

HORROR CÓSMICO E EXTERIORIDADE RADICAL

Algumas observações sobre Lovecraft a partir da leitura da obra *H. P. Lovecraft: la disyunción en el ser*.

Walter Menon Junior¹

Este texto dá conta da noção de ontologia desenvolvida a partir da leitura da obra de H. P. Lovecraft de Fabián Ludueña Romandini. O filósofo argentino toma o texto lovecraftiano como o desenvolvimento de uma ontologia, cujo aspecto ficcional é entendido como o procedimento especulativo que produz uma cosmologia e uma mitologia. Essa ontologia fala do que está fora de qualquer modo de existência, isto é, fala, portanto, do que denominamos de exterioridade radical, da qual só podemos saber o que representamos ficcionalmente. Nesse sentido, a exterioridade radical pressupõe uma ontologia sem categorias possíveis. Outra leitura da obra de Lovecraft é possível, porém: a exterioridade radical é apenas outra denominação da diferença encarnada no primitivo, cuja representação é apenas o incorpóreo, ou o corpo não individualizado, deformado do imigrante encarnado, para HPL, no corpo biológico e na degeneração social.

Palavras-chave: Lovecraft; exterioridade radical; Romandini; cosmologia; política.

COSMIC HORROR AND RADICAL EXTERIORITY

Some observations about Lovecraft from reading the work *H.P.Lovecraft: la disyunción en el ser*

This text deals with the notion of ontology developed from the reading of the work of H. P. Lovecraft by Fabián Ludueña Romandini. The Argentine philosopher takes the Lovecraftian text as the development of an ontology, whose fictional aspect is understood as the speculative procedure that produces a cosmology and a mythology. This ontology speaks of what is outside any mode of existence, that is, it speaks, therefore, of what we call radical exteriority, of which we can only know what we represent fictionally. In this sense, radical exteriority presupposes an ontology without possible categories. Another reading of Lovecraft's work is possible, however: radical exteriority is just another denomination of the difference embodied in the primitive, whose representation is only the incorporeal, or the non-individualized, deformed body of the incarnated immigrant, for HPL, in the biological body and in the social degeneration.

Keywords: Lovecraft; radical exteriority; Romandini; cosmology; policy.

¹ Walter R. Menon Junior é artista visual e professor do departamento de filosofia da Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil. E-mail: menonromero@gmail.com.br

1. Lovecraft filósofo

Recentemente, desde o início deste século, a obra literária do escritor americano Howard-Philip Lovecraft tem atraído a atenção de parte da comunidade filosófica. Há muito confinado ao nicho específico de leitores de ficção científica e literatura de terror, o interesse por Lovecraft ganhou uma nova dimensão quando o ensaio literário de Michel Houellebecq: *HP Lovecraft*, em 1991, foi republicado em 2005 com o subtítulo: *against the world, against life*. Sem pretensões filosóficas, o ensaio de Houellebecq esboça o universo criado nos contos de Lovecraft em correlação com alguns aspectos de sua biografia. Um universo monstruoso, habitado por forças monstruosas completamente estranhas aos humanos, ao mundo e à vida. Um universo que, como sabemos, terá herdeiros na literatura, no cinema, nas artes plásticas, na música e até em games que o desenvolverão quer no sentido de o detalhar, quer no de o venerar, banalizar, ou de transformá-lo, invertendo, por exemplo, as fórmulas xenófobas que o constituem em grande parte, como fez recentemente o realizador Jordan Peele ao adaptar o livro *Lovecraft Country* de Matt Ruff, para o formato de série televisiva. A obra de Ruff conta a história de um grupo de leitores negros de Lovecraft que, na década de 1950, nos EUA, teve que enfrentar uma série de monstros conjurados por uma seita oculta de supremacistas brancos.

No que diz respeito à filosofia, para retomar minha observação acima, ousou dizer que o interesse da obra de Lovecraft vai além de um simples diálogo com seu universo ficcional e seu estilo de escrita. Muito mais do que uma influência da ficção lovecraftiana no pensamento de certos filósofos, como Quentin Meillassoux, Mike Fisher, Graham Harman, Reza Negarestani e Fabián Ludueña Romandini, para citar alguns, o próprio conteúdo conceitual, bem como sua elaboração especulativa muitas vezes sem distinguir-se do ficcional, tomando-o como campo não estranho ao exercício filosófico, somado ao uso estilístico da catacrese por parte de alguns desses filósofos, tudo isso são indicativos de que tais pensadores, com maior ou menor intensidade, de modo mais ou menos explícito estão muito próximos de Lovecraft. Existe uma forma de fazer filosofia que poderia ser chamada de lovecraftiana, ou seja, uma verdadeira filiação filosófica em relação à obra de Lovecraft, que

poderíamos de maneira geral denominar *Weirdphilosophy*, *Eeriethought*, *Weirdrealism*.

