

O cinema das mídias digitais: o filme a partir do computador e do celular

The digital media cinema:
the film from the computer and the mobile phone

El cine de medios digitales:
la película del ordenador y el teléfono móvil

Luciano Marafon

Universidade Tuiuti do Paraná | Lucianomarafon07@gmail.com

Denize Araujo

Universidade Tuiuti do Paraná | denizearaujo@hotmail.com

Resumo: Este artigo investiga uma forma de produção e exibição de filmes que desconfigura – ou reconfigura – a forma clássica cinematográfica, abrindo caminhos para discussões sobre narrativas e montagens a partir das mídias digitais. O que se observa, através desses conteúdos, é que o computador e o celular apresentam outras possibilidades de produção, montagem e exibição. Com isso, aprofundamos análises em *Host* (2020) e *Spree* (2020). *Host* é um filme produzido inteiramente pelo Zoom, um “screenlife” ocasionado pela convergência de mídias de produção e divulgação. Já *Spree* utiliza câmeras não tradicionais para narrativas cinematográficas, como a GoPro, mas também faz uso de smartphones para criar uma estética que lembra as redes sociais. Para analisar nosso corpus e a produção digital com montagem interfaceada, adotamos conceitos de “convergência” (Jenkins), “pós-cinema” (Machado), “estética pós-mídia” (Manovich), “condição pós-mídia” (Weibel) e a “audiovisualização do software” (Damasceno).

Palavras-chave: mídias digitais; *desktop film*; convergência; redes sociais; interfaces.

Abstract: This article investigates a form of film production and exhibition that disfigures – or reconfigures – the classic cinematographic form, opening the way for discussions about narratives and montages based on digital media. What is observed, through these contents, is that the computer and the cellphone present other possibilities of production, assembly and exhibition. With that, we deepened analyzes in *Host* (2020) and *Spree* (2020). *Host* is a film produced entirely by Zoom, a “screenlife” caused by the convergence of production and dissemination media. *Spree*, uses non-traditional cameras for cinematic narratives, such as GoPro, but also makes use of smartphones to create an aesthetic that resembles social networks. To analyze our corpus and digital production with interfaced montage, we adopted concepts of “convergence” (Jenkins), “post-cinema” (Machado), “post-media aesthetics” (Manovich), “post-media condition” (Weibel) and “software audiovisualization” (Damasceno).

Key words: digital media; desktop film; convergence; social media; interfaces.

Resumen: Este artículo investiga una forma de producción y exhibición cinematográfica que desfigura – o reconfigura – la forma cinematográfica clásica, abriendo caminos para discusiones sobre narrativas y montajes desde medios digitales. Lo que se observa, es que la computadora y el teléfono celular presentan otras posibilidades de producción, montaje y exhibición. Coneso, profundizamos el análisis en *Host* (2020) y *Spree* (2020). *Host* es una película producida íntegramente por Zoom, un “screenlife” provocado por la convergencia de medios de producción y difusión. *Spree*, por otro lado, utiliza cámaras no tradicionales para narrativas cinematográficas, como GoPro, pero también hace uso de teléfonos celulares para crear una estética que se asemeja a las redes sociales. Para analizar nuestro corpus y producción digital con montaje interconectado, adoptamos conceptos de “convergencia” (Jenkins), “post-cine” (Machado), “estética post-media” (Manovich), “condición post-media” (Weibel) y “audiovisualización del software” (Damasceno).

Palabras clave: medios digitales; *desktop film*; convergencia; redes sociales; interfaces.

Introdução

“O cinema não para de inventar novas possibilidades de ilusão”. E é com este pensamento de André Parente (1998, p. 90) que começamos esta discussão. O cinema historicamente criou e inseriu tecnologias de acordo com seus tempos de produção. Tecnologias que transcendem a criação e os aspectos técnicos e constroem narrativas que se adaptam de acordo com o público que as consome. Experiências interativas e imersivas foram sendo inseridas dentro de uma arte que se alterou muito, ao mesmo tempo em que revisita ideias antigas para se reinventar. Podemos associar a reconfiguração de produção e exibição ao aumento do acesso aos dispositivos móveis para captação de imagens e às possibilidades de edição em *softwares*, surgidos nas últimas décadas, expandindo fronteiras até mesmo dos conceitos de “cinema” e de “filme”.

O cinema das mídias digitais é construído através da inovação e da experimentação das tecnologias dispostas no mundo atual. O computador e o smartphone são utilizados como proposta para novos conteúdos, nos quais os filmes podem ser totalmente produzidos e divulgados por um destes aparelhos. Podemos citar o filme *#5 Calls* (2015), do diretor Giuliano Chiaradia, o qual foi inteiramente gravado e montado através de um celular Nokia N95. Até mesmo a capa de divulgação, a inscrição no Festival de Cannes e a trilha sonora foram criadas com os *wallpapers* e *ringtones* disponíveis no próprio aparelho.

Como defendido por Peter Weibel (2012, online, tradução nossa), “as novas mídias não foram apenas um novo ramo da árvore da arte, mas na verdade transformaram a própria árvore da arte”. Ou seja, as mídias digitais se inseriram em contextos inimagináveis, causando grandes evoluções para o cinema, a fotografia e as artes do vídeo¹. Desse modo, o que se pode apontar é um contexto de pós-mídia, um território, segundo Weibel, no qual toda mídia se torna digital e pode assim ser reconfigurada a qualquer momento.

O *software* tornou-se a principal ferramenta desse cinema, já que é possível modificar qualquer pixel disponível na imagem. Porém, não somente programas de edição como Adobe Premiere e Final Cut são utilizados. Outros têm a mesma importância para a construção dessas narrativas, como os *softwares* da própria câmera ou dos dispositivos de captação de imagens e até mesmo os aplicativos de videochamada. Lev Manovich (2013, p. 2, tradução nossa), pontua que o *software* se tornou nossa interface com o mundo, com os sujeitos, com nossa memória e nossa imaginação: “Uma linguagem universal através da qual o mundo conversa, um motor universal através do qual o mundo se movimenta”.

