

ANÁLISE DA COMPOSIÇÃO VISUAL DA CAPA DO LIVRO *TERRITÓRIO LOVECRAFT* E SUAS RELAÇÕES TRANSTEXTUAIS

José de Souza Muniz Jr.¹
Rafaela Alfaia Cerqueira²

Resumo

Este trabalho propõe uma análise da capa do livro *Território Lovecraft*, de Matt Ruff, publicado em 2020 pela editora Intrínseca. O objetivo é discutir de que forma a composição visual dessa capa produz efeitos de sentido ao evocar aspectos tanto das narrativas de terror quanto da crítica ao racismo. Para isso, faz-se um estudo teórico sobre as noções de transtextualidade e de paratexto, e retomam-se conceitos da sintaxe visual e da Gestalt do objeto. Além dos elementos de composição visual, destacam-se na análise da capa a representação do monstro Cthulhu, uma das figuras centrais da obra de H. P. Lovecraft, e da organização racista estadunidense Ku Klux Klan. O trabalho mostra que a escolha dos elementos visuais, sua combinação e sua disposição no *layout* interferem na produção de sentidos, que no caso analisado remetem tanto aos monstros imaginários, que habitam os relatos míticos e os sonhos, quanto aos monstros reais da segregação e do racismo.

Palavras-chave: *Território Lovecraft*. Terror. Composição visual. Transtextualidade.

ANALYSIS OF THE VISUAL COMPOSITION OF *LOVECRAFT COUNTRY'S* BOOK COVER AND ITS TRANSTEXTUAL RELATIONS

Abstract

This paper proposes an analysis of the cover of the book *Território Lovecraft*, by Matt Ruff, published in 2020 by Intrínseca. The objective is to discuss how the visual composition of this cover produces effects of meaning by evoking aspects of both horror narratives and criticism of racism. To this end, a theoretical study is made on the notions of transtextuality and paratext, and concepts of visual syntax and the Gestalt of the object are revisited. In addition to the elements of visual composition, the analysis of the cover highlights the representation of the monster Cthulhu, one of

¹ Professor do Departamento de Linguagem e Tecnologia do CEFET-MG. Colíder do Grupo de Pesquisa Comunica: Inscrições Linguísticas na Comunicação (UFSCar/CNPq). Doutor em Sociologia, mestre em Ciências da Comunicação e bacharel em Comunicação Social - Editoração pela Universidade de São Paulo (USP). ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1919-0030>. E-mail: jmunizjr@gmail.com.

² Graduada em Letras - Tecnologias da Edição pelo CEFET-MG, Comunicação Social - Gestão Integrada (Publicidade e Propaganda) pela PUC Minas e Tecnologia em Design Gráfico pela UNA. Pós-graduada em Desenvolvimento de Sistemas para Web pelo IEC - PUC Minas. ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-1851-4816>. E-mail: rafaela.alfaia.cerqueira@gmail.com.

the central figures in the work of H. P. Lovecraft, and the American racist organization Ku Klux Klan. The work shows that the choice of visual elements, their combination and their arrangement in the layout interfere in the production of meanings, which in the case analyzed refer both to imaginary monsters, which inhabit mythical stories and dreams, and to the real monsters of segregation and racism.

Keywords: *Lovecraft Country*. Horror genre. Visual composition. Transtextuality.

1 Introdução

A capa é o elemento do livro que propicia ao leitor o primeiro contato presencial com a obra. Por isso, sua composição visual deve combinar elementos que provoquem interesse, curiosidade e identificação. O projeto visual tem uma função essencial, pois “a informação visual comunica de modo não verbal, por meio de sinais e convenções que podem motivar, dirigir ou mesmo distrair o olhar do leitor, e todos os elementos influenciam uns aos outros” (Araújo, 2008, p. 373). Para Gérard Genette, “uma simples escolha de cor para o papel da capa pode indicar por si só, e com muito vigor, um tipo de livro” (Genette, 2009, p. 29). Portanto, as decisões do designer e do ilustrador, orquestradas pela visão estratégica do editor, são fundamentais para que o resultado final atraia o leitor, motivando-o à compra e/ou à leitura.

Este trabalho analisa a capa do livro *Território Lovecraft*, de Matt Ruff, com o objetivo de identificar os elementos visuais utilizados, discutir sua relação com as narrativas de terror e analisar os sentidos que tais elementos produzem. Para esse propósito, estudamos as relações transtextuais entre essa capa e a própria obra de Ruff, e desta obra com as do escritor Howard Phillips Lovecraft (1890-1937) e com as capas de algumas de suas edições brasileiras, principalmente aquelas em que figura o monstro Cthulhu, uma de suas criações mais conhecidas.

Com o título original de *Lovecraft Country*, a obra do nova-iorquino Matt Ruff obteve grande sucesso nos Estados Unidos, onde foi lançada em 2016³. O livro foi

³ Segundo relato do Ruff, a narrativa de *Território Lovecraft* já estava imaginada desde 2007, quando o autor preparou os originais para uma série de TV (cf. Brito, 2021). Com o sucesso de sua publicação nos Estados Unidos, a obra ganhou uma série realizada e transmitida pela HBO, que contou com a produção

lançado no Brasil em 2020 pela Intrínseca, que, tal como outras editoras internacionais, optou por adaptar a capa americana, ao invés de criar uma nova⁴.

O livro é composto por oito contos interligados e conta a história de Atticus, veterano da Guerra da Coreia que decide voltar para Chicago após receber uma carta enigmática do pai, Montrose, com quem mantinha uma relação conturbada. Na carta, Montrose revela que foi para Ardham, Massachusetts, à procura de informações sobre a ascendência de sua esposa. Então, Atticus parte com uma amiga de infância, Letitia Lewis, e seu tio, George, em uma viagem para essa cidade. No trajeto, sofrem ameaças por serem negros. Ao chegar ao destino, Atticus encontra o pai acorrentado, prisioneiro de uma sociedade secreta liderada pela família Braithwhite.

