

# **A narrativa *screenlife*** Tempo e focalização em filmes ambientados em telas de computador

**ALEX DAMASCENO**

*Universidade Federal do Pará  
Belém, Pará, Brasil*

**ID 2947**

Recebido em

**31/10/2023**

Aceito em

**4/7/2024**

O artigo faz uma análise narratológica do cinema *screenlife* com o aporte da teoria de Gérard Genette (1988; 2017). Defino o *screenlife* como uma forma audiovisual caracterizada pela ambientação de narrativas em telas de computador. Problematizo como os mais populares filmes desse formato constroem suas figuras de tempo e focalização. Sete filmes ficcionais são analisados: *The Collingswood Story* (2002), *Unfriended* (2014), *Sickhouse* (2016), *Unfriended: Dark Web* (2018), *Searching* (2018), *Host* (2020) e *Profile* (2021). Como resultado, descrevo as regularidades e singularidades desses filmes, numa compreensão da narrativa do *screenlife* em sua multiplicidade formal.

**Palavras-chave:** *Screenlife*. *Screenmovie*. Tempo narrativo. Focalização. Narratologia.

## The *Screenlife* Narrative: Time and Focalization in Films Set on Computer Screens

The article does a narratological analysis of *screenlife* films, with the contribution of Gérard Genette's work (1988; 2017). I define *screenlife* as an audiovisual form characterized by setting the narratives on computer screens. I discuss how the most popular films of this format construct their figures of time and focalization. Seven fictional films are analyzed: *The Collingswood Story* (2002), *Unfriended* (2014), *Sickhouse* (2016), *Unfriended: Dark Web* (2018), *Searching* (2018), *Host* (2020) and *Profile* (2021). As a result, I describe the regularities and singularities of the films, understanding *screenlife* narrative in its formal multiplicity.

**Keywords:** *Screenlife*. *Screenmovie*. Narrative time. Focalization. Narratology.

## La narrativa *screenlife*: tiempo y focalización en películas ambientadas en pantallas de ordenador

El artículo realiza un análisis narratológico del cine *screenlife*, con el aporte de la teoría de Gérard Genette (1988; 2017). Defino *screenlife* como una forma audiovisual caracterizada por la ambientación de narrativas en pantallas de ordenador. Analizo cómo las películas más populares de este formato construyen sus figuras de tiempo y focalización. Se analizan siete películas de ficción: *The Collingswood Story* (2002), *Unfriended* (2014), *Sickhouse* (2016), *Unfriended: Dark Web* (2018), *Searching* (2018), *Host* (2020) y *Profile* (2021). Como resultado, describo las regularidades y singularidades de las películas, en una comprensión de la narrativa *screenlife* en su multiplicidad formal.

**Palabras clave:** *Screenlife*. *Screenmovie*. Tiempo narrativo. Focalización. Narratología.



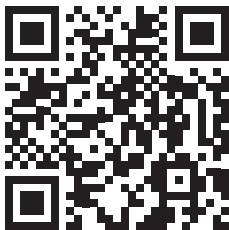
## Alex **DAMASCENO**

Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (PPGCOM-UFRGS). Professor do Programa de Pós-Graduação em Artes e do Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Pará (UFPA).

Universidade Federal do Pará, Belém, Pará, Brasil

**E-mail:** alexdamasceno@gmail.com

### **ORCID**



## Introdução

Nas últimas duas décadas, vimos o desenvolvimento e a popularização de um novo tipo de obra audiovisual – que recebeu diferentes nomeações, como *screenlife*, *screenmovie*, *computer screen movie* e *desktop movie* – representado por filmes de sucesso como *Unfriended* (2014) e *Searching* (2018). Esses filmes se caracterizam por ambientar toda (ou quase toda) sua narrativa em telas de computador, construindo os mundos diegéticos a partir de um interfaceamento entre personagens e aparelhos computacionais. As imagens mostram apenas interfaces gráficas que tornam visíveis as ações dos personagens-usuários e de diferentes *softwares* operados. Ao longo de quatro anos, pesquisei os filmes de ficção produzidos neste formato, seguindo uma abordagem neoformalista/cognitivista dos Estudos de Cinema (Bordwell, 1989; Thompson, 1988) com o objetivo de compreender tanto os princípios que regem o estilo e a narrativa quanto os efeitos cognitivos que são produzidos nos espectadores. A partir dessa perspectiva, venho defendendo que o *screenlife* é uma forma audiovisual construída por meio de variados processos tradutórios e combinações entre as convenções cinematográficas e as práticas do *software*.

No presente artigo, discorro especificamente sobre a dimensão narrativa do *screenlife*. Parto da teoria de Gérard Genette (1988; 2017) e promovo uma problematização baseada em duas classes fundamentais da narrativa propostas por ele: o tempo e o modo, cujas definições apresento na primeira parte deste artigo. Não é o caso, aqui, de apenas classificar as obras segundo as categorias de Genette, já tão exploradas pelos estudos narratológicos. Ao contrário, inspiro-me no que David Herman (2009) nomeia como uma *narratologia pós-clássica e transmidiática*, que se apropria de autores clássicos como Genette para colocá-los em debate com perspectivas contemporâneas e com as formas narrativas de outras mídias. Por essa mesma linha de raciocínio, David Bordwell (2008, p. 100) defende que, para se trabalhar com Genette na análise fílmica, é preciso colocar a sua taxonomia em movimento, partindo dela para perceber transformações decorrentes de uma mídia diferente. Além disso, se por um lado Genette já é um autor bastante incorporado pelos estudos de cinema – e ele próprio discorre sobre alguns filmes em sua obra –, por outro é certo que sua teoria não problematiza qualquer ambientação da natureza do *screenlife*. Partimos, assim, dos seguintes problemas: como um mundo diegético totalmente “softwarizado”, construído na visualização de interfaces gráficas, gera diferentes figuras e arranjos de tempo e modo? Como a narrativa do *screenlife* atualiza tanto as categorias do pensamento narratológico clássico como as do próprio estudo das narrativas cinematográficas?

A problematização narratológica das dimensões do tempo e do modo contribui para uma compreensão mais profunda dos filmes ambientados em telas de computador, que vêm, no meu entendimento, sendo apressadamente classificados como *found footage*, seja como um subgênero (Acker; Monteiro, 2020), como parte de uma história expandida do gênero (Carreiro, 2022), ou, ainda, analisados tendo como ponto de partida as propriedades particulares desse gênero (Cánepa; Ferraraz, 2021). Não é que a aproximação entre os dois tipos de filme seja equivocada; é certo que o *screenlife* compartilha de algumas características do *found footage*, como o processo de hipermediação, o uso de câmeras diegéticas, a relação da tecnologia com o gênero do horror, como notam os autores citados anteriormente. Mas, como defendo ao longo do artigo, as escolhas particulares que um filme *screenlife* faz das variadas determinações de tempo e modo podem tanto aproximá-lo do *found footage* como afastá-lo completamente dele. Claro que a argumentação aqui não visa simplesmente defender que o *screenlife* não é *found footage*. Em sua crítica da ciência positivista, Henri Bergson (2006) nos ensina que qualquer problematização baseada na negação (na questão do não ser) constitui um falso problema, à medida que apenas subtrai algo do fenômeno em vez de tentar

01 Título no Brasil: *Amizade Desfeita*. Dirigido por Levan Gabriadze.

02 Título no Brasil: *Buscando...* Dirigido por Aneesh Chaganty.

compreendê-lo qualitativamente em sua definição precisa, baseada na experiência concreta. O que nos interessa, portanto, é apreender a forma narrativa do *screenlife* em sua multiplicidade qualitativa. É nesse sentido que este artigo oferta as suas contribuições.

