

 <p>ESCOLA DE COMUNICAÇÃO, ARTES E DESIGN FAMECOS</p>	<h1>REVISTA FAMECOS</h1> <p>mídia, cultura e tecnologia</p> <p>Revista FAMECOS, Porto Alegre, v. 28, p. 1-11, jan.-dez. 2021 e-ISSN: 1980-3729 ISSN-L: 1415-0549</p>
<p> https://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2021.1.39240</p>	

SEÇÃO: MÍDIA E CULTURA

HOST: Mídia assombrada e o mal-estar do confinamento

HOST: Haunted media and the malaise of lockdown

HOST: Medios embrujados y el malestar de la cuarentena

Laura Cánepa¹

orcid.org/0000-0003-3248-599X
laurapoa@hotmail.com

Rogério Ferraraz¹

orcid.org/0000-0002-7625-0554
rogerioferraraz@uol.com.br

Recebido em: 28 set. 2020.

Aprovado em: 20 maio 2021.

Publicado em: 30 jun 2021.

Resumo: Este trabalho trata do filme de horror australiano *Host* (Rob Savage, 2020), realizado para o canal de *streaming* Shudder, no primeiro semestre de 2020, durante a quarentena que paralisou o planeta por causa da pandemia da COVID-19. Dirigido a distância para emular uma sessão espírita organizada por seis amigos via aplicativo Zoom, o filme, encenado por seis atrizes e um ator com câmeras caseiras, traz ao primeiro plano o mal-estar do confinamento mediado pelos computadores e celulares. A partir de uma análise de *Host*, buscaremos observar como esse filme de horror nos oferece reflexões sobre a primeira experiência global de quarentena permeada pelas mídias digitais e pela *internet*.

Palavras-chave: Estudos de mídia. Cinema. Desktop horror. Glitch Gothic. Ano de 2020.

Abstract: This paper analyzes the Australian horror film *Host* (Rob Savage, 2020), made for the streaming channel Shudder, in the first half of 2020, during the quarantine that paralyzed the planet because of the COVID-19 pandemic. Directed for emulating a seance by six friends via the Zoom app, the film, staged by six actresses and an one actor with home cameras, brings to the fore the discomfort of confinement mediated by computers and cell phones. By analyzing the film *Host*, we will seek to observe how this horror film offers us reflections on the first global quarantine experience permeated by digital media and the internet.

Keywords: Media studies. Cinema. Desktop horror. Glitch Gothic. The Year 2020.

Resumen: Este trabajo analiza la película de terror australiana *Host* (Rob Savage, 2020), realizada para el canal de streaming Shudder, en el primer semestre de 2020, durante la cuarentena que paralizó el planeta por la pandemia del COVID-19. Dirigida para emular una sesión de seis amigos a través de la aplicación Zoom, la película, protagonizada por seis actrices y un actor con cámaras caseras, pone de relieve la incomodidad del confinamiento mediado por computadoras y teléfonos celulares. Analizando la película *Host*, buscaremos observar cómo esta película de terror nos ofrece reflexiones sobre la primera experiencia de cuarentena global permeada por los medios digitales e internet.

Palabras clave: Estudios de medios. Cine. Desktop Horror. Glitch Gothic. El año 2020.



Artigo está licenciado sob forma de uma licença
[Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

¹ Universidade Anhembi Morumbi (UAM), São Paulo, SP, Brasil.

"No lampejo de uma falha, os dados se abrem, como uma passagem oculta, para a arquitetura inquietante da fala digital. Naquele instante em que uma imagem oscila à beira do fracasso em seu papel de conteúdo reconhecível, o espectador é lançado em um estado insustentável em que olhar 'para' compete com olhar 'através'".

(OLIVIER, 2015, p. 259, tradução nossa)²

Introdução

O ano de 2020 apresentou desafios sanitários, científicos, econômicos, sociais e culturais para todo o planeta, e colocou em xeque muitas das indústrias em atividade – entre elas a indústria do cinema. Com o fechamento das salas na maioria dos países do mundo, centenas de lançamentos foram cancelados, levando o mercado a uma crise que ainda não pôde ser devidamente dimensionada, mas que já representa perdas de dezenas de bilhões de dólares nas indústrias em Hollywood, e também em países como Índia e China. Por outro lado, os serviços de *streaming* de filmes e séries (como Netflix, Amazon Prime e Disney+), que já vinham oferecendo intensa concorrência ao sistema composto pelas salas de cinema, canais de TV a cabo e edições de DVDs, tiveram uma explosão de novos assinantes, num fenômeno que representou dezenas de milhões de dólares a mais em seus caixas nos primeiros meses da pandemia. As consequências econômicas e culturais desse processo só serão conhecidas nos próximos anos, mas o impacto sem dúvida marcará a história da indústria do audiovisual. Como afirma a pesquisadora Ana Paula Sousa ([2020]),

assim como a crise de 1929 ou a Segunda Guerra fizeram, a COVID 19 marcará uma nova era do cinema. A reorganização de forças entre os *players* e a redefinição das formas de consumir, ver e sentir – transformações que estavam em curso, diga-se – passaram a ser involuntariamente postas em prática.

