as ressignificam em ambientes de discussão e sociabilidades online, com as redes sociais, porém, é interessante observar como que jogos como *Sucker for Love: First Date* já levaram este aspecto a um patamar mais elevado, originando produtos comerciais baseados nessas ressignificações.

Ação e Investigação: Call of Cthulhu e Call of Cthulhu

Os jogos mencionados até agora, com a exceção do RPG de mesa *Call of Cthulhu* e do jogo de tabuleiro *Mansions of Madness*, não são jogos explicitamente lovecraftianos, apenas emulando alguns de seus elementos em suas experiências de jogo. Existem uma gama de videogames que procuram uma transposição direta das obras do autor, como *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (2005) da desenvolvedora Headfirst Productions. Apesar de ter o mesmo nome do conto do monstro Cthulhu, o videogame utiliza muito mais da história de *A Sombra sobre Innsmouth* do que do primeiro. O título possui algumas notórias cenas que possuem uma grande atenção com os detalhes da obra original, especialmente nas primeiras horas do videogame, onde o jogador é colocado para explorar a cidade de Innsmouth, como no conto, até culminar em uma cena de perseguição extremamente similar à encontrada nas páginas originais. A direção do jogo, porém,

eventualmente se divide da história da de Olmstead, tomando seu próprio rumo e buscando influências em outras obras de Lovecraft.

Call of Cthulhu (2018) da Cyanide Studios, ao contrário do que inicialmente parece, não é uma adaptação do conto original de 1928, mas sim do RPG de mesa de 1981 e, talvez por isso, represente uma transposição ainda mais fiel do que o anterior. *Dark Corners of the Earth* tenta levar o ângulo da gameplay em certos momentos para o estilo de jogos de tiro em primeira pessoa, onde o jogador é capaz de atirar e matar as monstruosidades do jogo. Neste quesito, o videogame se diferencia dos contos de onde é baseado por ir contra uma das características básicas do horror lovecraftiano: a insignificância humana. O autor estadunidense sempre coloca seus personagens perante os desconhecidos monstros em uma perspectiva de irrelevância, demonstrando justamente a falta de controle ou agência que os seres humanos possuem em comparação.

Enquanto isso, *Call of Cthulhu* da Cyanide Studios, por ser calcado na experiência do RPG de mesa, leva o videogame para o lado da investigação, temática costumeiramente seguida não somente pelo jogo de 1981, mas também por muitos dos próprios contos de Lovecraft. O jogador encarna um detetive particular contratado para desvendar o mistério das estranhas mortes de uma proeminente família que vivia em uma pequena cidade em uma ilha remota. O videogame, especialmente na sua primeira metade, se foca principalmente na investigação, na solução de enigmas apresentados, na exploração da cidade e na interação com seus habitantes. Logo, o detetive é capaz de perceber estranhezas no caso e também no comportamento de certos personagens que interage, culminando em confrontos com alguns dos habitantes e com um grupo de cultistas secreto. Apesar do uso da palavra “confronto”, quase todas as situações devem ser resolvidas à base do diálogo com os personagens ou com o uso de furtividade para se esgueirar por certas partes do jogo. Os monstros lovecraftianos praticamente não aparecem no jogo, com a exceção de um embate com uma criatura devoradora de homens chamada de *Dimensional Shambler* (um dos seres que aparece no conto *O Horror no Museu*), e de Leviathan, monstro marinho criado para o videogame, cujas interações com o protagonista tem o propósito de minar sua sanidade e influenciar suas escolhas. O próprio Cthulhu aparece apenas por alguns segundos em um dos 4 possíveis finais e apenas de forma obscurecida.

Apesar dos esforços equivocados dos “contempladores da terra cegados por si mesmos” para igualar os deuses de Lovecraft aos elementos, essas entidades permanecem inteiramente dentro do reino do desconhecido. Os deuses fictícios de Lovecraft são relegados ao plano de fundo de suas histórias – eles nunca são o ponto focal e raramente, ou nunca, a causa ou razão para o desenrolar dos eventos – o que é um elemento importante do que torna o horror de Lovecraft horrível. De fato, apenas o que existe além do

pensamento, dentro do vazio desconhecido, pode instilar o verdadeiro horror (PEAK, 2011, p. 164, tradução nossa)²⁰.