Também é importante destacar que a pesquisa sobre o *screenlife* tem se caracterizado por estudos de casos na produção de resultados limitados a cada filme analisado. Para dar conta da multiplicidade formal da narrativa, este texto vai em outra direção, sendo sustentado na análise de um corpus composto por sete filmes: aos já citados *Unfriended* (2014) e *Searching* (2018) se unem *The Collingswood Story* (2002), *Sickhouse* (2016), *Unfriended: Dark Web* (2018), *Host* (2020) e *Profile* (2021). Os sete filmes são médias ou longas-metragens ficcionais entre os mais populares do formato (Figura 1). Como veremos ao longo da análise, esses filmes constroem suas narrativas a partir de *softwares* populares de cada período, como o Skype, o Facetime, o Snapchat, o Zoom, dentre outros. Embora o artigo não adote uma perspectiva histórica sobre o *screenlife*, analisar filmes produzidos no intervalo de duas décadas evidencia as relações entre as figuras de tempo e modo com o desenvolvimento histórico dos *softwares* e das interfaces gráficas.



**Figura 1:** Frames capturados dos sete filmes analisados

**Fonte:** Da esquerda para a direita: *The Collingswood Story* (2002), *Unfriended* (2014), *Unfriended: Dark Web* (2018), *Profile* (2021), *Searching* (2018), *Host* (2020) e *Sickhouse* (2016).

**03** Sem título e lançamento no Brasil. Dirigido por Michael Constanza. Como dois dos sete filmes analisados não tiveram lançamento no Brasil e não têm títulos em português, optei por manter no artigo todos os títulos de filme em seus idiomas originais.

**04** Sem título e lançamento no Brasil. Dirigido por Hannah Macpherson.

**05** Título no Brasil: *Amizade Desfeita 2: Dark Web*. Dirigido por Sephen Susco.

**06** Título no Brasil: *Cuidado com Quem Chama*. Dirigido por Rob Savage.

**07** Mesmo título no Brasil. Dirigido por Timur Bekmambetov.

No processo de análise, não adentrarei em detalhes das histórias dos filmes; faço-o apenas quando a exposição de elementos da história é necessária para o entendimento das formas narrativas de tempo e modo. Todos eles, porém, seguem uma tendência do *screenlife* de desenvolver conflitos centrados nas ameaças do mundo virtual, sejam elas práticas criminosas dos ambientes (como o *catfishing* em *Searching*, o ataque *hacker* em *Unfriended: Dark Web* e o recrutamento digital de grupos terroristas em *Profile*) ou fenômenos sobrenaturais capturados ou manifestados pela tecnologia (a casa mal-assombrada em *Sickhouse* e os espíritos invocados em *The Collingswood Story*, *Unfriended* e *Host*). Entretanto, embora sigam as convenções cinematográficas dos gêneros do horror e do *thriller*, esses filmes apresentam diferentes configurações de tempo e de modo que refletem a multiplicidade formal da narrativa *screenlife*.

## A taxonomia de Genette e a narrativa cinematográfica

A teoria da narrativa de Genette, apresentada em seu livro *Figuras III* (Genette, 2017) e retomada em *Narrative Discourse Revisted* (Genette, 1988), é um modelo triádico formado pelos conceitos de narrativa, história e narração. Como comenta Paul Ricoeur (1994, p. 139), esse modelo tem as suas raízes na linguística de Ferdinand de Saussure. A dimensão da narrativa corresponde ao domínio do significante, do enunciado, do próprio texto em sua concretude. História, por sua vez, é o significado, o conteúdo, o conjunto dos acontecimentos narrados, sejam eles ficcionais ou não. Narração, por fim, é o ato produtor da narrativa, a instância da enunciação. Genette propõe que se parta do texto concreto – da narrativa – para se problematizar e analisar as diferentes classes de relação entre esses três domínios. Mesmo as relações entre narração e história só são investigáveis quando se parte da concretude da narrativa. Motivado pela análise de *Em busca do tempo perdido*, de Marcel Proust, e pela produção de uma nomenclatura capaz de abarcar o diverso conjunto de figuras narrativas presentes na obra, o autor elaborou a sua taxonomia.

Entre história e narrativa, Genette (2017) estabelece duas classes de relação: a de tempo e a de modo, nas quais, como mencionei anteriormente, o problema deste artigo se fundamenta. Entre os pares narração/história e narração/narrativa, o autor inscreve uma terceira classe, que ele denomina de voz. Em suma, o conceito de voz permite problematizar a instância narradora em dois aspectos: nas posições que ela ocupa dentro da diegese (narração/história) e nas formas como ela pode organizar os eventos que são narrados (narração/narrativa). Neste artigo, não problematizo a classe da voz, pois todos os filmes analisados seguem uma regularidade que se enquadra no que Genette (2017, p. 242-243) conceitua como discurso “narrativizado ou relatado” do tipo dramático, em que a voz do narrador se desvanece e cede lugar para o discurso direto dos personagens. Ou seja, os sete filmes seguem uma convenção cinematográfica de construir uma instância invisível, mimética, de narração. Isto, é claro, deve ser entendido como uma tendência, pois não há nenhum impedimento formal para que filmes ambientados em telas de computador construam diferentes figuras de voz, como narradores diegéticos e heterodiegéticos.<sup>8</sup>

No que concerne à classe do tempo, Genette (2017, p. 92-93) estabelece a dualidade entre o tempo da história e o (pseudo)tempo da narrativa – ou, nos termos de Ricoeur (1995, p. 132), entre o “tempo contado” e o “tempo do contar”. Para Genette, são três as determinações que configuram as relações temporais: a duração (ou velocidade), a ordem e a frequência. Variações de duração ocorrem quando o tempo da história é maior ou menor (mais rápido ou lento) do que o tempo da narrativa, por exemplo, quando eventos que duram dez anos são contados em um filme de duas horas ou, na situação inversa, quando a leitura de um capítulo de um livro que narra cinco minutos na vida de um personagem dura uma hora. Para produzir essas

**08** Para Genette, a voz heterodiegética (ou extradiegeética) é aquela em que o narrador não faz parte da diegese. Já a voz diegética se divide em dois tipos: autodiegética, quando o protagonista narra a sua própria história; e homodiegética, nos casos em que a narração é feita por um personagem secundário que testemunha os eventos da história.

discordâncias temporais, a narrativa faz uso de figuras de aceleração e desaceleração que Genette (2017, p. 151) nomeia como anisocronias. A figura mais comum de *anisocronia* cinematográfica é a elipse, que estabelece lacunas temporais entre as cenas e acelera o tempo da história. Quando uma sequência de um filme utiliza muitas elipses para contrair o tempo e resumir as ações, temos a figura de anisocronia que Genette denomina de sumário. Já para os casos mais incomuns em que há uma coincidência de duração entre os dois tempos, Genette dá o nome de *isocronia*.

Ainda na classe do tempo, Genette (2017, p. 93) estabelece uma determinação de ordem chamada de *anacronia*. Isto pois, diferentemente da história, em que os acontecimentos têm um encadeamento definido, a narrativa pode operar sob as mais variadas ordenações. No pensamento do autor, existem dois tipos principais de anacronias: as analepses, que são saltos do tempo presente em direção ao passado, e as prolepses, que são antecipações do futuro. Como podemos notar, são figuras comuns na narrativa do cinema, que encontram equivalência nos jargões do *flashback* e do *flashforward*. Mas é importante apontar que, a despeito de uma aparente simplicidade e familiaridade na determinação de ordem, a taxonomia de Genette classifica variados tipos de analepses e prolepses, que se diferenciam principalmente em função do ponto em que ocorrem na narrativa principal, aquela estabelecida como o tempo presente. Contudo, não adentrarei nas ramificações das analepses e das prolepses, pois isso requereria um espaço de explanação que não contribuiria diretamente para a problematização aqui colocada.<sup>9</sup>

