

FACULDADE DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIAS E LETRAS DON DOMÊNICO

GABRIEL ESTEVAN MARTINS PINHEIRO GASTALDO

SÍMBOLOS ÁRTICOS

As estruturas simbólicas de Nas Montanhas da Loucura

GUARUJÁ
2013

FACULDADE DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIAS E LETRAS DON DOMÊNICO

GABRIEL ESTEVAN MARTINS PINHEIRO GASTALDO

SÍMBOLOS ÁRTICOS

As estruturas simbólicas de Nas Montanhas da Loucura

Este trabalho corresponde a disciplina de Orientação para Elaboração da Monografia, como parte dos requisitos para obtenção da Conclusão do Curso de Letras da Faculdade de Educação Ciências e Letras Don Domênico, sob a orientação da Profa. Me. Raquel Rocha da Silva.

GUARUJÁ
2013

TERMO DE APROVAÇÃO

GABRIEL ESTEVAN MARTINS PINHEIRO GASTALDO

SÍMBOLOS ÁRTICOS

As estruturas simbólicas de Nas Montanhas da Loucura

Monografia aprovada como requisito parcial para a conclusão do curso de graduação em Letras da Faculdade de Educação, Ciências e Letras Don Domênico, pela Professora Me. Raquel Rocha da Silva.

GUARUJÁ
2013

DEDICATÓRIA

A minha mãe e meus avós, dedico este trabalho pelo apoio que tive durante a minha formação e minha vida, pela paciência e pelo carinho que foram essenciais para atravessar os momentos mais difíceis dessa jornada.

AGRADECIMENTOS

À Professora Me. Eliza Helena Ercolin pela ajuda em entender e desbravar pelo maravilhoso mundo da Psicologia e dos sonhos, e à Professora Me. Raquel Rocha da Silva pelo entendimento da proposta deste trabalho, pela orientação no mesmo e pela paixão compartilhada pela literatura e pelo que inquieta a mente.

"Precisamos estar dispostos a nos livrar da vida que planejamos, para podermos viver a vida que nos espera."

Joseph John Campbell

SUMÁRIO

RESUMO	1
ABSTRACT	2
INTRODUÇÃO	3
1 HORROR LOVECRAFTIANO	4
1.1 Gêneros Literários	4
1.1.1 Conceito	4
1.1.2 Literatura de Gênero	5
1.1.3 Literatura Fantástica	6
1.2 O Terror Lovecraftiano	10
1.2.1 Conceito	10
1.2.2 O Pesadelo	11
1.3 Corvidae et Cephalopoda	15
1.3.1 Antártica	18
1.3.2 Terror e Sonho	21
2 PSIQUÊ	24
2.1 Psicologia	24
2.1.1 Conceito	24
2.1.2 Freud e Jung	29
2.2 Psicologia Aplicada	30
2.2.1 Arquétipos	30
2.2.2 O Mundo Onírico	34
2.2.3 Psicologia na Arte	36
3 SÍMBOLOS ÁRTICOS	41
3.1 Conceitos	41
3.2 Desconstrução	43
3.3 Reintegração	55
CONSIDERAÇÕES FINAIS	56
REFERÊNCIA	57

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo principal analisar a obra *Nas Montanhas da Loucura*, do escritor Howard Phillips Lovecraft, sob a ótica da Teoria Literária de Tzvetan Todorov em auxílio à teoria da Psicologia Analítica do Psiquiatra Carl Gustav Jung, identificando os arquétipos no decorrer de trechos selecionados do texto. Ainda, esboçou-se um breve relato sobre o paralelo de Lovecraft e o autor Edgar Allan Poe entre outros autores que também compuseram obras de ficção Antártica. Para tal, pesquisou-se a bibliografia de Sunand Tryambak Joshi para compreender melhor a formação do autor e o desenvolvimento de sua habilidade literária bem como relatos de sua vida pessoal. O estudioso de mitologia e religião comparada Joseph John Campbell também foi utilizado como base teórica para a identificação dos arquétipos utilizados no decorrer do texto como derivação dos mitos. Jean Chevalier foi parte integrante da metodologia bibliográfica com a elucidação de determinados símbolos e seus significados. Durante a execução desse trabalho utilizou-se além de uma metodologia bibliográfica descritiva, um vídeo de entrevista com Carl Gustav Jung.

Palavras-chave: Literatura, Lovecraft, Jung, Psicologia, Mitos

ABSTRACT

This study aimed to analyze the symbols contained in the novella *At the Mountain of Madness*, written by Howard Phillips Lovecraft, from the perspective of the Literary theoritian Tzevetan Todorov in aid of the Analytical Psychology theory founded by Carl Gustav Jung, identifying the archetypes in excerpts of the text. It was sketched a brief report about the parallels between Lovecraft and the writer Edgar Allan Poe among others that also wrote works on the Antarctic fiction genre. For such, it was researched bibliography of Sunand Tryambak Joshi to better understand the formation of the author and the development of his literary skill as well as reports of his personal life. The mythologist Joseph John Campbell was also used as theoretical basis for the identification of archetypes used throughout the text as a derivation of the basic myths. Jean Chevalier was an integral part of bibliographic methodology to the elucidation of certain symbols and their meanings. During the execution of the work is was used, beyond a descriptive bibliographic methodology, a video interview with Carl Gustav Jung.

Keywords: Literature, Lovecraft, Jung, Psychology, Myths

INTRODUÇÃO

Toda escrita origina-se primeiramente na mente do autor, seja através experiências de vida, de reflexões ou questionamentos. A produção literária, portanto, fundamenta-se primeiramente na capacidade de uma pessoa de reproduzir tais pensamentos e ideias, sejam eles formados consciente ou inconscientemente.

Nas Montanhas de Loucura, de Howard Phillips Lovecraft, é um conto ambientado no continente Antártico em sua imensidão branca na qual pesadelos ganham vida em uma promessa de insanidade e terror.

O tema dos pesadelos é recorrente na argumentação narrativa da modernidade, e através dele são construídas obras nas mais diferentes mídias e em todo alcance de produção cultural do mundo moderno ocidental.

No campo da escrita, a utilização de pesadelos ganhou seu maior expoente nas mãos do autor norte-americano Howard Phillips Lovecraft, conhecido mundialmente pela abreviação de H. P. Lovecraft, através de seus contos, novelas e noveletas que formaram o que hoje é chamado de literatura de horror ou *weird fiction*.

Lovecraft escrevia suas obras inspirando-se amplamente nos pesadelos que tivera desde criança e conseguiu orientar sua atividade criativa para extrair proveito desses terrores noturnos que o assolavam.

Através da Teoria da Psicologia Analítica de Carl Gustav Jung é possível procurar formas de compreender o inconsciente e sua relação com os sonhos e com a criatividade e, assim, entender a imagética formada pelos pesadelos, traduzir seus símbolos e entendê-los como componentes na criação deste conto.

Com essa ferramenta em mãos há de se encontrar, portanto, formas de transformar os símbolos oriundos do inconsciente e do inconsciente coletivo, através de sonhos ou pesadelos, em artifícios para a criação literária, encontrando assim a matéria da inspiração e produzindo o que Jung chamou de criação plástica.

1 HORROR LOVECRAFTIANO

"Temos de entender que a natureza do homem permanecerá a mesma enquanto ele permanecer humano; a civilização é pouco mais que uma colcha no qual a fera dorme um sono leve e pronta a acordar a qualquer momento."

Howard Phillips Lovecraft

1.1 Gêneros Literários

1.1.1 Conceito.

A chamada alta literatura caracteriza-se pelo que é produzido em diversas épocas e é concebido pelos estudiosos e teóricos literários como espírito de seu tempo demonstrando uma forma particular de pensar ou vislumbrar o mundo, Howard Phillips Lovecraft conquistou com seu legado um espaço no que é chamado de literatura de gênero e que embora ainda seja vista com olhos pouco interessados por parte da academia, aos poucos tem tomado seu lugar de direito entre autores renomados.

[..] só concebemos à um texto o direito de figurar na história da literatura, na medida em que modifique a ideia que tínhamos até esse momento de uma ou outra atividade. Os textos que não cumprem esta condição, passam automaticamente a outra categoria: a da chamada literatura "popular", "de massa". (TODOROV, 2007, p. 6)

Ainda quanto a literatura, toma-se por base a influência e importância que a mesma toma, não durante sua época de produção, mas sim como sua importância

persiste durante o tempo inspirando tanto indivíduos, como novos escritores e pensadores, quanto a como venha a moldar sociedades futuras.

Por esses motivos o que concebe a alta literatura é um fator temporário e histórico que pode se desenvolver e assumir novas formas de acordo com as transformações ocorridas na sociedade.

O próprio conceito de literatura oscilou com o tempo recebendo vários entendimentos semânticos no decorrer dos anos e modificando-se para adequar ao que era percebido em sua época.

1.1.2 Literatura de Gênero

A literatura de gênero, por sua vez, possui inúmeros ramos e, para a sua definição, podemos assumir que a literatura fantástica não é algo não explicável pelas regras e leis do mundo familiar, sendo que o observador de tais eventos tendo de optar por ser tal realização uma ilusão dos sentidos ou a evidência de leis desconhecidas até então.

Os gêneros se ramificam por conta da variação humana dentro da literatura, a busca de cada autor pelo que lhe toca a alma e pelo que é o problema de sua vida, ou a solução que a encontrou para tais problemas. Os gêneros são tão numerosos que inclusive criam por si a dificuldade de identificá-los.

[...]existem tão somente alguns gêneros (épico, poético, dramático) ou muitos mais? O número de gêneros é finito ou infinito? Os formalistas russos se inclinavam para uma solução relativista; Tomachevsky afirmava que: “As obras se distribuem em classes amplas que, à sua vez, diferenciam-se em tipos e espécies. Desse ponto de vista, ao descender pela escala dos gêneros, chegaremos das classes abstratas às distinções históricas concretas”. (TODOROV, 2007, p. 5)

1.1.3 Literatura Fantástica

Ainda, a literatura fantástica é aquela no qual há a incerteza como elemento presente e constante quanto à realidade e aos acontecimentos sobrenaturais levando o leitor à incerteza quanto a suas expectativas do que a história apresentada a ele há de ter. Dessa forma a literatura fantástica preza pela vacilação proporcionada ao leitor pela identificação com suas personagens ou com os acontecimentos descritos.

Quanto ao questionamento pela função do fantástico em si, podemos tomar por base as palavras de Todorov sobre o assunto, que por sua vez nos demonstram que a busca da literatura fantástica é a busca do maravilhoso, da sensação de surpresa:

Esta questão parece tão mais interessante se tivermos em conta que se o sobrenatural e o gênero que o adota com maior literalidade, o maravilhoso, existiram sempre em literatura e seguem sendo cultivados na atualidade. (TODOROV, 2007, p. 86).

Logo, a literatura de gênero fantástico por sua vez não necessita de uma função especial para existir enquanto é uma produção do gênero literário fruto da criatividade humana e que, por sua vez procura retratar uma realidade vivida ou concebida.

Embora haja na academia contestação quanto à validade da literatura fantástica, sendo essa, considerada uma literatura de segundo escalão pelos acadêmicos, Todorov nos explica:

Não é possível, por conseguinte, “rechaçar a noção de gênero”, como o pretendia Croce, por exemplo. Este rechaço implicaria na renúncia à linguagem e, por definição, seria impossível de formular. É importante, em troca, ter consciência do grau de abstração que se assume e da posição desta abstração frente à efetiva evolução, que se inscreve assim em um sistema de categorias que a fundamenta e, a mesmo tempo, depende dela. (TODOROV, 2007, p. 7)

Assim, vemos que a divisão tão firmemente marcada, entre literatura, gênero, fantasia, horror, entra tantos outros rótulos, é uma ferramenta de estudo e não uma ferramenta que serve para limitar a obra.

Entretanto, hoje em dia, a literatura parece abandonar à divisão em gêneros. Maurice Blanchot escrevia, já faz dez anos: "Só importa o livro, tal como é, fora dos rótulos, prosa, poesia, novela, testemunho, sob os quais resiste à ser localizado e aos quais nega o poder de lhe fixar um lugar e determinar sua forma. (TODOROV, 2007, p. 7)

Para entender o que torna a obra de Lovecraft importante e única para seu tempo, a ponto de conquistar um nome de subgênero, é necessário entender sua necessidade em encontrar a forma de causar desconforto em seus leitores apresentando algo insólito, porém com tamanha profusão de detalhes enraizados na realidade que tornam sua possibilidade não apenas plausível, mas sim, certas e, até certo ponto, quase inevitáveis.

Ele chamou o terror e desconforto que procurava demonstrar com suas obras de medo cósmico ou ainda, um medo acima de qualquer outro e ao mesmo tempo como base de toda a existência humana, uma forma de medo tão profunda e contagiante que causaria, por sua vez, loucura a quem enfrentasse tais terrores.

