



PUC-SP

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

Faculdade de Filosofia, Comunicação, Letras e Artes: FAFICLA

Departamento de Artes

Graduação em Comunicação e Multimeios

Monografia – Pesquisa Individual

Políticas e poéticas do audiovisual:

a linguagem Screenlife no processo de criação do filme *Searching...*

Aluno: Gabriel Augusto Prado de Oliveira (RA00214715)

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2776404259091312>

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Lucia Isaltina Clemente Leão (PA007253)

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5713834069018261>

PIBIC - CNPq

São Paulo

Outubro de 2020

POLÍTICAS E POÉTICAS DO AUDIOVISUAL:

A linguagem Screenlife no processo de criação do filme *Searching...*

Monografia de Iniciação Científica elaborada por Gabriel Augusto Prado de Oliveira, graduando do curso de Comunicação e Multimeios, como um dos requisitos do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC – CNPQ – PUCSP).

Período: setembro de 2019 / agosto de 2020

Orientadora: Profa. Dra. Lucia Isaltina Clemente Leão

São Paulo

Outubro de 2020

RESUMO DA PESQUISA

O audiovisual, compreendido como uma linguagem que pode se materializar em diferentes suportes e plataformas, é o objeto central desta pesquisa que visa investigar a linguagem Screenlife. Segundo o conceito de T. Bekmanbetov, na linguagem *Screenlife*¹, as telas deixam de ser apenas mediadoras de uma narrativa criada em outras tecnologias e assumem posição central no enredo. O problema investigado foi: como a linguagem Screenlife atua na construção de uma narrativa? Nossa hipótese foi: a linguagem Screenlife constrói uma narrativa cinematográfica que está em sintonia com a forma atual e fragmentada de comunicação em telas. O objetivo específico da pesquisa é a análise do filme *Searching...* sob duas perspectivas: da construção imagética utilizando-se da linguagem Screenlife e da construção narrativa a partir da fragmentação das informações e das pistas deixadas pelo ato de navegar nas redes comunicacionais digitais. O estudo se justifica por três motivos: (1) a adesão do cinema à forma atual e fragmentada de comunicação em telas; (2) a apropriação da linguagem pela indústria cinematográfica e produção em grande escala; (3) o ineditismo da pesquisa acadêmica sobre a linguagem Screenlife. A fundamentação teórica da pesquisa é composta por: (1) estudos sobre a arqueologia das mídias (ZIELINSKI); (2) discussão sobre os conceitos de Hipermídia (LEÃO) e cibernarrativas (LEÃO); e (3) discussão sobre o conceito de Cibercepção (ASCOTT). A metodologia envolveu revisão bibliográfica e análises descritiva e relacional do filme. Entre os resultados obtidos, listamos: (1) realizamos um estudo sobre as relações entre a linguagem Screenlife e o conceito de montagem (Eisenstein); (2) desenvolvemos uma reflexão sobre os processos comunicacionais da linguagem Screenlife e a cultura das mídias através de temas do imaginário como jornada do herói e aventura *nonsense* a partir de uma leitura do filme *Alice* (Tim Burton); e (3) propusemos relações entre a linguagem Screenlife e as práticas comunicacionais predominantes no cotidiano na cultura das redes durante o tempo de pandemia do COVID-19 e isolamento social.

Palavras-chave: Screenlife, cinema, telas, narrativas, transmídia, redes sociais.

¹ Optamos por manter a grafia do termo Screenlife sem o uso do itálico, apesar de originário da língua inglesa, por entendermos que trata-se de um conceito que será repetido por toda monografia e, segundo normas da ABNT, nesses casos, o uso do itálico pode ser suprimido.

SUMÁRIO

RESUMO DA PESQUISA.....	2
SUMÁRIO.....	3
INTRODUÇÃO	4
APRESENTAÇÃO DO OBJETO	7
CONCEITOS FUNDAMENTAIS.....	11
QUESTÃO DA PESQUISA	16
ANÁLISE RELACIONAL	19
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	23
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	26

INTRODUÇÃO

No contexto dos estudos sobre as políticas e poéticas do audiovisual, observa-se a emergência de uma série de produtos que operam a partir de um entrecruzamento entre as mídias e em diálogo com as formas narrativas atuais, em seus processos e transformações. Entendendo o audiovisual como uma linguagem que pode se materializar em diferentes suportes e plataformas, esta pesquisa tem por objetivo analisar o filme *Searching...* sob a perspectiva da construção imagética utilizando-se da linguagem Screenlife. Fomentada pelo produtor e diretor cazaque de cinema Timur Bekmanbetov, que a nomeou e a difundiu, a linguagem Screenlife denomina uma narrativa construída com imagens de telas. Nela, as telas deixam de ser apenas mediadoras de outras tecnologias e assumem o protagonismo do enredo. Podemos, inclusive, descrevê-la assim: pense em todas as informações que passam em sua tela de computador durante o dia e agora imagine uma narrativa construída a partir dessas informações.

Para compreendermos a complexidade da linguagem e sua aplicação no objeto de pesquisa, primeiro analisaremos o contexto em que Screenlife surge, como se dá seu desenvolvimento, quais são suas implicações no cinema *mainstream* e sua captação pelos grandes estúdios até chegarmos ao lançamento mundial do filme *Searching...*, a maior produção a utilizar a linguagem. Em seguida, os estudos sobre os conceitos ciberespaço (LEÃO, 2011), cibernarrativa (LEÃO, 2004) e cibercepção (ASCOTT, 2002) nos ajudará a discutir a natureza das narrativas múltiplas que irão se desenrolar no enredo e as complexidades das interações com o ciberespaço. Já o conceito de Hipermídia (LEÃO, 1999) será fundamental como sistema de análise do fenômeno comunicacional complexo do filme *Searching...* e seus aspectos fundamentais.

Visando compreender de forma mais ampla as complexidades dos processos comunicacionais em hipermídia, abordaremos estudos em historiografia dos meios de comunicação (KITTLER, 2005) e arqueologia das mídias (ZIELINSKI, 2005), além do conceito de híbrido (ANDERS, 2003) que nos fundamentará no entendimento das complexidades dos processos hibridizados em rede.

Buscando responder nossa questão de pesquisa: “como Screenlife afirma-se uma linguagem de cinema ao utilizar imagens de telas para a construção de uma narrativa?”, nos sustentaremos nos estudos da pesquisadora Roseni Moraes (2016) sobre a cultura multitelas, para compreender distintas experiências proporcionadas pelos diversos formatos de telas e suas possíveis combinações. Todavia, enquanto esse estudo nos guiará para as diversas possibilidades de telas, o conceito de *justaposição* (EISENSTEIN, 1990) será fundamental para a compreender o contexto de convergências e multiplicidades em que a narrativa do filme *Searching...* é construída.

