

# Deuses, Monstros, Alienígenas: Lovecraft e o Pós-Humano

*Gods, Monsters, Aliens: Lovecraft and the Post-Human*

Yuri Garcia<sup>1i</sup>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1077-5929>

Recebido em: 04/04/2024. Aprovado em: 23/08/2024.

## Resumo

O presente artigo procura associar a obra de H. P. Lovecraft com algumas abordagens teóricas sobre o pós-humano. Estabeleceremos relações mais diretas em um pequeno panorama de possibilidades para pensar em elementos constitutivos do universo narrativo lovecraftiano como possibilitador de uma descentralização antropocêntrica. Em um outro viés – onde reside o objetivo mais ousado desse texto – investigaremos possibilidades de aproximação com outros autores de forma mais indireta, com destaque central à Friedrich Kittler, Walter Benjamin e Vilém Flusser. Dessa forma, entraremos em contato com as noções de pós-humano e as correntes que evidenciam as materialidades como novas maneiras de deslocar nossa ideia ocidental de sujeito.

**Palavras-chave:** lovecraft; pós-humano; materialidades.

## Abstract

This article seeks to associate the work of H. P. Lovecraft with some theoretical approaches of the post-human. We will establish more direct relationships with a small panorama of possibilities to think about constitutive elements of the Lovecraftian narrative universe as enabling an anthropocentric decentralization. In another perspective – where the boldest objective of this text lies – we will investigate possibilities of approaching other authors in a more indirect way, with central emphasis on Friedrich Kittler, Walter Benjamin and Vilém Flusser. In this way, we will come into contact with notions of the post-human and the fields that highlight the materialities as new ways of displacing our Western idea of the subject.

**Keywords:** lovecraft; post-human; materialities.

## 1 Introdução

Nascido em 1890, na cidade de Providence, Howard Phillips Lovecraft morreu em 1937, sem grande repercussão em torno de seus escritos. Todavia, acumulou um seleto grupo de amigos e seguidores do seu trabalho que se dedicaram a popularizar algumas de suas obras. Assim, suas histórias acabam o consagrando, após sua morte, como um importante nome da literatura de Horror, alcançando crescente admiração e um público fiel dentro de determinados nichos do gênero.

<sup>1</sup> Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ); Universidade Anhembi Morumbi (UAM). E-mail: [yurigpk@hotmail.com](mailto:yurigpk@hotmail.com)



A construção narrativa e as criações lovecraftianas não se enquadravam em estruturas literárias de sua época. Sua forma rebuscada de escrever e seu excesso de adjetivos possuíam um efeito importante na sua passagem de sensações de desconforto e confusão em suas histórias. O horror é manifestado através de uma constante sensação de medo e deslocamento provocado por um desconhecido assustador e uma possibilidade de revelação de um universo sombrio. A figura utilizada para tal são entidades teratológicas dotadas de uma presença quase divina – remetendo a um universo mitológico aterrador. A noção de bem e mal é inexistente e substituída por uma indiferença que tais deidades possuem com o humano – contudo, tendo como resultado um final pessimista e apocalíptico, visto pelo olhar de seus narradores.

Essa religião lovecraftiana não se apresenta como salvação e sim como uma condenação, ou um esvaziamento da importância de nossa existência. Apesar de o autor não ter desenvolvido uma nomenclatura específica para seu universo narrativo, seus seguidores (sobretudo August Derleth) empregaram a designação de *Cthulhu Mythos*<sup>2</sup> – que também era utilizado por outros artistas em uma espécie de trabalho colaborativo ou, talvez, em uma forma ainda embrionária da cultura transmidiática popularizada por Henry Jenkins (2009).

Em um interessante paradoxo de nossa psiquê ocidental e sua tendência ao antropocentrismo, a ideia do ser humano como uma parte ínfima de um cosmos bem maior se encontra como um importante elemento da popularidade de Lovecraft na literatura contemporânea e em outras mídias. O pós-humano e a noção de uma alteridade radical têm se espalhado em uma vasta produção midiática nos mais diversos suportes, através das mais variadas narrativas. No âmbito acadêmico, perpassa variados campos de reflexão, produzindo múltiplas possibilidades epistêmicas<sup>3</sup>.

Através da concepção de pós-humano de Lovecraft e sua apresentação de um universo desconhecido que coloca em xeque o antropocentrismo, esse artigo propõe algumas articulações teóricas com essa concepção filosófica presente nas narrativas do escritor. Parte das reflexões se darão de forma mais objetiva, apresentando alguns nomes que abordam a mitologia lovecraftiana e trabalham suas questões mais diretamente – com

---

<sup>2</sup> Para mais informações sobre a cosmologia lovecraftiana, ver o interessante ensaio de Marcia G. Kutrieh (1985).

<sup>3</sup> É importante destacar aqui umas das mais controversas questões sobre o autor. Lovecraft é reconhecido, também, por seu pensamento extremamente racista e xenófobo. O assunto possui grande urgência e já foi tópico de um artigo prévio, publicado em 2023. Contudo, por não ser o foco desse trabalho, optamos por não o endereçar ao longo do texto. Para mais detalhes sobre essa questão, consultar nosso artigo anterior GARCIA (2023).



finalidade de demonstrar a aplicabilidade plural do universo do escritor em variados âmbitos acadêmicos. Contudo, o objetivo maior aqui é o de propor relações mais ousadas, procurando desvelar elementos específicos em determinadas propostas metodológicas ou abordagens mais ensaísticas que não mencionam Lovecraft, mas que possuem alguns fundamentos que permitem possíveis aproximações.

Nesse sentido, o texto demonstrará centralidade, sobretudo em três autores – Friedrich Kittler (com ocasionais aproximações também com outros nomes da Teoria da Mídia Alemã), Walter Benjamin e Vilém Flusser. A escolha desse recorte se deve, fundamentalmente, pela contribuição reflexiva dessa tríade em pensar o pós-humano de forma que possamos traçar uma interessante e diferente aproximação com o universo literário do escritor de Providence. Além disso, dentro de suas especificidades contextuais que denotam diferenças essenciais em suas reflexões, os três nomes também são recorrentes entre alguns pesquisadores que voltam seus interesses para as dimensões das materialidades da comunicação<sup>4</sup>.

