

UNIVERSIDADE ANHEMBI MORUMBI
JULIANA CRISTINA BORGES MONTEIRO

**AVENTURAS DO DISPOSITIVO NO AMBIENTE ONLINE:
Uma Análise do Filme Amizade Desfeita**

SÃO PAULO
2018

JULIANA CRISTINA BORGES MONTEIRO

**AVENTURAS DO DISPOSITIVO NO AMBIENTE ONLINE:
Uma Análise do Filme Amizade Desfeita**

Dissertação de Mestrado apresentada à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Profa. Dra. Laura Loguercio Cánepa.

**SÃO PAULO
2018**

JULIANA CRISTINA BORGES MONTEIRO

**AVENTURAS DO DISPOSITIVO NO AMBIENTE ONLINE:
Uma Análise do Filme Amizade Desfeita**

Dissertação de Mestrado apresentado à Banca Examinadora, como exigência parcial para a obtenção do título de Mestre do Programa de Pós-Graduação em Comunicação, área de concentração em Comunicação Audiovisual da Universidade Anhembi Morumbi, sob a orientação do Profa. Dra. Laura Loguercio Cánepa.

Aprovado em ----/-----/-----

Profa. Dra. Laura Loguercio Cánepa - UAM

Prof. Dr. Rodrigo Carreiro - UFPE

Prof. Dr. Jamer Guterres de Mello - UAM

AGRADECIMENTOS

A Deus, que me permitiu concretizar esse trabalho; a meus pais, minha irmã e meu companheiro, maiores incentivadores dos meus sonhos.

À Universidade Anhembi Morumbi pelo apoio acadêmico; ao corpo docente do Programa de Pós-Graduação em Comunicação por todo aprendizado que me proporcionaram. À minha orientadora, Profa. Dra. Laura Loguercio Cánepa pela paciência e por abraçar esse projeto comigo. Ao Prof. Dr. Jamer Guterres de Mello pelo entusiasmo e ensinamentos ao longo da jornada. Ao Prof. Dr. Rodrigo Carreiro pela disponibilidade e sua colaboração fundamental para a finalização deste trabalho. Ao Prof. Dr. Klaus' Berg Nippes Bragança pelo incentivo, ensino e amizade durante a graduação e também no mestrado.

Ao apoio financeiro fundamental para o pleno desenvolvimento desta pesquisa outorgado no processo nº 2016/20453-8 da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo – FAPESP/CAPES (As opiniões, hipóteses e conclusões ou recomendações expressas neste material são de responsabilidade do autor e não necessariamente refletem a visão da FAPESP/CAPES).

Às famílias que ganhei e que reencontrei nesse percurso e que foram essenciais nesse período: de Lima, Quinalia, Mendes Limão e a Imarés.

Aos novos e velhos amigos que acompanharam e ajudaram no processo de construção deste trabalho.

A todos que de forma indireta contribuíram para concretização desta pesquisa.

“It is precisely when it appears most truthful,
most faithful and most in conformity to reality
that the image is most diabolical”.

Jean Baudrillard, *The Evil Demon of Images*, 1987.

RESUMO

Esta dissertação tem por objetivo investigar as incorporações dos elementos da interface computacional como dispositivo cinematográfico no filme *Amizade Desfeita* (*Unfriended*, Levan Gabriadze, 2015) a partir da comparação com os sistemas formais do filme já consolidados como constitutivos do cinema clássico: narrativa e estilo (BORDWELL; THOMPSON, 2008). Para tanto, a discussão a respeito de narrativa se baseia nas seguintes questões: a ressignificação do termo dispositivo frente a uma nova era da tecnologia (LIPOVETSKY; SERROY, 2009); o surgimento de novos recursos expressivos de linguagem audiovisual no ambiente web (JENKINS, 2009; MURRAY, 2003) e a adequação narrativa do cinema ao meio de dispersão (LOBATO, 2012). No que tange ao sistema estilístico, a discussão fundamenta-se nas questões: a escolha do estilo empregado pelo filme como determinantes para criação de afetos (CHERRY, 2010); como o cinema de horror como um gênero que se reinventa constantemente (CÁNEPA, FERRARAZ, 2013; CARREIRO, 2013; CARROLL, 1999; CHERRY, 2010; GRANT, 2013; HELLER-NICHOLAS, 2014); a revelação de um espírito hacker tecnofóbico que guia o desenrolar da história (ALMEIDA, SOARES, 2018; BRAGANÇA, 2018; DINELLO, 2005; SCONCE, 2000).

Palavras-chave: Amizade Desfeita, Dispositivo, Ambiente Web, Cinema Realocado, Cinema de Horror.

ABSTRACT

This thesis aims to investigate how the incorporation of elements of the computational interface as a cinematographic device in the film “Unfriended” (Levan Gabriadze, 2015), from the comparison with the formal systems of the film already consolidated as constitutive of the classic cinema: narrative and style (BORDWELL; THOMPSON, 2008). To that end, the discussion about narrative is based on the following questions: a re-signification of the term device in the face of a new era of technology (LIPOVETSKY; SERROY, 2009); the emergence of new expressive resources of audiovisual language in the web environment (JENKINS, 2009; MURRAY, 2003) and a narrative adequacy of cinema to the means of dispersion (LOBATO, 2012). As for the stylistic system, the discussion on the fundamental issues: the choice of the style used by the film as determinants for the creation of affections (CHERRY, 2010); such as horror movies as a genre that is constantly reinventing itself (CÁNEPA, FERRARAZ, 2013, CARRERO, 2013, CARROLL, 1999, CHERRY, 2010, GRANT, 2013, HELLER-NICHOLAS, 2014); a revelation of a technophobic hacker spirit that guides the unfolding of the story (ALMEIDA, SOARES, 2018, BRAGANÇA, 2018; DINELLO, 2005; SCONCE, 2000).

Key-words: Unfriended, Device, Web Environment, Relocation Cinema, Horror Cinema.

SUMÁRIO

Introdução.....	9
1. O fértil terreno do horror.....	21
1.1 Tecnofobia: tensões e ansiedades hipermodernas no cinema.....	32
2. O estilo: reconfigurações e novas possibilidades em <i>Amizade Desfeita</i>.....	40
2.1 Assassinos virtuais: imagem e som em <i>Amizade Desfeita</i>	48
3. A estrutura narrativa: o dispositivo e o espírito cinema em <i>Amizade Desfeita</i>.....	58
3.1 Distribuição, computador e narração no ambiente web.....	65
3.2 Estrutura narrativa em <i>Amizade Desfeita</i>	74
Considerações finais.....	84
Referências Bibliográficas.....	86

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Filme a partir da tela do computador. _____	18
Figura 2 - (À esquerda) O site suspeito aberto por Blaire minutos antes de tentar e falhar na denuncia de invasão de conta no Facebook (à direita). _____	48
Figura 3 - Blaire seleciona o texto de sua leitura para orientar o espectador. _____	50
Figura 4 - Achatamento progressivo das janelas de videoconferência. _____	51
Figura 5 - As janelas dos personagens são tomadas por ruídos imagéticos. _____	53
Figura 6 - As janelas do vídeo Laura Barns Kill Urself abrem simultaneamente. _____	54
Figura 7 - O espírito hacker atua sobre os aplicativos do computador. _____	55
Figura 8 - O vídeo de striptease de Blaire é exposto num site pornográfico. _____	56
Figura 9 - Ponto de vista do espectador pelo computador da protagonista, Blaire. _____	71
Figura 10 - Perfis das protagonistas ainda estão ativos nas redes sociais. _____	72
Figura 11 - Postagem no Instagram e vídeo no YouTube. _____	73
Figura 12 - Segmentação da história segundo o tempo. _____	77
Figura 13 - Flashbacks de Blaire também atuam como motivação causal. _____	78
Figura 14 - Em cima: início do filme; em baixo: final do filme. _____	79
Figura 15 - Quarto de Ken visto de ângulos opostos. _____	81
Figura 16 - Notebook de Blaire é fechado por mãos externas ao ciberespaço. _____	81
Figura 17 - Blaire omite parte da vida de Laura para Mitch. _____	83

Introdução

No início do século XIX, diversas práticas e mudanças espaciais motivaram uma mutação no olhar do sujeito humano. Como relata Jonathan Crary, autor do livro *Técnicas da Observação: Visão e modernidade no século XIX*, por volta do século XIV, a câmara escura estabeleceu-se como um modelo dominante de observação e reprodução de imagens (CRARY, 2012, p.35). Devido a sua capacidade de duplicação, várias décadas depois de sua criação, ela se tornou o lugar obrigatório a partir do qual a visão podia ser gerada e representada (ibidem, p. 45). Para Crary, a função decisiva da câmara escura foi a de descorporificar a visão, ou seja, separar o ato de ver do corpo do observador (ibidem, p. 46). Mais tarde, segundo o autor, em 1810 as reflexões de Goethe, no livro *A Doutrina das Cores*, mudariam a noção de visão apresentando o corpo humano como o “produtor ativo da experiência óptica” (ibidem, p.72).

Ao longo do século XIX, o sujeito precisou atuar cada vez mais em espaços urbanos desconhecidos e fragmentados nos “deslocamentos perceptivos e temporais das viagens de trem, do telégrafo, da produção industrial e dos fluxos de informação tipográfica e visual” (CRARY, 2012, p. 20). Assim, novos dispositivos ópticos potencializaram a renovação da identidade discursiva do observador, ao passo que este precisou lidar com uma nova gama de impulsos sensoriais. Segundo Crary, a modernidade promoveu uma “pluralidade dos meios para recodificar a atividade olho” (2012, p.32). A emergência do cinema e, posteriormente da televisão, contribuíram para uma evolução ainda mais significativa dos modos de ver.

Em meio a tantas outras formas de atração na virada do século, o cinema precisou desenvolver um código próprio para se consolidar na sociedade da época. Pouco a pouco, os filmes superaram suas limitações iniciais e se tornaram arte ao aperfeiçoar “os princípios específicos de sua linguagem, ligados ao manejo da montagem como elemento fundamental da narrativa” (COSTA, 2006, p.22). Gradualmente, os filmes passaram a se estruturar dentro de um quebra-cabeça narrativo no qual o espectador precisaria montar baseado em convenções cinematográficas, para compreender o todo (ibidem, p. 26). A partir de então, o cinema esforçou-se para se aproximar mais da realidade por meio das narrativas ficcionais constituindo um mundo imaginário que veio a se transformar no lugar da revelação dos desejos e dos sonhos do homem (XAVIER, 2005, p. 23).

O ambiente espacial de revelação e sonho do cinema narrativo é muito diferente do cinema de atrações dos primeiros anos. Antes de definir uma forma característica, os filmes eram projetados em *cafés concert*, em que o exibidor era o responsável por formatar o espetáculo (COSTA, 2006, p.26). O sucesso das imagens em movimento foi tanto, que em pouco tempo o cinema já estava organizado em moldes industriais. Dos *vaudevilles*, as imagens, já em tamanhos maiores, migraram para as salas onde o único foco do espetáculo seria o próprio filme. Para Jean-Louis Baudry, foi nessa fase que o cinema se constituiu como dispositivo, sendo associado, inclusive, a metáfora da caverna de Platão, em que o projetor está oculto e às costas dos espectadores, e as imagens vão sendo projetadas a sua frente, numa atmosfera de imersão¹.

Ao longo dos anos, o aprimoramento de técnicas narrativas e estilísticas viabilizou o que muitos autores chamam de Cinema Clássico Hollywoodiano. Essa era de ouro do cinema ficou assim conhecida por convencionar diversas estratégias, tanto no campo da narrativa quanto no campo do estilo, capazes de facilitar a leitura das histórias pelas massas: o filme era composto de início, meio e fim onde indivíduos dotados de personalidades definidas buscavam atingir objetivos específicos. No caminho deste personagem, estabelece-se o conflito com outros indivíduos, ou circunstâncias externas, que podem leva-lo a vitória ou ao fracasso. Para David Bordwell e Kristin Thompson, autores do livro *Film art: an introduction*, no Cinema Clássico Hollywoodiano a história a ser contada pelo filme depende exclusivamente de personagens individuais como agentes causais (2008, p. 94). A recorrência desta configuração nos filmes clássicos é intitulada por Bordwell e Thompson como sistema formal do filme, um processo que alia elementos relacionados e interdependentes em função da experiência do espectador (2008, p. 70).

Narrativa e estilo são princípios orgânicos do cinema, componentes substanciais da forma do filme (BORDWELL; THOMPSON, 2008, p. 55). De acordo com os autores, a narrativa, em primeira instância, se dá na relação entre enredo e história:

O enredo apresenta explicitamente certos eventos da história, eventos comuns a ambos. A história vai além do enredo ao sugerir eventos diegéticos que nunca testemunhamos. O enredo vai além do mundo da história apresentando imagens e sons não diegéticos que podem afetar

¹ MACHADO, Arlindo. Cinema e Arte Contemporânea. In: Revista Z Cultural. Ano VIII, v.01. Available in <http://revistazcultural.pacc.ufrj.br/cinema-e-arte-contemporanea-de-arlindo-machado/> Access 9/10/2016.

nossa compreensão do filme. (BORDWELL; THOMPSON, 2008, p. 77, tradução nossa) ².

