

INFORMAMOS QUE ESTA É UMA PRIMEIRA VERSÃO DO TEXTO APROVADO PARA PUBLICAÇÃO. ESTE ARTIGO AINDA PASSARÁ PELA FASE DE REVISÃO E DIAGRAMAÇÃO.

ID: 2947

DOI: <https://doi.org/10.30962/ecomps.2947>

Recebido em: 31/10/2023

Aceito em: 04/07/2024

A narrativa *screenlife*: tempo e focalização em filmes ambientados em telas de computador

Alex Damasceno

Universidade Federal do Pará, Belém, Pará, Brasil

Resumo: O artigo faz uma análise narratológica do cinema *screenlife*, com o aporte da teoria de Gérard Genette (1988, 2007). Defino o *screenlife* como uma forma audiovisual caracterizada pela ambientação de narrativas em telas de computador. Problematizo como os mais populares filmes deste 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 dos 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

Abstract: The article does a narratological analysis of *screenlife* films, with the contribution of Gérard Genette's work (1988, 2007). 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

Resumen: El artículo realiza un análisis narratológico del cine *screenlife*, con el aporte de la teoría de Gérard Genette (1988, 2007). 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.

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*¹ (2014) e *Searching*² (2018). Esses filmes se caracterizam por ambientar toda (ou quase toda) a 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, como 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 (2007; 1988) 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 do 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 de 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

¹ Título no Brasil: “Amizade Desfeita.” Dirigido por Levan Gabriadze.

² Título no Brasil: “Buscando...” Dirigido por Aneesh Chaganty

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 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 vem, 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 deste gênero (Cánepa; Ferraraz, 2021). Não 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. 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 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 o 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 artigo 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 a *The Collingswood story*³ (2002), *Sickhouse*⁴ (2016), *Unfriended: Dark web*⁵ (2018), *Host*⁶ (2020) e *Profile*⁷ (2021). Os sete filmes são médias ou longas-metragens ficcionais, dentre os mais populares do formato (Figura 1). Como veremos ao longo da análise, os 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 ao desenvolvimento histórico dos softwares e das interfaces gráficas.

Figura 1: Filmes analisados



Fonte: Frames capturados dos sete filmes

No processo de análise, não adentro em detalhes nas 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 os filmes, 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

³ 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.

⁴ Sem título e lançamento no Brasil. Dirigido por Hannah Macpherson.

⁵ Título no Brasil: *Amizade Desfeita 2: Dark Web*. Dirigido por Sephen Susco.

⁶ Título no Brasil: *Cuidado com Quem Chama*. Dirigido por Rob Savage.

⁷ Mesmo título no Brasil. Dirigido por Timur Bekmambetov.

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 no livro *Figuras III* (Genette, 2007) e retomada no livro *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 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 Proust, e pela produção de uma nomenclatura capaz de abarcar o diverso conjunto de figuras narrativas presentes na obra, Genette elaborou a sua taxonomia.

Entre história e narrativa, Genette (2007) estabelece duas classes de relação: a do tempo e a do 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 (2007, 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.⁸

No que concerne à classe do tempo, Genette (2007, 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 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 discordâncias temporais, a narrativa faz uso de figuras de aceleração e desaceleração, que Genette (2007, p. 151) nomeia de 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 (2007, p. 93) estabelece uma determinação de ordem, chamada de anacronia. Pois, diferente da história, em que os acontecimentos têm um encadeamento definido, a narrativa pode operar as mais variadas ordenações. No pensamento de Genette, 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

⁸ Para Genette, a voz heterodiegética (ou extradiegética) 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.

presente. Não adentro nas ramificações das analepses e das prolepses, pois requereria um espaço de explanação que não contribuiria diretamente para a problematização aqui colocada.⁹

A última determinação da classe do tempo é a frequência. Genette (2007, 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*¹⁰ (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 já havia feito este 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*) (Genette, 2007, p. 225-226).

Na segunda classe de relações entre história e narrativa, nomeada de modo, Genette observa as determinações essenciais de regulação das informações narrativas. Ao contar uma

⁹ 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.

história, a qualidade e a quantidade de informações presentes em um enunciado dependem do ponto de vista (normalmente um personagem ou 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 enfatiza essa distinção:

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’ (Genette, 2007, p. 262).

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, à medida que a regulação da narrativa não se dá apenas pelo que o personagem é capaz de ver. Em vez de “ponto de vista”, Genette opta por “focalização”, termo que considera “um pouco mais abstrato” (Genette, 2007, 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 de “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)”¹¹. 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, 2007, p. 263-264), em que um narrador onisciente possui todas as informações sobre os personagens e os eventos, e as comunica diretamente, sem que 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, Genette esclarece que nas situações concretas, o tipo de focalização não é uma constante ao longo de toda narrativa, podendo alternar focalizações internas e variáveis com focalizações externas.

