



UPPSALA  
UNIVERSITET

# Cthulhu vaknar på vita duken

En jämförande analys av H.P. Lovecrafts *The Call of Cthulhu*  
och Andrew Lemans filmatisering av den.

*Joakim Dahlbäck*

Ämne: Litteraturvetenskap

Nivå: C

Poäng: 15 hp

Ventilerad: VT 2012

Handledare: David Gedin

Litteraturvetenskapliga institutionen

Uppsatser inom litteraturvetenskap

## Innehåll

Inledning .....	1
Syfte.....	2
Frågeställning .....	2
Metod och tidigare forskning .....	2
Begreppsförklaring .....	3
Disposition .....	3
Analys .....	4
1. Kort om Lovecraftmythosen och <i>Call of Cthulhu</i> roll i denna .....	4
2. The Call of Cthulhu och The Call of Cthulhu .....	5
2.1. Bakgrund – Novellen .....	5
2.2. Handling .....	5
2.3. Bakgrund – Filmen .....	6
3. Berättandets upplägg .....	6
3.1. Strukturella mönster: Novellen.....	6
4. Filmens berättelsetekniker .....	9
4.2. Mellantexter .....	10
5. Cardinal functions .....	11
5.2. Lemans adaption av <i>The Call of Cthulhu</i> .....	13
6. Novellens platsbeskrivningar och filmens visuallisering av dessa .....	18
6.1. Felaktig geometri – Novellen .....	18
6.2. Felaktig geometri – Filmen .....	18
7. Karaktären Francis Wayland Thurston och hans roll .....	20
7.1. Francis Wayland Thurston – Novellen .....	20
7.2. Francis Wayland Thurston – Filmen.....	22
7.3. Thurston vs. Thurston .....	24
8. Slutsatser .....	24
9. Sammanfattning .....	26
Källförteckning.....	27

## Inledning

Den kultförklarade amerikanska skräckförfattaren Howard Phillips Lovecrafts (1890 – 1937) skönlitterära verk utgörs till största delen av runt 60 kortare berättelser och tre noveller, varav de flesta publicerades i den amerikanska pulptidningen *Weird Tales*.<sup>1</sup> Lovecrafts verk kan delas upp i två perioder, avskilda genom hans flytt från hemstaden Providence, Rhode Island, till New York City. De flesta av verken innan flytten kännetecknas av sin fokus på det makabra, med återkommande teman som kannibalism, gravskändningar, återuppväckande av de döda och liknande teman.<sup>2</sup> Lovecraft efter flytten sammanfattar Lovecraft-forskaren David Schultz som att den man som återkom från sin exil i New York inte längre var bosatt i graven.<sup>3</sup>

Mer konkret innebar detta att Lovecraft inriktade sig på en ny typ av skräck, istället för det makabra började han skriva kosmisk skräck, om ett likgiltigt och översinnligt universum.<sup>4</sup> Startskottet för den nya inriktningen blev verket *The Call of Cthulhu* (1928), som introducerade många element som senare blev viktiga för "Lovecraftmythosen" (förklarad nedan).

Den bläckfisk- och drakliknande guden Cthulhu har i vår tid kommit att bli både en litterär- och populärkulturell figur, med gästspel i dator-, roll och brädspel, samt som mysdjur och på en oöverskådlig mängd klädesplagg. Trots denna popularitet var det först 2005 som denna, Lovecrafts förmodligen mest kända skapelse dök upp på vita duken, då som om den vore inspelad under 20-talets stumfilmsepok. Denna uppsats är inte tänkt att spekulera i varför det tog så lång tid för Cthulhu att kravla sig in i världens biografier, utan är tänkt att analysera just resultatet av denna, den första filmatiseringen av *The Call of Cthulhu*. Hur mycket gemensamt har egentligen Andrew Lemans version med Lovecrafts dystra avbildning av vår värld?

---

<sup>1</sup> Författarpresentation från Penguin Classics utgåvan av H. P. Lovecraft, *The Call of Cthulhu and Other Weird Stories*, 1999.

<sup>2</sup> David E. Schultz, "From Microcosm to Macrocosm: The Growth of Lovecraft's Cosmic Vision", *An Epicure in the Terrible. A Centennial Anthology of Essays in Honor of H. P. Lovecraft*, red. David E. Schultz & S. T. Joshi, Rutherford, N.J., 1991, s. 204.

<sup>3</sup> Schultz 1991, s. 205.

<sup>4</sup> Steven J. Mariconda, "Lovecraft's Cosmic Imagery", *An Epicure in the Terrible. A Centennial Anthology of Essays in Honor of H. P. Lovecraft*, red. David E. Schultz & S. T. Joshi, Rutherford, N.J., 1991, s. 189.

## Syfte

Syftet är att göra en jämförande analys av de två olika versionerna av *The Call of Cthulhu*, för att utröna vad som förändrats när novellen filmatiserats.<sup>5</sup>

## Frågeställning

- Vad finns det för huvudsakliga likheter och skillnader mellan novell och filmatisering?
- Vad har filmatiseringen valt att inte använda sig av?
- Vad har *CoC* för roll för den så kallade Lovecraftmythosen och vad har bevarats från originalverket över till dess adaptation? Vilka konsekvenser har detta för mythosens innehåll?

## Metod och tidigare forskning

Den tidigare forskning som står för ramverk för denna uppsats är fokuserat på två infallsvinklar: akademiska verk om adapterandet av litteratur och en rad uppsatser och texter som analyserar och diskuterar H.P. Lovecraft och dennes verk. Jag har använt mig av Brian McFarlanes bok *Novel to Film* (1996) för att få reda på hur man kan gå tillväga för att analysera en filmatisering. Information om hur berättande byggs upp har jag tagit från Roland Barthes essä "Introduction to the Structural Analysis of Narratives", som även McFarlane använt sig av. Uppsatser om Lovecraft är hämtade främst från de av S.T. Joshi samlade texterna i *Dissecting Cthulhu* (2011) och essäsamlingen *An Epicure in the Terrible* (1991).

Tillvägagångssättet jag valt att nyttja mig av är likt det som McFarlane använder sig av, nämligen undersöka vilka av dem som Barthes kallar *nuclei*, eller berättartekniska "cardinal functions" som finns i novellen, och hur dessa för berättelsen nödvändiga cardinal functions har förändrats i adaptationen. Dessutom kommer jag likt McFarlane att jämföra hur berättandet har strukturerats i de olika versionerna. Jag kommer även att göra en karaktärsanalys av *CoCs* huvudperson, samt undersöka hur filmen valt att gestalta novellens plats- och miljöbeskrivningar. Min huvudsakliga källa för adaptationer är McFarlanes analys av *The*

---

<sup>5</sup> Hädanefter omnämnd som *CoC*.

*Scarlet Letter*, som likt filmatiseringen av *CoC* är en stumfilmsadaption och jag kommer att principiellt utgå ifrån McFarlanes sätt att analysera berättandet i original och adaption.<sup>6</sup>

## Begreppsförklaring

### Cardinal functions – *nuclei*

Roland Barthes använder sig av termen cardinal function – *nuclei* - för att precisera berättartekniskt kritiska moment i ett litterärt verks handling. Brian McFarlane lånar Barthes term för att även visa på dessa moment när han analyserar filmatiseringar av fem verk i *Novel to Film*. Dessa cardinal functions är enligt Barthes tillfällen, eller handlingar i berättelsen som öppnar upp (eller fortsätter, eller stänger) för en alternativ fortsättning av berättelsens lopp.<sup>7</sup> Barthes ger exemplet att om telefonen ringer är det en cardinal function, eftersom handlingen då kan ta en av två nya riktningar: antingen besvarar hen samtalet, eller så gör hen inte det. Det finns olika sätt att definiera vad som bör eller inte bör räknas som en cardinal function, det kan som ovanstående exempel innebära en aktiv handling av protagonisten, som i det här fallet svarar eller inte svarar i telefonen. En cardinal function kan också vara ett skeende i berättelsen, en handling, eller händelse, exempelvis om en olycka bortom någons – förutom författarens kontroll – drabbar en karaktär, som kan anses vara av vital betydelse för fortsättningen av storyn. Att bestämma en cardinal function är då upp till den som analyserar texten, och slår fast vilken väg tolkningen skall gå.<sup>8</sup> Denna uppsats kommer använda sig av detta sätt att låta undersökaren välja berättelsens cardinal functions. Utöver de direkta handlingar som jag anser vara nödvändiga för berättelsens utveckling har jag även valt att ta med cardinal functions som ger mer information, och fyller ut historien. Om man vill göra en adaption som är trogen originaltexten måste de flesta av dessa cardinal functions bevaras.<sup>9</sup>

## Disposition

Analysdelen har delats in i åtta avdelningar som fokuserar på olika delar av adapterandet, där varje version får varsitt avsnitt, varav de flesta av dessa avslutas med en kort sammanfattning.

---

<sup>6</sup> Den huvudsakliga metoden finns beskriven i kapitlet *Part I: Backgrounds, Issues and a New Agenda* ur Brian McFarlane, *Novel to Film. An Introduction to the Theory of Adaptation*, Oxford, 1996.

<sup>7</sup> Översättning av det Barthes skriver: "For a function to be cardinal, it is enough that the action to which it refers open (or continue, or close) an alternative that is of direct consequence for the subsequent development of the story." Roland Barthes, "Introduction to the Structural Analysis of Narrative", *Image-Music-Text*, 1977, s. 94.

<sup>8</sup> Barthes behandlar genomgående cardinal functions i hela kapitlet "Introduction to the Structural Analysis of Narrative", s. 79 – 125.

<sup>9</sup> McFarlane 1996, s. 14.