A última determinação da classe do tempo é a frequência. Genette (2017, p. 181) analisa as repetições entre os acontecimentos narrados e os enunciados narrativos. Nesta relação, a narrativa pode ser classificada como *singulativa* quando conta apenas uma vez cada evento da sua história, como também pode ser *repetitiva* e contar várias vezes um mesmo evento, como no filme *Rashomon*<sup>10</sup> (1950). O próprio tempo da história pode ser baseado em acontecimentos singulares repetidos, quando, por exemplo, trabalha com a ideia de uma rotina, caso que Genette conceitua como uma frequência *singulativa anafórica*. Por outro lado, quando a narrativa é capaz de sintetizar os vários eventos repetidos da história em um único enunciado, a frequência recebe a classificação de *iterativa*. Isso ocorre principalmente em enunciados fraseológicos – por exemplo, quando um texto diz que todos os dias o personagem faz uma determinada ação. A expressão “todos os dias” é capaz de resumir a frequência *iterativa* do evento. Mas essa figura de frequência também pode ocorrer no cinema sob a forma de uma sequência sumária que apresente várias cenas rápidas com a mesma ação em momentos distintos da história. Isso demonstra como as categorias temporais não devem ser entendidas como fenômenos separados, e que suas figuras se implicam mutuamente. Genette (2017, p. 225-226) já havia feito esse alerta:

Constatamos mais de uma vez, de fato, a estreita solidariedade existente entre os diversos fenômenos que foi necessário separar em função da exposição. Assim, na narrativa tradicional, a analepse (fato de *ordem*) assume frequentemente a forma de narrativa sumária (fato de *duração* ou de *velocidade*), o sumário recorre habitualmente aos serviços do iterativo (fato de *frequência*).

**09** Ao se estabelecer a linha narrativa principal como tempo presente, os eventos narrados em analepses e prolepses são considerados linhas narrativas secundárias. Se elas contarem eventos exteriores ao tempo da narrativa principal (antes do seu princípio ou após o seu ponto de chegada), são classificadas como analepses ou prolepses externas. Se forem eventos que ocorrem dentro do tempo da narrativa principal, serão, portanto, analepses ou prolepses internas. As anacronias podem também ser mistas: uma analepse pode começar fora do tempo da narrativa e ultrapassar o seu ponto de partida, assim como uma prolepse pode começar dentro e ultrapassar o ponto de chegada. É a partir deste critério de posição das anacronias dentro do tempo da narrativa que Genette constrói as suas categorias.

**10** Mesmo título no Brasil. Dirigido por Akira Kurosawa.



Na segunda classe de relações entre história e narrativa, nomeada como modo, o autor observa as determinações essenciais de regulação das informações narrativas. Ao contar uma história, a qualidade e a quantidade das informações presentes em um enunciado dependem do ponto de vista (normalmente de um personagem ou de um grupo de personagens) que as seleciona, filtra e organiza. A adoção de diferentes pontos de vista implica, por exemplo, variações de distância e perspectiva que alteram as capacidades de conhecimento do personagem em relação aos eventos narrados. Neste ponto, é importante dizer que a noção de ponto de vista não se confunde com a narração e a classe da voz. As duas categorias podem até coincidir em certas situações específicas, mas são essencialmente distintas. Por exemplo, uma narrativa pode ter um narrador heterodiegético e ser conduzida pela perspectiva de um personagem específico. A narração pode, assim, ter mais, as mesmas ou menos informações do que o personagem, de acordo com os diferentes arranjos entre voz e modo. Genette (2017, p. 262) enfatiza essa distinção ao dizer que

É sem dúvida legítimo pensar numa tipologia das “situações narrativas” que leve em conta ao mesmo tempo os dados referentes ao modo e à voz; o que não é legítimo é apresentar tal classificação sob a categoria do “ponto de vista”, ou elencar uma lista na qual as duas determinações entram em concorrência numa confusão manifesta. Assim, convém levar em conta apenas as determinações puramente modais, ou seja, que remetem ao que é corretamente denominado de “ponto de vista”.

Embora a expressão “ponto de vista” tenha um vasto uso na teoria literária, Genette logo a substitui por outro conceito. O autor considera que uma metáfora especificamente visual não abarca as diferentes determinações de modo, na medida em que a regulação da narrativa não se dá apenas pelo que o personagem é capaz de ver. Em vez de “ponto de vista”, ele opta por “focalização”, termo que considera “um pouco mais abstrato” (Genette, 2017, p. 263). Na teoria literária, essa mudança reflete a precisão do autor com sua nomenclatura: deixa de considerar apenas “quem vê” para se voltar a “quem percebe”. No cinema, o uso da expressão “ponto de vista” se torna ainda mais problemático, pois ela também significa o ponto de observação construído para o espectador, ou seja, o lugar de posicionamento da câmera no espaço da cena, o que gera outro horizonte de problematizações. Genette (1988, p. 77) reconhece esse problema particular da narrativa cinematográfica, e ao revisitar a sua obra incorpora alguns conceitos resultantes da apropriação do seu pensamento por teóricos do cinema. Para classificar essa função perceptiva da câmera, ele recorre a uma categoria de François Jost (2006), nomeada como *ocularização*. Como defende Jost (2006, p. 76, tradução nossa): “Uma história pode ser limitada ao que um personagem sabe (focalização interna) mesmo quando, simultaneamente, vemos o personagem por fora (ocularização zero)”<sup>11</sup>. Desse modo, no que diz respeito aos Estudos de Cinema, o conceito de *focalização* me parece bastante profícuo, pois distingue mais claramente um problema específico do âmbito da narrativa que não envolve o ponto de vista da câmera.

Genette classifica três tipos de focalização. O primeiro ele chama de *narrativa não focalizada*, ou *focalização zero* (Genette, 2017, p. 263-264), em que um narrador onisciente possui todas as informações sobre os personagens e os eventos e os comunica diretamente, sem que a narrativa assuma um determinado ângulo de filtragem. O segundo tipo é a *focalização interna*. Nesses casos, a comunicação das informações está restrita ao que o personagem focal sabe. A focalização interna pode ser fixa, quando é mantida em um mesmo personagem durante toda a narrativa, ou variável, quando muda ao decorrer das cenas. Pode, ainda, ser múltipla, quando um mesmo evento é evocado diferentes vezes através de focalizações de vários personagens – mais uma vez, como é o caso de *Rashomon*. O terceiro tipo recebeu o nome de *focalização externa*. Ela ocorre quando a narrativa não adentra a perspectiva de nenhum dos personagens (não se sabe exatamente o que cada um sabe e pensa) e se mantém objetiva, como uma visão de fora dos acontecimentos narrados. Ao final,

<sup>11</sup> No original: “A story can be limited to what a character knows (internal focalization) even while at the same time we see the character from outside (zero ocularization)”.



o autor esclarece que, nas situações concretas, o tipo de focalização não é uma constante ao longo de toda a narrativa, podendo alternar focalizações internas e variáveis com focalizações externas.

São estas as categorias conceituais que guiam a análise a seguir. Na classe do tempo, *isocronia*, anisocronia (elipse e sumário), anacronia (analepse e prolepse) e frequência (singulativa, *repetitiva*, *iterativa*). Na classe do modo, o conceito de focalização, que pode ser zero, interna (fixa, variável, múltipla) e externa. Embora o artigo divida a análise em seções sobre o tempo e o modo, é importante esclarecer que essa divisão apenas objetiva uma organização textual mais clara, e que as figuras pertencentes às duas classes se inter-relacionam. A focalização interna possibilita tempos psicológicos, com distorções temporais: por exemplo, a analepse pode ser uma figura utilizada como um ato de memória. Por outro lado, focalizações externas tendem a expressar tempos cronológicos que marcam com mais precisão a passagem das datas do calendário e das horas do relógio.

