

MÍDIAS, FANTASMAS E PERCEPÇÃO: HORROR E SIMULAÇÃO EM *WE ARE ALL GOING TO THE WORLD'S FAIR*

Gustavo Furtuoso¹
Gabriela Borges Martins Caravela²

Resumo:

O horror tem como um de seus traços centrais a intenção de chocar, assustar ou afetar sua audiência, característica que propiciou um movimento de constante renovação no gênero (Hart, 2020). Ao longo das décadas, seus filmes questionam novas tecnologias e potencialidades expressivas para tratar das incertezas trazidas com as mudanças sociais e tecnológicas (Rendell, 2023). Se o cinema treinou os indivíduos para as sensibilidades do mundo moderno (Benjamin, 1936), o horror, enquanto fenômeno entre-mídias na contemporaneidade, torna-se campo privilegiado para inserir na linguagem cinematográfica as sensibilidades trazidas com dispositivos de mídia mais recentes. Na era da midiatização (Sodré, 2014), tais dispositivos não apenas mediam nossa relação com a realidade, como também são instâncias criadoras do real. Este artigo aciona os conceitos de simulação e hiper-realidade (Baudrillard, 1986) em uma análise do filme *We Are All Going to the World's Fair* (Schoenbrun, 2021) para discutir como a apresentação de temas tradicionais do horror - como o desconhecido, o imponderável e o sobrenatural - é reconfigurada pela maneira como a tecnologia altera nossa percepção e concepção do real.

Palavras-chave: Horror; Percepção; Mídias; Pós-cinemas; *We're all going to the world's fair*.

MEDIA, GHOSTS AND PERCEPTION: HORROR AND SIMULATION IN *WE ARE ALL GOING TO THE WORLD'S FAIR*

Abstract:

Horror has as one of its central traits the intention to shock, scare, or affect its audience, a characteristic that has led to a constant renewal of the genre (Hart, 2020). Over the decades, its films have questioned new technologies and expressive potentials to address the uncertainties brought about by social and technological changes (Rendell, 2023). If cinema has trained individuals for the sensibilities of the modern world (Benjamin, 1936), horror, as an intermedia phenomenon in contemporary times, becomes a privileged field for incorporating into cinematic language the sensibilities introduced by more recent media devices. In the era of mediatization (Sodré, 2014), such devices not only mediate our relationship with reality but also act as creators of reality itself. This article engages with the concepts of simulation and hyperreality (Baudrillard, 1986) in an analysis of the film *We Are All Going to the World's Fair* (Schoenbrun, 2021) to discuss how the presentation of traditional horror themes—such as the unknown, the imponderable, and the

¹ Gustavo Furtuoso é mestrando em Comunicação pelo PPGCOM/UFJF e graduado em Jornalismo pela mesma universidade. Além de realizador audiovisual, integra os grupos de pesquisa Comunicação, Arte e Literacia Midiática (UFJF), Observatório da Qualidade no Audiovisual (UFJF) e a rede Obitel Brasil (Rede Brasileira de Pesquisadores da Ficção Seriada Televisiva). E-mail: gfurtuoso@gmail.com.

² Gabriela Borges Martins Caravela é Professora Adjunta na Universidade do Algarve e docente no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFJF. E-mail: gaborges@ualg.pt.

supernatural—is reconfigured by the ways in which technology alters our perception and conception of reality.

Keywords: Horror; Perception; Media; Post-cinema; *We're All Going to the World's Fair*.

Introdução

Na era analógica, não era incomum pessoas acreditarem que um vulto no fundo de uma fotografia poderia ser a materialização ou vestígio de um ser sobrenatural - a ponto de se assustarem verdadeiramente com isso. Atualmente, um borrão em uma foto digital é mais provável de ser entendido como uma sujeira na lente ou qualquer outro erro de captura do que um registro do inconcebível. De manchas presentes em fotografias a mensagens de texto chegando pelas redes sociais, os fantasmas que assombram cada geração tomam as formas e características das mídias disponíveis a eles (Rendell, 2023). Enquanto gênero, o horror é capaz de dar forma aos medos e ansiedades de cada época a partir de suas respectivas noções de monstros ou fantasmas (Hart, 2020). Ao transicionarmos de uma ontologia fotográfica da imagem para uma digital, o sentimento gerado por um suposto espírito revelado numa fotografia também se deslocou para outras formas de mídia, porém não sem suas devidas adaptações.

Conforme nossas formas de percepção são transformadas, altera-se também as formas que filmes de horror têm de nos assustar. Intrínseco ao gênero é seu esforço constante de transgredir convenções em busca de novas maneiras de chocar a audiência. Justamente por isso, o horror costuma ser o primeiro campo a interrogar novas tecnologias e as oportunidades narrativas e formais trazidas por elas (Daniel, 2020). Isso pode ser observado em obras dos subgêneros *found footage* ou *desktop horror*, que utilizam a popularização do vídeo digital doméstico e da navegabilidade em rede, respectivamente, como elementos geradores de medo ou ansiedade em suas narrativas. Parte do enorme sucesso de *A Bruxa de Blair* (Myrick, Sánchez, 1999) se deu pelo fato de que, pela estética amadora e filmagem com câmera na mão em primeira pessoa, o filme tornou-se convincente como registro de um fato real para muitas pessoas, num breve exemplo de como recursos técnicos e estilísticos podem ser utilizados de forma criativa por realizadores de horror para acionar medos ao longo das épocas. Isso também evidencia como as mudanças tecnológicas e nas formas de percepção atualizam repetidamente as possibilidades para o gênero.

Este esforço gera uma dinâmica de constante renovação nas formas de se produzir horror, e isso demanda que o público também acompanhe e assimile todas essas transformações. A maneira com a qual se assiste a um filme de horror não é a mesma de outros filmes. No cinema clássico, a decupagem das cenas é pensada de modo a preservar uma noção de previsibilidade (Metz, 1972; Bordwell, 2013). É certo que o filme nos dará todas as informações necessárias para que

se acompanhe a narrativa de maneira fluida e tranquila. O espectador não deve ficar desorientado ou, menos ainda, questionando o uso de diferentes elementos constitutivos da obra durante sua fruição.

Enquanto num filme tradicional esperamos que haja uma predominância da coerência entre os diferentes elementos - a maneira como o tempo e espaço são representados, por exemplo - num filme de horror é comum que um assassino esteja em um local que seria altamente incoerente ou improvável. Não é que o gênero seja despreocupado com sua construção de sentido, mas que esta se dá de outra forma. O eixo central que orienta os recursos fílmicos é a intenção de dirigir-se ao corpo do espectador em busca de efeitos diretos (Hart, 2020). Assim, a lógica coesiva do universo diegético pode acabar descendo a um segundo plano se, com isso, o filme consegue nos dar um susto que não estávamos esperando. Obras de horror podem chegar, inclusive, a violar propositalmente regras estabelecidas da narrativa clássica em busca de tais efeitos. Algumas dessas violações, em diferentes obras e diferentes momentos da história, foram tão influentes na linguagem cinematográfica que representam espécies de marcos na transformação da relação entre espectador e obra.