Nesse contexto, a ficção de horror respondeu rápido ao novo cenário, apresentando um dos

lançamentos mais populares do ano de 2020: o longa-metragem australiano *Host* (Rob Savage, 2020), distribuído pela plataforma de *streaming* Shudder TV (especializada em filmes de horror e suspense) e rapidamente transformado em surpreendente sucesso de público e crítica.³ Com duração de uma chamada gratuita de Zoom – 57 minutos –, *Host* atualizou um estilo que já ganhara algum destaque no gênero em anos anteriores: o chamado *desktop horror* ou *screenlife horror* (ACKER; MONTEIRO, 2020, p. 6g), tipo de filme editado inteiramente a partir de capturas de telas de computadores ou de *smartphones*. Ainda que não seja uma obra particularmente original em termos de proposta estilística, o filme de Savage deu a esse estilo certa urgência ao situar sua narrativa no auge do pânico global diante da pandemia.

Host acabou por dar, assim, à experiência já conhecida do filme horror ambientado em uma tela de computador, uma possibilidade singular de reflexão, dialogando com os desafios imediatos de seus espectadores. Tendo isso em vista, o presente texto propõe uma breve análise sobre *Host* baseada nas discussões sobre a onipresença das mídias digitais em nosso cotidiano, mas também sobre o gênero do horror como lugar possível de elaboração e crítica sobre ansiedades relativas às tecnologias da comunicação. Nesse caminho, convocaremos trabalhos de autores como Jonathan Crary (2014) e Slavoj Žižek (2020) sobre a mediatização digital na sociedade contemporânea, e de Jeffrey Sconce (2000), Erick Felinto (2005), Alexandra Heller-Nicholas (2014) e Mark Olivier (2015) sobre as contribuições da ficção de horror para o pensamento sobre as tecnologias da comunicação.

Confinamento ao ritmo de 24/7

Um dos fenômenos mais discutidos e observados em 2020 foi a experiência de engenharia social representada pelo confinamento forçado e simultâneo de bilhões de pessoas

² Do original: In the flash of a glitch, data creaks open, like a hidden passageway, into the disquieting architecture of digital speech. In that instant when an image teeters on the brink of failure in its role as recognizable content, the viewer is thrust into an untenable state where looking at competes with looking through.

³ Uma boa compilação do impacto de *Host* entre público e críticos pode ser encontrada no site do IMDb (Internet Movie Database). Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt12749596>. Acesso em: 20 ago. 2020.

em suas próprias casas, todas informadas por um noticiário global distribuído, em sua maior parte, pelos meios de comunicação digitais. A disponibilidade e o alcance dessas tecnologias digitais também possibilitaram que um volume imenso de serviços burocráticos e intelectuais antes situados preferencialmente no espaço do trabalho pudessem ser feitos a partir da casa dos trabalhadores por meio de plataformas digitais, o que mudou parte significativa das relações laborais ao redor do mundo e produziu a ideia de uma "nova normalidade" cujas consequências poderão ser percebidas por inteiro somente ao longo dos próximos anos. Como observam Rafael Grohman e Jack Qiu:

Medidas preventivas, como trabalho remoto e distanciamento social, estão devastando a economia, Norte ou Sul, formal ou informal. Embora em setores de plataformas o cenário seja desigual, com certos tipos de trabalho sendo, em dimensão econômica, temporariamente menos afetados (...) do que outros [...], as condições gerais do trabalho em plataformas em um futuro próximo apenas se deteriorarão, especialmente em países em desenvolvimento com altas taxas de desemprego e previdência social quebrada. (...) As formas consagradas de resiliência coletiva, incorporadas em famílias, comunidades, sindicatos, cooperativas e redes de trabalhadores *online* ou *offline* também estão sendo ativadas pela crise. No enfrentamento da gravidade da recessão e seus danos socioeconômicos, acreditamos que é provável que o trabalho em plataformas encontre seus caminhos em direção à sobrevivência, à força e à solidariedade, como nas crises passadas (GROHMAN; QIU, 2020, p. 4).

Também Slavoj Žižek, no calor da hora do começo da pandemia, dizia que se não orientássemos nossos esforços numa direção de solidariedade mundial, a "cidade fantasma" de Wuhan – a primeira do mundo a ser isolada em quarentena, na China, em março de 2020 – talvez viesse a ser "a imagem da cidade de nosso futuro" (2020, p. 16). Ele ressaltava que

muitas distopias já imaginaram um futuro semelhante: ficamos em larga medida em casa, trabalhamos de nossos computadores, nos comunicamos via videoconferência, nos exercitamos em aparelhos no canto de nosso *home office* [...] e encomendamos comida a ser entregue em casa" (ŽIZEK, 2020, p. 16).

Ainda que a resistência ao confinamento tenha sido enorme em todas as cidades, e que a paisagem deserta de Wuhan não tenha se tornado o "novo normal", o fato é que a centralidade das mídias digitais tornou-se uma questão inescapável em tempos pandêmicos, e se apresenta por meio de plataformas multifuncionais que servem ao mesmo tempo ao disciplinamento e controle das atividades diárias; ao lazer e consumo cultural; ao registro de experiências individuais; à comunicação interpessoal; ao consumo de bens, serviços e informações; à administração da vida doméstica – e, claro, ao trabalho. O envolvimento direto dessas plataformas ao longo das vinte e quatro horas do dia, sete dias por semana, na vida das pessoas confinadas em suas casas (mesmo que por poucos meses), eliminou de vez os já frágeis limites que separavam o tempo livre, o tempo do trabalho remunerado e do trabalho doméstico, com um impacto que intensificou até mesmo a já feroz concorrência entre os países ricos pelo domínio da tecnologia 5G, que deverá acelerar e potencializar a *internet* mundial.

