

## Confiando no inconfiável: o narrador louco em “Dagon” de H. P. Lovecraft

### Relying on the unreliable: the madman narrator in H. P. Lovecraft’s “Dagon”

Wesley Ferreira de Araujo\*  
Paulo Custódio de Oliveira\*\*  
Tiago Marques Luiz\*\*\*

**RESUMO:** Este artigo explora a confiabilidade dos narradores nos contos de horror cósmico de Howard Phillips Lovecraft, focando no conto “Dagon”. Abordamos como Lovecraft retrata personagens que, após encontros com entidades alienígenas ancestrais, beiram à loucura, narrando suas experiências em primeira pessoa, o que levanta dúvidas sobre a veracidade de seus relatos. Utilizando “Dagon” como estudo de caso, investigamos se o narrador se enquadra como um “narrador não-confiável louco”, segundo a classificação de William Riggan (1981). O artigo incorpora teorias de Lovecraft (2021) sobre horror sobrenatural, as concepções de Riggan (1981) e Booth (1983) sobre narradores não-confiáveis, e as ideias de Todorov (1973) e Roas (2014) sobre literatura fantástica, para analisar a validade e o impacto desses relatos na literatura de horror.

**Palavras-chave:** H.P. Lovecraft; Dagon; Narrador não confiável louco; Literatura Fantástica.

**ABSTRACT:** This article explores the reliability of narrators in the cosmic horror tales of Howard Phillips Lovecraft, focusing on the story “Dagon”. We discuss how Lovecraft portrays characters who, after encounters with alien entities, verge on madness, narrating their experiences in the first person, which raises questions about the truthfulness of their accounts. Using “Dagon” as a case study, we investigate whether the narrator fits the category of a “mad unreliable narrator”, as classified by William Riggan (1981). The article incorporates theories from Lovecraft (2021) on supernatural horror, the concepts of Rigan (1981) and Booth (1983) on unreliable narrators, and the ideas of Todorov (1973) and Roas (2014) on fantastic literature, to analyze the validity and impact of these narratives in horror literature.

**Keywords:** H.P. Lovecraft; Dagon; Unreliable mad narrator; Fantastic Literature.

---

\* Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal da Grande Dourados (PPG-Letras/UFGD), bolsista CAPES. E-mail: wesleyfj10@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3854-9264>.

\*\* Professor Associado. Pós-Doutor pela UFF. Professor do Curso de Pós-Graduação em Letras/UFGD. E-mail: paulocustodio@ufgd.edu.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3443-9831>.

\*\*\* Doutor em Estudos Literários pela UFU. E-mail: markx2006@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4462-3050>.

## 1 Considerações iniciais

Nascido em Providence, Rhode Island, no ano de 1890, Howard Phillips Lovecraft foi um autor estadunidense, hoje conhecido por criar o universo fantástico que lida com o desconhecido e como a descoberta de sua existência pode abalar a mente humana. Suas contribuições literárias podem ser observadas até hoje nas mais diversas mídias que trabalham o horror e ficção científica, como literatura, cinema, videogames etc. (SMITH, 2005). Seu estilo de escrita é marcado por uma complexidade arcaizante e descrições detalhadas de cenários e personagens, com enredos que são ao mesmo tempo fascinantes e macabros. Suas obras únicas deram origem a um novo gênero de terror, consolidando-o como uma importante figura dentro e fora desse meio.

No universo fantástico criado por Lovecraft, seres alienígenas já habitavam a Terra éons antes da vida sequer surgir nela e, ao serem confrontados com essa realidade, não resta a suas personagens outro destino senão a loucura ou a morte. Os próprios narradores dessas estórias nos contam como se sentem paranoicos e como eles próprios se questionam se tudo aquilo que eles presenciaram de fato aconteceu.

Os narradores de Lovecraft compreendem o absurdo daquilo que eles estão afirmando e como eles seriam enxergados pelos leitores constantemente os escrutinizando. Ainda assim, eles sabem que aquilo que vivenciaram é real e isso aumenta ainda mais o estado de confusão mental no qual eles se encontram. Isso, inevitavelmente, afeta seu julgamento, o que, aliado ao fato de que há uma falibilidade inata à mente humana, torna seus relatos potencialmente não confiáveis.

O objetivo deste artigo é analisar como esse horror cósmico afeta o relato do narrador intradieético do conto “Dagon”. Podemos confiar na narrativa de alguém que abertamente assume estar louco? Para responder isso, usaremos as considerações de Wayne C. Booth em *The rhetoric of fiction* (BOOTH, 1983) e William Riggan em *Pícaros, madmen, 1950s, and clowns: the unreliable first-person narrator* (RIGGAN, 1981) sobre narradores não confiáveis, em especial narradores não confiáveis loucos, categoria criada por este último. Em paralelo, nos apoiaremos nos estudos de Tzvetan Todorov em *The fantastic: a structural*

approach to a literary genre (TODOROV, 1973) e do próprio Lovecraft em *O horror sobrenatural na literatura* (LOVECRAFT, 2021) para tratar da literatura fantástica, dentre outros.

Publicado em 1921, “Dagon” (LOVECRAFT, 2017) oferece uma infinidade de *insights* sobre a mentalidade do período, o que nos permite inferir que sua exploração se aprofunda nas complexidades da psicologia, filosofia e alegoria, que moldam coletivamente a essência da narrativa gótica, que é gradativamente subvertida no conto. Esse conto se desenrola no Pacífico, no alvorecer da Primeira Guerra Mundial, e é pintado com imagens vívidas de paisagens e emoções, pontuadas por elementos sobrenaturais, visando capturar a essência da realidade em sua narrativa cuidadosamente elaborada.