Lovecraft trabalhava suas palavras no intuito de conduzir o leitor por um caminho repleto de impressões e sensações mundanas que passariam por situações quotidianas sem o menor esforço, no entanto o fantástico estava presente e dessa forma se criava o elemento de medo quanto ao desconhecido, dessa forma, criando o mesmo sentimento em seus leitores:

Para Lovecraft o critério do fantástico não se situa na obra a não ser na experiência particular do leitor, e esta experiência deve ser o medo. "A atmosfera é o mais importante pois o critério definitivo de autenticidade [do

fantástico] não é a estrutura da intriga a não ser a criação de uma impressão específica. (TODOROV, 2007, p. 20)

Quanto ao medo, Lovecraft nos diz que “A emoção mais antiga e mais forte da humanidade é o medo, e o mais antigo e mais forte de todos os medos é o medo do desconhecido” (Lovecraft, 2007, p. 7), isso demonstra o papel dessa emoção para o autor e como tal, a compreensão dessa importância para o mesmo, é o que nos conduz adiante no entendimento de como o gênero literário se molda e ganha importância.

Os elementos que podem ser fantásticos na obra de Lovecraft criam uma situação de embaraço para os que presenciam, principalmente por se tratarem de pessoas sem a predisposição a aceitar tal possibilidade. Mora nessa característica a influência direta da alta literatura no qual elementos fantásticos não existem e essa é a compreensão de mundo que existe por parte dos personagens.

Para definir tal conceito de fantástico na obra de Lovecraft, novamente as palavras de Todorov são elucidativas:

Somos assim transportados ao âmago do fantástico. Num mundo que é exatamente o nosso, aquele que conhecemos, sem diabos, sílfides nem vampiros, produz-se um acontecimento que não pode ser explicado pelas leis deste mesmo mundo familiar. [...] ou se trata de uma ilusão dos sentidos, de um produto da imaginação e nesse caso as leis do mundo continuam a ser o que são; ou então o acontecimento realmente ocorreu, é parte integrante da realidade. (TODOROV, 2007, p. 30 - 31)

Com tal entendimento é então possível de compreender com clareza o que é o terror para Lovecraft bem como o que ele tão arduamente procurou produzir em suas obras através da exteriorização do que o aterrorizara e acompanhara desde sua infância por toda a sua vida.

Não à toa, Lovecraft ajudou a redefinir o terror e conseguiu alcançar tamanha importância a ponto de atualmente ser compreendida uma categoria do terror

por Horror Lovecraftiano, cuja definição é a de um subgênero da ficção de horror onde é dada ênfase no terror cósmico e desconhecido em detrimento de elementos imagéticos causadores de choque como violência explícita bem como a descrição minuciosa de atos violentos ou terríveis:

[...] his work was lead by the notion of "cosmic horror," the idea that human minds can't comprehend life and the universe is hostile, strange and alien. Lovecraftian horror works in same principle. Those who try to use reason to get through the story are laying odds with their sanity. The accentuation of this type of horror is one of face the unknown, rather than shock and carnage (but not excluding those). (HARMS, 1998, p. 17) - ([...] seu trabalho lidava com a noção do "horror cósmico," a ideia de que a mente humana é incapaz de compreender a vida e de que o universo é hostil, estranho e alheio. O Horror Lovecraftiano funciona baseado no mesmo princípio. Os que tentam usar a razão durante as histórias, estão arriscando sua própria sanidade. A acentuação desse tipo de horror é a de encarar o desconhecido, ao invés do choque e da carnificina (mas não excluindo ambos).)

1.2 O Terror Lovecraftiano

1.2.1 Conceito

O Terror Lovecraftiano reúne em si características bem particulares que lhe garantem tal reconhecimento e diferenciação entre os especialistas do gênero, embora algumas características por si possam parecer sem motivo, cada uma delas contribui para que a experiência provida pela leitura das obras de Lovecraft tenha seu devido tom. Não obstante, cada uma dessas características está intrinsecamente ligada à forma psicológica de como o autor consegue conduzir a transferência de seus pesadelos e a identificação gerada pelos leitores do mesmo:

- a) Antiantropocentrismo: A ausência do foco no ser humano como temática principal enquanto motivação motriz dos acontecimentos descritos e uma leve carga misantrópica.
- b) Viscosidade Textural: Os terrores descritos tendem a ter a consistência gelatinosa, não sólidas ou líquidas tais quais ossos, sangue ou cadáveres.
- c) Linguagem Arcaica: Embora algumas das histórias galguem no mais avançado da ciência de sua época, a escrita do terror Lovecraftiano prima pelo anacronismo quanto aos termos utilizados preferindo homem das ciências, por exemplo, ao invés de cientista.
- d) Perdição e desolação: Embora nas narrativas Lovecraftianas haja a existência de heróis e até a vitória dos mesmos, elas nada mais são que o adiamento do inevitável perante as forças malignas, são vitórias temporárias e geralmente com consequências irreversíveis.
- e) Perguntas não respondidas: O terror atmosférico muitas vezes culmina em tal característica, uma vez que nem sempre as personagens sabem o que está acontecendo com elas ou o porquê de tais acontecimentos, muitas vezes custando a sanidade para entender tais razões.
- f) Limiar da Sanidade: O horror cósmico tem como característica motriz causar um rompimento com a realidade e, como fruto disso, normalmente pode causar a insanidade dos que presenciam tais acontecimentos.

- g) Geometria não-Euclidiana: O espaço se transforma e não funciona de forma linear em alguns lugares, uma porta apresentada à frente de um personagem não necessariamente será acessível através de uma reta.
- h) Paternidade questionável: Os pais dos personagens podem ser paranormais ou anormais com conexões sinistras com criaturas não-humanas.

Entender tal apanhado de características se faz essencial no encaixe da compreensão da obra de Lovecraft e suas características que a fazem tão importante para o gênero fantástico, o subgênero do terror e que justifiquem a existência de um outro subgênero nomeado em virtude dos méritos de tal autor.

Tais características citadas anteriormente não são únicas na obra de Lovecraft, também seria errôneo dizer que todas as suas obras são constituídas pela soma de todas elas, no entanto a reunião única de diversas delas formam tal subgênero.

Uma das características que merece menção à parte é a característica da civilização sob ameaça. Não falamos aqui da ameaça a uma civilização específica ou a uma nação, não se trata de um aspecto bairrista ou nacionalista mas sim da ameaça à civilização humana que, diante de tais ameaças, poderia vir a se extinguida como um todo.

Todos esses elementos evocam o medo latente de Lovecraft, o medo que o gerou durante muito tempo e causou-lhe pesadelos terríveis levando-o a explorar tal sensação de impotência diante dos mesmos, extrapolando-os em sua criação literária e, por isso mesmo, é necessário conceituar pesadelos para conseguir entender qual a importância de H. P. Lovecraft e de sua literatura, pelo simples fato de tal produção escrita ter sido arraigada nos terrores noturnos que o assolavam desde sua infância perturbada e marcada por doenças e uma saúde frágil.

1.2.2 O Pesadelo

Por pesadelo entende-se qualquer ação criativa inconsciente gerada durante o sono (sonho) que venha a causar sensação de opressão e por

consequência a perturbação qualitativa do sono, logo, não apenas o são aqueles que conferem terror real e visualizado durante tal experiência, mas também aqueles no qual o sonhador se vê cercado de dúvidas ou com o temor pela própria existência sem qualquer explicação ou razão lógica.

Conforme Joshi nos explica, Lovecraft teve uma infância bem debilitada, Joshi (2010, p. 21), graças a tal acaso, ele pouco frequentou a escola até seus oito anos de idade, no entanto durante toda sua vida fora um ávido leitor:

From the age of three onward—while his father was slowly deteriorating both physically and mentally in Butler Hospital—the young Howard Phillips Lovecraft was encountering one intellectual and imaginative stimulus after the other: first the colonial antiquities of Providence, then Grimm’s Fairy Tales, then the Arabian Nights, then Coleridge’s Ancient Mariner, then eighteenth-century belles-lettres, then the theatre and Shakespeare, and finally Hawthorne, Bulfinch, and the classical world. (JOSHI, 2010, p. 43-44) – (Dos três anos em diante – enquanto seu pai tinha a saúde mental e física lentamente deteriorada no Hospital Butler – o jovem Howard Phillips Lovecraft encontrava estímulo intelectual e imaginativo sucessivamente: primeiro as antiguidades coloniais de Providence, os Contos dos Irmãos Grimm, Mil e Uma Noites, O Conto do Velho Marinheiro de Coleridge, as belles-lettres do décimo oitavo século, então teatro e Shakespeare e finalmente Hawthorne, Blufinch e o mundo da literatura clássica.)

Ainda infante, se apaixonara por química e astronomia, o que posteriormente o guiaria por minúcias em seus escritos que ampliavam a sensação de verossimilhança, dando maior intensidade e atmosfera à sua obra.

Sofreu de temor do escuro em sua infância e muito dessa característica nos explica a respeito de sua vida e de sua visão ao escrever e encontrar os tons para suas cenas, seu medo do escuro ocorreu pouco após a morte do pai e foi graças ao seu avô materno que ele superou tal conflito.

Whipple cured his grandson of his fear of the dark by daring him at the age of five to walk through a sequence of dark rooms at 454 Angell Street; he showed Lovecraft the art objects he brought from his travels to Europe; he wrote him letters when travelling on business; and he even recounted extemporaneous weird tales to the boy. (JOSHI, 2010, p. 28) – (Whipple curou o temor do escuro de seu neto levando-o aos cinco anos a caminhar por uma sequência de salas escuras na Rua Angell Street n 454; ele exibiu a Lovecraft os objetos de arte que trouxe consigo da Europa; escreveu-lhe cartas enquanto viajava a negócios; e até recontou contos de terror extemporâneos ao garoto.)

O autor sofreu de pesadelos durante toda a sua vida, teóricos afirmam que ele sofria de terror noturno um distúrbio do sono raro que causa paralisia durante o decorrer do mesmo bem como episódios de gritos pela noite, pânico sem razão, pouca lembrança do ocorrido durante os acontecimentos entre muitos outros resultados desagradáveis que podem levar uma vida ao limite.

And then it was that my former high spirits received their damper. I began to have nightmares of the most hideous description, peopled with things which I called “night-gaunts” — a compound word of my own coinage[...] (JOSHI, 2010, p. 34) – (E então foi quando meu mais elevado espírito foi silenciado. Comecei a ter pesadelos que só poderiam ser descritos como terríveis, povoados com coisas que eu chamei de “desoladores-noturnos” – uma palavra composta de minha própria autoria[...])

Embora os pesadelos tenham sido constantes, parte de sua produção literária se deve a isso, “[...]it is already evident that his boyhood dreams contain many conceptual and imagistic kernels of his mature tales: the cosmic backdrop; the utterly outré nature of his alignant entities[...]” (JOSHI, 2010, p. 34) – ([...]é evidente que os sonhos de sua mocidade já continha muitos dos núcleos imagéticos e conceituais de seus contos escritos posteriormente: o fundo cósmico, a natureza diferente das entidades[...]), pois os mesmos levaram à criação de seu estilo unindo nisso as características que até então não eram encontradas juntas em uma narrativa.

Falamos aqui de um homem cuja capacidade de suplantar tais desafios e limitações físicas tornou-se notória, dada a intensa produção literária de sua parte. Estima-se que ele tenha escrito mais de cem mil cartas durante a sua vida, portanto, tal corpo literário também não pode ser deixado de lado quando na análise do que sua mente produziu e suas mãos registraram.

O conteúdo de tais cartas apresenta um escritor verdadeiramente interessado em navegar pelo que chamou de horrores cósmicos em uma busca desenfreada pela excelência no terror causado pela sua literatura, se não por composição imagética, por composição atmosférica.

1.3 Corvidae et Cephalopoda¹

Dotado de um enorme interesse em literatura e em ciências, Lovecraft começou a escrever seus contos por volta de 1913 e os enviou para a Associação de Editores Amadores (UAPA) mais ou menos na mesma época, vindo assim a iniciar sua carreira como escritor.

O próprio Lovecraft menciona em muitas de suas cartas o quanto as obras de outro autor americano, que o antecedeu, influenciaram seus interesses e seu estilo literário, tal autor é Edgar Allan Poe (1809 – 1849), americano nascido em Boston, Massachusetts, escritor de obras imortalizadas no gênero romântico porém sempre repletas de crimes e mistérios, do macabro e do terror.

Poe, on the other hand, perceived the essential impersonality of the real artist; and knew that the function of creative fiction is merely to express and interpret events and sensations as they are, regardless of how they tend or what they prove—good or evil, attractive or repulsive, stimulating or depressing—with the author always acting as a vivid and detached chronicler rather than as a teacher, sympathiser, or vendor of opinion. (JOSHI, 2010, p. 47) – (Poe, por sua vez, percebeu a impersonalidade essencial do verdadeiro artista; e entendeu que a função da ficção criativa é meramente a de expressar e interpretar eventos e sensações como elas são, indiferente de como elas tendiam ou se provavam – boas ou más, atrativas ou repulsivas, estimulante ou depressiva – com o autor sempre agindo como um cronista vívido e imparcial ao invés de um professor, simpatizante ou vendedor de uma opinião).

