

A Filosofia do Horror; o Horror da Filosofia

Yuri Garcia¹
Erick Felinto²

Em 1990, o filósofo, especialista em artes e filmes, Noël Carroll publica aquela que se tornaria sua mais famosa obra. *The Philosophy of Horror* (em português, *A Filosofia do Horror*) possui um subtítulo que se inicia com a palavra “ou”, indicando que, na verdade, temos uma segunda opção de título para o livro, modificando a formatação mais comum de nomes dados aos conteúdos literários (sobretudo acadêmicos). A interessante decisão também indica a abordagem que, de certa forma, encanta esse teórico que pretende debater nosso fascínio por um gênero que nos causa medo e/ou alguma forma de desgosto (nas palavras do próprio autor, inclusive em entrevistas sobre o assunto). Assim, *Paradoxes of the Heart* demonstra que Carroll busca compreender esse curioso paradoxo que nos atrai para o Horror.

O livro de Carroll se torna também uma das principais referências em estudos sobre o Horror. Contudo, apesar da amplitude possível em torno do que seria uma “filosofia do horror”, o teórico tem em sua demarcação investigativa um recorte direcionado às estruturas estéticas e narrativas, compreendendo o Horror enquanto um gênero. A dimensão filosófica de seu estudo se dá, em maior parte, nessa busca pela compreensão do que seriam as causas que nos fariam ficar atraídos por essas histórias – os paradoxos do coração, por assim dizer.

Em 2011, Eugene Thacker publica *In the Dust of This Planet*, o primeiro volume da trilogia que intitula *Horror of Philosophy* (que conta também com *Stary Speculative Corpse* e *Tentacles Longer than Night* – ambos de 2015). Nessas obras, o foco não seria um estudo do Horror enquanto gênero, mas sim, como uma dimensão sensória da obscuridade de nossa impossibilidade de compreensão de determinadas complexidades. Ou, nas palavras do autor: “[...] o isolamento daquelas instâncias

¹ Professor credenciado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCom-UERJ). Estagiário de Pós-Doutorado no Programa de Pós-Graduação da Universidade Anhembi Morumbi (PPGCom-UAM) no projeto “Mapeamento de conteúdos audiovisuais fraudulentos em plataformas digitais e o papel da alfabetização midiática no enfrentamento à desinformação”, com bolsa Capes (PDPG). Coordenador do grupo de pesquisa “POPMID: Reflexões sobre Gêneros² e Tendências em Produções Midiáticas”. Doutor e Mestre em Comunicação Social, pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). E-mail: yurigpk@hotmail.com.

² Erick Felinto é pesquisador do CNPq e Professor Titular da UERJ, onde realiza pesquisas sobre cinema, cibercultura e política. Foi professor visitante na Universität der Künste Berlin e na NYU. É autor dos livros *A Religião das Máquinas: Ensaios sobre o Imaginário da Cibercultura* (Sulina), *O Explorador de Abismos: Vilém Flusser e o Pós-Humanismo* (Paulus) e *A Imagem Espectral: Comunicação, Cinema e Fantasmagoria Tecnológica* (Ateliê Editorial), entre outros.

nas quais a filosofia revela suas próprias limitações e entraves, momentos nos quais o pensamento enigmaticamente confronta o horizonte de sua própria possibilidade – o pensamento do impensável que a filosofia não pode pronunciar senão via uma linguagem não filosófica” (2011, p. 2). Assim, o horror da filosofia seria perceber o limite do conhecimento humano diante de um cosmos de maior grandeza em que somos apenas um mero detalhe com menor importância do que nosso pensamento humanista costumava crer (ou nossos dogmas judaico-cristão costumavam pregar). Esse *oblivion*, esse abismo de impossibilidade nos envereda, inevitavelmente no pessimismo cósmico que Thacker indica.

Assim, a proposta desse dossiê possui uma interessante amplitude, na qual tanto a compreensão do Horror enquanto gênero (A Filosofia do Horror) como o Horror enquanto limite de nossa compreensão (O Horror da Filosofia) se encontram. Esses interesses surgiram em nossas investigações desde muito cedo em nossa carreira acadêmica. Porém, enquanto o Horror como gênero era objeto recorrente em nossas pesquisas individuais, sendo, inclusive, tema dos livros *Drácula, o vampiro camaleônico* (GARCIA, 2014) e *A Imagem Espectral* (FELINTO, 2008) e outras publicações em periódicos, nossas produções sobre essa perspectiva filosófica do Pessimismo Cósmico transbordaram da mera leitura de algumas obras para uma publicação específica sobre o tema apenas quando começamos a estudar o escritor H. P. Lovecraft em 2014 – com seus primeiros resultados em 2015 nos artigos *Mitologia Trash: Um estudo das transposições cinematográficas de H. P. Lovecraft* (GARCIA, 2015) e *All Hail the Great Cthulhu: A Segunda Vida de H. P. Lovecraft, Filósofo Especulativo e Pós-Humanista* (FELINTO, 2015).