Första delen utgör information om Lovecraftmythosen och novellens betydelse för denna. Efter att novellens och filmens handling och bakgrund avhandlats i den andra delen så kommer jag i den tredje delen gå igenom berättandets huvudsakliga struktur. Efter strukturen kommer uppsatsens fjärde del gå igenom vilka berättelsetekniker som filmatiseringen använt sig av för att adaptera novellen visuellt. Roland Barthes ovannämnda cardinal functions kommer utgöra analysens femte del, med kommentarer på utvalda funktioner efter varje versions del. Sjätte delen går igenom hur Lovecrafts platsbeskrivningar om ”felaktig geometri” överförts visuellt. Sjunde delen består av en karaktärsanalys av huvudpersonen Francis Wayland Thurston och i de avslutande delarna åtta och nio sammanfattar jag uppsatsen och presenterar mina slutsatser.

## Analys

### 1. Kort om Lovecraftmythosen och *Call of Cthulhu* roll i denna

Det som ”Lovecraftmythosen” syftar på är den kvasireligiösa panteon av varelser, gudomar och mytologihänvisningar som Lovecraft skapade och som sedan utvecklats av andra författare som valt att göra oftast mindre, referenser till ”mythosen” i sina egna verk, såsom August Derleth i *The Horror from the Depths*.<sup>10</sup> *The Call of Cthulhu* är placerad som en hörnsten i byggandet av mythosen, då det är från och med att Lovecraft skrev verket som han gick ifrån de tidigare mer makabert inriktade skräckhistorierna, för att istället skriva kosmisk skräck om människans osäkra plats i universum.

I sin biografi om Lovecraft tar S.T. Joshi upp *CoC*, vars betydelse han anser vara inte bara dess användande av verkliga händelser – vilket jag tar upp i delen om tidningsartiklarna – utan att den var ” [...] the first significant contribution to what came to be called the ’Cthulhu Mythos’. This tale certainly contains nearly all the elements that would be utilized in subsequent ’Cthulhu Mythos’ fiction by Lovecraft and others.”<sup>11</sup> Kort sammanfattat skapade Lovecraft en ”anti-mytologi”, befolkad av gudar, vars uppgift inte var att rädda eller bevara mänskligheten, utan som istället var helt likgiltiga för människorna.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> David E. Schultz, ”Who Needs the ’Cthulhu Mythos’?”, *Dissecting Cthulhu: Essays on the Cthulhu Mythos*, red. S. T. Joshi, Lakeland Florida, 2011, s. 24.

<sup>11</sup> S. T. Joshi, *H. P. Lovecraft: A Life*, West Warwick, 1996, s. 402.

<sup>12</sup> Robert M. Price, ”Lovecraft’s ’Artificial Mythology’”, *An Epicure in the Terrible. A Centennial Anthology of Essays in Honor of H. P. Lovecraft*, red. David E. Schultz & S. T. Joshi, Rutherford, N.J., 1991, s. 249.

## 2. The Call of Cthulhu och The Call of Cthulhu

### 2.1. Bakgrund – Novellen

*CoC* är en längre, mer utvecklad version av den sex sidor långa berättelsen *Dagon* som Lovecraft skrev 1917. Lovecraft hade senare i sin författarkarriär för vana att omarbete tidigare noveller, för att lägga till en ny mer verklighetsbetonad grund till historierna.<sup>13</sup> Där *Dagon* handlar om en persons påträffande av en tidigare sjunken, uråldrig ö och de fälor som han väcker med sin närvaro, så har *CoC* valt att behålla grundidén och byggt vidare på att etablera den på ett realistiskt vis samt upprätta en bakgrundshistoria till det hela.

De flesta av Lovecrafts verk publicerades i pulpmagasinet *Weird Tales (WT)*, ofta uppdelade som följetonger över flera nummer. Även fast Lovecraft var en etablerad ”Weird Tales”-författare, hade han problem med att få *CoC* publicerad. Novellen skrevs förmodligen i augusti eller september 1926, men blev av okänd anledning refuserad när Lovecraft skickade in den till *WT*. *CoC* publicerades slutligen i februari 1928 av *WT*.<sup>14</sup>

### 2.2. Handling

*CoC* behåller en del av *Dagons* element och tillför en helt ny handling till dessa element. Vi får följa hur Francis Wayland Thurston går igenom sin släkting, Angells dödsbo, där han påträffar en längre undersökning i något som benämns som ”CTHULHU CULT”. Dokumenten berättar om hur släktingen fått upp spåret av en tidigare okänd kult som tillber utomjordiska gudar som kommunicerar med omvärlden genom att tränga in i människornas drömmar. Dessa gudar vilar nu i den gigantiska staden R’lyeh på havets botten. Ett av dokumenten skildrar hur en skulptör vid namn Henry Wilcox tagit med en basrelief han skapat efter en dröm, till Prof. Angell, varpå Angell ber Wilcox skildra sina drömmar för honom. I det andra av de efterlämnade dokumenten berättar polisinspektör John Legrasse om sitt möte med Cthulhu-kulten i New Orleans träskmarker, vilket ger ännu en källa för den tvivlande Thurston att själva fortsätta efterforskningarna av kulten. I delen om Legrasse får vi även reda på mycket information om kulten, Cthulhu och ”The Great Old Ones” som kulten tillber. Efter en tids fruktlöst letande stöter Thurston av en slump på en tidningsartikel gällande kulten, vilket leder honom till vittnesmålet från en avliden norsk sjöman, som skrivit ner hur han är den enda överlevande från sin besättning, då de av en slump gått iland på en ö som Thurston identifierar som det sjunkna R’lyeh. I R’lyeh lyckas sjömännen frigöra den

---

<sup>13</sup> Schultz 1991, s. 210.

<sup>14</sup> S. T. Joshis ”Explanatory Notes” i *The Call of Cthulhu and Other Weird Stories*, 1999, s. 392.

instängda Cthulhu, som har ihjäl besättningen. Berättelsen avslutas med hur Thurston inser vidden av vad han fått reda på och hur liten och hjälplös mänskligheten är mot kosmiska fälor som Cthulhu.

### **2.3. Bakgrund – Filmen**

Andrew Lemans film *The Call of Cthulhu* (2005), är den första filmatiseringen av detta, Lovecrafts förmodligen mest kända verk. Filmen är producerad av föreningen H.P. Lovecraft Historical Society (HPLHS), som från början var en förening för de som spelade det levande rollspelet *Cthulhu Lives*.<sup>15</sup> Föreningen ligger bakom en rad filmatiseringar och ljudupptagningar av Lovecrafts berättelser, varav *CoC* är deras första, längre projekt.

Enligt filmens hemsida är den: ” [...] brought richly to life in the style of a classic 1920s silent movie [...]”.<sup>16</sup> Tekniken de använder sig av är något HPLHS kallar för ”Mythoscope”, som är deras metod att använda ” [...] modern technology and vintage filmmaking techniques to create a movie that has the look of old movie film.”<sup>17</sup> Det är inte denna uppsats syfte att avgöra hur lik denna moderna version av äldre tiders stumfilmer är, men enligt min lekmanas åsikt anser jag den vara trogen det syfte HPLHS angett: att framstå som om den var filmad vid tidpunkten då Lovecrafts berättelse publicerades.

## **3. Berättandets struktur**

### **3.1. Strukturella mönster: Novellen**

#### **Grundläggande handlingsstruktur**

*The Call of Cthulhu* är en kort novell på 29 sidor, uppdelad i tre kapitel som främst rör sig om skildrandet av undersökningar av den mystiska Cthulhu-kulten och människans försvarslöshet mot kosmiska krafter.<sup>18</sup> De tre delarna handlar om 1: en skulptörs besynnerliga drömmar, 2: en polisinspektörs räd mot kulten i New Orleans träsk och 3: om en norsk sjömans efterlämnade dagbok från en fasansfull upptäckt i den Indiska Oceanen.

---

<sup>15</sup> [http://www.wired.com/table\\_of\\_malcontents/2007/03/interview\\_with\\_/](http://www.wired.com/table_of_malcontents/2007/03/interview_with_/) (2012-05-11).

<sup>16</sup> <http://cthulhulives.org/cocmovie/index.html> (2012-05-11).

<sup>17</sup> <http://cthulhulives.org/cocmovie/faq.html> (2012-05-11).

<sup>18</sup> Detta upplägg med korta delar, verkar vara standarden för tidningen *Weird Tales* som majoriteten av Lovecrafts verk publicerades i.



### **Berättandets struktur**

Berättandet i *CoC* är upplagt på det viset att vi som läsare har hittat de efterlämnade dokumenten av Francis Wayland Thurston, som skrivit ner sitt undersökande av Cthulhu-kulten. Berättandet rör sig på olika narrativa nivåer i den meningen att vi här rör oss med berättelser i berättelser. Den första nivån utgörs av läsaren, men den huvudsakliga nivån i texten är Thurstons nivå (den andra), som redovisar de fynd han gör under sina efterforskningar. Tredje nivån är de dokument som Thurston redovisar och den fjärde nivån är ytterligare återberättade historier i dessa dokument. Rent strukturellt påminner det om berättandet som var vanligt i många 1800-tals romaner, såsom exempelvis Mary Shelleys *Frankenstein*.

