

Contribuições do léxico na construção do Cosmicismo nos contos de H. P. Lovecraft: uma abordagem da Linguística de *Corpus*

Lexis and the construction of Cosmicism in the works of H. P. Lovecraft: A corpus linguistics perspective

Marcia Veirano Pinto

Universidade Federal de São Paulo
(UNIFESP) | Guarulhos | SP | BR
marcia.veirano@unifesp.br
<https://orcid.org/0000-0002-0795-6297>

Josué dos Santos Francisco

Universidade Federal de São Paulo
(UNIFESP) | Guarulhos | SP | BR
josue29@live.com
<https://orcid.org/0009-0006-4833-2444>

Resumo: O objetivo deste trabalho é estudar o léxico da obra de H. P. Lovecraft para identificar, sistematicamente, sua contribuição na construção do Cosmicismo, um dos ramos da literatura de horror. Para tanto, o *corpus* Melhores Contos de Lovecraft (MCL) foi construído, composto por 19 de seus contos escritos entre 1917 e 1936, 56.036 itens e 291.993 ocorrências. O *corpus* MCL foi analisado a partir da abordagem da Linguística de *Corpus*, mais especificamente da análise de discurso assistida por corpora, com o auxílio das ferramentas *Keyword*, *KWIC* e *File View* do programa de análise linguística *AntConc* 4.0.10. Os dados obtidos foram relacionados e analisados à luz de pesquisas prévias sobre o gênero do horror, a biografia e a obra de H. P. Lovecraft (Houellebecq, 2019; Kneale, 2006; Miguel, 2006; Scotuzzi, 2017). Como resultado, foram identificadas seis supercategorias e 36 subcategorias semânticas de palavras-chave. Tais categorias, bem como as classes gramaticais das palavras abrangidas, permitiram o mapeamento dos temas e ideologias recorrentes nos contos do autor e a verificação de como o léxico utilizado contribui para a construção do Cosmicismo lovecraftiano.

Palavras-chave: linguística de *corpus*; cosmicismo; Lovecraft; horror; léxico.

Abstract: The aim of this paper is to study the lexicon of H. P. Lovecraft's short stories to identify, in a systematic way, its contribution to the construction of cosmicism, one of the branches of horror. To do so, the Melhores Contos de Lovecraft corpus (MCL) was built. It comprises 19 of his short stories written between 1917 and 1936,



totaling 56,036 types and 291,993 tokens. The MCL corpus was analyzed within a corpus linguistics and CADS (corpus-assisted discourse studies) framework, and used the Keyword, KWIC and File View tools available in *AntConc 4.0.10*. The data identified with the help of such tools was analyzed in the light of the literature on horror as well as the biography, and the work of H. P. Lovecraft (Houellebecq, 2019; Kneale, 2006; Miguel, 2006; Scotuzzi, 2017). Results show that the keywords found can be grouped into six super-categories and 36 semantic sub-categories. Such categories, and the part of speech of the words comprised in them, both allowed the mapping of the recurring themes and ideologies in Lovecraft's short stories and suggested how the lexicon used in them contributes to build Lovecraftian cosmicism.

Keywords: corpus linguistics; cosmicism; Lovecraft; horror; lexicon.

1 Introdução

Narrativas dão significados às experiências dos indivíduos. Elas são ferramentas importantes para entendermos não só como alguém enxerga os acontecimentos de sua própria vida, mas também como registra a memória coletiva de uma sociedade (Jonsson *et al.*, 2000, p. 463). Com a evolução da narrativa ao longo dos séculos, seu propósito tomou dois caminhos: o histórico e o ficcional. Enquanto o primeiro buscou um cunho de veracidade, o segundo optou pelo estético da ficção, herdando o conceito de arte (Motta, 2007, p. 272). Contudo, dada à onipresença de narrativas no decorrer da história, especificamente daquelas contadas através da literatura, as narrativas de horror são um gênero muito recente, enraizadas no romance gótico sobrenatural (Summers, 1938), por volta do século XVIII. Apesar de relativamente jovem, o gênero horror está tão presente em nossa cultura atual quanto um dos seus irmãos mais velhos, a comédia, que surge por volta de 445 a.C. com Aristófanes (å). A relevância do gênero rendeu diversas pesquisas ao longo das décadas, seja sobre o gênero, como *Danse Macabre*, de Stephen King (1981), *A Filosofia do Horror*,¹ de Noel Carroll (1990), e *Horror Sobrenatural na Literatura*,² de H. P. Lovecraft (1938), quanto sobre autores específicos, como *A Morfologia do Horror*, de Alcebíades Miguel (2006), e *O Lugar do Horror*,³ de James Kneale (2006). Portanto, sob a luz dessas e outras pesquisas, este artigo busca destacar um elemento crucial da literatura de horror: o léxico. Buscaremos determinar a importância dele para a construção de uma atmosfera de horror e para que a obra atinja o objetivo do gênero: causar medo. O recorte que

¹ “The Philosophy of Horror”, no original.

² “Supernatural Horror in Literature”, no original.

³ “The Place of Horror”, no original.

faremos será o “Cosmicismo”, um ramo do horror popularizado por Howard Phillips Lovecraft, cujas obras influenciaram grandemente a cultura popular e o gênero de horror atuais. Para a análise, fundamentalmente, precisamos definir o gênero de horror e suas bases.

Em seu livro *A Filosofia do Horror*, Carroll (1990) propõe que as narrativas de horror têm o objetivo de causar medo no leitor, buscando como estratégia convergir a ele uma sensação similar à que o personagem sente perante uma fonte do medo capaz de revogar as leis da natureza, algo sobrenatural (Carroll, 1990, p. 53). Os conceitos de objetivo, estratégia, fonte do medo e revogação das leis naturais que, segundo Carroll, fundamentam o horror são vagos o bastante para que autores tenham liberdade para os cumprir usando diversos elementos narrativos. Sobre essa liberdade, Moisés (1987) afirma que “[...] os gêneros não são leis nem regras fixas, mas categorias relativas, dentro das quais cada escritor se move à vontade [...]” (Moisés, 1987, p. 64). Sabendo disso, citando Botting (2013, p. 166), Scotuzzi (2017) afirma que as obras de H. P. Lovecraft “partem do gótico e se estendem para além de delimitações de gêneros [...], ele mescla elementos do horror, da fantasia e da ficção científica e com isso cria seu próprio estilo de horror – o Cosmicismo” (Scotuzzi, 2017, p. 60).

Além disso, para que os elementos narrativos escolhidos sejam uma fonte eficiente do medo, precisam compor uma *atmosfera* (Lovecraft, 1938, p. 7) que imerja o leitor no mundo e situação de horror. Nas primeiras décadas do gênero, inclinado às suas raízes góticas, os elementos atmosféricos característicos envolviam ambientes assombrados, baseados na arquitetura da Idade das Trevas, em que o próprio local representava uma escuridão cultural que volta do passado para assombrar o presente com suas superstições e monstros tradicionais, como o vampiro e o fantasma (Botting, 2013, p. 1). Desde o amadurecimento do gênero, o horror aderiu ao contexto intelectual do Iluminismo, e suas fontes do medo passaram a se basear em questões da mente e das ciências naturais, nas quais os leitores acreditam convencionalmente até a atualidade – leis que os elementos sobrenaturais buscarão revogar (Carroll, 1990, p. 57).

A opção de estudar o léxico de H. P. Lovecraft adveio da curiosidade quanto ao léxico de sua escrita, haja vista que leigos, críticos e pesquisadores descrevem as obras como leituras “árdidas”, principalmente devido à adjetivação e “uso de termos acessórios” (Miguel, 2006, p. 13), como por exemplo, na passagem “*Vast, Polyphemus-like, and loathsome, it darted like a stupendous monster of nightmares to the monolith*” em seu conto *Dagon*. De tal curiosidade derivamos os seguintes objetivos de pesquisa: (1) elucidar as características lexicais que compõem seu distinto Cosmicismo e (2) verificar em nível lexical a hipótese, apresentada por pesquisadores como Houellebecq (2019) e Wilson (2013), de que a biografia e notórias visões de mundo de Lovecraft são visíveis em suas obras. Para tanto, estudamos seu léxico à luz da Linguística de *Corpus*, abordagem que coleta e analisa dados empíricos extraídos de um grupo de textos criteriosamente selecionados, denominado *corpus* (Berber Sardinha, 2004). Para servir como nosso *corpus* denominado *Melhores Contos de Lovecraft* (doravante “MCL”), reunimos os textos publicados na obra *Melhores Contos de Lovecraft* (2014), composto por 19 contos escritos entre 1917 e 1935. H. P. Lovecraft faleceu em 1937; portanto, os contos cobrem todo o período de sua carreira como escritor de horror.

Contudo, para analisarmos o léxico precisamos contextualizar a obra de H. P. Lovecraft apontando alguns aspectos relevantes de sua vida. Essa contextualização fornecerá uma base

para a análise, permitindo-nos entender melhor por que certas palavras-chave⁴ são proeminentes em seu *corpus* e verificar como elas manifestam os fundamentos do horror, a visão de mundo do autor e/ou contribuem para as características típicas do Cosmicismo.

1.1 Vida, carreira e ideologias de H. P. Lovecraft

Howard Phillips Lovecraft, nascido em 1890 em Providence, Rhode Island, EUA, foi criado em uma família rica de ascendência inglesa. Sua infância foi relativamente reclusa, marcada por sua saúde frágil, o que o impedia de frequentar a escola regularmente. No entanto, seu amor pelo aprendizado o levou a explorar uma ampla gama de tópicos na biblioteca da mansão vitoriana da família, especialmente nas áreas de ciência, fantasia e horror. Após perder seu pai em 1898 e seu avô em 1904, Lovecraft e sua família enfrentaram dificuldades financeiras que os levaram a abandonar sua mansão vitoriana (Joshi, 2018). Essas mudanças drásticas na sua vida, combinadas com uma suposta depressão, causaram o que Miguel (2006) chama de “a ferida originária” e tiveram um impacto significativo em sua visão de mundo e em sua obra.