O cenário pandêmico, todavia, parece ter emprestado novo fôlego ao assunto – materializado por uma renovação de nossa fascinação por tais questões ao mesmo tempo em que o público interessado no tema crescia. Ao longo do ano de 2020, o isolamento ainda inseria um clima apocalíptico e preocupante no mundo. No Brasil, a deficiência do governo de Jair Bolsonaro instaurava um temor diante de números crescentes de mortes. No primeiro semestre de 2021, entretanto, resolvemos utilizar essas sensações para organizar o evento *Let's Make Horror Great Again: Cinema, Medo e Política* que trazia apresentações do pesquisador francês Philippe Met e da pesquisadora brasileira Laura Cánepa discutindo a relação entre Horror e Política. No segundo semestre do mesmo ano, em parceria com o pesquisador Klaus Berg, ofertamos a disciplina *A Filosofia do Horror; o Horror da Filosofia* no Programa de Pós-graduação em Comunicação Social da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCom-UERJ) para turmas de mestrado e doutorado. O fato de o ainda necessário isolamento social fazer com que as aulas fossem online permitiu que o curso fosse aberto para participação de pessoas de todo o país (e algumas ocasionais aparições de pessoas também de outros países). O foco era analisar o embaraço da teoria e da filosofia no

confronto com uma circunstância histórica e social na qual o horror se encontrava com extrema potência e em condições incrivelmente singulares.

Apesar de uma inevitável abordagem do tema numa dimensão mais comunicacional e midiática, a disciplina buscava se nortear em um caráter filosófico que não se delimitava somente ao recorte das questões de comunicação. Assim, o medo e o pânico ganhavam destaque entre problemáticas que perpassavam a necropolítica (MBEMBE, 2016) e os horrores do capitalismo gore (VALENCIA, 2010), o pessimismo filosófico (ZAPFFE, 1993; TRIGG, 2014; LIGOTTI, 2018; ROSEN, 2020) e algumas abordagens sociopolíticas do contemporâneo (GORDON, 2008; O’GORMAN, 2015; FISHER, 2012), os escritores da chamada “ficção estranha” como H. P Lovecraft e o cinema de horror contemporâneo com o debate sobre o conceito de Pós-Horror (CHURCH, 2021).

Uma das ouvintes da disciplina foi a Prof. Dra. Laura Cánepa da Universidade Anhembi Morumbi, que havia, recentemente, criado a *Revista Insólita* em parceria com outros pesquisadores de Horror. Assim, em 2022, surge a proposta de preparar um dossiê com pesquisas brasileiras que versassem não somente sobre o gênero do Horror, mas também as questões que o horror enquanto mal estar cultural conseguem suscitar em nosso cenário contemporâneo – em suas dimensões sociopolíticas, filosóficas, culturais e tecnológicas. Essa coleção de textos é, de certa forma, uma continuação na investigação sobre Filosofia do Horror e Horror da Filosofia que desenvolvíamos, individualmente, desde cerca de 2014 e que se tornou uma espécie de projeto em conjunto no cenário pandêmico.

Os cinco textos selecionados pretendem direcionar alguns debates que foram abarcados no evento *Let’s Make Horror Great Again* e ao longo da disciplina *A filosofia do Horror; o Horror da Filosofia*. Contudo, o caráter interdisciplinar continua como marca essencial, permitindo uma amplitude de abordagens em torno do tema do dossiê.

O primeiro artigo, escrito por Fátima Regis e Gustavo Mangia, busca uma investigação da influência de H. P. Lovecraft no mundo dos jogos. Através de um referencial teórico que aborda alguns elementos do Horror e apresenta uma rápida biografia do escritor, os autores perpassam um estudo sobre a influência lovecraftiana na cultura contemporânea, focando na reverberação de suas criações em produtos de alcance mais *mainstream*. Assim, com um arcabouço que compreende seu objeto como produto de um processo transmidiático, Regis e Mangia trazem um breve mapeamento inicial de alguns jogos de videogames que possuem alguma forma de influência da mitologia lovecraftiana. Ao final, selecionam os jogos *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* (2005) e *Call of Cthulhu* (2018) para desenvolver uma análise mais delimitada. É interessante notar que o texto procura abordar variadas questões sem perder a objetividade de seu recorte – como no tópico em que apresenta algumas inspirações do escritor e relaciona suas disposições xenofóbicas

com uma mentalidade modernista que percebia o homem europeu como representação de valor universal. Ao final, nota-se como é curioso que o elitismo de Lovecraft seja reapropriado em mídias que, provavelmente, seriam consideradas menores pelo escritor.