Anledningen till att vi läsare är ytterligare en nivå, får vi först veta i novellens sista mening, då Thurston skriver: "Let me pray that, if I do not survive this manuscript, my executors may put caution before audacity and see that it meets no other eye."<sup>19</sup> Hans önskningar har tydligen blivit förbisedda, då "beviset" finns framför oss och vi som läsare har effektivt blivit placerade som nästa del i en kedja av läsare och kunskapssökare, något som även David Schultz tar upp i en essä om Lovecraft:

And so, when Thurston pieces together the disparate bits of information about the Cthulhu Cult, he seals his fate just as his uncle did. The reader is left with the sensation that a similar fate may befall *him*, for he is now as fully enlightened as Thurston and Prof. Angell.<sup>20</sup>

### **Ett efterlämnat berättande**

Vi som läsare är alltså ännu en i ett led av personer som fått tillgång till de dokument som bevarats av först Professor George Gammell Angell och sedan dennes släkting och förrättningsman Francis Wayland Thurston.<sup>21</sup> På samma sätt som dessa personer sökt kunskap, går vi igenom samma process, men vi får bara ta del av det som bevarats, exempelvis får vi själva inte läsa den norska sjömannens dagbok, utan bara Thurstons referat av den. Genomgående är berättandet ur Thurstons perspektiv, då det är dennes

---

<sup>19</sup> Lovecraft, H. P., *The Call of Cthulhu and Other Weird Stories*, 1999, s. 169. Sidhänvisningar ur denna uppsatsens huvudtext kommer hädanefter endast skrivas ut inom parantes efter citat.

<sup>20</sup> Schultz 1991, s. 214.

<sup>21</sup> Thurston nämns aldrig med namn, bara genom en kort notering innan berättelsen börjar. H. P. Lovecraft, 1999, s. 139.

anteckningar vi läser. Enda gången som berättandet skiftar till ett av dokumenten är i den artikel som leder till den fortsatta undersökningen av kulten (s. 160 f).

Flertalet av H.P. Lovecrafts historier rör sig kring sökandet av kunskap och de oftast negativa konsekvenserna av den nya insikten som uppnås. *Call of Cthulhu* inleds med att berättaren varnar för det farliga i allt för mycket kännedom om världen:

The most merciful thing in the world, I think, is the inability of the human mind to correlate all its contents. [...] some day the piecing together of dissociated knowledge will open up such terrifying vistas of reality [...] that we shall either go mad from the revelation or flee from the deadly light into the peace and safety of a new dark age. (s. 139)

Det citatet syftar på, just kunskapens konsekvenser, är även något av berättelsens sensmoral, då vi själva, likt berättaren, nu har fått tagit del av denna förbjudna kunskap. Tekniken är inte unik, att skapa en autenticitet hos en berättelse var vanligt förekommande under 1700- och 1800-talet, något McFarlane tar upp i sin analys av *The Scarlet Letter*.<sup>22</sup> Här är metoden använd på ett skrämmande vis, passande för Lovecrafts stil och ständigt förekommande i andra av hans berättelser, såsom *Dagon* (1923) och *The Shadow over Innsmouth* (1936). Leman har valt att använda citatet i slutet av sin filmatisering av verket, vilket ger en starkare dramaturgisk effekt.<sup>23</sup>

Denna autenticitetsskapande effekt svarar mot vad Lovecraft i allt högra grad gjorde i sina senare verk då han med dessa placerade läsaren i en igenkännbar, realistisk omgivning och sedan lägga till otroliga element i denna. David Schultz beskriver det som att "Lovecraft plants us squarely in the world what we know [...] a world of science and knowledge, not myth [...] and then paints around us a world we seem to know but which we know not at all [...]".<sup>24</sup> Denna realistiska miljö är något som kännetecknar *CoC*, vars uppbyggnad består av kvarlämnade dokument, – "bevis" – tidningsartiklar och detaljer som geografiska koordinater till R'lyeh. Tidningsurklippen tar Schultz upp när han säger att många av de senare verken, – *CoC* ibland dem – kan läsas som verkliga händelser. Där berättelsens händelser kunde kontrolleras genom exempelvis just tidningar, så att läsaren skulle kunna verifiera varje del och dokument

---

<sup>22</sup> McFarlane 1996, s. 51.

<sup>23</sup> 44-45 minuter in i filmen. Tidsangivelser kommer hädanefter göras i parantes efter att scener ur filmen listats.

<sup>24</sup> Schultz 1991, s. 207.

av det som presenteras om hen önskade göra det.<sup>25</sup>

### 3.2. Strukturella mönster: Filmen

#### Grundläggande upplägg

Adaptionen har till största delen bevarat samma upplägg som Lovecrafts novell, den egentliga fabeln är densamma (undersökandet av den mystiska kulturen, återberättandet av dokumenten, den fasansfulla upptäckten), men för sin adaption har Andrew Leman valt att ändra på ramberättelsen. Rent spekulativt har det förmodligen skett eftersom metafunktionen i att använda läsaren som den senaste länken i ”utforskarkedjan” inte fungerar på samma trovärdiga sätt när det presenteras visuellt. Möjligen hade det fungerat om den hade filmats som en dokumentär. Som det är nu består Lemans ramberättelse istället av att Francis Wayland Thurston berättar hela den skrämmande historien för en förmodad psykiatriker, som vårdar Thurston.

#### Sammanfattning av strukturen

Trots att själva ramberättelsens struktur, att det skulle röra sig om återupphittade dokument, har tagits bort, finns fortfarande återberättandet kvar. Vår roll som läsare och nästa länk i kedjan, har övertagits av filmens läkare, vilket gör att den behåller ett liknande upplägg med ett berättande i flera nivåer, men förlorar den autenticitetsskapande effekt som upphittandet av den faktiska dokumenteringen innebar.

## 4. Filmens berättelsetekniker

### 4.1. Närbilder

Likt andra stumfilmer använder sig *CoC* av mellantexter för att förmedla majoriteten av sin information och dialog, med vissa undantag. Ett av undantagen till detta är första gången som berättelsens monster och antagonist, Cthulhu, nämns av Wilcox. Då använder Leman en närbild på den talande, istället för en mellantext. Närbilden föregås av en mellantext, som förklarar att: ”All through this nightmare place there was this sound, like nothing I’ve ever heard. Calling me. I can’t say it right....” (6 min) Närbilden är viktig av den anledning att Leman väljer att istället för att bara skriva ut namnet, visar ett försök till att uttala det som enligt Lovecraft egentligen är ” [...] a chaotic sensation which only fancy would transmute into sound [...] the almost unpronounceable jumble of letters, *‘Cthulhu fhtagn’*.” (s. 143) Det

---

<sup>25</sup> Schultz 1991, s. 210.

blir även en tydligare effekt med närbilden som tillsammans med den nästföljande närbilden av Angell visar på vilken betydelse namnet har (6 min).

#### 4.2. Mellantexter

Likt hur McFarlane går igenom undertexterna i sin analys av *The Scarlet Letter* så har jag jämfört likheten mellan Lemans mellantexter och Lovecrafts text.<sup>26</sup> Detta för att, i likhet med jämförandet av cardinal functions, se hur mycket som överensstämmer, hur trogen dialogen är novellens. Oftast består mellantexterna av text som till största delen består av samma innehåll som novellen, men till viss del omformulerat. Exempelvis skriver Lovecraft i inledningen av Legrasses berättelse om räden i träsket: "The squatters there, mostly primitive [...] some of their women and children had disappeared since the malevolent tom-tom had begun its incessant beating far within the [...] woods [...]". (s. 150) Leman som tvingas anpassa sig till kortare mellantexter har skrivit om stycket till "Some backwoods folk reported women and children turned missing, and a sound of drums coming from deep inside the swamp." (14:57)

Av filmens 78 mellantexter så är ingen av dem platsbeskrivande eller någon form av tids- och rumsangivelse, enda gång datum nämnes är vid återberättandet av dokument, eller när Legrassé berättar om sin räd. Av Lovecrafts många platsbeskrivningar kvarstår alltså inga i textform, istället får vi enbart en visuell beskrivning. För de flesta av bokens miljöer behöver vi ingen närmare presentation, men något som utmärker flera av Lovecrafts verk och värld, är hans användning av icke-euklidisk geometri, som oftast benämns som abnormal och att geometrin var "fel". Den felaktiga geometrin tar jag upp i analysens sjätte del.

#### 4.3. Tidningsurklippen

I novellen nämner Thurston flertalet gånger tidningsurklipp som Prof. Angell har samlat på sig under sin undersökning av de egendomliga händelser världen runt. I filmen har Leman valt att istället för att redogöra innehållet av dessa, med exempelvis mellantexter eller uppspelandet av händelserna, låtit Thurston bläddra igenom urklippen och med hjälp av en inzoomning får vi under några sekunder tydligt se hur många händelser det är och även hinna läsa rubrikerna på vissa. Den enda mellantexten som ges förklarar bara att "The clippings described bizarre and terrible events happening across the world in late March of 1925" (10 min). Rent dramaturgiskt är det mer effektivt att få en snabb överblick över allt som hänt under perioden som berättelsen skildrar. För podcasten *The H.P. Lovecraft Literary Podcast*

---

<sup>26</sup> McFarlane 1996, s. 54-6.

berättar regissör Leman att de urklipp som används i filmen är verkliga händelser (förutom artikeln i novellens tredje del) som Lovecraft valt att själv lägga till sin egen berättelse.<sup>27</sup> Även fast artikeln som inleder delen *The madness from the sea* inte är byggd på en verklig händelse så är den för filmen skrivna artikeln en exakt kopia av novellens text.<sup>28</sup>

#### 4.4. Tillbakablickar och andra skildringar

Den huvudsakliga majoriteten av *CoC*, både novell och film, består av hur Thurston återger innehållet i de många dokument han har till grund för sin undersökning av Cthulhu-kulten. Filmen har dock valt att även nyttja en tillbakablick, samt hur vi när Thurston upptäckt två föremål får se föremålets betydelse från ett annat perspektiv.