A transição da juventude para a idade adulta foi um período crucial para o desenvolvimento dessa “ferida” em Lovecraft. Entre os 18 e 28 anos de idade, ele passou por um período de ócio, dedicando-se principalmente à leitura. Em suas cartas, Lovecraft expressou os sentimentos associados a esse período de sua vida.

Então percebi, horrorizado, que estava ficando velho demais para o prazer. O impiedoso Tempo havia cravado sua terrível garra sobre mim, e eu me vi com dezessete anos. Meninos crescidos não brincam em casas de brinquedo e jardins de mentira, então fui obrigado a entregar, pesaroso, o meu mundo a um menino mais jovem que morava do outro lado da rua. Desde então, não cavei buracos na terra, nem formei trilhas ou estradas. Tais coisas carregam tamanha melancolia, pois nunca será possível reconquistar a efêmera alegria da infância. A vida adulta é o inferno. (Lovecraft, 1920, tradução nossa, *apud* Houellebecq, 2019, p. 43)⁵

Houellebecq (2019, p. 34) afirma que, ao perder sua infância, H. P. Lovecraft também perdeu sua fé e otimismo em relação ao mundo. Miguel (2006, p. 64) complementa, alegando que a passagem acima é uma marca de sua atitude niilista, masoquista e passiva diante da existência. Esse ócio e reclusão terminaram quando o autor entrou no mundo do jornalismo amador, chegando a se tornar editor e presidente de algumas associações de jornalismo amador, o costumeiro primeiro passo de todo escritor na época (Scotuzzi, 2019, p. 27). Para Wilson (2013, p. 12), H. P. Lovecraft era um “poeta marginalizado”, que lamentava sua vida tediosa e sem expressão em Providence, desejando uma existência inspirada pelos autores europeus

⁴ Neste trabalho, o conceito de palavra-chave é o utilizado na Linguística de *Corpus*: “palavra que é estatisticamente típica de um texto ou conjunto de textos” (Culpeper; Demmen, 2015, p. 90; tradução nossa). No original: “it is a term for a word that is statistically characteristic of a text or set of texts.”

⁵ “Then I perceived with horror that I was growing too old for pleasure. Ruthless Time had set its fell claw upon me, and I was seventeen. Big boys do not play in toy houses and mock gardens, so I was obliged to turn over my world in sorrow to another and younger boy who dwelt across the lot from me. And since that time, I have not delved in the earth or laid out paths and roads. There is too much wistful memory in such procedure, for the fleeting joy of childhood may never be recaptured. Adulthood is hell.”

que admirava. Ele sugere que a natureza repulsiva e violenta de suas obras era uma forma de compensar esse sentimento de inadequação e falta de sorte.

Após a morte de sua mãe, H. P. Lovecraft casou-se e mudou-se com sua esposa para a periferia de Nova Iorque. Este seria outro período crucial para a formação da sua visão de mundo, especialmente seu racismo e sua aversão à modernidade (Houellebecq, 2019). Sobre as convicções do autor neste período, Houellebecq (2019) escreve:

Sendo um cavalheiro interiorano, convicto da superioridade de sua origem anglo-saxã, ele sentia apenas um leve desdém para com outras raças. Sua estadia no submundo de Nova Iorque, em suas favelas, mudaria tudo. As criaturas estrangeiras tornaram-se suas concorrentes, inimigas, próximas e cuja força bruta era superior à dele (Houellebecq, 2019, p. 29, tradução nossa).

Miguel (2006) escreve sobre o mesmo período:

Lovecraft, que amava o período colonial norte-americano e desprezava a independência do país, sentia-se mal em uma metrópole excessivamente cosmopolita, na qual as temidas “raças inferiores” circulavam perdidas em um mar humano no qual não era possível assegurar qualquer traço de distinção [...] (Miguel, 2006, p. 100).

Durante a estadia em Nova Iorque, o racismo do autor chegou a níveis extremos. Em uma de suas cartas, citada por Maurice Lévy (1972), ele refere-se às pessoas da cidade como “[...] um caldo imundo no qual se mesclam pedaços pútridos sem inteligência, que são uma ofensa para a visão, para o olfato e para a imaginação” (Lévy apud Miguel, 2006, p. 85). Em suas narrativas, esse racismo mostra-se mais velado, persistente e, de acordo com Houellebecq (2019), colado em seu fundamento: o medo. Ademais, existem várias outras características ideológicas que compõem a figura de H. P. Lovecraft e suas narrativas: sua anglofilia, o fascínio por ciência e astronomia, o apreço pela Nova Inglaterra, a paixão por literatura clássica, a devoção à Antiguidade, o apego às tradições, o pessimismo e a hostilidade à religião e às superstições (Anater, 2021). Essas ideologias do “sonhador de Providence”, como o chamavam seus amigos e discípulos (Miguel, 2006, p. 22), influenciam visivelmente sua própria obra. É comum encontrar personagens à sua semelhança, projeções (Houellebecq, 2019, p. 650) de si mesmo, sentindo os mesmos medos e indo a versões sombrias de lugares nos quais ele esteve.

H. P. Lovecraft faleceu em 1937. Suas obras foram reduzidas por importantes nomes da pesquisa literária, como Todorov, Borges e Penzoldt, a paródias involuntárias e supérfluas de seus antecessores (Miguel, 2006, p. 11). Essas obras estavam espalhadas entre edições de revistas *pulp*, já que Lovecraft nunca pôde publicar uma coletânea própria. Contudo, alguns amigos e perpétuos correspondentes fundaram a editora “Arkham House” para preservar o legado do escritor, publicando a coletânea “*The Outsider and Others*”, em 1939, depois traduzida para doze idiomas e que serviu como pontapé inicial de sua fama póstuma (Joshi, 2018).

1.2 O Cosmicismo em H. P. Lovecraft

Sabendo mais sobre o escritor, podemos compreender melhor a motivação para os temas recorrentes e características de sua obra. Agora, portanto, apontaremos o método de H. P.

Lovecraft para cumprir os conceitos que fundamentam o horror segundo Carroll (1990), que citamos na introdução deste artigo. A princípio, contrariando a literatura de horror de sua época, que caminhava do lógico em direção ao psicológico (Miguel, 2006, p. 12), a premissa do Cosmicismo é o “horror cósmico”. Como bem resume Scotuzzi (2017):

Esse tipo de horror trabalha com a ideia de que a humanidade é completamente irrelevante em meio ao cosmos e que sua extinção é iminente (sic) e provável no horizonte de eventos da história do universo. [...] esse tipo de horror tem a capacidade de amedrontar a humanidade como um todo enquanto espécie (Scotuzzi, 2017, p. 12).

Contribuindo como pilar dessa premissa, há temas recorrentes que compõem a representação da figura humana, a espacialidade e as características do sobrenatural, todos moldados e geridos pelos conceitos de atmosfera (Lovecraft, 1938, p. 7) e fronteiras (Kneale, 2006, tradução de Anater, 2021).

Segundo o próprio H. P. Lovecraft (1938, p. 7), a atmosfera é um elemento essencial para a composição do horror porque é responsável por imergir o leitor no mundo fictício, facilitando a conversão das sensações dos personagens para o leitor. O escritor se tornaria obcecado por compor uma atmosfera concisa, que convencesse o leitor da coerência e, ultimamente, realismo de seu universo narrativo (Miguel, 2006, p. 84). Mais especificamente sobre o estilo narrativo lovecraftiano, Miguel (2006, p. 158-159) o aponta como pautado no empiricismo, por meio de “evidências apreendidas e verificáveis pelo sentido”, estilizado como relato jornalístico e metódico, como uma descrição feita em um diário de campo de um cientista, para ilusoriamente assemelhar-se a um fato. Essa escolha resulta nas infames sequências de adjetivos e advérbios para tentar descrever o indescritível. Embora infame, Scotuzzi (2017, p. 57) argumenta que essa técnica descritiva, que H. P. Lovecraft tomou de seu admirado Edgar Allan Poe, não é supérflua, pois facilita a visualização da cena e a identificação para o leitor.

Partindo para a análise dos elementos internos às narrativas cosmicistas, Kneale (2006, p. 113) observa que a obra de H. P. Lovecraft se preocupa explicitamente com o conceito de fronteiras metafóricas. Kneale (2006, p. 120) afirma que as fronteiras representam pontos de contato entre o natural e o sobrenatural, cuja transgressão e mudança, nas obras lovecraftianas, sempre pioram as situações. Ele sugere, ainda, uma explicação para tamanha recorrência desse conceito, fundada no conservadorismo e na idealização da pureza do escritor, visto que as fronteiras representam, fundamentalmente, o ponto de diálogo entre o comum e o incomum. Veremos a seguir como a atmosfera molda e as fronteiras separam o natural e o sobrenatural, no cenário fictício cosmicista, e como seus personagens interagem com ele.

Sobre os personagens lovecraftianos, Scotuzzi (2017) aponta que, majoritariamente, protagonistas são como um espelho do autor – intelectuais, acadêmicos, curiosos, materialistas fiéis à ciência e apresentados como modelos ideais de humanos –, enquanto os personagens secundários, vilanescos e degenerados, são estrangeiros ou posicionados inferiormente na camada social. Essa caracterização também contribui para a coesão da atmosfera, justificando a linguagem precisa e intelectual do narrador-personagem até antes de se deparar com o desconhecido – quando então a linguagem acurada se torna insuficiente para explicá-lo, tornando-se um emaranhado de metáforas e assimilações. Ademais, Houellebecq (2019, p. 66) destaca que os personagens são destituídos de detalhismo psicológico, porque preci-

sam apenas de um aparato sensorial funcional cuja única função é usá-lo para perceber seus arredores, existindo apenas como “observadores silenciosos, inertes e totalmente impotentes” (Houellebecq, 2019, p. 66-67). Portanto, em H. P. Lovecraft, a conversão do medo para o leitor ocorre pelos sentidos do personagem. Miguel (2006) ressalta que, em comparação aos outros quatro sentidos, o olfato e a audição são especialmente empregados (Miguel, 2006, p. 139) – ao contrário da visão, que é reservada para o clímax narrativo, por ser considerada mais contributiva para a compreensão do sobrenatural lovecraftiano, ao qual compreender resulta em loucura e morte (Miguel, 2006, p. 60).