## Os tempos das telas

Embora seja um dos filmes mais recentes analisados neste artigo, *Host* é o que apresenta uma construção temporal mais simples. Ele não faz uso de nem uma única figura de anisocronia e anacronia, e se constitui como um texto completamente linear e em *isocronia*, numa coincidência de ordem e duração entre os tempos da história e da narrativa. O filme é ambientado durante uma sessão de 55 minutos pelo aplicativo de videoconferência Zoom compartilhada entre seis amigos. Assim como *Host*, *Unfriended* e *Unfriended: Dark Web* também apresentam *isocronia* entre tempos da história e da narrativa. Eles também são ambientados, em grande parte, durante sessões de videoconferência compartilhadas pelos personagens por meio dos programas Skype e Facetime, respectivamente. Sabe-se que a *isocronia* não é uma convenção narrativa do cinema clássico, muito menos do gênero do horror, e também não é regular no cinema moderno. Arlindo Machado (2000, p. 137) nomeia essa figura como “tempo real”, presente no cinema apenas em casos radicais como nos filmes *Cléo de 5 à 7*<sup>12</sup> (1962) e *Rope*<sup>13</sup> (1948).

É bastante claro que, nos três filmes, o uso da *isocronia* está vinculado às temporalidades do mundo digital, principalmente à tentativa de representar a experiência da videoconferência e da navegação on-line. A própria forma como as novas mídias organizam as informações nas interfaces gráficas segue uma lógica espacial de montagem, em vez da lógica temporal típica da montagem sequencial, nos termos de Lev Manovich (2001, p. 158). Isso possibilita que diferentes imagens audiovisuais com diferentes eventos narrados sejam sincronizadas e ocupem um mesmo quadro, sem a necessidade de cortes e transições. Seguindo essa linha de raciocínio, *Unfriended* e *Unfriended: Dark Web* podem ser entendidos como compostos por um único plano-sequência. E a transição entre planos é justamente o momento mais comum para a construção de elipses na narrativa cinematográfica – embora, evidentemente, não seja o único. Assim, entendo que a *isocronia* desses filmes busca representar a experiência da interface, em que vários eventos são reunidos e sincronizados no espaço da tela.

Mas é preciso considerar também que a regularidade da *isocronia* deve-se a um manifesto escrito por Timur Bekmambetov (2015) – o cineasta que mais regularmente produziu filmes no formato – intitulado “Rules of the Screenmovie: the *Unfriended* Manifesto for the Digital Age”. Bekmambetov elaborou o que Bordwell (2008, p. 13) classificaria como uma “poética prescritiva” para esse tipo de filme, com regras formais arbitrárias para serem seguidas pelos demais realizadores. Uma das regras de Bekmambetov é justamente a *isocronia*,

<sup>12</sup> Título no Brasil: *Cléo das 5 às 7*. Dirigido por Agnès Varda.

<sup>13</sup> Título no Brasil: *Festim Diabólico*. Dirigido por Alfred Hitchcock.

postulada em outros termos no manifesto, com o nome de “unidade temporal”. *Unfriended* e *Unfriended: Dark Web* são produzidos por Bekmambetov, e por isso aplicam fielmente todas as regras do manifesto. *Host* não é produzido por Bekmambetov, mas torna evidente a influência da poética por ele proposta.

Ao voltarmos para o filme mais antigo do corpus, *The Collingswood Story*, encontramos um tempo narrativo que já antecipa a tendência pela *isocronia*, porém misturada com uma construção em anisocronia. O filme também é ambientado, em grande parte, em um aplicativo de videoconferências (no caso, um programa ficcional chamado Dekko Video Phone) no qual os personagens principais se encontram. Assim, em boa parte do filme as cenas se resumem aos encontros virtuais, momentos em que os personagens estão conectados. Essas cenas se desenvolvem em *isocronia*, com a mesma duração dos encontros na história, o que as torna longos segmentos narrativos. Quando os personagens se desconectam, uma elipse é posicionada, promovendo um salto temporal para o próximo encontro, o que permite que a narrativa se desenvolva por alguns dias no tempo da história. O filme apresenta, assim, uma construção em anisocronia bastante convencional da narrativa cinematográfica, mas já revela a tendência pela *isocronia* em cenas de longa duração.

*Searching*, por sua vez, utiliza figuras de anacronia e anisocronia em uma progressão narrativa mais tipicamente cinematográfica. O prólogo do filme, por exemplo, é uma sequência de sumário que sintetiza anos das vidas dos personagens em cinco minutos de tempo da narrativa. Essa anisocronia é construída pela profusão de elipses associada a uma montagem acelerada, com muitas transições de planos em que ocorrem significativos saltos temporais. Para guiar o espectador na velocidade da progressão, o enquadramento enfatiza espaços da interface que marcam a passagem do tempo, como notificações do aplicativo do calendário do Windows. Após o encerramento do prólogo, os eventos do filme seguem em anisocronia, mas em um ritmo mais lento: a história se passa durante uma semana. Com isso, as transições entre as cenas continuam indicando saltos temporais. Em alguns momentos, a passagem do tempo também é pontuada por aplicativos que remetem a “tempos mortos” do computador, como imagens de proteção de tela. Já a anacronia em *Searching* ocorre pelo uso de *flashbacks* localizados no final da narrativa. O filme é um *thriller* sobre o desaparecimento misterioso de uma personagem. Para solucionar o caso, a narrativa retorna para eventos do passado, em que vemos telas de computadores de outros personagens. A analepse é utilizada, nesse caso, para apresentar novas informações que preenchem elipses anteriores, completando a história. Trata-se de uma estrutura típica dos filmes que abordam a solução de um crime.

Como vimos, em *Unfriended* e *Unfriended: Dark Web* os tempos da história e da narrativa estão em *isocronia*. Isto, entretanto, não impede que ambos também apresentem figuras de anacronia. Os dois filmes fazem analepses, sendo que o retorno ao passado é realizado sem romper com a continuidade do tempo real de navegação dos personagens. Uma cena que normalmente seria construída como uma lembrança de um personagem ocorre no *screenlife* por meio do acesso à memória armazenada no computador ou na internet: os *flashbacks* surgem na forma de arquivos de vídeo que são acessados e reproduzidos no tempo presente da história. Em *Unfriended: Dark Web*, o personagem principal, Matias, utiliza um computador que não lhe pertence e descobre nele uma série de vídeos de práticas criminosas. *Unfriended*, por sua vez, conta a história de Laura, uma estudante que se suicidou depois de ter um vídeo divulgado por seus colegas de escola. A personagem retorna como um espírito para se vingar, hackeando os computadores e os corpos dos colegas, obrigando-os a se suicidar. Os eventos da gravação do vídeo e do suicídio de Laura são anteriores ao começo da narrativa e são mostrados através do acesso que os personagens fazem a plataformas de vídeo, como o Youtube. Após tomar o controle dos comandos dos computadores, Laura também exhibe o vídeo algumas vezes. Desse modo, o evento da analepse passa a ter uma frequência *repetitiva*, o que enfatiza o retorno constante do assombro e do sentimento de culpa dos personagens. Uma das repetições desse mesmo evento também traz uma informação complementar da história: a última versão do vídeo que é exibida por Laura revela quem dos colegas foi o verdadeiro responsável por sua divulgação na internet. Com isso, temos

um arquivo de vídeo que ao mesmo tempo está a serviço de uma analepse, de uma frequência *repetitiva* e do preenchimento de uma elipse, tudo isso sem abandonar o princípio da *isocronia* e da representação do tempo real.