Tillbakablicken är kort och rör sig om hur när Thurston i berättelsens början hittar en förvaringsbox bland sin släktings tillhörigheter och minns när denne på sin dödsbädd ger honom nyckeln till skrinet (3 min). Förutom att vi får följa detta direkt när det sker, är det även något som skiljer filmen från boken, där Thurston istället får leta upp nyckeln själv (s. 140). Det är en liten förändring, men viktig att anmärka, eftersom det visar att Angell var angelägen om att hans undersökningar i kulten skulle fortsätta.

Vid två andra tillfällen så går berättandet ifrån Thurstons läsande av dokumenten. Det första av dessa är när Thurston hittar Henry Wilcox visitkort (4 min.) och vi får se dennes inledande möte med Angell. I novellen är detta en del av de inledande dokumenten kring kulten. Det andra tillfället är när Thurston av en slump läser tidningsartikeln som skildrar hur sjömannen Johansen upptäcks i en drivande båt. Skildringen rör sig kring hur besättningen på båten *Emma* hamnat i sjönöd och räddas av upptäckten av *Alert*.

### 5. Cardinal functions

#### 5.1. Lovecrafts *The Call of Cthulhu*

*CoC* är speciell på det sättet att den oftast inte rör sig om direkta handlingar, utan mer av att huvudpersonen Francis Wayland Thurston redogör för innehållet i de manuskript han hittar hos sin släkting, samt tidningsurklippet från Australien. De få gångerna som han själv agerar är i början när han hittar redogörelserna; när han besöker skulptören; resan till Nya Zeeland och Australien; när han är i Norge och besöker den avlidne sjömannens hustru; samt i slutet när han skriver att han hoppas att hans egen förrättningsman skall lyda hans uppmaning och

---

<sup>27</sup> The H. P. Lovecraft Literary Podcast, "Episode 42 – The Call of Cthulhu – Part 1, 18-20 min.

<sup>28</sup> Lovecraft, 1999, s. 160 & Andrew Leman, *The Call of Cthulhu*, 2005, 25 min.

bränna                                      anteckningar                                      om                                      Cthulhu-kulten.

Utöver de direkta handlingar som jag anser vara nödvändiga för berättelsen, har jag även valt att ta med cardinal functions som ger mer information, och fyller ut historien.

1. Francis Wayland Thurston hittar en besynnerlig förvaringslåda i dödsboet från sin gammal-far/morbror Angell (s. 140).
2. Konstnären Henry Wilcox besöker Prof. Angell angående sin skulptur (s. 142).
3. Prof. Angell ber Wilcox anteckna sina drömmar för honom (s. 143).
4. Den 23 mars hamnar Wilcox i en feberkoma (s. 144).
5. Polisinspektör John Legrasse visar upp en uråldrig statyett på en arkeologisk tillställning (s. 147).
6. Polisen får hjälp av en lokalbo att hitta kulten i ett träsk utanför New Orleans (s. 151).
7. Legrasse förhör kultmedlemmarna, framförallt en man kallad Old Castro, som berättar om kulten, Cthulhu och The Great Old Ones (s. 154-156).
8. Thurston besöker Wilcox (s. 157).
9. Thurston råkar av en händelse läsa ett tidningsurklipp från the *Sydney Bulletin* (s. 159).
10. Thurston reser till Nya Zeeland & Australien i jakt på mer information om Cthulhu-kulten (s. 162).
11. Thurston övertalar sjömannen Johansens änka att låta honom ta med sig den avlidnes dagbok över sin sista resa (s. 164).
12. Thurston läser i dagboken om hur sjömännen på skeppet *Emma* blir anfallna av pirater, som de lyckas övermanna och vars skepp *Alert* de tar över (s. 164).
13. Sjömännen i R'lyeh hittar porten till Cthulhus "hus" (s. 166).
14. Johansen och en till sjöman försöker fly från R'lyeh med båt (s. 168).
15. De rammar Cthulhu med båten (s. 168).
16. Thurston avslutar sina anteckningar med förhoppningen att hans exekutor bränner dem (s. 169).

### **Kommentarer**

Punkt 4, angående hur Henry Wilcox hamnar i feberkoma, är en av de cardinal functions som jag tidigare nämnt inte är en direkt handling av en aktör, utan istället en händelse som har en viktig funktion för berättelsen. Det som Wilcox åkomma visar på är tidsrymdens betydelse, från dagen han insjuknar den 23e mars till hans tillfrisknande den 2a april, men vad det

innebär får vi som läsare och Thurston som undersökare, först reda på senare i berättelsen, när sjömannen Johansens dagbok upptäckts. Det vi får veta senare är att det är under den här tidpunkten som sjömännen lyckats frisläppa Cthulhu från sitt fängelse i R'lyeh.

Punkt 5 & 7 är de cardinal functions som är av mest betydelse för vad vi får lära oss om Cthulhu-kulten och direkt viktiga för etablerandet av Lovecrafts begynnande mytos. Legrasses möte med arkeologerna leder till att han berättar om räden mot kulten i träsket och det efterföljande förhöret av kultens medlemmar. Old Castro är den som berättar hur Cthulhu och De övriga "Great Old Ones" anlant till jorden eoner tidigare och att kulten existerat i alla tider för att återuppväcka dem när stjärnorna än en gång är rätt placerade (s. 154 f).

Punkterna 1, 8-11 och 16 är de tillfällen i novellen då huvudpersonen Thurston direkt agerar på något sätt, varav de övriga funktionerna rör sig om andra karaktärer vars handlingar och händelser återberättas av Thurston under hans läsning av dokumenten.

I punkt 13 återkommer den likgiltighet som jag nämner i förklaringen av gudarnas funktion i Lovecraftmythosen. Där vi tidigare fått veta av Castro att det är kultens uppgift att återuppväcka "The Great Old Ones" när stjärnorna än en gång är rätt, så visar det sig vara fel, då sjömännen av en slump hittar både porten till Cthulhus hus i R'lyeh och dessutom lyckas frige hen från sin fångenskap. Incidenten visar på det Joshi tar upp när han pratar om Lovecrafts anti-mytologisering: "Every religion and mythology has established some vital connexion between gods and human beings, and it is exactly this connexion that Lovecraft is seeking to subvert with his pseudomythology."<sup>29</sup> Det är bara kulten som lever i tron om dess egen betydelse för att återuppväcka sina gudar, men när det väl kommer till kritan är det slumpen som avgör. Lovecraft kommenterar det själv i *CoC* efter frigivningen: "The stars were right again, and what an age-old cult had failed to do by design, a band of innocent sailors had done by accident." (s. 167.)

## 5.2. Lemans adaption av *The Call of Cthulhu*

Som tidigare nämnts består de flesta delarna av *CoC* av att huvudpersonen Thurston återberättar vad han hittar i sin släktings dokument, när berättande som detta dyker upp i adaptioner brukar det oftast istället lösas genom att vi får bevittna händelseförloppen direkt. Så även i denna filmatisering, då Thurstons upptäckt av dokument och föremål fungerar som en ramberättelse, som knyter samman dokumentens innehåll och de bilder som föremål

---

<sup>29</sup> Joshi 1996, s. 404.

frambringningar för Thurston, exempelvis som när han hittar Henry Wilcoxs visitkort och vi då får se dennes möte med Angell för att diskutera sin basrelief och drömmar.

Filmens cardinal functions stämmer i de flesta fallen överrens med novellens, men vissa av dem har en annan placering än i originalet.

1. Francis Wayland Thurston ber en (för oss) okänd man bränna hans livsverk (2 min).
2. Thurston hittar en besynnerlig förvaringslåda i dödsboet från sin gammel-far/morbror Angell (2 min).
3. Prof. Angell ger Thurston nyckeln till lådan på sin dödsbädd i en tillbakablick (3 min).
4. Thurston börjar läsa Prof. Angells dokumentering av Cthulhu-kulten, hittar visitkort från Wilcox (4 min).
5. Henry Wilcox besöker Prof. Angell och visar upp sin basrelief (4 min).
6. Prof. Angell ber Wilcox anteckna sina drömmar för honom (6 min).
7. Den 23 mars hamnar Wilcox i feberkoma, Prof. Angell vakar vid hans sida (9 min).
8. Polisinspektör John Legrasse visar upp en uråldrig statyett på en arkeologisk tillställning (12 min).
9. Polisen får hjälp av en lokalbo att hitta kulten i ett träsk utanför New Orleans (15 min).
10. Legrasse förhör kultmedlemmen Castro som berättar om Cthulhu (19 min).
11. Thurston drömmer om Cthulhu (22 min).
12. Thurston råkar av en händelse läsa ett tidningsurklipp från *The Sydney Bulletin* (25 min).
13. Skeppet *Emma* råkar ut för en storm, men stöter av en händelse på det övergivna skeppet *Alert* (25 min).
14. En Cthulhu-statyett återfinns ombord, sjömännen sätter kurs mot loggbokens sista markering (28 min).
15. Thurston reser till Nya Zeeland & Australien i jakt på mer information om Cthulhu-kulten (30 min).
16. Thurston får sjömannen Johansens dagbok av dennes änka (33 min).
17. Sjömännen i R'lyeh hittar porten till Cthulhus "hus" (37 min).
18. Johansen och en till sjöman försöker fly från R'lyeh med båt (40 min).
19. De rammar Cthulhu med båten (41 min).