A fim de redimensionar o papel do homem diante da natureza (Miguel, 2006, p. 69), o bestiário sobrenatural é resumível a seres materiais imensurável, inimaginável e indescritivelmente mais antigos e poderosos que a espécie humana. Os mais notáveis são parte dos *Mitos de Cthulhu*, que Scotuzzi (2017, p. 13) define como “um grupo específico de contos produzidos pelo autor na fase madura de sua escrita que representam o Cosmicismo de forma definitiva”. Já Miguel (2006, p. 74) rotula os *Mitos de Cthulhu* como antimitos, pois enquanto mitos expressam relações benignas entre humanidade e divindades, os mitos lovecraftianos cientificizam o mito. Ou seja, os “deuses” dos *Mitos de Cthulhu* são seres vivos alienígenas, indiferentes à humanidade. Assim, notamos que o cientificismo e o materialismo de H. P. Lovecraft é aparente também em seu bestiário. Diante disso, Scotuzzi (2017, p. 86) define esses monstros como apenas “aparentemente sobrenaturais”, alegando que são retratados como seres simplesmente desconhecidos pela ciência, habitantes do nosso planeta há eras antes da nossa e, portanto, tão naturais quanto nós; e essa naturalidade intensifica o horror dos protagonistas. Houellebecq (2019) bem define o panteão lovecraftiano como:

[...] criaturas muito antigas e muito poderosas que estão lentamente acordando de seu sono. Durante a era do Carbonífero, durante o Triássico e o Permiano, elas já estavam aqui; elas ouviram os rugidos dos primeiros mamíferos e ouvirão os prantos de agonia dos últimos (Houellebecq, 2019, p. 47).

Os deuses lovecraftianos e criaturas menores são retratadas como amálgamas, gelatinosos, tentaculares, indefiníveis entre o estado líquido e sólido, fétidos e diabólicos. São baseados nas descrições racistas que H. P. Lovecraft fez sobre a massa de habitantes das periferias de Nova Iorque (Miguel, 2006, p. 148). Esses elementos do grotesco e do orgânico empregados por H. P. Lovecraft também contribuem com a atmosfera. Swetha e Ganeshram (2019, p. 345) argumentam que até mesmo as estruturas e itens lexicais arcaicos são um modo de remeter à escuridão e ao grotesco. Do mesmo modo, Kneale (2006, p. 115) sugere que o grotesco foi escolhido pois a obsessão de H. P. Lovecraft por pureza cultural e biológica o levava a associar o orgânico à sujeira e à repulsa. Não limitado aos monstros, também é possível observar o grotesco na espacialidade.

Elemento crucial do Cosmicismo de H. P. Lovecraft, a espacialidade também dá e toma da atmosfera e das fronteiras. No decorrer da narrativa, as aventuras dos personagens lovecraftianos acontecem, majoritariamente, na passagem de um espaço para outro, “que é sempre mais inóspito, desconhecido e perigoso que o anterior” (Scotuzzi, 2017, p. 115). Miguel (2006, p. 104) afirma que a natureza do espaço onde o sobrenatural se manifesta é “escura, cavernosa, apodrecida, barrocamente convulsa”. Anater (2021, p. 103) argumenta que, enquanto os monstros são o apogeu da sensação de horror, os espaços e seus elementos são

responsáveis pelo surgimento gradual do horror nos contos de H. P. Lovecraft. Furtado (2017) identifica nos contos três tipos de espaço. Primeiro, os espaços realistas, subdivididos entre os geográficos (que existem fora da ficção, como Providence) e os imaginários (duplicatas inspiradas e apresentadas como espaço geográfico, como a cidade de Arkham). A função dos espaços realistas é atribuir verossimilhança à narrativa, que será rompida conforme os personagens cruzam a fronteira em direção aos espaços alucinados. Espaços alucinados podem ser divididos entre espaços duplos (versões macabras de espaços realistas), não-euclidianos (cenários impossíveis segundo as leis naturais como as conhecemos) e os oníricos (espaços de sonhos além de nossa dimensão). Sob a lente da topoanálise, Anater (2021) lança mão dos conceitos de topofilia (espaços que transmitem segurança e coesão) e topofobia (espaços que geram angústia ou qualquer outro afeto negativo) para analisar os espaços lovecraftianos, identificando as características que os tornam topofílicos e topofóbicos. O pesquisador chega à conclusão de que os poucos espaços topofílicos são lugares de intelectualidade e resistência à modernidade, enquanto os espaços topofóbicos são lugares topofílicos decadentes devido a influências externas. Frequentemente, a topofobia dos espaços lovecraftianos vem da desolação e do isolamento: o subterrâneo ou oceanos, desertos e montanhas, lugares inóspitos onde nada deveria viver. Anater (2021) afirma também que há os imensos abismos que representam e abrigam o que é desconhecido pela espécie humana, lembrando o leitor de sua pequenez. A princípio, são abismos marinhos (de onde emerge a ciclópica cidade de R'lyeh, onde dorme a criatura Cthulhu, por exemplo) ou terrestres (como a cidade arruinada oculta sob as areias do deserto em "A Cidade sem Nome"), mas logo expandem-se ainda mais para considerar o infinito abismo sideral, dimensional e até temporal. Os abismos temporais que contrastam a imensurável existência dos monstros lovecraftianos à nossa, como mencionado por Houellebecq (2019), também existem nos espaços, deslocando noções de passagem do tempo que o leitor teria ao tentar entender espaços topofóbicos.

Baseados nesses levantamentos, concluímos que o Cosmicismo maduro de H. P. Lovecraft é impressionantemente coerente, na medida em que seus elementos narrativos, frutos das convicções do escritor, tanto obedecem à atmosfera quanto contribuem para ela, enquanto as fronteiras regem as dinâmicas entre tais elementos. O melhor da humanidade, representado através de um protagonista erudito, é reduzido a mero espectador cuja maior fonte de conhecimento, a ciência empírica, prova-se insuficiente. Transgredindo cada fronteira, a narrativa cosmicista aprofunda-se em espaços decadentes e abismais, tanto em tempo quanto em espaço. Inevitavelmente, a figura humana se depara com algo jamais visto, irredutível à razão, que representa o apogeu da impureza e da decadência; incapaz de compreendê-lo, lhe resta tentar descrevê-lo e, depois, ceder à loucura ou morte.

Os trabalhos dos pesquisadores e ensaístas citados até agora nos permitem entender as ideologias, estratégias e características do Cosmicismo de H. P. Lovecraft. Baseados nesses estudos fundamentais, podemos nos debruçar sobre elementos mais específicos, como o léxico. Acreditamos que ele seja um objeto de estudo proveitoso devido à falta de estudos com recortes similares, visto que é um elemento valioso para a obra. Acima, constatamos o papel fundamental do léxico: ele é utilizado principalmente para evocar vistas e aspectos do sobrenatural com adjetivos e advérbios, assim como para solidificar a atmosfera, instituindo a verossimilhança através da descrição detalhada, típica de trabalhos científicos empíricos e da narrativa jornalística, como por exemplo no trecho retirado do conto *The Dunwich Horror*: "Across a covered bridge one sees a small village huddled between the stream and the vertical slope of Round Mountain,

and wonders at the cluster of rotting gambrel roofs bespeaking an earlier architectural period than that of the neighbouring region". Nossa análise sistemática, portanto, buscará exemplificar e apontar como este uso do léxico emprega os conceitos que fundamentam a obra.

Além dos trabalhos já citados, importantes para que entendêssemos a natureza do gênero de horror e, especificamente, do Cosmicismo de H. P. Lovecraft, também foi necessário consultar estudos sobre a análise de discurso assistida por corpora. Tal análise é a combinação de uma leitura atenta com uma análise estatística "geral" do *corpus* investigado, para que o pesquisador identifique como os textos do *corpus* são tipicamente construídos (Partington; Marchi, 2015, p. 217). Esta análise estatística "geral" comumente emprega três tipos de técnicas estatísticas, aqui listadas: (1) listas de frequências de palavras ou de clusters — sequências fixas de palavras que ocorrem repetidamente nos textos —; (2) listas de palavras-chave ou clusters-chave; e (3) listas de concordâncias — listagens das ocorrências de uma palavra específica (nódulo), acompanhada do texto ao seu redor (Berber Sardinha, 2004, p. 187). Neste trabalho, a análise estatística «geral» se deu com o auxílio do programa de análise linguística *AntConc 4.0.10* e suas ferramentas *Word*, *Keyword*, *KWIC* e *File View*. O uso de cada uma, bem como as configurações escolhidas, será detalhado na seção de metodologia. Antes é necessário falar sobre a abordagem da Linguística de *Corpus* que forneceu o arcabouço teórico para este estudo, bem como para outros de natureza semelhante (Baker, 2010; Csomay; Young, 2021; Lutzky, 2021).

2 Linguística de *Corpus*

Um *corpus* é uma coleção de textos de um ou mais registros, isto é, "qualquer variedade linguística definida por suas características situacionais, incluindo o propósito do falante, o relacionamento entre falante e interlocutor e as circunstâncias de produção" (Biber, 2009, p. 823), de uma língua ou variedade linguística, coletados criteriosamente para garantir a representatividade da língua/variedade linguística em foco (Berber Sardinha, 2004). Corpora podem ser compostos por textos escritos, verbais ou imagéticos de qualquer registro e, a depender de que língua/variedade linguística ele busque representar, pode ser mais ou menos específico (Esimaje; Hunston, 2019, p. 8-16). No nosso caso, o *corpus* MCL é muito específico, de um só registro, pois busca representar a língua em uso nas obras de horror mais populares de H. P. Lovecraft – portanto, é composto apenas por esses textos.