Essas são as categorias conceituais que guiam a análise a seguir. Na classe do tempo: isocronia, anisocronia (elipse e sumário), anacronia (analepse e prolepse), 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.

¹¹ 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)”

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 do 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 nos 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 de “tempo real”, presente no cinema apenas em casos radicais como nos filmes *Cléo de 5 à 7*¹² (1962) e *Rope*¹³ (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 o 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

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

¹³ Título no Brasil: *Festim Diabólico*. Dirigido por Alfred Hitchcock.

produziu filmes no formato –, intitulado *Rules of the screenmovie*¹⁴. Bekmambetov elaborou o que Bordwell (2008, p. 13) classificaria como uma “poética prescritiva” para este tipo de filme, com regras formais arbitrárias para serem seguidas pelos demais realizadores. Uma das regras de Bekmambetov é justamente a isocronia, 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 a uma construção em anisocronia. O filme também é ambientando, em grande parte, em um aplicativo de videoconferência (no caso, um programa ficcional, chamado *Dekko Video Phone*), em que 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 tornam 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

¹⁴ *Rules of the screenmovie: The Unfriended manifesto for the digital age*. Disponível em: <https://www.moviemaker.com/unfriended-rules-of-the-screenmovie-a-manifesto-for-the-digital-age>. Acesso em: 23 out. 2023.

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 exibe o vídeo algumas vezes. Desse modo, o evento da analepse passa a ter uma frequência repetitiva, 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 pela divulgação na internet. Com isso, temos um arquivo de vídeo que ao mesmo tempo está à 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 conta 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 está 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, à medida 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 que interpreta a si mesmo. Ao longo de cinco dias, ela utilizou a sua conta oficial para postar vídeos com os eventos da história na modalidade *stories*, para todos os seus seguidores. Muitos dos 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. Nesse caso específico, podemos pensar em uma isocronia fragmentada, que inclui a figura da elipse, uma vez que 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 apenas até 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 computador 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. Por 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 a 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 às conversas, e-mails e outras informações relevantes que fazem a narrativa avançar. A mudança do seu computador para o da filha amplia a possibilidade 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 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 foi 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 de “unidade espacial”: a história deveria ser ambientada em apenas um computador. Em *Unfriended*, a personagem Blaire utiliza o seu computador pessoal. Assim, boa parte das 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 e ele 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.

Os dois 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, comunicada pelo fantasma de Laura; 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 de ambos, 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: A expansão do quadro e da focalização no final de *Unfriended: Dark web*



Fonte: Frame capturado do filme *Unfriended: Dark web*

Esse movimento de expansão da focalização no ambiente on-line não é uma particularidade do *screenlife*. Ele segue uma tendência cinematográfica de representação das mídias digitais, que Paul Young define como “mito da mídia total” (Young, 2006, p. 200). Segundo o autor, filmes que tematizam as mídias digitais regularmente centram as histórias no medo contemporâneo da invasão da privacidade e da exposição de dados compartilhados on-line. Abordam, assim, a internet segundo uma perspectiva “ciberfóbica”¹⁵, como um território pouco regulado, onde os personagens estão em constante perigo. Para efetivar isso, os filmes associam a tecnologia a dois tipos de personagem: entidades espirituais, que controlam o digital com seus poderes sobrenaturais, ou a figura do hacker, cujo conhecimento e controle sobre a tecnologia é representado 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 faz 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 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 livremente¹⁶. Por isso que o personagem que acessa os arquivos e o seu computador não apresentam nenhum tipo de caracterização. Uma modalidade interativa dessa estrutura impactaria na focalização à medida que cada espectador