Essas convergências de mídias, que também acontecem na mente dos indivíduos que as consomem, como defendido por Henry Jenkins (2009), criaram novos formatos e gêneros de produção. O *screenlife* – ou *desktop film* – pode ser definido como um subgênero fílmico, mas também entendido como formato de produções. Alex Damasceno (2020, p. 5) diz que “o *screenlife* é um formato em constante atualização, cujas formas surgem do encontro entre as diferentes práticas do *software* e as convenções do audiovisual”. Basicamente é um formato de cinema em que toda a ação se passa na tela do computador do protagonista. Timur Bekmambetov (2015), um dos principais diretores desse gênero,

¹ Como a evolução das lentes e câmeras, as quais tornaram-se ainda mais populares com os dispositivos móveis (celular, tablet, câmeras portáteis, entre outros).

publicou um manifesto com regras que deveriam ser seguidas para a produção de *desktop films*, os quais desconstróem a ideia de espaço e de tempo dentro desses conteúdos.

Se, por um lado, temos os filmes de computador, temos, por outro, os filmes de celular. Muitos desses utilizam as tecnologias do celular para manter as tradições cinematográficas, como em *Tangerine* (2015), no qual a tela é *widescreen* e os planos de câmera na maioria das vezes são tradicionais. Porém, em outros filmes, como no curta-metragem *The Stunt Double* (2020), que é gravado inteiramente na vertical, através do iPhone 11, há outras formas de criar narrativas, que muitas vezes pecam em seus roteiros, mas inovam nas experimentações de *aspect ratio* (formato da tela).

Dito isto, torna-se relevante questionar como este “novo cinema” é criado e quais as experimentações possíveis para estes filmes, entendendo o contexto que Denise Azevedo Duarte Guimarães (2020, p. 3) descreve como “uma reinvenção do cinema”. Um contexto que também podemos conceituar como “cinema das mídias digitais”, que constrói principalmente montagens cinematográficas inovadoras a partir das novas mídias. Segundo Manovich (2001), a mídia torna-se “nova mídia” quando os computadores se tornam processadores de mídia. Ou seja, a concepção de “novas mídias” remete a processos comunicacionais que passam pelas lógicas computacionais, envolvendo desde a produção até a distribuição de conteúdos, como comenta Nathan Nascimento Cirino (2012, p. 10).

Portanto, este artigo discorre sobre duas narrativas que são construídas a partir das novas mídias, debatendo reconfigurações das imagens a partir do ambiente digital e apontando para uma reconfiguração da montagem cinematográfica, que leva em conta aspectos de usabilidade e de interface de outros *softwares*, como no caso de *desktop films* que consideram as possibilidades e as interfaces de programas para videochamadas, ou no caso do cinema *mobile*, que insere características dos dispositivos móveis – e até das redes sociais – na narrativa e na montagem. *Host* (2020) utiliza a plataforma Zoom para criar uma narrativa de terror, com uma invocação de espíritos a distância; já *Spreed* (2020) acompanha um *serial killer* almejando se tornar um influenciador digital, um longa que traz algumas inovações na captação das imagens e na edição. Além disso, sugerimos algumas atualizações de terminologias para a montagem e a descrição desses conteúdos.

As múltiplas telas e narrativas do século XXI

Se, no início do cinema, a inspiração para imagens em movimento veio de outras artes, como da pintura e da fotografia, com o passar do tempo as narrativas encontraram modos de inserir outras formas de pensar o cinema. Por vezes, acolhendo preposições de jogos de videogame ou até mesmo, mais recentemente, se inspirando nas redes sociais. O que encontramos é um cinema que se expandiu para outras mídias, para outras formas de se relacionar com o espaço-tempo e, principalmente, fazendo imergir o espectador em questões antes tecnologicamente impossíveis. Parente (2008, p. 39) define o termo “cinema expandido” como um “processo de desocultamento do dispositivo do cinema e da produção de uma imagem processual, aberta, que envolve o espectador”. Gene Youngblood, em seu livro *Expanded Cinema* (1970) já havia definido o conceito de cinema expandido enfatizando novos cenários como ambientes virtuais e como a expansão das salas tradicionais de

cinema. Dessa forma, o cinema expandido produz obras que dialogam com o sujeito e com construções imagéticas de outras mídias. No caso do *corpus* explorado neste artigo, há conteúdos que simulam o cotidiano do espectador referente à tela, tanto na gravação vertical através da câmera do celular, quanto no cursor do mouse que abre e fecha guias no computador.

Pode-se associar esse movimento das artes com o movimento de desterritorialização apontado por Gilles Deleuze e Félix Guattari (2012), no qual a arte pode sair de seu território original para fazer parte de outros territórios. Como aqui relacionado, o cinema imerge em outras mídias para se transformar novamente em outro cinema, o que, para alguns autores, como Arlindo Machado (1997), pode ser associado ao “pós-cinema”, ou até mesmo a uma “condição pós-ecrã”, segundo Victor Flores (2017).

Essa propriedade digital da mídia é também analisada por Weibel (2012, online, tradução nossa) como “condição pós-mídia”, que sugere que o código secreto por trás de todas essas formas de arte é o código binário do computador e a estética secreta consiste em regras e programas algorítmicos. Dessa forma, a condição pós-mídia apontada pelo autor permite a produção de filmes a partir de programas de edição e captação de imagens pelo computador. O autor ainda complementa:

o computador é melhor em simular e definir um determinado grau de granulação em uma bobina de filme de 16 mm do que um filme real jamais poderia atingir. A simulação digital das notas de uma flauta soa mais como uma flauta do que as notas que um flautista irá extrair de uma flauta real. Da mesma maneira, o computador é ainda melhor para simular o tremeluzir da escrita se houver uma perfuração na bobina do filme do que a própria realidade, e o mesmo vale para as notas de um piano. É somente graças ao computador pós-mídia, a máquina universal, que podemos perceber a abundância de possibilidades que reside na especificidade da mídia.