Dessa forma, um dos objetivos desse artigo é promover a criação do universo literário do escritor como possibilitador de uma variedade de investidas teóricas. Nesse sentido, nossa proposta visa ampliar as associações entre a filosofia e a mitologia encontradas no universo ficcional de Lovecraft e essa interessante tríade de autores (com ocasionais releituras através de outros pesquisadores) e possíveis acréscimos de outros nomes que podem ser associados ao foco central do pós-humano. Essa opção implica em uma certa pluralidade de algumas abordagens e em um exercício cujo foco se torna tecer algumas relações possíveis. Assim, acreditamos que esse trabalho possa ser um ponto de partida para futuras investidas de estudiosos que busquem uma compreensão das possibilidades associativas entre o escritor de Providence e uma corrente mais associada às materialidades da comunicação.

Propomos uma compreensão do universo narrativo de Lovecraft como uma forma de romper dicotomias clássicas ou subverter tentativas de categorizações e simplificações

---

<sup>4</sup> Hans Ulrich Gumbrecht e Ludwig K. Pfeiffer – importantes nomes da corrente conhecida como Teoria da Mídia Alemã – organizaram um livro intitulado *Materialities of Communication*, em 1994. A obra, além de contar com ensaios de ambos os autores, possui uma amplitude de contribuições de outros teóricos associados à essa linha de pesquisa – inclusive, um capítulo escrito por Kittler, um dos autores centrais em nosso artigo. Geert Lovink (2007), ao apresentar um panorama geral dessa corrente, elenca Vilém Flusser como um de seus autores, sobretudo por sua colaboração teórica sobre a relação entre humano e tecnologia. Em território brasileiro, o interessante ensaio de Maurício Liesen (2014) sobre as diferenças entre “meio” e “medium” na obra de Benjamin destaca que o autor “se tornou um dos pilares dos estudos orientados para as os efeitos dos meios de comunicação” (p.244) e que sua relação com a Teoria da Mídia Alemã pode ser percebida através de sua inovação teórico-metodológica na investigação dos meios.



da complexidade do universo. Esse artigo procura investigar essa discussão em um âmbito interdisciplinar para prover uma perspectiva mais geral do assunto. Lovecraft introduz em seus escritos uma ideia de pós-humano em uma visão pessimista da condição humana, descrevendo seus seres supremos como um misto de deuses, monstros e alienígenas.

## 2 A (Não)Centralidade do Sujeito

O Cthulhu Mythos é baseado em uma ideia de monstruosidade cósmica que assume uma posição divina e superior à espécie humana. O autor traz a ideia de mito na modernidade com uma nova face, a do horror inumano – muito distante das clássicas narrativas de esperança e salvação que as divindades ocidentais costumavam prometer à humanidade. Em vez disso, a Lovecraft pode, provavelmente, ser creditada à invenção da primeira mitologia legitimamente pós- ou anti-humanista (Ludueña, 2013).

Focando no conteúdo das obras lovecraftianas e através de uma abordagem com uma rica densidade epistêmica em que propõe uma investigação de alguns aspectos da história da filosofia, Fabián Ludueña Romandini apresenta uma trilogia de ensaios em que questiona o afastamento da metafísica do âmbito da filosofia. Inicia com articulações sobre o conceito de política na Grécia e as noções platônicas de *bios* e *polis* para, em seguida, colocar algumas dicotomias em xeque e iniciar um debate sobre a ruptura entre ciência e religião.

Em *A Comunidade dos Espectros* (2012) descreve a religião como uma antropotecnia, ou seja, uma das inúmeras técnicas culturais usadas ao longo da história para modelar a noção de humano como ser separado da natureza e distinto dos outros animais. Já, em *Para além do princípio antrópico* (2012), retorna ao tema da religião, continuando uma discussão do livro anterior sobre a necessidade de uma filosofia que trate novamente dos temas de origem mais metafísica. Por fim, em *H. P. Lovecraft: a disjunção no ser* (2013), Ludueña (2013, p. 40) indica que:

Lovecraft, através do Mito, recorda que pensar o universo e sua constituição ainda pode ser tarefa da filosofia. A cosmologia, neste sentido, não tem porque ser um patrimônio exclusivo da ciência física. A filosofia pode e deve pensar se o espaço se reduz ao esquema que a física apresenta sobre este ou se outras possibilidades são concebíveis a partir e para além dos dados até agora disponíveis.



O teórico promove uma rica releitura de alguns momentos da história da filosofia e da ciência para abraçar um retorno aos temas metafísicos. Questiona a apropriação de uma exclusividade do debate cosmológico no âmbito das ciências físicas, apontando que o pensamento acerca dos mais variados espaços deve ser feito pelas mais variadas perspectivas. Lovecraft seria um autor que nos apresentaria uma proposta de mitofundador pensando em problemas metafísicos e no desconhecido universo e sua grandiosidade cósmica. João Pedro Bellas e Júlio França (2017), por exemplo, apresentam a hipótese de uma relação entre a estética do sublime de Edmund Burke e a concepção filosófica de Lovecraft.

Apesar dos autores destacarem a ausência de evidências de uma leitura de Burke por parte de Lovecraft, constroem o argumento em busca não de uma evidência sobre essa apropriação, mas de elementos em comum vistos na obra de ambos. Nesse sentido, o medo do desconhecido seria central no universo lovecraftiano e dialogaria com a ideia de obscuro burkeana (Bellas; França, 2017, p. 248-249).

A hipótese dos autores é interessante, entretanto, nossa proposta aqui não seria uma análise dessa perspectiva filosófica lovecraftiana e sim algumas possíveis leituras que seu universo possibilita – focando mais em uma descentralização do antropocentrismo clássico e uma apresentação da concepção de pós-humano.

Embora Lovecraft aparente ser o primeiro na literatura a desenvolver uma forma de religiosidade que desloca o humano para uma posição insignificante no cosmos com um inevitável destino apocalíptico, a noção de descentralização do sujeito no pensamento possui uma tradição filosófica maior. Com perspectivas que desenvolvem ideias como a do pós-humano e em novas possibilidades de pensamento a partir de uma alteridade radical, até os pensadores acusados de “determinismo tecnológico”, existe uma longa lista de variadas abordagens do assunto. Não pretendemos procurar todas as teorias que se encaixem em uma perspectiva pós-humanista para pensar em Lovecraft ou na perspectiva filosófica que suas histórias apresentam, apenas destacar algumas articulações para propor um breve diálogo com o escritor de Providence, sobretudo, através de autores como Kittler, Benjamin e Flusser. Apesar de uma possível diferenciação conceitual inicial da tríade, delimitamos esse recorte através de uma identificação de uma relação com uma corrente mais relacionada às materialidades da comunicação.