Nesse contexto, vale recordar as reflexões de Jonathan Crary, no ensaio *24/7: O capitalismo tardio e os fins do sono* (2014), que já nos lembrava das relações intrínsecas entre o sistema capitalista, as mídias digitais e o mundo do trabalho e do consumo, apresentando-nos uma engrenagem distópica que passa a inscrever a vida humana em um sistema de duração sem descanso, definida por um princípio de funcionamento contínuo (2014, p. 19). Para o autor, apesar de muitas instituições no mundo funcionarem há décadas em regime 24/7 (como as bolsas de valores ao redor do mundo), só recentemente a configuração da identidade pessoal e social foi reorganizada para se conformar à operação ininterrupta de mercados, às redes de informação e a outros sistemas (CRARY, 2014, p. 18). Segundo ele, essa temporalidade 24/7, disseminada em todo o tecido social:

[...] é um tempo de indiferença, ao qual a fragilidade da vida humana é cada vez mais inadequada, e onde o sono não é necessário nem inevitável. Em relação ao trabalho, torna plausível, até normal, a ideia do trabalho sem

pausa, sem limites. É um tempo alinhado com as coisas inanimadas, inertes ou atemporais. Como slogan publicitário, institui a disponibilidade absoluta — e, portanto, um estado de necessidades ininterruptas, sempre encorajadas e nunca aplacadas. A ausência de restrições ao consumo não é simplesmente temporal. Foi-se a época em que a acumulação era, acima de tudo, de coisas. Agora nossos corpos e identidades assimilam uma superabundância de serviços, imagens, procedimentos e produtos químicos em nível tóxico e muitas vezes fatal. A sobrevivência do indivíduo, a longo prazo, é sempre dispensável, se para tanto seja preciso contar, mesmo que indiretamente, com a possibilidade de interregnos sem compras ou sem o fomento delas. Da mesma forma, o imperativo 24/7 é inseparável da catástrofe ambiental, em sua exigência de gasto permanente e desperdício sem fim, e na interrupção fatal dos ciclos e estações dos quais depende a integridade ecológica do planeta (CRARY, 2014, p. 19).

O tom desencantado do texto de Crary parece ganhar, em 2020, tonalidades proféticas, já que a situação do trabalho em regime de *home office* e a busca de muitos tipos de serviços a partir de plataformas *online* revelou, com clareza impressionante, ao conjunto da população, o desamparo dessa normalização de atividades atomizadas e ininterruptas. Nesse contexto, não foram poucos os produtos culturais que buscaram refletir sobre essa condição revelada pela pandemia, e o mundo se viu inundado de debates a esse respeito, tão volumosos quanto o noticiário sobre mortos pela COVID-19.

Se o período de pandemia ajudou na circulação de inúmeros produtos culturais alternativos feitos por coletivos ou por projetos individuais de artistas e agentes sociais (como o filme de horror *Antologia da Pandemia*,⁴), a indústria cultural hegemônica se viu desafiada a pensar como realizar produtos como telenovelas, filmes e *reality shows* mantendo o distanciamento social, o que teve um impacto na produção audiovisual (televisiva e cinematográfica) no mundo inteiro. No caso dos *reality shows* em particular, considerando-se o fato de que muitos deles partem de estratégias de confinamento e/ou isolamento dos participantes, há semelhanças notáveis com certos princípios dos filmes de *desktop horror*, como veremos adiante.

Nesse sentido, o cinema de horror também contribuiu com produtos feitos para consumo massivo e mundial, com destaque para o filme *Host*, lançado no dia 30 de julho de 2020. O que desejamos defender, aqui, é que o cinema de horror, e o filme *Host* em particular, têm algo a contribuir para essa discussão contemporânea trazida pela pandemia e pelo isolamento, em virtude da recorrência com que, ao longo de sua história, o gênero horror participou o debate filosófico sobre as mídias e a midiaticização nas sociedades industrializadas.

Mídia assombrada

Como observa Erick Felinto (2005, p. 54), pensadores tão distintos como Walter Benjamin, Gastón Bachelard, Theodor Adorno e Hans Blumenberg já sugeriram que mito, imaginação, racionalidade, ciência e tecnologia são realidades muito mais próximas do que podem parecer à primeira vista. No âmbito específico dos estudos das tecnologias midiáticas – que, como observa McCutcheon (2018, p. 4, tradução nossa), adaptam-se prontamente “ao serviço da cultura imaginativa, da crítica incisiva ou da mistificação ideológica”⁵ –, Jeffrey Sconce, em *Haunted Media* (2000), já abria o século XXI discutindo o imaginário sobrenatural construído em torno da mídia televisiva. Nesse trabalho, Sconce apontava para o fato de que, embora histórias sobre aparelhos de televisão sencientes pudessem parecer anedotas à margem da cultura popular, a verdade é que as metáforas sobre mídias ‘vivas’ também estruturavam teorias fundamentais para o pensamento sobre telecomunicações – por exemplo, na proposição de Marshall McLuhan sobre os meios de comunicação como extensões do sistema nervoso da humanidade (SCONCE, 2000, p. 4). Segundo Sconce, ainda que as ideias de McLuhan não fossem aceitas de forma unânime pelos teóricos da mídia, muitas proposições em torno da mídia digital também já operavam a partir de uma suposição semelhante de que

⁴ Produção da Fantaspoa Produções (responsável Festival Internacional de Cinema Fantástico de Porto Alegre), que teve a edição de 2020 integralmente on-line, e lançou um concurso de curtas sobre a pandemia reunidos no filme *Antologia da Pandemia*.

