

Do *Screenlife* ao *Quar-Horror*: o Metaprograma Midiático-Pandêmico e suas Representações em Narrativas Audiovisuais¹

Gabriel DARWICH²

Alex DAMASCENO³

Universidade Federal do Pará, Belém, PA

RESUMO

A Pandemia da COVID-19, na medida em que limita a presença física fora de espaços privados, promove uma reconfiguração dos paradigmas midiáticos, sobretudo na intensificação do uso das novas mídias. Tomando como referencial a Comunicologia de Vilém Flusser, definimos esse fenômeno como um metaprograma midiático-pandêmico, que recondiciona as relações entre as mídias em função de uma softwarização de toda cultura. A fim de observar os reflexos culturais deste metaprograma, analisamos narrativas audiovisuais em dois formatos que abordam diretamente o papel das mídias durante o isolamento: o *Quar-Horror* e o *Screenlife*.

PALAVRAS-CHAVE: Metaprograma midiático-pandêmico; Comunicologia; Softwarização; *Quar-Horror*; *Screenlife*.

INTRODUÇÃO

A pandemia da COVID-19, desvelada em 2020, se apresentou como um fenômeno globalmente implacável e agente determinante de transformações profundas em todo o mundo. A demanda por medidas de isolamento social e a consequente interrupção de atividades consideradas não essenciais, para além da restrição forçada de atividades realizadas em presença física, promoveu uma reestruturação do paradigma midiático e das relações sociais. Nesse contexto pandêmico, o Cinema sofreu impactos devastadores. Dentre as medidas sanitárias adotadas, incluíram-se o fechamento prolongado das salas de cinema e a restrição de atividades de filmagem enquanto fosse necessário manter um distanciamento rígido. Assim, se o dispositivo Cinema, em sua tradição de exibições

¹ Trabalho apresentado no GP Semióticas da Comunicação, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de Graduação do Curso de Cinema e Audiovisual da UFPA. Graduado em Engenharia Elétrica pela UFPA. E-mail: gabrielsalgado500@gmail.com. O presente artigo traz os resultados da atuação como bolsista Pibic entre os anos de 2019-2021.

³ Professor Adjunto da UFPA, no Programa de Pós-Graduação em Artes e no Curso de Graduação em Cinema e Audiovisual. Doutor em Comunicação pela UFRGS. E-mail: alex@d@ufpa.br

coletivas em salas, já tinha sua hegemonia posta em xeque pelo advento das novas mídias, o cenário pandêmico desferiu um duro golpe em todas as etapas da cadeia produtiva cinematográfica – produção, distribuição e exibição –, o qual projeta-se que será sentido financeiramente ainda nos próximos anos (BLOOM, 2020).

As novas mídias, por sua vez, tiveram papel central na estruturação do paradigma posto em prática durante a pandemia. Diante da impossibilidade da manutenção das atividades sociais em presença física, elas forneceram uma solução instantânea com a possibilidade da construção de espaços virtuais. Desta forma, não apenas se proliferaram as diversas plataformas de conectividade, como elas foram consolidadas como elemento fundamental ao funcionamento do paradigma pandêmico. Neste sentido, podemos destacar dois tipos de aplicações. Primeiramente, os programas de videoconferência, que, como substituto direto da interação face a face, foram incorporadas ao cotidiano geral. Em segundo lugar, destacamos também as plataformas de streaming, que ganharam ainda mais fôlego (WATSON, 2021) ao ocupar o vazio deixado pelo fechamento das salas de cinema – dando, assim, novos contornos ao embate de forças entre Cinema e novas mídias.

Para além dos modelos de distribuição de filmes, este embate midiático se manifesta também nas formas de representação narrativa em obras produzidas neste período. Chegamos, então, aos objetos de investigação deste artigo: de um lado, o *Screenlife*, um formato audiovisual estruturado a partir da transcodificação intermediária entre Cinema e novas mídias, voltado para a representação de narrativas interfaceadas pelo software – que preexiste à pandemia, mas que ganha novos significados com seu advento. De outro lado, o *Quar-Horror* (abreviação de “*quarantine horror*”, ou, em tradução livre, “terror de quarentena”), um gênero cinematográfico próprio do período pandêmico, cuja definição parte da representação de narrativas do isolamento social em tom de terror psicológico. O presente artigo se propõe a identificar as transformações paradigmáticas na comunicação midiática durante o período da pandemia da COVID-19, a partir da análise de obras do *Screenlife* e do *Quar-Horror*, tomadas como representações de narrativas pandêmicas. Ademais, estas análises se debruçam sobre a observação do embate de forças entre Cinema e novas mídias, buscando investigar reconfigurações nas relações entre estas duas mídias.