No campo comunicacional brasileiro, a importante contribuição de Erick Felinto perpassa os três nomes com frequência. Em seu recente livro *O Cartógrafo sem Bússola: Vilém Flusser, Prolegômenos a uma Teoria do Pensamento Líquido* (2022), apesar da centralidade de Flusser (que se encontra no subtítulo, inclusive), nomes como os de Kittler e Benjamin são recorrentes em aproximações conceituais para apresentar sua proposta teórica que elenca questões como o pós-humano, a amplitude apropriativa de reflexões teóricas, a liquidez do pensamento científico, o mapeamento de um imaginário aquático na cultura e episteme contemporânea e a importância de se pensar em uma alteridade radical tentacular como compreensão da dimensão humana – curiosamente, o nome de Lovecraft também é elencado em variados momentos ao longo da obra.

Aqui, em uma investigação que recai mais na questão da descentralização humana, procuramos traçar uma possível relação entre Lovecraft e propostas que, a princípio aparentam ter pouca relação filosófica. “As mídias determinam nossa situação”<sup>5</sup> é a polêmica frase que abre a obra *Gramophone, Film, Typewriter* (1997, 1999) de Friedrich Kittler. Enquanto McLuhan era acusado de determinismo tecnológico com sua célebre “o meio é a mensagem” (2007), o teórico alemão vai além, destacando seu posicionamento sobre o assunto. Aqui, o pensamento de ambos coincide muito e o próprio Kittler cita McLuhan em seu trabalho, todavia uma diferença entre ambos é fundamental.

McLuhan considera os meios como extensões do humano, Kittler, por outro lado, defende que o humano é uma extensão dos meios. Essa diferença revela que, apesar do foco que McLuhan traz aos meios, o ser humano ainda é central em sua reflexão. Assim, embora o pensamento mcluhaniano proponha um diálogo midiático que pode ser associado à forma como Lovecraft aborda alguns objetos como o Necronomicon em seus contos (pensando na ideia de extensão e na importância da materialidade), a perspectiva cósmica pós-humanística lovecraftiana ainda possui uma distância fundamental com o pensador canadense.

A ideia de Kittler, todavia, permite pensar no ser humano por outro viés. Com isso, noções clássicas de sujeito cristalizadas pelo pensamento ocidental se fragilizam e surgem novas possibilidades de abordagens. Algo mais próximo ao pensamento de Lovecraft, não

---

<sup>5</sup> “Media determine our situation, which-in spite or because of it-deserves a description.” (1999, p.xxxix)  
Na versão menor da obra, encontrada no prefácio para o ensaio de mesmo nome no livro de ensaios *Literature/Media/Information Systems* (1997) de Kittler, a frase possui uma pequena modificação: “Media determine our situation, which (nevertheless or for that reason) deserves a description.” (p.28)



pelo teor apocalíptico, mas pela forma de realocar a figura humana no universo. Contudo, o teórico alemão não é um precursor de tal proposta e seu estudo não se baseava primariamente nisso. Na realidade, operava em uma corrente teórica conhecida como “Teoria da Mídia Alemã”<sup>6</sup>, cujo interesse residia em apresentar as materialidades dos meios tecnológicos como essenciais e em evidenciar análises capazes de conciliar materialidade e hermenêutica. O livro *Produção de Presença* (2010) de Hans Ulrich Gumbrecht é uma das principais obras da área. Nele, o teórico apresenta sua compreensão de tais termos e como são utilizados. Ao fim, procura ressaltar que tais perspectivas tratadas como dicotômicas não são de fato opostas e podem se complementar.

Gumbrecht, em *Reading for the Stimmung?* (2008), posteriormente, retorna ao tema de uma nova maneira. Agora, aborda o elemento sensorial da literatura/poesia em seu ensaio, apontando como o componente interpretativo não é o único pilar em nossa relação com a literatura – aqui poderíamos estabelecer uma ponte para pensar nessa materialidade que nos impacta ao nos apropriarmos de obras como a de Lovecraft, por exemplo.

Além de promover uma conciliação entre materialidade e hermenêutica como ferramentas de análise, os teóricos dessa corrente reformulavam a proposta foucaultiana da *Arqueologia dos Saberes* (2008), desenvolvendo uma arqueologia da mídia. Essa perspectiva teórica não aceita a história como fatos, mas sim como uma ampla gama de possibilidades. Sua abordagem facilita a relativização de nossa posição na história, construindo um contexto histórico de modo dinâmico ou multilinear e não monolinar.<sup>7</sup>

Como destacado anteriormente, a Teoria da Mídia Alemã não representa uma escola ou um grupo propriamente dito. Na realidade, trata-se de pensadores preocupados com algumas questões em comum e que exploram as possibilidades metodológicas e epistemológicas acima. Embora teóricos mais atuais e de nacionalidades distintas sejam considerados parte de tal corrente, a nomenclatura se deve ao fato de ter iniciado na década de 80 com alguns estudos na Alemanha. A proposta de encontrar uma relação entre

---

<sup>6</sup> É importante destacar que tal nomenclatura não indica uma escola de pensamento propriamente dita ou uma definição, necessariamente geográfica germânica. Também conhecidos como apenas Teoria da Mídia, trata-se de um grupo de pensadores cujos interesses de pesquisa se voltaram para as materialidades tecnológicas por um viés não somente hermenêutico (usando o termo que muitos de seus teóricos utilizam), mas que percebe os impactos tecnológicos em amplitudes sensoriais, afetivas, cognitivas etc. O capítulo “Whereabouts of German Media Theory” do livro *Zero comments* (2007), de Geert Lovink, apresenta um interessante debate sobre a nomenclatura e apresenta uma proposta de se pensar em uma “Filosofia da Mídia” (*Media Philosophy*).

<sup>7</sup> Para mais detalhes ver a obra de Jussi Parikka *What is Media Archaeology?* (2012).



essa metodologia e alguns aspectos lovecraftianos não recai em um viés pessimista ou destrutivo. Nesse sentido, a aproximação se dá mais na proposta de desconstrução de um antropocentrismo que se encontra intrínseco em variadas concepções ocidentais e na possibilidade de repensar certas noções clássicas e muitas vezes dicotômicas.