Diversos realizadores aproveitaram as regras estabelecidas pelo cinema para subvertê-las em busca do choque, na intenção de provocar um efeito específico em seu público (Daniel, 2020). Podemos citar *O Gabinete do Dr. Caligari* (Wiene, 1920), expoente do expressionismo alemão que influenciou fortemente o que veio a se tornar o cinema de horror. O filme abriu mão de uma estética realista para trazer cenários tortuosos, sombras demarcadas e caracterizações exageradas, experimentando com elementos do espaço pró-fílmico para capturar em seu estilo a sensação de temor e paranoia experienciadas na Alemanha do pós Primeira Guerra. Tal inovação ultrapassa a “tendência estéril de copiar o mundo exterior” (Werfel, 1935 apud Benjamin, 1936) e contribuiu para a tomada de consciência da capacidade única que o cinema possui, enquanto meio, de representar o sobrenatural, o fantástico e o maravilhoso.

Com o tempo, tais experimentações ultrapassaram o pró-fílmico e passaram a ser incorporadas na montagem (Daniel, 2020). Quando Hitchcock nos mostra Norman Bates esfaqueando Marion Crane no chuveiro, em uma das cenas mais memoráveis da história do cinema, o assassino ataca a própria câmera tanto quanto a personagem em tela. Filmes como *Psicose* (Hitchcock, 1960) fizeram uso dos recursos cinematográficos para violentar não somente os personagens dos filmes, mas também seus espectadores, na tentativa de manter a surpresa e o choque como parte da experiência fílmica. Os cortes feitos pela lâmina são acompanhados por cortes ágeis e frenéticos na edição, tomados a partir de ângulos não convencionais. Isso, somado à trilha sonora alarmante, configura um verdadeiro golpe direcionado ao espectador. As escolhas de

enquadramento, som e montagem dessa sequência não são explicadas por uma noção clássica de cinema ou espectralidade, mas pela intenção de provocar efeitos diretos no público.

Figura 1: O assassino ataca a câmera em *Psicose*



Fonte: captura de tela (Hitchcock, 1960)

Nas décadas posteriores à *Psicose*, tal tipo de construção tornou-se cada vez mais comum. O sucesso de *Halloween* (Carpenter, 1978) trouxe um ciclo de *slashers*³ que conseguia apresentar seus vilões de carne e osso de forma ameaçadora ao renunciar às noções tradicionais de construção diegética. O jeito com que Michael Myers se movimenta no extracampo não é coerente com os eventos da trama em diversos momentos da franquia, mas isso permite que o filme nos assuste ao posicioná-lo para surgir, de súbito, de trás de uma cortina e acompanhado por uma ênfase na trilha sonora. O subgênero do *slasher* tinha muito menos interesse em uma construção profunda de personagens ou em desenvolver uma trama complexa do que em criar oportunidades para atacar a audiência indefesa na poltrona do cinema (Hart, 2020). Sob esta perspectiva, e com a popularização de tais composições, podemos dizer que o gênero do horror, a partir dos filmes *slasher*, criou um modo de exercitar as habilidades de percepção individuais ao abrir mão de uma história densa para substituí-la com uma trama mais simples, mas que criava oportunidades recorrentes para o choque.

Este artigo busca avançar nessa discussão, iniciada a partir da imagem cinematográfica, e trazê-la para a contemporaneidade ao questionar as maneiras com que o horror nos exercita para as percepções e sensibilidades na era da imagem digital. Para isso, será tomado como objeto de estudo o filme *We Are All Going to The World's Fair* (Schoenbrun, 2021) e a maneira como ele conjuga diversas materialidades imagéticas numa narrativa que mimetiza características do hipertexto. As

³ Posto de maneira simples, *slashers* são filmes em que um assassino acumula diversas vítimas até o momento de um embate final.

noções de simulação e hiper-realidade de Baudrillard (1986) são articuladas para discutir como a mediação dos dispositivos altera a nossa compreensão sobre a realidade e a própria forma de acessarmos ou criarmos o comum. Antes disso, porém, é necessário refletir sobre alguns aspectos da relação entre mídias e percepção.

Tecnologia e sensibilidades no horror

Como apontado por Benjamin (1936), o modo de vida de cada sociedade muda de forma concomitante a suas formas de percepção do mundo. A chegada da fotografia não mudou apenas nossa forma de representar pessoas e coisas, mas a própria base da relação que temos com elas. A necessidade imperativa da memória e do olhar atento às cores e formas diminui conforme a criação de imagens passa a ser feita de maneira técnica ao invés de manual. Embora haja um processo de legitimação até que novas formas expressivas sejam institucionalizadas como arte, o fato central é que tais formas expressivas alteram o próprio núcleo a partir do qual todas as formas artísticas partem. A fotografia não apenas precisou estabelecer-se enquanto campo artístico, mas a pintura e o desenho também tiveram que se reconfigurar e adaptar-se ao novo contexto.

Machado (2007) estende à arte contemporânea o raciocínio de Benjamin com relação à fotografia e ao cinema. O ponto não é saber se um programa de televisão ou um jogo de videogame podem ser considerados arte, mas entender que a mera existência de tais objetos na vida social alteram as noções tradicionais sobre o que se considera arte e quais são suas possibilidades no momento histórico em questão. Conforme alteram-se os suportes e as maneiras de produção, conforme são transformados os estímulos aos quais estamos suscetíveis, muda-se o próprio olhar do artista e da audiência em relação ao mundo. “Novas sensibilidades, novos problemas de representação, novos conceitos estéticos e novas formas de compreender o mundo estariam sendo introduzidos em consequência da presença cada vez maior de recursos, processos e mediações tecnológicas na criação artística de nosso tempo” (Machado, 1997, p. 288).

Tratando das possibilidades artísticas que se projetam a partir das novas formas de mídia, Machado (1997) elenca alguns fatores que propiciaram este cenário de experimentação, como o diálogo entre informática e arte e os avanços nas telecomunicações, que acelerou a velocidade com que informações, produtos e ideias circulam na sociedade. Tais transformações, de motivação tecnológica, trouxeram também alterações a nível psicológico. O homem contemporâneo é avassaladoramente mais consciente sobre a complexidade do pensamento e da vida, de modo geral, que seus antecessores de poucas gerações atrás. As relações humanas, os problemas e a própria forma de existir no mundo tornam-se cada vez mais densos e intrincados, e as mídias acompanham tal crescimento em complexidade. O poder de processamento de dados dos computadores permitiu

a formação do que chamamos de hipermídia, textos não-lineares que se expandem e se interconectam, abrindo diferentes caminhos de leitura. Para a fruição desses hipertextos, os indivíduos tiveram que se adaptar, desenvolvendo novos parâmetros de leitura e novas formas de construir o pensamento. A natureza mutante das telas, que podem exibir, ao mesmo tempo, transmissões de televisão, jogos online, livros em pdf e obras de arte generativa, incorpora na própria operacionalidade do aparato o desafio de ter que controlar e assimilar um fluxo desordenado e frenético de imagens, sons e funcionalidades.

