

A vulgarização do realismo no cinema contemporâneo: uma análise do filme Host (2020)¹

Luiz Philipe Fassarella Pereira²
Rodrigo Octavio D'Azevedo Carreiro³

Resumo: Um esforço analítico sobre o cinema de caráter verossímil indica que a configuração de obras que se pautam em um apelo realista tem como força motriz a determinação de ludibriar seus receptores sobre a origem de determinado registro. Partindo dessa hipótese, uma investigação é desenvolvida com o intuito de compreender como o realismo cinematográfico contemporâneo se promove e se estabelece na indústria cinematográfica e, portanto, de forma aceitável e inteligível para audiência. Essa empreitada resulta na formulação de duas categorias e/ou lugares/pontos de observação e análise de filmes que se convencionou chamar *false found footage* e/ou *mockumentary* e propõe um conceito particular sobre o realismo cinematográfico do século XXI, classificado aqui como Realismo Vulgar.

Palavras-chave: Realismo. Dispositivo. Realismo Vulgar. Efeito de Realidade. *False Found Footage*.

1 Realismo vulgar: convenções para uma leitura atualizada do realismo cinematográfico

É comum, e normal, em tempos hodiernos, que encontremos uma profusão de produções audiovisuais que são realizadas e circulam para e por distintas plataformas, que dialogam com a dinâmica e celeridade que a vida moderna ocidental impõe à sociedade. Essas características estão manifestas no cinema, na televisão e internet, em filmes, vídeos, telejornais etc., através de uma série de mecanismos estético-narrativos que demonstram e reforçam o caráter imediatista e **agitado**, aparentemente carente de uma pré ou pós-produção que tomaria tempo, mas que agregaria mais **qualidade** áudio e visual aos materiais (grifo nosso). Essas abordagens atrelam-se também, genericamente, às necessidades de uma sociedade que, aparentemente, em tempos de autonomia e acesso praticamente irrestrito aos equipamentos de produção de conteúdos e aos canais de distribuição e veiculação de produtos audiovisuais, têm valorizado cada vez mais a aparência de autenticidade dos fatos, assim como a apresentação, mesmo em obras

¹ Artigo apresentado ao Grupo de Trabalho GT1 (Narrativas contemporâneas nas mídias) do XVI Encontro de Pesquisadores em Comunicação e Cultura, realizado pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade de Sorocaba, Universidade de Sorocaba – Uniso – Sorocaba, SP, 26 setembro de 2022.

² Docente na Faculdade Anhanguera, Guarapari-ES, Doutor em Comunicação pelo PPGCOM (UFPE), philipefassarella@gmail.com

³ Docente do curso de cinema da Universidade Federal de Pernambuco, Doutor em Comunicação, rcarreiro@gmail.com.

ficcionais, daquilo que é, ou aparenta ser, real. Vários pesquisadores como Manovich (2000), Feldman (2008), Tryon (2009), Sibilia (2009), Elsaesser (2015) têm escrito, a partir de diferentes abordagens teóricas, a respeito dessa tendência ao realismo que parece estar atrelada a termos como Efeito de Real (BARTHES, 1984) e Efeito de Realidade (LINS; MESQUITA, 2008) e reflete uma Paixão pelo Real (*La Passion du Réel*) (ALAIN BADIOU apud ZIZEK, 2003, p. 25) latente.

De fato, como se pode perceber pelo próprio termo criado por Barthes em 1968 (ano da publicação na França), e apesar de o fenômeno do realismo contemporâneo, que chamamos Realismo Vulgar no audiovisual, ser uma perspectiva ligada atavicamente ao século XXI, há evidências de que marcas desse enfoque cultural, ainda que circundado por tecnologias e comportamentos/recepções distintas das atuais, já se mostrava, talvez com menor ênfase, em trabalhos de diretores visionários como uma ferramenta para atingir o espectador de maneira afetivamente poderosa há algumas décadas.

O que nos permite propor uma observação e, significativamente, uma separação entre os primeiros experimentos de filmes *false found footage* e *mockumentary* na segunda metade do século XX e a ressignificação e consolidação de movimento similar no século XXI reside no fato de que os filmes que classificamos como Realismo Vulgar são parte de uma fenomenologia mais complexa do que, a princípio, uma análise e classificação a partir de sua leitura como gênero e/ ou subgênero cinematográfico ou, ainda, como parte de um **novo**, ou reaproveitado e atualizado acervo estético que se renovou e reverberou de maneira acentuada nos últimos vinte anos, como modismo (grifo nosso). O Realismo Vulgar compreende a observação de ressurgimento, atualização, consolidação, estabilidade e permanência - não se pode inferir a longevidade desse clique - de uma estética e narrativa audiovisual que está em diálogo e representa, para o espectador, uma forma mais aproximada e atualizado de realismo cinematográfico. O realismo cinematográfico se reinsere no cerne das discussões sobre cinema, após grandes debates e reflexões teóricas entre os anos 1940 e 1970, como resposta às dimensões, camadas e escala que o desenvolvimento tecnológico, as possibilidades de produção audiovisual, de distribuição e compartilhamento fomentam. Novos formatos, signos de linguagem audiovisual que como resposta a uma naturalização de distintas experimentações que passam a preencher o cotidiano de produtores e receptores, são assimilados e aceitos pelos indivíduos como signo de realidade, em suas inúmeras

possibilidades que o advento das tecnologias e transformações socioculturais e econômicas fomentam. Nesse sentido é que o trabalho consolida a aproximação proposta, de saída, com a teoria do realismo cinematográfico e, talvez mais importante, com a observação de um movimento de transformação e análises críticas de André Bazin (2014, 2016), que sempre se mostrou capaz de analisar a parte mas sem ignorar o todo. Bazin percebe e sinaliza de forma positiva, em concordância e sentindo, reafirmando suas proposições sobre realismo cinematográfico - que o autor já observa quando fala das artes plásticas e da fotografia - a ascensão de um movimento cinematográfico que (re)insere a natureza do cinema no processo de realização exortando sua capacidade de representar a realidade.