Adentrando no campo lúdico, traçaremos um paralelo de nossa pesquisa com as *Aventuras de Alice no País das Maravilhas* e *Através do Espelho e O Que Alice Encontrou Lá*, célebres histórias infantis do gênero nonsense, criadas pelo britânico Charles Lutwidge Dodgson, sob o pseudônimo de Lewis Carroll. Pautaremos essa relação na perspectiva do paradoxo que se apresentam nos dois enredos e nos princípios de divergência e convergência e oposição complementar, presentes em personagens como, por exemplo, Tweedledum e Tweedledee nas aventuras de Alice. Por fim, esboçamos algumas considerações entre nosso objeto e as experiências comuns de comunicação em telas em todas as esferas de nossa vida, especialmente durante o período da pandemia de Covid-19, no qual essa pesquisa está sendo desenvolvida.

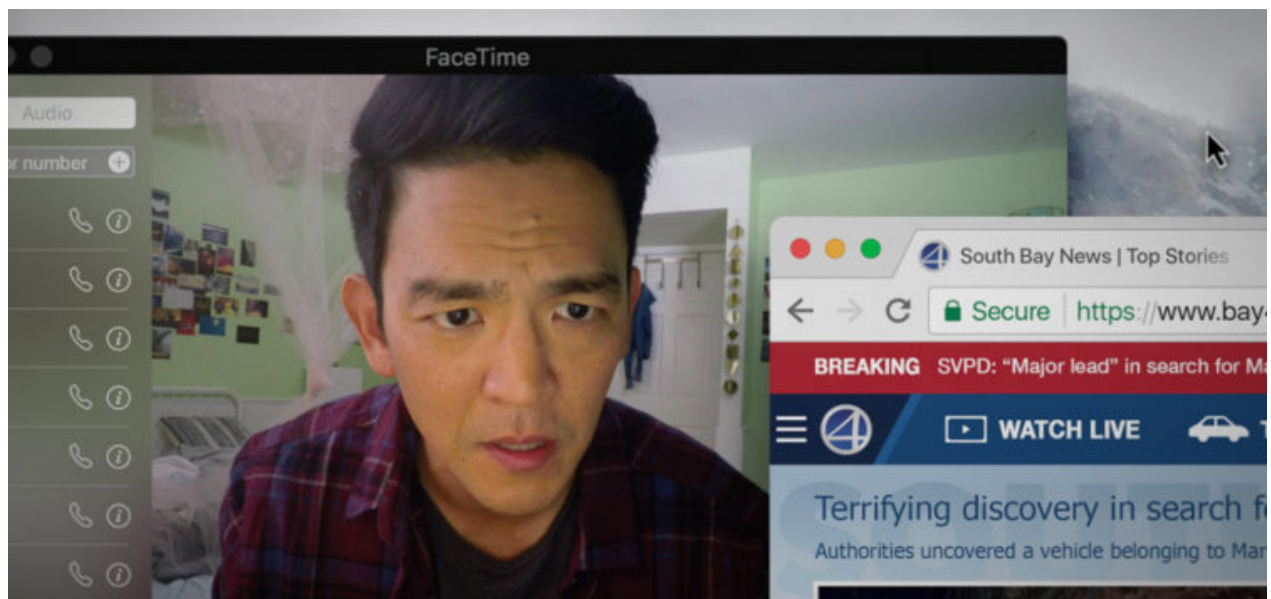


FIGURA 1: IMAGEM DE CENA DO FILME *SEARCHING...* NA CENA, PODE-SE VER ABERTA A TELA DO COMPUTADOR DO PROTAGONISTA. NELA, O PROTAGONISTA ESTÁ UTILIZANDO O FACETIME AO MESMO TEMPO QUE ASSISTE UM NOTICIÁRIO *ONLINE* AO VIVO, NA JANELA DE NAVEGAÇÃO NA LATERAL INFERIOR DIREITA.

APRESENTAÇÃO DO OBJETO

A linguagem Screenlife, objeto da presente pesquisa, encontra-se intrinsecamente ligada à trajetória do produtor e diretor de cinema Timur Bekmanbetov. Nascido no Cazaquistão, Timur constrói grande sucesso comercial e de crítica no cinema Russo, com suas produções do gênero ficção científica. Em 2004, dirigiu *Nochnoy Dozor* (Guardiões da Noite), na época o filme de maior bilheteria da história do cinema naquele país. Após o grande sucesso, é convidado a dirigir e produzir em Hollywood, sendo reconhecido internacionalmente com o blockbuster *Wanted* (2008), protagonizado por Angelina Jolie e James McAvoy e distribuído pela Universal Pictures. Em 2014 produz *Unfriended*, seu primeiro longa-metragem a utilizar a linguagem Screenlife para a construção imagética. Com direção do russo-georgiano Levan Gabriadze e distribuição da Universal Pictures, o filme recebe críticas negativas, mas obtém grande sucesso de bilheteria. Timur, então continua pesquisando e desenvolvendo produtos audiovisuais que utilizam frames de telas para a construção da narrativa. Sua produtora, *Bazelevs Company*, cria uma plataforma *online* para fomentar e divulgar produtos criados na linguagem Screenlife: a screenlifecontest.com.