O videogame da Cyanide Studios evoca a mesma sensação de insignificância gradativa que os contos de Lovecraft fazem conforme vão avançando, deixando o jogador na situação que muitos dos protagonistas do autor se encontram: assustados e impotentes. Os jogos da Cyanide Studios e da Headfirst Productions se mostram bem diferentes, apesar de ambos tratarem do mesmo tema e apresentarem similaridade como se passarem em cidades pequenas litorâneas dominada por cultos. Ambos os videogames também possuem um sistema de sanidade, embora sejam usados de forma bem distinta.

Em *Dark Corners of the Earth* apenas olhar para os sinistros detalhes do jogo fazem a barra de sanidade do personagem descer, mas é possível regenerá-la derrotando inimigos ou encontrando áreas de repouso. É um sistema importante para o jogador manter sua atenção, pois, caso a sanidade do personagem caia, consequências como a tela do jogo embaçar podem ocorrer, levando a dificuldades principalmente nas cenas de ação. Adicionalmente, caso a sanidade do protagonista caia demais, é possível que um fim de jogo prematuro aconteça devido ao personagem se tornar insano permanentemente ou por optar o suicídio.

Enquanto isso, o *Call of Cthulhu* de 2018 possui um sistema de sanidade que é quase impossível de o jogador administrar, já que avançar em sua história conseqüentemente resultará na diminuição desse atributo, mesmo que sejam feitas as opções que o jogo dá para o protagonista manter sua sanidade, como consumir bebidas alcóolicas e fugir em momentos de pânico. Talvez uma escolha intencional dos desenvolvedores, já que dessa forma o videogame se assemelha ainda mais a tendência de Lovecraft de fazerem seus personagens enlouquecerem cada vez mais à medida que os contos avançam.

Com seus contos do Mythos, Lovecraft procurou enfatizar a realidade como apoiada pelo pensamento científico - a realidade que torna o horror horrível - que a vida humana não tem sentido, o próprio cosmos é frio e insensível, e que o verdadeiro conhecimento dessa realidade pode levar à beira da insanidade. Além disso, apenas a insanidade pode ser considerada uma fuga do conhecimento oneroso inteiramente real demais e, portanto, isolante e impossível de comunicar aos outros. (PEAK, 2020, p.167. Tradução nossa)²¹

²⁰ "Despite the misguided efforts of "self-blinded earth-gazers" to equate Lovecraft's gods with the elements, these entities remain entirely within the realm of the unknown. Lovecraft's fictional gods are relegated to the background of his stories — they are never the focal point and rarely, if ever, the cause or reason for the unfolding of events — which is an important element of what makes Lovecraft's horror horrific. Indeed, only that which exists beyond thought, within the vacuous unknown, can instill true horror."

²¹ "With his Mythos tales, Lovecraft sought to emphasize reality as supported by scientific thought — the reality that makes horror horrific — that human life is without meaning, the cosmos itself cold and unfeeling, and that true knowledge of this reality could drive one to the brink of insanity. Further, only insanity can be considered an escape from burdensome knowledge entirely too real and therefore isolating and impossible to communicate to others."

Jogos Ciclóticos

Lovecraft escreve de um jeito particular quando descreve criaturas ou outros detalhes do horrível em suas obras. Sem economizar adjetivos, o autor de Providence utiliza de diversos floreios que muitas vezes não querem dizer nada para decorar o desconhecido, o misterioso e o estranho, como por exemplo o adjetivo “ciclótico” (ou *cyclopean*, no original em inglês) que o autor costumeiramente usa.

Na mitologia grega os ciclopes eram gigantes imortais com um olho só no meio da testa, que trabalhava com Hefesto como ferreiros, forjando os raios usados por Zeus. Uma breve busca em dicionários online revela que o adjetivo “ciclótico” é aplicado como um sinônimo para as palavras enorme ou gigantesco e pode ser usado para “monumentos antigos, também chamados pelásgicos, formados de enormes blocos irregulares amontoados sem argamassa” (DICIO, dicionário online)²².