É neste contexto de pós-mídia e convergência que o cinema expandido ganha força em produções que unem as mídias digitais com a narrativa. Essa descaracterização de linguagem é também uma descaracterização de tecnologia e de telas. O conceito apontado por Flores (2017), de “condição pós-ecrã”, aborda a noção de multitelas para um mesmo conteúdo, se pensarmos na lógica de um conteúdo Netflix que pode ser acessado tanto na smart TV quanto no computador e no smartphone, reconfigurando a experiência de quem assiste ou até mesmo interage com o conteúdo.

Sendo assim, essa linguagem pós-mídia produz possibilidades de intertextualidades entre as narrativas e tecnologias, nas quais a interação entre as diversas artes e mídias em um mesmo conteúdo se torna mais presente e possível.

Enquanto as imagens anteriores eram reproduções da realidade visível e reconhecível, durante o século XX, as máquinas passam a mostrar imagens que a vista humana não pode reconhecer. O cinema delas se apropria e vai reinventando sua linguagem audiovisual, até que a era digital lhe permite uma radical transformação. Recursos computadorizados não só criam imagens inéditas, como podem manipular qualquer tipo de imagem, seja em

termos de ampliação ou redução, seja em transformação e deformações, ou em multiplicações ao infinito (GUIMARÃES, 2020, p. 5).

A autora ainda comenta que as imagens contemporâneas são produzidas por configurações sobrepostas que podem ser produzidas entre dois fotogramas ou entre duas telas. Apontamos que grande parte dos processos audiovisuais atuais são evoluções dos processos das décadas anteriores; porém, as experimentações cinematográficas do século XXI tendem a utilizar o digital como principal meio de produção e exibição.

O que mais nos interessa neste artigo são os *desktop films* e o cinema *mobile* ou cinema de bolso. O *desktop film* ou *screenlife* (ou até mesmo *screen movie*) é um “formato que se caracteriza por ter como ambientação telas de computador ou de dispositivos móveis sem promover uma ruptura total com o dispositivo cinematográfico” (DAMASCENO, 2020, p. 4). Ou seja, o filme acontece na tela do computador a partir das interações entre os personagens, sendo que a narrativa sempre tem o ponto de vista da tela do protagonista.

Os filmes são montados de acordo com os *softwares* utilizados pelas personagens, como, por exemplo, o Skype, que oferece uma interface diferente do Facetime, e isso influencia as possibilidades durante a narrativa, principalmente na montagem do conteúdo. Podemos comparar como isso funciona em alguns *desktop films* na tabela a seguir:

Tabela 1. Desktop films

Filme	Plataforma	Características
<i>Megan is Missing</i> (2011)	–	Não há utilização de programas de videochamada. Dessa forma, cria-se outra noção dentro da montagem, já que não precisa seguir fielmente as possibilidades de um aplicativo. Os atores encenam para a câmera e não para a tela. Segue o estilo <i>found footage</i> , já que existe inserções de ângulos e planos que vão além do computador.
<i>The Den</i> (2013)	–	The Den é uma plataforma fictícia que permitiu seguir uma linha condutora mais flexível em questões imagéticas a partir da tela. A montagem segue a interface fictícia desse aplicativo.
<i>Perseguição Virtual</i> (2013)	–	É um filme montado sem partir de nenhuma plataforma, se tornando mais flexível na montagem. Não vemos muitos detalhes na tela a não ser o aplicativo de videochamada fictício.
<i>Amizade Desfeita</i> (2015)	Skype	Utiliza-se de abas na internet, aplicativos de música, reprodutores de vídeo, além do aplicativo de videochamada. Há mais detalhes que apontam para a personalidade da personagem, como a organização das pastas no computador. Há informação textual. Utiliza-se das redes sociais.
<i>Buscando...</i> (2018)	Facetime	Existem inúmeras formas de apresentar as imagens, através de aplicativo de videochamada, abas na internet, pastas de arquivos, mensagens de texto e utilizando as redes sociais.
<i>Profile</i> (2018)	Skype	Utiliza outras abas no computador, além do aplicativo de videochamada. Há informações através de mensagens de texto.
<i>Amizade Desfeita 2: Dark Web</i> (2018)	Skype e Facebook Call	Além do aplicativo de videochamada, há outras abas e pastas que se abrem na tela, como o navegador, redes sociais, reprodução de vídeos que trazem outros cenários.

Host (2020)	Zoom	Não há outra aba aberta a não ser o aplicativo de videochamada. Tudo se passa pelo Zoom através da tela da protagonista.
-------------	------	--

Fonte: Elaboração dos autores.

Através de uma comparação entre as produções, é possível perceber que a utilização de outros *softwares* para caracterizar a narrativa é recente. Em outras palavras, a escolha dos aplicativos de videochamada para a criação desses filmes influencia na narrativa e na montagem; porém, é perceptível uma grande experimentação entre os diversos aplicativos disponíveis. Em questões de narrativa, a história passa a ser contada unicamente em primeira pessoa, através da visão do protagonista. Se o protagonista está digitando, estamos vendo o que está sendo escrito; se ele está ouvindo música, estamos ouvindo também. Como Jing Yang (2020, p. 134-135, tradução nossa) descreve, os

“*desktop films*” adotam principalmente a perspectiva subjetiva do protagonista, em vez da perspectiva onisciente. Geralmente, o público tem a mesma perspectiva que o protagonista (ou seja, o manipulador da interface) e obtém a mesma quantidade de informações, como se o público fosse o interno dos filmes, em busca de pistas e descobrindo a verdade em empatia com os personagens. Além disso, os “*desktop films*” usam principalmente os *close-ups*, guiando a linha dos olhos do espectador por meio do mouse em movimento, marca de digitação, janela pop-up na tela do *desktop*, fazendo com que o público se identifique com o protagonista que está operando a interface e criando um senso de participação, imersão e empatia.