Dessa forma, a narrativa do filme clássico pode ser entendida como a maneira do enredo apresentar as informações da história ao espectador com o fim de obter efeitos específicos (BORDWELL; THOMPSON, 2008, p. 88). Em segunda instância, outros elementos trabalham dentro do enredo para dar forma e andamento ao filme. O tempo, o espaço e as relações de causa e efeito desencadeadas pelos sujeitos são fundamentais para o desenvolvimento da história clássica. Segundo Bordwell e Thompson “a narrativa é como uma cadeia de eventos para a relação causa-efeito que ocorrem no tempo e no espaço” (ibidem, p.75). À medida que ingressamos na experiência fílmica, somos apresentados aos personagens que regem os eventos causais e também aos seus desafios: amores impossíveis, vinganças, relações familiares, crimes. Seus objetivos e a postura que terão frente a cada obstáculo servem a uma função narrativa particular e ao desencadear e reagir aos eventos impostos, os personagens desempenham papéis no sistema formal do filme (ibidem, p. 77). Não raro, alguns gêneros recorrem à ocultação de certas causas da história e apresentam apenas seus efeitos a fim de suscitar uma atmosfera de suspense (ibidem, p. 79). Na narrativa clássica, as escolhas em torno de causa e efeito, tempo e espaço no enredo afetam o modo como o espectador pensa e se sente sobre o filme (ibidem, p.92).

Aliada à narrativa, a estrutura estilística do filme também desempenha funções importantes. Segundo Bordwell, no livro *Sobre a história do estilo Americano*:

O estilo é o uso sistemático e significativo de técnicas da mídia cinema em um filme. Essas técnicas são classificadas em domínios amplos: mise-en-scène (encenação, iluminação, representação e ambientação), enquadramento, foco, controle de valores cromáticos e outros aspectos da cinematografia, da edição e do som. O estilo, minimamente, é a textura das imagens e dos sons do filme, o resultado de escolhas feitas pelo(s) cineasta(s) em circunstâncias históricas específicas. (2013, p.17)

Bordwell separa em quatro grupos distintos as atividades e decisões que governam o estilo: mise-en-scène, cinematografia, montagem e som interagem entre si a

² “The plot explicitly presents certain story events, so these events are common to both domains. The story goes beyond the plot in suggesting some diegetic events that we never witness. The plot goes beyond the story world by presenting nondiegetic images and sounds that may affect our understanding of the action.”

fim de construir, junto com a narrativa, a experiência fílmica do espectador. O primeiro deles, *mise-en-scène*, diz respeito ao que é filmado e, por isso, engloba tudo o que aparece frente à câmera: cenografia, figurino e maquiagem, iluminação e encenação (BORDWELL; THOMPSON, 2008, p. 115). O segundo, cinematografia, corresponde ao modo como a história será registrada e compreende os aspectos fotográficos da tomada, tais como tonalidade, velocidade e perspectiva; o enquadramento do plano, como angulação, nível, tipos de plano e movimentos de câmera; e por último a duração da tomada (ibidem, p. 162). O terceiro dos elementos refere-se à edição do filme no que tange a organização dos eventos a serem apresentados a partir de dimensões gráficas, rítmicas, espaciais e temporais (ibidem, p. 220). Por fim, e não menos importante, o som tem um fator fundamental atuando dentro e fora da história: na música *diegética* e *não-diegética*; no som direto ou no *foley*³; e na edição e mixagem auxiliando a imagem na carga dramática e sensorial que o filme pretende transmitir. Conforme Bordwell e Thompson, mesmo antes do cinema aderir o som sincronizado à imagem, o uso de música por meio de uma orquestra nas exibições de filmes mudos atesta-o como poderosa técnica de engajamento do espectador (2008, p. 265). De acordo com Sergei Eisenstein, importante diretor russo, o som unido à imagem do cinema promove uma “sincronização dos sentidos” – uma adequação expressiva que proporciona ao espectador uma experiência perceptiva mais completa (apud BORDWELL; THOMPSON, 2008, p. 265).

Algumas destas técnicas nasceram com o cinema. Muitas outras ganharam forma e desenvolvimento à medida que este aprimorava seu próprio código. No cinema clássico, enquadramento, foco, posição da câmera, duração da tomada, do plano e movimentos de câmera – e tantos outros - trabalham em prol da narrativa. Uma cena emocionante de reencontro pode ser usada, por exemplo, como *close-up* em ambos os personagens que participam da ação, a fim de intensificar a carga dramática do espectador. Uma cena de perseguição em campo aberto pode optar por um plano geral, com uma duração de tempo longa, numa tomada em *plongée*⁴, com a intenção de enfatizar o suspense que antecede o fatídico encontro entre vilão e herói. Segundo Bordwell e Thompson, estilo e narrativa compreendem, cada um, sistemas formais que

³ Termo amplamente utilizado para simbolizar a reprodução de efeitos sonoros complementares de um filme na pós-produção para melhorar a qualidade do áudio.

⁴ Mergulho, em tradução livre.

interagem entre si para construir o filme clássico (2008, p.304). Entretanto, o que acontece aos filmes que já não se enquadram na denominação de clássicos?

A era de ouro do cinema, deu lugar ao que os autores Gilles Lipovetsky e Jean Serroy, no livro *A Tela Global: Mídias culturais e cinema na era hipermoderna*, denominam como “modernidade modernista e emancipadora” (2009, p. 20). Ao contrário do cinema clássico, classificado por Lipovetsky e Serroy com um desenrolar lógico e progressivo, calcado no roteiro e nas grandes estrelas, subordinado ao senhorio dos estúdios e aos planos econômico e corporativista, o cinema moderno é marcado pela “independência de criadores poderosos, insubmissos as exigências dos estúdios” (ibidem). Novas tecnologias, como câmeras menores e gravadores de som direto, auxiliaram tais mudanças no cenário cinematográfico hollywoodiano e estimularam rupturas profundas no estilo dos cinemas europeus. Na Itália, o Neorealismo se revela na desconstrução estética de um cinema voltado para as mazelas da guerra, despreocupado com a aparição de grandes estrelas e orientado para as misérias do povo italiano (ibidem). Na França, o sistema tradicional de estúdios perde terreno com a emergência da *Nouvelle Vague*:

Trata-se agora de narrar de outro modo, de livrar-se da ditadura do roteiro, de filmar na rua, de romper as normas convencionais da montagem, de abandonar a teatralidade das vedetes em favor da naturalidade de atores novos, de instaurar uma independência da produção (LIPOVETSKY; SERROY; 2009, p. 21).

Para Lipovetsky e Serroy, o cinema moderno se difere do molde clássico por ser um cinema iconoclasta, de pesquisa e polêmico (2009, p. 22). É um cinema que acompanha uma modernidade individualista, favorecido pela sociedade de consumo em seus valores e conflitos: juventude, felicidade, sexo, liberdade, rejeição as normas vigentes (ibidem, p.21). Enquanto o cinema clássico preocupava-se com a padronização da narração e a repetição do estilo a fim de envolver o espectador na atmosfera de observação do mundo e identificação com o herói, o cinema moderno substitui o grande herói pelo homem comum, o estúdio pelas ruas, as grandes aventuras pelas temáticas cotidianas, difundindo “novos valores e concepções que desmistificaram a tradicional

cartilha estética clássica e conduziram, definitivamente, o espectador rumo a uma maturidade artística e político-social”⁵.

O florescer do cinema moderno acarretou mudanças expressivas no estilo empregado até então pelos estúdios e introduziu novas possibilidades narrativas e temáticas aos filmes (LIPOVETSKY; SERROY; 2009, p. 22). Para Lipovetsky e Serroy, o estabelecimento de convenções significativas dentro do cinema clássico hollywoodiano permitiu o surgimento do cinema moderno e este, por sua vez, também dá lugar a um novo período em meados dos anos 1990 (2009, p. 23). A dinâmica da individualização e o fenômeno da globalização, somada a gama de novos aparelhos tecnológicos de captação, produção e reprodução de imagens em movimento, conduziu o cinema a uma nova fase, identificada pelos autores como hipermoderna e caracterizada como “um eco à nova modernidade que se constrói” (ibidem, p.22). Essa fase é marcada não apenas por mudanças estilísticas, narrativas e temáticas, mas, principalmente, por alternativas que afetam “todas as dimensões do universo cinematográfico (criação, produção, promoção, difusão, consumo) que se transformam simultaneamente e de cima a baixo” (ibidem, p. 23).

No cerne deste novo cinema, está o objeto desta dissertação: o filme *Amizade Desfeita* (*Unfriended*, Levan Gabriadze, 2014). Produzido de forma independente e voltado ao público de consumidores de produtos audiovisuais via web, o longa conta a história de seis jovens que se encontram em um bate-papo rotineiro no Skype. Neste dia, especialmente, é aniversário da morte de Laura Barns, uma amiga comum a todos eles que cometeu suicídio após ter sido exposta por um vídeo constrangedor na internet. Enquanto conversam, eles percebem que há uma sétima pessoa desconhecida na videoconferência, que se revela ser o fantasma de sua ex-colega de classe, Laura, exigindo saber quem postou o vídeo que a levou à morte. Apresentando uma arquitetura visual que simula o mosaico computacional e gravado como uma captura de tela, *Amizade Desfeita* reflete a ascensão de um novo modo de consumo de mídia que surgiu conjuntamente com a emergência de novos dispositivos.

O advento da mídia digital transformou o caráter da imagem e do som e dos processos de convergência, levando diferentes mídias a se integrarem inaugurando cenários totalmente imprevistos (CASETTI, 2015, p. 2). Para André Gaudreault e

⁵ ROCHA, A. M. Construindo o Cinema Moderno. UNIrevista – Vol. 1, nº 3 (julho 2006). Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/265195090_Construindo_o_Cinema_Moderno. Acesso em: 31 de janeiro de 2018.

Philippe Marion, autores do livro *O Fim do Cinema? Uma mídia em crise na era digital*, com a ascensão do digital o cinema “já não é o que costumava ser!” (2016, p. 20). Enquanto meio de comunicação, o cinema foi severamente afetado pela era da hibridização dos meios e chamado a compartilhar as mesmas telas e a se sustentar nas mesmas plataformas que outros meios de comunicação que, até pouco tempo, nem existiam - como a internet (GAUDREULT; MARION, 2016, p. 14). Marion e Gaudreault descrevem essa ruptura como uma mudança fundamental no cinema a ponto de destacarem que “houve o cinema do século XX, haverá o ‘cinema’ do século XXI” (ibidem, p. 20).

Um dos principais efeitos da passagem para o digital está na perda da hegemonia da grande tela do cinema. O consumo de imagens em movimento não se restringe mais ao espaço cinematográfico, mas transita entre outros dispositivos imagéticos, tanto recentes quanto consagrados, como a televisão, computadores, videogames, telefones celulares e tablets. O cinema transformou-se em uma modalidade de exibição dentre muitas (GAUDREULT; MARION, 2016, p. 21). A quebra desse paradigma dominante afetou ao mesmo tempo as regras do consumo de imagens cinematográficas e as regras do mercado de produção, na medida em que novos aparelhos de reprodução e tecnologias de captação de imagem e som a baixo custo invadiram as casas permitindo uma democratização da realização de imagens em movimento amadoras (ibidem).

Toda essa dinâmica exterior ao cinema e, ao mesmo tempo, a partir dele, desencadeou uma crise identitária no campo das teorias cinematográficas: “Quando há cinema? Para onde vai o cinema? Isto é cinema?” (GAUDREULT; MARION, 2016, p.22). De acordo com Marion e Gaudreault, as transformações técnicas recentes acarretaram uma mudança radical não só na produção, mas também no campo da reflexão e recepção das imagens, impactando, principalmente, os fundamentos do cinema ao deslocar suas fronteiras, antes bem delimitadas, com outros meios de comunicação (ibidem). Essa crise de identidade do cinema na era digital, entretanto, não é a primeira instabilidade que o meio sofre frente a outros aparelhos imagéticos. A televisão é considerada pelos autores como a grande responsável pela queda da soberania do universo fotoquímico ao substituir a película pela imagem catódica, abrindo precedentes também para o longo período de turbulências tecnológicas que culmina, finalmente, no digital (ibidem, p. 23).