Neste texto, porém, meu propósito é apresentar e discutir algumas das teses que o filósofo argentino Fabian Ludueña Romandini extrai da leitura da obra de Lovecraft, especialmente em seu livro *H. P. Lovecraft: a disjunção do ser*. Embora tenha escrito apenas um livro diretamente dedicado a Lovecraft, considero Romandini, aquele que dentre os que buscam conceber uma filosofia do extraordinário, do bizarro, do estranho, seja um dos mais prolíficos e radicais. Longe de ser um pensamento que pensa temas caros à filosofia a partir de certas categorias conjeturadas por Lovecraft, a tese desenvolvida por Romandini trata de pensar os ditos “mitos lovecraftianos”, não metaforicamente ou alegoricamente, mas como um construto especulativo acerca do lugar do humano na existência a partir do que denomino de “exterioridade radical”. Romandini leva, portanto, ao extremo, a leitura dessa obra de Lovecraft, ou seja, radicaliza-a conceitual e existencialmente ao tomá-la como uma apresentação do mito, tal qual, a história do originário e do último. Tal radicalização existencial só é possível com o redimensionamento da existência em uma escala cósmica como pensada por Lovecraft, quer dizer, radicalmente externa. Assim, a existência aqui referida não é a existência da qual o humano está simplesmente ausente, mas a existência *tout court*. Como afirma Romandini, em relação ao humano nos mitos de Lovecraft: “Sua inexistência, podemos deduzir, em nada mudaria a ordem do universo, assim como, *mutatis mutandis*, sua existência só pode ser atribuída ao acaso desprovido de qualquer significado.” (Romandini, 2013, p.26)

2. Mitologias sem mitos

Há pelo menos três significados do termo mitologia a serem explorados na obra de Lovecraft. Mitologia, ou mitologias em que baseia sua ficção: textos esotéricos e a pseudociência da eugenia racial; a monstruosa hierarquia cósmica que ele produz e que alimenta toda a sua obra, uma espécie de cosmologia que vai desde as civilizações pré-humanas que floresceram na Terra e desapareceram, passando

pelos seres que representam as forças caóticas que regem os multiversos, chegando até aquela que precede o próprio cosmos e do qual emana o primeiro caos, o único absoluto possível. A razão e mais particularmente a ciência, incapazes de compreender e produzir representações do horror cósmico, só podem especular sobre as caóticas forças cósmicas que o alimentam a partir dos vestígios, imagens, descrições, ritos, sonhos e delírios. Estes são testemunhas diretas ou indiretas da presença das forças cósmicas. Uma terceira mitologia fundamental se impõe e une as duas anteriores: aquela que é a origem de toda mitologia e, portanto, também daquela que habita a ficção de horror, ou seja, o horror cósmico. Uma espécie de presciência universal da contingência de qualquer modo de existência, o horror cósmico é, portanto, o núcleo duro da natureza humana e talvez de toda a natureza.

Assim, o lugar de elaboração simbólica dessa natureza monstruosa, dessas forças cósmicas cegas, escaparia às ciências limitadas e à racionalidade que apenas verificariam sua existência e as descreveriam nas revolucionárias obras da física do início do século passado, com Einstein, Planck, Heisenberg e Bohr para citar alguns dos principais atores dessa revolução. Com isso, a ciência, por meio de modelos matemáticos do micro e do macrocosmo, conseguiria entender apenas uma ínfima parte daquilo que os humanos podem vivenciar indiretamente nos mitos propostos por Lovecraft ao mergulharmos na ficção de horror cósmico. Nesta se trata de pensar o pré-humano e o pós-humano, ou de maneira mais radical, a pré-existência e a pós-existência se tomarmos aqui o humano como referência para a exterioridade radical.

É este último aspecto do pensamento de Lovecraft que interessa a Romandini. Certamente, ciência para ser ciência não deve ser confundida com mito, porém, à medida que a filosofia ocidental se afasta do mito, ela perde sua força especulativa e hermenêutica, tanto mais porque se trata, em Lovecraft, da ficção entendida como o mito possível em um mundo em que o fim dos mitos antropomórficos já aconteceu, como indica o famoso diagnóstico de Lévi-Strauss com o qual o antropólogo encerra sua obra *Tristes Tropiques*, segundo o qual “o mundo começou sem o homem e sem ele acabará”. (Strauss, 1984, p. 495) Todas as construções humanas sendo apenas uma “eflorescência passageira de criações” que têm significado apenas para que os próprios humanos desempenhem seus papéis como humanos. A lei fundamental aqui é a entropia que domina as sociedades

humanas, uma entropia que leva à inércia total além de toda consciência e mesmo toda vida, toda existência. Se essa entropia em Lévi-Strauss tem por horizonte o inorgânico, no caso de Lovecraft, do mito por ele proposto, a própria entropia é o fim, uma entropia sem limites, sem começo nem fim. Estamos num novo paradigma onde o Ser é disjunção do Ser, ou seja, exteriorização permanente.

Consequentemente, em Lovecraft, de modo paradoxal, o fim do humano não coincide, como em Lévi-Strauss, com o fim do mito. Ao contrário, a inexistência do humano como horizonte da condição do mito, de sua natureza, é a condição transcendental para o surgimento da verdadeira mitologia. Uma mitologia sem traço do humano ou da natureza organizada com a qual a filosofia nunca quis dialogar, ou mesmo pensá-la como possibilidade pois a filosofia ocidental se vê desprovida de um instrumento conceitual suficientemente desenvolvido para isso. Uma mitologia que inclua a ideia de sujeito, mas não de humanos, animais ou vida, só pode ser pensada a partir do campo especulativo da ficção. Acima de tudo, o gênero de ficção inaugurado por Lovecraft.