Ainda que esse não seja indicado como caminho único para o cinema a partir dos anos 1940, não é isso que propõe Bazin (2016), mas ele é capaz de enxergar a potencialidade que a aproximação com sua natureza realista pode alcançar nas mãos de realizadores engajados com esse compromisso. Embora o realismo, em certa medida, interesse a Bazin, é o fenômeno dessa extensão da linguagem cinematográfico e os **experimentos** que dele derivam que merecem mais destaque em suas análises (grifo nosso). Nesse sentido o Realismo Vulgar propõe também uma leitura mais ampla, que ultrapassa as questões estéticas e narrativas mais notórias e é por isso que enxergamos uma separação importante de alguns experimentos, esporádicos e dispersos até o final dos anos 1990 e sua profusão e consolidação - ainda que embrionária - no século XXI. Nesse momento, dialogando com demandas da sociedade, mas sendo também, e, talvez, mais consideravelmente, uma resposta da indústria cultural às transformações da audiência, à ascensão de uma geração **oriunda** da *internet*, de novos acessos, meios, formas e significações - até a efemeridade das coisas, de sua liquidez⁴ - é que essa nova dimensão do realismo é implantada e apreciada no cinema (grifo nosso). As categorias que propomos como pontos de análise também nos permitem enxergar com mais lucidez que essa nova dimensão, ou camadas de realidade cinematográfica, são de fato amplas e intercedem, na cognição dos indivíduos, acessando - acertando/atingindo - distintas memórias, apelando para familiaridades com diversos formatos audiovisuais que, em uma visão genérica, apresentam um lastro de realidade no cotidiano das pessoas. Esse trato

⁴ Naturalmente, faz-se aqui menção ao conceito de Zygmunt Bauman (2000), *Modernidade Líquida*, e também à abordagem feita por Lucia Santaella (2007) em sua obra *Linguagens Líquidas na era da mobilidade*.

com o real é apropriado pelo cinema atual com perspectivas mais comerciais, estéticas e narrativas do que percebia Bazin (2014) nos filmes do cinema moderno. A representação que se encontra em filmes desse ciclo, do Realismo Vulgar, está estabelecida para se atingir o público através da mimese da realidade, agregando na obra um, ou mais, dispositivos estéticos e narrativos para ludibriar o espectador sobre a legitimidade, ainda que parcial, daquilo que está sendo mostrado. Ainda que esteja atrelado a opções estéticas e narrativas - alguns vão dizer orçamentárias, inclusive - não se ignora o impacto que esse tipo de filme pretende estabelecer na percepção do público: se não fosse intuito atrapalhar a cognição e agregar outros níveis de envolvimento, de proximidade, de mobilização, não se apelaria para prólogos, justificativas, caracteres finais, elementos estético-narrativos próprios desse fenômeno e que estão sinalizados neste artigo como parte do processo de análise. O emprego do chamamos Realismo Vulgar, das categorias apresentadas e dos dispositivos estético-narrativos serão postos em teste através da análise de dois filmes que utilizam dispositivos de mimese, ou verossimilhança como elemento fundamental de seu discurso.

Faz-se aqui uma abordagem semelhante à de Bazin (2014) no processo de compreensão e formulação de novos campos de visão sobre obras ou movimentos cinematográficos. De maneira similar nosso ponto de partida é o filme e, assim, sua relação com o mundo e aquilo que pretende estabelecer através dos signos, técnicas, dispositivos e premissas utilizadas em sua constituição:

O procedimento normal de Bazin era assistir ao filme com muita atenção, apreciando seus valores especiais e notando suas dificuldades ou contradições. Então imaginaria “o tipo” de filme que era ou estava tentando ser, colocando-o num gênero ou fabricando um novo gênero. Formulava leis desse gênero, recorrendo constantemente a exemplos tirados desse filme ou de outros como ele. Finalmente essas leis eram vistas no contexto do conjunto da teoria do cinema. Assim, Bazin começa com os fatos mais particulares disponíveis, o filme diante de seus olhos, e, através de um processo de reflexão lógica e imaginativa, chega à teoria geral (ANDREW, 2002, p. 115).

O que chamamos então Realismo Vulgar se refere aquilo que motiva a adoção de ferramentas e dispositivos da estilística e narrativa do documentário e outros formatos referidos ao real no audiovisual, além de dispositivos outros, mais ligados à modernidade, em obras ficcionais com o claro intuito de embasar a cognição do espectador. Claro que

não nos cabe avaliar intenções, mas tratamos do filme e aquilo que é passado, colocando-o numa comparação com o estilo predecessor que Bazin (2014) identifica nos movimentos neocinematográficos. Se naquelas circunstâncias, final da primeira metade do século passado, tanto André Bazin quanto Siegfried Kracauer identificam nas obras do Neorealismo italiano um ponto de consolidação do realismo cinematográfico, um realismo puro para Bazin e a materialização de um **enredo encontrado** para Kracauer, os teóricos identificam e exortam o realismo dessas obras por uma série de características que aproximam o material da realidade social e, portanto, emocionalmente o filme de seus espectadores (grifo nosso). A camada realista, no cinema realista de Bazin (2016) e também de Kracauer, é agregada para fazer com que o espectador se sinta chegado à história, seja afetado por ela, por seu viés de representação e envolvimento. O reconhecimento se constitui a partir do uso dos cenários reais e de técnicas que subtraem o predomínio da forma sobre o conteúdo e projetam nas telas histórias vivenciadas com proximidade por quem as contempla ou que são capazes de ser reconhecidas como fragmentos dos universos transpostos para o cinema. A **intenção** de representar, aproximar e provocar mobilização através do afeto se dá nos dispositivos adotados com claro intuito de tornar os filmes mais inteligíveis, naturalmente realistas, dando vazão e visualidade ao povo em distintos contextos socioculturais (grifo nosso). Essas são diretrizes de movimentos contemporâneos a Bazin e **pós** Bazin, como o *Nouvelle Vague* e o Cinema Novo, no Brasil e na Alemanha, por exemplo (grifo nosso). Dar voz e visualidade ao povo é a melhor forma de se contar a realidade para essa mesma população. Na contramão dessa perspectiva, os filmes que classificamos e alocamos no terreno do Realismo Vulgar empregam elementos estéticos e narrativos e estratégias as mais diversas para, intencionalmente, ludibriar o espectador sobre a autenticidade do registro, simulando ou propondo que o material é fruto de um **registro real**; e com **registro real** entende-se que não foi produzido intencionalmente por uma produtora de cinema, por tanto não fora planejado e os eventos que se desenrolam ali na tela teriam se desdobrado, na verdade, no mundo sem o controle de um roteiro, não em estúdio, encenado para parecer real (grifo nosso).