⁵ Do original: [...] adapts readily to the service of imaginative culture, incisive critique, or ideological mystification.

as telecomunicações eletrônicas "alteraram de alguma forma para sempre e irremediavelmente a própria consciência humana, se não como uma prótese, então como uma forma de hipnose narcotizante" (2000, p. 4).⁶

No ensaio *The Medium Is The Monster* (2018) o canadense Mark McCutcheon também busca relacionar a visão tecnológica de McLuhan ao sobrenatural. McCutcheon, explica que a ideia de *tecnologia*, na obra de McLuhan, pode ser definida a partir de três premissas teóricas diferentes: a *instrumentalista*, que vê as tecnologias como ferramentas de valor neutro que podem ter diferentes usos, éticos ou não, pelos usuários; a *determinista*, que sustenta que a tecnologia não é neutra em termos de valor, mas antes determina e organiza seus usos de acordo com sua própria lógica ou prioridades; e a *substantivista*, que afirma que não apenas a tecnologia opera de acordo com sua própria lógica inerente, mas também que essa lógica se dá às custas da humanidade (2018, p. 11). Segundo McCutcheon, o pensamento de McLuhan, caracterizado às vezes como determinista, às vezes como substantivista, é, sem dúvida, central para o imaginário contemporâneo em torno das descobertas tecnológicas e midiáticas – mas esse imaginário já estava presente, desde o século XIX, na ficção de horror, especialmente na obra *Frankenstein*, de Mary Shelley, publicada pela primeira vez em 1818. Para McCutcheon:

Frankenstein não usa explicitamente a palavra tecnologia (assim como não nomeia seu antagonista); mas, por meio da caracterização da criatura, o romance se tornou um "limiar de epistemologização" literário, uma bateria textual que carregou a episteme da ciência e da cultura românticas para gerar o discurso moderno da tecnologia. Organizados pela primeira vez para caracterizar o nêmesis sem nome que assombra Victor Frankenstein, esses tropos logo se aglutinam em torno do discurso nascente da *tecnologia* para nomear o conjunto social que define – e assombra – a modernidade (MCCUTCHEON, 2018, p. 59, tradução nossa).⁷

A onipresença de cartas, retratos e mensagens muitas vezes escondidas, assim como seu impacto sensorial sobre as personagens, foi um dos temas abordados pelo gênero horror desde que este surgiu na literatura, no alvorecer da modernidade, no século XVIII, e popularizou-se como uma espécie de visão da em negativo da sociedade moderna, ao longo do século XIX. Esse tema fica evidente em obras incontornáveis da modernidade como o próprio *Frankenstein*, mas também em *Drácula*, de Abraham Bram Stocker, publicada em 1897, na forma de um romance epistolar "registrado" por mensagens de jornais, telégrafos, gravações de áudio e máquinas fotográficas. Assim, um tema recorrente nas discussões o gênero horror é uma espécie de afinidade sobrenatural entre as tecnologias de comunicação (das mais rudimentares às mais avançadas) e os seres mágicos ou provenientes do mundo espiritual, o que leva Mark Olivier a afirmar, ironicamente, que, "ao que parece, fantasmas sempre tiveram uma queda por engenhocas" (2015, p. 255). E o autor reforça sua afirmação demonstrando que podemos considerar a suposta permeabilidade dos reinos físico e espiritual via tecnologias como um tropo cuja linhagem pode ser rastreada até o telégrafo espiritual de meados do século XIX, quando as primeiras comunicações mediúnicas supostamente comprovadas por cientistas teriam sido feitas com o uso de código Morse (OLIVIER, 2015, p. 255).

O tema é antigo no debate acadêmico sobre o gênero horror, especialmente no cinema. Murray Leeder destaca que, de maneiras diferentes, vários estudiosos já mapearam as maneiras pelas quais as tecnologias de comunicação dos últimos dois séculos, em vez de expulsar o sobrenatural do mundo, aprimoraram seu domínio (2015, p. 3). Mas, nesse âmbito, completa o autor, a mídia cinema ganhou um lugar preponderante, seja como uma metáfora potente das sombras fantasmagóricas capturadas em filmes fotográficos

⁶ Do original: [...] electronic telecommunications have somehow forever and irretrievably alter human consciousness itself, if not as a prosthetic enhancement then as a form of narcotizing hypnosis.

⁷ Do original: Significantly, *Frankenstein* does not explicitly use the word technology (just as it does not name its antagonist); but through the creature's characterization, the novel became a literary "threshold of epistemologization" (Foucault [1969] 1972, 187), a textual battery that charged the episteme of Romantic science and culture to generate the modern discourse of technology. First arranged to characterize the nameless nemesis who haunts Victor Frankenstein, these tropes soon coalesce around the nascent discourse of "technology" to name the social assemblage that defines—and haunts—modernity.

e congeladas para sempre; seja como documento científico de fatos inexplicáveis registrados na película filmica, essenciais para o trabalho de pesquisadores interessados em comprovar a existência de fantasmas e outras entidades etéreas (LEEDER, 2015, p. 3).