Nesse sentido, podemos dizer, o texto do filósofo argentino não é uma interpretação do estilo, conteúdo, metáforas etc., que compõem o universo ficcional de Lovecraft, mas sim uma tentativa de extrair algumas teses que possam não só alimentar a filosofia contemporânea que quer pensar o inumano, o pós-humano, a dissolução do sujeito e do objeto, mas também repensar o lugar do transe, do sonho, da alucinação, do ritual e da invenção artística na filosofia, considerando-os como formas legítimas de trazer a filosofia de volta à sua tarefa mais original, a de uma ontologia especulativa. A especulação filosófica deve se apropriar das possibilidades abertas pela ficção de representar o irrepresentável, de poder mergulhar em um universo, no qual, por exemplo, a categoria do sujeito precede e ultrapassa a existência do humano e, talvez, de todo organismo. Assim, se o objeto por excelência de uma filosofia *Weird* é a exterioridade radical, então pode-se entender por que Romandini vê os mitos criados pela ficção de Lovecraft como pura filosofia, filosofia extra-corporal.

3. Aniquilação humana

Para Romandini o mais importante da literatura de Lovecraft é a construção de uma cosmologia mitológica, da qual estão ausentes os elementos históricos, arqueológicos que constituíam o imperativo da mitologia humana. Lovecraft, ao modelo antropomórfico de mitologia, oporá uma outra que não só não produz nenhum relato acerca do humano, como é, além disso, a porta para seu aniquilamento como marco, referência, para todo modelo do universo. A história do gênero humano é a história de seu aniquilamento e, portanto, torna-se irrelevante, na escala cosmológica, tal história, uma vez que a cosmologia de Lovecraft trata fundamentalmente da existência como disjunção contínua. Nesta contínua disjunção que é o Ser, o humano é apenas um acidente.

Essa formulação indica uma diferença essencial com respeito à temporalidade cíclica dos mitos antropomórficos. Na medida em que a mitologia de Lovecraft é antes de tudo a condição da própria origem da existência, essa própria origem ela mesma não está situada, nem no tempo nem no espaço, não é o ponto de partida, o começo, mas sim a própria situação desprovida de qualquer determinação. Embora se possa inferir da mitologia Lovecraftiana, a história da origem dos universos, dos corpos, da vida e até mesmo da humanidade, por exemplo, tais histórias, nada mais são que intervalos insignificantes na exterioridade radical e não são mais importantes que qualquer outro evento localizado no tempo. Por um lado, porque a mitologia Lovecraftiana surge depois do fim de todo mito, de toda mitologia (no sentido dado por Levi-Strauss) é, paradoxalmente, uma pós-mitologia; por outro lado, porém, é uma arque-mitologia, já que aponta para um originário pré-humano e mesmo pré-divindade, isto é, pré-existência de todo mito, de toda ciência, de toda representação. Não devemos tomar esses prefixos gregos por índices de temporalidade que se referem a algo que aconteceu em algum lugar antes do aparecimento dos universos, dos corpos ou antes da vida, ou mesmo algo que acontecerá após o desaparecimento de todos os universos, corpos, celestiais, orgânicos ou não com suas propriedades, após o desaparecimento de todas as partículas, de todos os acontecimentos possíveis ou não, de tudo o que é passível de ser medido, localizado, enfim de todo espaço/tempo. Se tomarmos a escala cósmica

criada por Lovecraft nenhuma dimensão importa efetivamente, visto que a disjunção do ser não se deixa medir, isto é, não se deixa representar.

Em suma, ação, criação, intelecto, consciência, volição não são bens de seres, ou de um ser supremo que, fora do cosmos, estariam em sua origem. As forças cósmicas são cegas, mas não no sentido das forças mecânicas. Não podemos sequer chamá-las de "forças", apenas podemos saber que uma das fontes de suas representações são as descrições contidas em antigos manuscritos ocultistas, ou seja, na literatura fabulosa produzida pela ficção de Lovecraft. Palavras impronunciáveis e descrições de imagens, símbolos e às vezes até descrições de descrições mitológicas são as únicas fontes possíveis de acesso às escalas cósmicas de espaço e tempo. Porém, embora tanto o tempo quanto o espaço não possam ser nem propriedades físicas do mundo, nem intuições do entendimento, no sentido kantiano, isso de forma alguma afirma a impossibilidade de representá-los.

Essa representação só pode ser feita no universo especulativo fabricado na ficção como expressão de mitos em mitologias. Em outros termos, o leitor da obra de Lovecraft é apenas testemunha de uma *mise en abyme* de um entrelaçamento de significantes construídos pelo uso recorrente de catacrese, de alusões que se multiplicam, de descrições de descrições, histórias de histórias que descrevem pinturas, esculturas, que por sua vez representam imagens mitológicas, oníricas, cuja veracidade está inscrita e confirmada pelos antigos saberes contidos em livros, também míticos, escritos por magos orientais da antiguidade, ocultistas e alquimistas, cabalistas medievais e assim por diante. Para Lovecraft, o saber é sempre fruto de um primeiro saber: o da revelação da exterioridade radical por meio transe religioso, ou do sonho.