Os filmes neorealistas eram o que eram, resultados de uma ficção encenada com menor interferência e rigidez da linguagem cinematográfica. Por outro lado as obras que classificamos Realismo Vulgar pesam sobre os elementos de imitação da realidade e

instrumentos claramente incorporados para **enganar** o receptor como estratégia elementar de seu discurso fílmico e que, por consequência, vai orientar todo processo de produção e procedimentos estéticos e narrativos (grifo nosso). Essa clara intenção de provocar a dúvida e equívoco inserindo uma **mentira** - não há adjetivo mais sutil nesse contexto - está manifesta muitas vezes em prólogos como: **baseado em fatos reais; o filme é resultado de gravações encontradas; não se sabe a origem desses registros; as pessoas que realizaram as filmagens nunca foram encontradas; o filme que irá assistir é resultado de um arquivo disponibilizado pelo departamento de polícia**, dentre outras abordagens em que se relativiza a licença poética para abertamente mentir para o público, essa mentira é sustentada por recursos outros ao longo da narrativa; algumas obras, inclusive, não inserem créditos finais/de produção, ou o fazem seguindo estilos menos **formais** ou que se **justificam** no suposto que o filme foi montado e distribuído por uma produtora, mas que a essencialidade dos registros foi preservada e o material foi montado a partir desse conteúdo (grifo nosso). Todos os elementos ligados ao filme, inclusive as estratégias de *marketing* que antecedem seu lançamento, são articuladas para envolver o espectador em um sistema de códigos empregados para ludibriá-lo: enganar como uma forma de gerar mobilização e, portanto, audiência.

Mas já que o emprego do termo **Realismo** é notório, por que então **Vulgar** (grifo nosso)? Vulgar porque o adjetivo estabelece de pronto, duas leituras possíveis, porém próximas; aquela relativa à etimologia da palavra e a outra de origem semântica, como genericamente é empregada. Em termos semânticos, de reconhecimento e uso mais objetivo e cotidiano, a palavra vulgar agrega uma série de sentidos e valores, no geral negativos àquilo que é associada. Vulgar é quem se mostra sem pudor, que explora algo, o próprio corpo, para algum benefício de forma julgada pela moral social como inadequada. Alguém que se mostra e se expõe de maneira erótica, quase pornográfica, se mostra, numa definição genérica, de maneira vulgar. Uma atitude **incorreta** para quem julga, realizada de forma explícita, sem receio ou pudor é considerada também vulgar (grifo nosso). De forma direta, vulgar é associada a ações negativas, com valores escusos, de quem não se preocupa em zelar pela discrição na realização de atos mal vistos pela moral social. Esses atos, ou pessoas vulgares são associados a comportamentos eróticos, pornográficos e, portanto, sexuais. Em termos de pornografia, lembremos que essa é uma das origens do termo e dos filmes *snuff*: em relação à origem do termo, lembremos que

é justamente as discussões sobre uso de imagens pornográficas, de sexo explícito, em obras como *Garganta Profunda* que fomentam as discussões sobre pornografia no cotidiano através dos cinemas e o fomento e associação da palavra *snuff* ao cinema **real** (grifo nosso). Filmes *snuff* são, por consequência, relacionados à exploração de cenas reais, principalmente de violência e tortura com viés fetichista. O termo pornográfico, umbilicalmente ligado ao termo vulgar, é também muito associado a filmes que exploram o fetichismo sexual e que dão ao ato de torturar outrem um ar explícito e escatológico de caráter fetichista; filmes assim são chamados *torture porn* ou um conjunto de cenas com esse viés recebe tal classificação.

Já em relação à etimologia da palavra, vulgar tem origem no latim e é derivada direto das palavras *vulgaris*, uma derivação de *vulgus*; a expressão em latim comum para o emprego de *vulgus* é *mobile vulgus*, que por sua vez dá origem a palavra inglesa *mob*, uma forma de se referir pejorativamente a sinônimos como multidão, turba, grupo. Ainda em termos etimológicos e numa reprodução da definição corrente de vulgar em dicionários da língua portuguesa falada no Brasil: “Que se refere ou pertence ao povo, à plebe; comum ou popular: língua vulgar”; “A língua nativa ou vernácula de um país: escrever um texto em vulgar”; “Que respeita as regras comuns; que não se distingue dos demais; usual: tem um conhecimento vulgar” e “De procedência ruim; de natureza baixa; grosseiro, rude: fez uso de linguagem vulgar”⁵. Tanto a partir de sua aplicação cotidiana, genérica, quanto em sua origem, etimologia, e descrição nos dicionários, o termo vulgar atende a perspectiva adotada nesta investigação – oriunda de uma tese defendida junto ao PPGCOM da UFPE em 2021 - para propor um termo de direcionamento a um recorte espaço-temporal, a um estilo e/ou categoria do fazer cinematográfico. Ainda que a maioria dos filmes **realistas** do século XXI, classificados *false found footage* e *mockumentary*, carreguem características estéticas e narrativas mais próximas ao ordinário, ao mundo real, daquilo que é produzido por pessoas reais - leia-se amadores - e suas câmeras, e termos de representação, ética, moral e conceito essas obras não se aproximam do cinema documentário - vertente do realismo cinematográfico ainda muito presentes desde as origens do cinema - e também não se associam aos termos e