A Linguística de *Corpus* (doravante LC), por sua vez, é uma abordagem de pesquisa científica capaz de analisar sistematicamente "quase todos os aspectos da linguagem, incluindo o léxico, gramática, semântica e discurso" através dos dados linguísticos obtidos de um *corpus* (Esimaje; Hunston, 2019, p. 27-30). A disponibilidade de material textual eletrônico e a acessibilidade a programas de análise de corpora (por exemplo, *Wordsmith Tools*, *AntConc*, *SketchEngine*, *#LancsBox* etc.) impulsionou a LC, possibilitando observar fenômenos linguísticos antes impossíveis devido às limitações humanas (Esimaje; Hunston, 2019, p. 10). Esses programas tornaram possível analisar uma grande quantidade de dados, com a capacidade de os observar e reexibir de várias formas, melhorando a qualidade das análises. Segundo Stubbs (2007, p. 3) ferramentas como *Key Word in Context* (KWIC), *Cluster* e *Concordance*, facilitam a identificação de padrões lexicogramaticais recorrentes nos textos através de: (1) elaboração de linhas de concordância que permitem e reexibem nódulos (palavras que se deseja

analisar); (2) extração de sequências fixas e recorrentes de palavras, bem como variações mínimas nessas sequências; e (3) cálculo da força de atração entre associações de palavras.

Como os programas supracitados podem ser configurados por indivíduos pouco experientes, a LC deixou de precisar de grandes equipes e programadores especializados para analisar textos (Esimaje; Hunston, 2019, p. 10). Segundo Biber e Reppen (2015), essa revolução tecnológica gerou uma explosão de estudos em LC, além de discussões acerca das metodologias tipicamente utilizadas pela abordagem. Dentre tais discussões destaca-se aquela quanto às palavras-chave e aos cálculos estatísticos utilizados para derivá-las.

Na LC, palavras-chave são aquelas que caracterizam um texto, ou grupo de textos, pela sua ocorrência estatisticamente maior em comparação às outras (Culpeper; Demmen, 2015). Para Egbert e Biber (2019), uma análise de palavras-chave é eficaz se ela tanto caracteriza as diferenças de certo discurso perante outros, identificando seu conteúdo (*content-distinctiveness*), quanto se tais diferenças e conteúdo de fato representam todos os textos analisados (*content-generalisability*). Como a relevância de cada palavra-chave em um texto ou grupos de textos é medida estatisticamente, é necessário que o cálculo utilizado leve em conta não somente a frequência da palavra-chave em um *corpus* como um todo, mas também sua dispersão, isto é, a quantidade de textos do *corpus* onde a palavra-chave ocorre. Por isso, neste trabalho, ao invés de escolhermos a estatística padrão do *AntConc* 4.0.1.10, que é a probabilidade logarítmica (*Log-Likelihood*), optamos por alterá-la para a estatística conhecida por chaviceidade de dispersão nos textos (*text dispersion keyness*). Este cálculo estatístico, proposto por Egbert e Biber (2019), despreza a frequência absoluta da palavra em dois corpora diferentes — *corpus* de estudo e *corpus* de referência — e considera somente a dispersão das palavras em todos os textos do *corpus*. Em outras palavras, mede a chaviceidade de determinada palavra por meio de sua recorrência em todos os textos do *corpus* analisado, contraposta à sua recorrência em todos os textos de um *corpus* *usado* como referência. Como aqui o objetivo é identificar temas recorrentes em H. P. Lovecraft, bem como a linguagem utilizada pelo autor para construir o horror, tal cálculo estatístico pareceu ser o mais adequado. É importante mencionar que uma relação entre as palavras-chave não foi proposta para evitar um nível de análise propenso à subjetividade (Culpeper; Demmen, 2015).

Outro ponto controverso na LC atualmente é a análise semântica e de discurso assistida por corpora. Sobre o estudo da semântica por meio da LC, Stubbs (2007) contra-argumenta a visão tradicional de que “semântica não pode ser empírica porque significado é cognitivo e conceitual, invisível e, portanto, impossível de ser estudado através de dados observáveis” (Stubbs, 2007, p. 1) com base na proposta de unidade de significação estendida de Sinclair (1998). Nesta proposta, cadeias de palavras são recorrentes e igualmente distribuídas através do *corpus*, portanto representam funções comunicativas gerais expressadas pelos falantes. Assim, embora não existam meios puramente automáticos para identificar construções frasais, essas técnicas são melhores do que tentar descobrir padrões usando a introspecção (Stubbs, 2007, p. 9).

Quanto ao estudo do discurso, Partington e Marchi (2015, p. 233) argumentam que integrar recursos da LC na análise do discurso tem certas vantagens. A primeira é a possibilidade de analisar grandes quantidades de dados de um discurso, permitindo identificar estruturas de discurso, modos de dizer e mensagens típicas dele, bem como analisar estruturas, significações e mensagens em um único texto. A segunda é identificar características lingüísticas potencialmente relevantes, possivelmente despercebidas em análises manuais de dados volumosos. Por fim, simplificar o processo de comparação entre tipos de discurso atra-

vés da frequência absoluta, ou da dispersão, de características linguísticas, bem como pelos diferentes papéis dessas características nos textos. Em seu trabalho, Partington e Marchi (2015) também abordam a subjetividade e como a LC, através da análise estatística, ajuda a minimizá-la, haja vista que o analista é incapaz de predeterminar o resultado estatístico consciente ou inconscientemente.

Expostos os pontos acima e visando propor uma análise sistemática do léxico da obra de H. P. Lovecraft, este trabalho utiliza algumas das metodologias da LC comumente empregadas na análise de discurso auxiliada por corpora. Para identificar alguns temas recorrentes em H. P. Lovecraft, possíveis motivos para tal recorrência e seus efeitos na construção de seus contos de horror mais populares, usamos o *AntConc 4.0.10*. Mais especificamente, as ferramentas *Word*, *Keyword*, *KWIC* e *File View*. Baseamo-nos também nos rótulos semânticos propostos pela ferramenta do Sistema de Análise Semântica (*Semantic Analysis System - USAS*), desenvolvida pelo Centro Universitário para Pesquisa Linguística Computacional com *Corpus* (*University Center for Computer Corpus Research on Language - UCREL*), para que as palavras-chave encontradas com o auxílio do *AntConc 4.0.10* pudessem ser categorizadas e organizadas em campos semânticos. Este último passo foi fundamental para a identificação dos temas recorrentes nos contos de H. P. Lovecraft.

3 Metodologia

3.1 Corpora utilizados

O primeiro passo para atingirmos nosso objetivo foi definir o corpus de estudo. A intenção era coletar um corpus que fornecesse uma amostra de textos produzidos ao longo da carreira do autor. Nossa *corpus*, *Melhores Contos de Lovecraft* (MCL), apresentado na Tabela 1, é composto por 19 contos de horror de H. P. Lovecraft publicados ao longo de toda a sua vida literária. Numeramos esses contos e os inserimos como *corpus* alvo (*Target corpus*) no programa de análise linguística *AntConc 4.0.10*. A Tabela 1 traz o ano de publicação, o título original, o número de palavras (ocorrências), o de palavras distintas (formas) e a razão ocorrência/forma de cada conto. Essa última coluna mostra a densidade lexical dos contos, isto é, o percentual de palavras distintas em cada texto. Os contos escritos entre os anos de 1919 e 1922 foram identificados como os mais lexicalmente densos — por usarem um léxico mais variado — em relação a seus contos posteriores, à exceção de *The Other Gods* (1933) e *Cool Air* (1928).

Tabela 1 — Composição do *corpus* MCL

#	Publicação	Título	Ocorrências	Itens	razão ocorrência/item
1	1919	Dagon	2238	943	0,42
2	1919	The White Ship	2548	834	0,33
3	1920	The Cats of Ulthar	1350	527	0,39

4	1922	Celephaïs	2548	891	0,35
5	1933	The Other Gods	2033	659	0,32
6	1922	The Music of Erich Zann	3497	1127	0,32
7	1922	What the Moon Brings	734	342	0,47
8	1928	Cool Air	3444	1363	0,40
9	1928	The Call of Cthulhu	12072	3269	0,27
10	1927	Pickman's Model	5733	1660	0,29
11	1927	The Colour out of Space	12386	2763	0,22
12	1943	The Dream-Quest of Unknown Kadath	43276	5888	0,14
13	1941	The Case of Charles Dexter Ward	51698	7927	0,15
14	1929	The Dunwich Horror	17841	4144	0,23
15	1931	The Whisperer in Darkness	26835	4804	0,18
16	1936	The Shadow over Innsmouth	27446	5023	0,18
17	1936	At the Mountains of Madness	41437	6415	0,15
18	1936	The Haunter of the Dark	9312	2711	0,29
19	1936	The Shadow Out of Time	25565	4746	0,19
Total			291993	56036	0,19

O *corpus AmE06_L_fiction_mystery* foi utilizado como *corpus* de referência por conter 24 obras de ficção de mistério, com 49.908 ocorrências e 7.643 itens. Como a medida de chaviceza utilizada foi de dispersão e não de frequência absoluta, que utiliza o número de textos como base para o cálculo de chaviceza, não o número de ocorrências (Egbert; Biber, 2019), julgamos que um *corpus* de referência de 24 obras seria adequado para investigar um *corpus* de 19 obras. O *AmE06_L_fiction_mystery* está disponível na biblioteca do *AntConc 4.0.10* e é um dos corpora da família *Brown*⁶ (Baker, 2013).