Decerto que o cinema como dispositivo já não reina absoluto no mundo das imagens em movimento, contudo sua presença como meio de comunicação está longe

do fim. Antes, a evolução cinematográfica é constituída de ciclos de destruição e renovação: ao superar as rupturas que parecem intransponíveis o cinema redesenha sua identidade num estado de renovação perpétua (GAUDREAULT; MARION, 2016, p. 30-31). Um exemplo dessa renovação é a introdução da voz no cinema mudo: “a passagem do cinema dito mudo ao cinema falado teve o efeito de um tsunami sobre as forças envolvidas” (ibidem, p. 43). O receio de que o cinema falado seria uma redundância à imagem suscitou críticas que conduziram a uma profunda crise na identidade do cinema uma vez que o mutismo do filme consistia numa de suas qualidades especiais ante outras artes (ibidem, p.43). Todavia, a inserção do som à imagem não matou o cinema como aparato e ainda menos como meio de comunicação, mas propiciou o que Marion e Gaudreault anunciam como um “novo nascimento” (ibidem, p.44).

O meio de comunicação não morrerá, é claro, mas algo dele morrerá, algo nele morrerá. A natureza tendo horror ao vácuo, a “morte” anunciada se mostrará também ocasião de um nascimento. Melhor ainda: essa morte é um nascimento! De alguma forma. Para alguns, então, o advento do falado provoca a morte do cinema, a morte do cinema mudo pelo menos (GAUDREAULT; MARION, 2016, p. 44).

Da mesma forma, o cinema digital não é capaz de enterrar o cinema dispositivo soberano no século XX. Para os autores, a passagem para o digital, diferentemente da transição do cinema falado, caracteriza-se como um fenômeno multilinear posto que “isto não mata realmente *aquilo*” (GAUDREAULT; MARION, 2016, p. 45). As novidades tecnológicas surgidas no período digital expandem as capacidades do cinema, mas não suplantam seu dispositivo primário: a experiência cinematográfica existente nas salas não morreu. É a porosidade do cinema e sua eficiência em hibridizar-se com outros meios tecnológicos que permite sua continuidade (ibidem).

Com efeito, se a introdução da fala nos filmes não foi capaz sepultar o cinema, tampouco as tecnologias que a sucederam - a televisão, a popularização do controle remoto⁶, a generalização do gravador de vídeo – o fariam. Isto porque o cinema existe também como fenômeno sociocultural e econômico, não apenas enquanto tecnologia (GAUDREAULT; MARION, 2016, p. 114). Segundo Marion e Gaudreault, a

⁶ Para Marion e Gaudreault, a inserção do controle remoto à rotina do lar estabelece uma interatividade que produz um efeito mínimo de montagem. O aparato permite controlar as imagens que se oferecem ao seu olhar, seja por intermédio da televisão ou de aparelhos de leitura como VHS/DVD. O controle remoto subverte a passividade do espectador cinematográfico em motricidade, intervindo diretamente na experiência fundamental do dispositivo cinema.

eminência de uma nova tecnologia não revoluciona obrigatoriamente a cultura vigente nem os comportamentos e os arranjos dos diversos agentes culturais que dela se apropriam (ibidem, p 45). Em suma, a nova tecnologia não muda a cultura, pelo contrário, novos meios frequentemente reproduzem a ordem dos que já existem. É preciso que essa nova tecnologia se adapte a partir dos usos sociais e culturais relativo às ordens socioculturais reconhecidas e aceitas para assim exercer sua singularidade (ibidem, p. 121).

É unindo a renovação tecnológica ao reconhecimento sociocultural que Marion e Gaudreault apresentam a tese de segundo nascimento do cinema: um meio de comunicação sempre nasce duas vezes.

Um primeiro nascimento acontece quando uma inovação tecnológica é usada para possibilitar uma renovação das práticas e das séries culturais existentes, sob a autoridade das quais essa tecnologia se coloca. Um segundo nascimento acontece quando os recursos expressivos que o meio de comunicação – ou, mais exatamente, um dispositivo tecnológico que se tornou meio de comunicação – permitiu desenvolver ganham uma legitimidade institucional e tendem a estabelecer sua especificidade como norma (GAUDREULT; MARION, 2016, p. 116).

É somente depois do segundo nascimento que a invenção técnica pode alcançar a dimensão de espetáculo estético (GAUDREULT; MARION, 2016, p. 124). Segundo os autores, outro nascimento do cinema acontece agora: a passagem para o digital é um processo progressivo e contínuo, que se inscreve na duração (ibidem, p. 50-51). O primeiro momento desse nascimento já aconteceu com a emergência de dispositivos imagéticos diversos; o segundo está por construir-se à medida que um novo cinema é incorporado pelos novos meios – como é o caso do objeto desse trabalho.

Amizade Desfeita se passa inteiramente no computador da protagonista e em tempo contínuo. Todas as ações são gravadas pelo notebook. A chamada inicial da videoconferência, a aparição da pessoa desconhecida, as conversas paralelas em redes sociais, vídeos antigos gravados pela *webcam* e as mudanças de janelas, são elementos que mantêm o espectador individual completamente imerso no ambiente digital. Ainda que o filme tenha sido exibido nos cinemas – posteriormente às gravações, a *Universal Studios* comprou os direitos de exibição – seu estilo é totalmente voltado para o público jovem da web e para a experiência privativa.



Figura 1 - Filme a partir da tela do computador.

Os eventos descritos pelo filme não apresentam inovações, principalmente se comparados aos filmes de horror que recorrem a este *plot* constantemente: a volta dos mortos para se vingar/perturbar a vida dos vivos. Outros filmes, considerados relevantes no cenário do suspense e do horror já se utilizaram desta mesma história no cinema diversas vezes, como o aclamado *O Sexto Sentido* (*The Sixth Sense*, M. Night Shyamalan, 1999) e, recentemente, as franquias de *Atividade Paranormal*, *A invocação do Mal* e *Sobrenatural*. O diferencial de *Amizade Desfeita* está na incorporação de elementos da interface computacional como dispositivo, com o fim de capturar a atenção do espectador para atingir o efeito de realidade. Assistir o longa-metragem no computador pode proporcionar uma experiência intensa de horror quando os sons do Skype e do Facebook do filme se confundem as notificações na web da audiência que, simultaneamente, está online em suas redes sociais.

Dessa forma, é possível compreender *Amizade Desfeita* como fruto dessa nova modernidade calcada no híper, que individualiza o consumo, no qual cada um pode ver o filme que quiser, quando quiser e onde quiser: “pode-se ver um filme de cinema no quarto, pela Internet, em viagem, numa tela portátil, e agora também no celular” – por que não no computador pessoal? (LIPOVETSKY; SERROY; 2009, p.63). Segundo Bordwell e Thompson, à medida que novos caminhos de exibição e distribuição emergem, é razoável que novas variações narrativas e estilísticas sejam afetadas, implicando significativamente nas experiências do espectador (2009, p. 43). Visto que a experiência do cinema é fundamentada, principalmente, pelos sistemas formais do filme, por quais mudanças passam a narrativa e o estilo dos filmes produzidos para esse novo dispositivo? De acordo com Lipovetsky e Serroy, um filme assistido no

computador pessoal anuncia uma “mutação do regime escópico” do cinema (íbidem, p. 53). Pensado para a tela do computador, o filme assistido no cinema teve sua tela esticada para que não houvesse cortes nas bordas, além de suprimir a experiência interativa das redes sociais.

Portanto, tomando como fundamento os conceitos enunciados por Bordwell e Thompson a respeito das convenções do cinema e sua forma, o objetivo deste trabalho é analisar a intrincada composição do filme *Amizade Desfeita* a partir da correlação dos sistemas formais básicos do cinema com as variações que o dispositivo computador compreende. O capítulo *O fértil terreno do horror* abre as discussões sobre as mutações que o gênero no qual o objeto desta análise está inserido sofreu além de refletir a respeito do uso das tecnologias pelos filmes de horror como janelas para o mal. Noel Carroll (*A Filosofia do Horror ou Paradoxos do Coração*, 1999), Brigid Cherry (*Horror*, 2009), Barry Grant (*Digital anxiety and the new verité horror and SF film*, 2013), Rodrigo Carreiro (*A câmera diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos found footage de horror*, 2013), Laura Cánepa em co-autoria com Rogério Ferraraz (*Fantasmagorias das imagens cotidianas: o estranho e a emulação do registro videográfico doméstico no cinema de horror contemporâneo*, 2013), Alexandra Heller-Nicholas (*Found footage horror filmes: fear and the appearance of reality*, 2014), Klaus’Berg Bragança (*Realidade Perturbada: corpos, espíritos, família e vigilância no cinema de horror*, 2018), Daniel Dinello (*Technophobia! Science fiction visions of posthuman technology*, 2005) e Jeffrey Sconce (*Haunted Media: electronic presence from telegraphy to Television*, 2000) nos ajudam a apresentar um panorama das reformulações temáticas que o cinema de horror sofreu ao longo dos anos sem abandonar suas histórias convencionais: monstros, demônios, assassinos ainda estão à solta, entretanto, agem diante e através do aparato fílmico.

O capítulo seguinte, *O estilo: reconfigurações e novas possibilidades em Amizade Desfeita* compreende um percurso sobre as transformações estilísticas que o cinema de uma nova era da modernidade impõe: performance, uma maior interação dos sentidos e uma experiência realocada favorecem a narração de histórias dentro de novos dispositivos e alteram o regime escópico do cinema. Dessa forma, Gilles Lipovetsky e Jean Serroy (*A Tela Global*, 2009), Francesco Casetti (*The Lumiere Galaxy: 7 key words for the cinema to come*, 2015), Kristopher Woofter (*Shoot the Dead: Horror Cinema, Documentary and Gothic Realism*, 2016), Gabriela Almeida e Jéssica Soares

(*Demônios virtuais. espíritos hackers, assassinos glitch: as tecnologias de registro de imagens diegetizadas no cinema de horror found footage*, 2017), contribuem para a compreensão do cenário em que *Amizade Desfeita* foi produzido e a enriquecem a discussão a respeito das reconfigurações estilísticas que o filme sofreu.

No último capítulo, *A estrutura narrativa: o dispositivo e o espírito cinema em Amizade Desfeita*, a análise está voltada para o filme considerando o computador como dispositivo interativo e imersivo, além de opção hipermoderna de dispersão de produtos audiovisuais. Assim, os estudos de Ramon Lobato enriquecem a discussão com sua teoria a respeito do impacto da distribuição sobre a narrativa fílmica e o modo como é afetada pelas diversas possibilidades de dispersão (*Shadow Economies of Cinema*, 2012). Lobato entende que, se um filme é produzido para um determinado meio de exibição ele deve considerar o público e os códigos aplicados àquele espaço, uma vez que o produto audiovisual adquire novas nuances de significado em contextos midiáticos diferentes. Atrelado a este pensamento, acrescentamos os esforços de Henry Jenkins, Joshua Green e Sam Ford (*Cultura da Conexão*, 2014) e Janet Murray (*Hamlet no Holodeck*, 2003) em caracterizar o universo online e as possíveis estratégias narrativas que transitam nele a fim de compreender o computador como mídia participante da expansão da indústria cinematográfica e, para tanto, identificar as necessidades de adequação da estrutura narrativa para este dispositivo.

Amizade Desfeita acontece em tempo contínuo, compondo um filme que funciona como um longo plano sequência. A sobreposição de janelas do computador da protagonista funciona quase como uma sobreposição de planos, nos quais o espectador recebe diversas informações simultaneamente. Redes sociais, navegador de internet, programas de música e vídeo estão em camadas na tela e essa visualidade não parece estranha, pois faz parte do cotidiano do sujeito no século XXI. Além disso, o espectador tem acesso privilegiado a conversas privadas da protagonista, a uma trilha sonora que ela escolhe, e exclusividade aos seus pensamentos quando ela escreve, hesita e deleta o que escreveu no chat. O longa-metragem assume uma nova configuração visual dentro do gênero, alterando o regime escópico do cinema quando trata de uma temática atual dentro dos moldes contemporâneos de uma vivência hipermoderna cada vez mais virtual.

1. O fértil terreno do horror

Documentaristas que se embrenham na mata para filmar índios selvagens; jovens perdidos na floresta atrás de uma bruxa fictícia; um surto de vírus raivoso num prédio em Barcelona; uma fita de vídeo amaldiçoada que promove a morte em sete dias; uma casa mal assombrada por espíritos. Monstros sobrenaturais impossíveis, extraterrestres ou assassinos demasiadamente humanos. O cinema de horror é marcado por uma enorme diversidade de convenções, terrenos e estilos. Brigid Cherry, autora do livro *Horror*, considera o horror como um termo genérico, que engloba várias subseções unidas pela sua capacidade de horrorizar; como uma coleção de categorias relacionadas, porém, muitas vezes, dispares entre si (2009, p.3). Para a autora, o gênero de horror deriva de tantas fontes diferentes que se fragmentou em um conjunto extremamente diversificado de subgêneros (ibidem, p. 2). Sendo assim, o que é necessário para que um filme seja classificado como horror?