Assim como Poe, Lovecraft interessava-se bastante em cosmologia, que em Lovecraft tornou-se um interesse mais técnico e direcionado no campo da astronomia delineando a origem dos horrores descritos dentro de sua vasta obra. Em parte, ele atribui diretamente ao autor a sua paixão pelo mistério e pelo terror

¹ Respectivamente “Corvo e Polvo” em latim, dois animais que iconograficamente representam os dois autores por conta de suas maiores criações literárias, o poema “O Corvo” de Edgar Allan Poe e Cthulhu, o deus com cara de Polvo de Howard Phillips Lovecraft.

psicológico: “Then I struck Edgar Allan Poe!! It was my downfall, and at the age of eight I saw the blue firmament of Argos and Sicily darkened by the miasmal exhalations of the tomb!” (JOSHI, 2010, p. 44) – (E então eu descobri Edgar Allan Poe!! Foi minha perdição, e aos oito anos eu vi o firmamento azul de Argos e da Sicília escurecidos pelos eflúvios miasmáticos do sepulcro).

Tal influência se faz mister ser entendida para que o trabalho de Lovecraft possa então ser compreendido com a sua devida importância:

It is, in fact, a little difficult to discern any clear-cut Poe influence in the first several of Lovecraft’s juvenile stories. He claims that his first story, written in 1897 (not named, but surely “The Noble Eavesdropper”), was “pre-Poe (JOSHI, 2010, p. 51) – (De fato, é dificultoso discernir qualquer influência clara de Poe nas primeiras histórias juvenis de Lovecraft. Ele clama que sua primeira história, escrita em 1897 (não especificada, mas certamente “O Nobre Bisbilhoteiro”) foi “pré-Poe”)

Embora ainda não tenha alcançado status mundial como cultura massiva ou nos círculos acadêmicos, o autor tornou-se uma figura importante reunindo ao seu redor outros nomes como Clark Ashton Smith, Robert E. Howard, Frank Belknap Long, Henry Kuttner, entre outros.

Esses autores, junto a Lovecraft, e sob sua égide, formaram o universo ficcional conhecido como *Cthulhu Mythos* um universo no qual todas as histórias contadas operam de forma paralela como acontecimentos no mundo real e somam-se umas às outras na agenda oculta das criaturas abissais conhecidas como Os Antigos.

Os Antigos são entidades cósmicas que partilham basicamente de uma característica, a indiferença pela espécie humana, e são o tema central da obra de Lovecraft, embora raramente sejam apresentados e descritos. Assim firma-se a característica atmosférica de tais obras no qual a presença de tais criaturas na existência é provada pelos seus efeitos visíveis e não pela evidenciação factual de sua presença.

A soma de características como o antiantropocentrismo, a perdição e a desolação demonstram o motivo pelo qual o terror de H. P. Lovecraft é chamado de atmosférico e nos apresentam de forma concisa um universo misterioso muito mais terrível e que justifica o temor do homem no completo escuro, justifica seu terror diante da noite e a pressão psicológica que pode causar os pesadelos enquanto o sono se torna apenas fruto da exaustão, fazendo com que a mente, sempre alerta e preocupada com sua própria existência se aterrorize, como ferramenta de autopreservação da espécie.

Tal ferramenta é talvez a única forma com a qual seja possível escapar das ameaças descritas em tais obras, uma vez que elas são frequentemente absolutas em seu poder que a simples tentativa de detê-las somente leva à desolação e a loucura completa.

O enfrentamento de tais entidades se dá em muitos casos como um enfrentamento a coisas mais antigas que o próprio homem, em outros casos, há coisas tão profundamente enraizadas na existência da humanidade que o medo se torna concreto e inexorável como única possibilidade a ditar a ação do homem.

Tanto Poe quanto Lovecraft em suas obras fizeram a escolha de ignorar os trejeitos e estilos que imperavam em sua época, ainda, voltaram sua atenção a outros objetos de assunto que não eram comuns:

But the point is that Poe and Lovecraft deliberately chose to turn their backs on contemporary styles and subject-matter and created their own individual worlds of fantasy. (BLOCH, 1973, p. 15) – (Mas o ponto é que tanto Poe quanto Lovecraft deliberadamente escolheram virar suas costas para os estilos e objetos de estudo contemporâneos e criaram seus mundos particulares de fantasia.)

Ainda, é importante entender que para ambos os autores, a criação de uma obra Antártica envolvia um conceito extremamente importante por se tratar, do que até então era o mais recente avanço na exploração do espaço, fosse ele em terra ou ar.

1.3.1 Antártica

Lovecraft não foi o primeiro e nem será o último autor a se encantar com as belezas e o mistério do continente Antártico. Samuel Taylor Coleridge (1772 – 1834) escreveu entre 1797 e 1798, publicando pela primeira vez em 1798, seu poema “O Conto do Velho Marinheiro” no qual um barco desvia de seu caminho e alcança a Antártica, sendo salvos posteriormente por um albatroz que os guia para fora.

O conceito de obra Antártica existe até os dias de hoje, o continente é visto ainda como um símbolo de mistério principalmente pela imaginação que vaga cogitando o que pode estar enterrado debaixo daquela imensidão branca, por esse motivo existe um subgênero dedicado a isso, a ficção Antártica, como nos demonstra Elizabeth Leane em seu livro “Antarctica in Fiction” (2012):

[...]but its various paths accurately rehearse the standard ingredients of a thriving adult genre of Antarctic fiction[...] (LEANE, 2012) – ([...] mas seus vários caminhos ensaiam com precisão os ingredientes padrão de um próspero gênero adulto de Ficção Antártica [...])

Na época de Lovecraft o fato de pouca coisa ser conhecida sobre esse local fazia com que ele se tornasse um terreno no qual todas as possibilidades se realizavam para qualquer autor de literatura fantástica. Praticamente qualquer coisa poderia ser escrita sobre o continente que seria aceita, mesmo tendo qualquer contexto por mais estranho que fosse, o desconhecido permitia isso.

Qualquer obra que se ambientasse nessa localidade poderia apelar para visões fantásticas sobre qualquer aspecto desejado pelo autor graças ao desconhecimento geral da população sobre o que se encontrava lá além de geleiras e a imensidão branca.

Tamanha era a fascinação pelo continente gelado, que o autor demonstra na seguinte citação, retirada de uma de suas cartas, reproduzida a seguir:

[...] por volta de 1900 eu me tornei um devoto fervoroso da Geografia e da História, e um fanático incurável em relação à exploração antártica. A expedição de Borchgrevink, que pouco tempo atrás havia estabelecido um novo recorde no Polo Sul, serviu como um grande estímulo aos meus estudos. Escrevi muitas narrativas fantasiosas a respeito do Continente Antártico e também compus tratados “eruditos” sobre os fatos reais. (LOVECRAFT, 2010 p. 7)

O interesse de Lovecraft pela exploração da Antártica nasceu em sua infância e é, talvez, um dos maiores motivos pelo qual podemos ainda ter a existência de seus escritos, ainda, do autor ter continuado a existir, uma vez que durante a mesma época encontrava-se em depressão:

Este fascínio pela exploração do Polo Sul era tão intenso que chegou a salvar a vida do autor. Aos 14 anos, assolado por uma profunda depressão após a morte do avô e o conseqüente empobrecimento da família, o jovem Lovecraft chegou a contemplar suicídio. (LOVECRAFT, 2010 p. 7)

Não fosse apenas isso, chega o momento em que Lovecraft começa lentamente a se distanciar do horror sobrenatural tendendo para uma narrativa de cunho científico, utilizando as lacunas existente sobre as informações, para criar seu contexto fantasioso e de horror.

É chegado o momento em que a revolta normal contra o tempo, o espaço e a matéria deve assumir uma forma que não seja manifestamente incompatível com o que se sabe acerca da realidade – o momento em que deve ser satisfeita por imagens que formem complementos em vez de contradições ao universo visível e mensurável. E o que mais, senão uma forma de arte cósmica não sobrenatural, é capaz de apaziguar esse

sentimento de revolta – bem como satisfazer a curiosidade correspondente?
(LOVECRAFT, 2010, p. 7)

Seu interesse foi crescente, transformando-se de tal forma, que poderíamos ter visto uma obra de história alternativa ao invés de uma obra de ficção, tal era o interesse de Lovecraft pelo continente que ele chega a cogitar em uma de suas cartas como seria uma exploração seguinte se feita pelos mesmos exploradores de outrora:

[...] what would Scott & Shackleton & Borchgrevink find in the great white antarctic on their next expeditions . . . which I could—if I wished—live to see described? And as to history—as I contemplated an exit without further knowledge I became uncomfortably conscious of what I didn't know. Tantalising gaps existed everywhere. (JOSHI, 2010, p. 98) – ([...] o que Scott e Shackleton e Borchgrevink encontrariam no imenso branco antártico em suas próximas expedições... que eu poderia – se eu desejasse – viver para ver descritas? E para a história –me encontrei desconfortavelmente consciente da ausência de informações. Ficando atormentado pelos lacunas existentes em todos os lugares.)

Da mesma forma que o interesse crescia, a produção literária, mesmo que em outro gênero, em outros modelos e em outras concepções que antecederam em muito Nas Montanhas da Loucura, crescia em paridade:

In addition to “composing ‘learned’ treatises on the real facts” of Antarctic discovery, Lovecraft admitted to writing “many fanciful tales about the Antarctic Continent” in youth. Aside from those inspired by *The Frozen Pirate*, we have no information on what these are. (JOSHI, 2010, p. 76) – (Em adição aos “fatos reais aprendidos” da descoberta Antártica, Lovecraft admitiu escrever vários contos caprichosos sobre o continente Antártico em sua juventude. Além dos inspirados pelo *O Pirata Congelada*, não temos informações de quais sejam esses)

Talvez essa tenha sido a força-motriz de Lovecraft em criar décadas depois sua obra definitiva sobre o continente gelado, o que ele mesmo chamou de sua Coisa Antártica:

Que Pagana me dê forças! O trabalho em questão é a nova coisa antártica que eu estava burilando em meus pensamentos na última vez em que escrevo. [...] Chama-se “Nas montanhas da loucura” e trata de um legado infernal deixado por éons ancestrais[...] (LOVECRAFT, 2010, p. 9)

Lovecraft, de certa forma, deu continuidade à obra de Edgar Allan Poe em vários de seus objetos de atenção, como por exemplo a Antártica que Poe utiliza em seu “A Narrativa de Arthur Gordom Pym” (1838), que foi respondido posteriormente por um romance em dois volumes chamado “La Sphinx des glaces” (1897) por Jules Gabriel Verne (1828 – 1905) autor francês (também tratando de uma expedição em busca de um continente austral).

Como ele deixa transparecer, o legado é infernal e isso nos demonstra o tom que ele utiliza para sua história, isso reflete o que passou a nortear seu trabalho, a sensação de desconforto que somente poderia ser causada pelo Terror.

1.3.2 Terror e Sonho

Edgar Allan Poe descreveu em suas obras situações muitas vezes conflitantes com a realidade mas que pela boa narrativa e condução verossímil não acabam por criar estranhamento aos que o liam quanto às possibilidades do que por ele era proposto, suas histórias macabras foram importantes para que aos poucos a noção de quebra de realidade fosse aceita e entendida.

Like most fantasists, Poe excels in incidents and broad narrative effects rather than in character drawing. His typical protagonist is [...] ambitious of penetrating to forbidden secrets of the universe. (LOVECRAFT, 1927) – (Assim como a maior parte dos fantasistas, Poe excede em incidentes e os

efeitos amplos da narrativa em detrimento da composição de personagem. Seu protagonista típico é [...] ambicioso de penetrar nos secretos e proibidos segredos do universo.

Entender o que significa a literatura, por consequência a literatura de gênero, o gênero fantástico, o subgênero horror e por fim o subgênero do Horror Lovecraftiano é o que se faz necessário para avançar na investigação desse tema.

Ainda, o tema do pesadelo, que une em si o conceito de sonho e terror, é um aspecto extremamente importante para entender qualquer minúcia da obra de Lovecraft.

Os pesadelos eram tão constantes e pontuais na vida de Lovecraft, que ele dignou-se a criar uma palavra para nomear o que ocorria com ele “I called “night-gaunts” — a compound word of my own coinage. (JOSHI, 2010, p. 34) – (Eu os chamei de desoladores-noturnos – uma palavra de minha própria autoria)”. Na citação a seguir, ele delinea as primeiras tentativas de lidar com seus pesadelos.