*Profile*, por sua vez, é dirigido por Bekmambetov e segue a *isocronia* prescrita no manifesto do cineasta, embora o faça de maneira diferente das obras anteriores. O filme conta a história de uma repórter investigativa que utiliza um perfil falso para se conectar com um integrante do grupo terrorista ISIS, com o intuito de obter informações sobre o recrutamento digital de adolescentes. Ela participa de encontros virtuais com o terrorista por meio do aplicativo Skype. Por causa dos riscos desse contato, a empresa jornalística passa a gravar a tela do computador que ela utiliza. Ao longo do filme, quando ocorre um salto narrativo (o que levaria a uma quebra da *isocronia*), o espectador descobre que, na verdade, não está assistindo aos eventos no tempo presente da narrativa, e sim acompanhando alguém que não é identificado acessar as gravações da tela em um tempo posterior. Desse modo, apesar do filme contar eventos que ocorrem em vários dias, ele ainda pode ser entendido como uma relação de *isocronia* entre história e narrativa, na medida em que acompanhamos em tempo real o acesso aos arquivos. *Profile*, portanto, tem uma construção que se aproxima ao *found footage*: a tela do computador deixa de ser o ambiente em que os eventos da história são apresentados como o tempo presente da narrativa, como ocorre em *Unfriended*, *Unfriended: Dark Web* e *Host*, e se transforma efetivamente em um arquivo encontrado e exibido aos espectadores.

*Sickhouse* é outro caso que se aproxima da temporalidade do *found footage*. O filme foi gravado e exibido com o aplicativo Snapchat, uma rede social de compartilhamento de arquivos de foto e vídeo. A personagem principal, Andrea Russet, é uma influenciadora digital do mundo real que tinha milhões de seguidores no Snapchat e interpreta a si mesma. Ao longo de cinco dias, ela utilizou a sua conta oficial para postar vídeos na modalidade *stories* com os eventos da história para todos os seus seguidores. Muitos desses seguidores, acreditando que os *stories* eram de situações reais, fizeram postagens preocupados com a segurança de Russet, uma vez que se trata de um filme de horror sobrenatural. Desse modo, na narrativa exibida no aplicativo, os cinco dias do tempo da história foram contados também ao longo de cinco dias, o que configura uma relação de *isocronia*. Contudo, essa construção só é possível por conter intervalos entre as postagens. Podemos pensar o tempo em *Sickhouse* como uma *isocronia* fragmentada, que inclui a figura da elipse. Nesse caso específico, a elipse não opera uma aceleração (não une dois eventos separados temporalmente), e sim estabelece um intervalo de “tempo real”. Não há um salto de um evento para o outro, mas uma espera.

Após ser exibido no Snapchat, os *stories* foram reunidos e montados para compor a versão “cinematográfica” de *Sickhouse*, exibida em plataformas de *streaming*. Quando isso ocorre, as elipses passam a cumprir a sua tradicional função de aceleração, de modo que os cinco dias do tempo da história são apresentados em uma narrativa de 68 minutos. Também é importante notar que a versão do Snapchat da época de produção do filme tinha uma limitação na duração dos vídeos postados, que poderiam se alongar por apenas dez segundos. Assim, mesmo as cenas do filme que apresentam uma unidade de ação dramática são fragmentadas em planos muito curtos, formando micro saltos temporais. Todos os cortes do filme implementam elipses, o que implica uma montagem e uma progressão narrativa bastante incomuns para o cinema. Aqui vemos um exemplo claro de como o *software* no qual o filme baseia a sua construção impõe figuras temporais. Na primeira versão, exibida no próprio Snapchat, o *software* promove lacunas narrativas como tempo de espera entre os eventos narrados. Na segunda versão, no formato de um filme, o *software* impõe elipses no interior de cenas com ações contínuas.

## Focalização: entre personagens, computadores e ambientes on-line

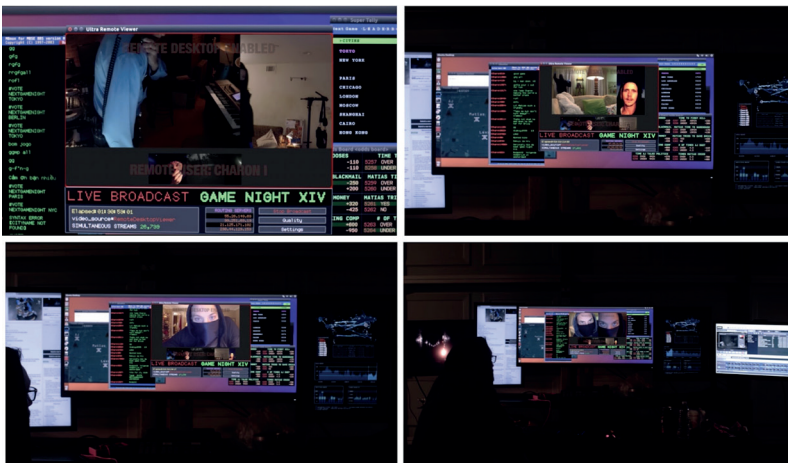
A ambientação da narrativa em telas de computadores introduz novos componentes para a problematização da focalização. Nos filmes *screenlife*, as informações da história não são comunicadas apenas através do estabelecimento de um ângulo subjetivo ou objetivo no mundo diegético, na filtragem de um personagem, grupo de personagens ou de uma instância externa e neutra. Em primeiro lugar, é preciso considerar que o acesso às informações da história vai depender do computador ao qual o personagem está acoplado, uma vez que o computador é um objeto geralmente pessoal, que armazena dados específicos de um determinado usuário. Em segundo, certos espaços on-line, apesar de serem compartilhados, restringem as informações por meio do acesso a perfis pessoais que necessitam de senha. Assim, a focalização dependerá desse arranjo entre personagens, computadores (e seus arquivos off-line) e os espaços frequentados na internet (as informações obtidas on-line).

*Searching* mostra claramente como o estabelecimento da focalização ocorre a partir do jogo entre usuário, computador e internet. Como foi citado, o filme conta a história de uma personagem que desapareceu misteriosamente. Acompanhamos, então, o seu pai, David, fazendo inúmeras buscas on-line para desvendar o possível paradeiro da filha. No início do filme, ele utiliza o seu computador, o que limita o acesso às informações da história. Em certo ponto, ele decide acessar o computador da filha e os perfis pessoais dela, tendo acesso a conversas, e-mails e outras informações relevantes que fazem a narrativa avançar. A mudança do seu computador para o da filha amplia as possibilidades de informações da história que o personagem pode receber. No final do filme, temos outra variação de focalização. Como relatei anteriormente, para resolver o mistério, a narrativa faz uma analepse. Ela nos leva para a imagem da interface do telefone celular do personagem responsável pelo desaparecimento da vítima: é o momento em que descobrimos quem está por trás do crime. Aqui, o acesso ao telefone não é feito por David; ele é acessado de modo não focalizado, em um retorno ao passado realizado pela própria narrativa para revelar como o crime fora cometido. A focalização sai, assim, de uma atribuição individual, formada pelo acesso de um personagem específico a diferentes computadores, e passa a ter acesso a qualquer computador que tenha informações relevantes para a compreensão da história. Em *Searching*, a focalização utiliza o computador pessoal como um filtro que gera tempos subjetivos e psicológicos relativos a um personagem. Mas o computador e a internet também são utilizados em sua ubiquidade, em uma focalização objetiva e onisciente.

Em *Unfriended* e *Unfriended: Dark Web*, acompanhamos apenas o personagem principal utilizar o mesmo computador durante toda a narrativa. Essa era outra regra prescrita pelo manifesto de Bekmambetov (2015), a qual ele nomeou como “unidade espacial”: a história deveria ser ambientada em apenas um computador. Em *Unfriended*, a personagem Blaire utiliza o seu computador pessoal. Assim, boa parte de suas ações é vista somente em sua própria interface gráfica, permanecendo desconhecida pelos demais personagens. Além disso, pela perspectiva particular da personagem, temos acesso às suas contas do Gmail, do Facebook, do Messages etc., o que nos dá indicações de seus pensamentos e de elementos da sua subjetividade. O mesmo ocorre em *Unfriended: Dark Web*, com uma diferença: o computador utilizado não pertence ao protagonista, que tem acesso a arquivos de outra pessoa. Nesse caso, passamos a descobrir as informações da história junto com o personagem. Nos dois filmes, como podemos perceber, a focalização ocorre predominantemente de modo interno e fixo.

