
Interfaces do *Screenlife*: (in)coerência estética em *The Collingswood Story* e *Host*¹

Masami SATO JUNIOR²
Alex DAMASCENO³
Universidade Federal do Pará, Belém, PA.

RESUMO

O artigo propõe a existência de um *continuum* estético do *Screenlife* – formato audiovisual em que a narrativa é completamente ambientada em uma tela de computador – posto entre dois extremos: “total coerência estética” e “total incoerência estética”. Para tal, utiliza-se do pensamento de Alexander Galloway, que propõe uma estética coerente como aquela da obra em que o nível de sua interface com o observador é “dissolvida”, tendo como único foco de atenção sua própria diegese; enquanto uma estética incoerente é aquela que faz o movimento oposto, chamando atenção para sua interface com o observador. Dessa forma, analisando como cada obra reproduz o dispositivo cinematográfico plano/contraplano, localizamos as prevalências de incoerência estética em *The Collingswood Story* e coerência estética em *Host*.

PALAVRAS-CHAVE: *Screenlife*; *Host*; *The Collingswood Story*; estética.

INTRODUÇÃO

Screenlife é o termo cunhado pelo diretor e produtor cinematográfico cazaque-russo Timur Bekmambetov e corresponde ao formato audiovisual cujas narrativas se passam inteiramente na tela de um computador. A interface, uma vez capturada ou recriada através de softwares de edição como *Adobe Premiere* e *After Effects*, ocupa todo o espaço tradicional da tela de exibição cinematográfica, de maneira que a narrativa se desenrola diegeticamente através do uso desses aparelhos e aplicativos pelas personagens, as quais se tornam visíveis ao espectador através da imagem capturada por suas webcams.

¹ Trabalho apresentado na IJ04 – Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – XVII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Graduando do Curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Pará (UFPA). Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Produção Artística (PIBIPA) do ICA – UFPA no projeto de pesquisa Linguagens do Cinema *Screenlife*: Transformações no Dispositivo Cinematográfico. Email: masamisatojr@gmail.com

³ Orientador do trabalho. Professor adjunto do Curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual da UFPA. Email: alexd@ufpa.br

A complexa interação entre cinema e novas mídias digitais que, dentre outras formas, resulta também no formato *Screenlife*, é explorada por Alex Damasceno (2020), que nomeia esse fenômeno de “audiovisualização do software”. Em decorrência desse processo, “diferentes programas de computador passam a ser encenados, montados e representados nas imagens audiovisuais; tornam-se cenários, personagens, figuras narrativas, procedimentos de decupagem, etc.” (DAMASCENO, 2020, p. 1), podendo se manifestar tanto em uma obra inteiramente situada nas interfaces gráficas, como é o caso do *Screenlife*, quanto por um uso intercalado com imagens cinematográficas tradicionais, a exemplo do que é observado no filme *Happy End* (2017, dir. Michael Haneke), que usa pontualmente a interface do aplicativo de smartphones Snapchat.

A centralidade do argumento de Damasceno é que nessas obras não temos meramente uma reflexão ou apropriação de aspectos visuais das novas mídias pelo cinema, pois, considerando-se o fato de que o cinema já foi transcodificado pelo digital - a esmagadora maioria dos filmes hoje é gravado em câmeras digitais e finalizado em softwares profissionais -, podemos dizer que “é o próprio software que se dirige a si mesmo” (DAMASCENO, 2020, p. 3) nesses casos.

Como fruto dessa relação complexa que gera resultados variados, podemos perceber que o grupo de filmes que se encaixam nas definições citadas anteriormente como características ao *Screenlife* não é uniforme em sua linguagem – excetuando-se a impossibilidade de interação do espectador, que, por sua vez, é um dos traços definidores das novas mídias.

Lev Manovich (1997), comentando a respeito da transcodificação do cinema pelas novas mídias, diz que, a partir do momento em que o cinema é englobado pelo computador digital, ele se liberta de sua fisicalidade (rolos de filme, projetores, salas de cinema) e passa a configurar uma série de metáforas visuais que podem ser utilizadas, tal qual uma caixa de ferramentas, para construir códigos instantaneamente inteligíveis na utilização das novas mídias por um usuário fluente na linguagem cinematográfica. Dessa forma, temos, por exemplo, que a montagem espacial do cinema e do vídeo é a influência direta para a compreensão da navegação em múltiplas páginas sobrepostas, assim como o conceito da câmera móvel foi fundamental para a construção de uma visualidade adequada de softwares usados para a criação virtual de objetos tridimensionais.