Na próxima seção, destacamos aspectos da discussão teórico-conceitual da pesquisa, que integra os conceitos de paratexto e transtextualidade, a partir de Gérard Genette (2009, 2010); a sintaxe visual, segundo as propostas de Dondis (2007); e a Gestalt do objeto, conforme sistematização de Gomes Filho (2008). Em seguida, a análise empírica contempla o estudo da capa brasileira de *Território Lovecraft*, enfatizando-se a produção de sentidos a partir de suas relações de transtextualidade.

2 Discussão conceitual

2.1 Paratexto e intertextualidade

Emanuel Araújo (2008) divide o miolo do livro em três partes: a pré-textual (que inclui folha de rosto, sumário, epígrafe, agradecimentos, entre outros elementos), textual, que é o “corpo principal do livro” (idem, p. 416) e pós-textual (colofão, posfácio, glossário, índices etc.). Além dessa divisão, ele acrescenta os elementos extratextuais, dentre os quais figuram a capa (também denominada primeira capa), a quarta capa, as orelhas, a lombada etc. Já o crítico literário Gérard Genette utiliza outra nomenclatura. Para ele, a obra comprehende um texto, ou seja, “uma sequência mais ou

executiva de Jordan Peele, diretor do filme *Corra!*, e J. J. Abrams. Exibida em 2020, a série manteve no Brasil seu nome em inglês, *Lovecraft Country*.

⁴ O design da capa e a ilustração foram desenvolvidos por Jarrod Taylor e, na edição brasileira, foram adaptados por Antonio Rhoden.

menos longa de enunciados verbais mais ou menos plenos de significação" (Genette, 2009, p. 9), mas esse texto não está sozinho, e sim rodeado de elementos que buscam *apresentá-lo* e *torná-lo presente* para os leitores. Esses componentes são denominados por Genette de paratextos e são, segundo ele, os responsáveis por transformar uma obra em livro.

O autor subdivide os paratextos em dois grupos: o epitexto e o peritexto. O epitexto é aquele conjunto que se situa a uma certa distância do texto, ou seja, fora do livro (pelo menos em sua origem). Ele pode estar presente no campo midiático, como é o caso das entrevistas que o autor concede; ou na comunicação privada, como as correspondências e os rascunhos do autor. Já o peritexto tem um lugar fixo em relação ao texto e "se encontra sob responsabilidade direta e principal (mas não exclusiva) do editor, ou talvez, de maneira mais abstrata, porém com maior exatidão, da *edição*" (Genette, 2009, p. 21). Exemplos de peritexto são o prefácio, o sumário, a dedicatória, os intertítulos e as notas de rodapé. De acordo com essa classificação, a capa do livro pode ser considerada uma parte do peritexto⁵.

Para os objetivos desta pesquisa, interessa destacar que Genette entende o paratexto como uma "zona não apenas de transição, mas também de *transação*: lugar privilegiado de uma pragmática e de uma estratégia, de uma ação sobre o público" (Genette, 2009, p. 10). Essa transição/transação que o paratexto produz chama atenção para seu caráter transtextual, pois ele se relaciona não apenas com o texto literário propriamente dito, mas também com outros textos, produzidos em outros contextos sócio-históricos. Genette (2010) define transtextualidade ou transcendência do texto como "tudo que o coloca em relação, manifesta ou secreta, com outros textos" (idem, p. 13). Ou seja, trata-se de termo com o qual o autor define aquilo que outros denominariam intertextualidade, palavra que Genette emprega em um sentido mais estreito. Para ele, a transtextualidade inclui cinco modalidades de relação, que se interseccionam: a intertextualidade, que é a "presença efetiva de um texto em outro"

⁵ Em uma acepção ampla, a capa é o conjunto de elementos que inclui primeira, segunda, terceira e quarta capas, e, em alguns casos, lombada e orelhas. Neste trabalho, consideraremos para a análise apenas a primeira capa.

(idem, p. 14), como nos casos de citação, plágio e alusão; a paratextualidade (já mencionada); a metatextualidade (relação de comentário); a arquitemporalidade, relação implícita e abstrata entre um texto e o gênero literário, que “determina o ‘horizonte de expectativa’ do leitor e, portanto, da leitura da obra” (idem, p. 17); e a hipertextualidade, que designa “toda relação que une um texto B (que chamarei hipertexto) a um texto anterior A (que, naturalmente, chamarei hipotexto) do qual ele brota de uma forma que não é a do comentário” (idem, p. 18), mas da transformação ou da imitação. Não é nosso objetivo aprofundar essa discussão conceitual, mas tratar-se de esclarecimento pertinente porque nossa análise da capa de *Território Lovecraft* aponta não apenas para seu caráter paratextual (uma vez que a capa dialoga com o enredo da obra), mas também para outras relações, em especial as intertextuais (alusões às obras de H. P. Lovecraft e ao próprio autor) e arquitemporiais (ao mobilizar elementos que a inscrevem no gênero terror e no universo da *pulp fiction*).

2.2 Sintaxe visual e Gestalt do objeto

A capa de um livro é produzida por meio da seleção e combinação de elementos que, juntos, remetem não apenas à própria obra, mas a outros produtos simbólicos do passado e do presente. Por se tratar de paratexto que utiliza arranjos entre elementos verbais e visuais, utilizamos os elementos e as técnicas da sintaxe visual (Dondis, 2007), bem como os princípios da Gestalt do objeto (Gomes Filho, 2008), para compreender como tais relações aparecem na capa de *Território Lovecraft*.