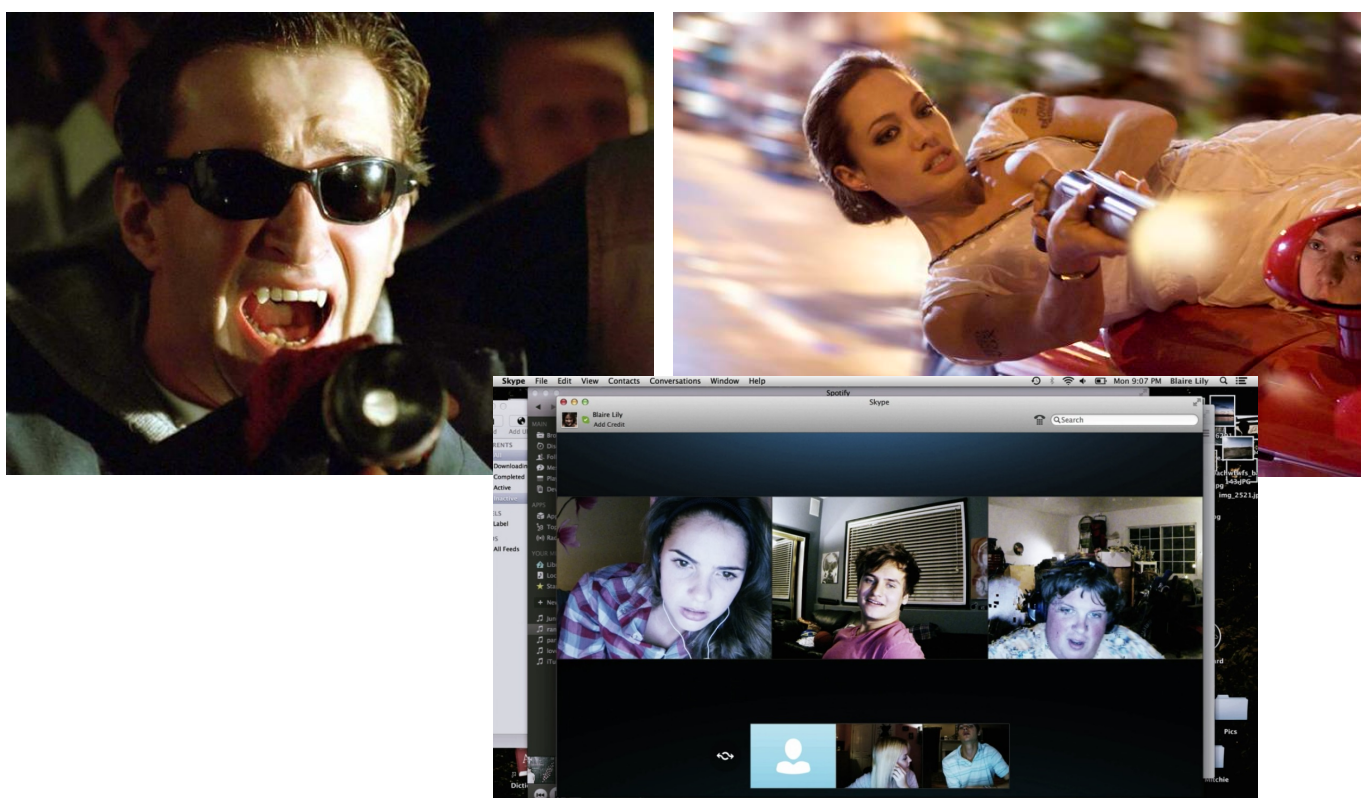


FIGURA 2: FRAMES DOS FILMES *NOCHNOY DOZOR* (2004), *WANTED* (2008) E *UNFRIENDED* (2014), EM SENTIDO HORÁRIO, DIRIGIDOS OU PRODUZIDOS POR TIMUR BEKMANBETOV.

O filme *Searching...* estreou no Sundance Film Festival em 21 de janeiro de 2018 e foi lançado nos EUA em 24 de agosto de 2018, chegando aos cinemas brasileiros no dia 20 de setembro do mesmo ano. Dirigido por Aneesh Chaganty, estadunidense de ascendência indiana, o filme foi produzido pela Screem Gems e distribuído pela Sony Pictures Releasing. Trata-se de um suspense investigativo que tem como enredo a história de um pai em busca de sua filha desaparecida. Quando a filha não volta para casa depois das aulas no colégio e o pai não consegue mais contatá-la por telefone, a polícia e as autoridades locais são acionadas para procurá-la. Todavia, esse processo se mostra ineficaz, no qual ficam explícitas grandes deficiências por parte das autoridades. O pai decide realizar sua busca pela filha, em paralelo ao trabalho da polícia, a partir de buscas no computador da garota, investigando as redes sociais digitais que ela frequentava e as pesquisas que realizou na internet. *Searching...* é o primeiro suspense protagonizado por um asiático-americano em Hollywood². Em sua distribuição mundial, o filme contou com um extenso trabalho de internacionalização e localização informática³, adaptando para todos os idiomas em que foi lançado.

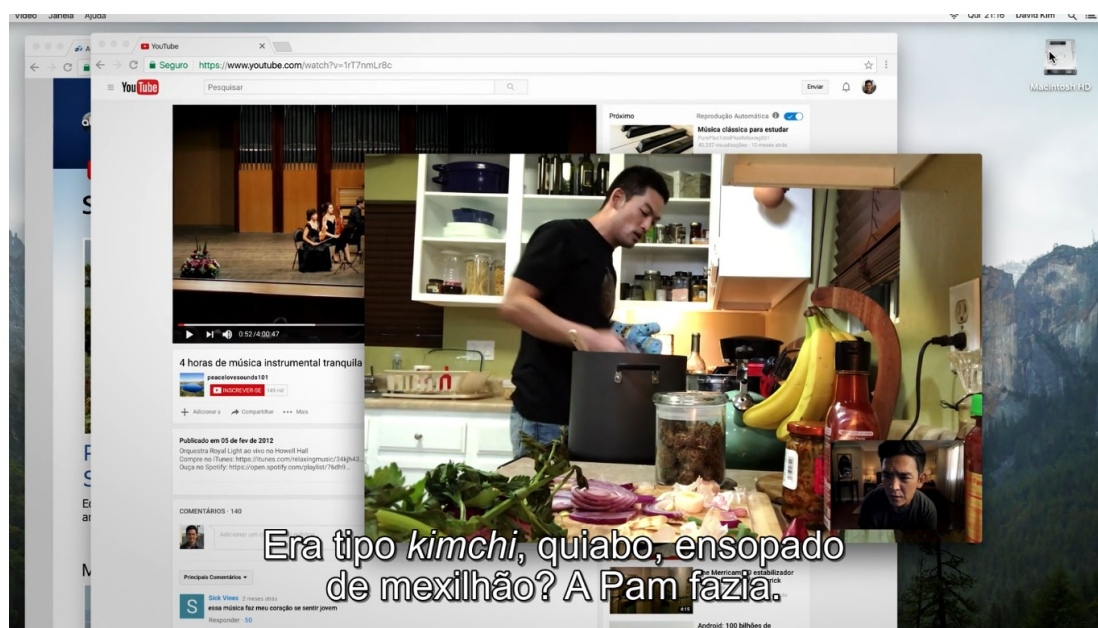


FIGURA 3: IMAGEM DE CENA DO FILME *SEARCHING...* NESTA CENA, DA VERSÃO LANÇADA NO BRASIL, PODEMOS VER O SISTEMA OPERACIONAL MACOS, O NAVEGADOR SAFARI E A PLATAFORMA YOUTUBE EM PORTUGUÊS, ENQUANTO AS FALAS DOS PERSONAGENS CONTINUAM NO ORIGINAL, EM INGLÊS AMERICANO, ACOMPANHADO DE LEGENDAGEM.

² <https://www.goldenglobes.com/articles/searching-hollywoods-first-thriller-starring-asian-american>

³ Internacionalização e localização informática são processos de desenvolvimento e/ou adaptação de um software de computador para a língua e cultura de um país. A adaptação de um produto à língua e cultura local, permite a(o) desenvolvedor(a) de software respeitar as particularidades culturais de cada país.

John, o pai protagonista – inicia sua trajetória buscando descobrir as senhas e acessar as redes sociais de Margot Kim, a filha. Nessa primeira etapa, John acessa os arquivos de bancos de dados do computador, traça uma linha de probabilidades, por meio de associações afetivas, até descobrir as senhas e ter total acesso às interações *online* da filha. A princípio, o protagonista vai traçando uma linha do tempo das interações recentes, buscando vestígios por caminhos óbvios. Entretanto, encontra nesse percurso diversas pistas que o levam a descobrir um perfil psicológico de Margot que ele desconhecia totalmente. É como se a filha tivesse duas vidas, uma *online* e outra *off-line*, completamente distintas e opostas. Ao se deparar com essa realidade híbrida entre real e virtual, John desenvolve uma nova percepção e redefine suas estratégias de busca. Conforme o filme avança, compreendemos que entender as interações *online* da filha é crucial no processo de investigação.

No decorrer da trama, o protagonista compartilha o acesso a essas informações com a detetive responsável pelo caso. A polícia assume uma investigação de caráter híbrido e as interações no ciberespaço e elaboração de bancos de dados tornam-se o elo fundamental do processo.