## **2 A narrativa fantástica de Lovecraft**

Reconhecido como um dos principais autores da literatura fantástica do século XX, Howard Phillips Lovecraft não alcançou o sucesso em vida. Em seus escritos, não há uma divisão clara entre o que é bom e o que é mau; em vez disso, prevalecem um caos zombeteiro e criaturas que exibem apatia em relação aos humanos. Para S. T. Joshi (2017, p. 175), a filosofia de Lovecraft pode ser encapsulada pelo termo “indiferentismo cósmico”, que reflete uma posição metafísica e ética. A ética é, de fato, um componente inerente à metafísica. Segundo a ciência moderna, a Terra é um ponto inconsequente na vastidão do cosmos, independentemente da verdadeira natureza da realidade.

Bestas clandestinas de reinos alternativos ou eras passadas, precedendo quaisquer entidades reconhecíveis, são o que compreende os monstros lovecraftianos. No universo fantástico do autor, há uma gama de entidades medonhas e seres demoníacos, entrelaçados em uma narrativa épica mitológica apresentada em múltiplos contos e novelas. Este grupo de criaturas anômalas e suas ocorrências é apelidado de *Cthulhu Mythos*, em homenagem ao mais famoso desses seres criados pelo autor.

É importante deixar claro o que queremos dizer por fantástico aqui: Tzvetan Todorov (1973, p. 25, tradução nossa) define como fantástico “um mundo que é de fato o nosso, que conhecemos, sem diabos, sílfides, nem vampiros [no

qual] ocorre um evento que não pode ser explicado pelas leis desse mesmo mundo familiar”.<sup>1</sup> Esse acontecimento causa no leitor o que Todorov descreve como hesitação: o leitor não sabe se aqueles acontecimentos que distorcem as leis naturais são reais ou não, com o fantástico permeando justamente essa incerteza da narrativa. Podemos observar essa distorção nas histórias de Lovecraft na existência desses seres cósmicos que desafiam a compreensão humana. De acordo com o autor, há três exigências que uma obra deve atender para ser considerada fantástica:

O texto deve obrigar o leitor a considerar o mundo das personagens como um mundo de pessoas reais e a hesitar entre uma explicação natural e sobrenatural dos eventos descritos. [...] Essa hesitação pode também ser experienciada por uma personagem; assim, o papel do leitor é de certa forma confiado à personagem, e ao mesmo tempo em que a hesitação é representada, ela se torna um dos temas da obra [...]. O leitor deve adotar uma certa atitude em relação ao texto: ele rejeitará tanto interpretações alegóricas como “poéticas”.<sup>2</sup> (TODOROV, 1973, p. 33, tradução nossa.)

A primeira condição trata das “visões ambíguas” das personagens: aquilo que eles acreditam ter visto de fato aconteceu? A segunda se refere às reações e percepções, tanto por parte dos leitores quanto das personagens em relação aos eventos descritos. O terceiro nível é referente à escolha feita pelo leitor perante os diferentes modos de leitura apresentados pelo texto (TODOROV, 1973).

Aplicando esses conceitos brevemente em “Dagon”, como exemplo, obtemos a seguinte estrutura: o narrador afirma ter visto Dagon após ter passado dias à deriva em alto mar e ter sofrido os efeitos da insolação (LOVECRAFT, 2017); a aterrorizante forma da criatura o faz se questionar se o que viu era real, embora essa mesma forma aterrorizante seja o que o leva a acreditar na sua veracidade, pois como pode algo tão terrível ser fruto de sua imaginação? Leituras alegóricas do conto podem ser feitas, especialmente considerando o contexto no

---

<sup>1</sup> No original: “a world which is indeed our world, the one we know, a world without devils, sylphides, or vampires [where] occurs an event which cannot be explained by the laws of this same familiar world”.

<sup>2</sup> No original: “the text must oblige the reader to consider the world of the characters as a world of living persons and to hesitate between a natural and a supernatural explanation of the events described. [...] This hesitation may also be experienced by a character; thus the reader's role is so to speak entrusted to a character, and at the same time the hesitation is represented, it becomes one of the themes of the work - in the case of naive reading [...], the reader must adopt a certain attitude with regard to the text: he will reject allegorical as well as "poetic" interpretations”.

qual foi escrito e as referências diretas à guerra – que o autor deixaria completamente de lado em contos posteriores –, mas elas não são centrais à narrativa e, se existirem, partirão da escolha do leitor.

Segundo David Roas (2014), a literatura fantástica é um tipo de escrita que não pode cumprir sua finalidade sem a existência do sobrenatural. O sobrenatural existe fora dos parâmetros das leis que estruturam o nosso mundo, não pode ser esclarecido e não é real. Nesse espaço que compõe a narrativa, deve haver uma criação com semelhanças com as características do mundo do leitor, uma vez que é a estabilidade desse espaço que será alterada pela ocorrência de algum fenômeno (aparentemente) impossível. Nas palavras do teórico, é estabelecido “um jogo interessante entre a possibilidade de escrever algo alheio à realidade humana e a vontade de sugerir esse terror por meio da imprecisão, da insinuação. A indeterminação se converte em um artifício para colocar em marcha a imaginação do leitor” (ROAS, 2014, p. 57)

Roas dialoga com Lovecraft sobre o conceito de uma literatura que invoca o medo cósmico, estendendo-se além dos domínios do medo psicológico e do horror básico. Essa literatura está enraizada nos instintos humanos e nas emoções desencadeadas pelo ambiente, bem como nas sensações inexplicáveis causadas por fenômenos desconhecidos. Lovecraft contempla a existência de tal gênero que confunde a linha entre imaginação e realidade, desafiando as noções convencionais de medo na literatura (LOVECRAFT, 2021).