Ambos os filmes têm, ainda, mais uma semelhança: os protagonistas dissimulam seu conhecimento sobre uma informação essencial da história. Em *Unfriended*, Blaire é a responsável pela divulgação do vídeo que leva Laura a se suicidar, mas essa informação só é repassada ao espectador no final da narrativa, quando é comunicada pelo fantasma de Laura. Já em *Unfriended: Dark Web*, Matias mente ao dizer que comprou o computador em vez de tê-lo encontrado, o que é desmentido pelos *hackers* que o perseguem. No final

dos dois longas, inclusive, a narração altera a ocularização, posicionando a câmera em um espaço externo ao computador. Em *Unfriended*, quando Blaire é atacada (o que provavelmente leva à sua morte), a imagem do computador é substituída por um plano do espaço real. Em *Unfriended: Dark Web*, no último plano do filme, um movimento de câmera vai se afastando da tela, revelando o monitor e os *hackers* que acompanhavam os eventos (Figura 2). Com a morte dos personagens, os filmes revelam focalizações com maior grau de onisciência, baseadas nas figuras do fantasma e dos *hackers*. Essa variação de focalização é utilizada para desmentir o que os protagonistas dissimulam para os outros personagens – e, conseqüentemente, para os próprios espectadores.



**Figura 2:** Frames da expansão do quadro e da focalização no final de *Unfriended: Dark Web*

**Fonte:** *Unfriended: Dark Web* (2018).

Esse movimento de expansão da focalização no ambiente on-line, contudo, não é uma particularidade do *screenlife*. Ele segue uma tendência cinematográfica de representação das mídias digitais que Paul Young (2006, p. 200) define como “mito da mídia total”. Segundo o autor, filmes que tematizam as mídias digitais regularmente centram suas histórias no medo contemporâneo da invasão de privacidade e de exposição de dados compartilhados on-line. Abordam, assim, a internet segundo uma perspectiva “ciberfóbica”,<sup>14</sup> como um território pouco regulado onde os personagens estão em constante perigo. Para efetivar isso, os longas-metragens em questão associam a tecnologia a dois tipos de personagem: entidades espirituais que controlam o digital com seus poderes sobrenaturais, ou a figura do *hacker*, cujos conhecimento e controle sobre a tecnologia são representados de maneira bastante exagerada – muitas vezes, de modo equivalente ao sobrenatural. Ambos são construídos como personagens onipresentes e onipotentes, que têm acesso a todas as informações. É a partir da alternância para essas outras figuras de focalização que a narrativa consegue revelar uma informação privada e escondida por seus protagonistas.

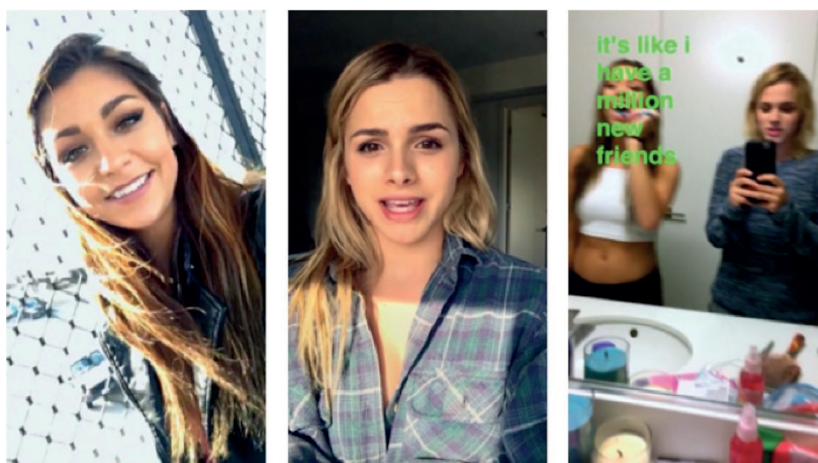
*Profile*, como vimos, também opera uma variação de focalização. O filme inicia focalizado na personagem da repórter, que utiliza o seu computador pessoal. Posteriormente, como foi mencionado, é revelado que a história está sendo contada por meio do acesso que outro personagem tem às gravações da tela. Saímos, assim, de uma focalização na personagem principal e seu computador pessoal, e passamos a uma focalização em um personagem desconhecido, que acessa um computador que não traz nenhum indício de

<sup>14</sup> *Cyberfobic*, nos termos de Young (2006).



subjetividade. Na prática, essa estrutura não faz muita diferença para a questão da focalização, operando apenas como uma segunda camada que, como vimos, aproxima o filme ao formato do *found footage*. As informações da história seguem sendo orientadas de acordo com as descobertas realizadas pela repórter. Bekmambetov relatou em entrevista que tinha a intenção de lançar uma versão interativa do filme, em que o próprio espectador ocuparia o papel de quem encontra os arquivos e poderia manuseá-los livremente.<sup>15</sup> Por isso que o personagem que acessa os arquivos e o seu computador não apresenta nenhum tipo de caracterização. Uma modalidade interativa dessa estrutura impactaria na focalização na medida em que cada espectador influenciaria diferentes determinações da narrativa, como a ordem, a velocidade e a frequência dos eventos. Também aproximaria ainda mais o filme do gênero do *found footage*: os próprios espectadores teriam contato direto com os arquivos encontrados, em vez de apenas vê-los manipulados por outro personagem do mundo diegético.

*Sickhouse* e *The Collingswood Story* também apresentam alternâncias de focalização, de maneiras distintas. Em *Sickhouse*, isso ocorre entre duas personagens focais que utilizam o mesmo aparelho celular. Na história, a protagonista Russet recebe a visita de uma prima de outra cidade, que não leva seu telefone. Assim, Russet compartilha o seu com ela. Ambas produzem os *stories* que são postados na conta dela e que compõem o filme: são tanto *postagens* individuais, realizadas no momento em que estão sozinhas, como *stories* em que as duas participam, aparecendo juntas em frente à câmera ou alternando as posições entre quem filma e quem é filmada (Figura 3). Com isso, a narrativa se desenvolve variando os momentos de focalização interna das duas personagens (que algumas vezes ocultam informações uma da outra) com momentos de focalização externa em que todos os personagens compartilham as mesmas informações. *The Collingswood Story* também apresenta uma alternância entre a focalização interna/variável e a focalização externa. A diferença aqui é que os quatro personagens do filme assumem a focalização a partir do seu próprio computador. O filme estabelece, na montagem, a transição entre as suas diferentes áreas de trabalho (Figura 4). Em certos momentos, a narrativa posiciona a focalização em um deles. Em cenas específicas, quando estão todos reunidos, a narrativa estabelece uma posição objetiva.



**Figura 3:** Frames da variação de focalização em *Sickhouse*

**Fonte:** *Sickhouse* (2016).

<sup>15</sup> Entrevista concedida por Bekmambetov durante o lançamento de *Profile* no Festival de Berlim, em 2018. Está disponível no canal oficial do festival no Youtube: <[https://www.youtube.com/watch?v=HRn-g\\_h0V00](https://www.youtube.com/watch?v=HRn-g_h0V00)>. Acesso em: 28 out. 2023.