⁵ Dicionário online da língua portuguesa, disponível em:
[https://www.dicio.com.br/vulgar/#:~:text=adjetivo%20masculino%20e%20feminino%20Que.comum%20ou%20popular%3A%20!%C3%ADngua%20vulgar.&text=Etimologia%20\(origem%20da%20palavra%20vulgar,Do%20latim%20vulgaris.](https://www.dicio.com.br/vulgar/#:~:text=adjetivo%20masculino%20e%20feminino%20Que.comum%20ou%20popular%3A%20!%C3%ADngua%20vulgar.&text=Etimologia%20(origem%20da%20palavra%20vulgar,Do%20latim%20vulgaris.)

motivações que exortaram os movimentos mais claramente e assumidamente realistas do cinema como Neorealismo italiano, *Nouvelle Vague* e Cinema Novo (grifo nosso). Assim, para proposição de um lugar mais específico que direcione, em partes, a percepção de algumas características claras ou latentes de obras de caráter realista neste século é que se sugere a adoção do termo Realismo Vulgar. *False found footages*, *mockumentaries* e qualquer classificação de obras congêneres que surjam, como *desktop horror* ou aquelas categorias que sugerimos em seguida, preservam uma aproximação estética e narrativa com a realidade **não cinematográfica**, mas do cotidiano e da vida de indivíduos, além de apresentar temáticas e desfechos menos elaborados e, muitas vezes, menos felizes do que o cinema costuma representar.

Esses filmes, *false found footage*, *mockumentaries*, *desktop horror* e congêneres são vulgares porque banalizam e abusam do realismo cinematográfico, se mostram sem pudor e sem receio de enganar; exploram seus códigos visuais e dispositivos de forma extravagante e abertamente tentam seduzir o espectador por uma falsa imitação da realidade que se esforça para parecer ruim, mal feito, e utiliza informações e afirmações mentirosas para manter o público envolvido. Se articulam com intenção e “natureza baixa; grosseira; rude: faz uso de linguagem vulgar” para ludibriar.

Esses filmes também imitam a realidade diária em seus códigos mais simples e inteligíveis; estabelecem conexão estético-narrativa como se tivessem origem e “pertencessem ao povo, a plebe”, ao caseiro, ao amador. Seguem, copiam e “respeitam as regras comuns; que não se distingue dos demais; usual: tem um conhecimento vulgar” da realidade e a imita e a reproduz em suas obras para confundir o espectador, mais interessada e motivada pela possibilidade de afetar, provocar reações e sustos na maioria dos casos, do que consideram, respeitam e valorizam a origem ontológica da imagem fotográfica e por hereditariedade, do cinema - como fizeram André Bazin e Siegfried Kracauer numa visão mais “pura” e otimista sobre o realismo cinematográfico.

2 Host: Se Foi Feito por Mim, por Você, então é Real

O filme *Host* (Cuidado Com Quem Chama, 2020) do diretor Rob Savage sustenta seu dispositivo do Efeito de Realidade fundamental, e que transpassa toda obra, através do recurso/ estilo classificado *desktop horror*. Essa estilística vem sendo usada por diversas obras nos últimos anos e ganha notoriedade com os filmes *The Den* (2013),

Unfriended (2014) e a sequência *Unfriended: dark web* (2018) e recentemente é incorporada por filmes como *Spree* (2020) e *Host*.

Valendo-se de dispositivos do Efeito de Realidade próprios do recurso adotado para captação da imagem e som, *Host* dialoga de forma vulgar, expressiva e próxima com a sociedade e a realidade que o cerca e dá ao filme insumos necessários, conectando-se diretamente com parte expressiva da realidade social e, sobretudo, com o contexto histórico, econômico, cultural e comunicacional contemporânea ao filme. Ao assistir a obra do diretor Rob Savage grande parte da audiência se sentirá representada, familiarizada com as condições estético-narrativas postas ali, sobretudo para aqueles que a apreciam ainda envoltos no contexto histórico e social em que foi realizada.

O filme se apresenta e se estrutura como uma chamada online entre conhecidos, um *meeting*, prática que parte importante da sociedade estabeleceu no período da pandemia. Essa aproximação instintiva com a realidade desperta empatia e mobilizações através não apenas de um apelo realista visceral, pontual, como no reconhecimento de uma prática **cotidiana** enquadrada em pequenas telas (grifo nosso); telas nas quais inserimos e (re)apresentamos parte importante de nossas vidas e que visualmente dialogam mais com a perspectiva, olhar, do dia a dia do que se fosse representado em enormes telas de cinema. E essa (re)acomodação do filme em telas menores, de televisores, celulares e principalmente computadores tornam a experiência ainda mais imersiva, numa reprodução objetiva e óptica do trato cotidiano em termos de comunicação, entretenimento e outras atividades em que as plataformas indicadas são utilizadas. Uma aproximação estética/visual da realidade através da substituição de lentes com grande profundidade de campo, como observara e sugerira André Bazin (2014) em termos de um cinema realista, por câmeras limitadas que determinam outra organização do espaço fílmico e o acomoda em espaços menores e com menor profundidade de campo, porém mais eficientes em termos de representação realista das relações espaço temporais tão caras ao realismo baziniano.

Em termos de representação, na construção de um filme de abordagem realista que traduz nas telas uma realidade social reconhecível, que representa problemas e situações palatáveis de fácil aproximação entre as partes, *Host* é impecável; não apenas por adotar dispositivos do Efeito de Realidade eficientes e naturalizados no âmbito da população moderna, mas também e literalmente pelo tempo e espaço que ocupa e em que

se apresenta: durante um período de pandemia em que basicamente todos os veículos de comunicação pelo mundo pautam temas semelhantes, relativos as atuais circunstâncias. Nesse contexto Rob Savage conglomerou uma série de condições e circunstâncias que dialogam pontualmente com o ano de 2020 e cria uma obra que intencionalmente propõe várias camadas de imersão e realismo: psicológico e técnico, imersão através do suporte de gravação dos registros e apreciação do filme, representação da realidade social, abordagem de temas presentes e que pautam o cotidiano durante a pandemia e as características estético-narrativas em diálogo com as condições de produção caseira/amadora de fácil reconhecimento. Soma-se a isso o fato de que durante a pandemia as salas de cinema estiveram fechadas - o filme não foi pensado ou sequer lançado em salas de cinema, mas liberado em alguns sites e canais de *streaming* - e essa situação aumentou consideravelmente o acesso a filmes em distintas plataformas como televisores, celulares e computadores e nessas circunstâncias o filme parece carregar essa consciência e estimular sua apreciação através de suportes residenciais de uso pessoal e/ou familiar.