O trabalho dos magos loucos criados por Lovecraft não é outro senão decifrar e transcrever a palavra, no sentido sagrado, da exterioridade radical. Nesse sentido, podemos dizer que o verdadeiro tema da sua ficção são os mitos, cuja única função é despertar o sentimento primitivo do horror cósmico. Como ele mesmo afirma no início de seu ensaio Horror sobrenatural na literatura: "A emoção mais antiga e mais forte da humanidade é o medo, e o tipo de medo mais antigo e mais forte é o medo do desconhecido." (Lovecraft, 2008, p.13) Assim, se a literatura de Horror tem a função de despertar o sentimento a que se refere, a obra de Lovecraft

não escapa a essa formulação. Porém, ele não quer simplesmente provocar o horror, mas sim despertá-lo no leitor, pois ele, o horror, já está ali, gravado nos recessos do nosso cérebro. O horror do desconhecido evoluiu com a espécie e a constitui estruturalmente. Se existe uma natureza humana para Lovecraft, esta é o horror cósmico.

O filósofo norte-americano Noël Carroll lembra (1990, p.12-52) que a ficção de gênero se caracteriza, em certa medida, por uma estética funcionalista que busca provocar no leitor ou no espectador o sentimento pelo qual ele próprio, o gênero, é nomeado. Por exemplo, um romance de suspense deve despertar no leitor o suspense, um romance de banca de jornal, o sentimento romântico, a literatura, ou o filme de Horror, o sentimento de horror. Existem fórmulas em todos os casos citados para que a obra “funcione”, ou seja, para que produza seus efeitos. No caso do gênero de Horror, o fator fundamental é o aparecimento do monstro, uma entidade monstruosa que é ao mesmo tempo ameaçadora e repugnante. É preciso, porém, acrescentar a essas propriedades a de ser sobrenatural. Um assassino em série não é um monstro de terror nesse sentido, ele é muito humano, a psicopatia é uma qualidade humana. Se pudermos explicar o monstro por categorias científicas, morais, legais, médicas etc., enfim, se pudermos ver a etiologia por trás de seu aparecimento, ele não é sobrenatural. Em outras palavras, o monstro, por ser sobrenatural na literatura de terror, é o agente de uma ruptura na ordem da natureza, ou do próprio conceito de natureza, seja no sentido biológico, seja no sentido moral, seja metafísico. Pode-se até pensar em uma inversão completa dessa ordem na ficção de Horror.

Não é incomum, no entanto, na literatura de Horror que a ordem seja restaurada após o término da ameaça sobrenatural, com a destruição do agente monstruoso. Em Lovecraft essa fórmula sofre uma variação que se torna outra constante. Não há redenção, apenas a realização do monstruoso inevitável. Lovecraft eleva o sobrenatural monstruoso a uma escala cósmica para além dos limites de uma fenomenologia monstruosa, uma fenomenologia que ainda hoje se nota, na obra de Lovecraft, nas descrições de ídolos primitivos, sonhos, ou mesmo em histórias de investigadores científicos, exploradores, que apresentam cidades "ciclópicas" e monstros gigantes, antigos extraterrestres adormecidos encontrados na Antártica,

que foram autopsiados, como por exemplo em *O Chamado de Cthulhu* ou na novela *Nas Montanhas da Loucura* entre outras obras. É como se Lovecraft quisesse habituar nós leitores à exterioridade radical, através das descrições destes monstros extraterrestres não humanos, não vivos, que dormem mortos no subsolo a sonhar com o caos originário. No desenvolvimento de seus contos, pouco a pouco, essa exterioridade nos é apresentada por imagens de uma cosmologia cuja infinidade de mundos e seres só pode ser indicada nas vagas alusões a experiências oníricas e delirantes de uma presença cósmica, monumental, inefável, sem articulação simbólica possível senão a do oxímoro de um vazio pleno.

4. O sonho de deus e o sujeito

A entrada para a mitologia criada por Lovecraft pode se dar pela síntese que faz Romandini: “O ardor religioso da humanidade nada mais é do que um meio de comunicação com as espécies extracósmicas que habitaram a Terra e ainda a habitam em seus recessos ocultos, aguardando o momento de seu retorno.” (2013, p15) É por meio do contato direto e telepático entre o espírito humano e as espécies extracósmicas que têm sido possível o conhecimento revelado, em sonhos ou na loucura, da hierarquia cósmica de "raças" superiores à humanidade. Revelação trazida pelos gigantes metamórficos que jazem mortos nas entranhas da Terra. Uma das espécies antigas que habitaram a Terra antes mesmo do surgimento da vida organizada. Embora mortas, essas criaturas sonham nas profundezas da terra, ou nas profundezas do oceano, e através desses sonhos se comunicam entre si e, desde os primeiros hominídeos, com os humanos, especialmente "os primitivos" que, à margem da civilização ocidental, ainda os veneram.

A função primária desses cultos é preparar o terreno para o retorno dos Antigos e o fim da civilização ocidental. Em sua morte, esses seres aguardam o momento do despertar, quando ocorrerá uma determinada configuração das constelações estelares e, então, seu reinado se estabelecerá novamente na Terra, espalhando o caos, a destruição. Apesar do fato de que os humanos primitivos os consideram deuses, esses seres extraterrestres são apenas uma parte minúscula e

insignificante na escala cósmica. Apenas uma escala esboçada da existência, vagamente percebida e compreendida por alguns humanos, ela mesma uma ficção produzida pelos supersticiosos, pelos primitivos, pelos loucos e pelos artistas, na tentativa de dar conta dos infinitos multiversos e seres extraordinários na origem do cosmos.