I used to draw them after waking (perhaps the idea of these figures came from an edition de luxe of Paradise Lost with illustrations by Doré, which I discovered one day in the east parlor). In dreams they were wont to whirl me through space at a sickening rate of speed, the while fretting & impelling me with their detestable tridents. It is fully fifteen years—aye, more—since I have seen a “night-gaunt”, but even now, when half asleep & drifting vaguely along over a sea of childhood thoughts, I feel a thrill of fear . . . & instinctively struggle to keep awake. That was my own prayer back in '96—each night—to keep awake & ward off the night-gaunts! (JOSHI, 2010, p. 34) – (Eu costumava desenhá-los após acordar (talvez a ideia dessas figuras eram provenientes de uma edição de luxo de Paraíso Perdido com ilustrações de Doré, que descobri um dia no salão leste). Nos sonhos eles eram desejosos de me girar em uma velocidade nauseante, o tempo todo me atormentando e incitando com seus detestáveis tridentes. Fazem quinze anos completos – talvez mais – desde que eu vi um “desolador-noturno”, mas mesmo agora, quando com sono e flutuando vagamente pelo mar de pensamentos da infância, eu sinto arrepios... e institivamente luto para permanecer acordado. Essa era minha

súplica em 96 – cada noite – manter-me desperto e atento aos desoladores-noturnos!)

Embora para alguns pensadores, como James Allan Hobson, psiquiatra e pesquisador de sonhos, eles não passem de “mero subproduto da atividade cerebral noturna” (SOLMS, 2000 p. 793–1121), para outros, como Carl Gustav Jung, o sonho é “tão simples ou complicado quanto o próprio sonhador” (Jung, 1991, p. 74 e 75) e ainda “eles sempre se encontram um pouco adiante da consciência da pessoa” (Jung, 1991, p. 74 e 75) portanto a necessidade de estudos sobre o mesmo explica-se pela simples vontade humana de entender e compreender o desconhecido, mesmo que seja o de sua própria mente.

Ora, se tratamos de uma literatura que abarca o inconsciente e fundamenta-se nos medos da humanidade, é motivada pelos terrores coletivos e impulsionada por pesadelos que atormentaram um homem por toda a sua vida, como então entender a razão de sua existência, como entender sua função psicológica dentro do campo da literatura e ainda, como entender a forma que possibilita que tal resultado seja obtido com tamanha maestria?

Para tal empreitada teremos de abarcar o terreno demarcado pelo Suíço Carl Gustav Jung, psicoterapeuta e psiquiatra, fundador da psicologia analítica, um homem que dedicou sua vida ao estudo da psique humana e de seu funcionamento.

2 PSIQUE

“Conheça todas as teorias, domine todas as técnicas, mas ao tocar uma alma humana, seja apenas outra alma humana.”

Carl Gustav Jung

2.1 Psicologia

2.1.1 Conceito

A palavra psicologia serve para designar o estudo do comportamento e dos processos mentais. Sua história se confunde com a história religiosa e filosófica da humanidade pois, desde a antiguidade, pensadores, filósofos e teólogos das mais variadas culturas voltaram sua atenção para as questões da natureza humana, com o passar do tempo, essas questões se ampliaram e especializaram, em alguns casos se separando em conjuntos diferentes de conhecimento, a psicologia por si passou a ser vista separadamente a partir do século XIX.

O primeiro local dedicado a estudar a psicologia, um laboratório, foi fundado em 1879 por Wilhelm Wundt em Leipzig, na Alemanha, desde então a mesma é foco de estudos que visam principalmente entender o funcionamento do que é chamado de consciente e inconsciente que parametriza-se pelo ego.

Percebeu-o (ego) como o centro da consciência [...] Embora o ego tenha a ver com assuntos tais como identidade pessoal, manutenção da personalidade, continuidade além do tempo, mediação entre campos conscientes e inconscientes, conhecimento e testes da realidade. (SAMUEL, 2013 verbete: Ego).

Ainda mais especificamente, nas palavras de Jung:

O ego se parece a uma moldura que se move sobre um filme: a personalidade futura ainda não se encontra no campo de visão, mas vamos gradativamente nos aproximando até que o ser futuro seja totalmente visualizado. (JUNG, 1972, p. 40)

Como consciente entende-se o que é percebido, vivido e entendido em estado desperto enquanto o inconsciente é entendido como o que é vivido e experimentado em estado não desperto, para uma melhor explicação, o Dicionário Crítico de Análise Junguiana nos traz a seguinte definição:

Por consciência entendo a relação de conteúdos psíquicos com o ego, desde que essa relação seja percebida pelo ego. Relações com o ego não percebidas como tais são inconscientes. A consciência é a função da atividade que mantém a relação de conteúdos psíquicos com o ego (SAMUEL, 2013, verbete: Consciência).

No caso do inconsciente, temos a visão do que não é acessível pelo consciente, no entanto para Jung a visão do inconsciente é o início de uma questão mais ampla:

Jung não considerava o inconsciente exclusivamente como um repositório da experiência pessoal, reprimida e infantil, mas também como um lugar central da atividade psicológica que difere da experiência pessoal e era mais objetiva que ela, desde que se referia diretamente às bases filogenéticas, instintivas, da raça humana. (SAMUEL, 2013, verbete: Inconsciente).

Mais amplo, Jung via que o ser não era formado apenas pelo consciente e pelo inconsciente, além de outros aspectos, ele dividiu o inconsciente em pessoal e coletivo:

O primeiro, o inconsciente pessoal, era visto como fundando-se no segundo, o inconsciente coletivo. Os conteúdos do inconsciente coletivo jamais estiveram na consciência e refletem processos arquetípicos. (SAMUEL, 2013, verbete: Inconsciente).

Para o inconsciente coletivo, a visão amplifica-se de forma a entrar no conceito de arquétipos e aqui temos a complexidade da teoria de Jung:

O termo *archetypus* já é uma perífrase explicativa do *εἶδος* platônico. Para aquilo que nos ocupa, a denominação é precisa e de grande ajuda, pois nos diz que, no concernente aos conteúdos do inconsciente coletivo, estamos tratando de tipos arcaicos - ou melhor - primordiais, isto é, de imagens universais que existiram desde os tempos mais remotos. O termo *représentations collectives*. (JUNG, 2002, p. 16)

Aqui reside a complexidade da teoria proposta por Jung, principalmente pela sua possibilidade de intercâmbio com o místico, com o mágico e o religioso:

O significado do termo "archetypus" fica sem dúvida mais claro quando se relaciona com o mito, o ensinamento esotérico e o conto de fada. O assunto se complica, porém, se tentarmos fundamentá-lo psicologicamente. Até hoje os estudiosos da mitologia contentavam-se em recorrer a ideias solares, lunares, meteorológicas, vegetais, etc. O fato de que os mitos são antes de mais nada manifestações da essência da alma foi negado de modo absoluto até nossos dias. (JUNG, 2002, p. 17)

Dessa forma, é inegável e impossível não entrar no campo da mitologia, dos conhecimentos esotéricos e religiosos para entender os fenômenos que se

aplicam à mente, sejam eles de cunho sobrenatural ou simplesmente de uma ordem ainda não classificada pela ciência.

Tais campos são inegáveis quanto a sua importância para a construção social, e portanto, psicológica, do ser humano. É mister, no entanto, desconstruir-se a concepção de místico como sendo a visão padronizada dos dicionários:

[...] 4. Que leva em conta somente os fatores sobrenaturais na explicação das coisas, desprezando as causas físicas, científicas - 5. Diz-se de indivíduo que possui grande fervor religioso, acreditando somente nos preceitos divinos; DEVOTO (Dicionário Aulete, verbete: Místico)

Para tal empreitada temos de entrar no campo mais amplo e nos questionar quanto às definições das palavras, quanto à interação que a humanidade tem com as suas linguagens e com a forma como qualquer verbete se transforma no decorrer do tempo.

Jung vai além e nos transmite o necessário para entender como conceber o místico de forma válida para uma pesquisa não parcial, para uma empreitada não direcionada à experiência do indivíduo:

Por que é a psicologia a mais nova das ciências empíricas? Por que não se descobriu há muito o inconsciente e não se resgatou o seu tesouro de imagens eternas? Simplesmente porque tínhamos uma fórmula religiosa para todas as coisas da alma - muito mais bela e abrangente do que a experiência direta. (JUNG, 2002, p. 19)

Assim, a Psicologia carrega em si, a herança do mítico, não obstante, não sendo uma fórmula religiosa ou dogmática, mas o resultado da experimentação e da análise, da visualização e do diligente questionamento.

Talvez a característica mais importante em questão seja a forma de como a psicologia traz consigo essa herança, como ela consegue traduzir a linguagem de vários fenômenos para uma linguagem única e comum:

Será que podemos vestir como uma roupa nova símbolos já feitos, crescidos em solo exótico, embebidos de sangue estrangeiro, falados em línguas estranhas, nutridos por uma cultura estranha, evoluídos no contexto de uma história estranha? (JUNG, 2002, p. 25)

Assim o arquétipo passa a tomar sua forma complexa que nutre-se na psique do coletivo e toma sua forma no indivíduo. Há uma herança psicológica que acompanha a cada geração e forma assim um sistema complexo de valores que são transmitidos inconscientemente.

[...] o ser humano, na medida em que não constitui uma exceção entre as criaturas, possui, como todo animal, uma psique pré-formada de acordo com sua espécie, a qual revela também traços nítidos de antecedentes familiares, conforme mostra a observação mais acurada. (JUNG, 2002, p. 88-89)

Tais pré-formações na psique são imagens, que funcionam como particularidades de uma espécie e que por sua conta descrevem uma certa forma de agir ou entender.

"Imagens" expressam não só a forma da atividade a ser exercida, mas também, simultaneamente, a situação típica na qual se desencadeia a atividade". Tais imagens são "imagens primordiais", uma vez que são peculiares à espécie, e se alguma vez foram "criadas", a sua criação coincide no mínimo com o início da espécie. (JUNG, 2002, p. 89)

Por esses aspectos particulares, a psicologia analítica possui suas diferenças da psicanálise como apresentada por Sigmund Scholomo Freud. Ambos autores são responsáveis por duas das teorias psicológicas mais difundidas no mundo, tiveram durante algum tempo um relacionamento de tutor e aluno, sendo que ao término desse período, romperam irremediavelmente.

2.1.2 Freud e Jung

Sigmund Schlomo Freud foi um médico neurologista nascido em 6 de maio de 1856, em Freiberg, no então Império Austríaco, hoje Příbor, na República Checa. Conhecido mundialmente por ser o pai-fundador da Psicanálise, Freud qualificou-se como doutor de medicina na Universidade de Viena em 1881 (AYAN, 2006, p. 35-37) vindo posteriormente a formular o que foi chamado de a cura pela conversa, a Psicanálise.

O contato entre os dois se deu no ano de 1906 quando começaram a trocar correspondências como consequência da leitura de Jung da obra “A Interpretação dos Sonhos” (1900) de autoria de Freud, vindo a se encontrar no ano seguinte, formando uma amizade que perdurou durante anos.

Durante o primeiro encontro conversaram por mais de 13 horas seguidas dando rumos à psicanálise. A partir deste momento, Jung começou a praticar a psicanálise freudiana e auxiliou na criação de alguns de seus conceitos principais. Era considerado por Jung como seu príncipe herdeiro.

No entanto Jung começou a intensificar suas pesquisas em aspectos que Freud já iniciara anteriormente, mas jamais se aprofundara, como os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo.

Com o desenvolvimento em paralelo da psicologia analítica, os dois médicos acabaram por romper por volta de 1930, época de fundação da Associação Internacional de Psicanálise (IPA). Nessa mesma época Jung se distanciou da prática clínica no hospital psiquiátrico e exilou-se em sua casa, atendendo unicamente a pacientes particulares enquanto formulava as suas teorias mais avançadas como o Ego, a Sombra, a Persona, o Self, Anima e Animus entre vários outros.

2.2 Psicologia Aplicada

2.2.1 Arquétipos.

Assim, com o conceito da imagem e do arquétipo, podemos entender como certas ideias se formam no inconsciente e manifestam-se no consciente da humanidade como um todo, não limitando-se a um povo específico ou a um indivíduo isolado.

Cada movimentação intelectual do homem, interligada pelos ditames da sociedade, acaba por formar certas teias intrínsecas que se perpetuam junto à perpetuação da espécie. Dessa forma a construção do imaginário, e portanto do psicológico criativo, do indivíduo é fruto de sua própria vida em sociedade fatorada pelas tendências trazidas de seus pais biológicos.

Dessa forma é possível afirmar que os arquétipos figuram entre todos os povos e portanto são ferramentas iniciais para qualquer construção psíquica, entre essas, os sonhos.