Como indica Shane Denson (2020), filmes como *The Den*, *Host*, *Unfriended*, dentre outros similares devem ser assistidos em telas **não convencionais** de cinema, como computadores e celulares e assim potencializam-se os efeitos e imersões espaciais propostas (grifo nosso). Em breve análise sobre o filme *Amizade Desfeita*, que antecede o lançamento de *Host* em alguns anos e usa também a tela e câmera de computadores e celulares para captar som e imagem e reproduzir para quem aprecia os eventos, Denson produz a seguinte avaliação sobre a experiência espectral:

O filme é, portanto, hiperconsciente de seu ambiente extradiegético. Inadequado para exibição em cinemas, onde o enquadramento da tela do computador/ desktop contrasta com a escala e a não interatividade da tela grande/ cinematográfica e, portanto, diminui o envolvimento do espectador, o filme implora para ser visto na pequena tela de um computador para efeito total. Portanto, ele se insinua totalmente na ecologia de rede pós-cinematográfica (...) (DENSON, 2020, p. 28).

Outra característica que dialoga também com a temporalidade contemporânea e a relação com processos de apreciação cada vez mais dispersos de contemplos de entretenimento é o fato de o longa-metragem ter **apenas 56** (cinquenta e seis) minutos (grifo nosso). Duração que seria inaceitável para uma produção audiovisual para cinema,

pois é consenso que espectadores não pagam para assistir obras tão curtas, mas as aceitam em outras plataformas, como *YouTube* ou canais de *streaming*.

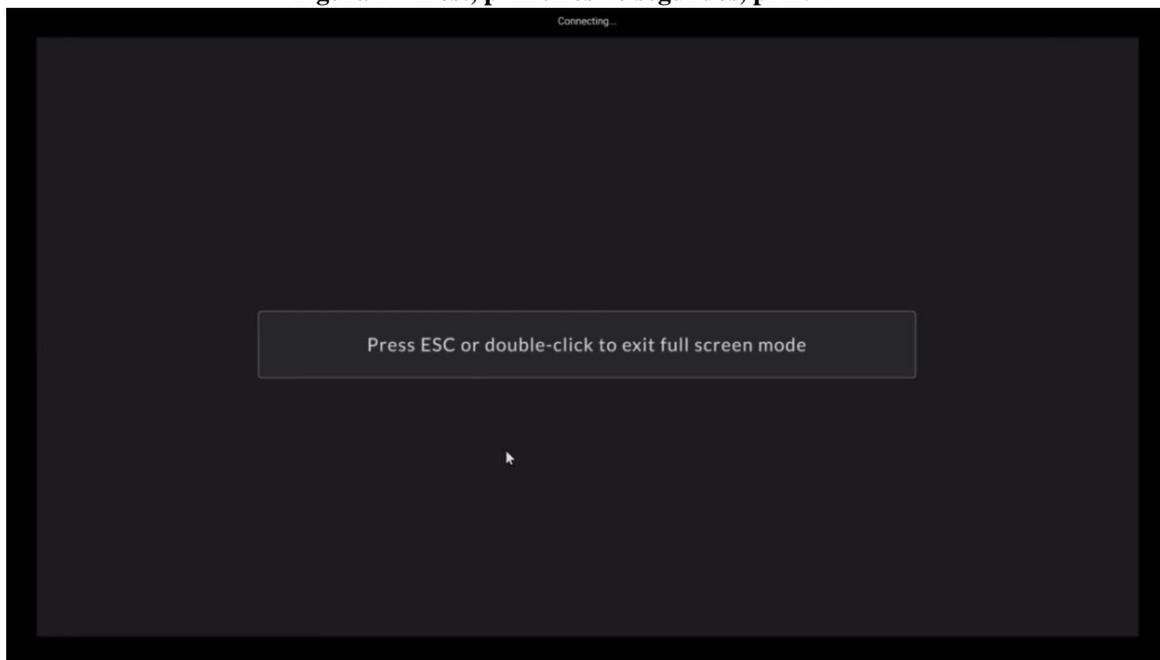
Identificar *Host* como um *desktop horror* se mostra uma alternativa mais eficiente em comparação com as nomenclaturas mais usuais, como *false found footage* e *mockumentary*, mas a obra também se aproxima daquilo que identificamos como cinema realista, ou do Realismo Vulgar, através da incorporação de uma estética documental maquínica. Esse enquadramento permite que o filme seja analisado dentro de parâmetros de um cinema que apela ao realismo, que se configura como parte do fenômeno denominado Realismo Vulgar, mas não o aloca diretamente sob qualquer gênero cinematográfico. Claro que a obra em questão, *Host*, se constitui como parte do cinema de horror, mas essa divisão é importante para quando determinados realizadores optarem pela adoção dos mesmos elementos estético-narrativos, apelando para dispositivos do Efeito de Realidade semelhantes, em obras que não se encontram no referido gênero.