Isso não mudou com a descoberta dos meios eletrônicos e digitais, cujo caráter incorpóreo, de certa forma, adensou esse aspecto. Segundo Felinto, especialmente as tecnologias eletrônicas, por serem, de certa maneira, "invisíveis", circulando fora das experiências humanas do espaço e do tempo, aguçam facilmente a imaginação de quem as usa (2005, p. 54). Assim, da fotografia analógica do cinema à imagem de síntese (digital), os fantasmas e seres espirituais, bem ou mal-intencionados, trilharam um longo caminho que nos traz até o *desktop horror*, estilo adotado pelo filme *Host*.

Horror digital, *ScreenLife* e *Glitch Gothic*

Na coletânea *Digital horror: Haunted Technologies, Network Panic and the Found Footage Phenomenon*, publicada em 2016, Linnie Blake e Xavier Aldana Reyes definem o filme de horror digital como qualquer tipo de narrativa de horror que explora o lado sombrio da vida contemporânea governada por fluxos de informação, redes rizomáticas, simulação virtual e hiperestimulação visual (BLAKE; ALDANA REYES, 2016). Como o próprio título do livro já indica, um dos fenômenos ali observados com mais atenção é o dos filmes conhecidos como *found footage*, que vieram se popularizando desde o começo dos anos 2000, caracterizados por se apresentar como falsos registros reais de acontecimentos extraordinários feitos por equipes amadoras ou por profissionais surpreendidos no calor da hora. Esses filmes são caracterizados por estratégias estilísticas e narrativas nas quais as câmeras e microfones que gravam os acontecimentos existem dentro da própria diegese – como se

estivessem registrando eventos não ficcionais.

Buscando descrever a especificidade desses filmes de ficção que emulam imagens "encontradas", Alexandra Heller-Nicholas afirma que "o paradoxo – e o poder – do horror *found footage* é que seu tipo particular de realismo depende explicitamente de se expor como um artefato midiático" (HELLER-NICHOLAS, 2013, p. 4, tradução nossa).⁸ A partir dessa perspectiva, a autora utiliza a noção de *hipermediação* (BOLTER; GRUSIN, 2000), tendência que implica em um reforço da presença do próprio meio. Para Heller-Nicholas, o prazer do tipo particular de realismo fornecido pelos filmes *found footage* estaria, assim, "em sua adaptação de um conjunto de tropos significantes do real em um contexto ficcional, mas ele também fala de maneira mais ampla sobre nossa relação com as próprias tecnologias da mídia" (HELLER-NICHOLAS, 2013, p. 5, tradução nossa).⁹

A hipermediação nesses filmes *found footage*, dada pelo recurso narrativo e estilístico que chamaremos aqui de *dispositivo intradieético*, também serve para emoldurar as histórias dos filmes *desktop horror*, como é o caso de *Host*, em que esse dispositivo intradieético inclui os computadores, mas também as câmeras e microfones a eles acoplados, e ainda a própria rede que os interliga. Em nosso entender, a compreensão do poder reflexivo dos dispositivos intradieéticos que proliferaram no cinema de horror digital pode ser iluminada pelo conceito discutido por Oliver de "*Glitch Gothic*" – que poderia ser traduzido literalmente como "gótico da falha técnica", mas manteremos o termo original.¹⁰

Segundo Olivier, nos filmes de *found footage* que tratam de mistérios sobrenaturais, "aparições fantasmagóricas coincidem com [...] a apresentação de violentas interrupções na mídia digital" (OLIVIER, 2016, p. 253, tradução nossa).¹¹ Ele descreve essas violentas interrupções como as pixelações inesperadas, as mudanças cromáticas,

⁸ Do original: The paradox - and power - of found footage horror is that its particular type of realism hinges explicitly upon exposing itself as a media artifact.

⁹ Do original: The pleasure of this particular type of realism is in its adaption of a set of signifying tropes of the real in a fictional context, but it also speaks in much broader ways about our relationship to new media technologies themselves.

¹⁰ Um trabalho brasileiro interessante de análise sobre o tema, ao qual chamam de "*assassino glitch*", pode ser encontrado em ALMEIDA; SOARES, 2018.

¹¹ Do original: [...] ghostly apparitions coincide with, and are increasingly incidental to, the presentation of violent disruptions to digital media.

os ruídos indecifráveis e outras distorções baseadas em defeitos da transmissão digital. Olivier destaca que, após anos de sucessos de filmes desse tipo, esses erros agora constituem tropos essenciais na linguagem das histórias de fantasmas cinematográficos (OLIVIER, 2016, p. 253). Por outro lado, as falhas também favorecem uma postura de “caça-fantasmas” dos espectadores, uma vez que interrompem, em vez de facilitar, a transparência do fluxo da mídia. Para o autor:

O espetáculo chocante de ruínas de dados está se tornando para o século XXI o que a mansão em ruínas foi para a literatura gótica do século XIX: o espaço privilegiado para confrontos com sistemas incompatíveis, resquícios nostálgicos e vingadores inquietos. Recontextualizado dentro das tecnologias de mídia atuais, o “retorno do reprimido” depende não apenas da psicologia humana, mas também da lógica oculta da materialidade digital, já que os filmes de horror *found footage* dos anos 2010 adotam o que pode ser melhor descrito como uma abordagem *Glitch Gothic* do fantasma (OLIVIER, 2015, p. 253, tradução nossa).¹²