Esse processo imprime uma qualidade inerentemente cinematográfica e dramática ao uso regular de computadores através de sua interface gráfica; assim, pode-se dizer que o *Screenlife*, como um meio de contar histórias, é livre para construir suas poéticas através da articulação de elementos elencados de dois grandes léxicos visuais: o das novas mídias e o propriamente cinematográfico. O quanto uma única obra se aproveitará a mais de um dos léxicos é algo inteiramente variável, dado que o formato, mesmo tendo conseguido entrar no mainstream com sucessos de bilheteria como *Amizade Desfeita* (2014, dir. Levan Gabriadze) e sua sequência *Amizade Desfeita 2: Dark Web* (2018, dir. Stephen Susco), não estabilizou seus códigos da mesma maneira que, por exemplo, a montagem do cinema clássico quando da época dos filmes dirigidos por D.W Griffith. É possível supor, no entanto, que uma estabilização desta natureza sequer seja possível, já que o *Screenlife* busca representar os softwares populares do dia, que sobem e descem em predominância transcultural – por exemplo, um filme de 2014 como *Amizade Desfeita* representa o aplicativo *Skype*, enquanto um de 2020, como *Host* (2020, dir. Rob Savage) representa o *Zoom*. Dessa forma, uma análise evolutiva temporal da estética do *Screenlife* pode levar a uma história dos próprios softwares, nos afastando de um entendimento da gama de articulações possíveis entre os códigos das novas mídias e do cinema que estão em jogo no formato. Em uma tentativa de propor um possível espectro estético (um continuum entre dois extremos), acredito para esse fim ser mais útil trabalhar dentro dos termos “coerência” e “incoerência”, como descritos por Alexander Galloway. No tópico seguinte, apresento o pensamento do autor e, com base nele, traço as linhas de problematização sobre a estética do *Screenlife*.

“COERÊNCIA” E “INCOERÊNCIA” NO *SCREENLIFE*

Alexander Galloway (2012) interessa-se por examinar a natureza não só da interface gráfica das novas mídias, mas da “interface” em seu sentido mais geral, que ele descreve como “o momento no qual um material significante é entendido como distinto de outro material significante. Em outras palavras, uma interface não é uma coisa, uma interface é sempre um efeito” (GALLOWAY, 2012, p. 33, tradução minha⁴).

⁴ Tradução livre de: “It is that moment where one significant material is understood as distinct from another significant material. In other words, an interface is not a thing, an interface is always an effect.”

O autor nos pede para encarar a interface como um processo e, a fim de ilustrar sua argumentação, analisa a pintura *Triple Self-Portrait* (Fig. 01), de Norman Rockwell (1960), a qual ele descreve como uma reflexão a respeito de interfaces. Nela, podemos constatar três camadas de interface na diegese: (1) Rockwell sentado na cadeira; (2) seu reflexo “objetivo” no espelho e; (3) seu autorretrato em construção.

Fig. 01: Triple Self-Portrait



Fonte: Norman Rockwell, 1960⁵.

No entanto, esse circuito estético perfeitamente coerente de “meta imagens”, pelo qual circula nossa atenção, apaga uma quarta camada representativa: a interface da própria ilustração com o observador, ou, como ele chama, seu “framing”, o qual traduzo aqui como “moldura” (GALLOWAY, 2012). Para o autor, um circuito estético tal qual o encontrado nesta ilustração é “coerente” porque imprime um movimento centrípeto à atenção de quem a observa, levando-a sempre à interioridade – diegese – da imagem e apagando os traços que fazem referência à existência do artefato como mídia. Já ao contrário, uma estética “incoerente” é aquela que, por sua vez, traz a “moldura” para o centro da obra, que não esconde sua natureza e sua relação com o que lhe é externo; o movimento da atenção do observador se torna metaforicamente centrífugo, dado que lhe é permitido experimentar a interface da obra consigo de maneira evidente.

⁵ Disponível em: <<https://www.nrm.org/MT/text/TripleSelf.html>> . Acesso em: 11 ago. 2021.

O *Screenlife*, não muito dissemelhante da ilustração de Rockwell, também é uma reflexão a respeito de interfaces, tanto literalmente, por representar a GUI (“graphical user interface” ou “interface gráfica do usuário”) de computadores pessoais, quanto conotativamente, por realizar em suas possibilidades estéticas circuitos complexos que se prestam tanto à coerência quanto à incoerência. Ressalto que Galloway (2012), no entanto, não acredita que esta seja uma configuração binária, e sim um *continuum*, ou um espectro, que vai da coerência até a incoerência e vice-versa, qualidade que eu também acredito ser transponível ao *Screenlife*, de maneira que obras diferentes podem ser localizadas em diferentes pontos.