COMUNICOLOGIA DE UMA REVOLUÇÃO EM CURSO

A pandemia da COVID-19 trouxe consigo novos arranjos midiáticos, que, por seu caráter sobrepujante em todas as esferas da atividade humana, podem parecer, à primeira vista, um ponto de ruptura, uma quebra radical no paradigma da comunicação midiática. Contudo, se observamos a expansão das novas mídias nas últimas décadas, ao ponto de adquirirem rapidamente uma posição hegemônica frente a outras mídias mais antigas, passamos a tomar essa reconfiguração paradigmática não como uma ruptura, mas como uma intensificação de um processo já em curso, uma revolução comunicacional sobre a qual as contingências pandêmicas atuam não como causa, mas como catalisador.

Na Comunicologia de Vilém Flusser, nos deparamos com uma conceituação desta revolução a partir das formas de representação de mundo em imagem e texto. Para Flusser (2015, p. 135-139), vivíamos o que se denomina História desde o surgimento da escrita e o estabelecimento de sua supremacia sobre as imagens. Entretanto, com a invenção da fotografia, foi posta em moção uma revolução que nos levou a um período pós-histórico, que promoveu um “contra-ataque” da imagem em uma nova forma particular: a imagem técnica. Segundo Flusser,

Historicamente, as imagens tradicionais são pré-históricas; as imagens técnicas são pós-históricas. Ontologicamente, as imagens tradicionais imaginam o mundo; as imagens técnicas imaginam textos que concebem imagens que imaginam o mundo. (FLUSSER, 1985, p. 10).

Flusser (1985, p. 10) define a imagem técnica como uma imagem produzida por aparelhos, que, por sua vez, são produtos da técnica – textos científicos aplicados. Por aparelho, o autor toma como um objeto que “simula um tipo de pensamento” e que tem um fim em si mesmo (FLUSSER, 1985, p. 5). O aparelho opera, portanto, segundo a lógica de um jogo, apresentando elementos combinatórios claros e distintos com os quais os usuários podem jogar – o que ele chama de programas. Estes elementos, contudo, se apresentam em um esquema de caixa-preta, segundo o qual o usuário manipula somente as entradas e saídas do aparelho, sem ser capaz de compreender seu funcionamento interno. O aparelho então se estrutura no funcionamento de programas: a permutação dos elementos programados para que o usuário jogue contra o aparelho, tentando esgotar as possibilidades de seu programa sem jamais conseguir. Desta forma, ao contrário de uma ferramenta, um aparelho não serve ao trabalho como a forma pela qual o homem

transforma a natureza, mas ele transforma o próprio homem, o colocando na posição de funcionário do programa (FLUSSER, 1985, p. 13-17). Flusser traça essas relações entre o sujeito e a programação técnica ao discutir o aparelho fotográfico:

O fotógrafo domina o input e o output da caixa: sabe com que alimentá-la e como fazer para que ela cuspa fotografias. Domina o aparelho, sem no entanto, saber o que se passa no interior da caixa. Pelo domínio do input e do output, o fotógrafo domina o aparelho, mas pela ignorância dos processos no interior da caixa, é por ele dominado. (FLUSSER, 1985, p. 15).

Sobre o programa, uma distinção ainda deve ser feita: ao contrário do que dita o senso comum, o entendimento do termo, aqui, não compreende simplesmente a codificação de comandos dentro do aparelho. Aqui, o programa, além de ter seus elementos programados, ele próprio codifica o trabalho a partir do jogo que estabelece com seus usuários. Os conceitos de programa e aparelho, portanto, alcançam implicações políticas e culturais. Para Flusser (1985, p. 16), mesmo os programadores de determinado programa são, eles próprios, funcionários de um outro programa – um metaprograma, que acaba por determinar o primeiro. Assim, se estabelece uma cadeia entre programas e metaprogramas, cuja hierarquia é aberta no topo – de forma que há sempre a abertura para um metaprograma se sobrepor aos demais.

Tomemos como exemplo um aparelho computacional. Ele possui um hardware e um software – respectivamente uma “coisa dura” programada para fazer operações matemáticas e armazenar dados eletronicamente em código binário, e uma “coisa mole” programada para dar significado a esses dados e possibilitar que o usuário os acesse e opere sobre eles. Entretanto, há também um programa das aplicações deste computador, como é o caso das mídias sociais, que coloca o usuário em função de seus algoritmos ininteligíveis; ou ainda o programa cultural da internet, que coloca todos os anteriores em função de seu modelo de conectividade; e assim por diante. É deste modo que se estabelece a hierarquia aberta dos programas e metaprogramas.