John se apoia nas características fundamentais da hipermídia (LEÃO, 1999) para a criação de uma estética de bancos de dados (LEÃO, 2004). Sendo elas, (1) as *lexias* – blocos unitários de informação, ligados pelos hiperlinks, podendo ser um texto, uma imagem, um vídeo, um ícone, dentre outros, (2) os *actemas* – o caminho percorrido entre as *lexias*, por meio dos links, podendo ser em uma ou diversas páginas, (3) o *episódio* – quando diversos *actemas* formam um conjunto de informações coerentes ao navegante e (4) a *sessão* – o todo acontecido dentro do período em que o/a navegante acessou a rede hipermídia, o protagonista vai traçando um caminho multilinear de investigação. A cada *episódio* formado, as informações são anexadas ao banco de dados compartilhado. Organizar as planilhas com as informações encontradas, nessa etapa, mostra-se mais importante que as buscas *off-line* feitas pelas viaturas policiais. Como na linguagem Screenlife temos acesso somente às imagens da tela do computador, os lapsos

temporais que ocorrem entre o desligar/ligar desta máquina – as *sessões* – são devidamente exploradas na concepção do suspense narrativo.

Considerando o conceito de híbrido (ANDERS, 2003) como a simples evolução da relação entre os componentes materiais e simbólicos de um projeto, uma dupla condição, que amplia aspectos de um projeto no mundo material para o ciberespaço, podemos considerar que o filme *Searching...* parte do componente simbólico – o processo de investigação percorrido pelo pai, que parte da invasão às redes sociais da filha, o percurso pelo caminho híbrido entre real e virtual e a criação dos bancos de dados compartilhados, seguindo os passos das características da hipermídia – chegando ao componente material: as buscas realizadas pelo corpo da adolescente desaparecida, sejam as feitas por viaturas e aeronave da polícia, pelo carro particular do pai, o mutirão de busca a pé ou a grande varredura feita pela comunidade local, comovida pelo desaparecimento.

Na etapa final da narrativa, as interconexões entre os mundos *online* e *off-line* tornam-se indissociáveis. Podemos citar como exemplos desses acoplamentos: (1) os mecanismos de busca como elo fundamental para a investigação, visto que são esses mecanismos que permitem relacionar os dados e diferenciar as informações falsas de pistas reais; (2) o Google Maps e as tecnologias de georreferenciamento como elementos cruciais para as buscas coordenadas em equipe e; (3) as *lives* das operações de busca e do velório simbólico, que trazem pistas importantes para a solução do caso. Essa dupla condição, que amplia os aspectos do componente material para o ciberespaço, é estrutural para os processos de criação na linguagem Screenlife.

CONCEITOS FUNDAMENTAIS

Nosso projeto de Iniciação Científica visa analisar o filme *Searching...* sob duas perspectivas: da construção imagética utilizando-se da linguagem Screenlife e da construção narrativa fragmentada como recurso para o enredo. Entendemos por linguagem Screenlife a utilização de imagens de telas (interface de computadores e smartphones) como elemento construtor da narrativa fílmica e não apenas mediadora de uma história criada em outras tecnologias. Em outras palavras, no filme *Searching...*, a imagem do ambiente de *Desktop* de um computador doméstico funciona como Diegese, sendo o enredo construído a partir dos recursos narrativos acessados e percorridos na tela deste computador: chamadas de áudio e vídeo, mensagens de texto, navegadores e sites de busca, aplicativos, redes sociais e plataformas como YouTube e Vimeo, sistemas de monitoramento por câmeras, etc... A definição da linguagem Screenlife foi proposta pelo diretor e produtor de cinema Timur Bekmambetov⁴.

Iniciamos a pesquisa abordando o conceito de ciberespaço. Na escolha realizada, optamos por adotar o conceito desenvolvido por Leão (2011), segundo o qual o ciberespaço é um espaço de complexidade tridimensional composto por três camadas: (1) elementos tecnológicos e materiais, compostos pelas redes de computadores interconectadas; (2) elementos humanos, institucionais, linguagens de software, sistemas de inteligência artificial e algoritmos que atuam nos processos comunicacionais dessas redes e, finalmente, (3) o espaço que emerge dessas inter-relações. Esse conceito é fundamental para o entendimento do filme *Searching...*, à medida que, em sua narrativa principal, a busca pela filha desaparecida ocorre nas interações do protagonista com o ciberespaço.

Para discutir a natureza das narrativas múltiplas que vão sendo descobertas no processo de busca que o pai realiza, por entre as pistas do ciberespaço, optamos por estudar o conceito de cibernarrativas. Segundo Leão (2004), as cibernarrativas se caracterizam como múltiplas, em rede, aberta a conexões potencialmente

⁴ <https://www.screendaily.com/news/profile-director-timur-bekmambetov-plots-slate-of-screen-life-movies-after-box-office-success/5126902.article>

infinitas e são construídas a partir da linguagem da hipermídia (LEÃO, 1999). Em seguida, discutimos como as cibernarrativas se relacionam com o objeto da pesquisa. Entre as várias conexões possíveis verificamos que, a cada clique do protagonista (à procura da filha), uma narrativa é desvelada. Em outras palavras, ao navegar no ciberespaço, o protagonista gera, em seu percurso, narrativas múltiplas e enredadas ao redor da presença da filha nas redes sociais digitais.

Para entender as complexidades das interações com o ciberespaço, fundamentamo-nos no conceito de *cibercepção*, segundo a perspectiva de Roy Ascott (2002). Para o pesquisador e artista, a cibercepção é uma nova forma de percepção que ocorre mediada pelas redes cibernéticas, que implica não apenas um novo corpo e uma nova consciência, mas também redefine como podemos viver juntos nesse interespaço, um híbrido constituído de dimensões reais e virtuais. Nossas interações no ciberespaço são complexas, plurais e multifacetadas, à medida que *cibercebemos* processos imateriais, tão palpáveis e imediatos como *percebemos* objetos materiais em locais materiais. Do conceito, discutimos seus aspectos materiais, lógicos e afetivos-emocionais, sua relação com o princípio holomático e o conceito de cibercepção pós-biológica, ou seja, a faculdade constituída por esses novos modos de conceituar e perceber os processos comunicacionais em redes tecnológicas. Conectando aos outros conceitos estudados, nossas reflexões sobre o filme *Searching...* puderam se aprofundar. Nesse momento da pesquisa, percebemos que, a partir do ato de navegar no **ciberespaço**, o protagonista do filme vivencia a experiência da **cibercepção** e, ao mesmo tempo, vai construindo uma série de **cibernarrativas**.