Para Dondis (2007), o processo de composição é o resultado de um conjunto de decisões que determinam “o objetivo e o significado da manifestação visual e têm fortes implicações com relação ao que é recebido pelo espectador” (Dondis, 2007, p. 29). De acordo com a autora, para produzir certos efeitos, “fazem-se escolhas por meio das quais se pretende reforçar e intensificar as intenções expressivas, para que se possa deter o controle no máximo das respostas” (idem, p. 131). A sintaxe visual aborda, então, essa complementaridade entre o objetivo de quem produz uma composição e a maneira como ela é potencialmente recebida. Para prever tais efeitos, é preciso compreender o processo por meio do qual as informações são integradas pela cognição

humana, produzindo significados. Esse é um tema de interesse da Gestalt do objeto, perspectiva segundo a qual “não existe, na percepção da forma, um processo posterior de associações de várias sensações. A primeira sensação já é de forma, já é global e unificada” (Gomes Filho, 2008, 19).

Para Dondis (2007), não há sistemas estruturais definitivos, mas um conjunto potencialmente infinito de combinações entre dez *elementos básicos* de composição visual: ponto, linha, forma, direção, cor, tom⁶, textura, escala, dimensão⁷ e movimento⁸. A maneira e a intensidade como eles estão dispostos, bem como sua relação com outros elementos da composição, transmitem significados. A autora também conceitua as *técnicas visuais*, que consistem nos “meios essenciais de que dispõe o designer para testar as opções disponíveis para a expressão de uma ideia em termos compostivos” (Dondis, 2007, p. 133). No Quadro 1, estão expostas as técnicas sugeridas pela autora. Tais pares conceituais devem ser pensados a partir de graduações e combinações.

Quadro 1 - Técnicas visuais segundo Dondis (2007)

Equilíbrio x Instabilidade	Previsibilidade x Espontaneidade	Planura x Profundidade
Simetria x Assimetria	Atividade x Estase	Singularidade x Justaposição
Regularidade x Irregularidade	Sutileza x Ousadia	Sequencialidade x Acaso
Simplicidade x Complexidade	Neutralidade x Ênfase	Agudeza x Difusão
Unidade x Fragmentação	Transparência x Opacidade	Repetição x Episodicidade
Economia x Profusão	Estabilidade x Variação	
Minimização x Exagero	Exatidão x Distorção	

⁶ Para Dondis (2007), o tom refere-se às graduações entre o claro e o escuro. Já a cor é o elemento que produz diferentes estímulos a partir de três dimensões: matiz (ou croma), saturação e brilho.

⁷ A definição de escala compreende a capacidade de perceber o tamanho dos elementos de acordo com outros componentes presentes na composição, ao passo que a dimensão é produzida por meio de ilusões, como a perspectiva.

⁸ O termo, aqui, se refere a um elemento implícito nas composições visuais estáticas; por exemplo, na imagem que figura numa capa de livro, pode ocorrer uma sugestão de movimento, mas não o movimento propriamente dito.

Fonte: autores com base em Dondis (2007, p. 141 a 159)

Para a análise de composições diversas, esses conceitos da sintaxe visual podem ser associados às oito leis da Gestalt, apresentadas por Gomes Filho (2008): unidade, segregação, unificação, fechamento, continuidade, proximidade, semelhança e pregnância da forma. A unidade ocorre quando um elemento (ou conjunto de elementos) é percebido como um “todo”. A segregação corresponde à “capacidade perceptiva de separar, identificar, evidenciar, notar ou destacar unidades, ou em um todo compositivo ou em partes deste todo” (Gomes Filho, 2008, p. 30). A unificação se refere à semelhança de estímulo produzido por dois ou mais elementos, por meio da harmonia e coerência na escolha e disposição dos componentes. Essa lei está atrelada a outras duas: proximidade e semelhança, que permitem que a composição se agrupe. O fechamento consiste na predisposição da percepção visual para fechar elementos. A continuidade, por sua vez, estabelece uma impressão de repetição por meio da perspectiva e permite identificar movimentos. Já segundo a lei da proximidade, os elementos visuais próximos têm como tendência serem vistos como unidades dentro de um todo. Quando há semelhança entre esses elementos, aqueles iguais tendem a ser percebidos como ainda mais próximos, formando unidades. A lei de semelhança define que elementos iguais, seja por cor ou forma, tendem a criar unidades. Isso também ocorre com estímulos semelhantes de tamanho, peso, direção etc. Por fim, a pregnância da forma é a lei básica da Gestalt, segundo a qual "as forças de organização da forma tendem a se dirigir tanto quanto o permitam as condições dadas, no sentido da harmonia e do equilíbrio visual" (Gomes Filho, 2008, p. 36). Em outras palavras, quando uma imagem possui alta pregnância, ela contém clareza, harmonia e equilíbrio, possibilitando identificar o objeto.

A presença dos elementos da composição visual, das técnicas visuais e dos princípios da Gestalt, bem como as relações entre tais conceitos, permitem entender os efeitos de percepção que um *layout* busca produzir. Usaremos essas definições a seguir, na análise da capa de *Território Lovecraft*.

3 Análise da capa de *Território Lovecraft*

Nesta seção, analisamos a capa do livro *Território Lovecraft*, de Matt Ruff, a partir dos conceitos expostos anteriormente. De antemão, vale ressaltar que o enredo da obra oferece uma combinação entre criaturas assustadoras e os horrores da supremacia branca. Contém aspectos do gênero terror, citando e aludindo várias vezes ao horror cósmico de H. P. Lovecraft. A narrativa é inspirada no universo desse escritor e em histórias *pulp noir*, contemplando sociedades secretas, criaturas inimagináveis, elementos sobrenaturais, portais para outras realidades e magia. Esse cenário mescla-se com o drama histórico, pois o enredo se passa nos Estados Unidos segregacionista da década de 1950 e retrata a forma como os negros eram tratados naquela época.