3.2 Metodologia de análise

Tendo selecionado os corpora alvo e de referência, alteramos a estatística padrão *Likelihood Measure*, da ferramenta *Keyword*, para *Text Dispersion Keyness (4-term)*. De acordo com Anthony (2022), desenvolvedor do *AntConc*, a versão *4-term* é a versão final dessa estatística, por isso não utilizamos a versão *2-term*. As estatísticas padrão do *AntConc 4.0.10* relacionadas ao cálculo de tamanho do efeito foram mantidas. Com tais configurações, elaboramos a lista de palavras-chave dos 19 contos e a organizamos por efeito (*Effect*), visando ver as palavras com chaviceza mais significativas estatisticamente primeiro em nossa lista.

O passo seguinte foi analisar cada uma das 126 palavras-chave identificadas pela ferramenta *Keyword*, com o auxílio das ferramentas *KWIC* e *File View*, quando era necessário

⁶ Disponível em <https://cass.lancs.ac.uk/visiting-with-the-brown-family/>.

visualizar um cotexto⁷ mais amplo do que aquele fornecido pelas linhas de concordância. Tal análise visou categorizá-las semântica e gramaticalmente. Os dados semânticos e gramaticais obtidos por meio dessa análise foram organizados em uma planilha do *Google*,⁸ que chamamos de *Categorias Semânticas e Gramaticais*.

Para a categorização semântica das palavras-chave, tomamos como referência apenas as categorias definidas pelo *UCREL Semantic Analysis System*,⁹ ou USAS. Essa interface para análise automática semântica de corpora separa palavras em 21 grandes campos discursivos e 232 possíveis subcategorias. Decidimo-nos por não fazer a análise automaticamente, por meio dessa interface, porque ela costuma retornar diversas etiquetas para uma única palavra, que precisam ser checadas uma a uma. Acreditamos que para uma quantidade pequena de dados e de alta densidade lexical, como é o caso deste trabalho, uma análise semiautomática, com o auxílio do *AntConc* 4.0.10 seria mais precisa e adequada. Apesar do grande número de categorias definidas pelo USAS, por vezes sentimos a necessidade de definirmos nossas próprias categorias. Dependendo do uso das palavras-chave extraídas, feito por Lovecraft, as categorias propostas pelo USAS não pareciam revelar, de modo preciso, o que estava acontecendo nos contos, como por exemplo, palavras com sentidos metafóricos usadas em analogias (e.g., *a cold twilight land, sea of decaying roofs*), ações que denotam acontecimentos alheios à vontade do agente (e.g., *awaked in my mind a blind horror, cloud my senses*) e palavras que revelam a opinião e o julgamento dos personagens ou do narrador (e.g., *oddly, he was sacar-cely sure, and some were strangely robed*). Do mesmo modo, outras vezes, também acreditamos que seria mais produtivo combinar categorias como plantas e clima em uma única categoria: natureza. As categorias que definimos por conta própria estão marcadas com um asterisco na Tabela 2. A categorização de cada ocorrência das 126 palavras-chave nos levou a 35 subcategorias semânticas. Foi comum encontrar uma palavra-chave polissêmica, i.e., significando mais de uma coisa a depender de seu cotexto. A palavra *grey*, por exemplo, por vezes referenciava o nome próprio, por outras, a cor cinza. Por isso, muitas palavras foram contadas em mais de uma categoria, fazendo com que a soma da quantidade de itens nas subcategorias fosse superior a 126, totalizando 248 itens. As subcategorias encontradas estão exibidas na Tabela 2. Para evidenciar os temas mais recorrentes em H. P. Lovecraft, reduzimos as 35 subcategorias para seis categorias abrangentes (doravante supercategorias) informadas pela literatura sobre H. P. Lovecraft, que representam suas funcionalidades observadas nas narrativas. São estas seis supercategorias que serão apresentadas na seção de resultados.

Para garantir mais controle sobre o grau de subjetividade da análise e a tornar o mais sistemática possível, desenvolvemos critérios que embasaram a criação das sub e supercategorias. Em narrativas com um narrador-personagem, consideramos importante discernir o nível de objetividade do relato, ou seja, o quanto explicitamente as palavras-chave usadas manifestam seu julgamento pessoal. Embora seja possível argumentar que esses relatos sejam inherentemente subjetivos, justificamos essa distinção pelos casos de referência a elementos objetivos, não arbitrários, cuja descrição acreditamos ser independente de opinião pessoal. É esse critério que diferencia, por exemplo, as subcategorias “Julgamento

⁷ Palavras associadas ao item analisado.

⁸ Disponível em: https://docs.google.com/spreadsheets/d/1-g9SP2OC_-Srvmi6JWIIbiJHEzitK1b_SazkprR2jHg/edit#gid=0

⁹ Disponível em: *UCREL Semantic Analysis System (USAS)* (lancs.ac.uk). Acesso em: 21 jun. 2023.

de Aparência” (descrições de aparência dotadas de opinião) e “Atributo Físico”, (descrições impessoais de aparência e composição). Igualmente, o propósito do léxico da supercategoria “Descrições e Detalhes” é detalhar situações, entidades e espaços de uma perspectiva livre da subjetividade do personagem.

4 Resultados

A Tabela 2 exibe subcategorias às quais se encaixaram as palavras-chave do *corpus* MCL, suas definições operacionais e quantidade de palavras-chave alocadas nelas pelo menos uma vez.

Tabela 2 — Subcategorias semânticas do *corpus* MCL

Subcategoria (Quantidade)	Definições operacionais
Tempo (6)	Medidas de tempo, idade e frequência.
Localização e Direção (12)	Posição, local ou direção concretos.
Avaliativa (29)	Avaliações pessoais sobre algo concreto ou abstrato.
Intensidade (15)	Grau de intensidade de algo concreto ou abstrato.
Topografia (4)	Características de terrenos naturais.
Objetos (2)	Item material e artificial.
Medida (9)	Tamanho de algo concreto.
Sensorial (5)	Sensações captadas pelos cinco sentidos.
Eletricidade e Eletrônicos (2)	Energia ou equipamentos elétricos.
Ação (16)	Ações físicas de um agente.
Verbos de Ocorrência Simples (7)*	Acontecimentos alheios à vontade do agente.
Processos e Ações Mentais (15)	Processos mentais mais ou menos voluntários.
Julgamento de Aparência (20)*	Avaliações pessoais sobre aparências físicas de coisas concretas.
Material (2)	Matérias que constituem algo concreto.
Vida e Seres Vivos (6)	Seres vivos orgânicos, sua saúde e o conceito de vida.
Comparação (4)	Avaliações sobre superioridade de uma coisa à outra.
Militar (2)	Forças armadas e afins.
Cor (1)	Matiz, tom e aspectos relacionados a coloração.
Nome Próprio (2)	Substantivos próprios.
Mitologias e o Sobrenatural (18)	Mitologias, crenças, o sobrenatural e suas manifestações.
Comunicação (4)	Atos ou meios de comunicação.
Emoção (7)	Emoções de seres vivos.

Quantidade (2)	Quantidade contável, ou não, de algo concreto.
Analogia (4)*	Palavra usada em alegorias ou analogias.
Especificação (2)	Delimitações do grau de especificidade de algo.
Capacidade (3)	Capacidades biológicas, físicas ou mentais de seres vivos.
Natureza (8)*	Elementos e fenômenos naturais.
Conhecimento (12)	Indica grau de conhecimento sobre algo.
Construção (5)	Elementos e características de arquitetura e edificação.
Objeto Mental (3)	Objetos abstratos, conceituais ou metodológicos.
Modo (5)*	Indicadores de método, maneira.
Limite (1)*	Posição de algo em relação a limites concretos ou abstratos.
Posicionamento (5)*	Julgamentos e opiniões pessoais gerais.
Atributo Físico (6)	Característica física de algo independente de julgamento ou opinião.
Inclusão ou Exclusão (1)*	Adição ou remoção de objetos abstratos ou sólidos.

A Tabela 3 mostra as seis supercategorias identificadas no *corpus* MCL. A coluna # de palavras traz o número de palavras-chave enquadradas na supercategoria. A coluna Funcionalidade proporciona uma definição operacional de cada supercategoria.

Tabela 3—Supercategorias semânticas do *corpus* MCL

Categoria	# de palavras	Subcategorias inseridas	Funcionalidade
Cenário	17	Construção / Topografia / Natureza	Descrever o cenário e o mundo fí- cional, seja ele natural ou artificial.
Localização Temporal / Espacial	18	Tempo / Localização e Direção	Delimitar tempo, espaço e direção.
Avaliação, Emo- ção e Ação	139	Sensorial / Processos e Ações Mentais / Conhecimento / Objeto Mental / Julgamento de Aparência / Compa- ração / Avaliativa / Analogia / Modo / Posicionamento / Emoção / Comuni- cação / Verbo de Ocorrência Simples / Ação / Capacidade / Especificação	Transmitir julgamentos, opiniões, processos /estados psicológicos, emocionais e ações próprias de um personagem
Números e Medidas	30	Quantidade / Medida / Intensidade / Limite / Economia	Elucidar as proporções de algo físico ou abstrato
Entidades	32	Nome Próprio / Vida e Seres Vivos / Militar / Objetos / Eletricidade e Ele- trônicos / Mitologias e o Sobrenatural	Apresentar objetos, seres e suas características.