Seguindo no contexto dos aparelhos computacionais, cabe ainda nos estendermos sobre as implicações culturais de um programa fundamental para o prosseguimento desta análise: o software. Graças à sua funcionalidade de interpretar e dar propósito aos dados armazenados no hardware em uma diversidade imensurável de maneiras, o software, tão logo que se popularizou, transformou o aparelho computacional em aparelho midiático, dando origem ao que hoje se conhecem por novas mídias.

Para Lev Manovich (2013, p. 92), “as ‘novas mídias’ são ‘novas’ porque novas propriedades (por exemplo, técnicas de software) são facilmente adicionadas a elas”⁴. Ele então define as novas mídias como uma metamídia computacional que compreende tanto a simulação mídias físicas preexistentes, quanto novas mídias computacionais sem precedentes físicos, que são construídas a partir da aplicação de técnicas para gerar, modificar e visualizar variados tipos de dados midiáticos (MANOVICH, 2013, p. 110). Manovich aponta ainda para a capacidade do software de contaminar tudo o que toca a partir de técnicas universais que atravessam diferentes mídias e que, quando manipuladas pelo usuário, são capazes de alterar a percepção que este tem da própria mídia (MANOVICH, 2013, p. 122-124).

A compreensão de que a metamídia computacional abrange uma variedade de dados midiáticos que podem simular qualquer mídia preexistente implica dizer que, dentro deste conjunto, incluem-se tanto mídias estruturadas em texto, quanto mídias estruturadas em imagem. Para restringir o escopo das mídias que analisamos a seguir, recorreremos novamente à Comunicologia flusseriana. Nesta corrente de pensamento, o que caracteriza a pós-História é a superação e a finalização da História pela imagem. Essa imagem, a imagem técnica, torna-se uma meta da História, de forma que o acontecimento se torna “uma programação da imagem” (FLUSSER, 2015, p. 219-220). As imagens técnicas, ainda segundo Flusser (1985, p. 10), se apresentam ilusoriamente como janelas: embora ainda sejam imagens e, como tal, possuam caráter simbólico, se apresentam com uma pretensa objetividade que confunde o observador e o faz “confiar nas imagens técnicas tanto quanto confia nos próprios olhos”.

Considerando a posição basilar da imagem técnica na pós-História, restringimos o escopo da análise às mídias estruturadas nesta imagem. Essa escolha nos leva ainda à questão que abordaremos nas próximas seções: se, por um lado, determinadas técnicas de software alteram a percepção do usuário sobre as mídias, e, por outro lado, a imagem técnica – hoje amplamente midiática e softwarizada – suplanta uma percepção do mundo objetivo, seria o software também capaz de alterar não apenas a percepção da mídia em si, mas também do mundo sobreposto por sua imagem técnica?

⁴ Tradução livre de “‘new media’ is ‘new’ because new properties (i. e., new software techniques) can be easily added to it.”

O METAPROGRAMA PANDÊMICO

Com o suporte dos conceitos apresentados até aqui, podemos traçar, como ponto de partida, um modelo de metaprograma midiático-cultural imediatamente anterior à pandemia da COVID-19. Trata-se de um metaprograma alicerçado na supremacia da imagem técnica softwarizada e proliferada nas novas mídias. As novas mídias, por sua vez, são programadas em prol de um certo grau de automatização tanto na produção das imagens que circulam, com técnicas de software generativas, quanto em sua própria circulação, através de complexos algoritmos que determinam as vias de disseminação de informações. Neste modelo, há o que Flusser (1985, p. 17) chama de uma transvaloração de valores, na qual “não é o objeto, mas o símbolo que vale”. Aqui, quem tem certo domínio sobre o aparelho das novas mídias, seja a posse de sua programação (programadores) ou uma capacidade de dominar seus algoritmos (influenciadores), tem posição privilegiada de poder.

Esta descrição soa ainda adequada para definir o funcionamento das novas mídias durante a pandemia. Contudo, entendemos que ocorreram transformações na relação dos funcionários com este programa, na percepção que se tem da caixa-preta das novas mídias. Uma transformação que se manifesta de forma sobrepujante, tomando o todo das atividades culturais como um *zeitgeist*. Entretanto, se o metaprograma descrito ainda está em funcionamento, o que exatamente mudou?