Com objetivo de eleger um sistema de análise para o fenômeno comunicacional complexo que o filme *Searching...* nos oferece, fomos buscar compreender os aspectos fundamentais da linguagem da hipermídia. Tornamos a investigar a comunicação em rede dos recursos de hipertexto e multimídia, o conceito de hipermídia (LEÃO, 1999) e a relação fundamental dos elos associativos – os *hiperlinks* – dentro desse processo. Discutimos o conceito de lexias (blocos unitários de informações como: imagem, texto, vídeo, ícone, etc.), dos actemas (navegação entre as lexias por meio dos *hiperlinks*) e do episódio (quando o

percurso dos actemas formam um conjunto coerente). Discutimos a necessidade de um olhar topológico sobre o sistema no processo de análise de uma hipermídia, considerando o conceito de topologia, o ramo da matemática que estuda as propriedades do objeto que permanecem inalteradas quando a forma se modifica, quando submetidas a torções, dilatações ou compressões. Mais do que a forma, o foco se desloca para as propriedades estruturais que permitem as associações entre os recursos.

Visando compreender as complexidades dos processos comunicacionais em hipermídia, escolhemos nos dedicar ao estudo de uma vertente específica no campo da comunicação: a arqueologia das mídias. Caminhando na contramão da historiografia da mídia clássica, que defende uma visão positivista, fundada na ideia de progresso tecnológico, a arqueologia das mídias propõe que, por trás de cada inovação tecnológica existe algo ancestral que não apenas justifica sua aplicabilidade, mas, principalmente, atua como elemento catalisador de sua invenção. Nas palavras do teórico alemão Siegfried Zielinski, que estuda os processos de variações das mídias e sua obsolescência: “A passagem dos séculos apenas aprimora e aperfeiçoa grandes ideias arcaicas” (ZIELINSKI, 2005, p.70).

A vertente da arqueologia das mídias se organiza a partir de quatro procedimentos: (1) desconstrução da historiografia das mídias tradicional, positivista e progressista com objetivo de encontrar **pontos de fissura**; 2) escrita ensaística de histórias alternativas das mídias, que opera segundo a lógica da arqueologia e da genealogia de base foucaultiana, com objetivo de encontrar, em exemplos do tempo histórico passado, **projetos pioneiros**; (3) investiga o museu imaginário, tecnologias imaginadas (fictícias), poéticas, esquecidas e/ou mortas; (4) propõe outras narrativas sobre a história das mídias, incluindo incertezas, contradições e problematizações (KITTLER, 2005).

Com objetivo de entender as complexidades dos processos hibridizados em rede, estudamos o conceito de cíbrido, desenvolvido por Peter Anders (2003). Para o arquiteto e pesquisador de novas mídias, o ciberespaço, quando abordado em seu nível primário, pode ser compreendido como uma extensão de nossa consciência.

Segundo o autor, aquilo que experienciamos como espaço é, cognitivamente, resultado de complexos processos mentais. Até mesmo objetos concretos, sofrem manipulações culturais e linguísticas, quando em nosso campo de consciência. Por exemplo: “a distinção entre um tijolo e sua imagem torna-se mais uma questão de conteúdo percebido e cognitivo do que uma polaridade predisposta entre realidade e simulação, real versus virtual” (2003, p. 16), ou seja, colocar realidade e simulação em um mesmo plano, permite-nos reconhecer o conteúdo simbólico latente em todos os nossos artefatos, materiais ou não. Talvez, outro exemplo, tirado do mundo da arquitetura, pode nos ajudar a compreender melhor: nos primeiros estágios de um projeto, em que as demonstrações se dão somente por meio de esboços, os arquivos eletrônicos que apoiam o trabalho, embora não sejam físicos, são vitais para a concepção. Esse material será, então, analisado e criticado, impresso, modificado e reimpresso o quanto for necessário. Quando o produto fica pronto, o processo não está necessariamente terminado. Os moradores de um edifício terminado utilizarão esses arquivos para monitorar a segurança e manutenção desse edifício. “É como se a base de informações do edifício fosse seu duplo, sua alma.” (2003, p.18). Em suma, para Anders, híbrido é simplesmente a evolução da relação entre os componentes materiais e simbólicos de um projeto. É essa dupla condição que amplia características do projeto físico para o ciberespaço.

Buscando compreender os fenômenos das novas mídias no processo de criação de novas linguagens, nos fundamentamos nos estudos do professor alemão Friedrich Kittler (2005) que, ao analisar a história dos meios de comunicação, das interações humanas nas sociedades primitivas às tecnologias digitais no século XX, nos aponta que é razoável concluir duas mudanças fundamentais de paradigmas neste percurso: (1) da **interação** para **comunicação**, que se deu com a invenção da escrita. Antes da escrita, todo processo de comunicação dependia da interação direta de dois ou mais indivíduos; a partir da escrita, a comunicação passa a se apoiar nos suportes tecnológicos que vão surgindo (pedra, madeira, papiro, papel, etc...) e, com isso, a mensagem pode percorrer distancias maiores e alcançar um número muito maior de pessoas; (2) da **comunicação** para **informação**, que acontece somente no século XX, com a invenção da máquina de computar dados.

No transcurso do paradigma da *comunicação*, independente da tecnologia empregada, as mídias tinham a capacidade de somente armazenar e transmitir dados. Com a invenção da máquina computadora, os novos suportes passam a ser dotados de uma capacidade que, até então, era exclusivamente humana - processar os dados. Deste modo, vemos as novas tecnologias das mídias, cada vez mais, dando suporte e, em alguns casos, substituindo a ação humana.

QUESTÃO DA PESQUISA

Considerando os pontos elencados acima, nossa questão é: como a utilização das imagens de telas para a construção de uma narrativa afirma-se uma linguagem de cinema, no contexto da linguagem Screenlife? De fato, são diversas as possibilidades para discutir essa afirmação, todavia, concordante à pesquisa, partiremos do pressuposto do uso das telas.

A pesquisadora Roseni Moraes, em sua dissertação sobre a cultura multitelas, sustenta que a maior parte de nossa exposição aos meios de comunicação acontece por meio de telas e que cada tela, portanto, está apta a promover um tipo de experiência diferente para cada usuário (MORAES, 2016). A autora cita a pesquisa *Telas e Multitelas*⁵, realizada pela Microsoft em 2014, que resultou num estudo sobre a relação dos usuários com as diferentes telas disponíveis. Ao analisar as telas mais usadas no cotidiano – TV, notebook ou desktop, videogame, smartphone e tablet – e suas especificidades, a pesquisa concluiu que, com todas as possibilidades geradas pela inovação tecnológica, as interações *online* dos seres humanos passaram a ser experimentadas de maneira simultânea. Tudo passa a acontecer ao mesmo tempo.

Ressaltando a combinação das telas de maneira a potencializar suas características individuais, o estudo da Microsoft identifica quatro macro categorias:

1. *Distração e Multitarefa*: as telas são acessadas simultaneamente, no entanto não tratam do mesmo tema e a atenção do usuário fica dividida entre elas;
2. *Teia de Investigação*: as telas podem ser simultâneas ou sequenciais, mas os temas estão necessariamente relacionados e destacam-se a curiosidade e a pesquisa por parte do usuário;
3. *Teia Social*: as telas são simultâneas e os temas não só estão relacionados, mas também estão conectados. Destacam-se a interação e compartilhamento por parte do usuário;

⁵ <https://www.eventials.com/iabbrasil/telas-multitelas/>

4. *Quantum*⁶: as telas são, em geral, sequenciais e os temas estão relacionados, de modo que o usuário pode iniciar a tarefa numa tela e terminar em outra. A alternância entre as telas pode se dar por limitações técnicas do dispositivo ou simples escolha do usuário.