A teoria do gênero foi primariamente desenvolvida por Aristóteles com vistas à literatura. Em *Poética*, livro que contém anotações de suas aulas sobre o tema da poesia e da arte de sua época, Aristóteles procurou separar o que chamava de poesia em um número de categorias com qualidade particulares, tais como a tragédia, o épico e o lírico – por exemplo. O propósito era definir o que se poderia esperar de cada um deles (BUSCOMBE, 2005, p. 303). Durante o renascimento, essas qualidades particulares que diferenciavam as categorias, se tornaram regras e foi somente com o surgimento da Escola neo-aristotélica de Chicago – entre o fim dos anos 1930 e início dos anos 1940 – que se começou a prestar mais atenção à influência exercida no artista por formas e convenções de gênero. Para os artistas da Escola de Chicago, uma obra de arte existe por si mesma e não depende de nenhuma referência à realidade externa, seja ela contemporânea ou histórica (ibidem, p. 304).

Entretanto o cinema não usa de critérios históricos para discriminação de gênero. Para Edward Buscombe, colaborador no livro de Fernão Ramos *Teoria Contemporânea do Cinema*, uma vez que estamos lidando com um meio visual, as principais características de definição de um gênero serão visuais: armas, carros e vestimentas diferem-se entre filmes de gangster e filmes western, por exemplo; castelos e caixões frequentemente são vistos em filmes que fazem referência ao universo gótico da

literatura na primeira metade do século XX (2005, p. 308). A constante exposição a uma sucessão de filmes leva o público a reconhecer certos elementos convencionais.

A intenção de Aristóteles ao especificar traços particulares da literatura clássica era ser descritivo e não prescritivo. A teoria dos gêneros na literatura foi quase sempre restritiva e normativa (BUSCOMBE, 2005, p.305). Diferentemente, os gêneros cinematográficos encontram liberdade para criação e inovação, adicionando um número copioso de filmes que se enquadram como subcategorias de seus gêneros. *Psicose* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960) é por muitos críticos considerado um filme de horror por conter elementos visuais característicos das histórias de horror - mortes misteriosas e porões em que se escondem segredos – quando, na verdade, o livro no qual o filme foi baseado (publicado por Robert Bloch, em 1959) é classificado como suspense.

De acordo com Noel Carroll, autor do livro *A filosofia do horror ou paradoxos do coração*, o gênero horror deriva seu próprio nome do afeto que pretende provocar (1999, p. 30). O autor aponta que uma das condições necessárias para se delimitar o horror como gênero artístico seria a presença de monstros, pois tais criaturas provocam nos homens certa repulsa, dado que são vistos como seres anormais, que perturbam a ordem natural das coisas (ibidem, p. 31). Nas palavras de Carroll:

Nas ficções de horror, as emoções do público devem espelhar as dos personagens humanos positivos em certos aspectos, mas não em todos. Nos exemplos anteriores, as respostas dos personagens sugerem que as reações adequadas aos monstros em questão incluem arrepios, náusea, encolhimentos, paralisia, gritos e repugnância. Nossas respostas devem idealmente, correr paralelas às dos personagens. Nossas respostas devem convergir (mas não duplicar exatamente) com as dos personagens; como os personagens, julgamos o monstro como um tipo de ser horripilante (embora, ao contrário dos personagens, não acreditemos na existência dele). Esse efeito de espelho, além disso, é uma característica chave do gênero de horror, pois não é o caso para todos os gêneros que a resposta do público deva repetir certos elementos do estado emocional dos personagens (1999, p. 34).

Carroll considera a presença de monstros componente imprescindível no gênero de horror, os quais são seres que não podem existir no tempo presente, segundo a ciência contemporânea (1999, p. 45). Nos exemplos do horror, fica claro que o monstro é um personagem extraordinário num mundo ordinário, enquanto que nos contos de fadas, e histórias semelhantes, o monstro é uma criatura ordinária num universo extraordinário (ibidem, p. 32). A reação afetiva do personagem ao monstruoso nas

histórias de horror não é simplesmente uma questão de medo, de ficar aterrorizado por algo que ameaça ser perigoso. Pelo contrário, a ameaça se mistura à repugnância, à náusea e a repulsa. E isso corresponde, também, à tendência que os romances e histórias de horror têm de descrever os monstros com termos relativos à imundice, degeneração, deterioração, dentre outros.

Alex Martoni, em seu texto *A Estética Gótica na Literatura e no Cinema*, propõe que tais características repugnantes que Carroll emprega para caracterizar as monstruosidades são reflexos da literatura gótica, pois resgatam certo espírito do medievo, apresentando edificações marcadas pela passagem do tempo como castelos medievais, casas em ruínas e igrejas góticas, além de figuras sobrenaturais típicas do imaginário da época (2011, p. 6). A relação entre o filme de horror e a literatura de horror é muito íntima na contemporaneidade – tanto no sentido óbvio de que não raro os filmes de horror são adaptados de romances de horror, quando no sentido de que muitos dos escritores do gênero foram influenciados pelos ciclos anteriores de filmes de horror (CARROLL, 1999, p. 15). Coube aos filmes de horror de estética gótica, por exemplo, dar vida e fama às figuras do folclore medieval como a lenda do Golem e de Fausto na primeira metade do século XX, no que se compreende como primeiro ciclo do cinema de horror: o expressionismo alemão (MARTONI, 2011, p. 2; CARROLL, 1999, p.30).

O expressionismo alemão foi um movimento cinematográfico que se deu após a Primeira Guerra Mundial (1914-1919) e contava com enredos de pesadelo com cenários sombrios e enigmáticos, psicopatas, tiranos e duplos fantasmagóricos, além de uma célebre galeria de monstros - figuras fisicamente deformadas e igualmente ameaçadoras (CÁNEPA, 2010, p. 75). Filmes como *O Gabinete do Dr Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920), *O Golem* (*Der Golem*, Paul Wegener, 1920), *Nosferatu – Uma sinfonia de horror* (*Nosferatu – Phantom der Nacht*, Friedrich Murnau, 1922), *Dr Mabuse* (*Dr Mabuse – der Spieler*, Fritz Lang, 1922), *Fausto – Um conto alemão* (*Faust – eine Tragodie*, Friedrich Murnau, 1926) e *O Gabinete das Figuras de Cera* (*Das Wachsfigurenkabinett*, Paul Leni, 1924) apresentaram uma junção de aspectos ligados à mise-en-scène que resultavam num drama eminentemente plástico, causando a impressão de que uma pintura expressionista havia adquirido vida e começado a se mover, constituindo uma experiência cinematográfica autoral e sofisticada única na esfera da composição (CÁNEPA, 2006, p.70). Junto com a cenografia, a fotografia evoluiu servindo para criar ambientes expressivos e fantásticos, com a intenção de

revelar o estado da alma e do inconsciente dos personagens com base em aspectos visuais (CÁNEPA, 2006, p.72). Quando, em 1933, o partido Nazista subiu ao poder, a indústria cinematográfica alemã concentrou-se na produção de documentários e filmes de propaganda a Hitler. Assim, as obras expressionistas foram menosprezadas e desacreditadas pelo governo, encerrando o ciclo vigoroso de filmes alemães que integrou o gênero do horror sendo a primeiro a retratar o lado mais escuro e sombrio da humanidade e da sociedade (KOHATSU, 2013, p.105).

Com o sucesso dos filmes expressionistas e a migração para a América de vários desses diretores exilados da Alemanha, novas articulações estéticas e narrativas se formaram em torno do gênero. Para Cherry, as convenções fílmicas do horror não são fixas, sendo alteradas e reconfiguradas de acordo com as gerações (2009, p.2). À medida que novas combinações vão sendo formadas, novas camadas vão sendo adicionadas e novos ciclos vão sendo estabelecidos - como é o caso das adaptações fílmicas da literatura clássica na *Universal Studios*.

Com a Europa arrasada no pós-guerra, a produção americana ganhou força e mercado. A guerra deu o impulso necessário para que os Estados Unidos se tornassem referência mundial em termos de cinematografia. Em busca de uma identidade em meio ao mercado que crescia expressivamente, a *Universal Studios* investiu em filmes considerados “horríveis” pela censura hollywoodiana da época (EDWARDS, 2012, p. 27). De 1930 a 1950, monstros icônicos ganharam suas produções. Filmes como *Drácula* (Tod Browning, 1931), *Frankenstein* (James Whale, 1931), *A Múmia* (*The Mummy*, Karl Freund, 1932), *O Homem-Invisível* (*The Invisible Man*, James Whale, 1933), *A Noiva de Frankenstein* (*Bride of Frankenstein*, James Whale, 1935), *A Filha de Drácula* (*Dracula's Daughter*, Lambert Hillyer, 1936), *O Lobisomem* (*The Wolf Man*, George Waggner, 1941) e *O Monstro da Lagoa Negra* (*Creature from the Black Lagoon*, Jack Arnold, 1954) tornaram-se sucesso com sua estética expressionista e histórias góticas monstruosas. Mesmo com um bom resultado de bilheteria, o ciclo de filmes clássicos da Universal precisou renovar sua fórmula que começava a ser copiada por outras produtoras como a *RKO Pictures* e a *Hammer Films*. Nos anos 1960, deu-se início a uma série de filmes de horror psicológico dos quais *Os Inocentes* (*The Innocents*, Jack Clayton, 1961), *Psicose* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960), *Os Pássaros* (*The Birds*, Alfred Hitchcock), *O Bebê de Rosemary* (*Rosemary's Baby*, Roman

Polanski, 1969), *O Exorcista* (*The Exorcist*, William Friedkin, 1974) e *O Iluminado* (*The Shining*, Stanley Kubrick, 1980) são grandes expoentes.

De acordo com Cherry, todos os filmes refletem, em maior ou em menor grau, as condições do momento e lugar em que foram produzidos (2009, p. 10). Atuando como barômetros do momento cultural, a ruptura significativa de um ciclo para o outro revela o quão complexa é a relação do cinema de horror com o seu tempo (ibidem, p. 7-8). Em meio a tensa Guerra Fria, a indústria hollywoodiana traduzia seus temores deslocando-os dos horrores monstruosos de criaturas míticas para o cotidiano dos sujeitos. Os medos agora pairavam sobre indivíduos estranhamente comuns – como Norman Bates –, ataques inesperados de pássaros numa alusão a inquietação nuclear e, até mesmo, a crise da instituição familiar na sociedade moderna – *O Bebê de Rosemary*, *O Exorcista*, *O Iluminado*.

Os ciclos do horror não funcionam de forma excludente, mas sobrepondo-se e tencionando as fronteiras do gênero como um todo (CHERRY, 2009, p. 3). O grande sucesso de *O Exorcista* desencadeou uma sequência de outros filmes cujo sobrenatural era o foco em meados dos anos 1970. Produções como *Carrie* (Brian de Palma, 1976), *A Profecia* (*The Omen*, Richard Donner, 1977), *Suspiria* (Dario Argento, 1977), *Poltergeist* (Tobe Hooper, 1982) e *Príncipe das Trevas* (*Prince of Darkness*, John Carpenter, 1987) levaram o horror a um novo patamar do desconhecido e do incompreensível.

Com o fim da Guerra do Vietnã (1955-1975) o gênero ganhou uma configuração mais gráfica de violência. Filmes de baixo orçamento, envolvendo jovens em situação de risco e um assassino em série ganharam as telonas e as salas de casa. Produções como *O Massacre da Serra Elétrica* (*The Texas Chain Saw Massacre*, Tobe Hooper, 1974), *Halloween* (John Carpenter, 1978), *Sexta-feira 13* (*Friday 13*, Sean Cunningham, 1980) e *A Hora do Pesadelo* (*A Nightmare on Elm Street*, Wes Craven, 1984) imortalizaram vilões como Leatherface, Michael Myers, Jason Voorhees e Freddy Krueger. O terror *slasher*⁷ conheceu sua era de ouro entre os anos 1970 e 1980, tendo representantes sendo produzidos até a atualidade.

O importante aqui é observar como o cinema de horror se reinventa com o passar dos anos em todas as suas formas, constantemente mudando, criando novas

⁷ Subgênero do cinema de horror que quase sempre envolvem assassinos em série.

categorias conceituais, ampliando as fronteiras a fim de inventar novas formas de despertar emoções em sua audiência (CHERRY, 2009, p. 4). Para Cherry, a tentativa de produzir uma visão aprofundada do gênero como um conjunto excessivamente generalizado excluiria muitos filmes ou ciclos que podem ser amplamente considerados como pertencentes à categoria "horror" (2009, p.8). Além disso, o que poderia ser classificado como essencial no filme de horror para uma geração pode ser muito diferente para outra (JANCOVICH apud CHERRY, 2009, p. 2).

O gênero do horror pode, naturalmente, ser visto como um conjunto de ansiedades universais. Cherry aponta que é importante considerar cinema de horror histórica e culturalmente, a fim de determinar como o filme de terror reflete e aborda as ansiedades da época (2009, p. 51). Paul Wells lista as grandes narrativas que permeiam os ciclos do horror: alienação social; o colapso da ordem moral e espiritual; uma profunda crise de identidade evolutiva; a articulação explícita de imperativos mais íntimos da humanidade; uma necessidade de expressar as implicações da existência humana em uma estética apropriada (apud Cherry, 2009, p.168). Tal abordagem pode ser usada para explicar mudanças repentinas dentro gênero – como, por exemplo, o surgimento do filme *slasher* em um período de mudança social e cultural após a guerra do Vietnã. Outros exemplos incluem *A noite dos mortos vivos* (*Night of the Living Dead*, George Romero, 1968) como referência a preocupações sobre raça e direitos civis no movimento da década de 1960; *Despertar dos mortos* (*Dawn of the Dead*, George Romero, 1978) numa resposta ao surgimento da sociedade de consumo em 1970 e *Dia dos mortos* (*Day of the Dead*, George Romero, 1985) retratando a crise da masculinidade no seguimento do feminismo na década de 1980 (ibidem, p.168).