Uma resposta possível pode ser formulada quando olhamos para fora deste metaprograma – mais especificamente, para cima. Podemos compreender a pandemia da COVID-19 como um novo metaprograma posto em funcionamento, que se sobrepõe a todos os programas anteriormente em vigor (institucionais, econômicos, midiáticos), e os coloca em função deste. Um metaprograma que, ironicamente, é condicionado por um vírus, “programado” apenas com o que há de mais elementar na natureza, e que afasta ainda mais a atividade humana desta própria natureza.

Este metaprograma midiático-cultural pandêmico funciona a partir de uma premissa fundamental: a supressão máxima da presença física. Faz-se o discernimento de programas considerados essenciais – que supram as necessidades humanas biológicas e garantam a manutenção de uma ordem social –, que são incluídas no funcionamento deste metaprograma, daqueles não essenciais, cujo funcionamento não é comportado por ele sem antes serem “reprogramados”. Assim, as novas mídias assumem a centralidade na mediação da atividade humana. Se, por um lado, grande parte dos aparelhos midiáticos

precisam ser reprogramados – como é o caso do Cinema – para que funcionem sem a presença física, o aparelho das novas mídias se encontra em situação oposta. Não apenas o funcionamento de seu programa não precisa se adaptar ao metaprograma pandêmico, como este passa a reprogramar o funcionamento de todos os outros.

Esta posição privilegiada das novas mídias pode ser compreendida a partir da configuração das relações espaciais propiciada por elas. Flusser (2015, p. 90) afirma que a revolução da comunicação ocasionou no fim da divisão entre espaço público e privado, uma vez que não mais seria necessário se deslocar do público ao privado em busca das informações. Ele então propõe o surgimento de uma sociedade telemática, destinada a “trazer o que está longe para perto”, e na qual os indivíduos se conectariam como nós em uma rede (FLUSSER, 2015, p. 322-323).

Embora a definição de sociedade telemática seja um conceito oportuno para descrevermos as novas mídias, parece necessário rever a reconfiguração espacial proposta. Em sua Comunicologia, Flusser compreende a comunicação sob a ótica de uma fenomenologia, segundo a qual os fenômenos se manifestam para nós em um mundo tridimensional objetivo ao qual estamos sujeitos (FLUSSER, 2015, p. 37), enquanto ocorrem em um espaço virtual, abstraído de dimensões e formulado apenas matematicamente, onde não se cabe conceituar público e privado (FLUSSER, 2015, p. 96). As novas mídias, portanto, funcionam em um espaço virtual onde o pensamento é simulado segundo formulações matemáticas. Contudo, há ainda o mundo objetivo onde interagimos com o aparelho que, em situação de isolamento, se evidencia demasiadamente privado, uma vez que, apesar de não haver um deslocamento físico deste mundo objetivo (privado) ao espaço virtual (público), ainda existe um elemento que separa os dois: a interface.

Alexander Galloway (2012, p. 31) define a interface como um “ponto de transição entre camadas midiáticas diferentes”, que opera como um efeito de tradução entre estas camadas. A existência da interface, portanto, garante que seja feita uma distinção entre a camada do virtual, onde as novas mídias operam, e a camada do objetivo, onde manipulamos suas entradas e saídas, e onde elas se manifestam para nós.

Dizer que a interface mantém a separação entre estes espaços, entretanto, não significa afirmar que eles não possam se aproximar. Se a telemática traz para perto o que está longe, a aproximação pode ser mútua. Ao passo em que as informações são trazidas para dentro do espaço privado através dos aparelhos, o isolamento transforma estas

informações, sobretudo aquelas codificadas em imagens, na única referência de representação de mundo fora do espaço privado do lar.

Mais do que nunca, as fronteiras entre as imagens técnicas como representação de mundo, e o próprio mundo objetivo fora da esfera privada que elas representam, se tornam de difícil delimitação. O mundo fora do espaço privado, portanto, passa a ser interpretado exclusivamente através de imagens técnicas, tanto pela impossibilidade de experimentar o espaço público em presença física, quanto pela suplantação das atividades transcorridas nesse espaço pelo software.

Retornamos, então, à questão colocada na última seção. O software reprogramou, impreterivelmente, toda a atividade humana não essencial que se realizava no espaço público – atividades sociais, culturais, políticas e econômicas. A imagem técnica substituiu a percepção do mundo objetivo: a escola, o trabalho, a saúde, a política e o lazer migraram para o virtual. O diálogo em presença física deu lugar às videochamadas e às trocas de mensagem de texto. Mais do que nunca, boa parte da cultura e da comunicação são cada vez mais mediadas pelo software. Daqui em diante, portanto, buscaremos identificar os reflexos do metaprograma pandêmico e a softwarização compulsória da sociedade no imaginário coletivo. Para isto, analisaremos representações diretas deste contexto em narrativas audiovisuais.