Esse estudo nos ajuda a conhecer um pouco mais as ferramentas utilizadas na construção de narrativas em Screenlife, mas não justifica, por si só, a afirmação de que é possível construir uma linguagem de cinema utilizando das premissas da Screenlife. Poderíamos estar falando de uma comum experiência multitelas e não de um filme. Para sustentar nosso questionamento, recorremos a um dos mais importantes cineastas da história: Sergei Eisenstein.

Em seu artigo *Palavra e Imagem*, o realizador e pensador russo de cinema Sergei Eisenstein discorre sobre a *justaposição* (EISENSTEIN, 1990). Para o autor, a união de dois planos isolados – dois fotogramas – é um *produto*, em vez de uma soma das partes, porque em toda justaposição o resultado é qualitativamente diferente de cada elemento considerado isoladamente. Dois fragmentos distintos, quando justapostos, engendram “uma terceira coisa” e se tornam correlatos. Na época⁷, década de 1930, os realizadores de cinema estavam divididos numa batalha entre os que defendiam o uso da montagem como recurso de construção da linguagem fílmica e aqueles que valorizavam um outro tipo de cinema (XAVIER, 1994). Eisenstein foi um dos precursores e grandes defensores do uso da montagem, enquanto que Bazin, em seu célebre ensaio *A montagem proibida*, presente na coletânea *O que é o cinema*, argumenta sobre a importância do uso do recurso de *plano sequência* na criação cinematográfica (2014).

Eisenstein, entretanto, reconheceu uma “distorção” com relação a esse fenômeno, na qual “o erro residiu no fato de ressaltarmos mais as possibilidades da justaposição enquanto parecíamos dar menor atenção ao problema da *análise do material* justaposto” (EISENSTEIN, 1990, p. 17). Portanto, tal atenção dirigida à análise da natureza real dos fragmentos justapostos, não teria sido suficiente por si

⁶ N.A.: apropriação do termo utilizado pela Física, que pode significar, entre outros, descontinuidade.

⁷ O texto em russo foi publicado em 1938, originalmente intitulado *Montazh* (Montagem) e, em 1941, é publicado em inglês na primeira edição do livro *O sentido do Filme*, com o título de *Palavra e Imagem*.

mesma. Seria preciso, então, voltar-se ao conteúdo do *todo*, das necessidades gerais, que o autor chamou de *princípio unificador*. Esse princípio deveria determinar tanto o conteúdo dos planos quanto o conteúdo revelado por uma determinada justaposição desses planos. Com isso em mente, continua Eisenstein, deveríamos nos interessar pelos casos onde o tema predetermina tanto os elementos individuais - os planos - quanto as circunstâncias de sua justaposição - a montagem. Nesse caso, cada plano já não existe mais como algo não-relacionado, mas como uma *representação particular* do tema geral, que atravessa todos os fotogramas.

Nove décadas depois (2020), o fotograma como matéria deixou de ser usado há tempos, salvo raras e exorbitantes exceções, e tornou-se a representação simbólica do quadro no processo de montagem. A tecnologia digital avançou a ponto de nos permitir montar uma sequência fílmica com planos originados em formatos e fontes completamente distintas. A multiplicidade de formatos de telas altera a criação dos conteúdos e, hoje, qualquer produção audiovisual pode assumir diversos formatos.

Podemos concluir, então que Screenlife surge no universo cinematográfico no contexto de convergências e multiplicidades. Assim, afirma-se linguagem de cinema, no nosso entendimento, ao tentar lidar com a complexidade da cultura multitelas, pressupondo as quatro macro categorias mencionadas anteriormente, encontrar um *princípio unificador* de montagem que sustente um tema geral que atravessasse todos os elementos individuais e construir uma narrativa conclusiva - quando no contexto do cinema *mainstream*, como no caso do filme *Searching...* Um(a) realizador(a) lidará, sobretudo, com a sobreposição e simultaneidade dos quadros - ora complementares, ora divergentes - diferindo quase que totalmente da montagem eisensteineana, que lidava com quadros sequenciais e/ou paralelos.

ANÁLISE RELACIONAL

Optamos por esboçar uma análise relacional a partir do paradoxo apresentado na narrativa. John, o pai protagonista do filme *Searching...*, se depara com o impasse de ter de primeiro, conhecer sua filha na qualidade das interações *online*, para então poder procurá-la no mundo *off-line*. John só consegue acessar o caminho de busca quando entende que a filha que ele conhece é somente uma parte da filha que ele procura. Nesse ínterim, entre a filha que ele conhece e a filha que ele procura, as interações *online* e *off-line* tornaram-se convergentes e contínuas, a ponto de não mais ser possível distingui-las.

Para nos orientar nessa análise, traçamos um paralelo com *Aventuras de Alice no País das Maravilhas* e *Através do Espelho e O Que Alice Encontrou Lá*, célebres histórias infantis criadas pelo britânico Charles Lutwidge Dodgson, sob o pseudônimo de Lewis Carroll. A obra, talvez a mais famosa do gênero literário nonsense⁸, acompanha duas aventuras da personagem Alice, uma criança vivendo na Inglaterra Vitoriana do século XIX e inspirou diversas adaptações cinematográficas e televisivas. Para este texto, além da obra original, publicadas em 1865 e 1871, abordamos a adaptação cinematográfica de 2010, dirigida por Tim Burton, com produção e distribuição da Walt Disney Pictures.

Em *Aventuras de Alice no País das Maravilhas*, Alice é uma criança que, num dia quente de verão, vê passar um apressado coelho branco de colete, carregando um relógio de bolso. Curiosa, segue o coelho até sua toca, onde cai e é transportada para um lugar fantástico, com criaturas místicas e antropomórficas e uma lógica absurda característica dos sonhos. Já em *Através do Espelho e O Que Alice Encontrou Lá*, passaram-se alguns anos da primeira aventura e Alice, num dia frio de inverno, curiosa em saber como seria o mundo invertido do espelho, atravessa-o e, novamente, é transportada para um lugar fantástico, com criaturas místicas e antropomórficas e uma lógica absurda característica dos sonhos. Se na primeira aventura, Alice encontra-se em relação passiva e, de certa maneira, contemplativa

⁸ **Nonsense**: expressão inglesa que denota algo sem sentido, nexos, lógica ou coerência.

de sua jornada, na segunda aventura, estruturada em lances como num jogo de xadrez, a protagonista toma uma postura ativa e prática.