É certo que, como Romandini demonstra no início de seu ensaio sobre Lovecraft, pode-se rastrear a mitologia inscrita na sua ficção até suas fontes em textos de teosofistas que misturam ciência popular, relatos de viagens de exploradores, tradições místicas orientais, darwinismo social e assim por diante. No entanto, para Lovecraft os teosofistas permanecem dentro dos limites de uma mitologia humana, onde as raças superiores são humanas e suas civilizações desaparecidas em uma antiguidade mítica foram produtos de um protótipo de inteligência humana.

A inteligência superior na mitologia lovecraftiana não é humana, nem mesmo inteligente. A própria fonte de toda a existência, a disjunção do ser é o ser mais soberano da escala cósmica, na representação mitológica dos primitivos de Lovecraft ela é um deus tolo que dorme acalentado por uma música que deve ser executada por outros deuses que dançam à sua volta. Este é um deus desprovido de todas as propriedades de um deus: conhecimento, consciência, sentido, sentimento, subjetividade, intuição, razão e assim por diante; propriedades que caracterizam o que certa tradição filosófica e teológica entende como espírito. Aqui temos o problema do sujeito na cosmologia proposta por Lovecraft. Dada a presença de sujeitos que não são nem humanos nem orgânicos e nem ao menos vivos, o sujeito, ou mesmo a subjetividade é pré-histórica/pós-histórica. É uma subjetividade cujo cerne é a individuação geradora de não identidade entrópica. Entropia sem direção, é claro. Como o indivíduo é apenas um acidente, ele não é sequer o horizonte, o modelo de acabamento, isto é, de qualquer completude; nem é a aniquilação final para a qual o universo observável está caminhando. Todo ser é, como já havia adiantado, portanto, infinitamente insignificante e incompleto em relação à exterioridade originária do cosmos, o chamado caos originário, o deus idiota adormecido cujo sono é a condição da existência. Se este deus, assim como as outras

entidades cósmicas lovecraftianas têm corpo, este existe apenas enquanto representação mitológica.

Um deus dorme, sob o efeito da música tocada por deuses cegos que dançam ao seu redor, ele sonha a fonte externa de toda interioridade. A subjetividade é apenas um ritual sempre recomeçando. Assim concluirá Romandini, “a espécie humana e, *a fortiori*, a própria vida em suas formas biológicas conhecidas pelo homem não são necessárias para a existência do sujeito.” (Romandini, 2013, p.46) Além disso, o sujeito não se reduz a uma consciência que transcende e dá unidade não só psíquica, mas também ontológica ao conjunto das experiências vividas e à memória do sujeito empírico. O sujeito é apenas, para usar o neologismo de Romandini, uma “desmultiplicação” (2013, p.43) e acrescento, “desmultiplicação” sem limite, sem limite espacial/temporal. Não é que a individuação seja o contrário do sujeito, muito pelo contrário: a individuação é, na ideia de uma subjetividade cosmológica, tornar-se sujeito permanentemente. Se há contradição nessa proposição, é devido à pobreza filológica e gramatical de nossas línguas humanas, diria Lovecraft. A linguagem imaginária, arcaica, cuja fonética só pode ser imaginada a partir dos vestígios de escritos antigos, nos livros malditos de magos loucos, ou mimetizada em sonhos, é um exercício de legítima criação filológica em Lovecraft, pois o artista, como o louco, é o único capaz de traduzir mensagens vindas da exterioridade radical em imagens, nomes e palavras dos deuses, é o único capaz de dar corpo ao incorpóreo. É uma linguagem que não é linguagem, pois é ficcional, e, portanto, voz sem sonoridade que pode afirmar, nomear a subjetividade cósmica lovecraftiana.

Nesse sentido, a alteridade não é o outro, condição para pensar o sujeito, mas a “sede” de uma constante multiplicação de outros (no plural) “como entidades autônomas que formam (e não apenas recebem) uma posição de sujeito.” (Romandini, 2013, p.46) No sentido fenomenológico, trata-se de possessão: várias entidades extra-humanas manifestando-se através de um mesmo corpo, ao mesmo tempo, ou então esquizofrenia. No entanto, num sentido ontológico, e antes numa ontologia tal como proposta por Lovecraft, estas múltiplas entidades têm uma única voz. Voz da “polifonia” do vazio cósmico original (o deus estúpido e cego e seus músicos dançarinos insanos e amorfos) “intra e supratemporal”, cujos sons

produzidos por corpos, não importa se são partículas elementares, corpos orgânicos, estrelas, galáxias ou mesmo universos inteiros, são apenas um eco mudo.