Se os filmes de horror lidam com experiências cotidianas e contextos socioculturais diversos, um aspecto da vida cotidiana que tem sido de fundamental importância para o cinema de horror contemporâneo é a tecnologia e a nova cultura de mídia configurada pela internet, games digitais, telefonia móvel e televisão a cabo (CHERRY, 2009, p. 186). Assim, a forma como a tecnologia e os meios de comunicação se tornaram, gradualmente, influentes no dia a dia social intervém significativamente na estética e na narrativa dos filmes de horror contemporâneo. Com a popularização de equipamentos de captação de imagem e som, programas de edição e portais de distribuição gratuita na internet, um grande número de produtores amadores encontrou um espaço para compartilhar seus produtos audiovisuais (CÁNEPA;

FERRARAZ, 2013, p. 81). Esse movimento já acontecia antes mesmo do advento da mídia digital, quando entusiastas da imagem em movimento já produziam seus vídeos com uma estética amadora a partir de câmeras Super 8 (ibidem). Mas foi na medida em que as tecnologias foram se tornando mais populares, somando a isso o advento da Web 2.0, que a relação do público com o conteúdo produzido mudou drasticamente (ZANINI, 2013, p.5). Assim, a mídia enquanto entidade onipresente no avanço da hipermodernidade, além de transmitir passa, também, a pautar e participar das ansiedades enraizadas socioculturalmente (BRAGANÇA, 2015, p.408). Nasce então mais um ciclo do cinema de horror: o falso *found footage* ⁸.

Nos filmes que se intitulam *found footage*, a câmera existe dentro da diegese, frequentemente com grande parte da história acontecendo em tempo contínuo, como se o registro fosse feito sobre eventos verídicos, estabelecendo uma relação direta com a tradição documental (GRANT, 2013, p.153). Barry K. Grant, autor do artigo *Digital anxiety and the new verité horror and sf film*, observa que os filmes feitos sob essa dinâmica empregam a estética documental com a intenção de promover uma relação mais próxima entre o filme e o espectador: “a imagem documental tem um status ontológico diferente para os espectadores do que a imagem ficcional, porque entendemos que ela tem uma relação indicial mais próxima do real” (2013, p. 161, tradução nossa) ⁹.

Um dos primeiros e mais escandalosos filmes a usar os elementos formais do documentário em prol da ficção foi o condenado *Holocausto Canibal (Cannibal Holocaust)* de Ruggero Deodato em 1980. O filme inicia com o retorno de um professor da Universidade de Nova York de uma expedição de resgate na Floresta Amazônica que buscava encontrar seu grupo de pesquisadores desaparecidos cujo objetivo era observar e documentar as tradições e o modo de vida de uma tribo indígena canibal. Mesmo não encontrando o grupo, ele retorna com rolos de filme recuperados por acidente, os quais são assistidos por ele e por seus colegas.

Os rolos contêm cenas filmadas pela equipe enquanto na floresta. O espectador assiste, junto com os professores, a mutilação real de animais: uma enorme tartaruga é retirada das águas do rio por dois homens e em seguida tem a cabeça decepada por um golpe de facão. A ação continua à medida que um dos homens abre o casco do animal a

⁸ Em tradução livre “filmagem encontrada”.

⁹ “The documentary image has a different ontological status for spectators than the fiction image because we understand it to have a closer indexical relation to the real”.

machadadas a fim de retirar seus órgãos internos. A cena completa é real. A tartaruga fora morta e feita em pedaços diante da câmera. Outros animais também são mortos ao longo da trama o que induz o espectador, chocado com a violência verídica testemunhada até então, a ver as mortes humanas que foram encenadas como reais. Tal nível de realismo faz parte da proposta do diretor em criticar a violência e o sensacionalismo da mídia tradicional. O filme causou um impacto tão grande que Ruggero foi preso, acusado de obscenidade intensa em virtude da violência exposta no filme, pois se acreditava que a equipe havia, de fato, cometido todas as mortes captadas em vídeo e sido canibalizados pelos nativos. O caso só foi resolvido quando Deodato apresentou o elenco são e salvo perante o juiz. Ainda assim, foi condenado por crimes contra a natureza devido às mortes dos animais (ZANINI, 2011, p.5-6).

Passaram-se quase vinte anos (1980-1999) para o que modelo de falso *found footage* fosse reanimado na pele do aclamado *A Bruxa de Blair* (*The Blair Witch Project*, Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, 1999), que conta a história de três estudantes que sumiram na floresta de Black Hills, nos Estados Unidos, enquanto procuravam indícios de uma lenda local de bruxaria. A grande maioria das cenas foi captada pelos três atores sem nenhum *script*. Tanto a lenda quanto as entrevistas com moradores locais, que afirmavam a existência de uma bruxa que raptava crianças, foram criadas pelos produtores para aumentar a autenticidade das gravações, uma vez que os atores foram compelidos a acreditar nos depoimentos. Sem saber direito o que era mentira e o que era verdade Heather, Joshua e Michael adentraram a floresta e foram pegos de surpresa a cada novo evento produzido pelos diretores. *A Bruxa de Blair* inaugura um novo padrão de falso documentário que, posteriormente, se tornaria um subgênero com marcas bem definidas. Se, enquanto em *Holocausto Canibal* os atores sabiam exatamente que estavam fazendo um filme, em *A Bruxa de Blair* o elenco é levado a crer que a maldição que perseguem realmente existe e esta os espera na cabana.

Não demorou muito para que o estilo construído por *A Bruxa de Blair* se espalhasse pela internet e caísse no gosto dos fãs do gênero de terror. O nascimento do YouTube em 2005 e sua ascensão em 2006, provocou um grande interesse na mídia amadora que, por sua vez, proporcionou um pico na produção de filmes *found footage* de horror por todo mundo (HELLER-NICHOLAS, 2014, p.11). *The Poughkeepsie Tapes* (John Erick Dowdle, 2007), *Atividade Paranormal* (*Paranormal Activity*, Oren Peli, 2007) e *Cloverfield – Monstro* (Matt Reeves, 2008) são alguns dos primeiros

longas-metragens que seguiram os passos de *A Bruxa de Blair* nos Estados Unidos. Outros filmes de outras nacionalidades também ganharam destaque: o espanhol *REC* (Jaume Balagueró e Paco Plaza, 2007); o australiano *O Segredo do Lago Mungo* (*Lake Mungo*, Joel Anderson, 2008) e o norueguês *O Caçador de Troll* (*Trolljegeren*, André Ovredal, 2010) engrossaram o coro adicionando sua própria camada de estilo e reflexividade sobre o momento cultural local.

De acordo com Alexandra Heller-Nicholas, autora do livro *Found Footage Horror Films: fear and the appearance of reality*, os filmes contemporâneos de falso *found footage* tem se aproveitado da familiaridade do público *mainstream* com o estilo amador produzido mediante o surgimento da tecnologia de captação para o consumidor caseiro (2014, p. 13). O público percebe os efeitos – e também os defeitos - pretendidos pelo filme e reconhece a estética amadora como sinal de um produto legítimo. O cruzamento do amador com o acidente proporciona uma promessa especial de autenticidade, com índices de um realismo nem sempre verdadeiro, afinal alguns tipos de acidentes não podem ser previstos, planejados ou encenados, portanto, não podem ser falsificados (WEST, 2005, p.84). Em *Atividade Paranormal* (Oren Peli, 2007), por exemplo, um casal é perseguido por espíritos dentro de sua própria casa. Dispostos a desvendar o mistério, espalham câmeras pelos cômodos com o fim de capturar os eventos que acontecem enquanto dormem. O resultado são episódios que não poderiam ser revelados sem o uso da câmera.

Mão trêmula, falha de som, má qualidade na captação do vídeo são indicadores de amadorismo que constituem um novo regime de visualidades que privilegiam imagens não profissionais (CARREIRO, 2013, p. 227). A presença da câmera como intermediário entre a visão do espectador e da ação impõe restrições à narrativa da mesma forma em que inscreve na imagem, pelo estilo, um efeito de real: quanto mais parecida com a estética de documentário o filme de ficção for, mais eficiente é a atmosfera de autenticidade criada (ibidem, p. 240).

É nessa esfera de revelação, que a câmera amadora possui, que o *found footage* se consolida: documentaristas que se embrenham na mata para filmar índios selvagens, jovens perdidos na floresta atrás de uma bruxa fictícia, um surto de vírus raivoso num prédio em Barcelona, uma casa mal assombrada. Histórias que caem em descrédito se contadas de outra forma que não seja o vídeo: a filmagem é um atestado de veracidade,

de autenticidade inegável de fatos indiscutivelmente verdadeiros que outrora permaneciam na escuridão.

A notoriedade desses filmes é alimentada por lendas urbanas que não dependem de terem ocorrido ou não, mas sim da construção formal que sugere que o fato realmente aconteceu (HELLER-NICHOLAS, 2011, p. 29). Dessa forma, mão trêmula, movimentos de câmera aleatórios, qualidade de som e imagem precários podem ser vistos não somente como marcadores de autenticidade, mas são traços de um estilo autêntico. (ibidem).

Segundo Grant, os filmes sob a denominação de falso *found footage* – ou horror *verité*, como prefere – são sintomáticos do que ele intitula de “ansiedade digital”: a câmera diegética retrata fatos cotidianos e é seu dever gravar e continuar gravando tais eventos pois a câmera amadora revela a verdade (2013, p.169). Registrar os fatos como são, portanto, converte-se numa responsabilidade devido à importância da documentação visual como prova da verdade (ibidem). A câmera diegética enquanto participante das ações do filme deixa de ser apenas aparato tecnológico que possibilita a captação e perpetuação de atividades sobrenaturais para se tornar cúmplice juntamente com o espectador de crimes, fenômenos espirituais, exorcismos e toda uma gama de acontecimentos que só podem ser comprovados através dela.

A estética própria do falso *found footage* de horror, assim como de todo o gênero, foi moldada pela evolução das tecnologias cinematográficas e das práticas de produção. Conforme Cherry, a história do cinema de terror é, em alguns aspectos, a história dos desenvolvimentos tecnológicos e da inovação do cinema (2009, p. 59). Da mesma forma com que o *found footage* manipula a câmera com finalidade de emular o real por intermédio de imagens amadoras, outros dispositivos são convocados na era hipermoderna a fazer o mesmo – como é o caso do computador pessoal no longa-metragem *Amizade Desfeita*.

Muitas questões aproximam *Amizade Desfeita* do subgênero *found footage* de horror como, por exemplo, o uso de câmeras diegéticas. Entretanto, o filme tem sido considerado pela crítica como uma reinvenção do formato das imagens encontradas¹⁰, até mesmo como sua “evolução óbvia”¹¹, além de receber a denominação de *web*

¹⁰ <http://www.papodecinema.com.br/filmes/cybernatural>

¹¹ <https://cinema.uol.com.br/noticias/reuters/2015/11/11/estrela-amizade-desfeita-inova-ao-contar-historia-de-terror-a-partir-da-tela-do-computador.htm>

*footage*¹², dado que demanda conhecimento de códigos específicos do ambiente online. O uso de câmeras diegéticas em *Amizade Desfeita* é intensificado não pelo desejo de simular a realidade, mas sim de expor a intimidade. As câmeras de celulares e do computador são usadas para exibir os corpos dos jovens em situações de emoções intensas como suicídio e sexo. As redes sociais estão presentes e atuando vigorosamente na tela contrariando os momentos mortos do *found footage* que precedem o susto. Se, como Cherry descreve, os filmes de terror exploram elementos muito específicos do momento cultural, *Amizade Desfeita* destaca as relações pessoais dos adolescentes da hipermodernidade e seu contato libertino com a tecnologia como perigo eminente.

Cherry destaca que a tecnologia no mundo hipermoderno tem sido o meio pelo qual a ameaça é identificada ou, ainda, comunicada (2009, p.194). A câmera não atua exclusivamente como suporte de captação do horror ou intermediário entre a ação e o espectador: o horror, agora, transita pela tecnologia tornando-se um canal para os eventos sobrenaturais:

As televisões ligam-se por conta própria e dão acesso ao mundo real para o espírito maligno. O toque de um telefone torna-se algo a ser temido, a tecnologia é um precursor da morte em vez de algo que pode facilitar a vida, ajudar na comunicação ou entreter (CHERRY, 2009, p. 195, tradução nossa)¹³.