No cenário nacional, alguns pensadores têm se ocupado em pensar as Materialidades da Comunicação. Entre eles destacamos rapidamente Erick Felinto (já mencionado anteriormente) que já publicou um livro de ensaios intitulado *Passeando no Labirinto: Ensaios sobre as Tecnologias e as Materialidades da Comunicação* (2006) focando mais no aspecto teórico das materialidades e Simone Sá em um levantamento mais histórico do conceito em *Explorações da noção de materialidade da comunicação* (2004).

Quando Kittler afirma que somos extensões dos meios, fica evidente sua relação com o pensamento McLuhaniano (o qual o próprio autor já indica), contudo, desejamos estabelecer aqui, também, um paralelo com o livro de Susan Buck-Morss *The Dialectics of Seeing: Walter Benjamin and the Arcades Project* (1989) sobre o trabalho das “Passagens” de Benjamin (trata-se, na verdade, de um trabalho fragmentado, mas, segundo a autora, seria a sua obra mais importante). O terceiro capítulo, *Natural History: Fossil*, desenvolve a noção de história e natureza pelo prisma benjaminiano. Assim, surge a ideia de uma segunda natureza (como uma segunda pele) que mostra, de fato, que natureza e história são construções humanas, apresentando tais construções como possíveis narrativas que criamos para compreender o mundo sob uma ótica humana. O mundo de fato seria algo mais complexo. Talvez o universo lovecraftiano se apresente como uma verdade que o humano ainda não conhece. Embora a autora não chegue nesse ponto e não cite Lovecraft, seu nome facilmente dialoga com a ideia de em outro mundo que não conhecemos, e que o que sabemos é uma construção nossa e de nossa perspectiva e vivência

A segunda natureza seria a tecnologia, mais obsolescente, volátil e decadente que a antiga natureza. Sem decadência não há o ciclo infundável da produção e da superação contínua de modelos que parecem melhores e mais novos. Benjamin não separa a História (dimensão da cultura) do reino da natureza. A noção tradicional de história está contaminada pela ideia do progresso, da dominação civilizatória. A história é sempre a história dos vencedores. Benjamin (1996) propõe recuperar o que não foi narrado. Fazer





uma história a contrapelo, diferente da história tradicional, universal. É preciso tensionar o presente com a dimensão da tradição que, para o autor é uma relação visceral. As vanguardas históricas estão, geralmente, ligadas com a noção do novo, da ruptura, no entanto, o pensador se posiciona de forma contrária ao promover um desejo de resgatar várias ruínas do passado.

No texto de Buck-Morss é destacada a história natural e identificada na natureza uma potência de destruição, mas também de renovação, bem exemplificado no Barroco<sup>8</sup>, que destaca bem a dialética entre morte e vida, decadência e corrupção. A mitologia lovecraftiana trabalha com a ideia de um cosmos em que o desconhecido está além da compreensão humana e traça um destino apocalíptico. Seus monstros habitam as profundezas do oceano aguardando o momento em que irão despertar e a espécie humana será aniquilada. Assim, vemos o horror habitando o nosso próprio planeta, escondido pela natureza e apresentando outra noção de história.

A dimensão material das divindades lovecraftianas implicam em uma reformulação de nossa relação com o mundo. Se antes nossa crença em uma superioridade cósmica se baseava em uma concepção espiritual calcada em uma tradição hermenêutica de interpretação do divino, agora a superioridade dos monstros de Lovecraft se encontram em uma planificação do tangível e o medo de seu despertar nos afeta materialmente e nos causa um medo intrinsecamente sensorial. Nesse sentido, o universo ficcional do escritor serve como uma interessante metáfora sobre a importância de uma maior atenção às materialidades que autores, como os da Teoria da Mídia Alemã e alguns outros elencados nesse artigo, propõem.

Lovecraft parece ser um rico material para as mais diversas formas de pesquisa. Com uma criação mitológica tão inspiradora e prolífica para diferentes perspectivas epistêmicas, é interessante perceber que as apropriações de seus escritos não são, necessariamente, ligados à própria crença filosófica do autor.

Quando Lovecraft descrevia sua filosofia como “materialismo mecanicista”, seu intuito era negar certos princípios centrais da filosofia idealista ou religiosa; especificamente que qualquer evento pode ocorrer no universo para além das fronteiras das leis naturais (embora todas as leis naturais não sejam conhecidas atualmente e talvez nunca venham a ser); que qualquer substância “imaterial” (como a “alma”) pode existir; e que o universo como um todo progride em direção a qualquer objetivo particular. A recusa de Deus, da alma e da vida após a morte está implícita em todas essas formulações. (Joshi, 2014, p.157)

---

<sup>8</sup> Uma das obsessões de Benjamin, que encontra no barroco e no séc XIX relações profundas com o presente.



Em território brasileiro, Erick Felinto apresenta um breve levantamento sobre essa utilização de Lovecraft em *All Hail the Great Cthulhu: a Segunda Vida de H. P. Lovecraft, Filósofo Especulativo e Pós-Humanista* (2015) apontando sua retomada na cultura erudita, principalmente em uma apropriação massiva na filosofia em temas como a metafísica, o pós-humanismo e a complexidade do nosso universo. Aqui, não procuramos aprofundar os temas desenvolvidos pelo autor, mas demonstrar como a presença de Lovecraft se torna cada vez mais forte no âmbito acadêmico por meio de alguns exemplos<sup>9</sup>.

De fato, o impacto de Lovecraft em nossa cultura é massivo. Atualmente, não apenas encontramos suas obras adaptadas para diversas mídias como cinema, histórias em quadrinho e videogames, mas também é possível detectar a penetração de elementos da sua complexa mitologia em ambientes midiáticos, como o já citado grimório *Necronomicon* (visto em diversos filmes<sup>10</sup> e na *graphic novel* de mesmo nome de Alan Moore) ou o Asilo Arkham (parte integral do universo de quadrinhos da DC baseado na cidade fictícia do autor de providence). Em *Walter Benjamin's Criticism of Language and Literature* (2009), Wolfgang Iser explica que, segundo Benjamin, quanto mais tempo se passa, mais uma obra se aproxima de sua totalidade e que as traduções e releituras possibilitam um acréscimo de interpretações que nunca alcançam sua potencialidade máxima. As criações lovecraftianas ganham força com o passar do tempo e com o incremento da massa crítica de suas apreensões. Sua mitologia ganha mais vida e se entranha cada vez mais em nossa cultura.