Se torna necessário, portanto, propor o que constituiria uma estética coerente para o *Screenlife*. Uma primeira tentativa de sistematização foi feita pelo diretor Timur Bekmametov (2015), ao publicar na internet um manifesto em que é preconizado que devem ser mantidas três principais unidades em filmes desse formato: 1) Unidade espacial, pois o filme deve se passar apenas em uma única tela de computador, pertencente a um personagem, atentando para que a tela representada ocupe a totalidade da tela de exibição; 2) Unidade temporal, de forma que a duração do filme seja equivalente ao tempo da história, como se assistíssemos a um plano sequência; e 3) Unidade de som, ou seja, todos os sons devem ser originados pelo computador e justificados diegeticamente, de forma que o espectador esteja sempre ciente de sua origem.

Damasceno (2020), em sua análise das poéticas do *Screenlife*, diz que essas regras configuram “imposições arbitrárias que, em vez de formar uma poética (no sentido de apontar os princípios de construção do formato), limitavam as suas possibilidades” (DAMASCENO, 2020, p. 4); porém, a fim de elaborar o formato dentro da noção de coerência apresentada por Galloway, acredito que o manifesto se torna um norte extremamente útil se junto a ele considerarmos o argumento de Heller-Nicholas, evocado por Gabriela Almeida e Jéssica Soares (2018) a fim de explicar o efeito dos filmes de horror *Found Footage* sobre o espectador:

[...] a sensação de emoção e perigo resultante de assistir a filmes deste tipo não decorre da dúvida ou da certeza sobre a veracidade das imagens, “mas da construção formal das mesmas, pois esta construção sugere que, se houvesse imagens realmente verdadeiras nesses filmes, elas se pareceriam exatamente como são”. (HELLER-NICHOLAS *apud* ALMEIDA; SOARES, 2018, p. 250)

Por essa linha, temos que a verossimilhança de uma obra *Found Footage* com o artefato midiático que está encenando atua como um fator direto para a imersão na diegese (mesmo que o espectador esteja plenamente ciente de que é, de fato, uma diegese). Ressalto aqui que essa definição a respeito da natureza dos filmes *Found Footage* é uma tão intimamente transponível ao *Screenlife* que as Almeida e Soares (2018) a invocam justamente para analisar filmes do formato, como *Amizade Desfeita*:

Para a autora, trata-se não apenas da premissa/promessa de que as imagens seriam “material encontrado” gravado com câmeras de uso cotidiano de diversos tipos, mas sim de um tipo de estética realista e de caráter amador emulados pelas imagens presentes nos filmes e ao mesmo tempo familiares ao público (ALMEIDA; SOARES, 2018, p. 245)

Coerência estética no *Screenlife*, portanto, pode ser encontrada na construção formal de uma verossimilhança estética total com a GUI que se deseja encenar a fim de contar uma história que respeite as unidades de espaço, tempo e som. Em outras palavras, um filme cujo léxico principal é o das novas mídias, excetuando a sua interatividade. Incoerência estética, assim, estando no extremo oposto do espectro, é encontrada em filmes *Screenlife* que não mantêm as três unidades, dando lugar a procedimentos tipicamente cinematográficos a exemplo de close-ups que quebram a correspondência total do tamanho da GUI com o da tela de exibição, elipses temporais e trilha sonora extradiegética.

A partir dessa premissa, escolhi analisar dois filmes *Screenlife*: *The Collingswood Story* (2002, dir. Mike Costanza) e *Host*, a fim de destrinchar suas configurações à luz do que foi proposto anteriormente e propor um espectro estético para as obras do formato que possui “total coerência estética” e “total incoerência estética” como seus extremos. Os dois longas-metragens foram selecionados tanto por diferenças quanto semelhanças que possuem entre si. Ambos são filmes do gênero horror, mais especificamente do horror sobrenatural. No entanto, nos dois casos, o aspecto sobrenatural de suas narrativas não se manifestam através de fantasmas que habitam o interior dos *hardwares* e *softwares* utilizados pelas personagens, tornando-se “presentes” através do mau funcionamento destes, mas são apenas registrados pelas webcams, reservando o espaço encenado do *software* como uma extensão das ações e

conexões realizadas pelas personagens. Como principal diferença temos a extensa diferença temporal de suas janelas de produção e lançamento, de maneira que *The Collingswood Story* é considerada a obra pioneira do formato (RINDNER, 2021), e portanto toma suas escolhas estéticas sem um arcabouço de obras anteriores (exceto o *found footage* mais tradicional, vinculado ao registro através de câmeras não-profissionais); *Host* por sua vez, é uma das mais recentes obras mainstream do *Screenlife*, encontrando sucesso comercial e crítico (DENCK, 2020). Seu lançamento em 2020 implica que, ainda que produza suas próprias formulações estéticas, lhe é permitido iterar reflexivamente sobre obras anteriores.