O QUAR-HORROR COMO NARRATIVA DO ISOLAMENTO

Antes de adentrarmos na análise das obras, cabe ainda justificar brevemente a escolha dos objetos de análise. Narrativas audiovisuais, sobretudo cinematográficas, se pensadas em termos flusserianos, constituem uma categoria particular de imagem técnica. Embora as imagens em movimento sejam ainda imagens, e devam ser decifradas como tal, quando estas se estruturam em narrativas a partir da organização de um fluxo de pensamento determinado (uma linearidade fabricada), passam a adquirir um caráter textual – são textos encenados. O caráter pós-histórico da imagem cinematográfica é, portanto, definido por sua capacidade de simular o pensamento histórico através da imagem: “A fita do filme é, significa, simula o que vocês quiserem; uma história com ação, uma quase História no sentido histórico da palavra.” (FLUSSER, 2015, p. 228).

Dentre as possibilidades de representação histórica das narrativas audiovisuais, há uma em particular sobre a qual nos debruçaremos: a “fantasia de mídia”⁵, ou seja, a imaginação das possibilidades e entaves de outras mídias a partir de uma realidade percebida (YOUNG, 2006, p. xxiii). Para Paul Young (2006, p. xxii), o Cinema imagina estas mídias a partir de uma relação de rivalidade, fomentada por suas capacidades em fornecer entretenimento em formatos que suprem limitações do primeiro, como a possibilidade de uma interação social expandida; transmissões “ao vivo”; e o consumo privado em casa. Para definir a ideia da “fantasia de mídia”, Young recupera o pensamento de Marvin:

Fantasia nos ajudam a determinar qual era a “consciência” em uma era particular, quais pensamentos eram possíveis e quais não podiam ser entretidos ainda ou não mais. [...] Tais sonhos nunca são fantasia pura... Eles refletem condições que as pessoas conhecem e nas quais elas vivem, e riscos sociais reais.⁶ (MARVIN *apud* YOUNG, 2006, p. xxiii-xxiv).

Ainda que Young aborde a “fantasia de mídia” em função de uma observação de como o Cinema rivaliza com mídias posteriores em um momento em que estas ainda se apresentam como uma novidade ambígua, aqui selecionamos obras que representem aparelhos midiáticos não necessariamente novos, mas reprogramados pelo metaprograma pandêmico, a fim de se analisar os termos desta reprogramação sob um ponto de vista mais próximo da “realidade percebida” do que da fantasia.

Tratemos, primeiramente, do *Quar-Horror*. Abreviação de *Quarantine Horror* (em tradução livre, “terror de quarentena”), trata-se de um subgênero do terror psicológico surgido durante o cenário pandêmico. Como o próprio nome sugere, o *Quar-Horror* é definido por abordar o isolamento como temática narrativa, trazendo-o não como pano de fundo, mas como premissa central de suas obras, focando nos predicados de indivíduos isolados em casa (ULABY, 2020), produzindo o que podemos chamar de narrativas do isolamento.

O curta *Isolamento* (2020, dir. Antônio Jr.)⁷ nos fornece um ponto de partida para descrever o *Quar-Horror*. A obra apresenta um homem sozinho em casa, assistindo de

⁵ Tradução livre de “media fantasy”

⁶ Tradução livre de: “Fantasies help us determine what “consciousness” was in a particular age, what thoughts were possible, and what thoughts could not be entertained yet or anymore [...] Such Dreams are never pure fantasy... They reflect conditions people know and live in, and real social stakes.”

⁷ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ivPcZ8O06OU>. Acesso em 05 ago. 2021

seu sofá notícias do avanço da pandemia na televisão. Ele diminui o volume da televisão e alcança seu celular, para então começar a rolar a página de um aplicativo de vídeos, ainda com o som da televisão ligada ecoando. Ele então se depara com uma transmissão ao vivo que mostra sua sala, naquele exato instante, com ele próprio sentado no sofá. Ele se levanta e olha em volta, procurando uma câmera que o possa estar filmando, até ser interpelado por um *jumpscare* de um sujeito mascarado que encerra o curta.

Um segundo exemplo do *Quar-Horror*, o curta *Stay at Home* (2020, dir. Kenneth Brown)⁸ apresenta mais um protagonista só em casa, trabalhando em frente a um computador enquanto novamente a figura da televisão está presente, ao fundo, transmitindo notícias da pandemia. Ele é interrompido pelo som da campainha de casa e, ao abrir a porta, se depara com uma caixa e um bilhete, que diz que se esta for aberta em menos de duas semanas, um mal será liberado – em clara alusão à quarentena. Voltando ao computador, ele passa a receber mensagens em seu celular (representadas por elementos gráficos de interface na tela), convidando-o a sair. O protagonista reluta, enquanto o suspense é construído nos momentos em que ele parece estar disposto a ceder, até que ele enfim cede, no que o curta se encerra com um plano ameaçador da caixa.