Tomando então a noção de que os sonhos são uma linguagem do inconsciente, e que tal linguagem se baseia nos arquétipos, os pesadelos por sua vez também funcionam dessa forma, pois também são fruto dessa maquinaria psíquica que povoa todos os seres humanos.

Os arquétipos por sua vez, são amplos e compreendem dentro de si várias outras significâncias que são derivadas e interconectadas, muitas vezes sendo a ponte entre arquétipos maiores diferentes. Um dos exemplos mais claros da amplitude dos arquétipos é a mãe:

Como todo arquétipo, o materno também possui uma variedade incalculável de aspectos. Menciono apenas algumas das formas mais características: a própria mãe e a avó; a madrasta e a sogra; uma mulher qualquer com a qual

nos relacionamos, bem como a ama-de-leite ou ama-seca, a antepassada e a mulher branca; no sentido da transferência mais elevada, a deusa, especialmente a mãe de Deus, a Virgem (enquanto mãe rejuvenescida, por exemplo Demeter e Core). (JUNG, 2002, p. 90-91)

Como vemos, esses arquétipos carregam consigo certas similaridades claras que podem nos demonstrar como funciona o conceito, interligando o que significa individualmente ou coletivamente a palavra, ou o símbolo, mãe.

No entanto entender que a visão da mãe é universal, é incorrer em um erro, uma vez que a noção de cada indivíduo, embora carregue em si a herança do coletivo, acaba por tornar-se particular. Como exemplo, a mãe que para alguns pode ser a favorável, que provê vida, que cuida e que sofre pela cria, para outros pode ser um aspecto negativo como a devoradora, a destruidora, entre outros muitos exemplos.

Todos estes símbolos podem ter um sentido positivo, favorável, ou negativo e nefasto. Um aspecto ambivalente é a deusa do destino (as Parcas, Gréias, Nomias). Símbolos nefastos são bruxa, dragão (ou qualquer animal devorador e que se enrola como um peixe grande ou uma serpente); o túmulo, o sarcófago, a profundidade da água, a morte, o pesadelo e o pavor infantil (tipo Empusa, Lilith, etc). (JUNG, 2002, p. 92)

Essa complexidade é explicada por Jung:

Embora a figura da mãe, tal como aparece na psicologia dos povos, seja de certo modo universal, sua imagem muda substancialmente na experiência prática individual. Aqui o que impressiona antes de tudo é o significado aparentemente predominante da mãe pessoal. Essa figura sobressai de tal modo em uma psicologia personalista que esta última, como é sabido, jamais conseguiu ir além da mãe pessoal, seja em suas concepções ou mesmo teoricamente. (JUNG, 2002, p. 93)

Dessa forma, fica evidente que um único arquétipo por si, pode traduzir uma série de significados que se unem em um ponto em comum, cada arquétipo tendo um significado e por sua vez derivações que podem partilhar desse significado especificando-o de uma forma diferente e, algumas vezes, até mesmo oposta.

No decorrer de suas obras, Jung trabalhou com diversos arquétipos e listou uma infinidade dos mesmos, passando, muitas vezes, pelo mesmo arquétipo com múltiplas significâncias. Alguns de seus discípulos continuaram tal trabalho, alcançando alguns esquecidos pelo seu mestre e recuperando outros que fugiram de seu conhecimento

Uma lista completa e definitiva de arquétipos seria deveras longa, não sendo esse o foco desse trabalho. No entanto, como alguns serão trabalhados futuramente, segue uma lista de alguns arquétipos com uma pequena descrição sobre eles.

- 1) A Mãe: A geradora de vida, que dá a luz, que nutre, que cuida e amamenta, que cria e guia, que educa.
- 2) O filho: O que é gerado, o que deve ser conduzido e educado, ensinado.
- 3) O herói: O que combate o mal, que protege os inocentes e os fracos, o que constrói sua força e a usa para benefício dos outros a sua volta.
- 4) A donzela: A que representa as virtudes da virgindade, da passividade, que carrega consigo a pureza e a plenitude.
- 5) O velho sábio: Aquele que já viveu e ensina, que passou pelos caminhos da vida e pode dar exemplos, aquele que através de seu conhecimento pode impedir que erros seja cometidos.
- 6) A mãe natureza: A fertilidade, os ciclos do plantio e do cultivo, aquela que provê a todos independente de sua história.
- 7) A bruxa: A mulher perigosa que tem conhecimentos ocultos, que opera por sua própria conta e tem seus próprios objetivos
- 8) O *trickster*: O trapaceiro, aquele que engana e altera o status quo, o que nunca está contente e causa as vicissitudes da vida,

- 9) O cão leal: Aquele que sacrifica-se em nome de uma causa, de seu senhor, que o segue de forma incondicional e coloca sua própria importância abaixo da importância de algo ou de outrem.
- 10) O cavalo resiliente: O que segue seu objetivo incansavelmente, aquele que perdura, que vai até o fim de sua jornada, que consegue transpor todos os obstáculos de seu caminho.
- 11) O gato desleal: Aquele que retém um conhecimento oculto e o usa para beneficiar-se, para ensinar lições e tirar proveito do incauto, do inocente ou mesmo daquele que julga-se sagaz e astuto.
- 12) O renascimento: A segunda chance, o momento que separa o antes e o depois de uma vida, a nova vida após uma escolha ou consequência.
- 13) O Pai celestial: o que incuba a Mãe terra de vida, que gera e que cria, que propicia a existência, aquele que manda e comanda, aquele que ordena e que cria.
- 14) A Sombra: o aspecto oposto e reprimido de qualquer coisa, a visão contrária que se faz necessária para entender a totalidade de algo, o que não se entende, o que é oculto.
- 15) O espelho: o que revela a verdadeira essência de algo, o que revela o conteúdo da alma ou do coração, a sabedoria, a iluminação, o que satiriza.
- 16) O falo: o poder marcial e patriarcal. O que fere, o que penetra. O que protege e combate.
- 17) Cor Branca: pureza, paz, tranquilidade, elevação espiritual, espiritualidade, divindade, aspecto divino.
- 18) Cubos: A representação do quadrado ao quadrado, a formulação do espaço e suas coordenadas.
- 19) O ancião: o que antecede, a raiz do qual advém as nova gerações, o patriarca.
- 20) Mito de Atlântida: o paraíso perdido, a arrogância humana, o orgulho e a vaidade.
- 21) As Montanhas: o que faz ponte com o céu, elevação espiritual, segurança, robustez.

- 22) Água: fluidez, mutabilidade, nutrição, vida, a mudança violenta, o veneno e o antídoto.
- 23) O oceano: ancestralidade, o desconhecido, a origem da vida.
- 24) A travessia: Arriscar-se, mudar, trocar, o trânsito entre os estados, o dinamismo voluntário.
- 25) Anima: O desenvolvimento do aspecto feminino existente em todos os homens.
- 26) Animus: O desenvolvimento do aspecto masculino existente em todas as mulheres.

2.2.2 O Mundo Onírico

O relato de sonhos, como já foi comprovado, não é algo novo, no entanto os primeiros relatos dos mesmos são tão antigos quanto a escrita ou mesmo a primeira obra literária da humanidade. Uma vez que, os homens relatam a existência dessas experiências psicológicas desde tão longa data, não é de se estranhar que existam divindade correlacionadas a isso.

Tomemos por exemplo o adjetivo principal da língua portuguesa que se refere a sonhos, onírico. Tal adjetivo possui o seguinte significado de acordo com o dicionário Aulete: “(o.ní.ri.co) - 1. Ref. aos sonhos: Durante o sono, entramos no universo onírico. - 2. Que é próprio do sonho ou da natureza do sonho.” (Dicionário Aulete, Verbete: Onírico).

A palavra onírico, por sua vez, deriva da palavra grega *ὄνειροι* (oneiroi) que significa sonhos. Dentro da mitologia grega, dependendo da fonte escolhida há variações (Eurípedes, Cícero, Ovídio ou Homero) mas é constante a existência de deuses que eram considerados os deuses do sono, dos sonhos e até mesmo dos pesadelos. Os tradicionais eram Hipnos, Tânato, Geras e Morfeu, filho de Hipnos.

Hipnos (G. Hypnos). O Sono personificado, filho de Nix (a Noite) ou de Astreia, e de Érebo, e irmão gêmeo de Tânatos (a Morte). A localização de sua morada variava conforme as fontes: o inferno, a ilha de Lemnos, e finalmente a terra dos cimérios, num estranho palácio onde tudo dormia. Desse palácio

ele comandava os Sonhos, seus filhos em número incontável, entre os quais destacavam-se Morfeu, que tomava a forma de todas as criaturas, Ícelo (ou Fobétor, “o terrificante”) e Fântaso, que imitava todos os corpos inanimados (terra, pedra, água etc.). Hipnos apaixonou-se por Endimião (v.), e usando seus poderes fez com que o belo rapaz passasse a dormir com os olhos maravilhosos abertos para poder vê-los continuamente. (KURY, 2009, p. 264)

Como vemos, assim como na mitologia Mesopotâmica, os sonhos possuem um local em especial na mitologia Grega. É um fato comum, em muitas mitologias, a existência de um mundo dos sonhos, ou ainda, um mundo Onírico, seja onde eles se originam, para onde vão ou para onde os homens ingressam ao repousar.

A palavra Onírico é a adjetivação da língua portuguesa e com ela há o significado dicotômico que se divide em, relacionado à questões dos sonhos, ou de essência imaginativa, ilusória, quimérica.

A construção mitológica da humanidade possui diversas similaridades, mesmo em pontos distantes geograficamente sem qualquer vestígio de contato entre culturas diferentes. Alguns pontos se desenvolvem em cada uma das culturas, segundo as realidades locais que se apresentam, sejam pela terra, pelo conflito com vizinhos ou mesmo as adversidades que o clima apresenta.

Embora a divergência cultural e social gere por si diferentes argumentos que formam os arquétipos com variedades, muitos deles possuem proximidade em certos aspectos estruturais, como por exemplo, os sonhos.

A obra mais antiga da humanidade, que se tem ciência, é a Epopeia de Gilgamesh, cujo registro mais completo é o de uma tábua de argila escrito no século VII a.C. que conta a história de Gilgamesh e Enkidu, uma criatura meio homem, meio fera criada pelos deuses para opor-se a Gilgamesh.

Nesta mesma obra, talvez a primeira produção literária do homem, temos referências claras ao ato de sonhar, no entanto o que chama a atenção é o entendimento de que os sonhos se dão em um local, não apenas na mente do sonhador: “No meio dessa Terra está a montanha, que é ao mesmo tempo a moradia

dos deuses e o mundo inferior, o lugar de onde vêm os sonhos.” (OLIVEIRA, 2011, p 32).

Tal referência não é única, em outro dos mais antigos poemas épicos, Odisseia, temos uma outra referência a esse mundo dos sonhos: “Eles o seguiram para além da corrente do Oceano, do rochedo alvo, para além dos portões do sol e da região dos sonhos[...]” (OLIVEIRA, 2011, p. 27).

Isso nos leva à confirmação de que reside no inconsciente coletivo, pela existência em diversas mitologias, a ideia de que os sonhos, embora sejam uma produção orgânica, ou ainda, traduzida pelo organismo, são conectados a um outro mundo, a uma outra realidade, o mundo onírico.

Tal conceito de mundo onírico é um arquétipo propagado pela humanidade em diversas sociedades, culturas, religiões e mitologias. A visão de que existe um mundo de fantasias no qual se geram os sonhos se expande por vários aspectos dessas culturas, seja mitologicamente dando importância às revelações advindas de sonhos, ou mesmo do entendimento de que o sonhar é um local concreto, uma existência similar à existência física.

Para o estudioso de mitologia e religião comparada Joseph Campbell, os mitos se conectam aos sonhos de forma derivativa, sendo que a integração entre eles seria responsável pela existência de nossa sociedade.

Não seria demais considerar o mito a abertura secreta através da qual as inexauríveis energias do cosmos penetram nas manifestações culturais humanas. As religiões, filosofias, artes, formas sociais do homem primitivo e histórico, descobertas fundamentais da ciência e da tecnologia e os próprios sonhos que nos povoam o sono surgem do círculo básico e mágico do mito. (CAMPBELL, 1997, p. 6)

Dessa forma vemos que a concepção de que os sonhos possuem autonomia quanto aos sonhadores é bem difundida entre os estudiosos de psicologia, mitologia, religiões, entre muitos outros que poderiam ser citados alongando as referências aqui já expostas.

Chegamos então ao consenso de que os sonhos são geratriz para a criatividade, podem ser usados como força motora para a invenção e para a fantasia, que a capacidade que o homem tem de sonhar influencia diretamente na sua capacidade de entender o mundo a sua volta, relacionar-se com outros indivíduos e até mesmo de expressar-se, seja de forma escrita, cantada ou qualquer outra criação plástica, como afirmado por Jung.