Tim Burton, em sua adaptação da obra de Carroll, constrói uma narrativa que retoma aspectos da jornada do herói para a protagonista (CAMPBELL, 1995). No filme, que mistura as duas aventuras, Alice tem 19 anos e, sendo forçada ao casamento, vê passar o apressado coelho branco de colete, carregando um relógio de bolso, no momento exato em que teria que dizer o fatídico SIM! e aproveita-se desse impulso para fugir da cerimônia, seguir o coelho até a toca, cair e adentrar um lugar fantástico, semelhante a história original. Quando lá, aos poucos percebe que não é a sua primeira vez naquele mundo, mas, apesar de ter sonhado inúmeras vezes com aquele universo, não consegue se lembrar de sua primeira aventura e tampouco é reconhecida pelos seres fantásticos como a verdadeira Alice, para eles uma criança. Na aventura de Burton, a jovem Alice recebe seu chamado à aventura: matar o monstro Jaguadarte e colocar fim ao conflito e a dominação da rainha vermelha sobre a rainha branca.

Devidamente introduzidos às aventuras de Alice, voltamos ao filme *Searching...* O protagonista John, assim como Alice, começa sua jornada de busca como expectador e se vê levado a entrar no jogo. Enquanto Alice, para transitar entre os lugares em sua aventura, precisará crescer e diminuir algumas vezes, John, para reunir pistas e seguir com sua investigação, precisará ir e voltar algumas vezes na linha do tempo das interações *online* de sua família, num processo entre lembranças e descobertas. Enquanto na obra de Carroll esse ciclo é ilustrado com as ações de beber o líquido contido na pequena garrafa (BEBA-ME), comer o bolo da caixinha (COMA-ME) e recorrer algumas vezes aos pedaços do cogumelo que faz crescer e diminuir, em *Searching...* temos o ciclo temporal representado pelo surgimento e atualizações dos sistemas operacionais, softwares e redes sociais usadas pela família. Por mais que estar grande pode ser útil e proteger Alice em alguns momentos, em outros, somente diminuir a um tamanho ínfimo garantirá sua sobrevivência. Por mais que o protagonista em *Searching...* realize sua investigação num moderno MacBook, operado por MacOS, terá que recorrer diversas vezes o antigo e obsoleto PC Microsoft operado por Windows XP, para

recuperar senhas, contatos antigos e memórias de sua família gravadas no HD. Assim, parte de sua busca se dará por meio das novas descobertas – como quando descobre a existência do Tumblr e do YouCast Now⁹ - e parte se dará revisitando caminhos antigos – como ao enviar o código de recuperação de senha para o antigo e-mail Yahoo.

Dois personagens de *Através do Espelho* nos ajudam nesse entendimento: os gêmeos Tweedledum e Tweedledee. Idênticos e inseparáveis, discutem, se contradizem e se complementam o tempo todo. E é nesse atrito constante entre a divergência e a convergência que a protagonista encontra caminhos para seguir sua aventura. Semelhante a essa estrutura, podemos abordar as interações *online* e *off-line* das personagens em *Searching...*, cuja complementaridade é fundamental na construção narrativa. Essa interação é indissociável, não só para analisar o comportamento da adolescente desaparecida, em procura de possíveis pistas, mas também para guiar as buscas realizadas pelas autoridades locais, construindo o suspense e *plot twist* do enredo. Podemos ver a ocorrência dessa interação, por exemplo, em dois momentos distintos, na qual o protagonista conversa com a detetive responsável pelo caso, por meio de uma chamada de vídeo por FaceTime, enquanto pesquisa sobre ela na internet: (1) no primeiro momento, as informações encontradas sobre ela em buscas na internet, ajudam a consolidar sua reputação e responsabilidade e traz segurança à John; já em outro, (2) as mesmas informações encontradas na pesquisa anterior, confirmam as suspeitas levantadas por John sobre o jogo duplo que a detetive está fazendo para, possivelmente, encobrir o crime. Desta maneira, assim como a relação indissociável de Tweedledum e Tweedledee, a interação entre *online* e *off-line* no filme *Searching...* é fundamental para a jornada.

Por fim, não podemos deixar de mencionar a relação entre as transformações dos mecanismos de busca e atualizações de softwares e redes sociais em *Searching...*, com a metamorfose da Lagarta Azul na releitura de Tim Burton. Representando o oráculo que guia a jornada da heroína, cada vez que Alice encontra a Lagarta, ambas então transformadas; a Lagarta, fisicamente, em seu processo de

⁹ Site ficcional de *video chats*, semelhante a plataformas como Omegle e Ablo.

transmutação biológica e Alice, em experiências e conhecimentos. Em *Searching...*, os mecanismos de busca e o protagonista também estão em transformação. A cada passo da investigação, a cada pesquisa feita, a percepção de John é alterada. Os diferentes mecanismos e softwares usados na pesquisa, propiciam diferentes transformações na percepção da personagem. A grande diferença entre a Lagarta Azul e a investigação hipermídia no filme *Searching...*, está na possibilidade de sincronia que a segunda dispõe. Enquanto Alice constrói uma relação cronológica com a Lagarta, não sendo possível voltar a consultar a larva num estágio anterior, John tem diante si as amplas possibilidades de sincronia que a navegação pelo ciberespaço o permite. Em sua investigação, John avança e volta no tempo diversas vezes, acessa redes sociais e softwares atuais e obsoletos e, fundamental para o desfecho do enredo, cruza e analisa os dados simultaneamente, sejam atuais ou passados.



FIGURA 4: LAGARTA AZUL NA ADAPTAÇÃO CINEMATOGRAFICA DE 2010, DIRIGIDA POR TIM BURTON, COM PRODUÇÃO E DISTRIBUIÇÃO DA WALT DISNEY PICTURES

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao escolhermos investigar as poéticas e políticas do audiovisual, devemos considerar sempre que estamos diante de objetos de pesquisa em transformações constantes, seja sob a perspectiva das tecnologias das mídias ou da linguagem do audiovisual, que se encontram intrinsecamente relacionadas. A atualização das tecnologias e as metamorfoses da linguagem aconteceram em tempo real e, durante nossa trajetória, vivenciamos mudanças imprevisíveis. Assim, o processo de pesquisa foi sendo constantemente transformado e ressignificado.

Quando começamos essa pesquisa, em meados de 2019, a linguagem Screenlife era um fenômeno até então pouco conhecido. Não encontramos naquela época nenhum texto traduzido ou publicado em português, os poucos textos publicados em inglês variavam entre críticas dos filmes, entrevistas do produtor e diretor Timur Bekmanbetov e sinopses escritas por ele para suas produções e o filme.

Searching... havia estreado poucos meses antes, não chegando a obter um grande *boom* de crítica e bilheteria no Brasil, ficando basicamente circunscrito aos cinéfilos jovens, afeitos as produções de Hollywood. Com isso, havia um grande território a ser explorado a, ao mesmo tempo, muitas dificuldades em explicar para o grande público sobre o que de fato estávamos falando quando nos referíamos à linguagem Screenlife. Com objetivo de explicar o conceito, necessitávamos sempre de apresentar *prints* de tela e trechos de vídeos nas apresentações.