Com efeito, as falhas parecem, nas narrativas de horror digitais contemporâneas, atrair mesmo a atenção dos fantasmas. Para Olivier, não surpreendentemente, esse fascínio cultural com a falha técnica se alinha com certo afastamento atual da teoria da mídia, hoje, do interesse pela imaterialidade do ciberespaço em favor de modelos arqueológicos de análise; segundo o autor:

a arqueologia da mídia desmistifica o grande além eletrônico e reconstrói a tecnologia da informação na materialidade dos circuitos, no impacto ecológico das máquinas e nas temporalidades pré-humanas ou não humanas do tempo geológico e dos processos computacionais” (OLIVIER, 2015, p. 255, tradução nossa).¹³

Para Olivier, as histórias do gótico *glitch* promovem uma interrupção na virtualidade do tecido digital para que o espectral se torne material:

para ele, é como se os fantasmas atingissem seu público graças ao espaço fissurado das estruturas digitais, esperando para ser remediados pelo próximo grupo de jovens atraentes portando suas próprias câmeras (2015, p. 269-70) – do mesmo modo que esses fantasmas aguardavam ansiosamente suas vítimas em sótãos empoeirados, em rachaduras nas paredes e em cômodos abandonados do imaginário gótico original.

Um participante indesejável

Em abril de 2020, o diretor Rob Savage reuniu as atrizes Haley Bishop, Jemma Moore, Emma Louise Webb, Radina Drandova, Caroline Ward e Seylan Baxter, e o ator Edward Linard, para encenarem, cada um em sua casa, com equipamentos cedidos pela produção, uma fictícia sessão espírita roteirizada pelo próprio Savage (e por Jemma Hurley e Jeb Sheperd), mas em parte improvisada pelas equipes envolvidas em cada uma das células de produção nas casas dos membros do elenco. O fato de as personagens terem gravado suas cenas em suas próprias casas imprimiu realismo extra à encenação planejada, e certa intimidade já existente entre todos antes do projeto trouxe verossimilhança à história de uma amizade ameaçada pela invocação irresponsável de um demônio pouco interessado em fazer amigos.

Na imagem a seguir (Figura 1), vemos o único momento em que os seis amigos estão reunidos, via *internet*, à *medium* humana, Seylan (isolada visualmente na coluna de baixo, o que indica sua chegada por último à reunião, mas também pode sugerir certa separação em relação ao grupo), que deverá comandar a sessão espírita organizada por Haley (terceira à direita na primeira coluna). Nota-se facilmente, ao observar-se os cenários que compõem cada uma das sete casas apresentadas, a caracterização tipo clichê

¹² Do original: The jarring spectacle of data ruins is becoming to the twenty-first century what the crumbling mansion was to gothic literature of the nineteenth century: the privileged space for confrontations with incompatible systems, nostalgic remnants, and restless revenants. Recontextualized within current media technologies, the return of the repressed relies not only on human psychology but also on the hidden logic of digital materiality, as found footage horror films of the 2010s adopt what might best be described as a ‘Glitch Gothic’ approach to the ghost.

¹³ Do original: Not surprisingly, the cultural fascination with the glitch aligns with media theory’s turn away from the immateriality of “cyberspace” in favor of archaeological models of analysis. Media archaeology demystifies the great electronic beyond, and re-grounds information technology in the materiality of circuits, the ecological impact of machines, and the pre- or nonhuman temporalities of geological time and computational processes.

da casa de Seylan, uma bruxa moderna que vive em um espaço escuro decorado em tons terrosos e repleto de materiais naturais como madeira e pedras. O isolamento da casa dela também pode ser percebido pela ausência de ruídos urbanos e pela instabilidade da conexão de internet e de celular. Quanto aos outros participantes da

sessão, as situações em casa variam entre as personagens que estão sozinhas em pequenos apartamentos (Haley, Jemma e Emma), a que está acompanhadas de familiares (Caroline) e as que estão com companheiro(as), nos casos de Edward (Teddy) e Radina.

Figura 1 – Encontro com a *médium*



Fonte: Frame do filme *Host* (2020).

Cada uma dessas personagens encarna certos clichês em torno das reações mais comuns de indivíduos de classe média ao confinamento provocado pela pandemia: vemos o desconforto com a solidão de Haley; o medo excessivo da doença de Jemma; o convívio diário prematuro do novo relacionamento de Radina; a construção de um mundo mágico e isolado de Emma; o cuidado com familiares idosos de Caroline; a felicidade excessiva de Edward isolado em uma casa ampla cheia de bebidas alcólicas e de entretenimento ao ar livre; a adaptação do trabalho ao mundo on-line da bruxa Seylan.

O filme também reproduz com acuidade os problemas cotidianamente enfrentados em reuniões por videochamada: as quedas de conexão que eliminam participantes abruptamente; a volta repentina de participantes que haviam deixado a videochamada; o travamento das imagens; os ruídos inesperados; os microfones silenciados por engano. Sobretudo, o filme destaca o "ensimesmamento" das personagens em face ao esforço

de manter o interesse na videochamada mesmo quando o espaço doméstico e íntimo parece mais interessante, atrapalhando a concentração. Todo esse conjunto fornece um panorama complexo a ser explorado durante os trinta e cinco minutos que sucedem esse momento de encontro entre todos – cada qual mais concentrado, inicialmente, em sua situação doméstica, mas sendo, aos poucos, tragado para a urgência do ataque sobrenatural.