Talvez as releituras e reapropriações de Lovecraft empoderem seus seres, fixem seu pessimismo como nervo central de uma cultura que abraça o apocalipse. Suas traduções também lhe conferem uma potência linguística, possibilidades paradoxais de se elevarem a um nível benjaminiano de pureza sem poder se manter. Nas palavras do

---

<sup>9</sup> Aqui vale a pena lembrar o controverso escritor suíço Erich Von Däniken (2010) que ficou famoso na década de 1970 através de suas teorias sobre a suposta influência extraterrestre na cultura humana desde os tempos pré-históricos. As alegações do escritor são totalmente rejeitadas pela comunidade científica e sua suposta originalidade ou pioneirismo são questionáveis. Jason Colavito (2005) nos mostra a influência de Lovecraft na cultura pop, sobretudo em literaturas exotéricas (e, nesse caso pseudocientíficas) como a de Däniken.

Em território brasileiro, essa curiosa relação entre esses autores também foi explorada pelos pesquisadores Juracy Oliveira e Sergiano Silva (2018) que desenvolvem essa ligação entre a obra de Lovecraft e a de Däniken, pensando na questão da alteridade e do pós-humano como centrais para sua análise. Com os pontos em comum facilmente demarcados, realça uma diferença essencial na perspectiva de ambos. Enquanto Lovecraft aponta para um viés pessimista através da figura do alienígena como monstro, sendo uma alteridade radical, Däniken aponta para um viés otimista com uma imagem de seus alienígenas como igual à humana.

<sup>10</sup> Uma exemplificação dessa massiva utilização do *Necronomicon* pode ser vista no artigo GARCIA (2022).

próprio Benjamin em *The Task of the Translator* (2002, p.257, tradução nossa)<sup>11</sup>: “Na tradução, o original ascende a um ar linguístico mais alto e puro, por assim dizer. Ele não pode viver lá permanentemente, com certeza; nem pode chegar a esse nível em todos os aspectos do trabalho”.

A obra de Lovecraft é continuamente apropriada e traduzida para diversas línguas, o que alavanca sua potência, sem nunca possibilitar que ela alcance seu ápice. Esse paradoxo que limita suas criações aos seus próprios potenciais apenas dificulta a compreensão de sua elaborada mitologia. Mas não seria esse o intuito do escritor? Não compreender o incompreensível? Apresentar uma explicação que não permita a compreensão, e sim aumente a incompreensão? A complexidade por trás da perspectiva lovecraftiana é desenvolvida dentro de uma formatação literária ficcional, cujo foco maior é a sensação de medo e desconhecimento de um mundo hostil que nos cerca. No entanto, sua apropriação por alguns teóricos demonstra a amplitude de possibilidades que suas narrativas trazem. Podemos citar rapidamente as obras do crítico literário Michel Houellebecq. *H. P. Lovecraft: Against the World, Against Life* (2005) e do filósofo Graham Harman *Weird Realism: Lovecraft and Philosophy* (2011) como exemplos.

As aproximações que esse trabalho propõe não se tornam tão evidentes como as de Harman ou Houellebecq, exigindo um exercício de articulação um pouco maior. A perspectiva de Susan Buck-Morss, apontada anteriormente sobre Benjamin, se encontra com as possibilidades que a mitologia lovecraftiana desenvolve somente através dessa aproximação (não tão evidente) entre a concepção histórica benjaminiana e o potencial destrutivo da natureza. Da mesma forma, quando Kittler destaca que somos extensões dos meios, o escritor de Providence pode ser novamente evocado. Obviamente, a frase pertence ao pensador alemão e não dialoga diretamente com Lovecraft, todavia aponta para a possibilidade de pensarmos em uma alteridade diferente à humana. Ou seja, se podemos pensar no ser-humano como secundário em uma relação com os meios (que é apontado como central), o elemento teratológico também pode ser adotado com uma centralidade disruptiva à concepção humanista clássica. Dessa forma, podemos retomar com toda potência à mitologia lovecraftiana. Seu cosmicismo é baseado em um deslocamento do antropocentrismo para a figura do monstro que possui, por sua vez, um

---

<sup>11</sup> “In translation the original rises into a higher and purer linguistic air, as it were. It cannot live there permanently, to be sure; neither can it reach that level in every aspect of the work.” (BENJAMIN, p.257)



caráter divino.

Lovecraft não elabora uma religiosidade formal propriamente dita e sim uma noção de sobrenatural centrada na figura do monstro. A etimologia da palavra reside no latim “*monstrum*” que pode ser inicialmente compreendido como “aberração”. Todavia, investigando mais a fundo encontramos o verbo “*monstrare*” que significaria “indicar”, “apontar”, ou procurando uma palavra mais simples, cotidiana e similar, “mostrar”. Então, o monstro seria o “que se mostra”, ou, “aberração que se mostra” talvez seja mais próximo de um sentido mais específico. “Perturbando os sentidos, especificamente a visão, o monstro foi pensado como uma aberração, uma folia do corpo, introduzindo, como oposição lógica, a crença na necessidade da existência da “normalidade” humana, do corpo lógico. (Tucherman, 1999, p. 79)

Partindo da gama de possibilidades reveladas pela palavra “monstro”, encontramos o ato de se revelar presente nesse ser. No contexto do pensamento medieval, por exemplo, “os monstros são manifestações *físicas, palpáveis, corpóreas* de atos pecaminosos” (Felinto; Santaella, 2012, p.8, grifo nosso) ou então materializações do poder ilimitado de Deus (*mirabilia*). Dessa forma, o aspecto material é altamente essencial. “O monstro funciona como monstro, em outras palavras, quando é capaz de condensar a maior quantidade possível de atributos produtores de medo para um corpo.” (Halberstam, 1995, p.21, tradução nossa)<sup>12</sup>

Lovecraft complexifica essa noção ao trazer um caráter religioso e científico ao seu panteão teratológico. Ao atribuir um caráter divino aos monstros, trazemos a crença e a fé, presentes na religião, para um plano do tangível. Não apenas o medo, mas também o desconhecido, que em Lovecraft, surge por intermédio de sua mitologia que traz uma religiosidade apresentando sua face monstruosa. O espantoso em Lovecraft é material, rompe a barreira entre o fantástico e o explicável. A dualidade entre *Logos* e *Mythos*, razão e crença, não existe em sua obra. A mitologia é explicada e comprovada em suas histórias que costumam centrar-se em uma narração em primeira pessoa de um indivíduo ligado à razão (cientista, historiador etc.), descobrindo o horror sobrenatural através de investigações.