Os contos e novelas de horror cósmico do autor, em sua grande maioria, seguem uma estrutura similar: um narrador, que não nos revela seu nome e pouco nos revela de sua história, inicia contando como está abalado, paranoico e sentindo que sua morte está próxima, em seguida narrando os eventos que o levaram a sentir-se dessa forma. Ele descobrira a existência de criaturas e/ou lugares insólitos, cujas existências colocam em xeque tudo aquilo que o ser humano toma como verdade. Há hesitação, tanto por parte do narrador, que quer acreditar que sua descoberta não passa de um delírio de sua mente afetada, quanto por parte do leitor, que tem apenas a palavra de um narrador que assume quão absurda é a sua narrativa.

Emergindo de um reino mergulhado em costumes antigos e diretrizes estritas, o narrador lovecraftiano incorpora uma figura profundamente enraizada

na tradição. Seja adotando o papel de um estudioso diligente, um acadêmico erudito, um aprendiz insaciavelmente curioso ou um superintendente astuto de carga marítima. Quaisquer deles assumem um papel fundamental na manutenção da ordem no mundo. Enquanto atravessam paisagens misteriosas repletas de pavor, o objetivo principal desses narradores dentro da narrativa é desvendar os mistérios enigmáticos que envolvem o abismo tumultuado, trazendo uma sensação de coerência ao pandemônio generalizado, bem como aos sentimentos por ele causados.

Lovecraft conhecia o poder do medo. Em uma de suas frases mais famosas, ele aponta que a emoção mais primitiva que as pessoas experimentam é o medo do desconhecido (LOVECRAFT, 2021). Sua visão materialista sobre esse “medo do desconhecido” é que ele não é de fato inexplicável ou sobrenatural, mas um medo criado por nossa consciência do quão insignificantes somos quando comparados ao universo. É um pavor que advém do fato de admitirmos que não sabemos tudo, e o que descobrimos pode não ser agradável. Isso é o que ele denomina horror cósmico.

Na miríade de cenários, mundos e até universos que caracteriza o fantástico, a obra de H. P. Lovecraft ocupa lugar de destaque, por sua importância histórica, grande imaginação, influência sempre crescente sobre todo o gênero e representação precisa e tensa, ainda que bastante torcida e exótica do momento histórico em que foi gerada. (BEZARIAS, 2006, p. 11.)

Sempre recluso, estima-se que o autor escrevia mais de vinte cartas por dia. Dentre seus principais correspondentes estavam amigos, admiradores e outros escritores contemporâneos, muitos dos quais viriam a acrescentar o *Cthulhu Mythos* em suas próprias histórias. Nessas cartas, o autor discutia seu processo de escrita, suas obras e a filosofia que as cercava. Autores como Clark Ashton Smith, Robert E. Howard, Robert Bloch e August Derleth estavam entre eles (ZBOŘIL, 2015).

Este último criaria a editora Arkham Publishing, dedicada a reunir toda a obra de Lovecraft publicada ao longo de sua vida em diferentes revistas, o que finalmente trouxe notoriedade ao nome do autor, que nunca fora tão popular enquanto era vivo. A partir de então o *Cthulhu Mythos* começa a crescer e

Lovecraft passa a alcançar um público maior. Ao mesmo tempo, seus deuses, lugares e artefatos fantásticos passariam a ser incorporados por outros escritores em suas obras.

O gênero do horror cósmico, que gira em torno da ideia de que nós, como humanos, somos uma parte ínfima do universo e de que existem seres muito superiores a nós, adormecidos nas profundezas da existência, foi estabelecido por H. P. Lovecraft.

Todos os meus contos são baseados na premissa fundamental de que as leis e interesses humanos comuns são emoções que não têm validade ou significado no vasto cosmos em geral. Para mim, não há nada além de puerilidade em um conto em que a forma humana – e as paixões e condições e padrões humanos locais – são retratados como nativos de outros mundos ou outros universos. Para alcançar a essência da externalidade real, seja de tempo, espaço ou dimensão, é preciso esquecer que coisas como a vida orgânica, o bem e o mal, o amor e o ódio, e todos esses atributos locais de uma raça insignificante e temporária chamada humanidade, têm qualquer existência [...], mas quando cruzamos a linha para o desconhecido sem limites e hediondo – o Exterior assombrado pelas sombras – devemos nos lembrar de deixar nossa humanidade e o terrestre no limiar.<sup>3</sup> (LOVECRAFT, 1968, p. 150, tradução nossa.)

As narrativas de Lovecraft podem ser lidas pela perspectiva turbulenta da Grande Guerra, em especial com seus conflitos navais, reconhecendo como essa guerra teve um impacto muito mais amplo do que apenas a guerra terrestre. Com toda propriedade, muitos de seus monstros inomináveis, como Dagon e Cthulhu, habitam as profundezas do oceano. A Primeira Guerra Mundial foi o pano de fundo trágico que permitiu a H. P. Lovecraft retratar o mundo como um lugar escuro e sombrio, que esconde horrores capazes de abalar a realidade como a conhecemos.