Entretanto, Lovecraft usa esse adjetivo, assim como outros, além de seus significados originais, de forma exacerbada, quase sempre utilizando-os com um tom dramático. Ao descrever certas características dos seus monstros de forma ambígua e muitas vezes com detalhes que não querem dizer nada realmente, o autor revela a intenção de não descrever essas criaturas, mantendo as ideias do seu horror incompreensível, desconhecido e estranho.

Um exemplo está na descrição da forma monstruosa do personagem de Wilbur Whateley, no conto *O Horror em Dunwich*, onde Lovecraft, após descrever as características físicas da criatura que Whateley se tornou, também se demora nos seus floreios sobre sua impossibilidade de descrição.

A coisa, contudo, sobrepujava todas as outras imagens de uma vez só. Seria vulgar, e não de todo preciso, dizer que caneta humana alguma poderia descrevê-la, mas é possível afirmar com propriedade que nenhuma imagem vívida dela poderia ser concebida por qualquer um cujas ideias a respeito de forma e substância tivessem apreço demais pelos aspectos comuns da vida neste planeta e as conhecidas três dimensões (LOVECRAFT, 2021, p. 47).

A maior parte dos videogames e das outras mídias focadas no aspecto da imagem acabam por normalmente se distanciar deste aspecto de sua escrita justamente pelo aparecimento do monstro, que por mostrá-lo, quebra essa característica de impossibilidade e estranheza descritiva.

O problema com os alienígenas de Lovecraft não é que eles sejam alienígenas, mas que são intensamente grotescos. Dado isso, e dada a tendência dos narradores de usar uma linguagem carregada, muitos leitores assumiram que os alienígenas são maus. Eles não são maus – ou bons. Eles não estão na escala humana da moralidade. (...) Eles existem totalmente fora das concepções humanas de linguagem, incluindo moralidade e ética. Eles são totalmente desumanos e servem para lembrar os leitores, através de seu grotesco, da natureza abstrata da moralidade humana. Os monstros de Lovecraft são monstruosos na

²² Trecho e significados extraídos da página do dicionário online Dicio: <https://www.dicio.com.br/ciclopico/>. Acesso em: 18 dez. 2022.

medida em que lembram ao leitor que toda ideia de decência e bondade humana é tão abstrata e ficcional quanto os próprios monstros. (CONLEY, 2017, p.9. Tradução nossa.)²³

Uma escolha que *Call of Cthulhu* da Cyanide Studios fez que remeteu a esse estilo de escrita de Lovecraft foi a já mencionada baixa frequência de aparição dos monstros. Ao limitar suas aparições a manter as suas formas majoritariamente obscurecidas de forma que o jogador não tenha uma visão clara da criatura, o videogame expressa ideia similar ao estilo do horror lovecraftiano.

Dessa forma, o *Call of Cthulhu* de onde o jogo eletrônico foi baseado talvez seja o que melhor represente essa característica dos contos originais, já que por ser um RPG de mesa, trabalha justamente com maiores aspectos imaginativos do que visuais. Isso deixa um espaço maior para a mente dos jogadores fluir e dá a liberdade ao mestre do jogo de possivelmente incorporar até mesmo o estilo de escrita de Lovecraft em sua narração.

Considerações finais

O presente artigo procurou estabelecer uma discussão entre os elementos do horror característico do escritor H.P. Lovecraft com diversos atributos de jogos que se inspiraram em suas obras. Foram avaliados aspectos desses jogos e como se relacionam em questão de similaridade com o estilo narrativo do autor de Providence, porém, vale ressaltar que nenhum comentário teve a intenção de justificar ou dar mais mérito a um jogo em relação a outro, sendo apenas um fator de reflexão das adaptações e apropriações deste estilo de horror ao longo de décadas de trabalho criativo por desenvolvedores de jogos através do mundo. Um jogo de tabuleiro, RPG de mesa ou videogame não é melhor que os demais por seguir mais fielmente um material fonte de quase um século atrás.