O segundo texto, de Leonardo de Marchi e Julia Ourique, propõe analisar as duas versões cinematográficas estadunidenses de *A Bolha Assassina* dentro de seus contextos históricos. O foco dessa investigação almeja revelar uma breve compreensão do cenário sociopolítico em que cada uma das produções foi feita e, assim, procurar relacionar cada filme com questões pertinentes ao período e contexto cultural. Nesse recorte, ambas as obras se encontram em um período – a primeira versão é de 1958 e a segunda de 1988 – em que os Estados Unidos se encontravam na Guerra Fria com a União Soviética. Contudo, o primeiro é lançado no auge do “sonho americano”, enquanto o segundo durante o governo neoliberal de Ronald Regan. Assim, cada versão traz, além de seu diálogo com as estratégias fílmicas de seu momento de lançamento, diferentes metáforas sobre o monstro (a bolha) e suas vítimas (o povo estadunidense). Ao final, os autores evidenciam a interessante relação entre o cinema *gore* e o neoliberalismo e entre a violência e as políticas econômicas e sociais do país.

O artigo seguinte investiga o cenário cinematográfico fora do *mainstream* hollywoodiano, trazendo o debate para as produções nacionais. Aqui, o objetivo de Carlos Guilherme Vogel é um estudo sobre o erotismo e o horror na Pornochanchada. Para isso, o autor utiliza dois filmes em seu recorte central: *A Viúva Virgem* (1972) e *Ninfas Diabólicas* (1978). O trabalho de Vogel é rigoroso em sua contextualização do Cinema Brasileiro e do gênero do Horror – o que demonstra a forte inclinação do pesquisador para os estudos fílmicos. Contudo, o ocasional flerte com a literatura gótica, Stephen King e H. P. Lovecraft traz uma certa interdisciplinaridade que permite novas e interessantes formas de abordagem. Assim, a estrutura do texto não separa as duas obras em análises isoladas para relacioná-las ao final, mas passa pelos tópicos (cinema de horror, pornochanchada, o horror e a pornochanchada) apontando as relações que percorrem o desenvolvimento de sua proposta. Dessa forma, a leitura dos filmes permite também um paralelo com as estruturas sociopolíticas de sua época dentro de uma sempre cuidadosa contextualização.

Voltando ao cenário estadunidense, o quarto texto aborda a islamofobia e as novas formas de visibilidade que a Marvel Comics parece procurar direcionar para novos super-heróis. Laís Coutinho Roxo apresenta um artigo sobre a personagem Kamala Khan, conhecida como Ms. Marvel, nas histórias em quadrinhos. Depois do sucesso da série de mesmo nome em 2022, o trabalho da autora serve, inclusive, como uma interessante contextualização para o surgimento dessa nova personagem do universo audiovisual da empresa. A investigação promovida por Coutinho é extremamente necessária, visto que trata de temas como preconceito e destaca uma nova forma de

protagonismo que ganha crescente destaque no imaginário *mainstream* de super-heróis. Agora, o modelo de heroísmo patriarcal, branco, heterossexual e cisgênero pode ser visto em novos corpos – nesse caso, o de uma jovem menina muçulmana.

Por fim, o artigo de Guilherme Soares parte de uma interessante crítica do que é caracterizado como certo conformismo com o design da interface, o que acabou por produzir exemplares de arte digital comprometidas com demandas mercadológicas e o individualismo da sociedade hiperconsumista em que vivemos. Como saída para essa crise de criatividade nos domínios da arte digital, o autor sugere buscarmos novos caminhos no circuito alternativo engendrado por hackers e gamers. O horror comparece aqui por meio da apropriação de conceitos e ideias oriundos do célebre CCRU (Unidade de Pesquisas da Cultura Cibernética), da Universidade de Warwick, e particularmente do crítico cultural Mark Fisher. Lançando mão da noção de “Hauntologia”, sugerido por este último e pelo filósofo Jacques Derrida, Soares afirma o dever de se pensar um futuro como assombrado por utopias não realizadas e possibilidades esquecidas. Ao apelar para games e proposições de artemídia que se encontram nas margens dos sistemas tecnológico-capitalistas, engendra uma habilidosa tessitura de conhecimentos técnicos e crítica cultural para lutar contra o “cancelamento” de futuros criativos, críticos e anti-sistêmicos. Apesar de não ter como foco central a problemática do horror, assim como no artigo de Roxo, o texto traz sempre como pano de fundo a dimensão sombria, horrorífica e fantasmagórica de um capitalismo digital que se manifesta frequentemente como prisão da imaginação e gerador de devires aterradores e apocalípticos.