O desconhecido para Lovecraft surge através de sua mitologia que traz uma

---

<sup>12</sup> “The monster functions as monster, in other words, when it is able to condense as many fear-producing traits as possible into one body.” (HALBERSTAM, 1995, p.21)



religiosidade apresentando sua face monstruosa. Eugene Thacker (2011) relaciona a experiência religiosa com o horror através do pensamento do teólogo Rudolph Otto – e o seu conceito de “numinoso”<sup>13</sup> como: “[...] experiência limite do humano confrontando o mundo como absolutamente não-humano”<sup>14</sup> (p.92, tradução nossa). Em seguida, complementa que: “Para Otto, o *numinoso* descreve uma experiência contraditória do horror e do espanto que está encapsulada em sua expressão, *mysterium tremendum*”. (p.93, tradução nossa)<sup>15</sup>

A ligação com a religião se daria através do monstruoso e do desconhecido, que é exatamente o que Lovecraft nos apresenta em seus contos. Embora Benjamin seja um teórico que articula noções de religiosidade ao seu pensamento, privilegamos pensar em suas noções de pós-humano, mais visivelmente evidenciadas no trabalho de Beatrice Hanssen (1998), para articular com Lovecraft. Rapidamente, podemos apontar a religião em Benjamin não como algo *stricto sensu*, mas como uma apropriação de certos elementos do discurso da cabala judaica. O monstro, por outro lado, embora não apareça diretamente nas obras do filósofo alemão, nos remete à ideia do pós-humano, bem desenvolvida na obra de Hanssen *Benjamin's Unmensch: the Politics of Real Humanism* (1998).

Ao pensar no conceito de *unmensch* como o inumano, a autora propõe pensar uma nova epistemologia, uma pedagogia dos monstros, destacando subjetividades monstruosas como formação de outras subjetividades não normativas. Essa descentralização pode ser analisada em uma narrativa mais histórica. Embora seja uma desconstrução de difícil análise, se fizermos um retorno à história do pensamento, podemos evidenciá-la melhor através de três autores. Marx (1967) elimina boa parte da autonomia do sujeito por conta das superestruturas, Freud (1996a), por conta do inconsciente e Nietzsche (1988) com sua proposta do “super-homem”.

Talvez possamos creditar a Nietzsche (1988) ser o primeiro pensador do pós-humano a alcançar maior popularidade nos âmbitos acadêmicos. Todavia, é possivelmente na ficção que tal conceito se encontra com mais força. Em seu sentido mais banal, podemos pensar o pós-humano como extensão das capacidades do humano, aqui

---

<sup>13</sup> Divindade, spiritual

<sup>14</sup> “limit-experience of the human confronting the world as absolutely non-human” (THACKER, 2011, p.92)

<sup>15</sup> “For Otto, the numinous describes a contradictory experience of horror and wonder that is encapsulated in his phrase, *mysterium tremendum*.” (*ibid*, p.93)



se tornando inevitável lembrar novamente os meios de McLuhan. Contudo, o sentido mais profundo seria o filosófico, que talvez se articule mais com a noção kittleriana de meios, propondo uma desconstrução da noção tradicional de sujeito. Benjamin estende a noção de vida a tudo o que nos cerca argumentando que tudo tem um espírito que seria histórico-temporal. O pensador propõe que haveria vida por trás das coisas inanimadas. Lovecraft não chega a propor tal perspectiva em sua visão cósmica do universo, se concentrando apenas na alteridade radical que o monstro apresenta.

A ficção lovecraftiana apresenta a possibilidade de pensar o pós-humano e fazer uma desconstrução da centralidade antropocêntrica. Vilém Flusser faz uma teoria de forma não muito convencional através de uma fábula filosófica em seu livro *Vampyroteuthis Infernalis* (2011). O ser descrito no livro é uma lula que habita as profundezas abissais dos oceanos. O teórico a utiliza como uma metáfora do radicalmente inverso ao humano argumentando que ambos vivem em habitats extremamente opostos e que um não sobreviveria no mundo do outro. Assim, pensando em um ser tão diferente de nós, Flusser atenta para o potencial da relação entre o humano e o tecnológico-cultural, como o que somos e o que podemos vir a ser. Sua proposta parece absurda inicialmente, mas acaba se encontrando com Lovecraft quando fazemos o exercício de tentar observar o mundo por uma perspectiva que não seja a do humano. Aqui, também, o *Unmensch* de Benjamin se encontra, promovendo ainda uma radical mudança em nossa tendência ocidental de produzir categorias dicotômicas. “E, portanto, o monstro está entre nós como o mensageiro de um humanismo mais real.” (Benjamin, 2005, p.456, tradução nossa)<sup>16</sup>

Tanto Benjamin quanto o *Vampyroteuthis* de Flusser nos apontam para a necessidade de pensar natureza e cultura, humanidade e inumanidade, reflexão e ficção não como opostas, mas como complementares e/ou iguais. Aqui, novamente retornamos a inevitável crítica à noção de história linear que vemos na arqueologia da mídia (metodologia utilizada pela Teoria da Mídia Alemã) e em Benjamin.

Em lugar de uma história linear, marcada pela progressiva e indiferente acumulação de fatos, surgiria uma história qualitativa, eivada de rupturas, descontinuidades e catástrofes. Em lugar de colorir toda a natureza com o olhar tipicamente humano, buscar-se-ia desenvolver uma mirada fundada na figura de um destrutivo inumano (*Unmensch*). (FELINTO, 2010, p.4)

Esse destrutivo inumano também pode ser visto no curto ensaio *O Carácter Destrutivo* de Benjamin. “O carácter destrutivo só conhece um lema: criar espaço; apenas

---

<sup>16</sup> “And therefore the monster stands among us as the messenger of a more real humanism.” (BENJAMIN, 2005, p.456)





uma atividade: esvaziar. A sua necessidade de ar puro e espaço livre é maior do que qualquer ódio.” (sem página, tradução nossa).