Na montagem, os cortes são (na maioria das vezes) invisíveis, utilizando, como base de transições de uma cena para outra, características de *softwares* de videochamada, isto significa, que a montagem com base no Skype é diferente da montagem com base no Facebook Call. Uma das características mais específicas desse cinema é que não há grandes cenários, sendo que a própria tela se transformou em cenário. Em *Amizade Desfeita* (2015), por exemplo, diversos aplicativos e mecanismos de redes sociais são utilizados durante a narrativa para que os personagens interajam entre eles, ouçam músicas, reproduzam vídeos e fotos. O espectador tem acesso a tudo o que acontece na tela do computador, como apontado por Damasceno (2020, p. 5):

Penso que esses filmes, na verdade, constroem um ponto de vista ideal da tela, que possibilita ao espectador uma apresentação direta da interface, desprendida da materialidade do hardware. Isso nada mais é do que a adaptação de uma característica do dispositivo cinematográfico, descrita por Jean-Louis Baudry (1983, p. 392) como “fantasmática da realidade”, que permite ao sujeito espectador assumir uma posição transcendental, da qual ele pode observar o mundo (nesse caso, inclusive, o mundo digital).

As movimentações na tela e efeitos descritos por Yang (2020) e os lugares onde o espectador é colocado, apontados por Damasceno (2020), nos indicam uma montagem que é construída a partir das mídias digitais, inserindo possibilidades de acordo com os

aplicativos que são abertos na tela do protagonista ao longo da narrativa. Essa forma coloca o espectador em um lugar de pertencimento, pois há um reconhecimento das ações na tela, que acabam sendo as mesmas que o espectador faz em sua rotina: abre e fecha aplicativos, escreve mensagens, ouve músicas, vê vídeos, e assim por diante.

Além dos computadores, uma característica do cinema das mídias digitais é a inserção dos dispositivos móveis na produção de filmes. No cinema *mobile* ou “cinema de bolso”, segundo Claudia Lambach (2014, p. 1268), o

realizador [...] experimenta a tecnologia do telefone celular contando com as características do aparelho que por sua vez, influenciam diretamente nos filmes. Porém, dentro desse contexto do uso da tecnologia de telefone celular para a realização de filmes, e dentro também, do contexto do cinema, podemos observar que se trata de uma nova maneira de se fazer cinema.

A autora ainda comenta que o cinema de bolso, por vezes, é caracterizado por produções de baixo orçamento, mas que conversam com a arte cinematográfica, pois ainda produzem imagens em movimento que falam de si e do mundo. Abaixo é possível ver uma tabela comparativa de alguns filmes feitos a partir do celular, para uma possibilidade de entender a tecnologia e as reconfigurações causadas por ela dentro de cada obra.

Tabela 2. Filmes *mobile*

Filme	Dispositivo	Características
#5 Calls (2013)	Nokia N95	Foi 100% gravado com o celular e editado a partir do celular. A trilha e efeitos sonoros são oriundos das configurações do aparelho.
Tangerine (2015)	iPhone 5s	Utiliza 3 iPhones com auxílio de <i>steadycam</i> . As imagens são em <i>widescreen</i> . Muitas das cenas constroem planos e ângulos tradicionais da câmera de cinema.
High Flying Birds (2019)	iPhone 8	Utilização de <i>steadycam</i> e de outros dispositivos para contribuir na imagem como lentes adaptadas no celular. Apesar de ser gravado com <i>smartphone</i> , isso é quase imperceptível no produto final.
The Stunt Double (2020)	iPhone 11 Pro	Um curta-metragem que traz como principal característica a tela vertical.
Spree (2020)	GoPro e iPhone	Utilização de câmeras não tradicionais em narrativas de cinema. Influência das redes sociais na tela vertical e em algumas transições. <i>Lives</i> com <i>layout</i> de aplicativos também criam a narrativa.

Fonte: Elaboração dos autores.

Comparando os conteúdos dispostos na tabela, é possível compreender que o celular se torna o principal recurso das gravações, mas ainda assim há utilização de outros equipamentos para chegar ao produto final, como lentes acopladas ao dispositivo e *steadycams*. Em sua maioria, os filmes continuam com a tela horizontal, havendo poucas produções pensadas com a tela vertical.

Existem inúmeros filmes, videoclipes e conteúdos para a TV que utilizam o celular como dispositivo de captura. Através do recorte, podemos observar que grande parte replica, através do *smartphone*, técnicas, ângulos e planos já feitos por uma câmera ci-

nematográfica. Porém, também é possível ver outras experimentações, como o uso das redes sociais e a utilização de mecanismos para captura de imagens, como acontece em *Spree*, com as *lives* e as câmeras não tradicionais.

Em sua dissertação *O celular e as novas estéticas audiovisuais*, Oswaldo Norbim Prado Cunha (2010, p. 11) argumenta que o celular é a “quarta tela” não só em continuidade com a tela do cinema, a da televisão e a do computador, mas pela sua praticidade de uso em circunstâncias diversas: “A utilização da câmera integrada do celular torna-se cada dia mais comum por pessoas que sequer imaginavam algum dia realizar o registro de imagens”. O autor cita Patrick Lichty (2009), para quem a “quarta tela” tem um universo próprio relacionado com “outras esferas do audiovisual, baseadas no baixo orçamento e em categorias como curtas de animação, experimentais, documentários e outros filmes de ‘garagem’, em que a busca pela qualidade da imagem ou alta resolução é colocada em segundo plano”. Cunha também cita Katia Maciel (2006) e seu conceito de “transcinema”, o cinema como interface, envolvendo sensorialmente o espectador como participante do filme.