Em tempos apocalípticos, marcados por uma pandemia global e por crises políticas e econômicas de ampla abrangência, o horror tornou-se um horizonte vital do pensamento e do imaginário, consagrado por movimentos intelectuais como o Realismo Especulativo e o Aceleracionismo. Entender as raízes desse fascínio, dessa repulsa mesclada com sedução, é a tarefa que nos propomos iniciar por meio desses textos que analisam uma ampla variedade de produtos midiáticos e contextos socioculturais em uma abordagem interdisciplinar. Aprender a lidar com o desconhecido, sempre uma poderosa fonte de ansiedades sociais, é um dos maiores desafios que o terror nos propõe. Como escreveu H.P.L., “a mais antiga e forte emoção da humanidade é o medo, e o mais antigo e forte tipo de medo é o medo do desconhecido”.³

³ “The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown” (LOVECRAFT, 1927, s./p.).

Referências bibliográficas

CARROLL, Noël. *The Philosophy of Horror*. New York: Routledge, Chapman and Hall, Inc., 1990.

CHURCH, David. *Post-Horror: Art, Genre and Cultural Elevation*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2021.

FELINTO, Erick. *A Imagem Espectral: Comunicação, Cinema e Fantasmagoria Tecnológica*. São Paulo: Ateliê, 2008.

_____. "All Hail the Great Cthulhu: A Segunda Vida de H. P. Lovecraft, Filósofo Especulativo e Pós-Humanista". In: MONTEIRO, Maria Conceição; GIUCCI, Guillermo; PINHO, Davi. (Orgs.). **Eros, Tecnologia, Transhumanismo: Figurações Culturais Contemporâneas**. Rio de Janeiro: Caetés, 2015, v. 1. p. 121-142.

FISHER, Mark. What is Hauntology?. *Film Quarterly*, v. 66, Fall/2012.

GARCIA, Yuri. *Drácula: o vampiro camaleônico*. Embu-Guaçu: Editora Lumen et Virtus: 2014.

_____. "Mitologia Trash: Um estudo das transposições cinematográficas de H. P. Lovecraft" In: XIV Congresso Ibero-Americano de Comunicação – IBERCOM 2015: comunicação, cultura e mídias sociais. **Anais...** São Paulo: ECA-USP, 2015. p. 5604-5612.

GORDON, Avery F. *Ghostly Matters: Haunting and the Sociological Imagination*. Minneapolis: New University of Minnesota Press, 2008.

LIGOTTI, Thomas. *The Conspiracy against the Human Race: a contrivance of horror*. New York: Penguin Books, 2018.

LOVECRAFT, Howard Phillips. *Supernatural Horror in Literature*. 1927. (Obtido em domínio público em: <http://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/shil.aspx>).

MBEMBE, Achille. Necropolítica: biopoder soberania estado de exceção política da morte. **Arte & Ensaios**, n. 32, dez./2016.

O'GORMAN, Marcel. *Necromedia*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2015.

ROSEN, Matt (ed.). *Disease of the Head: Essays on the horrors of Speculative Philosophy*. Punctum books, 2020.

THACKER, Eugene. *In the Dust of This Planet: Horror of Philosophy (Vol. 1)*. Alresford: John Hunt Publishing, 2011.

_____. *Stary Speculative Corpse: Horror of Philosophy (Vol. 2)*. Winchester: Zero Books, 2015.

_____. *Tentacles Longer than Night: Horror of Philosophy (Vol. 3)*. Winchester: Zero Books, 2015.

TRIGG, Dylan. *The Thing: A Phenomenology of Horror*. Croydon: Zero Books, 2014.

VALENCIA, Sayak. *Capitalismo Gore*. Romayà Valls: Editorial Melusina, 2010.

ZAPFFE, Peter Wessel. "The Last Messiah". *In*: REED, Peter Reed; ROTHENBERG, David. **Wisdom in the Open Air**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1993.