As criações de Lovecraft evoluíram e foram apropriadas por seus fãs com o passar do tempo, sendo resignificadas em tipos de obras totalmente diferentes do que o autor originalmente imaginava, como demonstrado pelo exemplo do videogame *Sucker for Love: First Date*. Adicionalmente, também foram introduzidos certos fatores que se tornaram uma constante no subgrupo de jogos influenciados pelo horror de Lovecraft, como os sistemas de sanidade. Hoje, com a grande quantidade de elementos midiáticos inspirados nas criações lovecraftianas, algumas pessoas certamente se sentem familiarizadas a seres como o Cthulhu sem jamais ter lido um conto do autor.

²³ "The issue with Lovecraft's aliens is not that they are alien, but that they are intensely grotesque. Given that, and given the narrators' tendency to use loaded language, many readers have assumed that the aliens are evil. They are not evil – or good. They are not on the human scale of morality at all. (...) They exist totally outside human conceptions of language, including morality and ethics. They are totally unhuman, and serve to remind readers, through their grotesqueness, of the abstract nature of human morality. Lovecraft's monsters are monstrous inasmuch as they remind the reader that every idea of human decency and goodness is as abstract and fictional as the monsters themselves."

É curioso perceber como que este exercício de reflexão sobre uma temática de horror revelou como que as obras de Lovecraft se tornaram as raízes de tantos jogos inteiramente diferentes, apesar de calcados nas mesmas influências. Isso tudo contando apenas o campo dos jogos, que é consideravelmente pequeno levando em consideração a enorme quantidade de áreas do entretenimento e da cultura influenciadas pelos mesmos trabalhos. Mais curioso que isso, talvez apenas o fato de que ironicamente H.P. Lovecraft se mostrava uma pessoa de mentalidade ferrenha e com fortes preconceitos.

REFERÊNCIAS

CONLEY, Greg. Lovecraft's terrestrial terrors: morally alien earthlings. **Revista Abusões**, Rio de Janeiro, v. 4, n. 4, p. 7 – 43, 2017. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.12957/abusoes.2017.27816>. Acesso em: 28 jan. 2022.

GARCIA, Yuri. **Strange Aeons in Dark Rooms**: a mitologia de Lovecraft na cultura contemporânea e suas apropriações cinematográficas. 2019. Tese (Doutorado em Comunicação Social) - Programa de Pós-Graduação em comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019. Disponível em: https://www.bdt.d.uerj.br:8443/bitstream/1/8850/1/Tese_Yuri%20Garcia%20Piedade%20Kurylo.pdf. Acesso em: 01 fev. 2022.

JENKINS, Henry. **Cultura da conexão**: criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo: Aleph, 2014.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

KURTZ, Gabriela. **O despertar de Cthulhu na cibercultura**: as ressignificações do personagem de H.P. Lovecraft realizadas por fãs no Facebook. 2015. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação Social da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015. Disponível em: <http://tede2.pucrs.br/tede2/bitstream/tede/4606/1/466516.pdf>. Acesso em: 01 fev. 2022.

LOVECRAFT, Howard Phillips. O Horror em Dunwich. *In*: MENEZES, Christiano. **Lovecraft medo clássico**. Rio de Janeiro: Darkside, 2021. p. 25 – 74.

PEAK, David. Horror of the real: H.P. Lovecraft's Old Ones and contemporary speculative philosophy. *In*: ROSEN, Matt. **Diseases of the head**: essays on the horrors of speculative philosophy. [S.l.]: Punctumbooks, 2020. p. 163 – 179.

POOLE, Scott. Introdução Darkside. *In*: MENEZES, Christiano. **Lovecraft Medo Clássico**. Rio de Janeiro: Darkside, 2021. p. 11 – 21.

RÉGIS, Fátima. Do corpo monstruoso ao mito do ciborgue: os processos de construção de identidade e diferença no ocidente. **Contemporânea**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 1, p. 22 – 38, 2003. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/contemporanea/article/view/21248>. Acesso em: 27 jan. 2022.

RIOT GAMES. **League of Legends**: reinos de Runeterra. Rio de Janeiro: Galera Record, 2020.

submetido em: 09 dez. 2022 | aprovado em: 13 dez. 2022.