As análises dos dois filmes não têm por objetivo apenas inseri-los em pontos opostos do espectro estético do *Screenlife* que venho a propor, mas também compreender seus códigos à luz um do outro, de maneira a elucidar quais efeitos são alcançados quando se opta por características mais próximas de um ou de outro. Friso também que ao uso dos termos “coerência” e “incoerência” não deve ser atribuído o significado “bom” e “ruim”, respectivamente, já que, para os propósitos dessa análise, uma “estética coerente” e uma “estética incoerente” são meios para alcançar efeitos diferentes à disposição dos realizadores.

O CONTINUUM ESTÉTICO EM THE COLLINGSWOOD STORY E HOST

Em *The Collingswood Story* acompanhamos um casal, Rebecca e John, que, a fim de manter um relacionamento à distância, passam a se comunicar através de um software fictício de chat por vídeo chamado *Dekko Video Phone*, que funciona ligado diretamente à linha telefônica residencial de cada um. Acompanhamos a história alternando entre os computadores dos personagens. Rebecca se mudou da cidade onde moravam para cursar faculdade em Collingswood, Nova Jersey; a mudança é um ponto de atrito para os dois, com Rebecca se sentindo feliz por finalmente sair da cidade interiorana onde John ainda reside. A história começa com os dois ligando suas webcams pela primeira vez, de maneira que no decorrer do filme eles vão aprendendo a usar o programa. Durante um final de semana em que os proprietários da enorme casa antiga em que Rebecca aluga um quarto saem de viagem, o que calha de acontecer justamente durante o aniversário dela, John, a conselho de seu amigo, Billy (com quem ele também se comunica somente por videochat), presenteia Rebecca com uma lista de

contatos misteriosos, para os quais ela deve “ligar” através do aplicativo de videochamada. Dentre os contatos, está o de uma suposta médium, Vera Madeline, uma figura elusiva que os alerta a respeito de um culto que praticava rituais em Collingswood. O culto resultou em diversos assassinatos, e Vera pressente que algo macabro emana da região onde Rebecca está. Inicialmente céticos, o casal vai descobrindo cada vez mais coisas através de pesquisas na internet e, conforme mais informações vêm à tona, Rebecca descobre itens que ligam a casa em que está diretamente ao culto citado, culminando em sua subida até o sótão (conseguimos acompanhar suas ações porque a personagem leva consigo seu laptop e webcam), onde é atacada por uma figura sobrenatural; enquanto isso, John é morto violentamente por uma figura que nunca vemos (as luzes de sua casa apagam misteriosamente), e depois o seu corpo exhibe o mesmo padrão dos assassinatos citados por Vera Madeleine. O filme termina com Rebecca olhando em direção à câmera em meio à escuridão do sótão e sorrindo maliciosamente.

Em *Host* acompanhamos uma videochamada feita pelo aplicativo *Zoom*. A sala virtual foi criada pela protagonista, Haley, e é somente através da interface do software que acompanhamos todo o desenrolar da história. Logo entram na sala suas amigas Jemma, Caroline, Radina, Emma e Teddy, cada um através de seu computador pessoal ou smartphone; a videochamada é justificada na história pelo isolamento social em decorrência da pandemia de Covid-19, o que, além de criar a situação do filme, ajuda a situá-lo na contemporaneidade de seu lançamento. O propósito do encontro virtual é realizar uma sessão espírita com o auxílio da médium Seylan, que também entra na chamada depois de um momento inicial de descontração entre os amigos. No entanto, uma das amigas, Jemma, não leva a sessão a sério e finge sentir a presença de um conhecido de sua infância que morreu; quando isso é comunicado a Seylan, que perde sua conexão com a internet por falar de um lugar muito remoto, ela explica que isso foi um erro, pois abriu um caminho para espíritos malignos. Dentro de pouco tempo, coisas progressivamente mais sinistras começam a acontecer, com todas as personagens sendo atacadas por entidades fantasmagóricas em suas casas. Depois que a maioria delas já foi morta de diferentes maneiras pelas entidades, Jemma quebra o protocolo do isolamento e vai até a casa de Haley, que é próxima da sua. Lá a vemos através da janela do *Zoom* que pertencia somente a Haley, sendo que esta desapareceu no interior da casa. As duas