Tal consenso nos remete diretamente ao entendimento de que a arte pode expressar os sonhos, seja em sua totalidade, seja como fonte de criatividade, e que a inspiração em sonhos acompanha a humanidade, concebendo assim até mesmo lugares imaginários e distantes da humanidade em sua vida ordinária.

Dessa forma, a utilização dos arquétipos em criações literárias não é algo estranho, torna-se, após esse entendimento, algo tão comum que já é praticado confiadamente, desde que o homem passou a registrar suas histórias e pensamentos.

2.2.3 Psicologia na Arte

A utilização da psicologia na arte é uma questão a ser abordada iniciando-se pelo que concebe-se como psicologia. Uma vez que essa palavra seja concebida como o estudo da psique humana, o que é produzido pela mesma, por sua vez, é psicológico, logo, toda arte produzida envolve a psicologia.

Apesar de sua incomensurabilidade existe uma estreita conexão entre esses dois campos que pede uma análise directa. Essa relação baseia-se no facto de a arte, em sua manifestação, ser uma actividade psicologica e, como tal, pode e deve ser submetida a considerações de cunho psicologico; pois, sob este aspecto, ela, como toda actividade humana oriunda de causas psicologicas, e objecto da psicologia. (JUNG, 1970, p. 42)

O fato de sonhos serem uma atividade da mente também contribui para que a criação artística ou literária seja por sua vez uma criação psicológica. No

entanto, os sonhos por si são uma ferramenta reconhecida pelo seu valor quanto à criação literária.

Embora existam várias expressões artísticas no qual a psicologia possa ser usada como artifício de criação, é inegável que a mesma foi usada intensamente na criação de obras literárias, sejam elas por conta dos conceitos de arquétipos e símbolos de forma intencional, seja através da utilização de sonhos, pesadelos ou pensamentos não intencionais, frutos do inconsciente ou do inconsciente coletivo.

Na literatura, obras que são inspiradas em sonhos não são raras, nem mesmo inexpressivas, para demonstrar isso, tomemos a palavra do autor Moacyr Scliar, o sétimo ocupante da cadeira 31 da Academia Brasileira de Letras:

[...]o pai da psicanálise enfatizava a conexão entre criação literária e fantasia, que, no ser humano pode surgir de várias maneiras, através de devaneios, de sonhos. Essa conexão explica a razão pela qual, desde há muito, a literatura fala sobre o sonhar. (SCLIAR, 2008)

Um dos maiores exemplos de produção literária que seja derivada de sonho, reside em vários dos clássicos da língua inglesa, escrito por William Shakespeare:

Os grandes escritores trabalharam muito com a ideia do sonho, e Shakespeare é disso um exemplo. Afinal, foi ele quem disse, em *A tempestade*: "Somos feitos da mesma matéria que os nossos sonhos". O tema é recorrente na obra shakesperiana; uma de suas peças tem como título *Sonho de uma noite de verão*. (SCLIAR, 2008)

Shakespeare, no entanto, não é exclusividade, no decorrer da história da humanidade, uma infinidade de artistas valeram-se das construções oníricas para as mais diversas criações, nem sempre utilizando-se de sonhos agradáveis, muitas

vezes o mesmo sendo fruto de alucinação ou mesmo pesadelos, como no caso de Lovecraft.

Vários escritores usaram os próprios sonhos como matéria-prima da ficção. O exemplo mais famoso é o do poeta inglês Samuel Taylor Coleridge. Aconteceu num dia de outono em 1797. Por causa de uma disenteria, Coleridge tomou um pouco de ópio. A droga deixou-o sonolento e ele adormeceu, enquanto lia uma obra que descrevia o palácio construído pelo imperador mongol Kublai Khan. Dormindo, sonhou com um poema que descrevia esse palácio e que tinha “não menos do que 200 ou 300 versos”. (SCLIAR, 2008)

Com isso fica evidente que a produção literária recebeu muito benefício dos sonhos, das atividades inconscientes e dos eflúvios diretos do inconsciente coletivo, como um reduto de informação e histórias da humanidade.

Utilizar os devaneios noturnos como artifício criativo não foi exclusividade de Lovecraft, mesmo que no seu caso tenham sido devaneios desagradáveis, há relatos de autores que produziram obras inteiras a partir de sonhos, não apenas personagens, características descritivas de um ambiente ou mesmo uma situação, mas sim histórias completas com seu devido começo, meio e fim.

Robert Louis Stevenson frequentemente sonhava com contos inteiros, e foi um sonho que lhe deu a ideia para Dr. Jeckyll e Mr. Hyde (O médico e o monstro). Já Mary Shelley, em sua introdução a Frankenstein, conta que desde criança gostava de escrever, mas tinha um prazer ainda maior: devanear. “Meus sonhos eram mais fantásticos e agradáveis que meus escritos. Eram só meus.” (SCLIAR, 2008)

Com isso nos confrontamos com a questão dos pesadelos serem uma característica única de Lovecraft, nos encontramos diante da questão se as construções psíquicas acessadas através dos momentos de sonho, serem um recurso realmente válido e útil para a criação literária:

[...] sonhou que falava a seu falecido avô sobre o livro, e, ao acordar, tinha a solução para o problema: “O epílogo deveria ter o tom de uma neta que simplesmente narra uma história ao avô”. A pergunta se impõe: será que no fundo ela já não sabia disso? Provavelmente sim: a resposta para seu problema ficcional estava no inconsciente. O sonho só fez o favor de abrir a porta desse inconsciente. O que, para um escritor, é um grande auxílio. (SCLIAR, 2008)

Dessa forma fica claro que a utilização de sonhos não é algo novo, tampouco algo não coberto pelos estudos literários, mas sim, que é um campo extremamente amplo que pode levar a muitas descobertas sobre o comportamento do homem, sua forma de pensar e ainda, que pode contribuir imensamente para a criação literária uma vez que, é uma porta para pensamentos que podem se desenvolver de forma autônoma durante qualquer momento da vida.

Portanto, os pesadelos que teriam inspirado Lovecraft, por si, não seriam importantes, o que lhes dá importância é a construção de narrativas, histórias e contos que fez durante a sua vida, sejam eles simplesmente inspirados nos tais horrores noturnos ou uma reprodução fidedigna do que quer que sua mente tenha criado, acessado ou mesmo lembrado.

3 SÍMBOLOS ÁRTICOS

“Não está morto o que eternamente jaz inanimado, e em estranhas realidades até a morte pode morrer.”

Howard Phillips Lovecraft

3.1 Conceitos

Conforme visto anteriormente, a literatura e a psicologia andam juntas quanto ao entendimento de uma obra literária, à tentativa de decifrar cada característica da mesma e na busca das conexões que podem se fazer com as origens criativas desta.

Utilizando-se da teoria da Psicologia Analítica e tomando como objeto de estudo o conto *Nas Montanhas da Loucura* de Howard Phillips Lovecraft (Lovecraft, 2011) podemos então encontrar uma série de descrições que emparelham-se com os conceitos de arquétipos.

A consistência geral do conto opera de forma totalmente concernente com o conceito de mundo onírico pelo ingresso em uma realidade que se aproxima da considerada normal, mas que contém elementos que a distingue completamente desta.

Uma vez que, falamos de realismo fantástico, a visão dada é de que os fatos ocorreram em uma realidade muito similar à nossa, são propostas feitas com base na consistência real dos acontecimentos, procurando dar ao desconhecido uma caracterização sobrenatural que, em última análise, opera completamente dentro dos parâmetros do natural, no entanto ainda não catalogados pela ciência.

Tal visão correlaciona-se com a visão do *dreamtime* australiano, a visão de que os sonhos integram-se à realidade de sua forma particular criando uma expansão do universo conhecido que pode ser acessado através dos sonhos, que, para os

australianos, não deixa de ser verdade nem participante do que se concebe como mundo.

the Dreaming, also called dream-time, or world dawn Australian Aboriginal languages altjira, altjiranga, alcheringa, wongar, or djugurba, mythological period of time that had a beginning but no foreseeable end, during which the natural environment was shaped and humanized by the actions of mythic beings. Many of these beings took the form of human beings or of animals (“totemic”); some changed their forms. They were credited with having established the local social order and its “laws.” Some, especially the great fertility mothers, but also male genitors, were responsible for creating human life—i.e., the first people. Mythic beings of the Dreaming are eternal. Though in the myths some were killed or disappeared beyond the boundaries of the people who sang about them, and others were metamorphosed as physiographic features (for example, a rocky outcrop or a waterhole) or manifested as or through ritual objects (see tjurunga), their essential quality remained undiminished. (ENCYCLOPÆDIA BRITANNICA, verbete: the dreaming) – (o sonhar, também chamado de hora dos sonhos, ou alvorecer do mundo nas línguas Aborígenes das Australia altjira, altjiranga, alcheringa, wongar, ou djugurba, é um período mitológico do tempo que teve início mas não fim, durante o qual o ambiente foi modelado e humanizado pela ação de entidades míticas. Muitas dessas entidades tomaram a forma dos homens ou de animais (totêmicas); alguns modificaram suas formas. A elas era dado o crédito de terem estabelecido a ordem social e suas leis. Algumas, especialmente as grandes mães da fertilidade, mas também os genitores masculinos, foram responsáveis por criar a vida humana – o primeiro povo. As entidades míticas do Sonhar são eternas. Embora em alguns mitos elas sejam assassinadas ou desapareceram para além dos cantos sobre elas, outras tenham se metamorfoseado em características geológicas (por exemplo, afloramentos rochosos ou poços) ou manifestadas com, ou, através de objetos ritualísticos (veja tjuringa), sua qualidade essencial permanece inalterada.

Como ferramenta de exteriorização psicológica, a criação plástica, como proposta por Jung, (CALIA, 2006, p. 73) é uma forma plausível para se analisar um sonho importante, seja pela sua recorrência, seja pelo impacto causado a uma

pessoa. O mesmo vale para os pesadelos, portanto, é correto afirmar que a criação de obras baseadas nesses terrores noturnos traz consigo símbolos do inconsciente e portanto, podem ser analisadas sob a mesma teoria.

O Conto Nas Montanhas da Loucura de Howard Phillips Lovecraft trata de uma expedição feita à Antártida pelo geólogo William Dyer, professor da fictícia Universidade do Miskatonic, que encontra indícios de uma civilização muito anterior à humanidade em nosso planeta.

Os indícios encontrados nos locais explorados demonstram que existiu vida inteligente e capaz de edificar construções milhões de anos antes da aparição do primeiro homínido.

A narrativa é contada em primeira pessoa pelo geólogo William Dyer, professor que escreve tal relato na esperança de que consiga evitar que seja feita uma nova expedição ao mesmo local, onde ocorreram desgraças e rupturas tão profundas na realidade que transformariam o mais são dos homens, no mais débil imbecil, louco e perdido.

Embora a história seja fantástica, suas fundações estão alicerçadas na realidade da época em que Lovecraft a escreveu, suas visões correspondem às visões da época e sua especulação fantasiosa se dá em certos aspectos do desconhecido da época até então.

Ao utilizarmos os elementos apresentados por Lovecraft no decorrer do conto, a relação que faremos com os símbolos nem sempre poderá ser óbvia, é necessário entender a modificação que os símbolos sofrem uma vez que eles passam a ser operados em uma realidade alternativa, em uma realidade onde muito do que se sabe na existência mundana, é visceralmente distorcido por Lovecraft, em conformidade com a atmosfera de suas obras.

3.2 Desconstrução.

O primeiro símbolo a ser trabalhado nesta na obra é a neve, o gelo e o branco, a descrição de uma terra mal tocada pelo homem, um ícone claro de absolutismo:

Como su color contrario, el negro, el blanco puede situarse en los dos extremos de la gama cromática. Absoluto y no teniendo otras variaciones que las que van de la matidez al brillo, significa ora la ausencia ora la suma de los colores. (CHEVALIER, 1986, p. 189) – (Como sua cor contrária, o preto, o branco pode situar-se nos extremos da gama cromática. Absoluto e não tendo outras variações que não sejam matiz ou brilho, significa ora a ausência, ora a soma das cores.)

Embora normalmente tal símbolo possa representar a pureza, neste caso a o ícone se expressa através da ausência da vida humana, um território jamais maculado pela mão dessas criaturas. Aqui, vemos a característica anti-anthropomórfica de Lovecraft, o branco não apenas representa a neve, mas representa também uma área vazia no qual todas as possibilidades existem.

A neve é uma constante neste conto por se tratar da Antártica, o continente gelado, no entanto o maior efeito a ser conquistado com esse elemento é o de ter um terreno onde qualquer cor se destaque, onde qualquer descrição visual possa ser imaginada com a imensidão alva como fundo.

Um aspecto a se levar em conta quando falamos de neve e do sobrenatural, é a visão de povos que tenham a neve como algo constante em sua vida como os nórdicos por exemplo. Dentre a mitologia dos povos germânicos o símbolo da neve e do gelo são presentes e uma relação surge ao lermos o seguinte trecho de Campbell.