**Figura 4:** Frames das alternâncias das áreas de trabalho em *The Collingswood Story*

**Fonte:** *The Collingswood Story* (2002).

Por fim, *Host* me parece o único caso entre os filmes analisados em que a focalização permanece externa durante toda a narrativa. Quando o filme começa, o aplicativo Zoom já está aberto, e vemos um cursor se movimentando na interface da plataforma. O longa opta por não exibir a área de trabalho de quem está operando o computador (a tela torna visível apenas a interface gráfica do próprio Zoom), mas sabemos que se trata da conta da personagem Haley, que é a anfitriã da chamada. Quando a sessão se inicia, vemos a imagem dela, e logo em seguida os demais personagens se conectam e a narrativa começa a se desenvolver de modo neutro, sem adotar uma perspectiva específica. É possível entender que, aqui, a focalização ocorre não em um personagem/computador específico, mas no próprio *software* ou no servidor do programa, que funciona de modo independente. No final do filme, quando todos morrem, a sessão do Zoom é encerrada pela própria narração, mas o programa segue aberto, com a interface visível. Nesse momento, a janela do aplicativo que apresenta os nomes dos participantes da sessão é acionada. Essa janela, todavia, revela os nomes dos membros da equipe do filme (diretor, roteiristas, atores etc.), se comportando como uma figura extradiegética equivalente aos créditos de encerramento. O cursor volta a se movimentar, e manuseia a barra de rolagem da janela em um movimento de baixo para cima típico dos créditos. Embora esta possa ser uma figura simples e sem importância aparente para a narrativa, é ela que me fez classificar em *Host* uma focalização completamente externa por revelar a impossibilidade de definir se os movimentos do cursor no início do filme são de algum personagem ou são operados pela própria narração, em uma posição fora da diegese.

## Considerações finais

O objetivo deste artigo foi apreender a narrativa *screenlife* em sua multiplicidade formal, na compreensão de como os filmes atualizam as categorias do pensamento narratológico clássico (a taxonomia de Genette) e dos estudos da narrativa cinematográfica. Como as análises dos sete filmes demonstram, o *screenlife* é uma forma narrativa heterogênea, caracterizada por diferentes arranjos de tempo e focalização que ultrapassam o rótulo de *found footage* que lhe é regularmente atribuído. Como considerações finais, sistematizamos os dados obtidos nas análises de modo a ofertar como resultado as regularidades e singularidades dessa forma audiovisual.



Na classe do tempo, notamos uma tendência de coincidência de duração entre os tempos da história e da narrativa, o que é incomum em obras cinematográficas. Vimos que a *isocronia* é resultante, em grande parte, da influência do manifesto escrito por Bekmambetov e da popularidade dos filmes por ele produzidos. Mas ela também pode ser explicada por fatores imanentes à própria ambientação em um mundo diegético softwarizado, por exemplo, a busca dos filmes em proporcionar a experiência de um tempo real de navegação. Outro fator imanente a essa ambientação é a lógica espacial de montagem das interfaces gráficas: parece-me que não é por acaso que todos os filmes analisados que constroem narrativas em *isocronia* (principalmente *Unfriended*, *Unfriended: Dark Web* e *Host*, mas também *Profile*) sejam ambientados predominantemente em plataformas de videoconferência. Esses filmes utilizam a montagem dos planos na organização espacial típica de uma sessão de videoconferência para estabelecer a simultaneidade entre os eventos da história, e não para produzir figuras de aceleração e desaceleração.

Outros filmes *screenlife* apresentam relações de anisocronia entre história e narrativa, fazendo uso principalmente da figura da elipse. Todavia, nesses casos a função da elipse não se resume ao procedimento de aceleração do tempo. Além de acelerar, ela também é responsável pela separação entre os eventos que ocorrem quando o personagem usa o computador e os momentos em que ele está desconectado. Desse modo, quando não há *isocronia*, é a elipse que dá forma à “vida na tela” (*screenlife*): todos os eventos que acontecem fora da tela são elipsados. É o que ocorre em *The Collingswood Story*, *Sickhouse* e *Searching*, embora em construções temporais muito distintas. *The Collingswood Story* tem poucas elipses, usadas para a transição entre longas sequências em *isocronia*. Em *Sickhouse*, as elipses são impostas pelo próprio *software* Snapchat de modo que todos os cortes do filme implicam saltos temporais, o que resulta em uma progressão narrativa muito incomum para o cinema. Já em *Searching*, encontramos o oposto: a elipse é utilizada para uma progressão convencional da narrativa cinematográfica, cumprindo a função de promover uma aceleração de acordo com as necessidades de resumir o tempo da história.

Outra figura temporal regular dentre os filmes analisados é o arquivo. Em *Unfriended*, *Unfriended: Dark Web* e *Searching*, é comum que os personagens recebam informações do passado por meio do acesso a vídeos armazenados no computador ou em ambientes on-line. Ou seja, o arquivo geralmente é utilizado no *screenlife* para determinações de ordem e frequência, estando à serviço de analepses e da repetição de informações importantes da história. Esse tipo de procedimento permite, inclusive, que a anacronia e a repetição sejam construídas sem desfazer a *isocronia*: a não linearidade não quebra a continuidade do tempo real. Já em *Sickhouse* e *Profile*, vemos que as próprias telas que ambientam os filmes são um arquivo acessado. Nesses casos, aí sim, o *screenlife* passa a se comportar como um *found footage*: todos os eventos da narrativa pertencem a um tempo passado. Embora seja uma figura regular, é claro que o arquivo não é a única forma de construir anacronias no *screenlife*. Como é padrão no cinema, a narrativa pode recuperar qualquer evento do tempo da história a partir de uma focalização onisciente, tenha esse evento sido registrado em um arquivo ou não. Vimos um exemplo disso no *flashback* do final de *Searching*, em que o autor do crime é revelado.

No que diz respeito à classe do modo, a narrativa *screenlife* constrói suas figuras de focalização de maneira bastante particular, com a adição de novos componentes próprios da ambientação. A determinação da focalização não está centrada apenas nos personagens, mas depende também dos computadores utilizados e, conseqüentemente, dos ambientes on-line que podem ser acessados a partir deles. O pequeno conjunto de filmes analisados revela as múltiplas possibilidades de arranjos entre esses elementos. Cada filme optou por uma combinação diferente: um personagem que usa apenas o seu computador pessoal (*Unfriended*), ou que usa o computador de outra pessoa (*Unfriended: Dark Web*), ou que usa vários computadores (*Searching*), ou, ainda, que usa o seu computador para acessar a tela de um computador de outra pessoa (*Profile*); múltiplos personagens que usam o mesmo computador (*Sickhouse*), ou cada um usando o seu próprio computador (*The Collingswood Story*); ou mesmo personagens que utilizam um programa sem

ter o seu computador revelado, de modo que a focalização permanece neutra (Host). Cada uma dessas combinações implica diferentes modos de regular a comunicação e a retenção das informações da narrativa, pois estabelecem o que os personagens podem saber, como eles podem obter novas informações, o que eles escondem uns dos outros e o que eles escondem dos espectadores.

Além disso, a narrativa *screenlife* também pode ampliar a focalização para além dos personagens que operam computadores, estabelecendo outro foco narrativo com maior grau de onisciência. Os filmes analisados fizeram esse movimento seguindo convenções cinematográficas. Em primeiro lugar, assim como outro filme qualquer, o *screenlife* pode estabelecer uma focalização zero, como vimos ocorrer no final de *Searching*. A narrativa não focalizada, inclusive, pode ser justificada, no caso específico do *screenlife*, pela ubiquidade do mundo digital. Em segundo, a expansão da focalização também pode ser produzida por meio de personagens que tenham grande controle e poder sobre os espaços digitais, como *hackers* e entidades espirituais, como vimos em *Unfriended* e *Unfriended: Dark Web*. A alternância entre focalizações internas (personagem/computador) e oniscientes permite que a narrativa possa revelar informações que os personagens focais optam por esconder.

Assim, como ficou demonstrado ao longo deste artigo, o *screenlife* atualiza as categorias de tempo e modo da narratologia clássica ao promover uma complexa relação entre as convenções mais gerais da narrativa cinematográfica e os elementos próprios à ambientação em telas de computador, como as características dos *softwares* operados e as situações de interfaceamento dos personagens. Partindo dessa relação podem ser construídas múltiplas formas narrativas, a depender das necessidades de cada história, dos seus respectivos gêneros e das propostas poéticas de cada realizador. Os filmes *screenlife* podem se aproximar de uma narrativa cinematográfica convencional (como *Searching*), ou se apropriar das características do gênero *found footage* (como *Sickhouse* e *Profile*), ou mesmo compor formas particulares resultantes, por exemplo, da prescrição de um manifesto artístico (como *Unfriended*, *Unfriended: Dark Web* e *Host*).