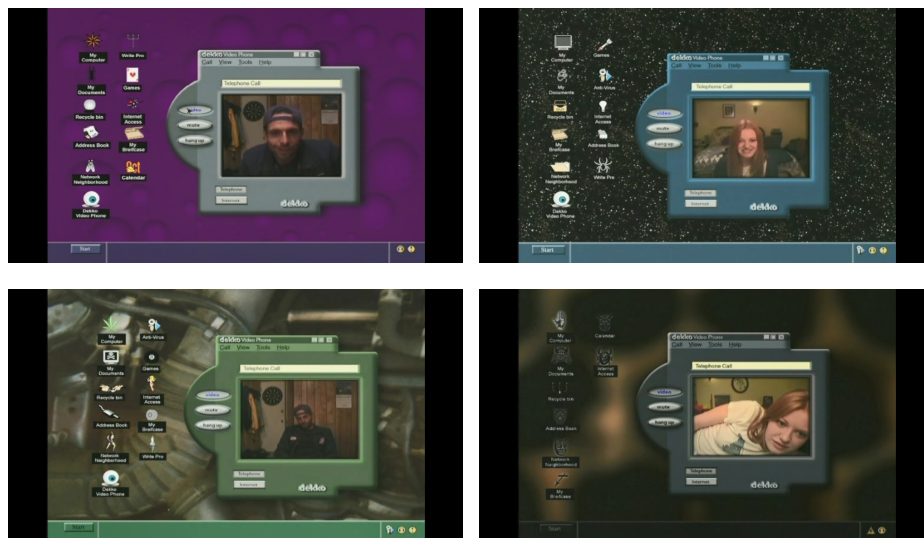
logo se encontram e são atacadas por um dos fantasmas; o ataque, no entanto, é abruptamente cortado pelo fim da chamada de vídeo, que encerra sozinha devido ao limite máximo de tempo permitido pelo uso gratuito do aplicativo *Zoom*.

A fim de compreender aspectos que atribuem “coerência” e “incoerência” estética a cada um dos filmes, optei por uma análise que busca entender como cada obra adapta um dos dispositivos mais comuns do cinema clássico: o plano/contraplano, a forma mais tradicional de se acompanhar inteligivelmente uma conversa entre duas pessoas em um filme.

O plano/contraplano consiste, no cinema clássico, de uma alternância entre dois indivíduos que conversam entre si; na sua forma mais tradicional, temos uma pessoa sendo registrada em um ângulo 3/4, e, ao fim de sua vez de falar, cortamos para o ouvinte, que passa a falar, também em um ângulo 3/4, porém ocupando o outro lado do enquadramento. David Bordwell (1996) justifica a prevalência quase absoluta desse dispositivo no cinema em decorrência de seu efeito, o qual ele caracteriza como um que qualquer indivíduo de qualquer cultura pode aprender facilmente, apesar de ser um elemento da linguagem do cinema e não encontrar uma equivalência exata na atividade humana de observação. Efeitos, para Bordwell (1996), são o resultado almejado do uso de convenções, de maneira que o dispositivo plano/contraplano se configura como uma convenção cujo efeito é transmitir um diálogo em cena sem perda de informações e sem desorientar o espectador. No entanto, há também o benefício de representar uma conversa destacando as reações dos personagens ao que é dito, gerando o “reaction shot”, ou “plano de reação”, que trazem dinamicidade dramática ao que poderia ser apenas uma troca de informações. Por todos esses fatores, o plano/contraplano não foi abandonado mesmo dentro das obras *Screenlife* deste artigo, mas como ele foi recodificado dentro de suas estéticas?

Em *The Collingswood Story*, acompanhamos a história a partir da interface dos computadores de todos os personagens principais e secundários: Becca, John, Billy e Vera Madeleine (Fig. 02). A alternância é realizada através de cortes tradicionais e instantâneos, quebrando o princípio da unidade espacial associado à coerência estética, em prol de um procedimento propriamente cinematográfico. No entanto, na perda de coerência, nos é dado conhecer os desktops de cada personagem, que, em suas particularidades, nos revelam mais sobre as idiossincrasias de cada um.