Tais mudanças remetem ao conceito de *sense ratios*, desenvolvido por McLuhan (1964), que se refere a forma como as novas tecnologias transformam o equilíbrio entre nossos sentidos e, portanto, nossa forma de perceber o mundo. Se a cultura oral favorece a importância da escuta e da memória, a escrita trouxe a hegemonia da visão e da percepção linear do mundo. O autor explica que tais mudanças não costumam ser percebidas pelos indivíduos, ao passo que nos atualizamos constantemente à medida em que somos submetidos a mensagens de diferentes formas de mídia. No entanto, a este desequilíbrio dos sentidos é contraposto um processo de familiarização que acaba por nos acostumar a essas novas dinâmicas. Uma das principais funções sociais do cinema, de acordo com Benjamin (1936) foi justamente "criar um equilíbrio entre homem e aparelho [...] não apenas pelo modo com que o homem se representa diante do aparelho, mas pelo modo com que ele representa o mundo, graças a esse aparelho (Benjamin, 1936, p.189)". Este equilíbrio é necessário pois tais aparelhos passam a mediar a nossa percepção de mundo. Nosso olhar se amplia com o zoom da câmera fotográfica. Nossos ouvidos se multiplicam com a chegada de gravadores e microfones.

Os diferentes elementos que os dispositivos midiáticos extraem da realidade e a maneira com que o fazem são, muitas vezes, externos ou alienígenas à nossa sensibilidade humana. Não conseguimos ver com nossos olhos o que um telescópio é capaz de enxergar no espaço ou decompor um movimento em câmera lenta como uma série de fotografias é capaz de fazer. Como aponta Sobchack (1992), as novas materialidades da comunicação não apenas simbolizam, mas constituem, por si mesmas, uma alteração radical em nossas consciências temporais e espaciais, uma mudança profunda em nosso senso de presença corpórea no mundo. A memória é ampliada pelas possibilidades de armazenamento de dados, a velocidade de pensamento com o processamento dos computadores e a instantaneidade da internet. E para trazer o equilíbrio de volta à balança, é necessário prática. "O filme serve para exercitar o homem nas novas percepções e reações exigidas por um aparelho técnico cujo papel cresce cada vez mais em sua vida cotidiana" (Benjamin, 1936, p.174). Ao interagir com o livro, o rádio, o cinema e o computador, o ser humano foi desenvolvendo as habilidades necessárias para dominar cada uma dessas formas de mídia.

Retomando o exemplo de *Psicose*, podemos perceber a maneira como sua edição se relaciona a valores como a ruptura, a descontinuidade, o choque. Um modo de ver o mundo que se assemelha aos estímulos que a geração da época recebia - a interrupção de um programa televisivo pelos comerciais, a buzina de um carro que grita quando freia bruscamente diante da faixa de pedestres. Este é um tipo de fruição menos previsível que o da narrativa clássica, e passamos a aceitar a possibilidade de sermos surpreendidos por algo que irrompe na tela para nos assustar em meio a experiência fílmica.

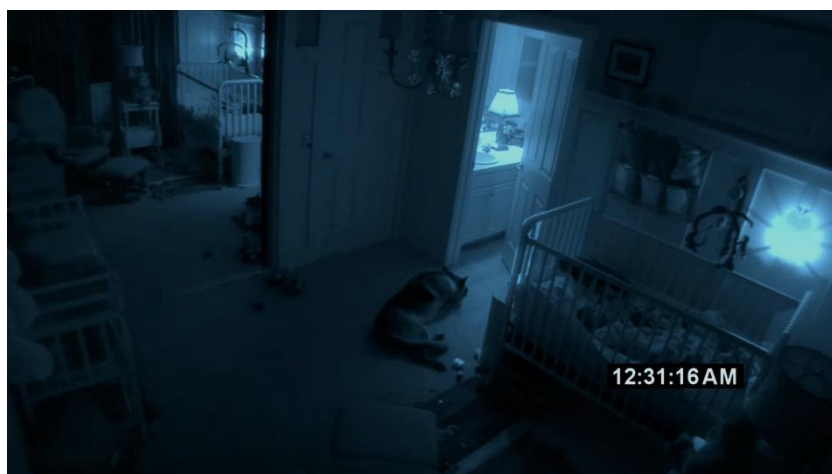
Se o número de estímulos é maior nas ruas, também o é nos filmes. Se a falta de linearidade, a desorientação e a pluralidade são características da comunicação mediada por dispositivos, essas características também podem ser encontradas nos próprios textos e modos de leitura instaurados por eles. Como apresentado, os realizadores do cinema de horror sempre estiveram comprometidos com o questionamento das tecnologias para experimentar novas formas de afetar a audiência (Rendell, 2023). Isso foi verdade no século passado, enquanto a linguagem cinematográfica começava a treinar suas audiências para a lógica do filme, assim como é verdade hoje. Ciclos do horror como os *slashers*, os filmes de *found footage* e *desktop horror*, configuraram subgêneros que, ao estabelecer um padrão e brincar com suas variações, treinavam as audiências para as sensibilidades instauradas por cada uma das épocas e seus dispositivos tecnológicos, como a câmera na mão, o vídeo doméstico e as conexões pela internet.

Em sua atual fase, o gênero continua incorporando novas formas de mídia e modos de percepção em suas tentativas de afetar o público. Se, no último século, falar de horror audiovisual era basicamente falar de cinema, agora ele se configura como um fenômeno entre-mídias, definido de modo multiplataforma e reunindo uma série de inovações, tendências e clichês provenientes de uma variedade de fontes (Hart, 2020). Jogos de videogame e programas de televisão, assim como gifs, vídeos de Youtube e transmissões ao vivo, ganharam mais importância e influência na produção de horror. Filmes como *Host* (Savage, 2020) utilizam a estética de reuniões virtuais para desestabilizar a noção de controle que temos quando navegamos na internet (Ferraraz, Cánepa, 2021). No filme, uma chamada do aplicativo Zoom é invadida por uma entidade sobrenatural que passa a matar todos aqueles que estão conectados. Mais que remeter a um medo de espíritos ou fantasmas, o filme questiona a navegabilidade que temos entre telas e a veracidade das imagens e sons mediados por dispositivos eletrônicos, evocando uma desconfiança sobre nossa presença no mundo virtual e a vulnerabilidade a que estamos submetidos nesses ambientes e que muitas vezes não buscamos reconhecer.