5. Onirocracia

Romandini extrai uma tese original sobre o sonho no pensamento de Lovecraft em relação direta com sua cosmologia. (2013, p.32-41) Ele vê na obra de Lovecraft, ainda que de forma fragmentária, a ideia de uma onirocracia, um governo dos sonhos. Há aqui uma concepção radical de política, pois a natureza do sonho em Lovecraft é fundamentalmente extra-humana. Assim, no cerne da ordem caótica da sua cosmologia encontram-se os fragmentos de uma teoria do poder. Obviamente, porque esta cosmologia é também uma mitologia, com uma noção de hierarquia divina, encontramos conjugada a esta as noções de soberania e poder que vão além da política humana, mas que define direta ou indiretamente a política humana. Como sabemos, em qualquer mito a organização do cosmos é o próprio exercício do poder divino. No entanto, na pós-mitologia e na arque-mitologia lovecraftianas, o poder soberano só pode emanar da exterioridade radical representada como o deus insano, cuja demência tudo determina.

É preciso lembrar que o papel do sonho nessa política, ou seja, o lugar do sonho na cosmologia de Lovecraft é central. Antes de tudo, eu diria, o sonho é um lugar privilegiado para ouvir a voz polifônica por meio da qual são transmitidas as ordens do poder cósmico soberano. Essa voz, já vimos, são sons que não são sons e, dessa forma, não podem ser realmente ouvidos e nem mesmo reproduzidos, exceto em sonhos ou nos transe. Não configuram "uma perturbação do meio físico", não há realmente um meio pelo qual se propague a voz do soberano cósmico, uma vez que o meio material é ele mesmo uma fantasia, uma presença instável revelada em sonhos. Sons mudos, mas quem os ouve no sonho, ao despertar, ou ao sair do transe, busca freneticamente representá-los em uma fonética que em tudo é pobre, pois reduzida ao humano.

Isso acontece de maneira diferente com a visão e o toque nos sonhos. Cidades, arquiteturas fantásticas em sonhos são menos instáveis. Podemos

contemplar, tocar e explorar fantásticas geografias, cidades ciclópticas dissolvidas em uma geometria totalmente desumana que desafia as leis matemáticas. São cidades arque-históricas cujos vestígios sonhados são confirmados pelos vestígios descobertos pela arqueologia em territórios hostis como as montanhas perdidas no continente antártico, ou em uma região do oceano ausente de qualquer cartografia.

Lovecraft, em uma primeira leitura superficial, parece se apoiar em uma teoria dos sonhos amplamente herdada de Jung. Haveria um fundo inconsciente arcaico, ao qual podemos ter acesso, por meio de representações presentes em sonhos, mitos, artes e alucinações provenientes de doenças mentais. No entanto, esta "região" do inconsciente, ao contrário de Jung, e especialmente de Freud, não é formada por traumas, nem por impulsos reprimidos, nem abriga, na condição de substrato último, os restos de um inconsciente coletivo. Pode-se encontrar espalhada pela obra de Lovecraft a ideia de que os sonhos são as inversões de toda ordem natural, de toda medida. São passagens, portas que conduzem para além de toda estabilidade fenomenológica e ontológica. Sonhar é ir além das dimensões humana, vital, espacial e temporal, sem nunca chegar a qualquer lugar de fato. As experiências oníricas, em seus extremos, não estão na escala humana: são experiências das forças caóticas que regem o cosmo, experiências da soberania cega dos deuses cósmicos.

Nesse sentido, o espírito humano, nos sonhos, realiza sua essência: não é fruto da evolução biológica, mas subproduto da indeterminação cósmica e, portanto, de seres extraterrestres, deuses, governantes cósmicos, que nos controlam telepaticamente. O horror cósmico, o sentimento mais humano e primário é aí evidente. Os monstros, as cidades monstruosas, sonhadas ou alucinadas são mais que simples produtos de uma imaginação distorcida, de uma sensibilidade abandonada a si mesma pelo enfraquecimento dos limites da razão, imersa no horror. Ao recuperar os conteúdos oníricos nos mitos ou nas narrativas e obras de arte dos seus personagens, a obra de Lovecraft não é lugar de alegorias, metáforas. Ao contrário, o horror cósmico primitivo não está na origem dos monstros mitológicos, mas são os monstros, como figuração da exterioridade absoluta, que estão na origem do horror e, portanto, na origem dos mitos e de tudo o que é humano. Cito Romandini: "[...] o sonho é a forma como as diferentes entidades

lovecraftianas agem sobre o mundo humano para influenciar o seu futuro, na sua micro-história factual.” (2013, p.35)

Se, portanto, a organização social humana é apenas uma imagem precária da organização cega e caótica do cosmo, que se revela nos sonhos, o que isso pode de fato significar em termos de política? À primeira vista, tem-se a impressão de que se trata de uma degradação ontológica do tipo platônico: a imagem seria apenas a pálida sombra de uma realidade primordial. No entanto, Romandini procura nos mostrar que se aceitamos a tese de um caos cósmico que ordena tudo segundo a imprecisão, a indeterminação e a efemeridade dos acontecimentos, devemos também admitir que se a política humana ocupa seu lugar neste cosmo, ela é forçada a reconhecer, pelo menos na ficção, que a escala em que ela deve medir a sua noção de poder é extra-humana. Em outras palavras, devemos medir o governo dos humanos, não pelo que é humano, mas pelo que é mais exterior a ele e a qualquer forma de vida, ou mesmo para além da matéria organizada. Se toda política é, em última análise, governada por um único poder: o caos cego que escapa a todas as categorias metafísicas e físicas, deveríamos aceitar, por um lado, que existem políticas não humanas das quais a política humana é apenas um resíduo inócuo, e que a partir desta constatação urge buscar recalibrar as noções que constituem historicamente qualquer noção de política humana.