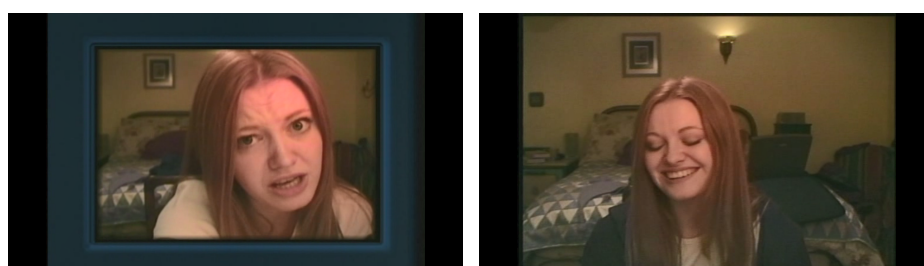
Fig. 02: Computadores dos quatro personagens



Fonte: Frames do filme The Collingswood Story

A unidade espacial é quebrada também através da fragmentação de uma única interface, o que acontece constantemente e, fora alguns momentos nos quais é explorada a reação dos personagens a um evento da narrativa, parece acontecer sem justificativa (Fig. 03).

Fig. 03: Fragmentação da interface



Fonte: Frames do filme The Collingswood Story

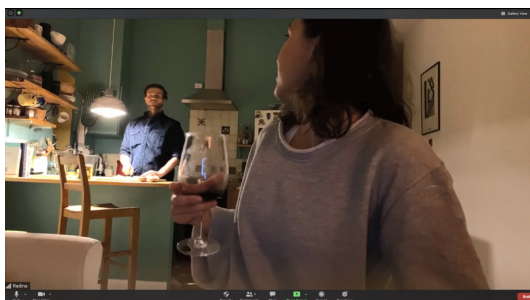
Dessa forma, a montagem temporal, como vista no cinema clássico, é reproduzida aqui, a única diferença sendo que o filme jamais abandona a perspectiva da webcam, mesmo quando o resto da interface desaparece.

Em Host, como jamais abandonamos uma única interface do aplicativo *Zoom*, o plano/contraplano é realizado através de uma reprodução quase infalível do

comportamento programado do software em questão, que, em seu uso tradicional, realiza uma alternância entre as janelas dos participantes, colocando sempre em centralidade, às vezes até deixando de exibir as outras, a janela daquele que está falando em um dado momento. O programa utiliza uma inteligência artificial que lança mão da metáfora do plano/contraplano cinematográfico, com o qual já estamos acostumados. No entanto, a encenação do *software* realizada pelo filme não é uma correspondência exata desse comportamento, uma vez que o filme alterna, sem romper com a interface do *Zoom*, para janelas de personagens que estão em silêncio, ou até mesma para janelas que não mostram ninguém em um momento do filme em que diversas personagens estão mortas. O motivo desse desvio só pode ser encontrado em uma justificativa dramática, pela qual entende-se que, caso fosse mantido integralmente, o comportamento perfeitamente reproduzido acabaria por privar o filme de diversos trechos que revelam ações e reações das personagens, desenvolvendo-os.

Temos um exemplo disso em torno dos 5 minutos do filme, no qual a janela da personagem Radina passa a ocupar a centralidade, mas não é possível ouvi-la, e escutamos somente a voz de Haley, cuja janela ocupava anteriormente a centralidade. Nesse momento, Radina discute com seu companheiro (Fig. 04), e o que essa alternância, que não seria justificada caso o filme emulasse o comportamento do software perfeitamente, nos informa é que o atrito entre ela e seu par é um elemento importante para seu desenvolvimento na trama.

Fig. 04: Cena da discussão entre Radina e seu companheiro

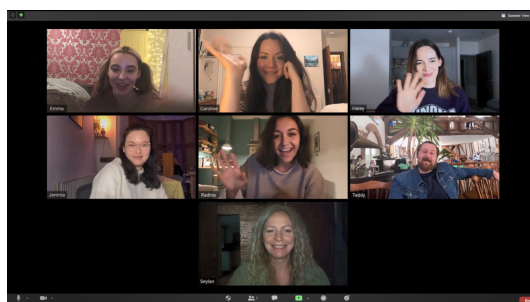


Fonte: Frame do filme *Host*

Também é importante ressaltar que o filme reproduz a montagem espacial empregada normalmente no uso real do *Zoom*, com todas as janelas sendo exibidas ao mesmo tempo, formando um mosaico com todos os personagens e suas habitações ao

fundo (Fig. 05). Podemos, com essa informação, deduzir que se realiza uma escolha deliberada quando se rompe com essa montagem ao, por exemplo, centralizar somente uma das janelas, como o que foi visto acima, exacerbando ainda mais uma escolha de mise-en-scène que se assemelha bastante a um processo formalista de atenção, demarcando aquilo que é importante, o que remete ao cinema clássico, mas que aqui é mascarado ainda mais porque, em nossa aclimatação ao uso do *Zoom*, sabemos que ele de fato realiza cortes entre janelas, e só percebemos essa reprodução no filme como desviante quando ativamente buscamos perceber esse aspecto na obra.