No segundo parágrafo do conto, “Dagon” nos leva ao centro de uma tumultuada guerra naval na Ásia-Pacífico, servindo como porta de entrada para

---

<sup>3</sup> No original: “all my tales are based on the fundamental premise that common human laws and interests are emotions have no validity or significance in the vast cosmos-at-large. To me there is nothing but puerility in a tale in which the human form – and the local human passions and conditions and standards – are depicted as native to other worlds or other universes. To achieve the essence of real externality, whether of time or space or dimension, one must forget that such things as organic life, good and evil, love and hate, and all such local attributes of a negligible and temporary race called mankind, have any existence at all [...] but when we cross the line to the boundless and hideous unknown – the shadow-haunted Outside – we must remember to leave our humanity and terrestrialism at the threshold”.

um tratado misterioso com acontecimentos fantasmagóricos sobre e sob a superfície do oceano. Desta forma, vemos uma transição suave entre o nosso mundo e uma realidade fantástica – e igualmente aterrorizante.

### **3 O narrador louco de “Dagon”**

Nas profundezas de sua quarta narrativa, Lovecraft liberou uma força antiga que anunciou o surgimento do renomado *Cthulhu Mythos* e dos horrores cósmicos que viriam com ele. Do abismo, monstruosidades inomináveis emergiram, infiltrando-se na mente dos leitores, iluminando a amarga verdade de nossa existência astronomicamente diminuta. Após cair em um estado de sono, o protagonista involuntariamente tropeçou em um reino enigmático que lhe causaria danos permanentes, aumentando a mística em torno de sua existência etérea. A estória habilmente seduz o leitor, inserindo – sutilmente – a noção de que o narrador pode estar apenas escrevendo um devaneio fantástico, o que acentua ainda mais a natureza surreal da sequência de eventos narrados ao enfatizar a transição induzida pelo sono do protagonista.

Em “Dagon”, um militar conta em sua carta de suicídio como o navio no qual trabalhava como supervisor de carga foi capturado pelos alemães durante a Primeira Guerra Mundial. “Escrevo isto sob uma pressão mental considerável, já que, à noite, não mais existirei” (LOVECRAFT, 2017, p. 21) – é com essas palavras que o narrador inicia seu relato, transmitindo já aqui o seu estado de espírito afetado pelos eventos que narrará ao longo da estória. No conto, o narrador-protagonista se encontra extremamente traumatizado, recorrendo à morfina para suportar os horrores que presenciou, ou que acredita haver presenciado.

Após escapar utilizando um bote, ele vai parar numa ilha onde tem contato com horrores indizíveis que o deixam, bem como ao leitor, questionando sua própria sanidade. É possível notar no narrador de “Dagon” traços daquilo que William Riggan (1981) descreve como narrador não confiável louco. De acordo com o autor, a narração em primeira pessoa possui uma qualidade inerente de realismo, e o fato de termos uma personagem nos contando em primeira mão aqueles relatos propõe à narrativa uma sensação de veracidade substancial.

E a menos que erros óbvios de fatos, ocorrências estranhamente absurdas, ou impossibilidades físicas adentrem inexplicadas à narrativa, nossa tendência natural é conceder ao nosso locutor credibilidade total possível dentro das limitações da memória e capacidade humana.<sup>4</sup> (RIGGAN, 1981, p. 19, tradução nossa.)

Isso significa que, desde que o narrador não nos dê motivo para duvidar de seus relatos, a narração em primeira pessoa é um recurso que pode aumentar a sensação de realismo na narrativa. Isso acontece porque o narrador se dirige diretamente a nós e participa direta ou indiretamente dos eventos narrados, o que lhe confere autoridade.

A narração em primeira pessoa adiciona um elemento mais humano à narrativa do que a narrativa em terceira pessoa, que tendemos a questionar menos devido à sua objetividade. Essa humanização, no entanto, traz consigo um problema: a mente humana é falha e limitada, o que, de acordo com o autor, faz com que a narração em primeira pessoa seja sempre, pelo menos potencialmente, inconfiável, dadas as limitações da mente humana, além de sua capacidade de interpretar mal alguns eventos ou pessoas (RIGGAN, 1981, p. 19).

É a partir daí que surge o narrador não confiável. Ao mesmo tempo que traz à narrativa esse elemento mais humano, a narração em primeira pessoa automaticamente gera no leitor um sentimento de desconfiança, dadas as limitações da mente humana. Esse fator de desconfiança pode ser ainda mais elevado dependendo de algumas características que o autor implícito – a imagem do autor construída pelo leitor – pode conferir a esse narrador. Ao comentar o narrador de “Dagon”, Isaac Aday afirma que,

qualquer informação que o leitor possa receber através dele pode ou não estar borrada ou falsificada por sua instabilidade emocional ou sua dependência em drogas. Tudo no manuscrito a seguir deve ser, portanto, questionado quanto à sua autenticidade.<sup>5</sup> (ADAY, 2022, p. 64, tradução nossa.)

---

<sup>4</sup> No original: “And unless obvious errors of fact, outlandishly absurd occurrences, or physical impossibilities enter unexplained into the narrative, our natural tendency is to grant our speaker the full credibility possible within the limitations of human memory and capability”.

<sup>5</sup> No original: “any information that the reader might receive through him may or may not be blurred or falsified by his emotional instability or his drug addiction. Everything in the manuscript to come must be, therefore, questioned for its authenticity”.

Experimentando mecanismos de defesa mental como dissociação, autoalienação ou mesmo doenças mentais graves como paranoia ou esquizofrenia, o louco assume o papel de um narrador não confiável. Na literatura de Lovecraft, a loucura reina suprema, criando um cenário onde o vislumbre dos horrores cósmicos que habitam o universo pode mergulhar sua mente nas profundezas da insanidade. No entanto, este é apenas um dos perigos possíveis. O sistema de sanidade assume um papel proeminente raramente visto nas obras originais de Lovecraft, dado o fato de que o autor empregou representações simplificadas e mundanas de doenças mentais.