Como frequentemente acontece em filmes que emulam sessões espíritas, um erro na condução do processo trará o caos e punirá a todos indistintamente. A sessão não dá errado apenas pelo pouco interesse da turma de Haley. Afinal, a médium Seylan é a primeira a ser interrompida por eventos corriqueiros na própria casa, como uma entrega de comida e a queda de conexão na *internet*. Mas duas outras personagens desrespeitarão as regras de concentração e honra aos espíritos ordenadas por Seylan. Primeiro, Edward faz uma série de piadas, até ser desligado da sessão pela companheira. Ele será o primeiro a quebrar a cor-

rente imaginária proposta por Seylan. Em seguida, as participantes remanescentes apagam as luzes de seus cômodos, e a jovem Jemma revela estar sentindo uma forte presença, assustando a todas. Pouco depois, no entanto, ela confessa que estava mentindo, o que irrita profundamente a médium, que acaba saindo da sessão, aparentemente por uma queda na conexão.

Agora as cinco amigas estão por si mesmas, e a entidade (que aparentemente já habitava a casa de Haley, como nos é revelado nos primeiros minutos do filme, quando a câmera dela é a única ligada à chamada) não demora a atacar, adaptando-se aos cenários e situações captados por cada uma das cinco *webcams* visíveis na videochamada. Trata-se de um espírito que, como se observa em outros filmes do tipo *desktop horror*, sabe manipular a própria mídia, criando performances terríficas feitas para serem testemunhadas pelas personagens on-line, e usando para isso o enquadramento das câmeras, disfarçando-se em meio a recursos como proteções de tela automáticas e "máscaras" digitais; além de, é claro, revelar-se nas falhas das transmissões, o que dificulta a decifração do que acontece com cada uma das personagens.

O horror como gênero, como observa Klaus'berg Nippes Bragança, promove efeitos sensacionais por meio de imagens que tendem a dispor o corpo fílmico como um espetáculo de violência e medo para gerar correspondências emocionais e sensoriais e intensas no corpo do espectador – e, segundo o autor, no caso do *found footage*, a readequação da correspondência entre os corpos da tela e do público parecem efetivamente imbricados na narrativa por meio da câmera diegética: os corpos do mundo ficcional portam os aparatos audiovisuais usados para registrar outros corpos e também os seus próprios, e exibidos aos corpos que compõem a audiência (BRAGANÇA, 2018, p. 22). Isso se torna tão mais dramático em filmes de *desktop horror* como *Host* porque as personagens – inclusive a própria entidade assassina – performam diretamente umas para as outras, e sabem que, se abandonarem as câmeras, abandonarão também umas às outras –

do mesmo modo como funcionam muitos *reality shows* populares como *Big Brother* e *Hell's Kitchen*, nos quais as eliminações dos participantes são ilustradas exatamente dessa forma.

No entanto, uma das qualidades narrativas de *Host* é que o filme não destaca elementos competitivos entre as personagens, o que contribui para a aceitação do fato de as personagens ficarem juntas até o fim. A existência de uma amizade leal entre elas torna-as expostas à criatura demoníaca que invocaram, pois não saem da frente da tela até que seja tarde demais. O clímax ocorre quando Jemma, que é vizinha de Haley, decide vestir uma máscara (para defender-se da contaminação pela COVID-19) e vai até a casa da amiga. O encontro entre as duas se apresenta como um grande alívio registrado pelo computador de Haley. A casa está escura, pois a energia elétrica parece ter sido cortada pela entidade demoníaca, obrigando as duas a usarem uma tecnologia ultrapassada (a luz do *flash* de uma câmera Polaroid) para circular pela casa e tentar encontrar o espírito ou demônio que as ameaça. Esse pequeno alívio "analógico", porém, nos é dado apenas para que o filme possa nos oferecer o esperado susto final, no qual a sessão espírita terá o desfecho que se espera em uma história de horror, já que ninguém está a salvo quando a corrente mediúnica é quebrada.

Considerações finais

Os filmes de *desktop horror* como *Host* procuram criar espaços em que seus espectadores possam desfrutar da ideia de terem seus limites ultrapassados, desafiando a confiança naquilo que veem e ouvem. Em sua análise da transmissão de rádio de *Guerra dos Mundos* feita pelo Mercury Theater de Orson Welles, em 1936 – e que foi muitas vezes apresentada, por diferentes autores como uma das primeiras inspirações para os filmes *found footage* de ficção –, Jeffrey Sconce afirmou que

mais do que um conto preventivo sobre transmissões irresponsáveis ou audiências ingênuas, *Guerra dos Mundos* continua a nos fascinar ao lembrar-nos do potencial reprimido de pânico e desordem que existe por trás das

funções normalizadoras da tecnologia de mídia (SCONCE apud HELLER-NICHOLAS, 2014, p. 7, tradução nossa).¹⁴