Se a televisão é elemento recorrente nas duas obras já citadas, ela aparece ainda em uma terceira, mas de forma menos literal. O curta *Wrath* (2020, dir. Theo Radomski)⁹ traz mais um homem em isolamento, sentado em um sofá iluminado por luzes cintilantes em diferentes cores, simulando uma televisão ligada em uma sala escura. Ele então inicia um diálogo com um fantoche do outro lado da sala, similar a uma figura de programas infantis, que tenta convencê-lo de que não há nenhum risco em sair de casa. Quando o protagonista se mostra irredutível em sua decisão de permanecer isolado, acaba assassinado pelo fantoche.

Analisando as três obras, podemos identificar alguns elementos em comum segundo os quais podemos aprofundar a compreensão do *Quar-Horror*. Primeiramente, as narrativas do isolamento construídas nas obras não apenas representam os efeitos psicológicos do isolamento em si, mas também contém uma premissa própria da pandemia: o perigo eminente do que há fora de casa e o medo não apenas de sair, mas de que esse algo (o vírus) entre. Este perigo, por sua vez, é representado pelo segundo

⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=YLAwv5E5bUc>. Acesso em 05 ago. 2021

⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BdkwVF-510Y>. Acesso em 05 ago. 2021

elemento em comum nestes curtas, a televisão. A todo instante esses personagens são lembrados de que o isolamento é imprescindível através de seus aparelhos televisores.

Podemos, assim, buscar uma relação destes aparelhos com a construção do terror psicológico no *Quar-Horror*. Flusser (2015, p. 60) define a televisão como uma estrutura de comunicação em feixe que, ao privilegiar uma comunicação discursiva, apenas transmite ao espectador uma programação, tirando dele a capacidade de responder diretamente à emissora – capacidade esta que Flusser (2015, p. 110) denomina “responsabilidade”. O autor descreve ainda uma estrutura alternativa ao feixe na revolução da comunicação: a estrutura em rede telemática. Nesta estrutura predominantemente dialógica, os indivíduos se tornam interconectados como nós em uma rede, onde há a responsabilidade mútua entre eles.

O curta *Self-Isolation* (2020, dir. Blake Ridder)¹⁰ opera com as duas estruturas descritas por Flusser. A obra apresenta uma mulher que navega em seu computador e abre um aplicativo de videoconferências, onde se juntam a ela quatro amigos. Os cinco discutem casualmente detalhes de seu cotidiano em isolamento antes de serem repentinamente desconectados um a um, até restar apenas a protagonista, atônita. Sozinha, ela deixa um recado para que todos se cuidem, antes de minimizar a janela da videochamada, revelando uma página de notícias que informa sobre o aumento de casos da COVID-19 – sugerindo que os que foram desconectados estão entre as vítimas.

Portanto, em *Self-Isolation* identificamos uma relação direta das estruturas de comunicação com a variação de tom do curta. Enquanto há uma comunicação dialógica, o filme assume o tom casual de uma conversa entre amigos. É apenas quando esta comunicação é interrompida que o terror psicológico dita o tom, culminando com a transição para uma estrutura discursiva (a notícia de jornal) ao fim. Desta forma, podemos concluir que a construção do terror no *Quar-Horror* está ligada ao uso de estruturas discursivas pelos personagens, em que o metaprograma pandêmico é informado a eles através destas estruturas e sua incapacidade de responder (e agir fora do metaprograma) provoca a angústia em face ao isolamento representada nestas obras.

¹⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=C3ogxQlwNU>. Acesso em 05 ago. 2021

O *SCREENLIFE*: ENTRE CINEMA E NOVAS MÍDIAS

Ao representar uma videochamada através da interface do computador de sua protagonista, *Self-Isolation* pode ser abordado não apenas sob a ótica do gênero em que se inscreve, o *Quar-Horror*, mas também da linguagem em que se estrutura: o *Screenlife*. Um termo cunhado pelo produtor e diretor Timur Bekmambetov (2015) e que ganhou novo significado com o metaprograma pandêmico, o *Screenlife* denomina uma linguagem audiovisual que transcodifica códigos do Cinema e das novas mídias em narrativas que se caracterizam por apresentar como espaço diegético o software. Esta linguagem produz então filmes dos mais diversos formatos audiovisuais que se passam inteiramente na tela de dispositivos computacionais manuseados por seus personagens.