Além das terminologias acima citadas – “quarta tela”, “filmes de garagem”, “transcinema” e “microcinema” –, há outras, como “*crossmedia*”, “*hypermediation*” e “*digilosofia*”. Conceitos que observam a construção desses filmes e o território midiático em que eles se inserem. Sugerimos um outro pensamento que pode exemplificar melhor a relação entre mídias digitais, redes sociais, audiovisual, tecnologia e espectador-interface-obra. A “interfacíbrida” seria o encontro de interfaces que se tornam híbridas no meio digital, causando identificação no espectador através das imagens construídas em aplicativos e redes sociais e, principalmente, intervindo na montagem final do conteúdo, por meio de configurações já estabelecidas pela mídia ou pelo *software*.

Portanto, o cinema das mídias digitais insere inovações em diversos aspectos dentro de um filme, desde a produção até a finalização do material. Independentemente de utilizar os mesmos *softwares* de montagem e criação de efeitos (Adobe Premiere e AfterEffects, por exemplo), essas narrativas inserem características do dispositivo de captura, influenciando a montagem final.

A desconstrução da produção cinematográfica: *Host* e *Spree*

Para observarmos mais a fundo como as mídias digitais interagem com a narrativa cinematográfica e reconfiguram a montagem, analisamos dois filmes: *Host* e *Spree*, ambos lançados em 2020. O primeiro é um filme de computador, e o segundo, um híbrido de linguagens e técnicas que unem computador, celular e câmeras GoPro.

Host é um filme dirigido por Rob Savage, com duração de 57 minutos, gravado inteiramente por videochamada durante a quarentena de 2020, utilizando o Zoom. Acompanha a história de um grupo de amigos que contrata uma médium para fazer uma sessão de invocação de espíritos via videochamada. Tudo parecia bem, até que um espírito maligno começa a invadir suas casas e fazer com que todos morram.

O filme conta com poucos atores e uma ideia bem simples: é uma videochamada por completo, os cortes são invisíveis e, diferentemente de outros *desktop films*, este não possui zoom na imagem, textos ou outros artifícios visuais e sonoros fora do ambiente do aplicativo. Ou seja, a narrativa acontece inteiramente na videochamada. Utiliza-se de

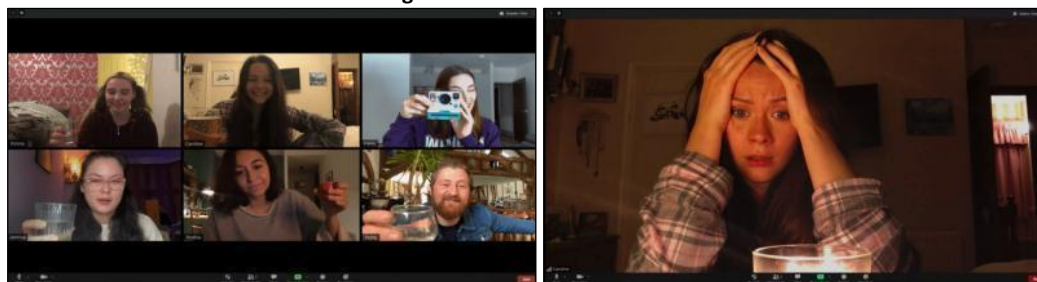
uma interface que se tornou muito conhecida durante a quarentena: as telas do Zoom, colocando o espectador também em uma imersão de videochamada.

Assim, é por meio dos movimentos de elementos gráficos das interfaces que as práticas do *software* podem ser encenadas em imagens audiovisuais. Além disso, no *screenlife*, os elementos das interfaces também encenam o *hardware* e o usuário, de modo que ambos permanecem igualmente invisíveis (DAMASCENO, 2020, p. 5).

Portanto, segundo Damasceno (2020), o filme de computador ignora a tela enquanto *hardware*, para se pautar no *software*, no que é possível criar a partir dele. Em *Host*, as configurações da plataforma Zoom ditam a montagem do filme, ou seja, é uma montagem com cortes que não são perceptíveis, pois são utilizados recursos do Zoom para mascarar esses cortes, apresentando então uma versão completa da interface.

No aplicativo Zoom, quando utilizado no computador, as telas ficam lado a lado, tendo a opção de configuração para aumentar a tela de quem está falando no momento. É exatamente isso que acontece no filme: algumas transições são feitas quando uma tela fica maior do que a outra. Podemos ver esse recurso nas figuras abaixo, onde todos os participantes da videochamada podem ser exibidos ao mesmo tempo, mas podendo-se dar destaque a somente um.

Figura 1. Telas do filme *Host*



Fonte: Reprodução.

O filme recupera o manifesto criado por Bekmambetov (2015), no qual há regras para a construção de filmes de computador. São três as unidades do manifesto:

- 1) **Unidade de lugar.** O cenário é a realidade virtual em geral, e uma tela de computador específica pertencente a um personagem. A ação nunca sai da tela. O tamanho da tela (os limites do quadro) permanece uma constante. O surgimento de novos elementos visuais tem uma explicação racional e corresponde aos formatos de vida em um espaço virtual: o espectador deve estar constantemente ciente de onde exatamente se originou a ação que ocorre em um determinado momento. O trabalho da câmera é estilizado para se assemelhar ao comportamento da câmera de um dispositivo digital.

- 2) **Unidade de tempo.** Toda a ação ocorre em tempo real – aqui e agora, enquanto o filme é montado por meio de montagem *in-frame*, sem quaisquer transições visíveis (como se filmado em uma tomada contínua).
- 3) **Unidade de som.** Todos os sons do filme vêm do computador. Sua origem sempre pode ser explicada racionalmente; o espectador tem que entender o tempo todo de onde vem a faixa musical.

Todos esses elementos são levados em conta em *Host*. Os efeitos visuais e digitais foram criados a partir do olhar da velha guarda dos efeitos cinematográficos (cadeira arrastando, porta fechando, e assim por diante). Cada ator e cada atriz tiveram que aprender como colocar os efeitos na prática e também a se relacionar com a câmera e a tela do computador.