Quando se trata de narradores em primeira pessoa, a maneira como eles contam suas histórias tem um grande efeito sobre como os leitores os veem. Uma maneira de classificar o narrador de “não confiável” é analisando seus pensamentos e ações, que podem ser agrupados em quatro categorias conforme descrito por Riggan (1981). Entre essas categorias está o narrador “louco”, caracterizado por uma profunda doença mental que impede sua capacidade de recontar com precisão sua história.

Para Riggan (1981), o narrador louco está isolado do público – falando palavras de vazio, dor, desespero, apatia pela religião e alienação. Esse distanciamento o leva a, eventualmente, se afastar da realidade e entrar em um mundo fabricado de sombras. À medida que sua insanidade se aprofunda, aumenta também a incerteza do leitor em confiar na história narrada. Sua mistura de loucura e estranheza cria uma atmosfera que pesa muito na psique.

Sua marcada falta de confiabilidade é resultado de sua loucura e estranhamento. A mistura de aberrações, fixações e compulsões que ele compartilha com outros narradores neuróticos não confiáveis solidifica ainda mais seu papel como fonte confiável. No entanto, sua incapacidade de estabelecer diferenças entre realidade e imaginação acrescenta complexidade à sua confiabilidade. Por sua frequente combinação com facetas das neuroses do narrador, esses toques tornam-se um tanto indeterminados.

Dutra (2015) observa que em “Dagon”, assim como em outros contos do autor, estamos diante de “um evento aparentemente sobrenatural, mas ao utilizar um narrador não confiável, Lovecraft cria uma dúvida quanto à veracidade dos eventos narrados, pois estes mais levantam dúvidas do que respostas, e possuem

muitas inconsistências” (DUTRA, 2015, p. 51). Reconhecendo a precariedade de seu ponto de vista, o narrador apela para a disposição do leitor em abordar sua narrativa com a mente aberta, uma vez que a carência de evidência não é o único fator que causa dúvida no leitor quanto à validade desses relatos. O tema da loucura é evidente na obra de Lovecraft, que o toma emprestado de Edgar Allan Poe. Ambos os autores exploram a ideia de um narrador que perdeu, ou está prestes a perder, a sanidade mental, consequência de ter testemunhado eventos inexplicáveis ou cujas explicações desafiam a lógica (cf. RIGGAN, 1981).

Apesar dos esforços sinceros do narrador para promover a crença em seu relato, os eventos narrados carecem de comprovação concreta. Na melhor das hipóteses, eles compreendem evidências circunstanciais. Isso deixa espaço para a consideração de que toda a narrativa possa ser produto de uma mente fragilizada.

Riggan (1981) separa os narradores não confiáveis em quatro categorias: pícaro, palhaço, louco e ingênuo. O narrador de “Dagon” segue todos os critérios que ele estabelece para o narrador louco. De acordo com o autor (RIGGAN, 1981), narradores loucos costumam compartilhar algumas características em comum: situação de crescente ou total isolamento (físico e espiritual); alienação e um sentimento de autoabsorção que os leva a se recolher em um quarto, casa ou sala isolados. Além disso, “[a] realidade do mundo exterior se desintegra (ou já ruiu completamente no momento da narração), e o mundo do narrador gradualmente passa a consistir de nada além das febris imaginações e distorções de sua própria psique”<sup>6</sup> (RIGGAN, 1981, p. 142, tradução nossa).

Por qualquer razão que seja, as faculdades mentais do narrador, seja no momento ou ao longo da narrativa, se encontram comprometidas, o que afeta a própria narração. Ele perde a capacidade de distinguir aquilo que é real do que não é. É importante, no entanto, notar que isso não significa que o narrador esteja mentando. De seu próprio ponto de vista ele nunca está. O que ocorre é a presença de elementos na narrativa que levam o leitor a desconfiar daquilo que o narrador acredita ser real – a hesitação descrita por Todorov (1973).

---

<sup>6</sup> No original: “Reality of the outside world disintegrates (or has already crumbled by the time of narration), and the narrator's world gradually comes to consist of nothing more than the feverish imaginings and distortions of his own psyche”.

O que nos leva ao narrador inominado de “Dagon”, que, já prevendo que seus leitores o enxerguem como louco, pelos eventos que está prestes a narrar, afirma ainda no primeiro parágrafo de seu relato: “Não pense que, por ser escravizado pela morfina, seja eu um débil ou um degenerado” (LOVECRAFT, 2017, p. 21). Ao longo de todo o conto, o narrador escreve os delírios que teve pouco antes, durante e depois de sua ida à ilha. Mas o que teria ele presenciado na dita ilha que o teria deixado em tal estado mental?

Descobrimos que, após chegar ao local, o narrador se vê diante de um cenário sombrio e pútrido, coberto por carcaças de criaturas aquáticas com formas aterrorizantes, o que nos leva a crer que a ilha estivera submersa. Ele então escala um monte e à luz da lua se vê diante de um ciclópico monólito saindo de um corpo de água no vale, descrevendo o que parece ser uma civilização subaquática, do tamanho de baleias, que o narrador acredita ser deuses adorados por alguma civilização primitiva. Após algum tempo encarando as figuras, ele vê uma criatura saindo das águas e escalando o monólito.