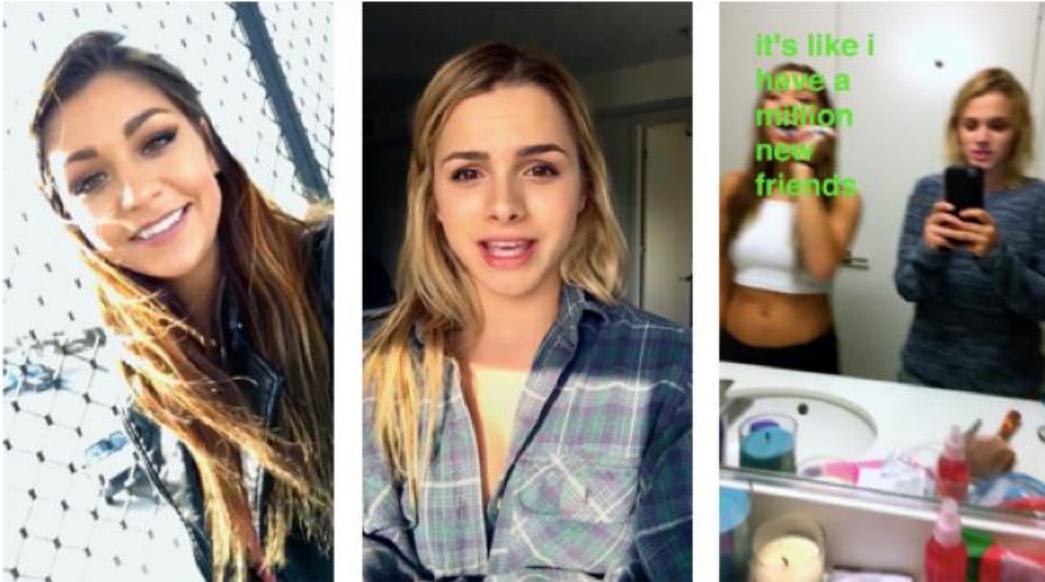
¹⁵ “Cyberfobic”, nos termos de Young (2006).

¹⁶ 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. Acesso em: 28 out. 2023.

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 da focalização, de maneiras distintas. Em *Sickhouse*, 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 o seu telefone. Assim, Russet compartilha o seu com ela. Ambas produzem os *stories* que são postados na conta de Russet 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 de 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: A variação de focalização em *Sickhouse*



Fonte: Frames capturados do filme *Sickhouse*

Figura 4: As alternâncias das Área de Trabalho em *The Collingswood story*



Fonte: Frames capturados do filme *The Collingswood story*

Por fim, *Host* me parece o único caso dentre os filmes analisados em que a focalização permanece externa durante toda narrativa. Quando o filme começa, o aplicativo *Zoom* já está aberto e vemos um cursor se movimentando na interface da plataforma. O filme 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 inicia, vemos a imagem de Haley 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. A 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 possa ser uma figura simples e sem importância aparente para a narrativa, é ela que me fez classificar em *Host* uma focalização completamente externa: ela revela a impossibilidade de definir se os movimentos do cursor no início do filme são de algum personagem, ou se não são operados pela própria narração, em uma posição fora da diegese.

Considerações Finais

O objetivo deste artigo era 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 imanescentes à própria ambientação em um mundo diegético softwarizado, como, 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 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, principalmente fazendo uso 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” (ao *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*, vimos que a própria tela que ambienta o filme é 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, ainda, 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: 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 qualquer filme, 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. Por 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 do 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. 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 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**. Los Angeles, 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**. Trad. 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.

BORDWELL, D. **Poetics of Cinema**. Nova York: Routledge, 2008.

CÁNEPA, L.; FERRARAZ, R. HOST: Mídia assombrada e o mal-estar do confinamento. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 28, p. 01-11, 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.

GENETTE, G. **Figuras III**. Trad. Ana Alencar. São Paulo: Estação Liberdade, 2017.

GENETTE, G. **Narrative discourse revisited**. Nova York, Cornell University Press, 1988.

HERMAN, D. Narrative ways of Worldmaking. *In*: HEINEN, S; SOMMER, R. (orgs.). **Narratology in the age of cross-disciplinary narrative research**. Berlin: De Gruyter, 2009.

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.

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

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

RICOEUR, P. **Tempo e Narrativa (tomo I)**. Trad. Constança Marcondes Cesar. Campinas: Papyrus, 1994.

RICOEUR, P. **Tempo e Narrativa (tomo II)**. Trad. Constança Marcondes Cesar. Campinas: Papyrus, 1995.

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

YOUNG, P. **The cinema dreams its rivals: media fantasy films from radio to the internet**. Mineápolis: University of Minnesota Press, 2006.

Dados de Autoria

Alex Damasceno

E-mail: alexfdamasceno@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2262-9865>

Instituição: Universidade Federal do Pará, Belém, Pará, Brasil

Minibiografia: 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).

Dados do artigo

Resultado de projeto de pesquisa, de dissertação, tese:

O artigo é resultado do projeto de pesquisa intitulado Laboratório de Análise Neoformalista do Cinema e Audiovisual, desenvolvido no Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Pará (UFPA).

Fontes de financiamento:

O artigo não teve fontes de financiamento.

Apresentação anterior:

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

Agradecimentos/Contribuições adicionais:

Não se aplica.

Dados 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.