O diretor, Rob Savage, contou, em uma entrevista para o *Entertainment Weekly*, que o filme foi produzido durante 12 semanas, no *lockdown* ocasionado pela pandemia de Covid-19. Toda a produção do filme foi feita de forma remota pela equipe. O filme é um conteúdo original Shudder, um serviço de *streaming* voltado para produções de suspense e terror, que não está disponível no Brasil². Porém, ele segue a mesma premissa de produção e divulgação da Netflix, ofertando o seu conteúdo em um sistema *ondemand*.

Outro exemplo que traz inovações é *Spree*, filme que tem a direção de Eugene Kotliarenko. Lançado em 2020, segue a história de um motorista obcecado por rede social que, em uma tentativa de se tornar viral, transmite a si mesmo matando passageiros. O título refere-se ao serviço de motorista de aplicativo do protagonista, mas também remete à expressão “*killings spree*”, ou seja, matança.

Em *Spree*, o *serial killer* está falando diretamente com o espectador, de modo a torná-lo cúmplice em suas tentativas de exterminar pessoas sem motivo e através de meios subversivos. A água envenenada e outras estratégias fatais são motivo de vitória do influencer (o protagonista), que induz espectadores das suas redes a serem coniventes e, além disso, a apoiarem suas manobras, no que pode ser chamado de *surreal live found footage format*.

Logo no início do longa, o protagonista, Kurt Kunkle, é apresentado através de textos que intercalam com vídeos do YouTube (Figura 2) e de uma rede social Live Fly, através do formato *widescreen* e também na vertical, em modo *selfie* (Figura 3). O formato vertical não é uma novidade no cinema; porém, este formato é o que utilizamos no nosso dia a dia, na nossa relação das redes sociais com o vídeo. A utilização desse artifício, logo no início do filme, pode fornecer a ideia de algo documental, visto que “as filmagens através de celulares e tablets empunhados na posição vertical fornecem, hoje em dia, uma parte significativa dos registros documentais que circulam na mídia” (BIDARRA; SEVERO, 2020, p. 187). Ou seja, tornaram-se um formato comum e popular para documentar o cotidiano.

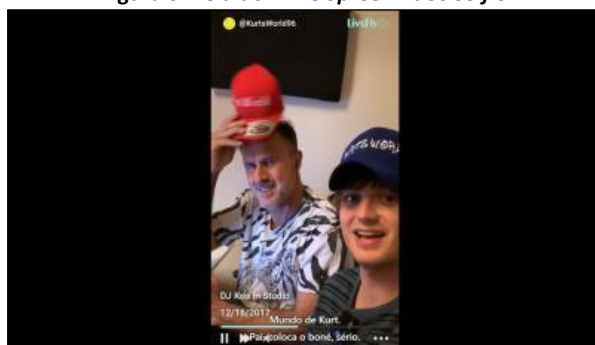
² Até a finalização deste artigo, Shudder é um *streaming* ainda não disponível no país.

Figura 2. Tela do filme *Spree*: vídeo no YouTube



Fonte: Reprodução.

Figura 3. Tela do filme *Spree*: vídeo selfie



Fonte: Reprodução.

Além de apresentar imagens na vertical, percebemos a utilização de outras câmeras, como a GoPro. Quando a cena se passa no carro do protagonista, a lente da GoPro nos permite ter um campo de visão maior. Dessa forma, o carro apresenta diversas câmeras em seu interior para que exista a possibilidade de diversos planos e ângulos na cena. Por vezes, quando o protagonista se afasta do carro, ainda continuamos a vê-lo através das lentes que estão no veículo, considerando que nesta produção a câmera precisa ter uma justificativa para estar exibindo aquele plano. Tudo acontece como se fosse uma grande *live* transmitida por inúmeros dispositivos.

Grande parte da trilha sonora também é alterada de acordo com os movimentos do protagonista. Há música porque ele ligou o rádio do carro ou há música porque ele a colocou para tocar em seu celular. Em uma cena específica, após deixar desacordada uma de suas passageiras, o protagonista conversa com a câmera (com seus seguidores) e abre um aplicativo no celular para fazer a troca da trilha. Com isso, a cena passa das GoPros para a tela do celular e depois para a câmera do celular. Podemos ver essa diferenciação das telas nas figuras a seguir:

Figura 4. Tela do filme *Spree*: uso de câmeras GoPro



Fonte: Reprodução.

Figura 5. Tela do filme *Spree*: tela do celular



Fonte: Reprodução.

Dessa forma, é possível perceber o quanto a montagem do filme é ditada por aplicativos e dispositivos móveis, pensada para criar um reconhecimento do público com a utilização desses meios. Quando o protagonista está fazendo uma *live* em alguma rede social, somos transportados para esta *live*, podendo ver os comentários e interações dos seguidores. O tom satírico se hibridiza com a cena surrealista denunciando e ao mesmo tempo apoiando as mídias sociais. Os comentários no *live chat* fazem com que a cena pareça ser *live*, como se estivéssemos acompanhando o desenvolvimento no próprio momento, um *live broadcast*, como apresentado abaixo.

Figura 6. Tela do filme *Spree*: *lives*



Fonte: Reprodução.

Apesar de o roteiro não ser convincente, a forma como a narrativa é desmembrada para as redes sociais se torna um ponto relevante desse conteúdo. Durante todo o filme, vemos imagens que são construídas a partir da interface das redes sociais, como o Instagram, e outras redes fictícias, criadas para o filme, aparentando um aglomerado de informações coletadas nas redes e montadas para um produto final. O que o espectador do filme não sabe (ao menos até pesquisar sobre) é que os perfis utilizados pelo protagonista existem de fato nas redes. O personagem possui um canal no YouTube e um perfil no Instagram, com o nome @kurtsworld96. Assim, a narrativa do filme é fragmentada e postada nesses perfis, trazendo um tom mais “realístico” e de paródia aos influencers desse meio.