Lovecraft procede nesse processo, se furtando do presente, engendrando questões que atravessam e permeiam esse tempo. Diferente do tempo aiônico deleuziano (1974) que propõe uma relação intrínseca entre diferentes temporalidades, inserindo passado e futuro em uma linha temporal presente<sup>17</sup>, sua “atemporalidade” o torna um intruso em sua própria época. Sua dissociação com seu tempo o insere, talvez um pouco mais, na ideia de contemporaneidade de Agamben (2009):

A contemporaneidade, portanto, é uma singular relação com o próprio tempo, que adere a este e, ao mesmo tempo, dele toma distâncias; mais precisamente, essa é a relação com o tempo que a este adere através de uma dissociação e um anacronismo. Aqueles que coincidem muito plenamente com a época, que em todos os aspectos a esta aderem perfeitamente, não são contemporâneos porque, exatamente por isso, não conseguem vê-la, não podem manter fixo o olhar sobre ela. (p.59)

Assim, é possível interpretar que conceber a história a partir da natureza é introduzir uma categoria monstruosa em tal pensamento. Uma categoria alienígena ou até uma categoria divina. Podemos pensar no pós-humano através de todas as características dos seres que serão responsáveis por nossa destruição. Em Lovecraft, a alteridade representa nosso apocalipse e vem em forma de deuses, monstros e alienígenas.

### 3 Considerações finais

Além de sua massiva aparição na cultura pop com transposições de suas obras para diversas mídias, reelaborações de seus contos e de sua mitologia e o uso de certos elementos lovecraftianos em diferentes mídias, Lovecraft tem se mostrado como uma importante figura para repensarmos conceitos como mitologia, religião, monstruosidade, vida em outros planetas, antropocentrismo, humanismo, alteridade e a ideia de pós-

---

<sup>17</sup> Com uma base na perspectiva de Heráclito (1978) que utiliza a figura da criança como exemplo sobre o elemento lúdico de uma temporalidade do acontecimento (uma espécie de interseção entre Khronos, a temporalidade cronológica, e Kairós, a temporalidade da imprevisibilidade), Deleuze apresenta seu conceito como a dimensão paradoxal de investigação de determinados eventos sob uma ótica espaço-temporal. Nesse sentido, percebemos que a ótica deleuziana implica em uma compreensão dos paradoxos como intrínsecos aos fenômenos complexos e uma abordagem metodológica que dimensiona o acontecimento ou a ocorrência em um emaranhado que implica em diferentes subjetividades e multiplicidades, se contrapondo ao método que busca de uma linha de causalidade como fio condutor único de uma compreensão científica de mundo.

Para mais detalhes sobre o Aion Deleuziano, conferir *Lógica do Sentido* (1974), de Deleuze, e o ensaio de Alessandro Carvalho Sales, *Do Sentido como Produção de Sentido em Deleuze* (2015). Para mais detalhes sobre o conceito de Aion de Heráclito e suas utilizações ao longo do tempo, conferir o artigo de Mauro Rocha Baptista (2010).





humano. A ligação que o escritor promove com o monstro como uma figura divina não é inovadora; porém, encontramos uma certa singularidade na *forma como tal relação é feita*. Ao destacar seus monstros como deuses, apresenta uma nova visão que tais seres possuem. Agora, a promessa de salvação, tão conhecida em outras manifestações religiosas e as clássicas noções dicotômicas de bem e mal não existem. Na realidade, suas entidades nos veem como meros insetos e não terão pena de nossa insignificância quando chegar a hora de ressurgir. O destino da humanidade é a extinção e o humano é deslocado bruscamente de sua posição antropocêntrica.

Assim, os monstros de Lovecraft representam o *unmensch*, o inumano, ou o pós-humano. Apresentam-nos uma maneira de pensar o mundo fora da perspectiva antropocêntrica e apresentam uma forma de alteridade radical que, assim como o vampyroteuthis de Flusser, são, ao mesmo tempo, nosso semelhante.

A figura de Deus representa uma alteridade radical, assim como a do monstro. As representações divinas sempre são descritas, de certa forma, como nossas semelhantes. As monstruosas apontam, também, nossas semelhanças, como visto no ensaio de Freud, *O Estranho* (1996b). Lovecraft utiliza os monstros e sua ordem divina, não pelo prisma da similitude, mas como superiores. Assim, passamos a ser meros insetos em um plano cósmico muito maior. Ao pensar na possibilidade de ver o mundo por essa perspectiva, nos aterrorizamos com a possibilidade de nossa clássica centralidade no universo ser uma mera ilusão.

Através da ficção lovecraftiana, interessantes questões podem ser abordadas. Pensadores como Kittler (e outros da Teoria da Mídia Alemã), Benjamin e Flusser abordam problemas que podem dialogar com a assombrosa mitologia do escritor. Esse trabalho perpassa diversas questões e, ao invés de solucioná-las, propõe apenas um panorama geral e a abertura de novos problemas. Dentre eles, talvez seja importante pensar: por que a ideia do pós-humano vigora com tamanha potência nas ficções e nas fábulas filosóficas? Talvez porque, assim como Lovecraft, estamos apenas desenvolvendo novos mundos com possibilidades que passam longe das necessidades de comprovações empíricas oriundas das mais clássicas tradições científicas. Aparentemente, um exercício artístico, como também teórico.

## Referências



AGAMBEN, Giorgio. O que é contemporâneo? *In: O que é contemporâneo? e outros ensaios*. Chapecó: Editora Argos, 2009.

BAPTISTA, Mauro Rocha. O tempo e a criança: comentários ao fragmento 52 de Heráclito de Éfeso. **Revista Mal-Estar e Sociedade**. Ano III, n.4, 2010.

BELLAS, João Pedro; FRANÇA, Júlio. Os Desdobramentos Estéticos do Medo Cósmico: O Riso Bakhtiniano, O Horror Lovecraftiano. **Revista Abusões**. n. 4, v. 4, 2017.

BENJAMIN, Walter. **Magia e Técnica, Arte e Política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996.

BENJAMIN, Walter. The Task of the Translator. *In: BENJAMIN, Walter. Selected Writings, volume 1 - 1913-1926*. The Belknap Press of Harvard University Press, 2002.

BENJAMIN, Walter. **Selected Writings, volume 2, part 2 - 1931-1934**. The Belknap Press of Harvard University Press, 2005.

BENJAMIN, Walter. **O caráter destrutivo**. 2004. Disponível em: <http://www.revistapunkto.com/2011/06/o-caracter-destrutivo-walter-benjamin.html>

BOCK, Wolfgang. Walter Benjamin's Criticism of Language and Literature. *In: GOEBEL, Rolf J. A companion to the works of Walter Benjamin*. Camden House, 2009.