No início de 2020, já na etapa final do projeto, fomos surpreendidos pela pandemia de Covid-19 e todas as transformações sociais, culturais e econômicas que esse evento acarretou. Junto aos processos de distanciamento físico, isolamento social, ensino à distância, *homeoffice*, etc., tivemos em comum a amplificação do uso da comunicação em telas. Se até então as telas eram a principal mediação de nossas vidas conectadas, no contexto do isolamento social as telas se tornam protagonistas das interações cotidianas. Passamos a trabalhar, estudar, encontrar a família, divertir-se, relacionar-se, começar e terminar relacionamentos e, quiçá, viajar por meio das telas. Tudo isto numa proporção jamais vista no mundo, muito

distante do já cotidiano “estou cansado e vou pedir uma pizza por aplicativo”. As telas deixam de ser mediadoras de outras tecnologias e assumem posição central no enredo de nossas vidas. Na paisagem digital e cíbrida que adentrou nossos lares e cotidiano, o conceito de linguagem Screenlife se presentificava de modo cada vez mais constante. Nesse sentido, foi ficando cada vez mais entendível para nós os vários pontos de semelhança entre essa paisagem rotineira e o tema de nosso estudo.

Exatamente! As circunstâncias suscitadas pela pandemia de Covid-19 atualizaram e aproximaram o conceito de Screenlife da experiência comum. A partir dessa nova rotina e realidade, grande parte da população passou a viver a experiência da linguagem Screenlife diariamente. Hoje, já podemos explicar nosso objeto de pesquisa assim: “pense em tudo que é visualizado na tela do seu computador durante um dia, agora imagine um filme feito com todas essas informações: isso é Screenlife”. Assim, em poucos meses, do final de 2019 a meados de 2020, *a vida na tela*, que já havia sido anunciada por Sherry Turkle em seu livro de 1995, passou a ser vivenciada como uma vida através e entre telas, uma vida possibilitada por atividades como chats, lives e videoconferências nos mais diferentes âmbitos de ação da sociedade: da educação à telemedicina; do comércio em larga escala à apresentação intimista de poemas e músicas.

Observando estas transformações, podemos antever que as telas e a comunicação em telas estarão em posição cada vez mais fundamentais em nossas vidas. Para alguns autores, esse tipo de comunicação apresenta-se como um caminho irreversível em cenários nos quais atividades de *homeoffice* e ensino mediado por tecnologias de informação e comunicação estarão cada vez mais presentes no cotidiano das instituições e das relações humanas. A alteração da percepção subjetiva do tempo, fenômeno comum ao estar diante duma tela, aos poucos está sendo cada vez mais incorporada à nossa cognição. O utilitarismo destas transformações serão cada vez mais captados pelo capitalismo neoliberal e transformado em produtos e nos encaminharemos para uma submersão coletiva (ZUBOFF, 2019).

A situação é paradoxal: ao mesmo tempo em que nos tornamos mais hábeis e capazes de exercer nossa cibercepção (como diria Ascott, 2002), estamos cada vez mais aprisionados em uma rede complexa que congrega diferentes interesses e disputas (LEMOS, 2002; CASTELLS, 2017). Alimentamos e somos alimentados por essas redes, numa relação em que devoramos e somos devorados pelas imagens e pelos grandes bancos de dados (ARRUDA e SILVA, 2019). Em suma, e à guisa de conclusão, propomos que, a arte, talvez, com sua capacidade disruptiva e sua potência catalisadora de conhecimentos, possa nos ajudar a desenvolver nossa capacidade crítica e sensível e, assim, possamos olhar com um pouco de distanciamento nossa condição diante da cultura das redes (LEÃO et al, 2019).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDERS, Peters. Ciberespaço antrópico: definindo um espaço eletrônico a partir dos princípios básicos. In: LEÃO, L. (Org.) **Cibercultura 2.0**. São Paulo: Nojosa, 2003.

ARRUDA, Renê Eduardo, SILVA, Thiago. "Dispositivo da web-subjetivação e captura de fluxos de desejo." **Encontro regional centro-sul da ABCIBER 2**, no. 5, 2019.

ASCOTT, Roy. A arquitetura da cibercepção. In: LEÃO, L. (Org). **Interlab: labirintos do pensamento contemporâneo**. São Paulo: Iluminuras, 2002.

BAZIN, André. **O que é o cinema?** São Paulo: Cosac Naify, 2014

BEKMAMBETOV, Timur. **What is Screenlife?** Disponível em: <<<http://screenlifecontest.com/>>>. Acesso em: 15 jun. 2019.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Editora Cultrix/Pensamento, 1995.

CARROLL, Lewis. **Aventuras de Alice no país das maravilhas; Através do espelho e o que Alice encontrou lá**. São Paulo: Editora 34, 2015.

CASTELLS, Manuel. **Redes de indignação e esperança: movimentos sociais na era da internet**. São Paulo: Companhia das Letras, 2017.

EISENSTEIN, Sergei. **O sentido do filme**. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 1990.

KITTLER, Friedrich. A história dos meios de comunicação. In: LEÃO, L. (Org). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Ed. SENAC, 2005.

LEÃO, Lucia (org.). **Processos do Imaginário**. São Paulo: Képos, 2016.

LEÃO, Lucia. Cibernarrativas ou a arte de contar histórias no ciberespaço. In: LEÃO, L. (Org). **Derivas: cartografias do ciberespaço**. São Paulo: Annablume, 2004.

LEÃO, Lucia. **O labirinto da hipermídia**. São Paulo. Editora Iluminuras, 1999.

LEÃO, Lucia, Vanessa Lopes, Mirian Aparecida Meliani Nunes, e Bernardo Queiroz de Siqueira Santos. "Imaginários de poder e redes midiáticas." **RuMoRes** 13, no. 26 2019: 207-232.

LE MOS, André. "Aspectos da cibercultura: vida social nas redes telemáticas." **Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massa às ciberculturas**. São Paulo: Hacker Editores (2002): 111-129.

MORAES, Roseni Guimarães Correa de. **Cultura multitelas**: múltiplas histórias em uma rede de telas conectadas. Dissertação de Mestrado. São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, 2016.

TURKLE, Sherry. **Life on the Screen**: Identity in the Age of the Internet. Nova York: Simon and Schuster, 1995.

XAVIER, Ismail. A construção do pensamento por imagens. In: NOVAES, Adauto (Org.). **Artepensamento**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

ZIELINSKI, Siegfried. A arqueologia da mídia. In: LEÃO, Lúcia (Org.). **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: SENAC, 2005.

ZUBOFF, S. **The Age of Surveillance Capitalism**: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power. New York: Profile Books, 2019.

FILMES (Ordem Cronológica)

Nochnoy Dozor. Dir. Timur Bekmanbetov. Rot. Timur Bekmambetov e Laeta Kalogridis. Channel One Russia e Bazelevs Company. Rússia, 2004.

Wanted. Dir. Timur Bekmanbetov. Rot. Michael Brandt, Derek Haas e Chris Morgan. Universal Pictures. EUA, 2008.

Alice in Wonderland. Dir. Tim Burton. Rot. Linda Wolverton. Disney. EUA, 2010.

Unfriended. Dir. Levan 'Leo' Gabriadze. Rot. Nelson Greaves. Bazelevs Company e Blumhouse Productions. EUA, 2014.

Searching... Dir. Aneesh Chaganty. Rot. Aneesh Chaganty e Sev Ohanian. Bazelevs Company, Screen Gems e Stage 6 Films. EUA, 2018