Tão vasto quanto Polifemo e horrendo, ele dardejou, como um estupendo monstro de pesadelos, contra o monólito, sobre o qual lançou seus gigantescos braços escamosos, enquanto curvava a cabeça hedionda e dava vazão a certos sons compassados. Naquele momento, pensei ter ficado louco. (LOVECRAFT, 2017, p. 26.)

Não há qualquer confronto, não é possível haver confronto com as criaturas criadas por Lovecraft, o mero vislumbre de suas formas abomináveis é o suficiente para fazer ruir a mente humana, então o narrador faz a única coisa a seu alcance: foge. “De minha subida frenética da encosta e do monte, de minha jornada de volta ao bote, pouco me recordo. Acredito ter cantado muito e gargalhado estranhamente quando me via incapaz de cantar” (LOVECRAFT, 2017, p. 26). Após chegar ao bote nesse estado de terror, o narrador diz lembrar apenas de uma tempestade e de sons aterrorizantes.

Ao acordar, encontra-se em um hospital americano, descobrindo ter sido resgatado por um navio, no qual ele delirou durante toda a viagem de volta. Não resta qualquer vestígio da ilha e investigações feitas pelo narrador o fazem acreditar que a criatura era Dagon, antigo deus pagão adorado pelos filisteus na Antiguidade, mas mesmo isso não passa de especulação de sua parte. Sem acesso

às drogas capazes de lhe trazer alguma paz, mesmo que passageira, e em constante estado de paranoia, o narrador opta por tirar a própria vida, saída que lhe parece mais fácil do que lidar com seus tormentos.

É importante afirmar que o fato de o narrador relatar eventos fantásticos não é o que torna sua narrativa potencialmente não confiável. Pelo contrário, como aponta Paul Ricoeur (1994), ao discutir a poética aristotélica, um importante elemento do verossímil é a persuasão do leitor por parte da narrativa, independentemente de ser possível ou não: “Do ponto de vista da poesia, um impossível persuasivo, é preferível ao não persuasivo, se fosse aceitável” (RICOEUR, 1994, p. 82). Isso quer dizer que, quando se precisar optar entre replicar (mimetizar) o mundo real em uma narrativa ou fazer uso de um irreal que engaje o público, deve-se sempre priorizar a segunda opção, pois é isso que conectará o público à obra, uma vez que a persuasão é o ponto de ligação entre o leitor e o verossímil.

O próprio Lovecraft também comenta o papel do leitor na construção do medo em uma obra fantástica: “O único teste possível do verdadeiro *weird*<sup>7</sup> é este: se provoca no leitor o profundo pavor e a sensação de contato com esferas e poderes desconhecidos” (LOVECRAFT, 2021, p. 305). É, pois, o leitor – e o quão receptivo ao impossível criado pelo autor ele está –, o principal responsável pela construção do fantástico dentro de uma narrativa. É essencial que o leitor se sinta persuadido pela obra e pelo irreal para que o fantástico seja efetivo.

Na criação literária, o aspecto mais crucial é garantir que as ações do mito tenham uma conexão lógica e necessária com as referências externas de tempo e espaço. A verossimilhança se desenvolve externa e internamente, com o arranjo estrutural do material verbal desempenhando um papel significativo.

Podemos observar esse processo no uso frequente de oxímoros e paradoxos nos contos do autor, que transbordam de adjetivos descritivos, insinuando uma impossibilidade total – uma que se choca com o senso comum: “Tão vasto quanto Polifemo e horrendo, ele dardejou, como um estupendo

---

<sup>7</sup> *Weird literature* hoje é normalmente traduzida como literatura fantástica, embora o tradutor do livro opte por manter o termo original usado pelo autor (LOVECRAFT, 2021, p. 301), já que Lovecraft se refere ao *weird* como o estranho, mas a definição trazida pelo autor ainda se encaixa Todorov viria a categorizar décadas depois como literatura fantástica e é usada pelo próprio teórico para tal (cf. TODOROV, 1973, p. 34-35).

monstro de pesadelos” (LOVECRAFT, 2017, p. 26). David Roas (2014) afirma que isso é uma ferramenta para se alcançar a verossimilhança; não é apenas uma técnica literária, mas também uma técnica para construir a narrativa de forma tão persuasiva a ponto de fazer com que eventos sobrenaturais pareçam possíveis, ao comparar o impossível com elementos possíveis de serem visualizados pelo leitor. Símbolos, arquétipos e figuras de linguagem são empregados para transmitir o horror cósmico que Lovecraft descreveu de forma tão vívida. Mas qual o papel da personagem nesse processo?

#### **4 A personagem louca de “Dagon”**

É importante levar em consideração ao falar de loucura que Lovecraft não trata dos transtornos psicológicos de suas personagens como o problema real e complexo que eles são, mas traz uma caracterização que os engloba todos no simplista guarda-chuva da “loucura”. Isso se dá, não apenas pelo conhecimento limitado desses transtornos durante a época em que o autor escrevia, como também porque não parece haver por parte do autor intenção de representá-las assim.

Em qualquer obra, a personagem de ficção, por mais complexa que seja, é sempre mais simples que um ser humano real, é impossível que uma personagem fictícia carregue a mesma complexidade de uma pessoa real. A construção da loucura nas narrativas de Lovecraft é possível porque Lovecraft limita suas personagens a seres que possuem um nível de coerência que não é alcançado em pessoas reais. Na obra de Lovecraft, as personagens são sempre construídas de maneira simples, raramente nos são dados seus nomes e seus passados, gostos e opiniões são irrelevantes para a estória. O que importa é apenas como os seres, os lugares e os eventos insólitos que se desenrolam ao longo da trama os afetam. Essa simplificação, que reduz as personagens a tal ponto que elas não são nada além daquilo que é narrado na estória, serve como ferramenta para exacerbar ainda mais a discrepância entre a pequenez humana e a magnitude desses seres ancestrais que assolam o universo.