Descrições e Detalhes	12	Cor / Material / Atributo Físico / Modo / Inclusão e Exclusão / Especificação	Descrições de coisas concretas ou abstratas, são livres da opinião do narrador e geralmente usadas para detalhar elementos das outras categorias
-----------------------	----	-------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Dentre as supercategorias da Tabela 3, as categorias “Cenário”, “Localização Temporal/Espacial”, e “Descrições e Detalhes” são as menos predominantes na classificação das palavras-chave. Já a categoria semântica “Avaliação, Emoção e Ação” predomina na contagem de palavras-chave, devido à quantidade de subcategorias que abrange e ao número de palavras-chave nelas inserido. Tal supercategoria é seguida em quantidade pela supercategoria “Números e Medidas”, que tem duas de suas subcategorias (“Intensidade” e “Medida”) entre as dez mais frequentes. A supercategoria “Entidades”, alavancada principalmente pela subcategoria “Mitologias e o Sobrenatural”, também se apresenta entre as cinco mais prolíficas. Essas supercategorias representam os elementos mais salientes do Cosmicismo de H. P. Lovecraft. Para que entendamos melhor a apresentação desses elementos, passemos à análise gramatical das palavras-chave. O Quadro 1 traz exemplos das palavras-chave que foram incluídas em cada uma das supercategorias. Lembramos que todas as palavras-chave extraídas e suas categorizações podem ser consultadas em https://docs.google.com/spreadsheets/d/1-g9SP2OC_-Srvmi6JWIIbiJHEzitK1b_SazkprR2jHg/edit#gid=0. A Tabela 4 mostra a contabilização das classes gramaticais das 8.377 ocorrências das 126 palavras-chave identificadas.

Quadro 1 - Supercategorias semânticas do *corpus* MCL: exemplos de palavras-chave

Categoria	Palavras-chave
Cenário	<i>stone, abyss, air, moon, sea, sky, walls, built, cloud, plain, roof, roofs, plain, shadow, twilight, cloud, slope</i>
Localização Temporal / Espacial	<i>beyond, upon, amidst, beneath, below, ancient, often, till, whilst, elsewhere, intervals, region, regions, remote, whence</i>
Avaliação, Emoção e Ação	<i>strange, air, curious, frightful, grey, hideous, horrible, horror, monstrous, nameless, odour, queer, shewed, sight, terrible, unknown, abnormal, accursed, alive, awaked, bear, bizarre, ceased, chaos, cloud, disturbed, failed, fancied, formed, grew, haunted, hellish, oddly, unlike</i>
Números e Medidas	<i>higher, infinite, length, stark, utter, greater, fully, merely</i>
Entidades	<i>daemonic, accursed, unknown, monstrous, forbidden, haunted, legends, spectral, shadow, tales</i>
Descrições e Detalhes	<i>wooden, wild, strangeness, slope, shadowy, features, grey, stone, wild, hideously, curiously, closely, save</i>

Tabela 4 — Classes gramaticais das palavras-chave

Categorias gramaticais	Ocorrências
Adjetivos	3.094
Substantivos	2.527
Advérbios	885

Preposições	751
Verbos	742
Conjunções	378
Total	8.377

A Tabela 4 aponta uma grande predominância de adjetivos e substantivos sobre advérbios, preposições, verbos e conjunções. Embora narrativas de ficção atribuam relativamente mais detalhes aos seus substantivos através de adjetivos descriptivos (Biber *et al.*, 1999), lembremos que a tabela representa apenas as ocorrências de palavras-chave. Isso indica importância que o escritor dava às descrições visando construir a atmosfera desejada. Apesar do número de substantivos entre as palavras-chave, apenas sete das ocorrências referenciam a figura humana diretamente: cinco delas são *general* (o posto militar), e duas, *Grey* (um sobrenome). Há, contudo, referências às faculdades mentais ou sensoriais humanas, como as palavras *consciousness* e *sight*. Majoritariamente, os substantivos referem-se aos cenários ou elementos sobrenaturais, como *sea*, *stone*, *walls* e *horror*. Acreditamos que isso reflete o modo como H. P. Lovecraft alinhava o real com o sobrenatural (Miguel, 2006, p. 158), como no Exemplo 1 extraído de *The Shadow out of Time*, no qual alguns dos adjetivos e substantivos que extraímos por meio da lista de palavras-chave foram sublinhados.

- (1) Had my present body been the vehicle of a frightful alien consciousness from pala-ecean gulfs of time? Had I, as the captive mind of those shambling horrors, indeed known that accursed city of stone its primordial heyday, and wriggled down those familiar corridors in the loathsome shape of my captor?

The Shadow of Time

Em H. P. Lovecraft, embora as palavras-chave das classes advérbio, preposição e verbo ainda contribuam com a atmosfera e alguns temas recorrentes, têm impacto menor que o dos adjetivos e substantivos, e seus usos sintáticos não fogem do previsto para narrativas de ficção (Biber *et al.*, 1999). Os advérbios circunstanciais indicam lugar, tempo, processo e duração, sendo geralmente comuns na ficção (Biber *et al.*, 1999). Preposições seguem usadas normalmente em nível sintático, ligando elementos às orações. Em nível narrativo, entretanto, são usadas principalmente para relativizar a posição dos personagens ao sobrenatural, utilizando reforçando alguns temas recorrentes, como veremos adiante. A ocorrência de verbos no passado para designar algo vivenciado por alguém é característica do discurso indireto dos narradores-personagens (Biber *et al.*, 1999, p. 455). Neste tipo de discurso, típico dos contos de Lovecraft, o passado é marcado por verbos no tempo passado perfeito (*past perfect*) e o presente por verbos no tempo passado simples (*simple past*), que é o tempo verbal mais frequente na lista de palavras-chave extraídas. Os Exemplos (2) a (4) ilustram os usos dos verbos-chave *failed*, *fancied*, *shewed* e *haunted*, bem como os usos de verbos no passado simples e passado perfeito na voz dos narradores-personagens.

- (2) On March 23d, the manuscript continued, Wilcox **failed** to appear and inquiries at his quarters revealed that he had been stricken with an obscure sort of fever and taken to the home of his family in Waterman Street. He had cried out in the night, arousing

several other artists in the building, and had manifested since then only alternations of unconsciousness and delirium. My uncle at once telephoned the family, and from that time forward kept close watch of the case;

The Call of Cthulhu

- (3) Then the lightning flashed again, somewhat brighter than before, and the crowd **fancied** that it shewed a certain mistiness around the altar-stone on the distant height. No one, however, had been using the telescope at that instant.

Dunwich Horror

- (4) Thereafter I heard Zann every night, and although he kept me awake, I was **haunted** by the weirdness of his music. Knowing little of the art myself, I was yet certain that none of his harmonies had any relation to music I had heard before; and concluded that he was a composer of highly original genius.

The music of Erich Zann

Pela análise inicial das categorias semânticas e sintáticas podemos inferir o fundamento das narrativas Cosmicistas de Lovecraft: relatos contados por narradores-personagens descrevendo detalhadamente, com muitos adjetivos e advérbios, sua experiência diante do sobrenatural (substantivos).

Dado esse fundamento, a predominância da categoria “Avaliação, Emoção e Ação” não nos surpreendeu. Como apontamos, o estilo narrativo em relato jornalístico visa, principalmente, reforçar a atmosfera de veracidade, facilitando a conversão do medo do personagem para o leitor, cumprindo essa estratégia do horror proposta por Carroll (1990). Veremos agora a reflexão das características dos elementos do Cosmicismo no léxico, começando por aquelas de seus personagens, que representam o ideal da humanidade – eles são cientistas curiosos, pragmáticos, cavalheiros da Nova Inglaterra e, segundo Houellebecq (2019), projeções do próprio escritor. O léxico reflete sua erudição não só pelos muitos adjetivos nos textos, mas também pelas subcategorias relacionados aos seus comentários empíricos e detalhistas. Por exemplo, as palavras *abnormal*, *evidently*, *curious*, *cryptic* e *unlike*, das subcategorias “Avaliativa”, “Conhecimento” e “Posicionamento”, expressam o grau de entendimento proporcionado pela observação aos personagens sobre o objeto analisado. Por representarem pessoas ideais, personagens lovecraftianos falam de maneira parecida ao inglês dos EUA colonial. Portanto, vemos palavras grafadas antiquadamente ou seguindo o inglês europeu, como *daemonic*, *odour*, *shew* e *till*. O léxico também reflete a importância do aparato sensorial desses personagens, nas palavras *silent*, *sight*, *odour* e *air*, da categoria “Sensorial”. Sobre a simplicidade psicológica dos personagens apontada por Houellebecq (2019), identificamos muitas expressões psicológicas devido à relevância da subcategoria “Processos e Ações Mentais”. De fato, as palavras como *bear* (verbo), *consciousness*, *disturbed* e *sane* apenas medem reações mentais gerais deparando-se com elementos sobrenaturais.