Assim, Romandini pode elaborar algumas observações fundamentais para uma política cósmica. Primeiro: “o poder é intrinsecamente exógeno à natureza humana e seu exercício é apenas uma prótese para o homem”. Em outras palavras, diante de uma exterioridade radical generativa de qualquer natureza que seja intrínseca a qualquer natureza, a política humana deve se redimensionar. Segundo: “o poder é uma modelagem localizada e ontologicamente diminuída dos poderes naturais do cosmo”. A instituição da soberania em escala humana é apenas o resultado de poderes caóticos cósmicos. Terceiro: “se o homem tem a capacidade de exercer o poder, é ontologicamente devido à sua inclusão no cosmo e não como resultado de uma propriedade endógena”. Vale recordar, o sujeito não é humano e, portanto, suas conquistas não podem ser consideradas a partir de uma perspectiva humana. Quarto: “é inconcebível uma microfísica do poder sem articulação com uma macrofísica do poder entendida como desdobramento da vida (in-)humana no

abismo de um universo infinito” (Romandini, 2013, p.31). Esta última proposição é a consequência das anteriores.

Se se trata de pensar a política humana no quadro de uma política cósmica, e esta política é alheia a tudo o que possa ser a sua representação possível, e, além disso, esta política de dominação caótica impõe-se soberana universalmente, então o cosmos é um campo de batalha infinito, no qual os corpos políticos são indistinguíveis entre si e devem ocupar o lugar entre os infinitos modos de existência que povoam o cosmo. Esses campos de batalha são o próprio lugar do sonho. Os sonhos são a Terra Incógnita, cujo pano de fundo é o extra-orgânico e até mesmo extra-corporal, onde se dão as relações de poder entre as forças cósmicas em constante dissolução. Através dos sonhos há uma espécie de domínio das entidades cósmicas sobre o mundo humano, uma onirarquia. Assim, há uma política do sonho, e pelo sonho, de estabelecer e revelar a submissão da humanidade aos senhores do cosmos para que esta seja aceita como único horizonte de seu destino.

6. Política cósmica: outro nome para xenofobia. Conclusão

A política e a ontologia, como Romandini procura ver em Lovecraft, surgem como um novo ponto de partida para a filosofia. (2013, p.6) Uma filosofia que, para continuar a dedicar-se a compreender as questões humanas, demasiadamente humanas, deve retomá-las a partir de uma perspectiva cósmica, no sentido de Lovecraft, ou seja, uma perspectiva extra-humana e extra-corporal, mas recuperando sua ancestralidade onírica e mitológica. É necessário, portanto, recuperar a centralidade dos sonhos como fontes de conhecimento, pelas revelações, e como constituição da política. Nesse sentido, porém, gostaria de encerrar este texto com algumas observações críticas em relação à visão de filosofia de Romandini, especialmente da filosofia política tal como ele a pensa a partir da obra de Lovecraft. O filósofo argentino, para dizer de forma bastante simples, baseia na cosmologia lovecraftiana o modelo de política, e, portanto, de soberania, concebido por Carl Schmitt e retomado pelo filósofo italiano Giorgio Agambenao elaborar a ideia de estado de exceção. A diferença entre a proposição de Romandini e as dos dois

teóricos políticos não é conceitual, mas encontra-se no valor que Romandini atribui à especulação ficcional e mitológica, bem como à escala cósmica na teoria política. O estado de exceção se estende às profundezas do caos cósmico e, ao mesmo tempo, a cosmologia de Lovecraft se reduz à dimensão política da concepção de soberania pensada por Schmitt e Agamben, mantendo as devidas diferenças entre os dois. Tudo se passa como se tal concepção de soberania fosse a única forma de pensar a política tendo em vista sua escala necessariamente cósmica. Assim, cósmico torna-se sinônimo de universal e, portanto, necessário. Reduz-se a uma abstração da política humana, contrariando o pressuposto de que a fonte da política e do humano se encontra no absolutamente exterior à existência, como o próprio 'Ser', se o entendermos a partir da ontologia disjuntiva vislumbrada por Romandini.

Além disso, como Schmitt desenvolveu suas ideias sob a influência do nazismo, pode-se dizer que não é uma feliz coincidência ter tal modelo político tão bem ajustado às ideias de Lovecraft. Haveria, ousado dizer, afinidades, pelo menos do lado de uma concepção de um poder excepcional com regras políticas estabelecidas e que as definem e são sua garantia, entre a visão de Schmitt e as hierarquias míticas elaboradas em doutrinas esotéricas que influenciaram a obra de Lovecraft, apesar do fato de que ele acreditava que tais concepções esotéricas fossem produto de mentes supersticiosas e retrógradas. Ainda que compartilhasse, por um lado, a crença da superioridade racial do homem nórdico com essas doutrinas, por outro, considerava pobres seus conteúdos mitológicos, dado seu caráter demasiadamente antropológico, digamos, muito distante de sua concepção materialista e niilista do cosmos. Como Michel Houellebecq aponta em seu importante ensaio sobre a obra de Lovecraft, ele era materialista e ateu. (Houellebecq, 2005, p.35)

Nesse sentido, outra leitura da cosmologia de Lovecraft se faz necessária. De certa forma suas imagens, seus mundos e monstros refletem uma mitologia primeira e fundamental que determina toda a sua cosmologia: aquela que afirma a existência de uma mentalidade primitiva, saturada de horror, comum à espécie humana, porém mais manifesta entre os chamados primitivos, os loucos e os artistas visionários. Esse horror que ultrapassa os limites humanos, mas que é ele mesmo seu traço mais essencial, adormecido ou mascarado no homem branco civilizado, estaria na origem dos mitos e da ficção de terror segundo Lovecraft.