Em *A personagem do romance*, Antonio Candido (2009), ao tratar da criação de personagens ficcionais fala sobre o processo de interpretação da personagem ficcional em comparação à de pessoas reais:

No romance, o escritor estabelece algo mais coeso, menos variável, que é a lógica da personagem. A nossa interpretação dos seres vivos é mais fluida, variando de acordo com o tempo ou as condições da conduta. No romance, podemos variar relativamente a nossa interpretação da personagem; mas o escritor lhe deu, desde logo, uma linha de coerência fixada para sempre, delimitando a curva da sua existência e a natureza do seu modo-de-ser. (CANDIDO, 2009, p. 55.)

Personagens ficcionais, e por consequência seus pensamentos e atitudes, são mais lógicas que pessoas reais justamente porque o autor as delimita para que elas possuam uma coerência interna dentro da narrativa. Coerência consigo mesmas, com as outras personagens e com o universo criado pelo autor. Elas podem ser interpretadas de diferentes formas por diferentes leitores, mas ainda assim seguem uma lógica que foi bem definida pelo autor.

A loucura das personagens de Lovecraft é mais simples do que é na vida real porque suas personagens seguem uma lógica que pessoas reais não seguem. Os narradores-protagonistas de Lovecraft reagem sempre de forma similar às suas descobertas da existência de horrores cósmicos graças à forma como eles são delimitados pelo autor, não são as personagens o foco da narrativa, é o universo fantástico criado por Lovecraft e como esse universo as afeta. E, como afirma Candido sobre essa lógica da personagem ficcional, “isto não quer dizer que seja menos profunda; mas que a sua profundidade é um universo cujos dados estão todos à mostra, foram pré-estabelecidos pelo seu criador, que os selecionou e limitou em busca de lógica” (CANDIDO, 2009, p. 55).

Os protagonistas de Lovecraft ainda são complexos, questionando a tudo e a todos, em especial a si mesmos e às suas próprias mentes. “Frequentemente me pergunto se tudo não poderia ter sido um puro fantasma – um simples arrepio febril enquanto eu jazia delirante e em insolação no bote aberto após minha fuga do navio de guerra alemão. É o que me pergunto, mas sempre vem a mim uma visão hediondamente vívida” (LOVECRAFT, 2017, p. 27), afirma o narrador de “Dagon” no final do conto, ciente do absurdo daquilo que acaba de relatar, e é

justamente por ele acreditar na possibilidade de tais relatos serem reais que seu estado de paranoia e loucura se agrava.

No final do conto, enquanto encerra sua narração revelando seu medo de que tais horrores tragam o fim da humanidade, o narrador ouve o que ele descreve como um corpo escorregadio tentando arrombar sua porta e vê em sua janela mãos que o levam a um estado de horror extremo. “O fim está próximo. Ouço um barulho à porta, como se um enorme corpo escorregadio investisse contra ela. Ele não pode me encontrar. Deus, *aquela mão!* A janela! A janela!” (LOVECRAFT, 2017, p. 27, destaque do autor).

O conto se encerra sem que saibamos o que aconteceu com o narrador, mas mesmo aqui há motivos para duvidar de seu relato, afinal ele próprio descrevera a criatura como “tão vasta quanto Polifemo”, então parece inviável que seja ela ali para lhe buscar. De qualquer forma, ao encerrar a narrativa em um final aberto, uma série de perguntas é propositalmente deixada sem respostas. O narrador se suicidou como planejava? A criatura finalmente o alcançou? Ou nada daquilo sequer aconteceu?

## 5 Considerações finais

Seria o narrador de “Dagon” um narrador louco no qual não podemos confiar? Se olharmos elementos extradiegéticos à narrativa, como comentários do autor ou mesmo os outros contos de horror cósmico por ele escritos, temos uma resposta simples e direta: não. Outras personagens em outras narrativas de Lovecraft presenciam horrores similares. “A sombra sobre Innsmouth” (publicado pela Darkside Books em 2021), outro conto do autor, praticamente confirma que a criatura encontrada pelo narrador na ilha se chama Dagon – ou ao menos alguma outra criatura relacionada a ele –, havendo um culto dedicado a ele chamado “A Ordem Esotérica de Dagon”.

Mas a resposta não parece ser tão simples assim. Em *The rhetoric of fiction*, Wayne C. Booth (1983), quem primeiro cunhou o termo “narrador não confiável”, afirma que a inconfiabilidade do narrador não se trata apenas de ele estar ou não mentindo. “É mais frequentemente uma questão do que [Henry] James chama de *inconsciência*: o narrador está enganado ou acredita ter

qualidades que o autor lhe nega”<sup>8</sup> (BOOTH, 1983, p. 159, destaque do autor e tradução nossa).

Booth (1983) não acredita que o fato de o narrador não ser confiável signifique que ele esteja mentindo, apenas que há motivos para que duvidemos da veracidade de seu relato. Riggan também concorda nesse ponto, descrevendo a narrativa do louco não como falsa, mas como imprecisa: “A narrativa do louco é [...] extremamente inconfiável em reproduzir uma imagem precisa das ocorrências e ações que constituem sua estória e também nas interpretações valiosas e avaliativas daqueles elementos de sua narrativa”<sup>9</sup> (RIGGAN, 1981, p. 143, tradução nossa).