Associado a adjetivos como digital, interativo, lúdico, conectado, móvel, social, algorítmico, convergente e ambiental, o horror pós-cinematográfico se define principalmente a

partir de um escorregamento entre meio e diegese (Denson, 2020). O medo não é evocado apenas nas histórias ou imagens veiculadas por dispositivos de mídia, mas através das próprias mídias. Exemplo disso é o filme *Ringu* (Nakata, 1998), em que a fita de vídeo VHS é o próprio meio pelo qual a maldição é transmitida. Assistir ao vídeo é, literalmente, fatal neste caso. O mesmo pode ser pensado sobre câmeras de vigilância, chats online, jogos eletrônicos e qualquer outro meio que passa a ter alcance e relevância nas formas de se comunicar e perceber ou capturar o mundo. *Atividade Paranormal* (Peli, 2007) é outro filme que dialoga com essa característica do horror contemporâneo. Na trama, um casal utiliza câmeras de vigilância instaladas em sua casa na tentativa de visualizar uma entidade sobrenatural que supostamente está os assombrando. A composição imagética utilizada no filme não é nada convencional: planos estáticos, tomados de ângulos não convencionais e que duram muitos minutos sem que aparentemente nada esteja acontecendo. A obra não tenta recriar a linguagem clássica do cinema para nos fazer imergir na história, mas oferecer uma experiência de analisar cada pedaço da imagem, cada balançar de cortinas, cada sombra que se move na tentativa de visualizar um indício do fantasma. A experiência vivida pelos personagens de tentar pausar a imagem, acelerá-la e rebobiná-la na tentativa de analisar horas e horas de filmagens é replicada por nós, que tentamos enxergar através dessas imagens geradas por dispositivos alguma comprovação de algo que possa estar acontecendo.

Figura 2: Uso da câmera de vigilância em *Atividade Paranormal*



Fonte: captura de tela (Peli, 2007)

O filme, sucesso de bilheteria justamente por brincar com essa possibilidade de que aparelhos possam captar sinais do além que são invisíveis aos nossos olhos, representa uma maneira criativa do horror de experimentar com as possibilidades do audiovisual para além das regras estabelecidas. Com a estética das câmeras de vigilância e a tentativa de provar a existência de algo ao captá-lo em imagem, o filme nos toca em um ponto que diz respeito à nossa própria capacidade de ver e compreender o mundo ao nosso redor. A imagem eletrônica nem mesmo é uma imagem

real para nós no sentido de ser algo material, direto, que podemos captar a partir de nossos olhos (Machado, 1997). Ela depende, necessariamente, de um dispositivo eletrônico que cria pixels que serão conduzidos como informação em circuitos e reorganizados em uma tela para que, aí sim, sejamos capazes de - de fato - vê-la. Assim, ao tentar provar a existência de algo a partir de uma imagem eletrônica, virtual, *Atividade Paranormal* nos mostra que a própria base do que entendemos como realidade e das maneiras que temos de acessá-la foi reconfigurada a partir dos dispositivos midiáticos. E, se avançarmos para o advento da imagem gerada por computador e, mais recentemente, das imagens geradas por inteligência artificial, entramos num questionamento contrário. Se os personagens do filme tentam provar algo pela captura em imagem/vídeo, hoje a existência de um vídeo não é prova de nada, uma vez que os processos de manipulação e criação se tornaram tão acessíveis. A transição técnica entre a imagem fotográfica e a imagem digital trouxe também uma transformação ontológica sobre a própria natureza dessas imagens e a forma como nos relacionamos com elas.

O deslizamento entre meio e diegese de que fala Denson (2020) é uma das formas com as quais o horror se adaptou ao ecossistema midiático contemporâneo, incorporando tal perspectiva em experimentações formais e narrativas na tentativa de desestabilizar a relação pacífica entre obra e espectador. Se as mídias agora constituem uma nova realidade, a qual temos acesso a partir da mediação de uma série de dispositivos, o horror consegue questionar este acesso e controle a partir de obras que nos fazem refletir sobre as limitações que temos diante deste novo *bios* midiático e de como a realidade agora se dá entre as constantes modulações que ocorrem entre mundo visível e mundo virtual.

O horror da simulação

Mais que mediar nossa relação com realidade, os dispositivos midiáticos hoje são capazes de produzir realidades próprias. A discussão feita acima não se restringe apenas à fotografia e às percepções visuais, mas configura um movimento maior, que perpassa todas as esferas da cultura e do social. A pixelização e a informatização (Machado, 1997) reescrevem o mundo a partir de bits e códigos e nos apresentam uma nova realidade que se ergue para além de nossos olhos e ouvidos. A imagem eletrônica não mais é prova da existência de coisas visíveis, mas torna-se explicitamente uma forma de produção do visível. Ela não é mais paisagem a ser contemplada, mas texto, que deve ser lido e interpretado.

Diferentemente da mediação, na qual algo se coloca entre o indivíduo e o mundo para construir conhecimento, na midiatização a ontologia desta relação desaparece (Sodré, 2013). O *bios virtual* gerado por essa midiatização é um fato social completo, permeia economia, política e cultura.

Não é um ambiente onde as relações humanas funcionam sobre uma prática técnica, mas a própria técnica que se converte em um território composto integralmente por informação. Nessa conversão, a oposição entre sujeito e objeto passa por rupturas significativas.

As reflexões de Sodré sobre a midiaticização já estavam presentes nas observações de Baudrillard (1986) que antecederam o desenvolvimento e popularização da internet. O autor refletia sobre as transformações que mídias como o cinema e, principalmente, a televisão trouxeram ao nosso modo de compreender e falar sobre a realidade:

Há que pensar nos media como se fosse, na órbita externa, uma espécie de código genético que comanda a mutação do real em hiper-real, assim como o outro código, o micromolecular, comanda a passagem de uma esfera genérica, do sinal programado. É todo o modo tradicional de causalidade que está em questão: modo perspectivo, determinista, modo activo, crítico, modo analítico - distinção da causa e do efeito, do activo e do passivo, do sujeito e do objeto, do fim e dos meios. É sobre este modo que pode dizer-se: a televisão olha-nos, a televisão manipula-nos, a televisão informa-nos... Em tudo isso fica-se tributário da concepção analítica dos media, a concepção de um agente exterior activo e eficaz, a concepção de uma informação perspectiva tendo como ponto de fuga o horizonte do real e do sentido. (Baudrillard, 1986)