Até este ponto de nosso artigo, apesar de estarmos falando de novíssimos formatos, ainda estamos usando os termos “cinema” e “filme”. Se considerarmos as intervenções das redes sociais, especialmente no contexto do *Spree*, podemos pensar em uma nova terminologia para a montagem que expresse melhor os produtos que estão surgindo com formatos intermediáticos. Partindo do conceito de “montagem de atrações”, de Sergei Eisenstein (2002), do pensamento de “estética da hipervenção”³, de Denize Araujo (2007), e das técnicas do diretor Timur Bekmambetov (2015), podemos sugerir uma “montagem de intervenção”, na qual os processos das mídias digitais e das redes sociais intervêm e modificam a imagem, ditando uma interface, com efeitos, sons e técnicas que são utilizados na montagem final.

Identificamos essa “montagem de intervenção” nos dois filmes explorados aqui: em *Host*, pela configuração da imagem respeitar a interface do Zoom, inserindo cortes invisíveis que podem ser pensados a partir da plataforma, além de efeitos visuais e avisos sonoros também de acordo com as configurações da plataforma; e em *Spree*, pela mistura de diversas interfaces de redes sociais, populares ou não, respeitando as particularidades de cada uma na montagem da narrativa. Uma montagem que nasce nesse cinema que insere as mídias digitais em todo o processo de produção.

Lambach (2014) observa o deslocamento da principal função do celular para a produção de imagens em movimento. Dessa forma, na análise do *corpus*, entendemos que há um deslocamento também dos *softwares*, que deixam de apenas serem utilizados para suas funções (como uma videochamada), expandindo-se para a produção de uma narrativa.

Outra característica que podemos identificar nesse “cinema” é que a divulgação e o consumo dos filmes são feitos em serviços de *streaming*. *Host*, por exemplo, foi produzido para o Shudder e está disponível na Netflix. *Spree* está disponível no Hulu. O *streaming* é um movimento que foi intensificado pela pandemia, tanto na produção de filmes e séries originais de cada serviço quanto no consumo diário dessas plataformas (PRISCO, 2020, online).

Considerações finais

O cinema é uma arte em constante movimento, evolução e desconstrução. Observando os exemplos citados neste artigo, podemos apontar que, atualmente, o surgimento de experimentações com a tecnologia digital disponível tem destacado o papel da interfa-

³ Para a autora, o termo “hipervenção” é a junção de hiper, no sentido de hiper real, e “venção”, no sentido de invenção e intervenção. No caso do *corpus* em análise, imagens acopladas criam uma “estética da hipervenção”.

ce na montagem de filmes, como cita Carlos Alberto Scolari (2018, p. 226, tradução nossa): “A interface é a mediadora de um intercâmbio que funciona de maneira muito similar à relação entre autor-texto-leitor”. Estamos em um momento de transição das narrativas, que se tornam interativas, imersivas com realidade aumentada e com um potencial de se tornarem ainda mais populares e amadoras. Transitando em um território de exibições que começa a se desconstruir com o *streaming*, começamos a questionar falas “recentes”, como a de Philippe Dubois (2008, p. 146): “Apesar de tantas inovações tecnológicas, o dispositivo principal continua sendo uma sala com o espaço fechado, escuro, onde uma comunidade de espectadores está instalada”.

Filmes pensados para o *streaming* desconfiguram a estreia em cartaz de uma sala de cinema. A tela nem sempre vai ser grande e muito menos em uma sala escura. Além disso, a tecnologia digital é uma forma de consumo que permite que o espectador pare, adiante ou retroceda a narrativa ao mesmo tempo em que a consome, ou simplesmente trocar de narrativa em minutos. A produção em si também ganha outras formas, visto que é possível capturar, montar e finalizar com muito mais rapidez e facilidade devido à evolução dos *softwares*.

A partir de *Host* e *Spreed*, abordamos possibilidades do audiovisual ao produzir narrativas cinematográficas que são recentes, comparadas à história do cinema ou das artes do vídeo, levando-nos a sugerir o conceito de “montagem de intervenção”, na qual a interface é que constrói a montagem. Também é possível pensar em “interfácíbridas” (interfaces híbridas), nas quais a imagem sofre alterações a partir da interface, modificando a narrativa, a produção cinematográfica e as construções entre espectador-interface-obra. São configurações que nos levam a questionar se os termos “cinema” e “filme” ainda são válidos para descrever esses tipos de produção. A adoção de outros termos em lugar de “cinema” e “filme” para designar produções construídas e exibidas inteiramente através das mídias digitais, com inserção de formatos emprestados de redes sociais, fica suspensa, aguardando um próximo texto que poderá contar com a possibilidade de mais avanços nas futuras montagens audiovisuais.

Referências

ARAÚJO, Denize. *Imagens revisitadas: ensaios sobre a estética da hipervenção*. Porto Alegre: Sulina, 2007.

BEKMAMBETOV, Timur. Rules of the Screen movie: The Unfriended. Manifesto for the Digital Age. *Movie Maker*, 22 abr. 2015. Disponível em: <<https://www.moviemaker.com/unfriended-rules-of-the-screenmovie-a-manifesto-for-the-digital-age/>>. Acesso em: 29 mar. 2021.

BIDARRA, José; SEVERO, Luis Fernando. A espacialidade da tela vertical nas narrativas digitais contemporâneas e as reconfigurações do *aspect ratio* no audiovisual. *Tríade – Comunicação, Cultura e Mídia*, Sorocaba, v. 8, n. 19, 2020.

CIRINO, Nathan Nascimento Cirino. *Cinema Interativo: Problematizações de linguagem e roteirização*. 2012. 144 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2012.

CUNHA, Oswaldo Norbim Prado. *O celular e as novas estéticas audiovisuais*. 201. 103 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2010.