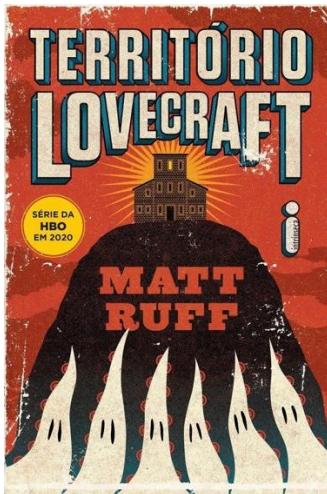
As relações do livro de Ruff com os universos ficcionais de Lovecraft não se resumem ao título da obra. O protagonista, Atticus, é fã do escritor e de outros autores de *pulp fiction*. Por essa razão, é possível identificar na obra diversas alusões: quando, por exemplo, faz-se referência à cidade a que Montrose pede para o filho ir, Ardham, num primeiro momento Atticus entende que se trata de Arkham⁹, cidade em que se passam várias das histórias de Lovecraft, como “A cor que caiu do espaço” (1927) e “A coisa na soleira da porta” (1937). Em vários outros trechos do livro, o nome de Lovecraft é citado (por exemplo, quando Atticus relembraria o conto que o fez gostar do escritor, intitulado “Nas montanhas da loucura”).

Mencionadas de modo muito sintético as relações entre o enredo da obra de Ruff e a obra de H. P. Lovecraft, passemos à análise da capa. Utilizaremos as seguintes abreviações: “EB” para os elementos básicos da composição visual e “TV” para as técnicas visuais, ambos a partir da teorização de Dondis (2007); e “LG” para as leis da Gestalt, conforme Gomes Filho (2008).

3.1 Aspectos gerais

Figura 1 - Capa do livro *Território Lovecraft*, de Matt Ruff (editora Intrínseca, 2020)

⁹ No Universo DC Comic, o asilo localizado em Gotham City e destinado aos vilões de Batman também chama-se Arkham, em homenagem a Lovecraft. Vale também mencionar que o primeiro livro com as coletâneas de contos de Lovecraft foi publicado por August Derleth, que fundou a editora Arkham House. Cumpre ressaltar que tanto Ardham quanto Arkham são cidades fictícias.



Fonte: Ruff (2020).

Produzida com impressão colorida, a capa se caracteriza pelo predomínio dos tons de vermelho, preto, amarelo/laranja, branco e azul. As formas apresentam contornos precisos (TV agudeza), que contrasta com o uso estratégico de dois tipos de ruído: a estrutura pontilhada dos blocos cromáticos, que faz lembrar a estrutura reticular dos produtos impressos em *offset*; e os detalhes em branco sobre a imagem e nas bordas, que simulam o desgaste físico do papel. Esse padrão de cores e esses ruídos, juntamente com as tipologias usadas para compor o título e o nome do autor, mimetizam a materialidade das antigas revistas de mistério policial, ficção científica e terror sensacionalista. Isso produz uma relação arquitextual entre *Território Lovecraft* e o universo da *pulp fiction*¹⁰, que também inspirou a obra de H. P. Lovecraft.

A hierarquia dos componentes da página demonstra um destaque maior para o título e para os tentáculos (EB escala, LG pregnânci a e segregação). Quanto à escala, tais elementos ocupam, juntos, cerca de dois terços da página. As demais informações preenchem o outro terço. É o contraste cromático entre os elementos o principal fator que proporciona legibilidade (LG pregnânci a) e evidênci a das unidades (LG

¹⁰ A palavra *pulp* (polpa) remete a um tipo de papel produzido a partir da polpa das árvores. O uso desse papel de baixa durabilidade e custo econômico permitia que tais publicações fossem vendidas a preços populares. Várias capas desse tipo de literatura podem ser consultadas na coleção digital da Rhode Island School of Design: <https://digitalcommons.risd.edu/picturecollection_pulpfictioncovers/>. Acesso em: 28 jun. 2025.

segregação). Na montanha (preta) figura o nome do autor (em vermelho); há contraste com outros elementos, mas menos pronunciado do que no título e nos tentáculos.

Todos os elementos estão centralizados, com exceção da marca da editora, que está alinhada ao título da obra, formando uma linha invisível com a letra T da palavra Lovecraft. Dentre as outras TV utilizadas, pode-se destacar a assimetria (equilíbrio de compensação entre os diferentes elementos e o espaço que ocupam na composição), a opacidade e a justaposição. Vale ressaltar, ainda, dois recursos tridimensionais: o baixo-relevo no nome do autor e o alto-relevo no título do livro e na logomarca da editora. Esses acabamentos produzem destaque e contraste entre elementos.

Quanto à imagem, a capa de *Território Lovecraft* traz uma ilustração composta por uma casa de três andares com tijolos, telhados, portas e janelas na cor preta, com contornos na cor laranja. A janela central do último andar está na cor laranja, indicando que a luz está acesa: provavelmente há alguém nesse cômodo. Descrita na obra¹¹, essa casa se situa no topo de uma colina e pertence à família Braithwhite. Embora a fachada da casa tenha, na obra, um tom cinza-claro, na capa ela figura em preto, denotando uma cena noturna ou de aproximação da noite. Essa informação se confirma por diversos outros elementos: a composição da capa está nas cores preto e vermelho, em um tom mais fechado; o céu tem duas tonalidades, um vermelho mais fechado e um vermelho mais escuro, que representa as nuvens. Atrás da casa vê-se a representação de raios de luz num tom amarelo alaranjado; pode-se inferir que se trata da luz acesa de um dos cômodos ou do sol se pondo e produzindo o lusco-fusco. A chegada da noite e a noite propriamente dita são recursos frequentes no gênero terror, porque remetem à ausência de luz e ao medo do desconhecido. Os enredos de terror frequentemente recorrem a este cenário: uma casa, geralmente antiga, no topo de uma montanha, em uma noite chuvosa. Neste caso, não há chuva, mas os outros elementos estão presentes,

¹¹ [...] No topo da colina, o terreno mudava para cascalho, a estrada fazia uma curva e terminava na entrada do solar. O casarão, feito de pedra em tom cinza-claro, consistia em uma estrutura central de três andares e teto reto, flanqueada por duas alas de dois andares com telhados inclinados de ardósia. Não havia luz na maior parte das janelas das alas laterais, mas as da estrutura central estavam iluminadas, e Atticus percebeu uma figura no terceiro andar, observando-os." (Ruff, 2020, p. 60)

o que vincula fortemente a composição dessa capa à arquitextualidade do gênero terror, tanto na literatura quanto no audiovisual.