Baudrillard (1986) caracteriza o hiper-real como sendo algo que não se compara com nenhuma instância, seja positiva ou negativa. Não é racional, apenas operacional. Quando a curvatura do espaço deixa de ser a verdade e o real, entra-se na era da simulação, e a precessão dos simulacros indica uma subversão na lógica de percepção do mundo. Se antes desbravava-se o território para construir o mapa, hoje o mapa define a maneira com que será desbravado um território. "Trata-se de uma substituição no real dos signos do real, isto é, de uma operação de dissuasão de todo processo real pelo seu duplo operatório [...] O real nunca mais terá oportunidade de se produzir" (Baudrillard, 1986, p.9). Imagens, teorias e modelos que nos antecedem passaram a moldar a maneira como enxergamos a realidade ao ponto de perdermos o referencial dessa suposta realidade bruta e crua de onde partiu-se de início. Numa era do simulacro, torna-se impossível discernir entre o que é real e o que é simulado. Dentre vários exemplos, o autor discute o caso da família Loud, que teve seu cotidiano televisionado e transformado em entretenimento para a sociedade estadunidense. Após a realização do programa e o distanciamento entre os membros da família, questionou-se se os desentendimentos que ocorreram foram causados pela presença das câmeras ou se era algo já latente em sua própria dinâmica familiar.

Nem um, nem outro. Para Baudrillard (1986), ao permitir ser atravessada pela lógica do entretenimento televisivo, a família Loud já se tornou algo que não é nem real, nem falso: tornou-se hiper-real. Ao entrar na dinâmica de serem filmados, os indivíduos adentraram uma simulação de si mesmos que possui base tanto em suas próprias essências quanto em seu imaginário e repertório televisivo:

Mais interessante é o fantasma de filmar os Loud como se a TV lá não estivesse. O triunfo do realizador era dizer: "Eles viveram como se nós lá não estivéssemos." Fórmula absurda, paradoxal - nem verdadeira, nem falsa: utópica. O "como se nós lá não estivéssemos" sendo equivalente ao "como se você lá estivesse". Foi esta utopia, este paradoxo, que fascinou os vinte milhões de telespectadores, muito mais que o prazer "perverso" de violar uma intimidade. Não se trata de segredo nem de perversão na experiência "verdade", mas de uma espécie de arrepio do real, ou de uma estética do hiper-real, arrepio de exactidão vertiginosa e falsificada, arrepio de distanciação e de ampliação ao mesmo tempo, de distorção de escala, de uma transparência excessiva. (Baudrillard, 1986, p.40-41)

A imagem gerada pelo programa disputa com a própria realidade - e, neste caso, vence, ou melhor, convence. Se já na era do *broadcasting* tais efeitos eram identificáveis, com a polifonia avassaladora trazida pela cultura digital e uma produção de imagens cada vez maior, a ameaça que se deu sobre a família televisionada - a ameaça do modelo - multiplica-se exponencialmente. O autor utiliza termos como fantasma e arrepio para descrever o paradoxo da experiência vivida pela família Loud. Este arrepio é o que busca o horror ao incorporar novos dispositivos midiáticos em suas narrativas e estética. A filmografia da diretora estadunidense Jane Schoenbrun trata justamente deste horror da simulação, da possibilidade de estarmos vivendo uma realidade que não é - essencialmente - real. Seu filme mais recente, *I Saw the TV Glow* (Schoenbrun, 2024) narra a história de dois adolescentes que imergem de maneira tão profunda no universo ficcional de uma série televisiva que passam a acreditar que ela é real e suas vidas são simulações. O filme trabalha questões da adolescência e adoecimento mental ao mesmo tempo que explora a relação seriada, constante e próxima que temos com a televisão, evidenciando o fato de que ela se torna uma instância criadora de realidades para nós.

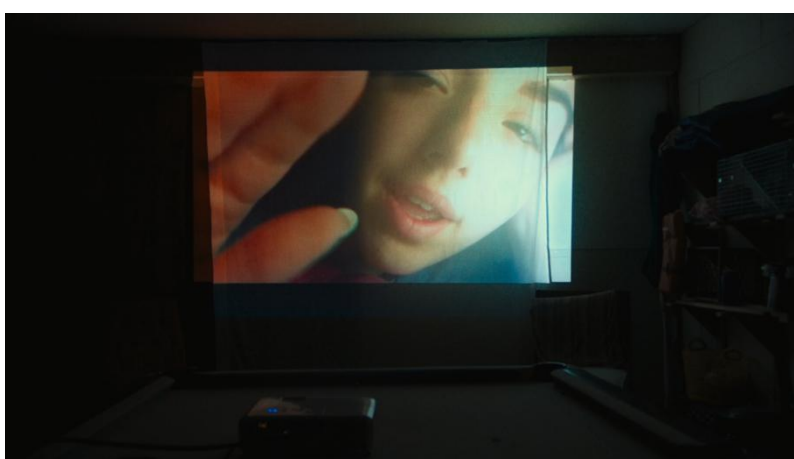
Tal discussão, porém, é ainda mais notável em seu longa de estreia *We Are All Going to The World's Fair*, lançado em 2021. No filme, uma garota adolescente e solitária chamada Casey decide participar do *World's Fair Challenge*, um *creepypasta*⁴ que supostamente provoca efeitos sobrenaturais em seus participantes. A primeira etapa consiste em repetir a frase "*I want to go to the World's Fair*" três vezes em frente à câmera e, em seguida, assistir a um vídeo macabro com luzes piscantes que ativa o desafio. Então, o participante deve documentar sua experiência e os efeitos que passa a sentir em vídeos publicados na internet. A partir disso, outras pessoas podem interagir com ele, intensificando a sensação de que o desafio é real e que produz efeitos verídicos. Após entrar no desafio e começar a narrar o que tem sentido, Casey passa a interagir com JLB, um perfil misterioso que passa a acompanhar seus conteúdos.

O filme de horror psicológico com elementos experimentais reflete justamente como a mediação por dispositivos eletrônicos é necessária para nossa mera existência em ambientes

⁴ termo da internet que se refere a histórias de terror curtas e fictícias, difundidas online, frequentemente apresentadas como se fossem relatos reais.

virtuais e como isso afeta as relações sociais no mundo real. Ao longo de todo filme, a única interação humana que acontece fora das telas é quando o pai de Casey grita de madrugada para que ela abaixe o volume do computador - interação que acontece à distância, apenas ouvimos sua voz reclamando no andar de baixo. Todas as outras vezes que Casey interage ou se comunica com alguém é por meio da internet. A narrativa apresenta a adolescente como uma pessoa extremamente solitária, sem a atenção de amigos ou família. O único momento de conforto ou carinho que tem é quando coloca um vídeo de sua mãe, que faleceu anos atrás, falando com a câmera como se falasse com ela, fazendo carinho em seus cabelos [Figura 3]. Novamente, uma relação mediada por dispositivos eletrônicos, desta vez, com valor de culto, uma memória que se materializa tecnicamente em imagem e som.