Em termos de acomodação e incorporação de uma estética documental maquínica, como propomos, *Host* carrega elementos que configuram parte dessa categorização: os registros são feitos de forma maquínica, automática, sem intenção prévia de se fazer um filme e caracterizam mais um viés documental - inclusive as câmeras são utilizadas para comunicação entre as personagens, mas quem teria gravado e liberado a reunião? -, a incorporação de relatos em primeira pessoa também dialoga com traços da estilística proposta. O filme que chega ao espectador tem caráter ontológico uma vez que os registros que compõem o material são oriundos de uma captação maquínica, supostamente sem qualquer etapa ou processo que requeira interpretação de terceiros, pois mesmo a “edição” da obra é realizada pela seleção de imagens geradas entre as câmeras conectadas naquela reunião e que transitam de acordo com o interlocutor, pois plataformas online para esse tipo de evento dão centralidade no **vídeo** a quem fala e assim se estabelecem os “cortes” no material que temos acesso (grifo nosso). A montagem **tradicional** praticamente desaparece, é quase **proibida**, pois a obra não se sustenta ou se preocupa em argumentar que o material que temos acesso foi organizado por terceiros, deixando a impressão de que a única forma de seleção estabelecida foi determinada pelo próprio programa/aplicativo usado para reunião online e que a progressão dos acontecimentos se deteve - fora da diegese - por uma organização feita na própria diegese em que tempo e espaço foram devidamente respeitados, reproduzidos em sua

integralidade, e o terror escala na trama, estabelecida com **começo, meio e fim** em um processo de progressão natural que tem início com começo da reunião e chegando ao fim com a **morte** de todos os envolvidos - a reunião, neste caso, nem é finalizada, mas sabe-se que o filme acabou (grifo nosso). O apego à temporalidade **real**, do mundo histórico, importante para o realismo cinematográfico baziniano, está expresso também na duração do filme que não obedece a padrões da indústria cinematográfica e chega a sua conclusão com apenas 56 (cinquenta e seis) minutos de duração.

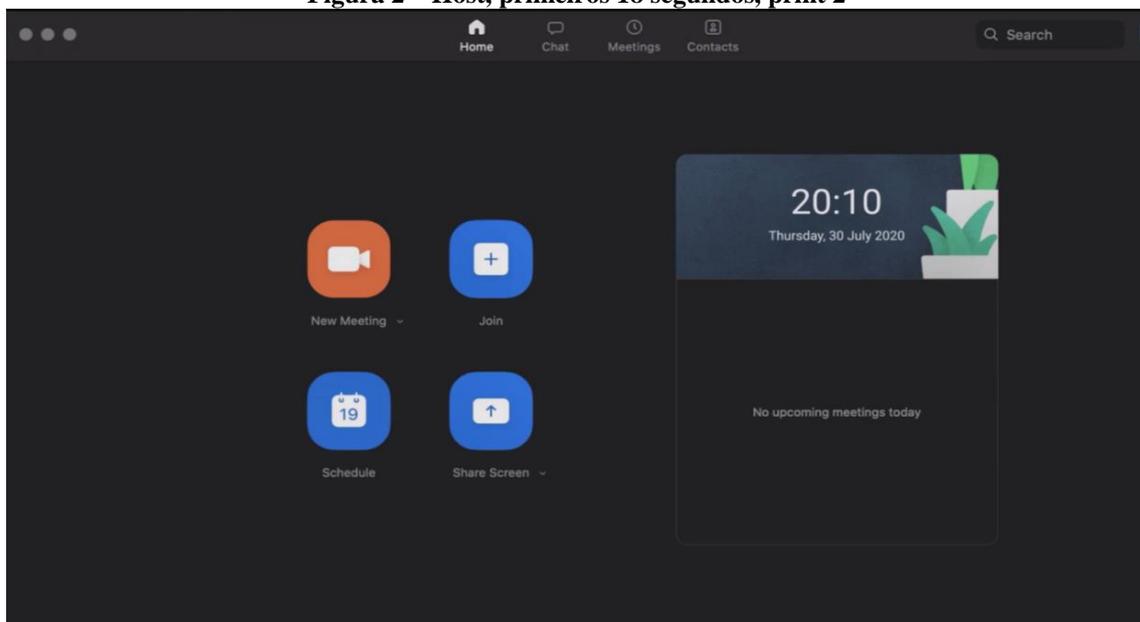
Interessante observar que obras como *Host* e tantas outras citadas neste tópico, não concentram parte importante de seu Efeito de Realidade naquilo que chamamos prólogo/ justificativa, como energicamente fazem tantos outros. Ao apelar para uma estilística tão familiar, cotidiano e sinônimo de realidade, absolutamente descolada de modelos convencionais de produções cinematográficas ou audiovisuais, mesmo de produções caseiras, filmes como “*Host*” delegam a essas condições, características estético-narrativas que preenchem o cotidiano com cada vez mais frequência, principalmente em tempos de distanciamento social, toda sua verossimilhança e valor realista. O apelo realista, o Efeito de Realidade, se dá mais pela familiaridade e distanciamento dos códigos e suportes cinematográficos convencionais do que depende de um prólogo que sirva de guião para o espectador, ou de uma justificativa prévia para validar a origem do registro. Essa origem é atribuída, é o que se espera, imediatamente ao cotidiano, àquilo que **claramente não é cinematográfico** e, portanto, tem um caráter documental. As imagens abaixo, 4 figuras em ordem cronológica, são retiradas dos primeiros 18’ segundos do filme e demonstram a **falta de apelo** a um prólogo ou justificativa como elementos fundamentais (grifo nosso):