20. Thurston uppmanar än en gång den förmodade psykiatrikern att bränna dokumenten (44 min).

### **Likheter och skillnader mellan de två versionernas cardinal functions**

Majoriteten av novellens cardinal functions är bevarade i filmen, bara ett fåtal nya är tillagda, och vissa är någorlunda förändrade, men behåller i stort sett sin tidigare betydelse. Av de 16 funktioner jag listat i Lovecrafts verk, återfinnes 13 av dessa i Lemans filmatisering. De tre förändrade är: Thurstons möte med Wilcox, (punkt 6) anledningen till att besättningen på skeppet *Emma* överger sin båt för *Alert* (punkt 12) och Thurstons avslutande uppmaning att hans dokumentation av kulten skall brännas (punkt 16). Punkt 16 går jag igenom i karaktärsstudien av Thurston. Utöver att kommentera dessa förändringar kommer jag även att gå igenom hur förhöret av kultmedlemmen Old Castro har förändrats mellan versionerna.

#### **Thurstons möte med Wilcox**

Mötet mellan Thurston och Wilcox är inte en av de handlingar som är vitala för *CoCs* händelseförlopp, men mötet har funktionen att Thurston blir någorlunda övertygad att de drömmar Wilcox skildrat för Angell inte är påhittade. Som berättargrepp är det ännu ett sätt för Lovecraft att säkerställa berättelsens autenticitet, genom att den föregående läsaren Thurston faktiskt har granskat dokumentens källor. I filmen så har Leman valt att ta bort interaktionen mellan Wilcox och Thurston, för att istället låta Thurston själv uppleva de drömmar som han läst om (punkt 11).

#### **Skeppen *Emma* och *Alert***

Novellens tredje del: ”*The Madness from the Sea*” inleds med att Thurston läser en tidningsartikel som skildrar hur ett skepp på drift påträffats med en sjöman och ett lik ombord (s. 160 f). Besättningen på skeppet *Emma* hade blivit angripna av det påträffade skeppet *Alert*, varpå sjömännen från *Emma* med våld hade lyckats ta över det anfallande skeppet. I novellen får vi först senare veta exakt vad som skett på båten, först när Thurston läser den överlevande sjömannen Johansens dagbok. Besättningen ombord på *Alert* var tydligen medlemmar av Cthulhu-kulten, som Johansen beskriver: ”Of the swarthy cult-fiends on the *Alert* he speaks with significant horror. There was some peculiarly abominable quality about them which made their destruction seem almost a duty [...]”. (s. 164 f)

Leman har i sin adaptation valt att ändra denna del helt och hållet genom att inte ha med detta

möte med kultmedlemmarna och den efterföljande striden. Istället tar han tillvara på den storm som omnämns i tidningsartikeln och gör den till anledningen för *Emmas* sjönöd. Där de tidigare blir anfallna av *Alert*, stöter de i filmen istället på skeppet ute till havs när deras egna skepp är nära att förlisa. *Alert* är övergivet, så när som på den statyett som är anledningen till Thurstons intresse för artikeln: ” [...] the picture was a half-tone cut of a hideous stone image almost identical with that which Legrasse had found in the swamp.” (s. 160.) Efter novellens strid väljer sjömännen att fortsätta i den riktning som de tidigare blivit angripna för att ha åkt emot, men eftersom filmen strukit striden har Leman istället lagt till att skeppets loggbok har koordinaterna till deras senaste destination: R’lyeh.<sup>30</sup>

Leman har sagt i en intervju att anledningen till att striden mot kultsjömännen inte är med var en fråga om budget.<sup>31</sup> Anledningen förändrar inte resultatet, som likt novellens är att sjömännen av en – olycklig - slump stöter på och lyckas frigge Cthulhu. Förändringen leder även till en lös – men väldigt spännande - tråd: vad har hänt med den ursprungliga besättningen på *Alert*? Varför är de inte i R’lyeh?

### **Förhöret av Old Castro**

I berättelsens andra del, angående polisinspektör John Legrasse och dennes räd mot Cthulhu-kultens ritualer i New Orleans träsk, är filmatiseringen väldigt trogen sitt material. Likt hur novellen skildrar människohorden och den kommande massarresteringen på knappt en sida, är hela scenen över på en lite mer än en minut, med fokus – likt novellen – på det resulterande förhöret av en av de få talföra medlemmarna av kulten: Old Castro. Karaktären Castro är den som ger oss den allra mesta informationen om Cthulhu och kulten. Där vi tidigare i historien bara fått antydningar från Wilcox drömmar, får vi här ”fakta” från en av medlemmarna. Castro berättar om hur Cthulhu och de ”Great Old Ones” som han tillhör, har kommit till jorden från andra världar, med hjälp av stjärnorna. Castro är den som översätter de fraser som tidigare varit oförståeliga för de som undersöker kulten. Frasen ”*Ph’nglui mglw’nafh Cthulhu R’lyeh wgah’nagl fhtagn.*” betyder i själva verket ”In his house at R’lyeh dead Cthulhu waits dreaming.” (s. 153 f) Castro är den som berättar om hur staden R’lyeh sjunkit, men att kulten förbereder sig för att återuppväcka Cthulhu ”When the stars were right [...]”. (s. 155) I novellen får vi all denna information över loppet av lite mer än 2 sidor, medan Leman har anpassat sig efter stumfilmens mellantexter, och fått ner det väsentliga till tre separata texter:

---

<sup>30</sup> Intressant detalj är att det är samma koordinater som Lovecraft ger öns position i berättelsen.

<sup>31</sup> The H. P. Lovecraft Literary Podcast, “Episode 42 – The Call of Cthulhu – Part 3, 4 min.

1. "He told us they worshipped the Great Old Ones – beings that came from the star aeons before mankind." (19:54)
2. "They sleep now, but will awake and reclaim their world. The Old Ones were, the Old Ones are, the Old Ones shall be." (20:07)
3. "Great Cthulhu waits dreaming in the sunken city of R'lyeh. The stars will again be right, and He shall return!" (20:24)

Lemans mellantexter berättar bara kortfattat om dessa Old Ones ursprung, deras tillstånd (odödliga) och vad som väntar i R'lyeh. Lovecrafts förhör däremot fyller fler funktioner då det fungerar som en etablering av hur The Old Ones kommit till jorden; kultens uppgift att återuppväcka Cthulhu; kultens ursprung bland Kinas bergskedjor; en beskrivning av den jättelika staden R'lyeh; beskrivningar av Old Ones former och kommunikation genom drömmar; hur Old Ones kommunicerande med kulten avbröts när R'lyeh sjönk; och mytosboken *Necronomicon*s symboliska texter. (s. 154 ff). Den information om just Old Ones och boken *Necronomicon* har sedan dess blivit en del av det som kallas för Lovecraftmythosen.

Viktigt att anmärka här är dock att det som Lovecraft här började etablera, inte bara är vad som kommit att kallas för hans mytos, utan även det tema som jag tidigare nämnt skall vara det största hotet mot människans mentala tillstånd: för mycket kunskap om den egentligen omvärlden och de fälor som här visar sig komma från andra världar än vår egen. Robert Price skriver i en essä om hur Lovecraft arbetade för att "demytologisera" den kosmiska världsbild han skapat: "Lovecraft's narrators begin to 'spill the beans,' explicitly admitting that the shambling monsters of the *Necronomicon* are primitive myths, inadequate allegories for the real horrors of science and its disorienting revelations."<sup>32</sup> Price syftar på något som sker med Lovecrafts författarskap först 1929, då han nu gick i den här nya riktningen med att använda sig av sin mytos för att förklara det oförklarliga. Det senare verket *At the Mountains of Madness* avslöjar att dessa "Old Ones" som Castro berättar om i *CoC* i själva verket inte är gudar, utan istället en utomjordisk ras. Även fast denna nya inriktning kommer senare vill jag mena att det finns spår av den redan i *CoCs* inledning, där Thurston pratar om att vetenskapen förr eller senare kommer att avslöja dessa "terrifying vistas of reality". (s. 139)

---

<sup>32</sup> Robert M. Price, "Demythologizing Cthulhu", *Dissecting Cthulhu. Essays on the Cthulhu Mythos*, red. S. T. Joshi, Lakeland Florida, 2011, s. 124.

## 6. Novellens platsbeskrivningar och filmens visualisering av dessa

### 6.1. Felaktig geometri – Novellen

Roland Barthes tar i sin essä om berättarteknik upp – förutom de cardinal functions vi tagit upp tidigare – vissa funktioner i texten som McFarlane sedan menat att man kan mer och mindre kan överföra till film. Barthes delar upp funktionerna som antingen *indices proper* eller *informants*, och det är bara den senare av dessa som helt kan överföras direkt, då dessa består av ”rena data med omedelbar innebörd” (min översättning), såsom namn, ålder, karaktärers yrken, vissa detaljer om omgivningen och dylikt.<sup>33</sup> *Indices proper* är istället mer diffusa funktioner som beskriver exempelvis atmosfären i en scen.

Anledningen till att jag tar upp det här är att Lovecraft i *CoC* hamnar i någon form av mellanläge mellan de två funktionerna i vissa av sina platsbeskrivningar. Lovecraft nämner ibland hur geometrin känns ”fel”, framförallt sker dessa beskrivningar i drömsekvenser och när besättningen från *Emma* besöker R’lyeh. Beskrivningarna är lika delar atmosfärsbyggande som de är faktiska redogörelser på hur platsen ser ut. Under Thurstons besök hos Wilcox berättar skulptören om sina drömmar: ”He talked of his dreams in a strangely poetic fashion; making me see with terrible vividness the damp Cyclopean city of slimy green stone – whose *geometry*, he oddly said, was *all wrong*.” (S. 158, Lovecrafts kursiv.)