Figura 3 - Projeção da mãe de Casey falando com a câmera



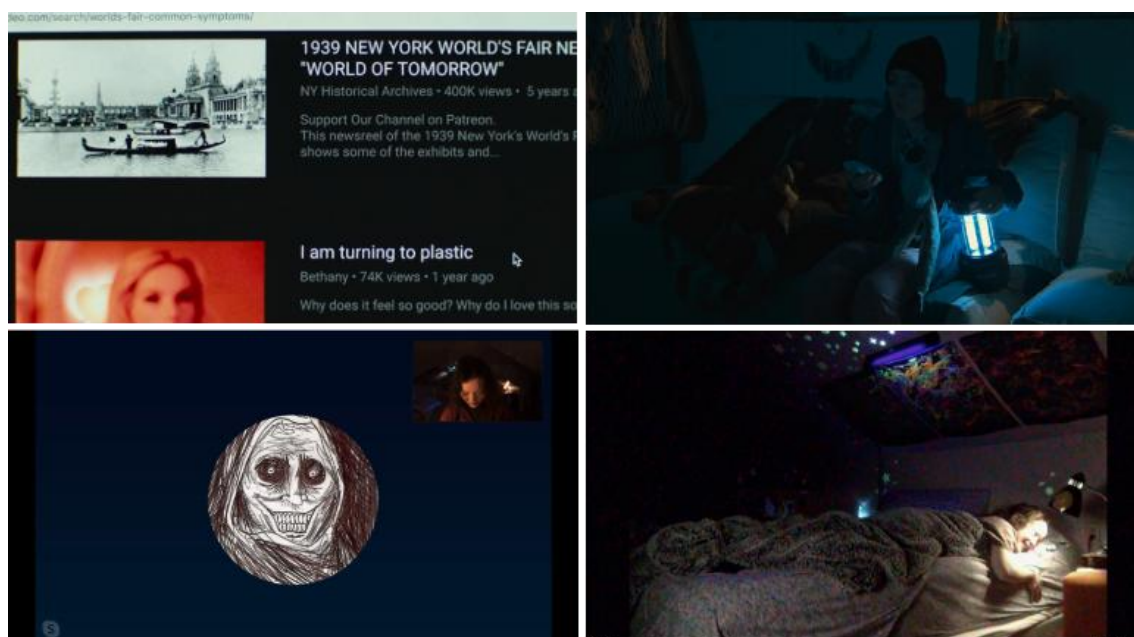
Fonte: Captura de tela (Schoenbrun, 2021)

As relações sociais para Casey não se dão no nível presencial, mas virtual. A maior parte de seu cotidiano, as coisas que faz, as pessoas com quem fala, estão acessíveis através de seus dispositivos. Tanto que o filme nos apresenta um fluxo variado e imprevisível de imagens diferentes: algumas são captadas pela câmera do filme e representam a realidade cotidiana de Casey, outras são vídeos feitos pela personagem sendo executados em uma tela de computador, outras ainda são interfaces de redes sociais onde ela assiste a vídeos de terceiros ou faz chamadas via Skype. O filme reflete, em sua própria textura, em sua própria forma de produção de imagens, a realidade experienciada por Casey e instaurada a partir da navegação na internet.

Na Figura 4, o primeiro frame corresponde à captura de tela da interface do Youtube, enquanto o frame de baixo traz a interface - do Skype - porém também com a imagem de webcam da personagem. O segundo frame de cima representa a realidade objetiva da diegese, capturada pela câmera que funciona como entidade narradora invisível daquele universo; já a inferior, é a reprodução de um vídeo que a própria personagem fez de si mesma dormindo. Com tantas iterações

diferentes, vemos Casey tanto como uma pessoa, quanto como uma imagem. No fim das contas, com o embaralhamento criado pela edição, não faz diferença: ela e sua imagem tornam-se equivalentes, uma não é mais real que a outra. E o filme aborda tal efeito não apenas imageticamente, mas tematicamente ao questionar como a identidade da garota passa a ser transformada a partir de sua encenação.

Figura 4 - Frames com imagens de naturezas distintas utilizadas no filme



Fonte: Captura de tela (Schoenbrun, 2021)

A lógica empregada pela decupagem e montagem do filme reflete a dinâmica vivida por Casey e por nós ao lidarmos com distintos fluxos de imagens em nossas vidas. É a lógica da hipermídia:

Com base na arquitetura não linear das memórias de computador, pode-se hoje conceber obras em que textos, sons e imagens estariam ligados entre si por elos probabilísticos e móveis, podendo ser configurados pelos receptores de diferentes maneiras, de modo a compor possibilidades instáveis em quantidades infinitas (Machado, 1997).

Não é que *We Are All Going to the World's Fair* nos possibilita de maneira técnica diferentes caminhos pelos quais decidimos como e quando percorrer, mas ele captura na experiência fílmica a dinâmica instaurada por este tipo de sensibilidade. Machado (1997) ressalta que um texto hipermidiático não exprime um conceito ou verdade única, como o faz a escrita ao compor uma linha de raciocínio. Ele possibilita uma experiência que se abre e se adapta ao pensamento e à imaginação. Um processo vivo, polissêmico, paradoxal e em constante transformação. Não é apenas que a hipermídia deu ao indivíduo maior liberdade e autonomia através da interatividade, mas que sua forma de representar o mundo é uma representação mais próxima da consciência e imaginação humanas do que a lógica linear da escrita. Assim, ao elevar as imagens das telas vistas pela

personagem ao mesmo patamar das imagens tidas como reais, representativas do universo diegético, o filme nos questiona sobre o próprio peso que damos às imagens midiáticas em nosso dia a dia, confrontando-nos com o fato de que elas configuram acontecimentos reais, compartilhados e que delas resultam efeitos e repercussões.

O *World's Fair Challenge* é um MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role-playing Game*), dinâmica lúdica e ficcional em que os jogadores utilizam vídeos e histórias como bases para sua interpretação e dão, a partir da interação entre uns e outros, uma sensação de realidade àquilo que interpretam. Porém, assim como os Loud no exemplo de Baudrillard (1986), Casey não tinha consciência de que estava criando uma simulação de si mesma ao adentrar no desafio. Ou melhor, tanto ela quanto os Loud sabiam o que queriam fazer e como se portar diante das câmeras, mas não tinham plena consciência de que a própria presença das câmeras afetava também as decisões que tomavam, a maneira como pensavam e os parâmetros que tinham para suas próprias ações e dos outros. “É a TV que é a verdade dos Loud” (Baudrillard, 1986, p. 42), assim como o desafio tornou-se a verdade de Casey.