Em que consiste essa mitologia racial que está na base da sua cosmologia? É o mito do humano como algo perdido na ordem cósmica, cuja manifestação completa se materializa nas imagens distorcidas do imigrante, da miscigenação, da suposta endogamia. A degeneração biológica é sua marca presente também na origem das sensibilidades exageradas e distorcidas de loucos e artistas. O primitivo torna-se assim uma espécie de substância amórfica, a essência da degeneração da civilização ocidental. Uma massa, apenas uma massa orgânica. É o eterno retorno das forças brutas da natureza que representadas como entidades malignas ocultas em experiências místicas, supersticiosas, delirantes, agora desfila como o imigrante com o qual Lovecraft é obrigado a dividir o espaço vital. O pobre, não branco, abriga o horror cósmico e é seu agente, nas ruas e cortiços da metrópole do início do século passado. É significativa a descrição que ele faz em uma carta ao seu amigo Belknap, citada por Houellebecq, da população de imigrantes no lowereastside de Nova York:

“As coisas orgânicas que assombram esta terrível fossa não podem, mesmo torturando a imaginação, serem chamadas de humanas. Eram esboços monstruosos e nebulosos do pitecantropo e da ameba, frouxamente modelados em algum lodo fedorento e viscoso resultante da corrupção da terra, rastejando e se infiltrando pelas ruas imundas, entrando e saindo de janelas e portas, não lembravam nada além de vermes invasores ou coisas desagradáveis das profundezas do mar, escorrendo, vazando e fluindo pelas fendas escancaradas dessas casas horríveis, e pensei em uma linha de tonéis ciclóticos insalubres, cheios de vil ignomínia, transbordando, prestes a derramar para inundar o mundo inteiro em um cataclismo leproso de podridão meio líquida. A partir desse pesadelo de infecção doentia, não pude tirar a memória de nenhum rosto vivo. O grotesco individual se perdeu nessa devastação coletiva; que deixou na retina apenas os largos e fantasmagóricos lineamentos da mórbida alma da desintegração e da decadência... [...]” (Lovecraft, apud Houellebecq, 2005, p. 140-141)

Assim, como nos mitos antropomórficos os deuses, ou mesmo o único deus, são representações hipertrofiadas de virtudes e vícios humanos, nos mitos "anantropomórficos" de Lovecraft os deuses são apenas ampliações em escala cósmica de imagens da mente primitiva, envolvida de horror sempre monstruoso, uma mente que habita corpos quase humanos, não civilizados, em uma típica alusão às teorias eugênicas do início do século XX. Eles são vistos em descrições de tipos

físicos e em rituais e cultos dedicados à adoração de figuras monstruosas, como em *O Chamado de Cthulhu*, onde os primitivos são monstros adoradores de monstros e são indistinguíveis nas descrições de seus corpos alienígenas. Ao homem branco civilizado resta apenas a ciência ou a filosofia para tentar dissecar e classificar esses corpos indistinguíveis entre si, para tentar produzir imagens objetivas desses monstros reais: os imigrantes, os negros, indígenas e assim por diante. Ao torná-los objetos do exame de uma razão, também mistificada por Lovecraft, a ciência busca exorcizar os corpos e os espíritos do homem branco e da civilização, expulsando os primitivos para os mundos das doenças mentais, dos infantilismos, dos sonhos, dos delírios e da arte. Precisamente os mundos nos quais, ao longo da sua vida, Lovecraft viveu.

Referências

Agamben, G. **Homo Sacer**, Torino, ed. Einaudi, 2005

Carroll, Noël. **The philosophy of Horror, or paradoxes of the heart**, New York, London, Routledge, 1990.

Harms, Daniel. **The Cthulhu mythos encyclopedia**, Lake Orion, Elder Signs press, 2008.

Houellebecq, Michel. H. P. Lovecraft. **Contre le monde, contre la vie**, Paris, édition du rocher, 2005.

Lovecraft, Howard Phillips. **O horror sobrenatural em literatura**, tradução: Celso M. Paciornik, São Paulo, ed. Iluminuras, 2008.

Lovecraft, Howard Phillips. **L'Appel de Cthulhu**, ed. Bilingue. Tradução para o francês, Michel Marcheteau e Michel Savio, Paris, ed. Pocket, 2013.

Romandini, Fabián, Ludueña. **H. P. Lovecraft : a disjunção do ser**, para o português : Alexandre Nodari. Florianópolis, ed. Cultura e Barbarie, 2013.

Recebido em: 23/02/2023

Aceito em: 11/05/2023