Nenhum dos dois autores afirma que o fato do narrador não ser confiável torna sua narrativa falsa. Podemos dizer que, do ponto de vista de um narrador louco, sua narrativa sempre será verdadeira, uma vez que ele acredita nela. Ela é, no entanto, ao menos potencialmente, imprecisa. Há motivos apresentados pelo autor implícito ou pela própria narrativa para que uma leitura ambígua dos eventos narrados seja feita pelo leitor da obra, que hesita em acreditar naquilo que o narrador afirma ter acontecido.

Diante disso, respondendo à pergunta feita anteriormente: seria o narrador de “Dagon” um narrador louco no qual não podemos confiar? Sim. Ele próprio afirma isso. Isso não quer dizer que seu relato não seja verídico, apenas que não é possível saber o quanto dele é preciso em relação ao que de fato aconteceu. Ele pode realmente ter ido à ilha e visto o que ele diz ter visto. O final, no qual algum ser aparentemente inumano finalmente vem buscá-lo, pode ser real, com Dagon ou os membros metade-humanos, metade-peixe da Ordem Esotérica de Dagon indo terminar aquilo que fora iniciado na ilha, ou pode ser mais uma das muitas alucinações que o próprio narrador afirma vir tendo desde sua experiência na ilha. Enquanto há de fato evidências extradiegéticas que corroboram uma leitura literal do conto – principalmente ao analisar as outras obras do autor, ou mesmo suas afirmações em várias de suas (estimadas) mais de

---

<sup>8</sup> No original: “It is most often a matter of what [Henry] James calls *inconscience*; the narrator is mistaken, or he believes himself to have qualities which the author denies him”.

<sup>9</sup> No original: “The madman's narrative is [...] extremely unreliable in rendering an accurate picture of the occurrences and actions which constitute his story and also in the valiative and evaluative interpretations which he places on those elements of his narrative”.

80.000 cartas; não há, no entanto, elementos no conto em si que confirmem que sim ou que não, ficando em última instância a cargo do leitor a decisão de confiar ou não na narrativa do narrador.

A certeza que temos no fim é de que a descoberta da existência de horrores cósmicos indizíveis, sejam eles reais ou frutos de sua imaginação delirante, afetou de tal maneira a mente do narrador do conto que ele jamais será o mesmo que um dia fora. A combinação desse trauma com o uso incessante de drogas para amenizar seus efeitos tornaram-lhe um narrador não confiável louco. Seu relato, enquanto possivelmente verdadeiro, dificilmente pode ser considerado preciso, e o quanto dele é real (se é que alguma parte de fato é) é impossível saber. Mas, considerando o universo fantástico e aterrorizante criado por H. P. Lovecraft, talvez seja nesse estado de *inconsciência* que devemos permanecer se não quisermos acabar como um dos narradores de suas histórias.

## Referências

- ADAY, Isaac. Solitary Conversation. *Lovecraft Annual*, nº 16, 2022, p. 62-74.
- BEZARIAS, Caio Alexandre. *Funções do mito na obra de Howard Phillips Lovecraft*. 2006. 129f. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos e Literários em Inglês). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.
- BOOTH, Wayne C. *The Rhetoric of Fiction*. 2 ed. Chicago: University of Chicago Press, 1983.
- CANDIDO, Antonio. A personagem de ficção. In: CANDIDO, Antonio (org.). *A personagem de ficção*. São Paulo: Perspectiva, 2009, p. 51-80.
- DUTRA, Daniel Iturvides. *O horror sobrenatural de H.P. Lovecraft: teoria e praxe estética do horror cósmico*. 2015. 260 f. Tese (Doutorado em Letras) – Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2015.
- JOSHI, Sunand Tryambak. *A Subtler Magik: The Writings and Philosophy of H. P. Lovecraft*. Nova Jersey: Wildside Press, 1999.
- LOVECRAFT, Howard Phillips. 284. To Farnsworth Wright. In: LOVECRAFT, Howard Phillips. *Selected Letters II: 1925-1929*. Sauk City: Arkham House, 1968, p. 149-151.

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

LOVECRAFT, Howard Phillips. O horror sobrenatural na literatura. In: LOVECRAFT, Howard Phillips. *H. P. Lovecraft: medo clássico; volume 2*. Ilustrador Walter Pax; Tradução: Ramon Mapa da Silva. Rio de Janeiro: Darkside Books, 2021, p. 301-383.

RICOEUR, Paul. *Tempo e Narrativa*. Tomo I. Tradução: Constança Marcondes Cesar. Campinas: Editora Papirus, 1994.

RIGGAN, William. *Pícaros, madmen, naïfs, and clowns: the unreliable first-person narrator*. Norman: University of Oklahoma Press, 1981.

ROAS, David. *A ameaça do fantástico: aproximações teóricas*. Tradução: Júlian Fúks. São Paulo: Editora da Unesp, 2014.

SMITH, Don G. *H. P. Lovecraft in Popular Culture: the works and their adaptations in film, television, comics, music and games*. Jefferson e London: McFarland, 2005.

TODOROV, Tzvetan. *The fantastic: a structural approach to a literary genre*. Tradução: Richard Howard. Londres: The Press of Case Western Reserve University, 1973.

ZBOŘIL, Jan. *HP Lovecraft and the Cthulhu Mythos*. 2015. 72f. Tese (Master's in English Language and Culture). Department of English and American Studies, Faculty of Arts, Masaryk University, Brno, 2015.

[Artigo recebido em 31 de julho de 2023 e aceito em 27 de novembro de 2023.]