Este saber o que fazer diante das câmeras vêm da consciência da mudança que os dispositivos de mídia causam à quem interpreta a si mesmo diante deles. Benjamin (1936) já abordava a questão ao refletir como o rádio e o cinema demandam de seus intérpretes um novo processo de seleção. Não é sobre convencer uma plateia ao vivo a partir de gestualidades e tom de fala. É preciso decompor-se nas características do meio. Falar, mas falar ao microfone. Gesticular, mas gesticular à câmera. Pela máxima de McLuhan (1964), o meio é a mensagem. Se a mensagem que desejo transmitir é minha própria identidade, ao representarmos-nos diante do aparelho, tornamo-nos, de certa forma, o próprio meio. É o achatamento dos pólos de que fala Baudrillard (1986): impossibilidade da distinção entre causas e efeitos, ativo e passivo, sujeito e objeto. No caso do filme, não é possível distinguir as ações naturais de Casey das seleções que ela faz tendo em vista a captação de suas câmeras e microfones. Ao moldar sua personalidade com base nas relações virtuais que estabelece, a personagem cada vez mais absorve a lógica do desafio - extensão alegórica para a própria lógica do aparelho, de forma geral.

Na mitologia de *World's Fair*, após cumprir os requisitos de participação, as pessoas passam a experienciar uma variedade de efeitos distintos, tidos como sobrenaturais. Numa pesquisa no Youtube, Casey vê vídeos de pessoas que relatam não estarem sentindo seus corpos, estarem transformando-se em plástico ou desenvolverem asas. Alguns vídeos são nitidamente montagens feitas a partir de programas de edição ou filtros virtuais. Outros, são mais sutis e investem mais em um relato pessoal e detalhado do que sentem, numa espécie de desabafo que também indica preocupação com o que pode acontecer a elas. Casey passa, então, a produzir vídeos relacionando

fatos de sua história, - como o fato de ter sonambulismo na infância - com efeitos vistos em vídeos de outras pessoas. Ela cria uma narrativa de que, quando dorme, perde o controle de seu corpo, e que algo está tentando influenciar suas ações. Não sabemos se a história do sonambulismo é verdade. Nem se, quando ela faz transmissões ao vivo e se move de forma estranha durante o sono, ela está atuando ou realmente tendo um tipo de reação. Esta é a forma com a qual o desafio esmaece os contornos entre ficção e realidade, interpretação e sensação. Chega-se a um ponto em que a própria Casey perde o referencial do jogo.

Essa perda de referencial se dá a partir da superação da distinção entre filme como objeto e espectador como sujeito, o que Rendell (2023) chama de dialética da percepção. Existe uma reciprocidade entre o filme e a experiência de se assistir a ele. A fenomenologia fílmica é um campo de estudos que ganhou força com a ascensão de novas tecnologias pois ajuda a compreender de que forma estas reconfiguram a experiência, ajudando a refletir sobre as conexões entre consciência e corporalidade. As questões fenomenológicas não são mais marginais à teoria fílmica, ocupando na verdade uma posição cada vez mais central (Yacavone, 2016). Isso porque, ao mesmo tempo que atestam os aspectos cognitivos, narrativos ou culturais dos filmes - vertentes historicamente mais privilegiadas -, também atualizam as maneiras de interpretar a experiência promovida pelo filme, ou seja, quais efeitos causam no espectador e como é a relação deste com a obra.

45

Rendell (2023) também ressalta a importância da abordagem fenomenológica pois permite analisar a reinscrição das possibilidades do cinema em novos formatos e tecnologias, visto que estes alteram as experiências vividas a um nível corporal. A possibilidade que os videogames trouxeram para o jogador - antes espectador - de ter agência sobre o universo explorado, reconfiguram a maneira como se relaciona com a mídia a um nível cognitivo e corporal. O corpo não é uma tela. Ele molda a nossa forma de ser e estar no mundo. Ao mesmo tempo, o corpo está no mundo e o mundo nos é corporalmente revelado (Gallagher, Zahari, 2021). Ao pensar a maneira como as novas mídias reconfiguram a experiência de fruição de narrativas e imagens, teorias do pós-cinema passam a se debruçar sobre os esforços que o horror historicamente tem buscado de questionar as possibilidades e potencialidades da tecnologia. Ao abordar a maneira como dispositivos transformam a experiência do usuário, nos atentam para as sensibilidades e modos de percepção que se transformam com ele.

Tais abordagens são importantes pois ajudam a perceber a complexidade e riqueza de obras de horror que muitas vezes são menosprezadas em detrimento de noções tradicionais de qualidade como complexidade narrativa, coerência espacial ou profundidade psicológica dos personagens. Sob a lente das teorias cinematográficas clássicas, principalmente as cognitivistas, que dominaram os estudos sobre horror por muitos anos, *We Are All Going to the World's Fair* pode

parecer um filme simples, que não possui tanto apreço por sua composição imagética ou que não estabelece um começo, meio e fim claros para os movimentos de enredo. No entanto, ao trazer questões sobre como o filme representa a experiência da navegabilidade em telas e os perigos que esta dinâmica pode trazer para uma jovem isolada e vulnerável, podemos perceber uma outra espécie de complexidade, uma outra lógica que rege a *mise-en-scène*, e que nos ajuda a refletir sobre as transformações sensíveis que essas mídias causam.

Após Casey postar seus primeiros vídeos, JLB, um perfil misterioso que descobrimos ser um homem de meia idade, passa a entrar em contato com ela e interagir no jogo, dizendo que sabe casos de pessoas que sentiram coisas parecidas e que ela está em perigo. Porém, os vídeos de Casey tornam-se mais intensos e ela passa a emitir sinais de alerta de que poderia ferir alguém ou a si mesma como parte do descontrole que aparentemente seu corpo tinha. É neste momento em que JLB faz uma chamada via Skype e quebra a quarta parede do jogo perguntando diretamente à adolescente se ela sabe que estão apenas participando de um MMORPG, se os efeitos que ela diz sentir são reais ou simulados. A garota mostra-se confusa. Percebemos que ela não sabia que a relação dos dois baseava-se num contrato implícito de simulação. No entanto, desconcertada, diz que sabia desde sempre e fica irritada com JLB por ele ter sequer cogitado que ela estava falando a verdade e por ter rompido a dinâmica do jogo. A verdade é que, caso não fosse rompida, a dinâmica do desafio poderia ter tomado uma dimensão tão grande para Casey que ela teria deixado de distinguir o que era real e o que era ficcional. É o efeito da própria hiper-realidade: perder o contato com o real ao ponto de se viver eternamente a partir de simulações.