BUCK-MORSS, Susan. **The dialectics of seeing**: Walter Benjamin and the Arcades project. The MIT Press, 1989.

COLAVITO, Jason. **The Cult of Alien Gods**: H.P. Lovecraft and Extraterrestrial Pop Culture. New York: Prometheus Books, 2005.

DÄNIKEN, Erik Von. **Eram Deuses Astronautas?** São Paulo: Editora Melhoramentos, 2010.

DELEUZE, Gilles. **Lógica do Sentido**. São Paulo: Perspectiva, Editora da Universidade de São Paulo, 1974.

FELINTO, Erick. **Passeando no Labirinto**: Ensaios sobre as Tecnologias e as Materialidades da Comunicação. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2006.

FELINTO, Erick. Vampyrotheuthis: a Segunda Natureza do Cinema. A Matéria do Filme e o Corpo do Espectador. **FlusserStudies**. v. 10, p. 1-22, 2010.

FELINTO, Erick. 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 (Org.). Eros, Tecnologia, Transhumanismo*: Figurações Culturais Contemporâneas. Rio de Janeiro: Caetés, 2015, p.121-142.



FELINTO, Erick. **O Cartógrafo sem Bússola**: Vilém Flusser, Prolegômenos a uma Teoria do Pensamento Líquido. Porto Alegre: Sulina, 2022.

FELINTO, Erick; SANTAELLA, Lucia. **O explorador de abismos**: Vilém Flusser e o pós-humanismo. São Paulo: Paulus, 2012.

FLUSSER, Vilém; BEC, Louis. **Vampyroteuthis Infernalis**. Annablume, 2011.

FOUCAULT, Michel. **A Arqueologia do Saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

FREUD, Sigmund. O Inconsciente. In: **História do movimento psicanalítico, artigos sobre a metapsicologia e outros trabalhos**. Rio de Janeiro: Imago, 1996a.

FREUD, Sigmund. O estranho, 1919. In: **História de uma neurose infantil**. Rio de Janeiro: Imago, 1996b.

GARCIA, Yuri. O estranho universo filmico de H. P. Lovecraft. **Revista Famecos**, v.29, n.1, 2022.

GARCIA, Yuri. A monstruosidade xenófoba de Lovecraft: racismo e radicalismo nas criações literárias de um conservador. **Revista Novos Olhares**, v.12, n.1, 2023.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. Reading for the Stimmung? About the Ontology of Literature Today. **Boundary 2**. Durham, Fall 2008, 35(3), p.213-221.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de Presença**: o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto e PUC-Rio, 2010.

GUMBRECHT, Hans Ulrich; PFEIFFER, K. Ludwig (orgs.). **Materialities of Communication**. Stanford, California: Stanford University Press, 1994.

HALBERSTAM, Judith. **Skin Shows**: Gothic Horror and the Technology of Monsters. Duke University Press, 1995.

HANSEN, Beatrice. **Walter Benjamin's other History**: of Stones, Animals, Human Beings, and Angels. Berkeley: University of California Press, 1998.

HARMAN, Graham. **Weird Realism: Lovecraft and Philosophy**. Zero Books, 2011.

HOUELLEBECQ, Michel. **H. P. Lovecraft: Against the World, Against Life**. San Francisco: Believer Books (Division of McSweeney's Books), 2005.

HERÁCLITO. Doxografia e fragmentos. In: SOUZA, José Cavalcante (Org.). **Os pré-socráticos: fragmentos, doxografia e comentários**. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2009.



- JOSHI, S. T. **A Vida de H. P. Lovecraft**. São Paulo: Editora Hedra, 2014.
- KITTLER, Friedrich. **Literature/Media/Information Systems** (Ed. John Johnston). Amsterdam: Overseas Publishers Association, 1997.
- KITTLER, Friedrich. **Gramophone, Film, Typewriter**. Stanford: Stanford University Press, 1999.
- KUTRIEH, Marcia G., “The Cosmology of H. P. Lovecraft”. **Bulletin of the Faculty of Humanities and Social Sciences**. Qatar University, No. 8, 1985. p.37-49.
- LIESEN, Maurício. O medium silenciado: re-flexões teórico-comunicacionais sobre uma teoria dos media em Walter Benjamin. **Revista MATRIZES**, v.8, n.2, 2014.
- LOVINK, Geert. **Zero Comments: blogging and critical Internet culture**. Routledge; Taylor & Francis Group, 2007.
- LUDUEÑA ROMANDINI, Fabián. **A Comunidade dos Espectros**. I. Antropotecnia. Desterro, Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2012.
- LUDUEÑA ROMANDINI, Fabián. **Para além do princípio antrópico: por uma filosofia do *Outside***. Desterro, Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2012.
- LUDUEÑA ROMANDINI, Fabián. **H. P. Lovecraft: a disjunção no ser**. Desterro, Florianópolis: Cultura e Barbárie, 2013.
- MARX, Karl. **O Capital**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1967.
- McLUHAN, Herbert Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Cultrix, 2007.
- NIETZSCHE, Friedrich. **Assim Falava Zarathustra**. Guimarães Editores, 1988.
- OLIVEIRA, Juracy; SILVA, Sergio. Great Old Ones e Ancient Astronauts. **revista dEsEnrEdoS**. ano X, número 29, novembro 2018.
- PARIKKA, Jussi. **What is Media Archaeology?** Polity Press, 2012.
- SÁ, Simone Pereira. Explorações da noção de materialidade da comunicação. **Contracampo – Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação**. 10/11, 2004, p. 31-44.
- SALES, Alessandro Carvalho. Do Sentido como Produção de Sentido em Deleuze. **Revista Trágica: estudos de filosofia da imanência**, Vol. 8 – nº 2, 2015.
- THACKER, Eugene. **In the Dust of This Planet: Horror and Philosophy**, Volume 1. Alresford: John Hunt Publishing, 2011.



TUCHERMAN, Ieda. **Breve História do Corpo e de seus Monstros**. Lisboa: Editora Vega, 1999.

---

<sup>i</sup> Professor credenciado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCOM-UERJ). Doutor em Comunicação Social na linha de Tecnologias da Comunicação e Cultura do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ). Coordenador do grupo de pesquisa "POPMID: Reflexões sobre Gêneros e Tendências em Produções Midiáticas".