## Referências

ACKER, A.; MONTEIRO, J. Subterrâneos do horror e da tecnologia enquanto experiência em Amizade Desfeita 2: Dark Web. **Fronteiras**, São Leopoldo, v. 22, n. 2, p. 69-78, 2020.

BEKMAMBETOV, T. Rules of the Screenmovie: the Unfriended Manifesto for the Digital Age. **MovieMaker**, Los Angeles, on-line, 2015. Disponível em: <<https://www.moviemaker.com/unfriended-rules-of-the-screenmovie-a-manifesto-for-the-digital-age>>. Acesso em: 23 out. 2023.

BERGSON, H. **O pensamento e o movente**: ensaios e conferências. Tradução de Bento Prado Neto. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BORDWELL, D. Historical Poetics of Cinema. In: PALMER, B. (Org.). **The Cinematic Text**: Methods and Approaches. Atlanta: Georgia State Literary Studies, 1989. p. 369-398.

\_\_\_\_\_. **Poetics of Cinema**. Nova York: Routledge, 2008.

CÂNEPA, L.; FERRARAZ, R. HOST: mídia assombrada e o mal-estar do confinamento. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 28, p. 1-11, 2021.

CARREIRO, R. Por um realismo ficcional: uma história do found footage de horror. In: CARREIRO, R. (Org.). **A diegese em crise**: consumo, tecnologia e história(s) do cinema. João Pessoa: Marca de Fantasia, 2022. p. 52-78.

CLÉO de 5 à 7. Direção e roteiro de Agnès Varda. Produção de Georges de Beauregard e Carlo Ponti. França; Itália: Ciné Tamaris, 1962. 1h30min.

GENETTE, G. **Narrative Discourse Revisited**. Nova York: Cornell University Press, 1988.

\_\_\_\_\_. Figuras III. Tradução de Ana Alencar. São Paulo: Estação Liberdade, 2017.

HERMAN, D. Narrative Ways of Worldmaking. In: HEINEN, S; SOMMER, R. (Orgs.). **Narratology in the Age of Cross-Disciplinary Narrative Research**. Berlim: De Gruyter, 2009. p. 71-87.

HOST. Direção e produção executiva de Rob Savage. Roteiro de Rob Savage e Gemma Hurley. Reino Unido: Shudder, 2020. 56min.

JOST, F. The Look – from Film to Novel: an Essay in Comparative Narratology. In: STAM, R.; RAENGO, A. (Orgs.). **A Companion to Literature and Film**. Malden: Blackwell Publishing, 2006. p. 71-80.

MACHADO, A. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Editora SENAC, 2000.

MANOVICH, L. **The Language of New Media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

PROFILE. Direção e produção de Timur Bekmambetov. Roteiro de Timur Bekmambetov, Brittany Poulton e

Olga Kharina. Estados Unidos; Reino Unido; Chipre; Rússia: Universal Pictures, 2021. 1h45min.

RICOEUR, P. **Tempo e narrativa (tomo I)**. Tradução de Constança Marcondes Cesar. Campinas: Papyrus, 1994.

\_\_\_\_\_. **Tempo e narrativa (tomo II)**. Tradução de Constança Marcondes Cesar. Campinas: Papyrus, 1995.

RASHOMON. Direção de Akira Kurosawa. Roteiro de Akira Kurosawa e Shinobu Hashimoto. Baseado em contos de Ryunosuke Akutagawa. Japão: Continental, 1950. 1h28min.

ROPE. Direção de Alfred Hitchcock. Roteiro de Arthur Laurents e Ben Hecht. Produção de Alfred Hitchcock e Sidney Bernstein. Estados Unidos: Transatlantic Pictures; Warnes Bros. Pictures, 1948. 1h23min.

SEARCHING. Direção de Aneesh Chaganty. Produção de Timur Bekmambetov, Sev Ohanian, Natalie Qasabian e Adam Sidman. Roteiro de Aneesh Chaganty e Sev Ohanian. Reino Unido: Sony Pictures Releasing, 2018. 1h42min.

SICKHOUSE. Direção e roteiro de Hannah Macpherson. Estados Unidos: Indigenous Media, 2016. 1h8min.

THE Collingswood Story. Direção de Michael Constanza. Estados Unidos: Cinerebel Media LLC, 2002. 1h26min.

THOMPSON, K. **Breaking the Glass Armor: Neoformalist Film Analysis**. Nova Jersey: Princeton University Press, 1988.

UNFRIENDED. Direção de Levan Gabriadze. Produção de Timur Bekmambetov, Jason Blum, Nelson Greaves. Roteiro de Nelson Greaves. Estados Unidos; Brasil: Universal Pictures, 2014. 1h23min.

UNFRIENDED: Dark Web. Direção de Sephen Susco. Produção de Timur Bekmambetov e Jason Blum. Estados Unidos: OTL Releasing BH Tilt, 2018. 1h28min.

YOUNG, P. *The Cinema Dreams its Rivals: Media Fantasy Films from Radio to the Internet*. Mineápolis: University of Minnesota Press, 2006.

## **Informações sobre o artigo**

### **Resultado de projeto de pesquisa, de dissertação, tese**

O artigo é resultado do projeto de pesquisa intitulado “Laboratório de análise neoforalista do cinema e audiovisual”, desenvolvido no Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Pará (UFPA).

### **Fontes de financiamento**

Não se aplica.

### **Apresentação anterior**

O artigo foi apresentado no 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom.

### **Agradecimentos/Contribuições adicionais**

Não se aplica.

## **Informações sobre cuidados éticos e integridade científica**

**A pesquisa que resultou neste artigo teve financiamento?**

Não.

**Financiadores influenciaram em alguma etapa ou resultado da pesquisa?**

Não se aplica.

**Liste os financiadores da pesquisa:**

Sem financiamento externo.

**Autora, autor, autores têm algum tipo de vínculo ou proximidade com os financiadores da pesquisa?**

Não.

**Descreva o vínculo apontado na questão anterior:**

Sem financiamento externo.

**Autora, autor, autores têm algum tipo de vínculo ou proximidade com alguma pessoa ou organização mencionada pelo artigo?**

Não.

**Descreva o vínculo apontado na questão anterior:**

Não há vínculos deste tipo.

**Autora, autor, autores têm algum vínculo ou proximidade com alguma pessoa ou organização que pode ser afetada direta ou indiretamente pelo artigo?**

Não.

**Descreva o vínculo apontado na questão anterior:**

Não há vínculos deste tipo.

**Interferências políticas ou econômicas produziram efeitos indesejados ou inesperados à pesquisa, alterando ou comprometendo os resultados do estudo?**

Não.

**Que interferências foram detectadas?**

Nenhum efeito inesperado do tipo foi detectado.

**Mencione outros eventuais conflitos de interesse no desenvolvimento da pesquisa ou produção do artigo:**

Não há conflitos de interesse.

**A pesquisa que originou este artigo foi realizada com seres humanos?**

Não.

**Entrevistas, grupos focais, aplicação de questionários e experimentações envolvendo seres humanos tiveram o conhecimento e a concordância dos participantes da pesquisa?**

Não se aplica porque a pesquisa não envolveu a participação de seres humanos.

**Participantes da pesquisa assinaram Termo de Consentimento Livre e Esclarecido?**

Não se aplica porque a pesquisa não envolveu a participação de seres humanos.

**A pesquisa tramitou em Comitê de Ética em Pesquisa?**

Não se aplica porque a pesquisa não envolveu a participação de seres humanos.

**O Comitê de Ética em Pesquisa aprovou a coleta dos dados?**

Não se aplica porque a pesquisa não envolveu a participação de seres humanos.

**Mencione outros cuidados éticos adotados na realização da pesquisa e na produção do artigo:**

Não se aplica porque a pesquisa não envolveu a participação de seres humanos.