[...]depois de o "voraz sorve-douro" ter dado origem, no norte, a um enevoadado mundo frio e, no sul, a uma região de fogo, e depois de o calor do sul ter atuado sobre os rios de gelo que se acumulavam no norte, uma peçonha efervescente começou a exudar. Surgiu disso uma garoa, que se congelou, tornando-se geada. A neve resultante derreteu-se e passou a gotejar; a vida surgiu desse gotejar,...](CAMPBELL, 1997, p. 153)

A neve é o elemento do qual surge a vida, é o símbolo matriz que caracteriza o momento no qual o caos é controlado pelas forças superiores e passa a gerar vida de forma divina. Para que possamos entender tal qualificação desse elemento como geratriz da existência, temos de levar em conta a realidade dos povos no qual tal mito surgiu, assim entenderemos que a neve para eles tem um papel importante e, portanto, crucial para a vida.

Embora para os nórdicos esse seja o significado, para Lovecraft temos uma leve distorção, vemos aqui a caracterização de sua desolação para com os elementos formadores de sua história, embora a neve para os nórdicos seja um símbolo de vida, para a expedição ele permaneceu como um aviso constante de que a vida gerada por ela poderia ser algo aquém de seus piores pesadelos.

O símbolo a seguir consiste na derivação do símbolo anterior, a neve, o branco. Temos agora o iceberg, um monólito de gelo que por si já invoca uma característica titânica. Tais blocos de gelo podem ser imensos e esquecer desse aspecto natural, da força proporcional ao tamanho, pode ser um perigo.

Embora o símbolo fale por si, é necessário relevar que ele carrega consigo um aspecto bem peculiar da época em que o conto foi escrito. Anos antes de sua publicação, em 1912, o navio Titanic naufragou após bater em um iceberg, tal referência não pode ser deixada de lado quando a vemos descrita por Lovecraft, em especial na seguinte passagem:

Em muitas ocasiões os curiosos fenômenos atmosféricos eram motivo de grande encantamento pra mim; entre os efeitos mais impressionantes estava uma miragem muito vívida – a primeira que vi – nas quais *icebergs* distantes surgiam como as muralhas de fortalezas cósmicas inimagináveis. (LOVECRAFT, 2011, p. 20)

O poder destrutivo do iceberg é um aviso claro de que a partir daquele momento, os personagens entram em um território onde coisas inimagináveis podem ocorrer. É um aviso do autor, a seus leitores, que a proporção que as coisas tomam a partir desse momento, corresponde ao potencial destrutivo de tal ameaça.

Na mitologia, a morte de um herói é muitas vezes causada por sua própria hybris, que incita os deuses a humilhá-lo. Um exemplo moderno: em 1912, o navio Titanic bateu em um iceberg, afundando [...]No entanto, fora considerado "inabundável"; segundo o escritor norte-americano Walter Lord, um marinheiro teria dito: "Nem Deus conseguiria afundar este navio!" (JUNG, 1980, p. 117)

Talvez com esse entendimento de relação narrativa de relação dos poderes além do controle humano bem como da motivação de seus atos, fique mais claro que o aviso fora dado pela natureza.

No trecho a seguir, vemos a existência de dois elementos distintos que quando unidos criam uma derivação

No entanto, foi a profusão de cubos regulares, muralhas e bocas de caverna nas encostas o que mais nos fascinou e perturbou... boa parte do material que compunha aquelas coisas era um quartzito arqueano de coloração clara, diferente de todas as outras formações visíveis na superfície ao redor. (LOVECRAFT, 2011, p. 53)

O primeiro é o quartzo:

El cuarzo simboliza el elemento celest em las iniciaciones. El agua sagrada y poderosa, em los rituales iniciáticos de los sanadores (medecine-men) australianos[...] (CHEVALIER, 1986, p. 379) – (O quartzo simboliza o elemento celestial nas iniciações. A água sagrada e poderosa nos rituais dos feiticeiros.)

O segundo elemento são os cubos:

Simboliza el mundo material y el conjunto de los cuatro elementos[...] En un sentido místico el cubo se considera símbolo de la sabiduría, de la verdad u de la perfección moral [...] Es la imagen de la eternidade, em razón de su

carácter no espiritual, pero sólido. (CHEVALIER, 1986, p. 385) – (Simboliza o mundo material e o conjunto dos quatro elementos [...] Em um sentido místico o cubo é considerado o símbolo da sabedoria, da verdade e da perfeição moral [...] É a imagem da eternidade, em razão de seu carácter não espiritual, mas sólido.)

Enquanto o quartzo, a matéria do qual são feitos os cubos, representa um elemento celeste, o cubo representa a eternidade. Os dois elementos em integração conferem à cena um novo aviso, ainda mais categórico que o aviso da neve ou dos icebergs, aqui o aviso é que há algo que suplanta a eternidade, que origina-se do espaço e que possui sabedoria e perfeição moral.

No entanto, como falamos de Lovecraft, a perversão do símbolo conjunto é esperada, a ameaça realmente é eterna e veio do espaço, no entanto sua sabedoria e moralidade acima da humana, são a da visão de que humanos são representam nada. Quando levamos em consideração que o quartzo é importante para os curandeiros, percebe-se que a inversão do mesmo causa também a inversão da cura, transformando-a em dor e sofrimento.

A seguir vemos outro símbolo duplo, agindo em dicotomia e criando uma derivação a ser delineada tendo em conta não apenas o histórico das palavras, mas também os significados que elas assumem nesta realidade estranha:

[...] os construtores da cidade eram sábios e antigos, e haviam deixado resquícios em rochas que mesmo na época já haviam sido assentadas cerca de um bilhão de anos atrás [...] Eram os próprios criadores e escravizadores dessa vida. (LOVECRAFT, 2011, p. 70)

Quanto aos antigos: “Os jovens foram educados, e os anciões se tornaram sábios, por intermédio do estudo, da experiência e da compreensão de suas efetivas formas iniciatórias.” (CAMPBELL, 1997, p.141). Não fosse pelo símbolo seguinte, a perdição Lovecraftiana se faria presente de alguma outra forma, mas o texto já assume suas linhas torcidas.

O valor dos símbolos arcaicos está no seu reconhecimento de que o mal faz parte da história do ser e do ser social. O mal já está lá, não é o oposto de bem; tem um aspecto externo ou é um poder escravizante que não pode ser tratado apenas pela vontade. (CAMPBELL, 2001, p. 89)

A escravização pode ser um aspecto cultural recorrente na história dos povos, no entanto embora ela seja vista como maldade, em algumas sociedades o tratamento dado aos escravos era bem mais agradável que o dado aos párias da sociedade. Com isso em vista, o trecho deixa bem claro que o poder que escravizara a vida, que era antigo quando a terra ainda era jovem já era o mal por si.

É um poder maligno que, pela sua característica arcaica, é utilizado por Lovecraft como a evidência de que os avisos dados até esse momento não foram apenas enfeite, nesse momento ele deixa claro que os tais anciões são a certeza de que uma ameaça, que não pode ser vencida unicamente pela vontade, é a realidade no qual eles se localizam.

Conforme visto até agora, a utilização dos símbolos na narrativa de Lovecraft são constantes, a todo momento eles são convocados para delinear a narrativa dando pistas de qual é a trama que ocorre por trás da camada narrativa em primeiro plano.

O aviso é dado pelo ambiente a todo momento, uma vez que a história se passa em uma realidade onde o limiar da sanidade existe e pode ser rompido a qualquer momento, onde a perdição e a desolação são a constante que aguarda qualquer fim de jornada.

Nesta citação seguinte, vemos novamente dois símbolos principais sendo apresentados juntos:

... as partes infinitamente antigas da história contada pelo quebra-cabeça – representando a vida de seres pré-terrenos com a cabeça em formato de estrela-do-mar em outros planetas, em outras galáxias e em outros universos. (LOVECRAFT, 2011, p. 71)

Primeiramente temos um elemento que pode passar incólume em um primeiro exame, o que seria o bastante para não criar a tensão necessária que é dada nesta cena, a panspermia “s. f. || (filos.) doutrina segundo a qual a vida teria vindo de outros mundos ao nosso por deslocamento de germes universalmente espalhados.” (Dicionário Aulete, Verbetes: Panspermia). A afirmação feita nesta cena é a de que a vida não surgiu na terra, que ela chegou aqui há mais tempo do que o ser humano é capaz de compreender, e para complementar o terror apresentado por essa informação, as criaturas são descritas com a cabeça em formato de estrela-do-mar, animais marinhos com capacidade de regenerar membros perdidos.

Caso o terror não tenha se instalado definitivamente no leitor, nesta passagem é dado o prenúncio de que o combate certamente será infrutífero, que ameaça que se anunciara antes é maior do que parecia em um primeiro momento.

O continente perdido de Atlântida é uma das lendas mais conhecidas do mundo ocidental, divulgada por Platão, esse mito traz consigo o arquétipo do paraíso perdido, similarmente ao Titanic, falamos de *hubris*, o orgulho, que teria causado a ruína de tal continente.

De repente as terras do Pacífico afundaram mais uma vez, levantado junto a temível cidade de pedra de R'lyeh e todos os polvos cósmicos; e mais uma vez os Anciões reinaram supremos sobre a Terra, a não ser por um temor obscuro sobre o qual evitavam falar. (LOVECRAFT, 2011, p. 76—77)

A linguagem utilizada é escolhida com o objetivo de causar um determinado efeito no narrador, aqui a opção feita foi a de invocar um dos mitos mais antigos que por sua vez pertence a um outro conjunto de símbolo:

Así la Atlántida evoca el tema del Paraíso, el de la Edad de Oro, que se encuentra em todas las civilizaciones, seal al albor de la humanidade, seja a su término. Su originalidad simbólica entraña la idea de que el paraíso reside en la predominância em nosotros de nustra naturaliza divina. (CHEVALIER,

1986, p. 149-150) – (Dessa forma a Atlântida evoca o tema do Paraíso, da Idade de Ouro, que se encontra em todas as civilizações, sela a madrugada da humanidade ou o seu término. Sua originalidade simbólica consiste na ideia de que o paraíso reside na predominância em nós de nossa natureza divina)

A cidade de Atlântida é uma alegoria à queda, à perdição do homem devido a seus sentimentos mesquinhos. A forma de Lovecraft utilizar esse mito que por si já é uma lembrança de perdição, é intensificá-lo através de paralelos que podem ser traçados tanto da pretensa localidade de ambos quanto no entendimento de que não há inversão da desolação, qualquer símbolo que a traga consigo, ao ser utilizado em uma narrativa de terror, terá seu efeito intensificado.

Para entender isso, é necessário que se entenda que a origem do nome do Oceano Pacífico remete ao fato de que o navegador Fernando de Magalhães teria nomeado tal massa de água salgada assim, pelo fato dele ser calmo, principalmente quando comparado ao oceano Atlântico.

Com o continente Atlântico sendo localizado exatamente em um oceano terrível e ter conseguido prosperar, a ideia perene que pode ser captada é a de que um continente que tenha se afundado no pacífico será algo de maior magnitude e intensidade, contanto, pelo histórico dos anciãos e da escravatura praticada por eles, fica o questionamento de como eles puderam prosperar em seu caminho de maldade.

Então, quando o primeiro grande terremoto fez a região estremecer durante o período Comancheano, uma pavorosa fileira de picos ergueu-se de repente em meio aos mais terríveis rumores e ao caos – e assim surgiram as mais elevadas e mais terríveis montanhas da Terra. (LOVECRAFT, 2011, p. 81)

As mais elevadas e mais terríveis montanhas da Terra são apresentadas nesta história, montanhas que rivalizam com qualquer outra e que por si, já trazem a mensagem clara de que o significado que reside nelas não é favorável ao homem,

não atua em conformidade com o antropocentrismo, é mais uma ameaça para a frágil criatura que é o ser humano perante as forças colossais da natureza.

El simbolismo de la montaña es múltiple[...]En cuanto alta, vertical, elevada y próxima al cielo, participa del simbolismo de la transcendencia [...] la morada de los dioses y el término de la ascension humana [...] (CHEVALIER, 1986, p. 722-724) – (O simbolismo da montanha é múltiplo [...] Quando alta, vertical elevada e próxima do céu, participa do simbolismo da transcendência [...] a morada dos deuses e o término da ascensão humana [...])

As montanhas representam o contato do homem com os deuses, figuram como o caminho para o paraíso e a forma de elevar-se à graça divina. Mas é necessário lembrar que na realidade apresentada por Lovecraft, os deuses realmente existem mas não são bons, que aproximar-se do céu é aproximar-se das estrelas, e dessa forma aproximar-se do que há de mais terrível e perigoso para o homem enquanto espécie.

Enquanto as montanhas são apresentadas com sacralidade tanto no velho testamento, onde Deus se revela para Moisés na forma de uma sarça-ardente, quanto no novo testamento, onde Jesus ensina a seus discípulos, as montanhas da loucura representam o oposto do cuidado divino para com a humanidade.