3.2 O primeiro monstro

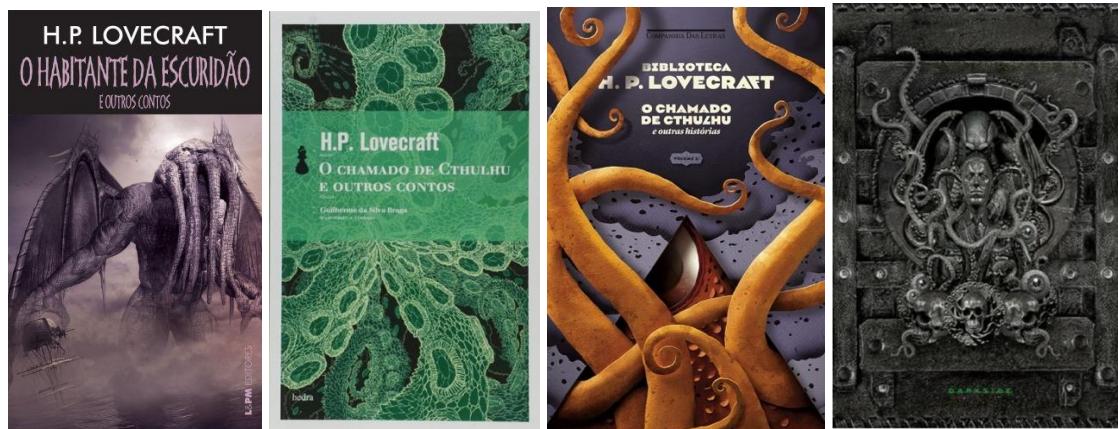
Na parte inferior da montanha, predominantemente preta, há sete tentáculos com ventosas formadas por dois círculos concêntricos, sugerindo a forma de um polvo. Pelo formato sinuoso, esses tentáculos sugerem algum tipo de movimento (TV atividade), que contrasta com o caráter fixo da colina (TV estase). No enredo de *Território Lovecraft*, há duas passagens em que monstros com tentáculos aparecem. Na primeira, trata-se de Scylla (ou Cila), que, na mitologia grega¹², é uma entidade de seis cabeças que vive em uma rocha marítima e devora os tripulantes dos navios. Na obra de Ruff, *Hippolyta* (tia de Atticus) vê Scylla devorando dois homens. O monstro tinha tentáculos que “pareciam cordas bem grossas e se arrastaram pelo chão e o puxaram pelos tornozelos, derrubando o homem de cara na areia. Ele gritou enquanto Scylla o arrastava para dentro de si” (Ruff, 2020, p. 197). Já o segundo trecho faz referência a uma “criatura que assombrava o Bosque de Sabbath Kingdom” e “engoliu Lancaster e Noble e o restante da loja de Chicago, depois esticou um tentáculo fino de trevas até o cofre, abrindo-o” (Ruff, 2020, p. 341).

Os tentáculos retratados na capa do livro remetem a esses monstros presentes na obra e a figuras similares na literatura e nas mitologias¹³, mas fazem também alusão a Cthulhu, monstro criado por Lovecraft, entidade ancestral cósmica de fisionomia híbrida: homem, dragão e polvo. Esse monstro é recorrente em várias das capas de obras de H. P. Lovecraft publicadas no Brasil (Figuras 2 a 5), além de ter também influenciado diversas outras produções simbólicas, como o jogo de videogame *Call of Cthulhu* e o livros-base para jogo de RPG *O Chamado de Cthulhu: Guia do Investigador*.

¹² Essa figura aparece na *Odisseia* de Homero: Odisseus volta sozinho para Ítaca depois que os tripulantes de sua embarcação são arrancados do navio por essa criatura.

¹³ Figuras mitológicas com tentáculos aparecem em diferentes culturas ao redor do mundo, como é o caso do Kraken (polvo gigante da mitologia escandinava), o Akkorokamui (divindade aquática do povo Ainu, do Japão), o Lusca (misto de tubarão e polvo que habita os mares do Caribe), Kanaloa (uma das quatro divindades principais do panteão havaiano) e as Cæaelias (figuras metade humanas, metade polvo, semelhantes às sereias).

Figuras 2 a 5 - Capas de alguns dos livros de H. P. Lovecraft publicados no Brasil:
L&M Editores (2017), Hedra (2010), Companhia da Letras (2019), Darkside (2017).



Fonte: *websites* das editoras.