O processo intermediático de transcodificação que gera os códigos do *Screenlife* ocorre através de um jogo de forças entre suas duas mídias geradoras, Cinema e novas mídias. Embora o software forneça boa parte dos códigos visuais empregados na construção da diegese destes filmes, eles ainda operam segundo uma linearidade cinematográfica que mantém a figura do espectador que não é capaz de intervir no curso da narrativa. Assim, conforme o *Screenlife* tende a se aproximar da mídia cinematográfica, ele por vezes remedia códigos narratológicos e de decupagem do cinema clássico e de gênero (DARWICH, 2020).

Uma vez que o *Screenlife* foi incorporado ao aparelho midiático cinematográfico, com sua apropriação por parte de grandes estúdios, ele passa a imaginar as novas mídias analogamente a como o próprio Cinema o faz. Para Young (2006, p. xxviii), o Cinema, enquanto instituição, rivaliza com outras mídias que produzam entretenimento em formas que superem limitações deste, considerando-as ameaças à hegemonia de seus valores institucionais. Portanto, quando o Cinema fantasia estas mídias rivais em seus filmes, o faz carregado de midiafobia contra elas, a fim de tentar resguardar sua sobrevivência e de seus valores.

No *Screenlife*, uma representação midiafóbica das novas mídias pode ser encontrada no filme *Amizade Desfeita* (2014, prod. Timur Bekmambetov), no qual acompanhamos, através de uma videochamada, um grupo de adolescentes serem atormentados pelo fantasma de uma colega falecida. Este fantasma age através da possessão da máquina onde se produz a diegese, e se manifesta através de falhas no software que premeditam sua violência (TORRES, 2020), de forma que o filme se

apropriada dos paradigmas de interação social das novas mídias para utilizá-los em sua construção midiafóbica de uma ameaça sobrenatural.

No *Screenlife* produzido no período pandêmico, contudo, este panorama parece ter sido alterado. O longa-metragem *Host* (2020, dir. Rob Savage) aborda uma temática similar a *Amizade Desfeita*: um grupo de amigas se reúne em uma videochamada para realizar uma sessão espírita que acaba invocando uma presença maligna que as atormenta. Entretanto, este espírito já não se manifesta da mesma forma. Em *Host*, todos os eventos sobrenaturais ocorrem no mundo objetivo representado nas imagens das *webcams*. A presença se manifesta nos objetos das casas de cada uma das personagens, não na máquina. O software, em vez de possuído, acaba auxiliando na identificação do espírito – em um dado momento, um filtro projeta uma máscara em um espaço vazio, revelando a presença do espírito lá.

As webséries *Carenteners* (2020) e *Gameboys* (2020), por sua vez, abordam ainda outro tom do *Screenlife*. Respectivamente um retrato humorado do cotidiano do isolamento e uma comédia romântica sobre dois jovens que se conhecem online durante a pandemia, ambos representam interações sociais reprogramadas pelo metaprograma pandêmico, possibilitadas apenas através do software. O caso de *Carenteners* é o mais revelador: somos apresentados a dois dos protagonistas que são irmãos que habitam e estão isolados na mesma casa, mas ainda assim se comunicam majoritariamente através de videochamadas. Aqui, podemos ter um vislumbre da extensão deste metaprograma, que reprograma não apenas o que é estritamente imperativo, mas atividades sociais que não são se tornam impraticáveis em virtude da COVID-19.

Podemos tentar buscar uma explicação para esta possível superação da midiafobia a partir das transformações institucionais pelas quais o Cinema passou desde o advento da pandemia. Antes uma tradição expressa em uma atividade coletiva e de presença física, o “assistir um filme” como o gesto de ir ao cinema foi abalado pelo metaprograma pandêmico. Desta forma, as novas mídias, antes rivais diretas, se tornaram meios de sobrevivência para o Cinema. As plataformas de streaming se apresentaram como alternativa para as salas fechadas, enquanto a própria produção cinematográfica encontrou no espaço virtual da videochamada uma alternativa às restrições de reuniões de pessoas em um mesmo espaço físico.