Consideramos as fronteiras propostas por Kneale (2006) uma ferramenta para compreender a progressão da narrativa e um tema recorrente de H. P. Lovecraft, relativo à pureza. Nas suas narrativas, o primeiro contato dos personagens com o sobrenatural ocorre antes de cruzar qualquer fronteira, através de mitologias, presentes nas palavras-chave *legends* e *tales*, representando o início da jornada. Como afirma Anater (2021), fronteiras são ligadas à espacialidade da narrativa, já que os espaços se tornam crescentemente topofóbicos con-

forme personagens aproximam-se do sobrenatural. Entre as palavras no topo da lista de chaviceidade analisada, estão *beyond* e *upon*, ambas palavras da categoria “Localização Temporal/Espacial”, preposições de lugar que determinam a posição relativa de algo. Analisando a colocação destas palavras pela ferramenta KWIC, podemos notar que frequentemente o autor as usa para demarcar as fronteiras ligadas à espacialidade. Por exemplo, o narrador-personagem usa *beyond* ao observar algo estranho além de um ponto, e.g., “*that other thing beyond the frightful mountain wall*”, “*a fearsome aurora sputtered up from some remote place beyond the horizon*” ou “(...) *beyond the noisome well, he thought he discerned a small door of strangely wrought bronze*”. Os substantivos modificados por *beyond*, nesses exemplos, são acompanhados por adjetivos inquietantes (*frightful mountain*, *remote place* e *noisome well*). Ademais, enquanto *beyond* é usada para observações do sobrenatural além da fronteira, *upon* é frequentemente usada para expressar o contato entre natural e sobrenatural na fronteira, e.g. “*I could not look upon the degenerate creatures*”, “*Terror had settled definitely upon the house*” e “*the desert's sands lay directly upon a floor of some titan structure of earth's youth*” – nestes casos, o horror e a casa, a estrutura titânica e a areia. Do mesmo modo, podemos observar os abismos espaciais e temporais mencionados por Anater (2021), não só pela alta chaviceidade das palavras *abyss* e *depths*, como em “*abyss of untold ages*” e “*fabled depths of blackness*”, mas também por *below* e *beneath*. Ambas as palavras são preposições delimitando fronteiras entre espaços topofílicos da superfície e os topofóbicos das profundezas abissais, como nos casos de “*He was not sure he could be heard from this valley miles below, but realised that the inner world has strange laws*” e “*caverns beneath forgotten sea-bottoms*”. O primeiro caso exprime o espaço revogando as leis naturais; no segundo, *forgotten* exprime o abismo temporal. No léxico, a natureza é representada como berço do sobrenatural no uso da palavra *stone*, segunda colocada na classificação de chaviceidade. Com a ferramenta KWIC, vemos que a pedra cumpre funções como material e artefato sobrenatural, como em “*Cyclopean corridors of stone*” e “(...) *brink of deciphering that stone*”, respectivamente. Acreditamos que esse uso contribua para descrever o tema recorrente do mau como figura material, ancestral e natural.

Como sugere Anater (2021), pelos espaços lovecraftianos os personagens presenciam o sobrenatural gradualmente, antes de enxergá-lo completamente. A análise lexical permite a identificação de três dos aspectos do sobrenatural cosmicista discutidos acima: a associação às mitologias de povos nativos ou imigrantes, sua aparência e a sua grandeza perante a humanidade. As palavras-chave *legends* e *tales*, da subcategoria “Mitologias e o Sobrenatural”, marcam um primeiro contato do protagonista com o sobrenatural. Analisando o contexto onde ocorrem, é comum vê-las associadas a povos indígenas ou imigrantes, por exemplo “*the sinister blackfellow legends of vast underground huts*”, “*even the wildest Indian legends*”, “*the tales of the modern blacks*” e “*certain Papuan and Polynesian legends of infinite antiquity*” – além de colocadas com a palavra-chave *wild* (*there had been no wild legends at all since the witch trials; no love of wild tales and folklore*), em outras cinco ocorrências, e outros adjetivos que remetem à estranheza e antiguidade do sobrenatural, como *ancient* (*He thought of the ancient legends of Ultimate Chaos; Recalling the ancient tales of Joseph Curwen's catacombs*), *frightful* (*frightful legends which lay behind them; the most frightful tales of wizardry*), *old* (*hieroglyphs were doubtless coined by my fancy from descriptions in old legends; Carter surmised from old tales that he was indeed come to that most dreadful and legendary of all places*) e *forbidden* (*I read the forbidden legends and met the members of ancient and ill-regarded cults*). Incubando

o sobrenatural nas mitologias dos povos alvo do seu preconceito, o escritor representava a corrupção dos seres humanos mais próximos das fronteiras narrativas.

Devido à sua fixação por pureza, as fontes do medo sobrenatural são fortemente marcadas pelo grotesco. Algumas palavras-chave exprimem-no através do orgânico mesmo sozinhas, como por exemplo *hideous*, *bizarre* e *crude*, mas a quantidade de ocorrências analisáveis cresce muito conforme analisamos unidades de significação maiores, com a ferramenta KWIC. Desse modo, tomando como exemplo o substantivo *stone* mencionado anteriormente, podemos observar melhor a característica grotesca empregada pela colocação: “*crusted and mouldy stone steps*”, “*dark and dripping stone*”, “*cryptical stone building*” e “*grotesque stone buildings*”. Portanto, embora a análise em nível lexical tenha revelado alguns aspectos do grotesco na aparência do sobrenatural, é por meio das colocações que a maioria das descrições de aparência são feitas. Uma das formas de representar o sobrenatural como superior à raça humana, entretanto, é principalmente pela incapacidade humana de mensurá-lo devido à sua existência e capacidades irredutíveis. Há algumas palavras-chave que expressam essa incapacidade, geralmente da subcategoria “Conhecimento”, como *unknown* (e.g., *Their arrangement was odd, and seemed to follow the symmetries of some cosmic geometry unknown to earth or the solar system*), *forgotten* (e.g., *things built by some elder race extinct and forgotten before the things came to Yuggoth*), *nameless* (e.g., *handling crates and boxes or driving nameless and fabulous horrors hitched to lumbering lorries*), *ancient* (e.g., *That something very subtle, ancient, and horrible was hovering about he felt quite sure*), *beyond* (e.g., *and the unbelievable loathsomeness and moral foetor came from simple touches quite beyond the power of words to classify*) e *cyclopean* (e.g., *rather than descend and beard the unknown Cyclopean horror in its lair*). Entretanto, investigando a presença de *beyond* no topo da lista de palavras-chave com a ferramenta KWIC, percebemos sua importância enquanto item lexical para a construção do sobrenatural cosmicista. Além de delimitar fronteiras na espacialidade, como vimos anteriormente, *beyond* parece ser a ferramenta lexical preferida de H. P. Lovecraft, com a qual estabelece a revogação das leis naturais conforme as entendemos desde o Iluminismo – um dos elementos fundamentais para o gênero horror, segundo Carroll (1990).

Portanto, no Cosmicismo lovecraftiano, motivado pelo niilismo do autor, a revogação com *beyond* se dará com a revelação de que os limites conhecidos pela ciência humana não se aplicam ao aparente sobrenatural. A limitação humana é definida nos campos dos conhecimentos e das capacidades, como nos exemplos “*sinister beyond his power to define*”, “*a man can't tamper with Nature beyond certain limits*” ou “*beyond the power of the human spirit to bear*”. Em contraste, temos a capacidade do sobrenatural de ultrapassar esses limites, como em “*a glimpse into a past beyond the conception of the most daring anthropologist*”, “*as the Great Old Ones; free and wild and beyond good and evil*” ou “*Grotesque beyond the imagination of a Poe or a Bulwer*”. A análise cotextual de *beyond* revela um uso cuja complexidade não poderia ser totalmente extraída de uma análise no nível da palavra.

Como reação dos personagens à quebra desses limites e à revogação das leis naturais, vemos no léxico uma grande quantidade de palavras-chave das categorias “Avaliativa” e “Emoção”, comumente colocadas com palavras da categoria “Intensidade”. *Greater shock* e *utterly frightful* são exemplos da típica junção de adjetivo com substantivo e advérbio com adjetivo, respectivamente, das narrativas lovecraftianas. Como afirma Scotuzzi (2017), é nesse contato entre os personagens e o sobrenatural que a linguagem sistematicamente detalhada dos personagens é reduzida a um emaranhado de metáforas e assimilações.

Podemos observar tais metáforas por meio das colocações das quatro palavras-chave da categoria “Analogia”: *sea* (e.g., *sea of cats*, *sea of hazy roofs*, *sea of red tiled roofs*, *sea of opalescent sky*, *sea of snowy, rampart-strown foothills*, *sea of tenantless mountains*), *cloud* (e.g., *cloud of colour*, *cloud of fright and detestation*, *cloud of probable matricide*, *cloud of smothering fur*, *a black cloud of whirring night-gaunts*, *cloud my senses*), *twilight* (e.g., *twilight realm*, *twilight land*, *twilight world*, *twilight city*) e *abyss* (*abyss of antique blasphemy*, *abyss of dream*, *abyss of night*, *abyss of sleep*, *abyss of untold ages*), cujo caráter analógico seríamos incapazes de notar sem a análise cotextual com a ferramenta KWIC. O uso criativo da linguagem resulta nas descrições mais características do sobrenatural lovecraftiano, dada sua natureza desconhecida e inominável, resultando em muitas palavras-chave das categorias “Mitologias e o Sobrenatural”.

5 Considerações finais

Relacionando os ensaios acerca da biografia do escritor aos fundamentos do gênero literário de horror e aos estudos prévios da obra do escritor, fomos capazes de apontar os temas recorrentes e estruturas narrativas mais características do Cosmicismo de H. P. Lovecraft, assim como as influências ideológicas por trás deles. Resumindo o quadro proposto no início deste trabalho, podemos dizer que H. P. Lovecraft era um conservador purista orgulhoso por suas origens inglesas e contrário à miscigenação étnica, um niilista passivo perante a vida, estudioso fiel à ciência e avesso a superstições, religiões e pautas humanitárias no geral. Esses traços ideológicos são refletidos na atmosfera e no discurso em suas narrativas, como por exemplo, naquelas do Ciclo de Cthulhu, nas quais os protagonistas são projeções do escritor e representantes de uma humanidade progressivamente decadente, o que os leva a transgredir fronteiras metafóricas, presenciando a corrupção advinda de elementos sobrenaturais, apenas para descobrir a existência de seres e realidades que os forçam a perceber a pequenez da espécie humana diante do cosmos.