Figura 1 – Host, primeiros 18 segundos, print 1



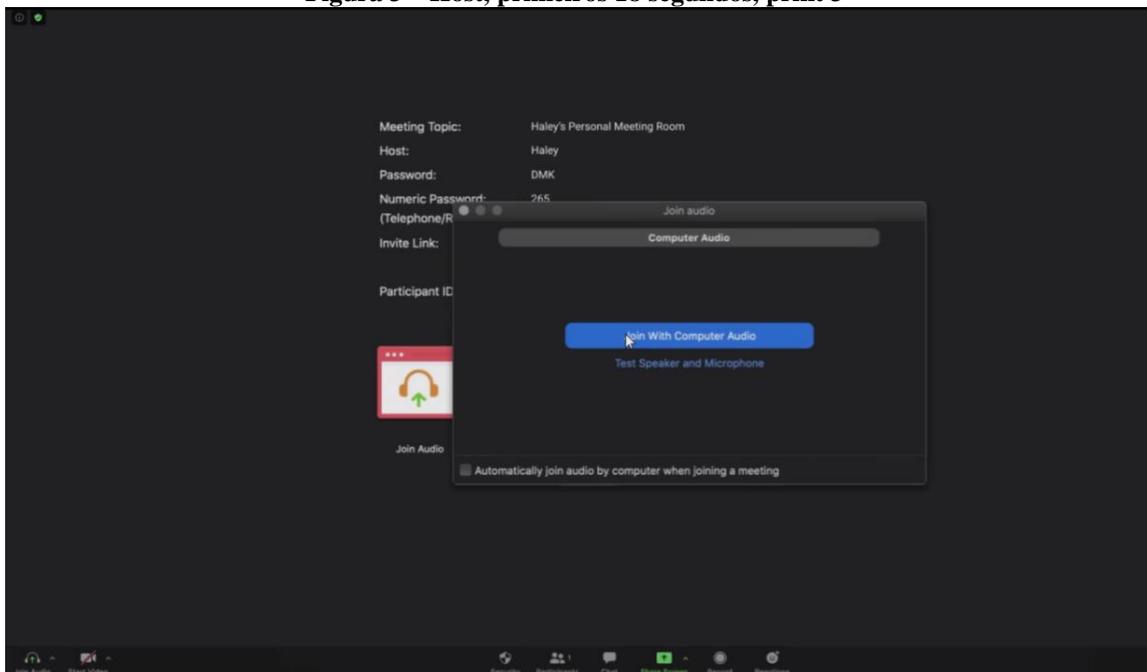
Fonte: Host, 2020.

Figura 2 – Host, primeiros 18 segundos, print 2



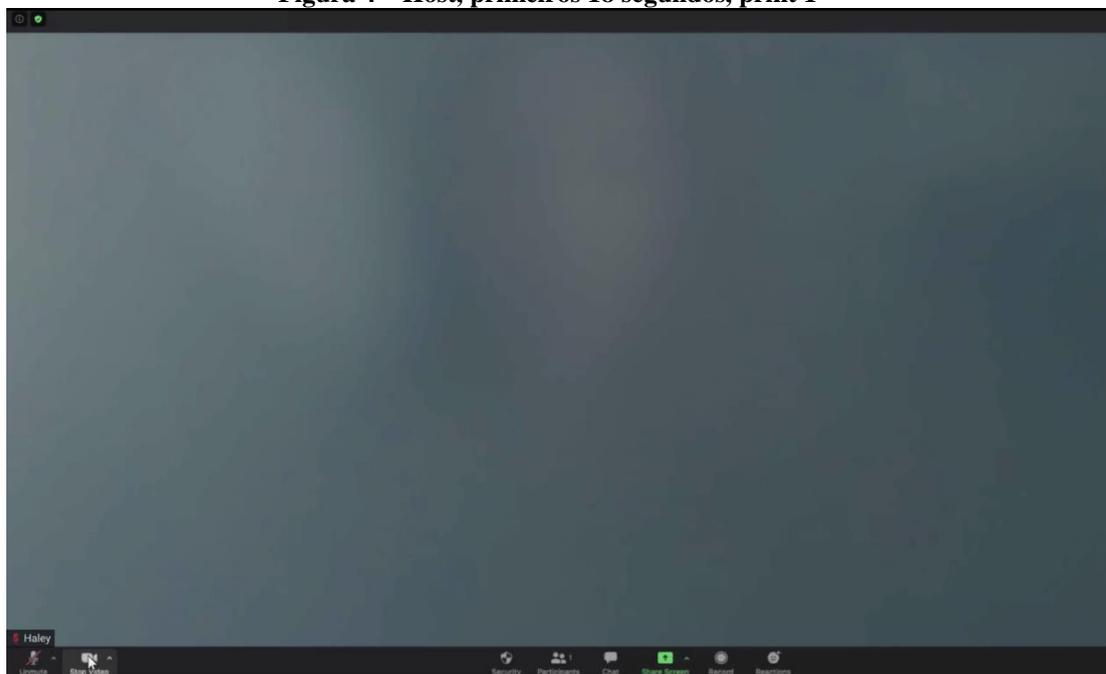
Fonte: Host, 2020.

Figura 3 – Host, primeiros 18 segundos, print 3



Fonte: Host, 2020.

Figura 4 – Host, primeiros 18 segundos, print 1



Fonte: Host, 2020.

Em *Host*, cinco amiga(o)s se reúnem para uma orientação/experiência espiritual/paranormal, realizada online devido ao distanciamento social. Jemma, Caroline, Emma, Radina e Teddy são convidados e estimulados por Haley a participar

do encontro que ela promove ao conhecer uma pessoa que diz ter a capacidade de se comunicar com os mortos; essa **guia** se chama Seyla e Haley há algum tempo já realizou esse tipo de experiência com ela, mas dá-se a entender que o fizera sozinha - a apenas as duas - e presencialmente (grifo nosso). Essa insinuação, que Haley expressa antes que os demais amigos sejam apresentados a Seyla, reforça algumas **suspeitas** espectatoriais sobre o encontro, pois o filme lança sutis sinais de que algo paranormal já ocorre ao redor daquela que idealizou a reunião (grifo nosso). Nesse contexto, uma característica interessante da obra em termos de dispositivo do Efeito de Realidade que chamamos aproximação do medo e quebra de expectativas, explorado com centralidade na análise de “*Cloverfield*”, diz respeito ao fato de que nós, espectadores, jamais ficamos sabendo das razões pelas quais as personagens, na diegese, quiseram participar daquele tipo de reunião e, principalmente, o que motiva Haley a se encontrar anteriormente com Seyla e promover o encontro, envolvendo então os amigos. Os indícios de que há alguma atividade paranormal no entorno da protagonista também não são explorados e tratados abertamente pelo filme, deixando o espectador sem informações contundentes, necessárias para sanar suas expectativas em termos de contemplação de uma narrativa cinematográfica ficcional que, de costume, carrega o espectador pelas mãos, constituindo-se através de uma trama dividida com início, meio e fim, sendo esse fim satisfatório em múltiplos aspectos (RAMOS, 2008).