Assim, o metaprograma pandêmico reprogramou o aparelho cinematográfico de tal forma que ele não mais rivaliza com o software, e sim depende dele. Os filmes não

mais imaginam as novas mídias em tom de ameaça, mas as representam como mídia possibilitadora da manutenção de interações sociais, em virtude de sua estrutura dialógica. A midiafobia, por outro lado, ainda se manifesta quando o Cinema imagina mídias discursivas como ele próprio. No cenário pandêmico, o cinema continua a rivalizar com a televisão, na escolha do que assistir em determinada tela. Eis então que o *Quar-Horror*, ao representar a ameaça dos eventos que se passam fora de casa, revela também a ameaça postada pela televisão. Quando o *Quar-Horror* trata de representar a televisão como mensageira do metaprograma, trata de aferir a ela a fonte da angústia e da ansiedade do isolamento, em um movimento de resguardo ao que ainda resta da instituição Cinema.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pesquisar um fenômeno recente e ainda em curso significa caminhar em um território onde se escondem certas armadilhas a serem evitadas. Primeiramente, neste trabalho buscamos não ser proféticos ao tentar prever os desdobramentos das transformações paradigmáticas analisadas. Em segundo lugar, sendo a pandemia da COVID-19 de um fenômeno no qual estamos implicados e que se manifesta em uma complexidade de maneiras, focalizamos nos aspectos midiáticos afetados por este fenômeno, a fim de se evitar excessos que diluíssem os resultados obtidos.

Dito isto, em um primeiro momento tratamos de compreender a pandemia como um metaprograma, nos termos de Flusser, cuja premissa é a supressão, em virtude das medidas sanitárias de isolamento social, das atividades em presença física. Este metaprograma, que se sobrepõe aos programas que vigoravam anteriormente, encontrou no software um agente condicionante da reprogramação de outros aparelhos cujo funcionamento conflitava diretamente com o metaprograma pandêmico.

Uma vez descritas as bases do metaprograma, identificamos, através da análise de narrativas do isolamento no *Quar-Horror*, as diferentes implicações do caráter dialógico e discursivo de estruturas de comunicação que funcionam dentro dele. Em seguida, analisando o *Screenlife*, conseguimos traçar um panorama do jogo de forças entre o Cinema e as novas mídias neste metaprograma, a partir da observação de uma superação da midiafobia. Os desdobramentos do metaprograma pandêmico em um cenário futuro pós-pandêmico, embora possam encontrar no presente trabalho um ponto de partida para guiar uma possível análise, ainda soam imprevisíveis no sentido de discriminar o que

pode ser tomado como predicado transitório específico do cenário pandêmico, do que surge como reformulação paradigmática permanente. Um estudo de tal ordem poderá ser realizado uma vez superada a premissa do metaprograma: a pandemia em si e suas restrições à presença física.

REFERÊNCIAS

BEKMAMBETOV, Timur. Rules of the Screenmovie: The Unfriended Manifesto for the Digital Age. **Moviemaker Magazine**. Playa Vista. 22 abr. 2015. Disponível em: <https://www.moviemaker.com/archives/moviemaking/directing/unfriended-rules-of-the-screenmovie-a-manifesto-for-the-digital-age>. Acesso em: 20 set. 2020.

BLOOM, David. Pandemic, Downturn To Cost Entertainment Industry \$160 Billion In Growth Over 5 Years. **Forbes**. Jersey City. 21 maio 2020. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/dbloom/2020/05/21/entertainment-industry-160-billion-lost-growth-ampere-theaters-advertising-streaming>. Acesso em: 09 jul. 2021.

DARWICH, Gabriel. Mapeando o Espaço Semiótico do Screenlife: uma Análise dos Códigos do Filme Buscando... In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 43., 2020, Salvador. **Anais**. São Paulo: Intercom, 2020.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985.

FLUSSER, Vilém. **Comunicologia**: reflexões sobre o futuro. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

GALLOWAY, Alexander. **The Interface Effect**. Cambridge: Polity Press, 2012.

MANOVICH, Lev. **Software Takes Command**. New York: Bloomsbury, 2013.

TORRES, Heloísa. O Glitch como Universal Contingente em Amizade Desfeita In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 43., 2020, Salvador. **Anais**. São Paulo: Intercom, 2020.

ULABY, Neda. New 'Quar-Horror' Films Show Staying At Home Is Scary Too. **NPR**. 20 ago. 2020. Disponível em: <https://www.npr.org/2020/08/03/897314108/new-quar-horror-films-show-staying-at-home-is-scary-too>. Acesso em: 02 ago. 2021.

WATSON, R. T.. World-Wide Streaming Subscriptions Pass One Billion During Pandemic. **The Wall Street Journal**. New York. 18 maio 2021. Disponível em: <https://www.wsj.com/articles/worldwide-streaming-subscriptions-pass-one-billion-during-pandemic-11616079600>. Acesso em: 09 jul. 2021.

YOUNG, Paul. **The cinema dreams its rivals**: media fantasy films from radio to the internet. Minneapolis: University Of Minnesota Press, 2006.