Dessa forma, é importante considerar que mesmo quando os filmes de horror refletem e respondem às ansiedades do momento cultural, eles também podem ser vistos como fonte de ansiedade para alguma parcela da sociedade em geral (CHERRY, 2009, p. 207). *Amizade Desfeita* traz mais que uma discussão sobre o que é real e como o estilo pode fomentar a ilusão de realidade dentro da ficção: o filme discute, principalmente, o papel da mídia e das tecnologias na vida dos jovens da hipermodernidade e os perigos que o mau uso desse poder midiático pode proporcionar a essa geração.

¹² <https://tocaoterror.com/2015/08/03/resenha-unfriended-2014/>

¹³ “Televisions switch on of their own accord and give access into the real world for the evil spirit. A ringing phone becomes something to be feared, technology is a harbinger of death rather than something that can make life easier, aid communication, or entertain”.

1.1 Tecnofobia: tensões e ansiedades hipermodernas no cinema

A eletricidade mudou a forma como o homem moderno passou a se comunicar. Com a invenção do telégrafo em 1844 pelo norte-americano Samuel B. Morse, foi possível transmitir informações a longas distâncias, instantaneamente, na completa ausência de corpos físicos (SCONCE, 2000, p. 21). Para o autor do livro *Haunted Media*, Jeffrey Sconce, o telégrafo produziu um novo modo de conceituar comunicações e consciência, uma vez que a nova mídia comunicacional foi capaz de promover um imediatismo temporal em meio ao isolamento espacial (2000, p. 7). A capacidade de comunicação sem fio do telégrafo favoreceu, também, o imaginário popular em torno das possibilidades de contato com os mortos e alienígenas em outros planetas (ibidem, p. 10). A presença etérea da nova mídia sugeria a possibilidade de conexão com entidades invisíveis: quatro anos após a invenção do telégrafo, a Família Fox, residente em Nova York, contactou “espíritos” através de uma troca de “batidas” como numa linha telegráfica para um mundo divino (ibidem, p. 22). Esse evento foi o pontapé inicial para um movimento que, anos depois, se convencionou chamar de Espiritismo Moderno (ibidem, p. 12).

A possibilidade de contato com outros mundos se deu, principalmente, devido superstição de que a eletricidade, enquanto substância mística e até mesmo divina, carregava a centelha animadora da consciência à medida que transportava a mensagem telegráfica entre grandes distâncias (SCONCE, 2000, p. 7). A eletricidade era, enfim, a ponte que ligava o mundo natural ao sobrenatural. Sendo concebida como corrente, a dinâmica que se apresentava na eletricidade também era percebida no que o psicólogo William James intitulou como “fluxo de consciência” usando a metáfora de rio/riacho para descrever o processo de pensamento humano – um fluxo, tal qual a corrente elétrica (ibidem, p. 8). Assim, Sconce observa que:

A articulação cultural da “presença” em torno da mídia eletrônica, depende, portanto, em grande parte de como a imaginação pública de um determinado momento histórico considera esses fluxos de eletricidade, consciência e informação como homólogos, intercambiáveis e transmutáveis (2000, p. 8, tradução nossa)¹⁴.

¹⁴ “The cultural articulation of ‘presence’ around electronic media thus depends in large part on how the public imagination of a given historical moment considers this flows of electricity, consciousness, and information to be homologous, interchangeable, and transmutable.”

A informação, a eletricidade e a consciência, foram consideradas, certo tempo, como fluxos inter-relacionados e interdependentes, num complexo entrelaçado e, algumas vezes, indiferenciado (SCONCE, 2000, p. 8). Essa capacidade de trocas análogas de consciência e informação entre o corpo e as tecnologias de mídia produziu uma série de notáveis ficções culturais envolvendo o telégrafo e os meios subsequentes (ibidem). Na primeira delas, os meios tecnológicos possibilitariam uma forma misteriosa de desincorporação, em que o sujeito seria capaz de deixar seu corpo e transportar sua consciência a um destino distante (ibidem). A segunda ficção ressalta a premissa de um mundo eletrônico soberano: um universo autossustentável acessado apenas por uma forma particular de tecnologia eletrônica de comunicação (ibidem, p. 9). E por fim, a última utopia, baseada nos poderes transmutáveis da eletricidade envolve a antropomorfização da tecnologia de mídia na criação de seres híbridos como ciborgues e andróides (ibidem).

É evidente que a telegrafia pressagiu uma era de utopias tecnológicas, na qual o contato com outros mundos seria possível e uma vida melhor chegaria para os humanos vivos (SCONCE, 2000, p. 22). De acordo com Daniel Dinello, autor do livro *Technophobia!*, o final do século XIX foi um período de otimismo burguês sobre as possibilidades utópicas de criação de um paraíso tecnológico (2005, p. 37). Para Isaac Asimov, escritor das aclamadas obras como *Eu, Robô* (1950) e *O Homem Bicentenário* (1976), “a Revolução Industrial pareceu repentinamente elevar o poder humano e trazer sonhos de uma utopia tecnológica na Terra no lugar do mítico Céu” (apud DINELLO, 2005, p. 37, tradução nossa)¹⁵. Assim, disseminou-se a esperança tecnológica da concepção de um espaço acessível por meio de máquinas e que reuniria uma congregação tecno-religiosa na cidade celestial: uma espécie de *Digitopia* (ibidem, p. 147). Apesar de o termo ciberespaço ter sido nomeado, mitificado e popularizado no famoso romance *Neuromancer* (William Gibson, 1984), a ideia de um reino virtual que oferecia imortalidade individual e de transcendência coletiva habitava o imaginário popular há algum tempo (ibidem). Essa proposição tem uma forte associação com a primeira ficção apresentada por Sconce a respeito das superstições da eletricidade e sua relação com a consciência: o corpo pode ser eletronicamente dissolvido e teleportado para um ambiente de vida eterna (SCONCE, 2000, p. 9). Assim, construído a partir de dados codificados, o corpo presente no ciberespaço reforça o princípio cibernético de

¹⁵ “The Industrial Revolution seemed suddenly to uplift human power and to bring on dreams of a technological Utopia on Earth in place of the mythic one in Heaven.”

que tudo pode ser reduzido a padrões de informação – inclusive, e principalmente, a consciência (DINELLO, 2005, p. 166).

A segunda ficção que Sconce apresenta - a criação de um mundo eletrônico soberano - está intimamente ligada ao que Dinello intitula como tecno-utopias: a expectativa de que a humanidade, ao invés de ser esmagada pelas rodas da indústria, seria fisicamente libertada e espiritualmente aperfeiçoada pelo avanço da tecnologia (DINELLO, 2005, p. 34). A promessa de um mundo construído para o bem-estar humano por intermédio de máquinas nasce ainda no período Iluminista, ganha corpo durante as evoluções técnicas da Revolução Industrial e é denominada por Dinello como *techno-heaven* (tecno-céu, em tradução livre). O tecno-céu é um sonho utópico no qual os aparatos tecnológicos conceberiam um paraíso em vida para os humanos, aumentando sua felicidade e aproximando-os de Deus (ibidem). Os espíritos não estariam mais ancorados no mundo físico, mas num mundo de eterna simulação, onde “a mente floresce, a carne expira e a felicidade acena” – o ciberespaço (ibidem, p. 13).

Entretanto, as expectativas sobre o poder benevolente das máquinas sofreram grande golpe na virada do século XX: o horror da Primeira Guerra Mundial (1914-1918) ajudou a espalhar o medo em torno de novas espécies de tecnologias e da ciência (DINELLO, 2005, p. 48). A devastação mecanizada das duas grandes guerras mundiais acelerou o desaparecimento das tecno-utopias, fazendo com que qualquer possibilidade de união espiritualizada homem-máquina soasse como um sonho delirante (ibidem, p. 49). A humanidade que conheceu os benefícios científicos e tecnológicos das máquinas no período pré-guerra, começa a enxergar os perigos que as mesmas oferecem: a tecnologia é capaz de melhorar a vida de uma sociedade, mas também de destruí-la; produtos químicos podem ser usados para curar doenças ou criá-las (ibidem). A partir deste cenário, uma atmosfera de tecnofobia se instala e marca, cada vez mais, a cultura contemporânea. Segundo Dinello, o conceito de tecnofobia pretende sugerir “uma aversão, antipatia ou suspeita da tecnologia, em vez de um medo irracional, ilógico e neurótico” (2005, p. 8, tradução nossa) ¹⁶.

A cultura da Era da Máquina e o cataclismo da Primeira Guerra Mundial desafiaram a promessa religiosa do céu na terra promulgada pelos tecno-utópicos. Essa promessa, que surgiu da visão bíblica da ressurreição na Cidade Celestial, alimentou o entusiasmo do público

¹⁶ “(...) an aversion to, dislike of, or suspicion of technology rather than an irrational, illogical, or neurotic fear.”

pela expansão tecnológica. Enquanto os perigos da tecnologia e da ciência irresponsável receberam alguma atenção cultural no século XIX, um senso de otimismo tecnológico prevaleceu. À medida que as máquinas transformavam as pessoas em robôs ou as massacravam em batalha, a crítica cultural aumentava, especialmente nos filmes expressionistas alemães do início do século XX (DINELLO, 2005, p. 57, tradução nossa)¹⁷.

Os novos avanços científicos pós Segunda Guerra Mundial (1939 – 1945) – bomba atômica, computadores e inteligência artificial – se tornariam um motor ainda mais poderoso de tecnofobia. Com o desenvolvimento de computadores como cérebros gigantes, a tecnofobia da cultura pop foi alimentada por uma nova fonte de terror: máquinas malignas, dominadoras de homens, fora de controle e artificialmente inteligentes inauguravam a nova era da tecnologia, o *techno-hell*¹⁸ (DINELLO, 2005, p. 89). Não apenas o sonho da vida eterna intermediada pela máquina estava abalado, mas a vida humana na Terra estava em alerta. O tecno-inferno trouxe uma constante desconfiança das novas mídias e novos aparatos eletrônicos concebidos primariamente para funções militares, tal qual o computador (ibidem, p. 87). Criados com objetivos de quebrar códigos secretos nazistas, lançar mísseis e construir bombas, os primeiros computadores eram imensos e ocupavam o espaço de um quarto inteiro (ibidem, p.105). Com o passar do tempo, o processo de miniaturização dos seus componentes permitiu que o computador fosse construído em versões cada vez menores e o desenvolvimento da inteligência artificial possibilitou o aumento dos poderes da máquina (ibidem, p. 92). Contudo, Dinello ressalta uma dupla visão fundamental sobre as novas máquinas pós-guerra: o que é inspirador também pode ser perigoso (ibidem, p. 89). Na cultura popular, tanto na literatura quanto em filmes de ficção científica, os supercomputadores tomaram o lugar dos vilões: máquinas superinteligentes, que dominam e oprimem a humanidade de acordo com seus caprichos. A inteligência artificial é retratada como porta para um universo futuro de domínio da tecnologia que, liberada da dependência humana, se funde com princípios de controle social, manipulação e vigilância (ibidem, p. 95).

¹⁷ “Machine Age culture and the cataclysm of World War I challenged the religious promise of heaven on earth promulgated by techno-utopians. That promise, which grew out of the biblical vision of resurrection into the Heavenly City, fueled public enthusiasm for technological expansion. While the dangers of technology and irresponsible science received some cultural attention in the nineteenth century, a sense of techno-optimism prevailed. As machinery turned people into robots or butchered them in battle, cultural criticism increased, especially in the German Expressionist films of the early twentieth century”.

¹⁸ Tecno-inferno, em tradução livre.

Diferentemente dos computadores militares, Sconce enfatiza o computador pessoal como mídia interativa e íntima, comportando-se como amiga e confidente em sua interface eletrônica imediata (2000, p. 3). Apesar das inúmeras transformações que desenraizaram o computador do âmbito militar e o importaram para o espaço familiar, a suspeita sobre as intenções da tecnologia ainda são visíveis nas produções fílmicas. Para Tom Gunning:

O uso diário e a familiaridade com esses dispositivos podem destruir sua natureza misteriosa, mas a ficção fantástica frequentemente cria cenários misteriosos restaurando suas associações sobrenaturais iniciais: telefonemas dos mortos, fotografias que parecem mudar em relação a seus objetos ou filmes que afetam os ouvintes como fantasmas (2008, p. 83, tradução nossa) ¹⁹.

É o caso de *Amizade Desfeita*. O longa-metragem independente foi produzido com a finalidade de discutir o *bullying* na era hipermoderna: antes das tecnologias digitais se estenderem pela vida dos adolescentes como uma extensão de si mesmos, a prática nociva do *bullying* era restrita ao ambiente escolar. Com a popularização de computadores e celulares, o *bullying* tornou-se uma atividade constante não apenas dentro do espaço estudantil, mas, principalmente, no ciberespaço. Com o intuito de amplificar essa discussão para o filme, o computador foi tomado como base narrativa, no qual acontecimentos chave da vida de um grupo de amigos vão sendo revelados por um personagem que se comporta como um vírus invasor. Fotos privadas são jogadas na internet; o vídeo caseiro de striptease é lançado em um site de vídeos pornográficos; fotos e vídeos de sexo e nudez são raqueados e exibidos como troféus.