“O chamado de Cthulhu” é um dos contos mais famosos de H. P. Lovecraft, e o monstro Cthulhu é um dos elementos centrais do imaginário em torno da obra desse autor. Esse conto trata de uma investigação do professor Angell sobre um culto para um ser ancestral, Cthulhu. Esse culto era feito para libertar esse sacerdote e os grandes anciões que chegaram à Terra antes dos primeiros homens. Segundo a crença, em tempos muitos remotos esses ancestrais podiam viajar o mundo por meio das estrelas. Porém, quando as estrelas se desalinhamaram, eles passaram a descansar em suas casas de pedra na cidade de R’lyeh, conservados graças aos feitiços do sacerdote. Esses feitiços impedem que eles se levantem quando as estrelas se alinharem. Por isso, eles precisam do culto dos homens para serem libertados e, assim, Cthulhu poderá dominar o planeta. Em seu governo, as pessoas gritariam, matariam e ficariam em êxtase. É possível imaginar a aparência de Cthulhu a partir do trecho abaixo, no qual se descreve o artefato que o representava, encontrado pelo sobrinho de Angell:

Representava um monstro de traços vagamente antropoides, mas com uma cabeça de polvo cujo rosto era um amontoado de tentáculos, um corpo escamoso, prodigiosas garras nas patas dianteiras e traseiras e longas asas estreitas nas costas. A coisa, que transpirava uma terrível malevolência sobrenatural, tinha um aspecto inchado e sentava-se em uma pose vil sobre um bloco ou pedestal retangular coberto por caracteres indecifráveis. A ponta das asas tocava a borda traseira do bloco e o corpo ocupava o centro, enquanto as longas garras curvas das pernas traseiras, que estavam

dobradas, agaravam-se à borda frontal e estendiam-se para baixo em direção à base do pedestal. A cabeça do cefalópode projetava-se para frente, de maneira que a ponta dos tentáculos faciais tocava o dorso das enormes garras dianteiras, que cingiam os joelhos da criatura sentada. (Lovecraft, 2010, p. 113).

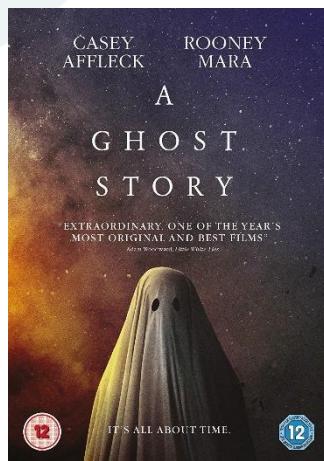
Nazário (1983) categoriza os monstros em quatro grupos: antropomórficos, zoomórficos, vegetais e polimórficos. Apesar dos traços antropoides, Cthulhu tem cabeça de polvo, tentáculos e asas. Ou seja, a maioria das características apresentadas pelo sacerdote ancestral correspondem a especificações que contradizem a natureza humana. As características humanas, por sua vez, aparecem de forma exagerada. Por essa razão, e por se tratar de um animal único, gigante e sobrenatural, o monstro do conto pode ser considerado zoomórfico.

O mesmo autor contribui para a análise dos monstros a partir das narrativas de horror. No caso de Cthulhu, notam-se os seguintes elementos: agigantamento, ubiquidade, unicidade, materialidade, voracidade, imortalidade e progressividade. O agigantamento é uma forma de aberração, porque extrapola as dimensões consideradas naturais. Já a ubiquidade corresponde a sua habilidade de aparecer em locais em que não é esperado (por exemplo, nos sonhos). A unicidade, por sua vez, é o atributo do monstro “cuja característica principal é a existência única. Animal raro, de origem misteriosa, torna-se objeto de um culto” (Nazário, 1983, p. 12). Outra característica de Cthulhu que representa a unicidade é ser reconhecido pelo próprio nome. A materialidade, por sua vez, refere-se à característica de um ser concreto (neste caso, com tentáculos, garras, asas). Já a voracidade é o instinto de devorar tudo à frente (no caso de Cthulhu, esse atributo se realiza no nível psicológico). A imortalidade também está presente, porque se trata de um ser ancestral, extraterrestre e que não está vivo, nem morto. Por fim, há progressividade, que está relacionada ao enredo: “toda história de terror com suspense vai num ‘crescendo’, multiplicando as forças do Mal e reduzindo as chances do Bem, para que o confronto derradeiro represente sua redenção” (Nazário, 1983, p. 15).

3.3 O segundo monstro

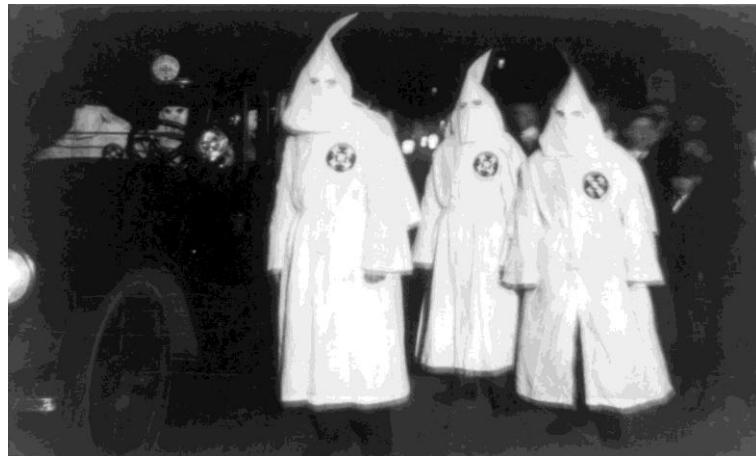
Além dos tentáculos (que se fundem à imagem da colina), outro elemento fundamental na capa de *Território Lovecraft* são as duas figuras pretas ovais situadas abaixo de cada um dos tentáculos, que simulam buracos, aberturas para poder ver. Esses elementos evocam dois significados. O primeiro é uma das representações clássicas do fantasma: a pessoa vestida com um lençol branco, no qual se fazem dois buracos para os olhos (Fig. 6). Os fantasmas são figuras muito frequentes nas histórias de terror, porém, representados dessa forma, podem ter um viés tanto aterrorizante, quanto cômico. O segundo significado remete às vestimentas dos membros da Ku Klux Klan, túnicas com uma touca branca que cobre o rosto todo e, também, com dois buracos para os olhos (Fig. 7). Por meio das leis de continuidade e de fechamento da Gestalt, a montanha se funde e se separa dos tentáculos, que, por sua vez, se fundem e se separam dos gorros. Pode-se aventar a hipótese de que a sagacidade dessa composição visual pode ter contribuído para que as editoras de vários países tenham decidido manter a ilustração original da edição estadunidense.