Fig. 05: Montagem espacial do *Zoom*



Fonte: Frame do filme *Host*

Dessa forma, em *Host* temos constantemente o uso de montagem espacial, dado que a interface do *Zoom* está presente do começo ao fim, e há situações em que todas as janelas são arranjadas juntas dentro da interface; no entanto, acredito que, mesmo dentro dessa montagem espacial constante, o filme ainda encontra meios de realizar uma montagem temporal dentro da montagem espacial, com uma alternância de janelas que ocupam a centralidade, de maneira que, sem romper com a unidade espacial, ainda é possível encontrar o dispositivo plano/contraplano tradicional escondido à plena vista.

CONCLUSÃO

Temos, então, que *The Collingswood Story* se faz valer de um procedimento propriamente cinematográfico quando corta entre interfaces de computadores diferentes, ou mesmo ao fragmentar a interface de um único computador, assim aproximando-se de uma incoerência estética para o *Screenlife*; enquanto *Host* usa o mesmo dispositivo escondendo-o atrás da familiaridade do espectador com o uso do programa, de maneira

que não há um rompimento com a unidade espacial, assim aproximando-se de uma coerência estética que emula o comportamento da inteligência artificial do programa quase perfeitamente. Porém, mesmo que seja possível aproximar cada obra aqui examinada de um dos extremos do espectro estético, ainda é possível encontrar elementos do extremo oposto dentro delas. Por exemplo, o desvio de uma emulação perfeita da alternância de janelas feita pelo *Zoom* marca uma incoerência estética em *Host*, mesmo que durante a experiência de assistir ao filme essa incoerência praticamente se dissolva diante do espectador. Dessa forma, não é possível descrevê-lo dentro de uma coerência estética total. Da mesma maneira, em *The Collingswood Story*, temos alguns momentos de coerência estética mesmo dentro de sua incoerência, dado que as interfaces, ainda que fragmentadas, são mantidas iguais quando se retorna a elas; sob essa ótica, uma total incoerência significaria que as interfaces não manteriam sua consistência entre suas entradas e saídas. Nesse sentido, a análise dos dois filmes não procura estabelecê-los como os extremos do espectro, mas sim detectar a prevalência de um ou de outro. Ainda assim, temos que *Host*, dentro de seus aspectos dominantes de coerência estética, realiza a centralização da atenção do espectador de maneira muito mais eficaz que *The Collingswood Story* em sua transcodificação do dispositivo plano/contraplano, de maneira que o espectador só é jogado de volta à realidade caso procure os desvios dentro das minúcias da obra. *The Collingswood Story*, por sua vez, traz a “moldura” ao centro toda vez que realiza um corte para trocar de interfaces.

Pode-se encontrar uma justificativa para localizar os processos de *Host* como uma tendência à coerência estética e talvez uma estabilização de códigos para o *Screenlife* se aliarmos à essa análise a semiologia de Yuri Lotman (1990). O autor, em sua tese da semiótica da cultura, desenvolveu o conceito da semiosfera - um análogo à biosfera das ciências naturais -, que ele descreve como um “espaço semiótico necessário para a existência e funcionamento de linguagens” (LOTMAN, 1990, p. 123, tradução minha⁶), dentro do qual linguagens diferentes em constante transformação demarcam fronteiras umas com as outras. O espaço de uma linguagem, ou subsemiosfera, é formado por um centro normatizador onde se encontra o texto estável que dispensa suas regras autorreguladoras, e uma periferia que é marcada principalmente por sua

⁶ Tradução livre de: “the semiotic space necessary for the existence and functioning of languages”.