Segundo Klaus’Berg Bragança, autor do livro *Realidade Perturbada: corpos, espíritos, família e vigilância no cinema de horror*, essa geração se encontra no meio de uma ambivalência tecnológica: nunca se esteve tão protegido, porém, nunca se sentiu mais insegurança (2018, p. 188). O autor direciona essa reflexão principalmente para a prática da vigilância, largamente exercida pelos jovens do filme contra uma das meninas em questão: Laura. Para Bragança, a onipresença da tecnologia permitiu a criação de um cidadão vigilante, que além de se expor, tem o poder de expor o outro aos olhares imbuídos no mundo digital; capaz de denunciar os desvios de conduta dos outros (2018,

¹⁹ “Daily use and familiarity with these devices may destroy their uncanny nature, but Fantastic fiction has often created uncanny scenarios by restoring their initial supernatural associations: telephone calls from the dead, photographs that seem to change in relation to their subjects, or films that affect hearers like wraiths”.

p. 250). Assim, promovendo uma pequena vingança contra sua ex-amiga e rival, Blaire grava um vídeo constrangedor de Laura e, junto com mais alguns amigos, criam contas falsas e expõem o mesmo vídeo na internet. Porém, na era do tecno-inferno, o computador que viabilizou *cyberbullying* também se torna vetor de uma vingança sanguinária.

Os medos acordados na geração do pós-guerra sobre as novas tecnologias que surgiam a partir de iniciativas militares, perderam força à medida que tais mídias se adequaram ao ambiente doméstico e a vida civil. Os temores e ansiedades tecnofóbicos passaram a ser pautados não mais no perigo que os novos meios – por si só - poderiam representar para os seres humanos, mas, essencialmente, no mau uso dessas novas tecnologias (BRAGANÇA, 2018, p. 252). Os computadores totalitários de meados do século XX dão lugar às inquietações sobre a popularização massiva da tecnologia digital (ibidem). De acordo com Bragança, os produtos da cultura pop tendem a projetar condições nas quais o sujeito que teve acesso a um tipo de tecnologia de vídeo torne-se “responsável pelas consequências de sua manipulação indevida ou destrutiva, na condição de vítima e vilão em potencial” (2018, p. 187). *Amizade Desfeita* evidencia o uso das mídias tanto para o bem quanto para o mal, permitindo que sejam encontrados nos jovens vítimas e vilões simultaneamente, e, como conto moral, é impiedoso ao eliminar todos os participantes dos mundos tecnológico e real.

Somado a isso, o ciberespaço deixa o status de reino do divino para dar lugar a um ambiente obscuro, que opera como uma armadilha perigosa, lugar de inteligências manipulativas (DINELLO, 2005, p. 14). Na medida em que a tecnologia é modificada pelos seus usuários, o ciberespaço se torna, progressivamente, uma zona que permite apenas uma visibilidade parcial, subordinada aos critérios e intenções dos seus participantes (BRAGANÇA, 2018, p. 251). Como um universo conhecido apenas em parte, o usuário do ciberespaço está suscetível a outros membros deste mesmo espaço e, também, a praga da tecnologia hipermoderna: o vírus tecnológico.

Empregados durante diversas guerras, os vírus de doenças graves são considerados armas biológicas de uso proibido pela Convenção de Haia e o Protocolo de Genebra, elaborados por vários países desde 1899 até o fim da década de 1990²⁰. Ao contrário do que se espera para os vírus criados em laboratórios e usados em frentes

²⁰ <https://super.abril.com.br/mundo-estranho/existem-armas-proibidas-em-guerra/>

militares, o vírus tecnológico é um parasita que se metamorfoseia e evolui em direções imprevisíveis (DINELLO, 2005, p. 247). De acordo com Dinello, o mundo hipermoderno e as implicações que ele carrega estimulam o medo cultural ao enfatizar o poder monstruoso, a onipresença e a resiliência do parasita virtual (ibidem, p. 249). Para o autor, “o vírus simboliza o lado mais sombrio das tecnologias do século XXI” principalmente na sua eficiência em invadir, contaminar e corromper o ciber-céu (ibidem, p. 272). Logo no início de *Amizade Desfeita*, os amigos, que conversam numa vídeo-chamada do Skype percebem a presença de um desconhecido cujo apelido na rede social é Billie227. Julgado como *troll*²¹ ou uma simples falha do programa, o desconhecido revela saber mais do que se espera ao encaminhar, separadamente, pequenas mensagens, fotos e vídeos íntimos aos personagens da trama. Como um vírus, Billie227 invade a videoconferência e contamina a relação dos jovens até que sobre apenas a rival e principal vítima/vilã, Blaire. Dinello ressalta que o vírus orgânico causa estragos aos corpos humanos vulneráveis, enquanto o parasita tecnológico estraga a mente e a humanidade do indivíduo no ciberespaço (ibidem, p. 270). Ainda que a ficção de tecno-céu se concretizasse e a consciência pós-humana escapasse da carne ao se fundir com um computador, ainda estaria vulnerável ao parasita eletrônico (ibidem, p. 269). Em *Amizade Desfeita*, o vírus é apto, misteriosamente, a atuar nos corpos tecnológicos e orgânicos: Billie227 destrói a reputação dos integrantes da conversa dentro do ciberespaço conforme os problemas entre eles são notabilizados – e publicados em rede -, e elimina a vida de um por um impulsionando-os ao suicídio.

Como visto anteriormente, o cinema de horror se debruça sobre as mudanças pertinentes a sua geração. Segundo Bragança, o horror não foi o responsável por originar fobias, sejam tecnológicas ou de outras vertentes; pelo contrário, o gênero “abriga ficcionalmente uma mentalidade tecnofóbica exposta pela sociedade” (2018, p. 253). A obra ficcional passa a ser um reflexo do momento contemporâneo indicando quais tensões e ansiedades atuam no seio da sociedade (ibidem, p. 72). *Amizade Desfeita*, bem como outros exemplares do gênero, espelham uma moralidade herdada de uma cultura paternalista no qual jovens que fazem mau uso das tecnologias serão punidos de forma impiedosa. Para Bragança, filmes como este têm mais a ver com uma colisão ideológica do que participativa: “uma mentalidade conservadora atua por trás da punição empregada na figura do monstro” (ibidem, p.275). Enquanto conto de horror,

²¹ Na internet, é uma gíria que designa uma pessoa cuja intenção seja causar discussão.

Amizade Desfeita fortalece o espírito de tecnofobia ao mesmo tempo em que evidencia a presença sobrenatural na mídia: se a eletricidade mostrou novos caminhos para contatar os mortos, o computador abriu as portas para realização das suas vinganças. O capítulo a seguir pretende discutir a respeito das novas possibilidades estilísticas que *Amizade Desfeita* apresenta e a ligação destas mesmas com um novo momento hipermoderno.

2. O estilo: reconfigurações e novas possibilidades em *Amizade Desfeita*

Para Lipovetsky e Serroy, o cinema do século XXI é, principalmente, fruto de uma nova modernidade ainda mais voltada para as sensações e a individualização da experiência.

O cinema hipermoderno é o resultado de uma nova era global: a hipermodernidade. O prefixo híper, amplamente utilizado pelos autores para definir o período e todos os movimentos sociais, culturais e econômicos que se seguem após a modernidade – hipercapitalismo, hipermídia e hiperconsumo –, indica uma sociedade direcionada à cultura do excesso. Dessa forma a hipermodernidade é compreendida como o tempo onde tudo se amplifica, radicaliza e se torna vertiginoso, fruto de uma sociedade liberal indiferente “aos grandes princípios estruturantes da modernidade” (LIPOVETSKY; CHARLES; 2004, p. 26). Assim, o cinema da geração hipermoderna evidencia uma dinâmica de ultra modernização em razão de uma série de invenções tecnológicas: a ascensão do vídeo nos anos 1980, seguido das imagens digitalizadas desde os anos 1990, que motivaram novas possibilidades de montagem, bem como a abordagem mesma do ato de filmar. Os computadores agora atuam vigorosamente na concepção dos filmes de ficção científica, por exemplo, retocando imagens, inserindo ou suprimindo pessoas do quadro, captando os movimentos dos atores a fim de restituí-los de forma animada em personagens puramente virtuais, construindo universos inteiros concretizados apenas no mundo cibernético (LIPOVETSKY; SERROY; 2009, p. 50). O cinema do século XXI acompanha a velocidade do mundo hipermoderno e responde aos estímulos diversos que este lhe implica: salas de cinema se tornaram ainda maiores, com sistema de som de alta qualidade e projeção digital que dispensa o maquinário antigo substituindo-o, até mesmo, por transmissão via satélite em alguns casos. O hipercinema é o cinema das imagens chocantes, sensoriais e imediatas que se articulam em velocidade acelerada (ibidem, p. 53).

Esses novos dispositivos nos quais o cinema transita – do computador ao telefone celular, do tablet à fachada de mídia – alteram a própria natureza da tela original (CASETTI, 2015, p. 12). Segundo Lipovetsky e Serroy (2009, p. 11), essas novas tecnologias cambiaram o emprego do ecrã, transformando a tela-espetáculo em tela-comunicação, de uma tela única ao tudo-tela. A tela-cinema deixou de ser exclusividade da sala escura e passou a se fundir numa galáxia de novas dimensões: o ecrã é onipresente e multiforme, planetário e multimidiático (ibidem, p. 12).

[...] eis que o cinema, numa configuração que tem pouco a ver com o que era desde a origem, se apresenta agora numa minitela portátil, com a possibilidade de congelar a imagem, voltar atrás, escolher a língua de dublagem (LIPOVETSKY; SERROY; 2009, p. 13).

Uma nova era que prevê filmes sem película em salas de cinema que não são apenas de cinema (GAUDREAU; MARION, 2016, p. 146). De acordo com Francesco Casetti, autor do livro *The Lumiere Galaxy*, novas transformações trazem consigo uma expansão das perspectivas do cinema (2015, p. 7). O cinema, na era hipermoderna, se testa e se ajusta quando explora novos territórios, entrelaçando as variações e diferenças à tradição e a memória (CASSETTI, 2015, p. 7-8). Para o autor, mesmo quando o cinema migra de seu espaço no qual consolidou a cultura da imagem em movimento, ele conserva elementos individuais tradicionais que são próprios da sua identidade enquanto meio (2015, p. 20). Nesse cenário de constante desenvolvimento tecnológico, o que migra e se estabelece dentro desse novo contexto, segundo Casetti, é a experiência (ibidem).

A noção de experiência transborda a questão da percepção e implica também na reflexividade e em práticas individuais ou sociais:

[...] o que constitui o núcleo definidor de um meio é o modo como ele ativa nossos sentidos, nossa reflexividade e nossas práticas. A forma como ele o faz é indubitavelmente influenciada pelo complexo técnico, mas também se cristalizou ao longo do tempo em uma forma cultural que é reconhecível como tal e que também pode encontrar instanciações diferentes (CASSETTI, 2015, p. 5, tradução nossa)²².

A experiência do cinema não é calcada apenas no dispositivo espacial, mas engloba fatores culturais, sociais e estéticos e pode ser definida pela forma com que situa o espectador na relação com o mundo e com os outros (CASSETTI, 2015, p. 24). Isto posto, um traço intrínseco da experiência cinematográfica é que, uma vez vivenciada no ambiente escuro da sala teatral, ela também pode manifestar-se em outros lugares, mesmo longe da presença da grande tela (ibidem, p. 25). A enorme difusão de novas telas da vida cotidiana atrai também uma maior presença do cinema: filmes em salas de espera, em lanchonetes, nas poltronas dos aviões. Essa multiplicação de

²² “[...] What constitutes the defining core of a medium is the way that it activates our senses, our reflexivity, and our practices. The way it does so is undoubtedly influenced by the technical complex, but it has also crystallized over time into a cultural form that is recognizable as such and which can also find different instantiations”.

espaços dá aos filmes novas trajetórias ao longo dos quais fluem novos formatos e novos ambientes de exposição para serem usufruídos; permite que o cinema se reinvente a medida que se adapta a uma nova paisagem midiática (ibidem, p. 19).

O que acontece agora é uma ruptura na forma tradicional do cinema, não só devido à ascensão do digital, mas, principalmente, por um reconhecimento e aceitação sociocultural: por mais de um século, o cinema denotou tanto um produto em particular (o filme) quanto uma forma específica de uso (a sala escura); esses dois componentes da experiência cinematográfica atravessam uma fase de separação (CASSETTI, 2015, p. 9). Segundo Casetti, a separação do conteúdo fílmico da sala teatral não interfere na autenticidade de ambos (ibidem). Antes, o cinema teatral permanece atingindo marcas ainda maiores de bilheteria ano após ano, enquanto o cinema que transita nas novas mídias visa intensificar a experiência cinematográfica por meio de um maior envolvimento dos sentidos (ibidem, p. 106).