Figura 6 - Cartaz do filme *A Ghost Story* (2017)



Fonte: Amazon.

Figura 7 - Membros da Ku Klux Klan em desfile nos Estados Unidos, em 1922



Fonte: O Globo (2014).

É importante reafirmar que a obra se passa nos Estados Unidos na década de 1950, em uma época segregacionista, na qual a KKK promovia atos de violência e intimidação física e psicológica contra pessoas negras. De acordo com Viviane Saldanhas (2013), a KKK instaurou o regime do medo, perseguindo e amedrontando os afro-americanos, sob o pretexto de que essas pessoas eram inferiores e poderiam, por exemplo, estuprar mulheres brancas e roubarem as terras dos homens brancos. Esse terror “ocorria desde desfiles e paradas com manifestações racistas, até linchamentos, espancamentos e assassinatos, passando ainda por incêndios de imóveis e destruição de colheita” (Saldanhas, 2013, p. 247). O enredo de *Território Lovecraft* é protagonizado justamente por personagens afro-americanos enfrentando esses monstros reais (pessoas racistas) e não reais (por exemplo, a Scylla).

Na capa de *Território Lovecraft*, esse efeito é corroborado pelos raios de luz que é possível vislumbrar por trás da casa na colina. Esse elemento possivelmente remete às chamadas *sundown towns*, cidades estadunidenses que, afetadas pelas leis segregacionistas, não permitiam a permanência de pessoas negras em espaços públicos durante a noite. Nessa perspectiva, a cena retratada na capa remete ao momento em que o lusco-fusco do pôr do sol anuncia a chegada de um monstro real: o da segregação racial que proibia a livre circulação de “pessoas de cor” e tornava-as vulneráveis à violência racista.

Em diversas passagens do livro, esses perigos ficam bastante visíveis, já que os personagens negros são espancados, sofrem perseguições e ameaças, recebem

acusações infundadas, entre outras formas de violência física e simbólica. Atticus, o protagonista, levava consigo *O Guia do Negro Precavido*, um roteiro de locais onde os negros podiam se hospedar e fazer refeições, e que foi inspirado em uma publicação que existiu de fato nos Estados Unidos¹⁴. A esse respeito, vale lembrar que o sistema de segregação racial vigorou oficialmente nos estados sulistas, mas, “ainda que os estados do Norte não tenham promulgado ‘leis Jim Crow’, na prática, a segregação também existiu ali e mesmo no âmbito federal”, conforme explicam Silvio de Almeida e Pedro Davoglio, em uma nota de tradução do livro *A nova segregação*, de Michelle Alexander (2018).

Outro ponto a ser considerado é a relação entre essas questões da segregação e o título do livro, que contém o nome de H. P. Lovecraft. Em vários de seus escritos, H. P. Lovecraft manifesta posicionamentos racistas e certa simpatia pela KKK, embora nunca tenha feito oficialmente parte da organização. Num artigo publicado no *The Conservative* em julho de 1915, o autor se refere à KKK como “aquele nobre, mas muito difamado, grupo de sulistas que salvou metade do nosso país da destruição no final da Guerra Civil”, e que “simplesmente fez pelo povo o que a lei se recusou a fazer, retirando o voto das mãos inaptas e devolvendo às vítimas da vingança política os seus direitos naturais”. Nesse mesmo texto, o autor também argumenta que o preconceito de raça “é um presente da Natureza, destinado a preservar na pureza as várias divisões da humanidade que evoluíram ao longo dos tempos”.

Segundo relatos biográficos, Lovecraft teve seu sentimento racista aflorado quando viveu em Nova York, cidade que ele passou a odiar por causa dos imigrantes. De acordo com Guilherme da Silva Braga, responsável pela Introdução do livro *O chamado de Cthulhu e outros contos*, essa experiência influenciou a criação dos contos “Ele” (1925), “O horror em Red Hook” (1925) e “Ar frio” (1926). Oscar Nestarez (2020), comentando o livro de Michel Houellebecq sobre o autor, corrobora essa hipótese:

[...] são incontáveis as evidências de que o autor expressava, já na juventude, a atitude discriminatória típica da classe a que pertencia, a antiga burguesia protestante e puritana da Nova Inglaterra. Mas foi somente após o dramático

¹⁴ Criado pelo carteiro Victor Hugo Green, o guia *The Negro Motorist Green Book* (*O Livro Verde do Motorista Negro*) circulou entre 1936 e 1967 para divulgar lugares seguros para os afro-americanos que estavam viajando pelo país.

período vivido em Nova York (de 1922 a 1926), para onde Lovecraft foi após se casar com Sonia Greene, que o desprezo se transformou em ódio.

Em “O chamado de Cthulhu” (1926), o racismo de Lovecraft fica patente:

Mas logo após as primeiras perguntas ficou evidente que a descoberta envolvia algo muito mais profundo e antigo do que o fetichismo negro. Degradados e ignorantes como eram, aquelas criaturas atinham-se com surpreendente obstinação à ideia central de sua odiosa fé (Lovecraft, 2010, p. 119).

Em *Território Lovecraft*, há um trecho em que Montrose confronta seu filho, Atticus, por ele ler os textos de Lovecraft. O poema evocado nessa passagem é real: trata-se de "On the Creation of Niggers" ("Da criação dos crioulos"), no qual Lovecraft descreve os negros como criaturas inferiores, semi-humanas, e os chama de “coisa”.