46

A relação que estabeleceu com JLB através do desafio e a preocupação que ele apresentava com seus sintomas, era algo que tomou uma grande proporção em sua vivência, visto que não tinha contato quase algum com amigos e familiares em seu dia a dia. A partir de uma falta que Casey sentia em sua subjetividade, o desafio tomou contornos específicos que moldaram a experiência que ela teve. A relação entre corpo, mídia e consciência é uma relação dialógica. “Você já não está a ver TV, é a televisão que o vê a si” (Baudrillard, 1986, p. 42). Na hiper-realidade de Baudrillard, o real se confunde com o modelo - como na estatística - ou com o *medium* - como no caso dos Loud e, em nossa extensão, como no caso de Casey. A mídia, enquanto uma instância separada, aparelho técnico, já não existe, torna-se algo inapreensível, difuso e diluído no tecido do real. A jovem não postava os vídeos para mostrar o que sentia, mas sentia para ter o que mostrar em seus vídeos.

O quadro que o filme tenta pintar sobre os perigos da mídia vai além de um mero jogo de interpretação online, mas diz respeito sobre a formação de nossas próprias identidades nos ambientes virtuais, na maneira como lidamos com as redes sociais e nas ações e escolhas que tomamos cujo objetivo se encontra em sua midiaticização. A própria relação entre Casey, uma jovem

adolescente, e JLB, um perfil anônimo que pertence a um homem de meia idade, é uma questão levantada pela obra. A identidade, traduzida por dispositivos, torna-se plástica, efeito de criação do real.

We Are All Going to the World's Fair trata da maneira como as formas de percepção e criação da realidade, do outro e de nós mesmos estão intimamente ligadas aos dispositivos que utilizamos para isso. Como obra de horror, seu enfoque se dá sobre a representação dos perigos e ameaças que esta dinâmica cria, ressaltando o fato de que não há separação entre o real e o virtual: ambos estão em constante diálogo e sofrem influência mútua. Desde o século passado, a partir do advento do cinema, do rádio e da televisão, mas principalmente a partir da midiatização, traduzir-se em aparelhos é um desafio colocado às sociedades. O horror no cinema, associando-se às linguagens e às estéticas dos novos dispositivos, permite: ao meio, uma seara de possibilidades expressivas para constante renovação; aos realizadores, apropriar-se criativamente de tais possibilidades para trabalhar questões existenciais e filosóficas; e, ao público, pensar sobre tais questões ao mesmo tempo que exercita sensibilidades fundamentais à vida contemporânea.

Considerações finais

Se há algumas décadas o horror era definido majoritariamente pelo cinema, hoje ele configura-se como um fenômeno amplo e que abrange uma variedade de formas artísticas e promove a hibridização entre elas (Rendell, 2023). No caso do cinema, subgêneros como o *slasher*, o *found footage* e - como enfocado neste artigo - o *desktop horror*, promoveram ciclos de experimentação que ajudaram a atualizar a linguagem cinematográfica ao incorporar linguagens e estéticas de novas formas de mídia às estruturas fílmicas. Com isso, ao experimentar com as novas formas de percepção e criação da realidade, o cinema foi capaz de se atualizar e manter a função social descrita por Benjamin (1936) de promover um equilíbrio entre homem e aparelho.

O presente artigo buscou evidenciar o papel que o gênero teve de exercitar diferentes gerações às sensibilidades de suas épocas. Ao se atualizar e se mesclar com outras formas de mídia, o horror contemporâneo reinjeta no cinema a potencialidade de questionar novas formas de percepção que extrapolam o aparato cinematográfico. O filme *We Are All Going to the World's Fair* é um exemplo de como a estética da imagem digital e dinâmica das redes sociais podem ser apropriadas pela experiência fílmica para trabalhar essas novas formas de percepção e construção do real.

Intrínseco ao horror é o questionamento sobre o desconhecido, aquilo que escapa à lógica e compreensão humanas. Canalizar tal sentimento sob as formas de expressão disponíveis sempre foi seu desafio. O que é novo no horror pós-cinematográfico é a existência de elementos do

desconhecido que estão relacionados ao próprio funcionamento e limites dessas formas de mídia que incluem desde videogames a experiências de realidade virtual ou aumentada desenvolvidas a partir de inteligência artificial. Conforme o que chamamos de real e seus modos de produção e acesso se alteram, o horror desestabiliza a distinção entre sujeito e objeto ao nos inserir como parte da experiência fílmica, com recursos pensados a nos provocar os sentidos e causar efeitos que diminuam a distância entre obra e público.

Referências

BAUDRILLARD, J. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'Água, 1986.

BENJAMIN, W. **A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BORDWELL, D. **A narrativa no cinema de ficção**. Trad. Cláudia S. Cavalcanti. São Paulo: Editora Papirus, 2013.

CÁNEPA, L.; FERRARAZ, R. HOST: Mídia assombrada e o mal-estar do confinamento. **Revista FAMECOS**, [S. l.], v. 28, n. 1, p. e39240, 2021. DOI: <https://doi.org/10.15448/1980-3729.2021.1.39240>

DANIEL, A. **Affective intensities and evolving horror forms**: From found footage to virtual reality. Edinburgh University Press, 2020.

DENSON, S. **The Horror of Discorrelation**: Mediating Unease in Post-Cinematic Screens and Networks. *Journal of Cinema and Media Studies*, v. 60, n. 1, p. 26-48, 2020. Disponível em: <https://shanedenson.com/Horror-of-Discorrelation>. Acesso em: 04 jan. 2025.

GALLAGHER, S.; ZAHAVI, D. **The phenomenological mind**. 3. ed. London: Routledge, 2021. Disponível em: <https://api.pageplace.de/preview/DTo40> >. Acesso em: 04 jan. 2025.

HART, A. C. **Monstrous forms**: Moving image horror across media. Edinburgh University Press, 2020.

MACHADO, A. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

MACHADO, A. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. Campinas: Papirus. 1997.

MCLUHAN, M. **Understanding media: the extensions of man**. New York: McGraw-Hill, 1964.

METZ, C. **A significação no cinema**. Trad. Jean-Claude Bernardet. São Paulo: Perspectiva, 1972.

RENDELL, J. **Transmedia Terrors in Post-TV Horror**: Digital Distribution, Abject Spectrums and Participatory Culture. Amsterdam University Press, 2023. DOI: https://doi.org/10.5117/9789463726320_intro.

SOBCHACK, V. **The Address of the Eye**: A Phenomenology of Film Experience. Princeton: Princeton University Press, 1992

SODRÉ, M. **A ciência do comum**: notas para o método comunicacional. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

YACAVONE, D. **Film and the phenomenology of art**: reappraising Merleau-Ponty on cinema as form, medium, and expression. *New Literary History*, v. 47, n. 1, p. 159-185, 2016. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/24772802> >. Acesso em: 4 fev. 2025.