Essas montanhas se aproximam do céu e isso não poderia ser mais terrível, pois o horror que vem do espaço, capaz de criar vida e escravizá-la milênios antes da existência do homem, está mais próximo de quem ousa pisar em tais montanhas.

Lovecraft utiliza os elementos sacralizados trazendo perguntas que não podem ser respondidas, a subversão criada pelo autor é feita nos níveis mais profundos do imaginário e do espiritual, para que a sensação de desolação seja perceptível pelo leitor, para que assim, através dos mitos recontados, dos arquétipos que encontram ressonância em cada um que passeia os olhos pela sua narrativa, possa se aproximar o suficiente dos personagens em situações desesperadoras.

A montagem de suas cenas quando analisadas pelos aspectos da psicologia analítica, demonstram que o conhecimento dos símbolos que formam a fé e a esperança, lhe dá uma vantagem sobre o leitor, para criar efeitos que causem estranhamento e desconforto, principalmente por operarem de forma mais intensa no subconsciente, em elementos que não fazem parte da atenção mundana e que, portanto, não podem ser combatidos conscientemente.

Cada passagem funciona com um efeito cumulativo, criando um efeito de bola-de-neve no qual os protagonistas da história parecem entrar em uma série de eventos em cadeia que sugerem não terem fim e que, levarão a uma travessia para um estado terrível, se não a morte, a insanidade ou até mesmo algo pior.

E utilizando-se da travessia, surge um símbolo que sugere tal ato, o ato:

O rio, em outras épocas atravessado por opulentas pontes de pedra, era claramente aquele cujo antigo curso tínhamos avistado durante o voo de reconhecimento. (LOVECRAFT, 2011, p. 82)

A travessia é um elemento constituinte da psicologia humana, a noção de passar do ponto A para o ponto B é a mudança da condição inicial para uma nova condição. Em mitos a travessia sempre cobra seu preço, seja a moeda de Caronte, para que os mortos possam atravessar o rio Estiges, ou mesmo a do Mar Vermelho.

No entanto esse trecho não se resume à travessia, o elemento mais importante aí é a água, o símbolo da vida:

A história que cerca esses episódios é sumamente misteriosa; no entanto, a questão apropriada concerne à natureza do mito. Como identificamos essa narrativa mitológica? O mito é aquele da descida dos Patriarcas ao Egito. José se dirige a um poço. O poço está seco, mas entendemos que o poço existe. Significa passagem pela água ao Egito e passagem através da água para fora do Egito. A água sempre representa o domínio abaixo da esfera da manifestação, o lugar da nova energia, o novo dinamismo. Refere-se ao campo do inconsciente, imergindo nesse domínio e emergindo de volta dele. (CAMPBELL, 2002, p. 58)

Temos a água representando algo em movimento, fazer a travessia por ela sugere que a mudança será ainda maior, uma vez que o elemento invocado é o inconsciente, sabemos que o desconhecido é a realidade que aguarda o outro lado da travessia.

A água possui a característica da adaptabilidade, é considerada tradicionalmente um símbolo de poder feminino, representa o poder intuitivo e nutritivo da mãe, em muitos aspectos relaciona-se com esse arquétipo e tendo essa noção, fazer a travessia pode assumir um entendimento de que abandona-se a segurança, arrisca-se no desconhecido.

2. En las tradiciones judias y cristianas el agua simboliza ante todo el origen de la creación. El mem (M) hebreo simboliza el agua sensible: es madre y matriz. [...] De todos modos el agua, como por otra parte todos los símbolos, puede considerarse em dos planos rigurosamente opuestos, pero de ningún modo irreductible, y semejante ambivalência se sitúa a todos los niveles. El agua es fuente de vida y fuente de muerte, creadora y destructora (CHEVALIER, 1986, p. 722-724) – (2. Nas tradições judias e cristãs a água simboliza a origem da criação. A letra mem (M) hebraica simboliza a água sensível: é mãe e matriz [...] De toda forma, a água, como muitos outros símbolos, pode ser considerada em dois planos rigorosamente opostos, mas de forma algum irreduzíveis, e de semelhança ambivalente em todos os níveis. A água é fonte de vida e fonte de morte, criadora e destruidora)

Mas a água está inserida numa narrativa de Lovecraft e isso nos diz que ela é tão perigosa quanto uma mãe devoradora, a travessia do ponto A, que por si já era inseguro, reduto do desconhecido e do perigo, para o ponto B, só pode representar a entrada na loucura inevitável

O símbolo a seguir é talvez um dos símbolos mais comuns utilizados mundialmente independente de nações ou cultura. Embora em cada localidade ele tenha sua importância particular e suas conotações únicas, permanece como um dos arquétipos mais representados em toda a história. Neste momento em particular, ele carrega consigo maiores complicações e implicações quanto às suas características

e representatividades. Em parte, pode se atribuir que a ruptura entre Jung e Freud ocorreu primordialmente por conta deste símbolo.

Quando chegamos ao espantoso brilho tênue no interior do monstruoso cilindro – um monumento de cinquenta milhões de anos e sem dúvida a estrutura de antiguidade mais primordial em que pusemos os olhos – notamos que as laterais atravessadas pela rampa subiam de modo vertiginoso a uma altura de dezoito metros. (LOVECRAFT, 2011, p. 94)

A descrição do cilindro é a de um cilindro monstruoso, algo que causa espanto e surpresa, embora pelo fato da cena descrita realmente trazer consigo a montagem necessária para que isso seja plausível, o símbolo que o cilindro representa, por sua vez, possui essa característica.

Falo. 1. Símbolo de la potencia generadora [...] Numerosos símbolos poseen sentido fálico, tales como el pie, el pulgar, la piedra hita, la coluna [...] Su representación no es forzosamente esotérica (linga, omphalos), ni erótica: significa simplemente la potencia generadora, que, com esta forma se venera em numerosas religiones.(CHEVALIER, 1986, p. 494) – (Falo. 1. Símbolo da potência geradora [...] Numerosos símbolos possuem sentido fálicos, tais como o pé o polegar, a pedra erguida, a coluna [...] Sua representação não é forçosamente esotérica (lingam, ónfalo) nem erótica: significam simplesmente a potência geradora, que com essa forma é venerada em várias religiões)

O falo é um símbolo de poder, marcial e agressivo, ao mesmo passo que representa a geração de vida. Inserido no contexto que se apresenta, após a travessia do estado de insegurança para algo ainda mais perigoso, é assim que Lovecraft anuncia que o terror que se apresenta adiante é um terror do qual não há escapatória.

Conforme visto aqui, os arquétipos povoam a história de Nas Montanhas da Loucura e, embora muitos deles não constem diretamente como arquétipos dentro das obras de Jung, de forma derivada eles alcançam essa classificação.

Todos os símbolos podem ser derivados de forma quase infinita, ainda mais quando se utilizam os que compostos por dois ou mais, isso é reflexo de como a mente tem

3.3 Reintegração

Conforme demonstrado, os símbolos povoam a história de Nas Montanhas da Loucura de tal forma que torna-se tarefa árdua delinear cada um deles, fazer um estudo e exemplificá-los até que sejam esgotados em cada cena, isso levaria muito mais tempo do que a tarefa a que esse trabalho se propôs.

No entanto, essa é apenas a identificação de tais símbolos e um pequeno esboço feito sobre eles para que torne-se evidente que a utilização dos mesmos encontra fundamento dentro da psicologia e principalmente, dentro da mente de seus leitores quando confeccionados com dedicação pelo escritor.

A maior parte dos símbolos pode assumir características múltiplas, não é raro ver que caíam em contradição com alguma definição anterior. A utilização da teoria se faz com base no contexto apresentado na literatura e o entendimento do encaminhamento da narrativa, a reunião de vários fatores entendidos durante a experimentação da obra age de forma retroativa, dando explicação e confirmação a suposições uma vez que a história seja revelada completamente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Howard Phillips Lovecraft sabia utilizar os símbolos a favor de sua produção literária na constituição de suas histórias, mesmo que fosse de maneira subconsciente. A aquisição dessa habilidade se deu provavelmente através da leitura contínua dos clássicos da alta literatura e da prática contínua da escrita.

Neste trabalho foi possível identificar que Nas Montanhas da Loucura é uma narrativa que opera por base em símbolos psicológicos com o intuito de criar a atmosfera necessária para que o leitor consiga se sintonizar com o protagonista quanto às situações surreais que são apresentadas.

Embora tal tarefa tenha sido concluída, é impossível precisar se cada arquétipo apresentado nessa história foi fundamentado por Lovecraft em seus pesadelos. Pela análise feita é possível entender que a utilização do autor de tais recursos sugerem a possibilidade do mesmo, no entanto para responder essa questão com precisão será necessário bem mais do que esse trabalho se propõe.

Estabelecendo que a psicologia analítica e a simbologia são ferramentas precisas para a análise literária deste conto, abre-se o campo para questionar se qualquer narrativa pode se beneficiar dos arquétipos para obter maior imersão por parte de seus leitores. E por fim, resta a certeza de que para explorar os pesadelos e a sua inspiração criativa muito mais terá de ser feito.

REFERÊNCIAS

CALLIA, M. et al. **TERRA BRASILIS- Pré-historia e arqueologia da psique**. 1ª ed. São Paulo: Paulus, 2006.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. 10ª ed. São Paulo: Cultrix, 1997.

_____. **Mitos, Sonhos e Religião**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.

_____. **Isto és tu**. Redimensionando a Metáfora Religiosa 4ª ed. São Paulo: Landy, 2002.

CHEVALIER, Jean. **Diccionario de los Símbolos**. 1ª ed. Barcelona: Editorial Herder, 1986.

JOSHI, S. T. **I AM PROVIDENCE - The Life and Times of H. P. Lovecraft**. 1st Edition. New York: Hippocampus Press, 2010.

JUNG, Carl Gustav. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

_____. **Fundamentos da Psicologia Analítica**. 1ª ed. Petrópolis: Vozes, 1972.

_____. **O Espírito na Arte e na Ciência**. 1ª ed. Petrópolis: Vozes, 1970.

_____. **Freud e a Psicanálise**. Tradução de Lúcia Mathilde Endlich Orth. 3ª ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

_____. **O Homem e seus Símbolos**. 6ª ed. São Paulo: Nova Fronteira, 1980.

HARMS, D. **Encyclopedia Cthulhiana: a guide to Lovecraftian horror**. 1ª ed. Oakland: Chaosium, 1998.

KURY, Mário da Gama. **Dicionário de Mitologia Grega e Romana**. 8ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

LEANE, Elizabeth. **Antarctica in Fiction**. 1ª ed. New York: Cambridge University Press, 2012

LOVECRAFT, H. P. **Nas Montanhas da Loucura**. Tradução de Guilherme da Silva Braga. 1ª ed. São Paulo: Hedra, 2011

OLIVEIRA, Carlos Daudt de. A Epopéia de Gilgamesh. 3ª ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

PRICE, Robert M. **Lovecraft: A Look Behind the Cthulhu Mythos**. Borgo Pr; Rev Sub edition, 1997.

SOLMS, M. **Behavioral and Brain Sciences** 6ª ed. Connecticut , 2000 p. 793–1121.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica**. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

PERIÓDICOS

AYAN, S. VIVER mente & cérebro, **Em busca da Ciência da Psique**, São Paulo n. 159 p. 34-41

BLOCH, R. Ambrosia, **Poe & Lovecraft**, 2ª ed. San Francisco, 1973 p. 15

LOVECRAFT, H. P. The Recluse, **Supernatural Horror in Literature**. 1ª ed. Massachusetts , 1927.

VÍDEO

BBC 'FACE TO FACE', Interviews Carl Gustav Jung. Produção de Hugh Burnett, Suíça, 1959. Disponível em <<http://www.cosmolearning.com/documentaries/bbc-face-to-face-carl-gustav-jung/>> Acesso em 14 de nov. 2013.

SITES CONSULTADOS

SAMUELS, Andrew, et al. **Dicionário Crítico de Análise Junguiana**. Disponível em <<http://www.rubedo.psc.br/dicjung/abertura.htm>>. Acesso em 6 de nov. 2013.

<<http://aulete.uol.com.br/místico>> Acesso em 8 de nov. 2013

<<http://aulete.uol.com.br/Onírico>> Acesso em 8 de nov. 2013

< <http://aulete.uol.com.br/panspermia>> Acesso em 8 de nov. 2013

SCLIAR, Moacyr. **Entre o Sonho e a ficção**, 2008. Disponível em <http://www2.uol.com.br/vivermente/artigos/entre_o_sonho_e_a_ficcao.html> Acesso em 8 de nov. 2013

<<http://global.britannica.com/EBchecked/topic/171252/the-Dreaming>> Acesso em 8 de nov. 2013