Särskilt tydligt blir bruket av denna felaktiga geometri när sjömännen anländer till staden R’lyeh. När de stöter på porten till Cthulhus ”hus” har de problem med att öppna den, för att de har svårt att avgöra dess vinkel: ”[...] they could not decide whether it lay flat like a trap-door or slantwise like an outside cellar-door.” (s. 166.) Ännu mer problematiskt blir det för dem när de faktiskt lyckas öppna porten och tvingas fly från fasan som döljes därinne. Johansens skildring beskriver hur en av sjömännen snubblar och faller in i en ”angle of masonry which shouldn’t have been there; an angle which was acute, but behaved as if it were obtuse” (s. 167). Citatet målar upp en bild som det är svårt att sätta fingret på. Det står exakt vad som händer men det är inte vad jag skulle klassificera som en *informant* enligt Barthes.

### 6.2. Felaktig geometri – Filmen

Leman har valt att varken beskriva träsk, drömmar eller R’lyeh med hjälp av mellantexter, och istället koncentrerat sig helt på att överföra Lovecrafts skildringar med visuella medel. Resultatet blir att publiken får uppleva Lemans tolkning av Lovecrafts platsbeskrivningar,

---

<sup>33</sup> McFarlane 1996, s. 14.

istället för att bli tvingade till att avgöra hur trogen filmen är novellens miljöer.

Wilcox och Thurstons olika drömsekvenser (5, 6, 7, och 23 min.) påminner stilistiskt om det som var vanligt förekommande i de tidiga tyska expressionistfilmerna, med en groteskt förvriden scenografi, kameravinklar som var sneda och ljussättningen skugg- och kontrastrik.<sup>34</sup> Den tyska expressionismen är dock ingenting som Lovecraft själv nämner i sitt verk. Drömsekvenserna beskrivs bara med termer som ”cyclopean” och tidigare nämnda felaktiga geometri. Att Lemans valt att använda sig av stilen kan förmodas ha att göra med att adaptationen är filmad som om den vore inspelad vid tidpunkten för novellens utgivning, någon gång runt 1928, då expressionismens inverkan definitivt uppmärksammats i USA.

Det är Lemans visualisering av R'lyeh som är en blandning av Barthes två termer *indices proper* och *informants* som tidigare tagits upp. Lovecraft är som sagt både vag och exakt på samma gång när han beskriver hur R'lyehs geometri är fel och hur vinklar inte agerar som de borde. Sjömannen Johansen beskriver platsen i termer mer kännetecknande futurism: ” [...] instead of describing any definite structure or building, he dwells only on broad impressions of vast angles and stone surfaces [...] ” (s. 165). Den mest exakta beskrivning som ges är hur kolossal platsen är, där ”cyclopean” än en gång är vanligt förekommande. Gigantisk och som sprungen ur havet: ” [...] a coastline of mingled mud, ooze, and weedy Cyclopean masonry [...] ” (s. 165). För att visa platsens storlek använder sig Lemans främst av skiftande kameravinklar: ur ett grodperspektiv när sjömännen klättrar uppför de klippblockshöga trappstegen för att visa på omgivningens storlek i förhållande till dem, (34 min) och ur ett fågelperspektiv när de vandrar i staden (35 min).

När det kommer till att visa hur de olika vinklarna är felaktiga och agerar på sätt som de inte borde, används även här olika kameravinklar, tillsammans med scenografin. Vid tillfället då porten till Cthulhus hus öppnas så faller en av sjömännen från portens övre ram och in i själva porten, istället för rakt ner som förväntat. Lovecraft beskriver i novellen hur sjömännen har svårt att avgöra ifall dörren ligger ner eller lutandes. I filmen står dörren upp, men sjömannen faller neråt-bakåt in i den. (37 min.) Detta återges genom att vi får se sjömannen filmad först rakt uppifrån och sedan från resten av besättningens vinkel nere på marken från ett grodperspektiv. Liknande list med kamera och scenbygge används när sjömännen flyr från Cthulhu och en av dem faller ner i en vinkel som borde vara spetsig men agerar som om den vore trubbig. Effekten skapas med hjälp av en illusion, där det ser ut som att två trappsteg

---

<sup>34</sup> <http://www.ne.se/lang/expressionism>, (2012-05-09).

möter varandra är det istället ett hörn som har målats på bakgrunden. (38 min.) Det är effektivt gjort, och det är här som Lemans tydligast genomfört ett bryte mellan den direkt överförbara funktionen *informants* – Lovecraft skriver specifikt ut hur vinkeln agerar – och den mer diffusa *indices proper*, i novellen används partiet som en atmosfärskapande del av den frenetiska flykten.

## 7. Karaktären Francis Wayland Thurston och hans roll

*CoC* innehåller endast ett fåtal utvecklade karaktärer, där vi om de flesta endast får knapphänta utseendebeskrivningar, eller inga alls. Jag kommer endast att jämföra de olika versionerna av Francis Wayland Thurston, som är den person som figurerar mest, nästan ständigt närvarande i sin skildring av de dokument som berättelsen bygger på. Enda tillfällena då vi inte får följa Thurston direkt, eller hans berättande, är i delen om John Legrasses räd mot kulten och tidningsartikeln som inleder berättelsens tredje del. Personlighetsdragen för novellens karaktärer är gestaltade, så uppfattningen är byggd på Thurstons agerande.

### Individens huvudsakliga roll hos Lovecraft

*The Call of Cthulhu* tillhör den senare delen av Lovecrafts karriär, som tog vid efter att han hade flyttat ifrån Providence till New York. Den roll som Lovecrafts karaktärer har, förändras i det senare författarskapet. Där fokuset i de tidigare verken är riktad inåt, med berättare som fokuserar på sig själva och sina egna problem, skiljer sig karaktärerna från och med *CoC* till att istället sälla sig till resten av mänskligheten.<sup>35</sup> Enkelt sagt går de från att vara ”jag” till en del av ”vi”, vilket märks tydligt på just Francis Wayland Thurston.

### 7.1. Francis Wayland Thurston – Novellen

Thurston har rollen som den huvudsakliga berättaren i *CoC*, men namnges endast i den korta introducerande notisen till novellen: ”(*Found Among the Papers of the Late Francis Wayland Thurston, of Boston*)”. (s. 139) Om Thurstons utseende får vi inte veta någonting, inte heller om hans ålder. Den enda personliga informationen vi får veta – förutom hur han betar sig – är att han har en professor till gammelmorbror vid namn Angell och att han själv är en forskare av något slag, förmodligen antropolog, då detta är något han nämner angående sina efterforskningar kring kulten: ” [...] I felt sure that I was on the track of a very real, very

---

<sup>35</sup> Schultz 1991, s. 209.

secret, and very ancient religion whose discovery would make me an anthropologist of note.” (s. 159.) Resultatet av denna knappa information är att Thurston mer tydligt har rollen som ”bara” den föregående länken i kedjan av Cthulhu-kultens utforskare. Thurston har i novellen den huvudsakliga funktionen som berättare och återberättare av dokumenten kring kulten.

Thurstons personlighetsdrag framgår som tydligast i hans förhållande till sina undersökningar av Angells dokument. Först är han beskyddande av sin släkting, eller i alla fall beskyddande av släktingens rykte, då han under läsandet av manuskriptet angående Wilcox drömmar, är av åsikten att Wilcox måste vara någon form av bedragare, som av någon anledning valt att besvära den gamle professorn. Redan när han precis hittat basreliefen som ligger i Angells förvaringsbox utbrister han att han skulle ”[...] search out the eccentric sculptor responsible for this apparent disturbance of an old man’s peace of mind.” (s. 141.) Även efter att ha läst John Legrasses kollaborerande skildring av kulten i träsket – som tillber en relief liknande den Wilcox skapat – anser Thurston att Wilcox lurat Angell: ” [...] I suspected young Wilcox of having heard of the cult in some indirect way, and of having invented a series of dreams to heighten and continue the mystery at my uncle’s expense.” (s. 157.) Först efter att ha pratat med Wilcox personligen överger han misstankarna att skulptören hittat på sina drömmar och berättat dem för Angell av illvilja.

Ett annat av Thurstons personlighetsdrag som är viktigt att nämna är hans nyfikenhet, eller, vilja att fortsätta undersöka kulten. Nyfikenheten är viktig att nämna då han har samma drag i filmen, men i de olika versionerna förändras innebörden av denna upptäckarvilja. Där hans efterforskningar i Lovecrafts version avstannas på grund av att hans släkting inte kom längre, väljer han i filmen att istället lägga tillbaka dokumenten i sin förvaringsbox för att själv istället fortsätta sitt vanliga forskande. Det är en mindre poäng, men det är något som skiljer dem åt. Bägge återupptar dock undersökningarna av kulten när tidningsartikeln påträffas.

Förutom detta beskyddande drag – eller kanske det snarare är ett misstänksamt drag mot vad som måste anses vara en otrolig historia – är Thurston starkt materialistisk. Det han är ute efter under sitt undersökande av kulten är inte någon spirituell insikt, utan istället materiell vinning. Tidigare nämnda citat om hur Thurstons undersökning kan göra honom till en erkänd antropolog, efterföljes av hur han försäkrar läsaren om vad han är ute efter: ”My attitude was still one of absolute materialism, *as I wish it still were*, and I discounted with almost inexplicable perversity the coincidence of the dream notes and odd cuttings collected by Angell.” (s. 159, Lovecrafts kursiv.) Den kursiverade delen av citatet avslöjar den utveckling som Thurston tvingas genomgå när han lyckats komma längre i sin undersökning: nämligen

insikt. När Thurston väl inser att Cthulhu-kulten existerar och även den de tillber, förändras han. Dels försvinner som citatet säger, hans mål för materialistisk vinning och dels börjar han tro att Angell inte dog av en olycka, utan att han blev offer för kultens hämnd: ”One thing I began to suspect, and which I now fear I *know*, is that my uncle’s death was far from natural. [...] Whether I shall go as he did remains to be seen, for I have learned much now.” (s. 159, Lovecrafts kursiv.)