Tendo determinado que o discurso do escritor serve como fundamento para os temas recorrentes e estruturas narrativas de suas obras, lançamos mão da Linguística de *Corpus* para investigar o papel do léxico na construção e reprodução desses temas e estruturas e, por extensão, no discurso que os fundamenta. Relacionando as estatísticas obtidas sobre o uso de palavras-chave aos estudos sobre a vida e obra do escritor, concluímos que, enquanto algumas características típicas, temas recorrentes e estruturas narrativas do Cosmicismo são refletidas no léxico, outras dependem dele. Inicialmente, observamos que a predominância de palavras da categoria semântica “Avaliação, Emoção e Ação”, seguida de “Números e Medidas” e “Entidades” corresponde, respectivamente, à predominância das categorias gramaticais adjetivo e substantivo, refletindo o caráter narrativo superdetalhado da narrativa cosmicista. Também fomos capazes de notar diversos temas recorrentes. Entre eles, o materialismo e a observação cuidadosa do entorno dos personagens advindos da linguagem descritiva e analítica utilizada por eles, o uso de seus aparelhos sensoriais para convergir suas sensações com as do leitor, as interações dos personagens com a espacialidade topofóbica, cuja natureza é marcada pelo grotesco, o uso das preposições para delimitar as fronteiras metafóricas e definir as relações de obediência e contraposição, respectivamente, por parte do natural e do sobrenatural às leis naturais. Também observamos a fonte do medo proposta pela pequenez

humana, que é imposta por meio do uso criativo da linguagem dos personagens diante da natureza aparentemente ilimitada e irredutível do bestiário sobrenatural.

Concluímos, portanto, que o léxico reflete os temas característicos do Cosmicismo e as ideologias de H. P. Lovecraft, como também cumpre seu importante papel de reforçar a atmosfera, através de termos analíticos e descritivos, facilitar a conversão do medo para o leitor, e especificar as fronteiras metafóricas e as relações de poder, a principal fonte do medo do Cosmicismo, entre o humano e o sobrenatural. Tais conclusões só foram possíveis por meio da identificação do léxico saliente em Lovecraft, de seus colocados e inúmeros trechos de textos que levantamos nos diferentes contos por meio da abordagem da linguística de *corpus* e de seu arcabouço metodológico. No entanto, em uma análise desta natureza, é importante que os textos individuais sejam devidamente identificados no *corpus* — em seus títulos e metadados — para que se possa recuperar a origem dos dados levantados, bem como seu contexto mais amplo, pois as ferramentas e metodologias de *corpus* podem “apagar” a autoria (caso o *corpus* seja composto por obras de diversos autores) e o contexto situacional do léxico analisado, tornando a análise superficial. Independentemente deste ponto negativo das metodologias da linguística de *corpus*, acreditamos que esta abordagem deveria se popularizar em meio as análises de obras literárias por suas vantagens aqui demonstradas.

Declaração de autoria

Nós, Marcia Veirano Pinto e Josué dos Santos Francisco, declaramos, para os devidos fins, que não temos qualquer conflito de interesse, em potencial, neste estudo. Os autores participaram conjuntamente do desenho da pesquisa, da metodologia, bem como da geração, validação e análise formal dos dados. Os autores aprovam a versão final do manuscrito e são responsáveis por todos os seus aspectos, incluindo a garantia de sua veracidade e integridade.

Agradecimentos

Agradecemos os pareceres detalhados que recebemos, pois eles enriqueceram muito o nosso trabalho. Sabemos que o trabalho de avaliação por pares não é reconhecido na academia, mas sem ele não conseguiríamos fazer circular conhecimento científico de qualidade.

Referências bibliográficas

- ANATER, R. C. *Vislumbres do abismo: o desenvolvimento do horror nos espaços literários em H. P.* 2021. 111f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Pato Branco, 2021.
- ANTCONC-DISCUSSION. *Discussion list. List Maintained by Laurence Anthony.* Disponível em: <https://groups.google.com/g/AntConc/c/sPjQl42MiP4?pli=1>. Acesso em: 20 jun. 2023.
- BAKER, P. Representations of Islam in British broadsheet and tabloid newspapers 1999-2005. *Language and Politics*, v. 9, n. 2, p. 310-38, 2010. DOI: <https://doi.org/10.1075/jlp.9.2.07bak>.

BAKER, P. Visiting with the Brown family. *ESRC Centre for Corpus Approaches to Social Science (CASS)*. 21 ago. 2013. Disponível em: <https://cass.lancs.ac.uk/visiting-with-the-brown-family/>. Acesso em: 22 jun. 2023.

BERBER SARDINHA, T. *Linguística de Corpus*. Barueri: Manole, 2004.

BIBER, D. Multi-Dimensional approaches. In: LÜDELING, A.; KYTO, M. (orgs.). *Corpus Linguistics: An international handbook*, v. 2, Berlin: De Gruyter, 2009. p. 822-854. DOI: <https://doi.org/10.1515/9783110213881.2.822>.

BIBER, D.; REPPEN, R. (orgs.). *The Cambridge Handbook of English Corpus Linguistics*. Cambridge: Cambridge University Press, 2015. p. 1-8. DOI: <https://doi.org/10.1017/CBO9781139764377>.

BIBER, D. et al. *Longman Grammar of Spoken and Written English*. 1. ed. Harlow: Pearson, 1999.

BOTTING, F. *Gothic*. 2. ed. London; New York: Routledge, 2013. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203487716>.

CARROL, N. *The philosophy of horror, or Paradoxes of the heart*. New York: Routledge, 1990.

CSOMAY, E.; YOUNG, R. - Language use in pop culture over three decades: A diachronic keyword analysis of Star Trek dialogues. *International Journal of Corpus Linguistics*, v. 26, n. 1, p. 71-94, 2021. DOI: <https://doi.org/10.1075/ijcl.00037.cso>.

CULPEPER, J.; DEMMEN, J. Keywords. In: BIBER, D; REPPEN, R. (orgs.). *The Cambridge Handbook of English Corpus Linguistics*. Cambridge: Cambridge University Press, p. 90-105, 2015. DOI: <https://doi.org/10.1017/CBO9781139764377.006>.

EGBERT, J.; BIBER, D. Incorporating text dispersion into keyword analysis. *Corpora*, v. 14, n. 1, p. 77-104, 2019. DOI: <https://doi.org/10.3366/cor.2019.0162>.

ESIMAJE, A. U., HUNSTON, S. What is corpus linguistics?. In: ESIMAJE, A. U.; GUT, U; ANTIA B. E. (orgs.). *Corpus linguistics and African Englishes*. Amsterdam: John Benjamins, p. 8-35, 2019.

FURTADO, F. *O fantástico: procedimentos de construção narrativa em H. P. Lovecraft*. Edição de Flávio García e Júlio França. Rio de Janeiro: Dialogarts Publicações, 2017.

HOUELLEBECQ, M. *H. P. Lovecraft: Against the World, Against Life*. Dargaud:Cernunnos, 2019.

JONSSON, H.; JOSEPHSSON, S.; KIELHOFNER, G. Evolving narratives in the course of retirement: a longitudinal study. *American Journal of Occupational Therapy*, v. 5, p. 463-470, 2000. DOI <https://doi.org/10.5014/ajot.54.5.463>.

JOSHI, S. T. Howard Phillips Lovecraft: The Life of a Gentleman of Providence. *The H. P. Lovecraft Archive*, 2018. Disponível em: <https://www.hplovecraft.com/life/biograph.aspx>. Acesso em: 01 jun. 2023.

KING, S. *Danse Macabre*. New York: Everest House. 1981. E-book. Disponível em: https://archive.org/details/stephenkingsdanso00king_0/page/n7/mode/2up. Acesso em: 17 jun. 2023.

KNEALE, J. From beyond: H. P. Lovecraft and the place of horror. *Cultural geographies*. London, v. 13, n. 1, p. 106-126, 2006. DOI: <https://doi.org/10.1191/1474474005eu353oa>.

LÉVY, M. *Lovecraft ou du Fantastique*. Paris: Union Generale D'Editions, 1972.

LUTZKY, U. - Digital media and business communication. In: FRIGINAL, E.; HARDY, J. A. (orgs.). *The Routledge Handbook of Corpus Approaches to Discourse Analysis*. Abingdon: Routledge, p. 394-407, 2021. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780429259982-23>.

MIGUEL, A. D. *A morfologia do horror: construção e percepção na obra lovecraftiana*. 2006. 193f. Dissertação (Mestrado em Estudos da Linguagem) – Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2006.

MOISÉS, M. Gêneros Literários. In: MOISÉS, M (org.). *A Criação Literária: Poesia*. 10 ed. São Paulo: Cultrix, 1987. p. 45-68.

MOTTA, S. V. A árvore genealógica das principais formas narrativas: das origens ao nascimento do romance. *Itinerários*, Araraquara, n. 25, p. 265-275, 2007.

LOVECRAFT, H. P. *Os Melhores Contos de H. P. Lovecraft*. 1. ed. São Paulo: Hedra, 2014.

PARTINGTON, A.; MARCHI, A. Using corpora in discourse analysis. In: BIBER, D.; REPPEN, R. (orgs.). *The Cambridge Handbook of English Corpus Linguistics*. Cambridge University Press, p. 216-234, 2015. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139764377.013>.

SCOTUZZI, N. S. *Relances vertiginosos do desconhecido: a desolação da ciência em H. P. Lovecraft*. 2017. 184f. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) — Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, Araraquara, 2017.

SINCLAIR, J. The lexical item. In: WEIGAND, E. (org.). *Contrastive Lexical Semantics*. Amsterdam: Benjamins, 1998. p. 1-24. DOI <https://doi.org/10.1075/cilt.171.02sin>.

STUBBS, M. *Notes on the History of Corpus Linguistics and Empirical Semantics*. 2007. Disponível em: <https://www.uni-trier.de/fileadmin/fb2/ANG/Linguistik/Stubbs/stubbs-2007-hist-corp-ling.pdf>. Acesso em: 18 mai. 2023.

SUMMERS, M. *The Gothic Quest: A History of the Gothic Novel*. London: Fortune Press, 1938.

SWETHA, M.; GANESHRAM, K. The Grotesque Imagination in the Short Stories of H. P. Lovecraft. *Language in India*, v. 19, n. 3, 2019. Disponível em: <http://www.languageinindia.com/march2019/swe-thaimaginationgrotesquelovecraftfinal.pdf>. Acesso em: 28 set. 2022.

WILSON, C. *The mind parasites*. Rhinebeck: Monfish Book Publishing, 2013.