Com a menção a Sconce acima reproduzida, Heller Nicholas destaca que não se trata de tomar o público por ingênuo, mas de observar que “a suspensão consciente da ficcionalidade muitas vezes nos permite ceder aos ‘e se’s’ oferecidos, e as possibilidades fantásticas contêm, no fundo, a ideia excitante de que a própria mídia não possa ser controlada ou contida” (2014, p. 7).¹⁵

Se o grupo de jovens atraentes portando câmeras, reunidas em *Host*, remete ao padrão repetitivo descrito anteriormente por Olivier, o fato é que agora, em 2020, presas em casa e temendo pela contaminação da COVID-19, elas trazem um temor “extra”, que é o de saírem de suas casas e, com isso, exporem-se a uma ameaça não-sobrenatural, mas nem por isso menos insidiosa ou invisível. Com isso, o desconforto da prisão digital ganha em dramaticidade, como se a pandemia se tornasse um fator extra de limitação do escopo de liberdade, uma espécie de novo cerco que se fecha em torno dos indivíduos, fazendo com que cada um se veja literalmente preso em casa com seus fantasmas.

Referências

ACKER, Ana; MONTEIRO, Juliana. Subterrâneos do horror e da tecnologia enquanto experiência em Amizade Desfeita 2 – Dark Web. **Revista Fronteiras** – Estudos midiáticos, São Leopoldo, v. 2, n. 22, p. 69-78, maio/ago. 2020.

ALMEIDA, Gabriela R. de; SOARES, Jéssica P. Demônios virtuais, espíritos hackers, assassinos glitch: câmeras diegetizadas e a manifestação do mal no cinema de horror found footage. **Imagofagia** – Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual, Buenos Aires, n. 17, p. 242-265, 2018.

BLAKE, Linnie; REYES, Xavier Aldana. **Digital horror: Haunted Technologies, Network Panic and the Found Footage Phenomenon**. London: I.B. Tauris, 2016.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation. Understanding New Media**. Cambridge: The MIT Press, 2000.

BRAGANÇA, Klaus' berg Nippes. **Realidade perturba-da: Corpos, espíritos, família e vigilância no cinema de horror**. Curitiba: Appris, 2018.

CRARY, Johnathan. **24/7: O Capitalismo tardio e os fins do sono**. São Paulo: Cosac Naify, 2014.

FELINTO, Erick. **A religião das máquinas: ensaios sobre o imaginário da cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2005.

GRANT, Barry Keith. Ansiedade digital e o novo cinema verité de horror e ficção científica. In: SUPPIA, Alfredo (org.). **Cartografias para a ficção científica mundial: cinema e literatura**. São Paulo: Alameda, 2015. p. 19-42.

GROHMAN, Rafael; QIU, Jack. Editorial: Contextualizando o Trabalho em Plataformas. **Contracampo** – Revista Brasileira de Comunicação, Niterói, v. 39, n. 1, 2020.

LEEDER, Murray (ed). **Cinematic Ghosts: Haunting and spectrality from silent cinema to the digital era**. New York: Bloomsbury, 2015

McCUTCHEON, Mark A. **The medium is the monster: Canadian adaptations of Frankenstein and the discourse of technology**. Toronto: AU Press/Athabasca University, 2018.

OLIVIER, Mark. Glitch Gothic. In: LEEDER, Murray (ed.). **Cinematic Ghosts: Haunting and spectrality from silent cinema to the digital era**. New York: Bloomsbury, 2015. p. 253-270.

SCONCE, Jeffrey. **Haunted Media: Electronic Presence from Telegraphy to Television**. Durham: Duke University Press, 2000

SOUSA, Ana Paula. Coronavírus vai marcar o fim de uma era no cinema. **Folha de S.Paulo**, São Paulo, 1 maio 2020. Caderno Ilustríssima. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2020/05/coronavirus-vai-marcar-o-fim-de-uma-era-no-cinema.shtml>. Acesso em: 26 ago. 2020.

ZIZEK, Slavoj. **Pandemia: COVID 19 e a reinvenção do Comunismo**. Tradução de Artur Renzo. São Paulo: Boitempo, 2020.

Laura Cánepa

Doutora em Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas (Unicamp), em Campinas, SP, Brasil. Mestre em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (USP), em São Paulo, SP, Brasil. Graduada em Jornalismo pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), em Porto Alegre, RS, Brasil. Coordenadora e professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi, em São Paulo, SP, Brasil.

¹⁴ Do original: More than a cautionary tale about irresponsible broadcasting or gullible audiences, War of the world's continues to fascinate by reminding us of the repressed potential for panic and disorder that lies just behind the normalizing functions of media technology.

¹⁵ Do original: This analysis of found footage horror also does not hinge on consideration of audiences as impressionable dupes. In fact, the knowing suspension of fictionality often allows us indulge in the imaginary “what ifs” on offer, fantastic possibilities that contain at very core the titillating potential that the media itself cannot be controlled or contained.

Rogério Ferraraz

Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), em São Paulo, SP, Brasil, com período sanduiche na University of California, Los Angeles. Professor do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi, em São Paulo, SP, Brasil.

Endereço para correspondência

Laura Cánepa/ Rogério Ferraraz
Universidade Anhembi Morumbi
Rua Casa do Ator, 294, 7.º andar
Vila Olimpia, 0454-6001
São Paulo, SP, Brasil

Os textos deste artigo foram revisados pela Poá Comunicação e submetidos para validação do(s) autor(es) antes da publicação.