Desto mer som Thurston får veta om kulten och desto säkrare som han blir på att det han läser stämmer, desto mer försvinner hans fokus på det materiella. När han mot slutet har tillräckligt med dokumentering om händelserna runtomkring Cthulhu-kulten är detta ingenting han vill offentliggöra, utan han önskar istället att allt material skall förstöras, om han nu skulle dö likt professorn: ”[B]ut I do not think my life will be long. As my uncle went [...] so shall I go. I know too much, and the cult still lives.” (s. 169.)

Sökandet av information och dess oftast negativa konsekvenser central i många av Lovecrafts berättelser. Det drabbar oftast enbart de undersökare som ”drabbats” av upplysningarna, varpå dessa personer i de flesta fall antingen blir sinnessjuka, eller kämpar för att informationen aldrig ska nå omvärlden, då detta skulle skapa kaos. Thurston sällar sig, tillsammans med forskarna i *At the Mountains of Madness* och besiktningsmannen i *The Color out of Space* (1927) till den senare skaran.<sup>36</sup> David Schultz tar upp denna typ av berättare i sin analys av Lovecrafts verk och upprepar i princip det som Lovecraft själv inleder *CoC* med angående hur människan inte bör veta allting som pågår i världen: ” [...] they do not merely seek an infantile surcease from the discovery that torments them; they realize that mankind needs to be ignorant of the discovery lest mankind lose its sanity.”<sup>37</sup>

Många av dessa karaktärer tvivlar ofta på huruvida de är sinnessjuka eller ej, även Thurston, som försäkrar läsaren om att detta är en frisk mans vittnesmål: ” With it shall go this record of mine – this test of my own sanity [...] ” (s. 169). Rent berättarmässigt fungerar detta sätt att försäkra läsaren effektivt ihop med Lovecrafts övriga sätt att fastställa historiens autenticitet.

## 7.2. Francis Wayland Thurston – Filmen

I Lemans film spelas karaktären Thurston av skådespelaren Matt Foyer. I novellen behöver vi inte veta hur Thurston ser ut, då Lovecrafts autenticitetsskapande upplägg är att han ”bara” är

---

<sup>36</sup> H. P. Lovecraft, *The H. P. Lovecraft Omnibus 1: At the Mountains of Madness and Other Novels of Terror*, 1985.

H. P. Lovecraft, *Call of Cthulhu and Other Weird Stories*, 1999.

<sup>37</sup> Schultz, 1991, s. 214.



den förra länken i kedjan av utforskare. Detta upplägg hade kunnat bevaras ifall filmen istället hade använt sig av en kroppslös berättarröst, men Leman har istället gjort valet att låta Thurston vara synlig. Där novellen använder Thurston som ett tidigare steg, har han i filmen istället rollen som protagonist, berättelsens kärna, den karaktär vi som publik skall kunna identifiera oss med. Resten av berättelsens karaktärer följer vi trots allt bara genom Thurstons berättande. Hans personlighet däremot har till viss del förändrats från novellen.

I novellen är Thurstons misstänksamhet mot det han läser om Wilcox och dennes drömmar central för vår förståelse av karaktären. Novellens Thurston är en materiell man som inte tror på drömmarnas betydelse och som besöker Wilcox för att klara upp dennes kontakt med Angell. I filmen har Leman valt att ta bort denna – till en början – blinda tro på det materiella genom att själv låta Thurston uppleva liknande drömmar som Wilcox. I filmen får vi vid ett tillfälle (22-23 min.) bevittna Thurstons drömmar, vars scenografi, likt de som Wilcox har, påminner om den tyska expressionismens vridna vinklar och starka skugg- och ljuskontraster. Cthulhu själv dyker vid ett tillfälle upp i bakgrunden. Drömmen föregås av mellantexten ” [...] At night I dreamt of a Cyclopean city and heard that inhuman calling.” (22 min.), hänvisande till att Thurston, likt Wilcox hamnat under Cthulhus dröminfluerande. Detta element är tillagt av Leman för adaptationen med resultatet att vi tydligt får se att Thurston inte tvivlar på det han läser om drömmarnas inflytande, till skillnad från novellen då detta kräver ett möte med Wilcox för att bekräftas.

Som nämnt i delen om novellen har Thurston forskarens nyfikenhet och upptäckarvilja, även så i Lemans version, men de skiljer sig åt när det kommer till punkten då sjömannen Johansens dagbok upptäcks. Där Lovecrafts Thurston inte tvekar att läsa sjömannens redogörelse för hur dennes besättning tagits av daga i R'lyeh, slänger han i filmen nästan dagboken i havet. Det är ett viktigt tillfälle; hade han inte läst boken hade ingen fått veta vad som egentligen hänt. Hans tvivel skildras i en mellantext: ” I knew I shouldn't read it. Shouldn't know what had happened out there. But I couldn't resist...” (34 min).

En sista förändring angående Thurston från novell till film, är inte i fråga om ett karaktärsdrag, utan snarare karaktärens öde. Som tidigare nämnt i analysen har Leman ändrat på novellens upplägg där det vi läser är kvarlämnade dokument, till istället innefatta en ramberättelse där Thurston berättar om sina upptäckter för en förmodad psykiatriker. I novellen får vi direkt i början veta att dokumenten är hittade bland den bortgångna Thurstons tillhörigheter (s. 139.), samt att vi i slutet får reda på hans förhoppning att dokumenten skulle förstöras vid hans frånfälle. Filmen slutar istället slutar med att Thurston långsamt förs med

rullstol ut ur rummet där han berättat historien för läkaren. Vi får inte veta om Thurston dör, men misstanken finns kvar, då en av filmens sista mellantexter upprepar föregående Cthulhu-forskarens öden: ”They’re all dead – Legrasse, Johansen, my great-uncle – and soon I’ll join them.” (43 min.) Att Legrasse också sätter livet till för sina undersökningar är även det tillagt i filmen, då novellen inte nämner något om hans fortsatta öden, förutom att Thurston vid ett tillfälle mycket tidigare besöker honom.

### 7.3. Thurston vs. Thurston

Francis Thurston förändrats på ett väsentligt sätt från novellen till filmatiseringen. Där Thurstons roll i novellen är den av en nästintill okroppslig berättare som agerar ytterst lite, förkroppsligas han i filmen och framstår mer som en protagonist och en karaktär vi som publik identifierar oss med, snarare än ytterligare en informationskälla. Istället för att vara den materialistiskt inriktade forskaren som är ute efter personlig ära när han undersöker Cthulhu-kulten, påverkas film-Thurston av Cthulhus inflytande i sina drömmar och drivs istället snarare av sin egen nyfikenhet när han fortsätter kunskapsletandet. Beträffande hans öde vet vi definitivt att han avlider i novellen, eftersom vi har hans dokument, medans det i filmen är osagt vad som sker, förutom att han är under vård. Kvar finns dock Thurstons önskan att mänskligheten skall besparas den kunskap han själv uppnått och att alla dokumenten för hans undersökning skall förstöras.

## 8. Slutsatser

Andrew Lemans adaption av H.P. Lovecrafts *The Call of Cthulhu* behåller de flesta av de cardinal functions, som enligt McFarlane är en nödvändighet för att en adaption skall vara så trogen ursprungsmaterialet som möjligt.<sup>38</sup> Denna uppsats har dock inte haft sin uppgift att avgöra hur trogen eller graden av trovärdighet som adaptationen har, utan analysen har istället fokuserat på de faktiska likheterna och skillnaderna som existerar mellan de två versionerna.

De tillfällena där filmen avviker från novellen har Leman förändrat existerande företeelser. Exempel på detta är det borttagna mötet mellan Wilcox och Thurston, som istället förändrats så att Thurston också upplever drömmarna om Cthulhu, likt Wilcox. Resultatet blir att Leman tar tillvara på filmen som medium och låter publiken uppleva drömmarna direkt, istället för att få de beskrivna och förklarade.

Utöver enskilda scener som denna så har Leman valt att istället för den ramberättelse

---

<sup>38</sup> McFarlane 1996, s. 14.

bestående av efterlämnade dokument som novellen använder, ersatt detta med huvudpersonen Thurstons berättande av hela historien för en läkare. Lovecraft använder sig av många autenticitetsskapande metoder i *CoC*, såsom refererandet till verkliga händelser och just de efterlämnade dokumenten. Leman använder sig av samma tidningsurklipp som Lovecraft refererar till och enligt filmens hemsida är de ute efter att göra den mest autentiska Lovecraft-filmatiseringen någonsin.<sup>39</sup> Novellens realistiska trovärdighet bygger på att vi tror på det som Thurston återberättar för oss, därför måste novellen ständigt stärka dokumentens autenticitet. Filmens bilder visar – i likhet med drömmarna – istället något som ”händer” och har tack vare själva mediet en större trovärdighet. Fastän filmen ändrat på grundupplägget behåller den många av novellens autenticitetsskapande element – såsom tidningsartiklarna – och uppnår därigenom även den ett sken av att berättelsen är ”fakta”.