Figura 5 – Cena do filme Host



Fonte: Host, 2020.

Host vale-se do preceito de que é resultante de um registro real - sem declarar sua origem ou antecipar as razões pelas quais temos acesso ao material - e a partir dessa condição conduz a história para seu final, quando todo grupo de amiga(o)s perece diante de uma entidade - não se sabe qual ou por que - que através do estímulo de Jemma, num **portal** criado pela personagem, conseguiu adentrar ao mundo físico e provocar a morte de quase todos envolvidos - com exceção de Seyla, que perde a conexão com a reunião e de quem nunca mais temos notícias (grifo nosso).

O desfecho não é feliz, não atende às expectativas de trazer conclusão satisfatória que as narrativas ficcionais costumeiramente entregam e condicionaram a audiência a almejar, mas não apenas isso; o final é não só infeliz e, portanto inesperado, contra expectativas, mas é também insatisfatório, pois não responde os questionamentos que o próprio filme estimula e deixa enormes lacunas de informações abertas, não se obrigando a respondê-las. Essas condições são próprias da quebra de expectativas que propomos como dispositivo do Efeito de Realidade - exploradas com mais densidade na análise de “*Cloverfield*”, como dito - e potencializam a força da atmosfera realista, pois se valem da máxima de que a vida real, a vida do outro, não está sob a batuta de um roteiro ou de um diretor de cinema que irá orientá-la para atender demandas espectatoriais e, portanto **existe como é/foi** (grifo nosso). Os eventos que as compõem e os fragmentos das vidas representadas, pequenas histórias, que são codificadas em filmes, não estão condicionadas às logics das narrativas audiovisuais.

Em outras palavras, a vida real não atende as expectativas, não responde todas as perguntas e não existe para tal; nós, seres humanos e espectadores do mundo histórico, em situações extremas muito provavelmente nos preocupariam com a autopreservação mais do que em encontrar respostas para outrem, e essa condição é o que estimula e **justifica** o comportamento de personagens em filmes que se valem do Efeito de Realidade e, como condição não se interessa, na diegese, em procurar respostas para questões que põem em risco suas vidas (grifo nosso). Esse é um paralelo interessante se comparado com os filmes de terror mais reconhecíveis do gênero, como filmes *slasher*, em que uma personagem, geralmente o palhaço ou o estúpido do grupo, se prontifica a **olhar lá fora** mesmo com a suspeita de que há algo verdadeiramente arriscado acontecendo (grifo nosso).

“*Host*” vale-se das características daquilo que configura os chamados *desktop horror* e dialoga com uma estética documental maquínica, incorporando esses recursos como parte central de seu constructo e retórica realista. A verossimilhança estabelecida com uma linguagem de comunicação online que a maioria dos indivíduos utiliza em seu cotidiano, que ganha ainda mais espaço nas atividades diárias a partir do estabelecimento do distanciamento social provocado pela pandemia do novo Corona vírus faz com que a abordagem seja não apenas audaciosa e funcional em termos de estética, imersão e aproximação com o mundo histórico, mas estimula também reconhecimento e familiaridade apelando para memória através de elementos estéticos e sociais que estabelecem diálogo e relação de proximidade direta entre as partes: filme e receptor. Nessa representação realista, mimese da vida real em tempos de pandemia, “*Host*” agrega uma camada de representação histórica contemporânea ao período de produção e de seu lançamento e nesse caráter também reforça seu apelo à realidade dialogando com premissas bazinianas na construção de uma realidade cinematográfica bem explorada, em distintas camadas, por seu diretor Rob Savage.

Mesmo sem condicionar o discurso a partir de um prólogo ou justificativa em texto, fora da diegese, que geralmente antecipam obras do Realismo Vulgar, “*Host*” tenciona ludibriar espectadores e embasar suas cognições através de seu apelo estético-narrativo e adoção de outros mecanismos que correspondem mais à vida e ao mundo histórico do que à linguagem cinematográfica ficcional convencional.

Referências

ANDREW, J. Dudley. **As principais teorias do cinema:** uma introdução. Rio de Janeiro-RJ: Zahar, Ed., 2002.

BARTHES, Roland. “O efeito de real”. In: **O rumor da língua.** Trad. Mário Laranjeira. São Paulo: Cultrix, 2004.

BAZIN, André. **O que é cinema?** São Paulo-SP: COSAC NAIFY, 2014.

BAZIN, André. **Realismo Impossível.** São Paulo-SP: Autêntica Editora, 2016.

DENSON, Shane. **Discorrelated Images.** Durham: Duke University Press, 2020.

ELSAESSER, Thomas. “Cinema mundial: realismo, evidência, presença”. In: **Realismo fantasmagórico** (org. Cecília Mello). São Paulo: Pró-Reitoria de Cultura e Extensão Universitária da USP, p. 37-61, 2015.

FELDMAN, Ilana. “O apelo realista”. In: **Revista Famecos** (Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul), v. 15, n. 36, Porto Alegre, 2008.

LINS, Consuelo; MESQUITA, Cláudia. **Filmar o real:** sobre o documentário brasileiro contemporâneo. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

MANOVICH, Lev. **From DV realism to a universal recording machine.**
Disponível em http://www.manovich.net/DOCS/reality_media_final.doc.
Disponibilizado em 2000. Acesso 02/06/2022.

RAMOS, Fernão Pessoa. **Mas afinal... o que é mesmo documentário?** São Paulo: Editora Senac, 2008.

SIBILIA, Paula. **O show do eu:** a intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

TRYON, Chuck. **Reinventing Cinema:** movies in the age of media convergence. New Brunswick: Rutgers University Press, 2009.

ZIZEK, Slavoj. **Bem-vindo ao deserto do real.** São Paulo: Boitempo Editorial, 2003.