aproximação da região fronteira com outras linguagens. A fronteira, para Lotman (1990), é a região de trocas mais intensas entre textos de diferentes linguagens, de maneira que algo que a atravessa é imediatamente traduzido pelo texto estável que dá unidade à subsemiosfera. No entanto, quanto mais afastado do centro, maior é a diferença do texto original. Dessa forma, a região de fronteira ativamente age como um multiplicador de linguagens, eternamente gerando novos textos. Assim, podemos supor que o *Screenlife*, em sua concepção, habitava a periferia da linguagem cinema, longe de um reconhecimento oficial e relegado a uma “anomalia” ou experimento interessante, mas não mais que isso. Todavia, em um processo de eterna mudança, um texto localizado na periferia pode vir a ter seus códigos progressivamente estabilizados e chegar ao ponto de tornar-se um centro em si mesmo, em uma fase auto-descritiva que então passa a dispersar seus códigos, gerando um novo espaço consigo ao centro e uma periferia em suas cercanias. Esse processo faz com que um texto original, repleto de possibilidades e maneiras diferentes de aportar informação, perca sua flexibilidade, carregando, dessa forma, cada vez menos informação (LOTMAN, 1990). Acredito que isso possa ser observado dentro da comparação entre *The Collingswood Story* e *Host*, precisamente no aspecto que foi analisado anteriormente.

Host, em sua aproximação de uma coerência estética total, está, em sua forma, limitado a transmitir muito menos informação do que *The Collingswood Story*, uma vez que, auto-censurado pelas limitações impostas pelas unidades que devem ser respeitadas a fim de que o efeito de verossimilhança seja mantido, está limitado à uma única interface. Esses limites não estavam presentes em *The Collingswood Story*, que, à época de sua realização, não tinha por que se impor tais restrições, e por isso experimenta muito mais, e transmite mais informação em decorrência disso, uma vez que salta entre a interface de todos os seus personagens, dos principais aos secundários.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Gabriela Machado Ramos de; SOARES, Jéssica Patrícia. Demônios virtuais, espíritos hackers, assassinos glitch: câmeras diegetizadas e a manifestação do mal no cinema de horror found footage. *Imagofagia*, Buenos Aires, n. 17, p. 242-265, abr. 2018. Disponível em: <http://www.asaeca.org/imagofagia/index.php/imagofagia/issue/view/33>. Acesso em: 12 ago. 2021.

BEKMAMBETOV, Timur. Rules of the screenmovie: the unfriended manifesto for the digital

age. **Moviemaker**, Los Angeles, 2015. Disponível em <https://www.moviemaker.com/unfriended-rules-of-the-screenmovie-a-manifesto-for-the-digital-age/>. Acesso em: 12 ago. 2021.

BORDWELL, David. Convention, construction, and cinematic vision. In: BORDWELL, David; CARROL, Noël (org.). **Post-theory**: reconstructing film studies. 1. ed. Madison: The University of Wisconsin Press, 1996.

COLLINGSWOOD Story, The. Direção: Mike Costanza. Produção: Beverly Burton; Calum Waddell. Nova Jersey: Cinerebel Films, 2002. 1 DVD (80 min), color.

DAMASCENO, Alex. Screenlife e a audiovisualização do software: uma análise do filme amizade desfeita. **Comunicação & Informação**, Goiânia, Goiás, v. 23, 2020. DOI: 10.5216/ci.v23.66245. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/ci/article/view/66245>>. Acesso em: 12 ago. 2021.

DENCK, Diego. Host: filme de terror gravado no Zoom vira febre na internet. **Tecmundo**, Curitiba, 17 ago. 2020. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/156623-host-filme-terror-gravado-zoom-febre-internet.htm>>. Acesso em: 12 ago. 2021.

GALLOWAY, Alexander. **The Interface Effect**. 1. ed. Cambridge: Polity Press, 2012. 183 p.

HOST. Direção: Rob Savage. Produção: Douglas Cox. Reino Unido: Shadowhouse Films, 2020. Streaming (57 min), color.

LOTMAN, Yuri. **Universe of the mind**: a semiotic theory of culture. Bloomington: Indiana University Press, 1990.

MANOVICH, Lev. **Cinema as a cultural interface**. [S.l.]: 1997. Disponível em: <<http://manovich.net/index.php/projects/cinema-as-a-cultural-interface>>. Acesso em: 12 ago. 2021.

RINDNER, Grant. The history of Screenlife films: 10 key movies in an exciting new genre. **GQ**, Nova Iorque, 25 jun. 2021. Disponível em: <<https://www.gq.com/story/history-of-screenfilms-searching-host-unfriended>>. Acesso em: 12 ago. 2021.

ROCKWELL, Norman. **Triple Self-Portrait**. 1960. Pintura. Disponível em: <<https://www.nrm.org/MT/text/TripleSelf.html>>. Acesso em: 12 ago. 2021.