Ao fundir os tentáculos de polvo aos gorros da KKK (LG fechamento), a capa de *Território Lovecraft* propõe uma relação direta entre os aspectos fantástico e realista da narrativa de Ruff. Evocam-se, ao mesmo tempo, os monstros imaginários (dos mitos, sonhos e delírios) e os monstros reais (a segregação, o racismo, a desumanização) que aterrorizam milhões de seres humanos.

4 Considerações finais

Com base nas categorias da sintaxe visual e da Gestalt do objeto, buscamos ressaltar os efeitos de sentido produzidos por diferentes relações transtextuais (Genette, 2010) que a capa de *Território Lovecraft* estabelece: primeiro, a relação mais imediata de paratextualidade com elementos do enredo da obra de Ruff; segundo, a relação de arquitemporalidade com as convenções visuais (padrões temáticos, cromáticos e tipográficos) do gênero terror e das publicações de *pulp fiction*; terceiro, a relação intertextual presente na alusão a Cthulhu, monstro evocado tanto pela narrativa de Matt Ruff quanto pelas capas de vários livros de H. P. Lovecraft, monstro que, por sua vez, mantém relações intertextuais com várias entidades de diferentes tradições míticas; e, finalmente, a relação de metatextualidade, o caráter de comentário de que a

capa se investe ao evocar os gorros da Ku Klux Klan, referência tanto ao racismo tematizado na obra de Ruff quanto ao racismo de Lovecraft.¹⁵

Vale ressaltar que a capa é um peritexto editorial que, no processo de difusão da obra literária, tem a função de aguçar o interesse e a curiosidade do leitor. Por isso, sua produção exige planejar estrategicamente a escolha dos elementos e as interações entre eles. Nesse sentido, destaca-se a originalidade da composição da capa de *Território Lovecraft*, em função dos diversos sentidos evocados. Como quisemos demonstrar, a ilustração alude simultaneamente ao Cthulhu (criação de Lovecraft), à Scylla (monstro presente no livro) e ao grupo racista Ku Klux Klan, símbolo do racismo presente tanto no universo dos personagens do livro quanto nos posicionamentos de H. P. Lovecraft, escritor muito admirado, mas igualmente controverso.

Nos contos de Matt Ruff, esperam-se criaturas de outro mundo e elementos sobrenaturais, que de fato aparecem na narrativa, mas os heróis precisam enfrentar um inimigo muito mais palpável e real: o próprio ser humano. Isso nos permite pensar o “território” Lovecraft de um modo diferente e suscitar uma questão: o homem é um ser social; quando não sabe lidar com as diferenças, ele quebra – tal como fazem os monstros – as regras que regem o mundo?

Referências

ALEXANDER, Michelle. **A nova segregação**. São Paulo: Boitempo, 2018.

ARAÚJO, Emanuel. **A construção do livro**. Rio de Janeiro: Lexikon, 2008.

BRITO, Carlos. Escritor americano Matt Ruff é um dos convidados da Bienal do Livro do Rio 2021. **G1**, 05 dez. 2021. Disponível em: <<https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2021/12/05/escritor-americano-matt-ruff-e-um-dos-convidados-da-bienal-do-livro-do-rio-2021.ghtml>>. Acesso em: 29 jun. 2025.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. Trad. Jefferson Luiz Camargo. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

¹⁵ Não abordamos neste artigo a quinta relação, chamada por Genette de hipertextualidade, que está presente, por exemplo, na relação entre a capa do livro e os elementos que aparecem na minissérie a que o livro deu origem.

GOMES FILHO, João. **Gestalt do objeto**: sistema de leitura visual da forma. 8 ed. rev. e amp. São Paulo: Escrituras, 2008.

GENETTE, Gérard. **Paratextos editoriais**. Cotia, SP: Ateliê, 2009.

GENETTE, Gérard. Cinco tipos de transtextualidade, dentre os quais a hipertextualidade. Trad. Luciene Guimarães. In: **Palimpsestos**: a literatura de segunda mão. Belo Horizonte: Edições Viva Voz, 2010. p. 11-19.

LOVECRAFT, Howard Phillips. **O chamado de Cthulhu e outros contos**. São Paulo: Hedra, 2010.

LOVECRAFT, Howard Phillips. **O habitante da escuridão e outros contos**. Porto Alegre: L&PM. Editores, 2017.

LOVECRAFT, Howard Phillips. **Lovecraft Medo Clássico Vol 1 - Myskatonic Edition**. São Paulo: Darkside, 2017.

LOVECRAFT, Howard Phillips. **Biblioteca Lovecraft - Volume 1: O chamado de Cthulhu e outras histórias**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

NAZÁRIO, Luiz. **Da natureza dos monstros**. São Paulo: Arte & Ciência, 1983.

NESTAREZ, Oscar. Desencanto e pessimismo: H.P. Lovecraft na visão de Michel Houellebecq. **Galileu**, 18 fev. 2020. Disponível em: <<https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2020/02/desencanto-e-pessimismo-hp-lovecraft-na-visao-de-michel-houellebecq.html>>. Acesso em: 29 jun. 2025.

O GLOBO. Líder do Ku Klux Klan em Montana diz que portas estão abertas para negros, gays e judeus. **O Globo**, 10 nov. 2014. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/brasil/lider-do-ku-klux-klan-em-montana-diz-que-portas-estao-abertas-para-negros-gays-judeus-14519078>>. Acesso em: 29 jun. 2025.

RUFF, Matt. **Território Lovecraft**. Trad. Thais Paiva. Rio de Janeiro. Intrínseca, 2020.

SALDANHAS, Viviane Rodrigues Darif. A Ku Klux Klan e a instauração do medo nos EUA. **Sociologias Plurais**, v. 1, n. 1, fev. 2013. Disponível em: <<https://revistas.ufpr.br/sclplr/article/view/64769/37696>>. Acesso em: 29 jun. 2025.

Submetido: 30/06/2025

Aceito: 02/12/2025