Vad är det som har förändrats mellan novell och film när det kommer till användandet av mytosen då? Visar filmen upp den likgiltighet gudarna har för människor som Lovecraft var ute efter att visa med sin anti-mytologi? En stor del av etablerandet av denna likgiltighet har att göra med hur mycket vi vet om själva kulten och de människor som tillber dessa varelser, vilket är information som framgår tydligare i novellen, än vad det gör i filmen. Anledningen till detta är nedkortandet av det förhör med kultmedlemmen Castro, som berättar mycket om kulten och dess historia och även Lemans val att helt ta bort den våldsamma sammandrabbningen mot kult-piraterna i berättelsens tredje del. I novellen har den senare scenen två betydelser, den visar både hur blodtörstiga kultens medlemmar är, men även på hur utspridd kulten är över världen. Även Castro refererar till kultens utspriddhet, med falanger även i Kina och Mellanösterns öknar (s. 156). Avsaknaden av många av dessa detaljer till trots kompenserar Leman det med att lägga till ett mysterium angående vad som hänt med besättningen på det övergivna fartyget *Alert*, resulterande i ett mer logiskt händelseförlopp: sökandet efter besättningen vid de koordinater som återfinns, snarare än i novellen då deras reaktion är att fortsätta att åka i samma riktning som tidigare.

Andrew Lemans *CoC* visar tydligare upp de bitar av novellen som är vagt beskrivna och av en mer atmosfärisk art. Exempel på detta är drömmarna som Lovecraft skildrar med förnimmelser och känslor, snarare än påtagliga platser. Drömlandskap framställda som ”sinister with latent horror” och röster som mer liknar ”a chaotic sensation which only fancy would transmute into sound” snarare än exakta miljöskildringar. (s. 143.) Leman använder sig

---

<sup>39</sup> <http://www.cthulhulives.org/cocmovie/> (2012-05-14).

även av Lovecrafts andra miljöer, men det är främst i drömmarna och i mardrömsstaden R'lyeh med sin felaktiga geometri som det visuella mediet används som ett komplement till Lovecrafts vaga och skrämmande omgivningar.

## 9. Sammanfattning

Denna uppsats huvudsakliga frågeställning har varit att utröna vad det är som har skett när ett av H.P. Lovecrafts litterära verk har blivit filmatiserat. Novellen *The Call of Cthulhu*, publicerades 1928 och Andrew Leman har med sin film valt att adaptera den som om den vore gjord vid samma tidpunkt för utgivningen. Angående vilka likheter och skillnader som existerar mellan novell och filmatisering tas detta upp genomgående i uppsatsens delar.

Novellens autenticitetsskapande ramberättelse, som placerar läsaren som nästa länk i kedjan av personer som undersökt Cthulhu-kulten, har filmen ersatt med att huvudpersonen Thurston berättar hela historien för en förmodad psykiatriker, på så sätt behåller den en liknande struktur, men förlorar som tidigare nämnt känslan av att detta är verkliga händelser.

Angående vilka cardinal functions som överförs från novellen till filmen ligger uppsatsens fokus på avsaknaden av mötet mellan Thurston och Wilcox, vars drömmar Thurston tvivlat på; den förändrade anledningen till att besättningen på båten *Emma* byter skepp till *Alert*; och det nedkortade förhöret av Old Castro.

I fallet med förändrade cardinal functions har Leman valt att låta även Thurston drömma, därigenom undviker han att Thurston behöver diskutera drömmarna med Wilcox.

I fråga om båtarna har Leman valt att låta *Emmas* besättning stöta på det övergivna skeppet *Alert* under en storm. Filmen lägger till ett logiskt händelseförlopp för sjömännen att följa: vad hände med besättningen på *Alert* och vad är det för ö som de kvarlämnade koordinaterna leder till? Leman tar bort novellens våldsamma sammandrabbning för att istället lägga till ett mysterium och spänningsmoment.

Förhöret av Old Castro, som ger mycket information om Lovecraftmythosen, presenterar nu istället bara det väsentliga angående vad Cthulhu är, att hen och hens ras av "Great Old Ones" kommer ifrån stjärnorna och att Cthulhu nu väntar i staden R'lyeh. Där Leman med båtscenerna lagt till ett spänningsmoment har han i det här fallet snarare tagit bort ett av novellens stämnings- och skräckbyggande moment, då vi går miste om mycket av den bakgrund som etablerar Cthulhu och kulten.

Angående filmens berättartekniska grepp fungerar tidningsartiklarna på samma sätt Lovecraft själv använde dem: autenticitetsskapande, ytterligare en del av dokumenteringen.

Närbilderna används som dramaturgisk effekt vid uttalandet av Cthulhus namn. Mellantexterna är många gånger Lovecrafts dialog i omskriven version. Leman gestaltar Lovecrafts platsbeskrivningar istället för att beskriva dem i mellantexter.

Den felaktiga geometrin tog nästa del upp, som gick igenom de tekniker Leman valt att använda för att överföra de samtidigt både vaga och exakta beskrivningar som Lovecraft använder sig utav. Tysk expressionism verkar definitivt ha haft en påverkan i fråga om filmens scenografi när det kommer till drömsekvenser och mardrömsstaden R'lyeh.

Analysdelens sista del består av en karaktärsanalys av berättelsens huvudperson Francis Wayland Thurston och hur denne skiljer sig mellan de två versionerna. Thurston har förändrats väsentligt dels personlighetsmässigt, då han går ifrån att vara en materialistiskt inriktad forskare till att vara öppen för Cthulhus påverkningar genom drömmar och istället drivs av en personlig nyfikenhet. Thurstons öde har förändrats från att han i novellen dör av oklara omständigheter någon gång innan vi läser dokumenten, till att han i filmen istället verkar ha lagt in sig för att få mental vård.

Angående användandet av Lovecraftmythosen anser Lovecraftforskarna S.T. Joshi och David E. Schultz att det Lovecraft börjat med i *CoC* är en anti-mytologi, skapad för att visa på hur människan ständigt varit i behov att förklara det oförklarliga med hjälp av gudar och myter men att dessa av Lovecraft skapade gudomar i själva verket var likgiltiga till mänskligheten. I förhöret av Old Castro etableras det mesta av novellens mythosinformation, men detta har kortats ner i filmatiseringen. Gudarnas likgiltighet mot människan och den kult som etablerats kring "The Great Old Ones" tar kommentarerna till novellens cardinal functions upp, där Lovecraft i novellen använder sig av slumpen, snarare än kultens förberedelser, för att frisläppa Cthulhu.

Joakim Dahlbäck  
C-uppsats  
Litteraturvetenskapliga institutionen

## **Källförteckning**

### **Litteratur**

Barthes, Roland, "Introduction to the Structural Analysis of Narratives", *Image-Music-Text*, (1977), en. övers. Stephen Heath, London, 1982, s. 79-125

Joshi, S. T., *H. P. Lovecraft: A Life*, West Warwick, 1996

Lovecraft, H. P., "The Call of Cthulhu", *The Call of Cthulhu and Other Weird Stories*, New York, 1999, s. 139-170

H. P. Lovecraft, "At the Mountains of Madness", *The H. P. Lovecraft Omnibus 1: At the Mountains of Madness and Other Novels of Terror*, London, 1985, s. 9-141

Mariconda, Steven J., "Lovecraft's Cosmic Imagery", *An Epicure in the Terrible. A Centennial Anthology of Essays in Honor of H. P. Lovecraft*, red. David E. Schultz & S. T. Joshi, Rutherford, N. J., 1991, s. 188-199

McFarlane, Brian, *Novel to Film. An Introduction to the Theory of Adaptation*, Oxford, 1996

Price, Robert M., "Demythologizing Cthulhu", *Dissecting Cthulhu: Essays on the Cthulhu Mythos*, red. S. T. Joshi, Lakeland, Florida, 2011, s. 118-127

Price, Robert M., "Lovecraft's 'Artificial Mythology'", *An Epicure in the Terrible. A Centennial Anthology of Essays in Honor of H. P. Lovecraft*, red. David E. Schultz & S. T. Joshi, Rutherford, N. J., 1991, s. 247-257

Schultz, David E., "From Microcosm to Macrocosm: The Growth of Lovecraft's Cosmic Vision", *An Epicure in the Terrible. A Centennial Anthology of Essays in Honor of H. P. Lovecraft*, red. David E. Schultz & S. T. Joshi, Rutherford, N.J. 1991, s. 199 – 220

Schultz, David E., "Who Needs the 'Cthulhu Mythos'?", *Dissecting Cthulhu: Essays on the Cthulhu Mythos*, red. S. T. Joshi, Lakeland, Florida, 2011, s. 22 – 37

Joakim Dahlbäck  
C-uppsats  
Litteraturvetenskapliga institutionen

### **Film**

Andrew Leman, *The Call of Cthulhu*, 2005.

### **Internet**

<http://www.cthulhulives.org/cocmovie/> (2012-05-14)

<http://cthulhulives.org/cocmovie/index.html> (2012-05-11)

<http://cthulhulives.org/cocmovie/faq.html> (2012-05-11)

<http://www.ne.se/lang/expressionism>, (2012-05-09)

[http://www.wired.com/table\\_of\\_malcontents/2007/03/interview\\_with/](http://www.wired.com/table_of_malcontents/2007/03/interview_with/) (2012-05-11)

### **Podcast**

Chris Lackey, Chad Fifer, 2010, *The H.P. Lovecraft Literary Podcast, Episode 42 – The Call of Cthulhu – Part 1* [online], [2012-05-13]. Tillgänglig via:

<http://hppodcast.com/2010/05/12/episode-42-the-call-of-cthulhu-part-1/>

Chris Lackey, Chad Fifer, 2010, *The H.P. Lovecraft Literary Podcast, Episode 44 – The Call of Cthulhu – Part 3* [online], [2012-05-14]. Tillgänglig via:

<http://hppodcast.com/2010/05/26/episode-44-the-call-of-cthulhu-part-3/>