DAMASCENO, Alex. *Screenlife e a audiovisualização do software: uma análise do filme Amizade Desfeita*. *Comunicação & Informação*, Goiânia, v. 23, p. 1-23, 2020.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil platôs*. v. 3. 2. ed. Rio de Janeiro: 34, 2012.

DUBOIS, Phillippe. Entrevista com Phillippe Dubois. Traduzida por Rosa Maria Berardo e transcrita e organizada por Rosana Maria Ribeiro Borges e Juarez Ferraz de Maia. *Comunicação & Informação*, Goiânia, v. 11, n. 1, p. 146-153, jan./jun. 2008.

EISENSTEIN, Sergei. *O sentido do filme*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

FLORES, Victor. *Condição pós-ecrã*. Lisboa: Post Screen Festival, 2017.

GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. As imagens digitais e seus paradoxos tecnoestéticos na reinvenção do cinema. *Comunicação & Informação*, Goiânia, v. 25, p. 1-18, 2020.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

LAMBACH, Claudia. Perceber o cinema de bolso. In: AVANCA CINEMA INTERNATIONAL CONFERENCE, 2014, Avanca. *Avanca | Cinema 2014*. Avanca: Cine-Clube de Avanca, 2014. p. 1267-1271.

LICHTY, Patrick. Pensando a cultura nômade: artes móveis e sociedade. In: BAMBOZZI, Lucas; BASTOS, Marcus; MINELLI, Rodrigo (Orgs.). *Mediações, tecnologia e espaço público: panorama crítico da arte em mídias móveis*. São Paulo: Conrad, 2009. p. 35-43.

MACIEL, Kátia. Transcinema e a estética da interrupção. In: FATORELLI, Antonio; BRUNO, Fernanda (Org.). *Limiares da imagem: tecnologia e estética na cultura contemporânea*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006. p. 71-76.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas & pós-cinemas*. Campinas: Papyrus, 1997.

MANOVICH, Lev. *Software takes command*. New York, London, Sidney, New Delhi: Blumshurry, 2013.

_____. *The language of new media*. Cambridge: The MIT Press, 2001.

PARENTE, André. Cinema de exposição: o dispositivo em contracampo. *Revista Poiésis*, n. 12. 2008, p. 51-63.

_____. *Ensaio sobre o cinema do simulacro*. Rio de Janeiro: Pazulin, 1998.

PRISCO, Luiz. Audiência de streaming cresce 20% durante pandemia do coronavírus. 2020. *Metrópoles*, 12 maio 2020. Disponível em <<https://www.metropoles.com/entretenimento/audiencia-de-streaming-cresce-20-durante-pandemia-do-coronavirus>>. Acesso em: 30 de mar. 2021.

SCOLARI, Carlos Alberto. *Las leyes de la interfaz: diseño, ecología, evolución, tecnología*. Barcelona: Gedise, 2018.

YANG; Jing. Media Evolution, “Double-edged Sword” Technology and Active Spectatorship: investigating “Desktop Film” from media ecology perspective. *Lumina*, Juiz de Fora, v. 14, n. 1, p. 125-138, jan./abr. 2020.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. New York: P. Dutton & Co., Inc, 1970.

WEIBEL, Peter. *The Post-Media Condition*. 19 mar. 2012. Disponível em: <<https://www.metamute.org/editorial/lab/post-media-condition>> Acesso em: 22 mar. 2021.

Filmografia

#5 Calls. Direção: Giuliano Chiaradia. Produção: Giuliano Chiaradia. Brasil, 2013.

AMIZADE Desfeita. Direção: Levan Gabriadze. Produção: Bazelevs Company; Blumhouse Productions. Estados Unidos: Universal Pictures, 2015.

AMIZADE Desfeita 2: Dark Web. Direção: Stephen Susco. Produção: Bazelevs Company; Blumhouse Productions. Estados Unidos: OTL Releasing; BH Tilt, 2018.

BUSCANDO... Direção: Aneesh Chaganty. Produção: Bazelevs Company; Screen Gems; Stage 6 Films. Estados Unidos: Sony Pictures; Releasing, 2018.

HIGH Flying Birds. Direção: Steven Soderbergh. Produção: Extension 765; Harper Road Films. Estados Unidos: Netflix, 2019.

HOST. Direção: Rob Savage. Produção: Douglas Cox; Craig Engler; Emily Gotto; Samuel Zimmerman. Estados Unidos: Shudder, 2020.

MEGAN is Missing. Direção: Michael Goi. Produção: Mark Gagnani. Estados Unidos: AnchorBay Films, 2011. DVD.

PERSEGUIÇÃO Virtual. Direção: Nacho Vigalondo. Produção: Antena 3 Films; Apaches Entertainment; Spider wood Studios; Wild Bunch; The Woodshed. Espanha: Picture House, 2013.

PROFILE. Direção: Timur Bekmambetov. Produção: Bazelevs Company. Estados Unidos: Focus Features, 2018.

SPREE. Direção: Eugene Kotlyarenko. Produção: Forest Hill Entertainment; Dream Crew; Super Bloom. Estados Unidos: RLJE Films; Shudder, 2020.

TANGERINE. Direção: Sean S. Baker. Produção: Sean Baker; Karrie Cox; Marcus Cox; Darren Dean; Shih-Ching Tsou. Estados Unidos: Magnolia Pictures, 2015.

THE Den. Direção: Zachary Donohue. Produção: Cliffbrook Films; Onset Films. Estados Unidos: IFC Midnight, 2013.

Luciano Marafon

Mestrando em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná (UTP). Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes). Especialista em Intermídias Visuais – Cinema pela UTP. Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda, pela Universidade Comunitária da Região de Chapecó (Unochapecó).

Denize Araujo

PhD in CompLit, Cinema & Arts pela University of California (Estados Unidos). Pós-doutora em Cinema e Artes pela Universidade do Algarve (Portugal). Docente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná (UTP).