De acordo com o teórico, esse evento de trânsito do cinema para habitar novos meios pode ser chamado de realocação: processo pelo qual a experiência de um meio é reativada e reproposta em outro lugar além do local em que foi formada – com novos dispositivos e ambientes (CASSETTI, 2015, p. 28). O cinema hipermoderno é capaz de separar o lugar (isto é, o teatro), do suporte (o filme) e também da comunidade (o público), numa profunda desarticulação de um regime de observação que define o cinema como meio composto (ibidem, p. 59). Assim sendo, a natureza da realocação segue por dois caminhos: na primeira delas, a experiência não é mais sustentada pelo ambiente e sim pelo filme; de outro modo, a experiência cinematográfica é reativada pela existência de um ambiente adequado (ibidem, 48-49). O hipercinema delega ao filme a responsabilidade de conduzir o espectador à experiência antes legada à sala teatral que, unida à passividade do público, produzia um efeito de imersão. No celular, no computador ou no tablet, o filme pode ser assistido em qualquer espaço, seja ele aberto ou fechado, silencioso ou ruidoso. Entretanto, Casetti argumenta que, a mesma experiência que depende do suporte fílmico igualmente se submete ao ambiente adequado para a compreensão do mesmo: o cinema deslocado das salas teatrais força seu espectador a criar uma bolha em torno do filme – basta que alguém interrompa o processo imersivo criado para que a bolha se dissolva (ibidem, p. 49).

As novas telas do hipercinema funcionam, segundo Casetti, como as junções de um circuito complexo, caracterizadas tanto pelo fluxo contínuo quanto por processos localizados na configuração e/ou reconfiguração das imagens que circulam (2015, p.

156). Essas novas tecnologias reconfiguraram as imagens que se deslocam na hipermodernidade e, conseqüentemente, redesenham a relação da tela com o mundo. No cinema restrito a salas de exibição, a tela poderia ser retratada a partir de três metáforas: como janela – a observação direta de um mundo; como um quadro – a representação de um mundo; ou como espelho – o reflexo do mundo e até de nós mesmos (ibidem, p. 157-158). Com uma exibição descentralizada, o cinema ocupou todas as telas possíveis da vida hipermoderna, tendo suas metáforas atualizadas para: monitor – a tela é uma ferramenta de controle de um mundo; quadro-negro – a tela proporciona instruções de comportamento; e álbum de recortes – redes sociais permitem um mosaico de textos e figuras que funcionam como auto representações estimuladas por outros álbuns (ibidem, p. 163-166). A tela que exhibe não é mais exclusividade do cinema e por isso ganha novas relações com o indivíduo:

Na realidade, o que se perde é o processo tradicional de identificação-projeção, descrito pelos psicólogos e, para o cinema, por Edgar Morin: os participantes da rede social não encontram mais histórias completas para se reconhecerem. Em vez disso, eles vivem no meio de um fluxo contínuo de dados, disponíveis para todas as eventualidades; eles coletam o material que é mais significativo e semelhante a eles; eles editam esse material em um todo composto; e eles fazem de suas vidas uma combinação (CASSETTI, 2015, p. 167, tradução nossa)²³.

A relação que o espectador de *Amizade Desfeita* experimenta é muito próxima do que Casetti argumenta no trecho acima: a audiência que utiliza os novos meios para uma dezena de atividades, inclusive para assistir filmes, importa-se com a interação que o filme pode produzir, com o quão dentro da história, que sinaliza um acontecimento verdadeiro, ele pode estar como ele mesmo. Ainda que *Amizade Desfeita*, inicialmente, conecte o olhar de Blaire com o do espectador para que este último seja introduzido na história, a cena final do filme desconecta o mesmo dessa relação de identificação para que experimente o momento final como participante do evento apresentado na diegese. Ver um filme não é mais apenas uma atividade escópica (CASSETTI, 2015, p. 191).

Dessa forma, os filmes dessa geração híper midiaticizada exigem mais do que apenas assistir: solicitam um envolvimento sensorial e até mesmo performático. Casetti aponta que a multiplicidade de dispositivos proporcionou ao cinema uma multiplicidade

²³ “In reality, what is lost is the traditional process of projection-identification, as described by psychologists and, for film, by Edgar Morin⁴²: social network participants no longer find completed stories in which to recognize themselves. Rather, they live in the midst of a continual flow of data, available to them for every eventuality; they collect the material that is more meaningful and akin to them; they edit this material in a composite whole; and they make of their lives a *combination*.”

de relações (2015, p.185). Para o autor, os espectadores novos agora modelam os filmes ou os remodelam em si mesmos, devido a uma associação de novas práticas que afetam o objeto, as modalidades e as condições da visão (ibidem, p. 186).

O efeito é que os espectadores se tornam os protagonistas ativos do jogo, mesmo que continuem sendo seus peões. Eles não são mais solicitados a estar presentes em uma projeção com os olhos bem abertos, apenas reagindo ao filme ou ao ambiente; em vez disso, eles devem agir para tornar sua própria visão possível (CASSETTI, 2015, p 186, tradução nossa) ²⁴.

Essa relação performática que o cinema hipermoderno exige se encontra no seio de uma transformação cultural que implica um novo fazer participativo. Assim, Casetti ressalta que o espectador de novos dispositivos cinematográficos não se comporta mais como a audiência tradicional que encontrava na tela do cinema tudo o que precisava para compreender a história; mas comporta-se como um *bricoleur*²⁵: alguém que constrói o que precisa aproveitando uma série de oportunidades e materiais, articulando-os e encontrando o melhor arranjo (ibidem, p. 189). Em *Amizade Desfeita*, os elementos diegéticos que constituem o filme estão disponíveis por toda a web: rede social das personagens centrais, vídeo de *cyberbullying* na conta criada para o filme, a página na internet que noticia e compartilha o vídeo de suicídio de Laura. Com tanta informação sobre o filme disponível, basta uma rápida pesquisa para encontrar inúmeras contas de Blaire Lily e Laura Barns no Facebook, criadas por fãs do filme; os vídeos de *cyberbullying* de Laura se espalharam por diversas outras contas no YouTube e incluem, até mesmo, efeitos de montagem e imagens diferentes dos que foram apresentados no longa-metragem. Casetti destaca que o espectador dos novos meios é primariamente um usuário de mídia, capaz de se deslocar pelos dispositivos disponíveis, preparado para experimentar o seu funcionamento à procura de novas possibilidades de ação (ibidem, p. 193).

Dessa forma, o cinema deixa de ser uma coisa para se tornar duas: conserva-se sua configuração espaço-temporal das salas teatrais, mas também assume sua dinâmica hipermoderna de realocação nas mídias móveis (ibidem, p. 54). Para Lipovetsky e Serroy, o cinema:

²⁴ “The effect is that the spectators become the active protagonists of the game, even if they continue to be its pawns. They are no longer asked to be present at a projection with eyes wide open, just reacting to the film or to the environment; instead, they must act to make their own viewing possible”.

²⁵ Produtor amador, tradução nossa.

Não se acha atrás de nós: ele não cessa de se reinventar. Mesmo confrontado a novos desafios de produção, de difusão e de consumo, o cinema continua sendo uma arte de um poderoso dinamismo, cuja criatividade não está de modo algum em declínio. O tudo-tela não é o tórumo do cinema: mais do que nunca, este demonstra inventividade, diversidade, vitalidade (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 14).

Para Marion e Gaudreault, as tecnologias estão em constante, e necessário, modo de auto definição (2016, p. 131). Assim, é importante perceber o cinema como um meio de comunicação que não está em estado de estagnação, mas como um novo cinema que nasce em resposta às interrogações identitárias ocasionadas pela ascensão do modelo digital (GAUDREULT; MARION, 2016, p. 130-131). O cinema hipermoderno espalha-se para além da tela original fazendo emergir um cinema global, pluri-identitário, fragmentado e multiculturalista, que não se atém mais exclusivamente a uma única tela, mas que é capaz de habitar todas as que descendem de si (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p.17).

Tantas transformações tecnológicas tiveram impacto significativo nas técnicas aplicadas dentro da indústria cinematográfica. A composição imagética dos filmes presentes na era do tudo-tela foi alterada na medida em que adicionou elementos dos novos dispositivos proporcionando transformações no sistema formal estilístico dos produtos audiovisuais. Para David Bordwell e Kristen Thompson, o estilo, enquanto uso sistemático de determinadas técnicas da mídia cinema para conceber uma obra fílmica, produz padrões formais que desencadeiam ideias e emoções (2013, p.17; 2013, p. 4). Como resultado de escolhas feitas pelo cineasta em circunstâncias históricas específicas, o estilo é o componente da obra cinematográfica que, a partir da sua sistematização, sustenta a leitura do texto fílmico ao espectador (2013, p. 174). Bordwell e Thompson apontam que a sistematização das técnicas de mídia – como profundidade de campo, cor, iluminação, velocidade, enquadramento, sons diegéticos e extra diegéticos – se tornaram fundamentais na constituição da experiência cinematográfica do espectador ao tornarem-se convenções frequentemente convocadas para atrair a atenção da audiência momento a momento para os elementos constituintes da narração (2008, p. 7-8).

Entretanto, frente a novos paradigmas imagéticos espalhados nas diversas novas telas, o estilo aplicado aos produtos cinematográficos renuncia algumas de suas articulações clássicas para dar lugar a técnicas que priorizam a performance e a interação do sujeito compreendido na hipermodernidade. Segundo Bordwell e

Thompson, o caminho natural do hipercinema é expandir-se para os novos dispositivos numa tentativa de vencer os altos custos de distribuição:

(...) o filme é um meio tecnológico geralmente destinado a um público amplo. Portanto, as formas em que os filmes são divulgados e mostrados podem afetar as experiências dos espectadores. O vídeo doméstico torna a visualização em um grupo ou atividade individual, mas ver um filme em um teatro cheio produz uma resposta diferente (BORDWELL, THOMPSON; 2008, p. 42, tradução nossa)²⁶.

Da mesma forma, os autores destacam que a escolha de se distribuir um filme por outros meios que não seja a tradicional sala escura cria novos caminhos no domínio da narração das histórias e, conseqüentemente, no campo do estilo (2008, p. 42). À medida que o tamanho da imagem diminui, os enquadramentos vão se tornando mais próximos; a iluminação de três pontos – padrão no cinema clássico – dá lugar a uma luz dura, que cria contrastes; a expressão corporal do ator vai sendo restrita ao espaço do rosto, por exemplo. No que tange a construção visual e auditiva do tradicional filme de gênero, o horror é marcado por convenções que incluem:

(...) códigos de iluminação usados para criar escuridão, sombras e obscuridade; efeitos sonoros discordantes ou inquietantes e pistas musicais para aumentar o sentimento de suspense, momentos de choque ou sentimentos de desconforto; maquiagem de monstros e outros efeitos especiais usados para descrever a morte e a destruição do corpo; técnicas de edição e cortes que mais uma vez criam momentos de suspense ou salto; e certas fotografias e ângulos de câmera (não menos importante, o ponto de vista) para sugerir perigo (CHERRY, 2009, p. 55, tradução nossa)²⁷.

Em *Amizade Desfeita* muitos desses elementos são organizados em torno da protagonista numa tentativa de desvincular o filme de uma produção cinematográfica industrial e simular um evento real. Códigos de iluminação, efeitos sonoros, pistas musicais, ângulos e enquadramento construídos pela câmera dos computadores dos

²⁶ “(...) film is a technological médium usually aimed at a broad public, so the ways in which movies are circulated and shown can affect viewers’ experiences. Home vídeo turns viewing into a small-group of individual activity, but seeing a film in a packed theater yields a diferente response.”

²⁷ “(...) lighting codes used in order to create darkness, shadows and obscurity; discordant or unsettling sound effects and musical cues to enhance feelings of suspense, moments of shock or general feelings of unease; monster make-up and other special effects used to depict death and the destruction of the body; editing techniques and cuts which again create suspense or jump moments; and certain camera shots and angles (not least the point-of-view shot) to suggest danger. In this way, engaging with aesthetics illustrates how different forms of horror ‘work’.”

personagens são manipulados pelos próprios participantes do filme. O estilo se constrói, nesse caso específico, a partir das decisões que os jovens integrantes do chat – em especial da protagonista – tomam. Essa relação de aproximação que *Amizade Desfeita* pretende incentivar do espectador com os personagens é possibilitada e potencializada pela mídia na qual a história acontece – o computador.

Para Noel Carroll, comumente o horror procura estabelecer uma conexão com sua audiência baseada no afeto: "o gênero do horror, que atravessa muitas formas de arte e muitas mídias, recebe seu nome da emoção que provoca de modo característico ou, antes, de modo ideal; essa emoção constitui a marca de identidade do horror" (CARROLL, 1999, p. 30). Da mesma forma, Cherry sugere que o horror enquanto gênero emprega determinadas convenções estilísticas para aumentar as respostas emocionais do espectador tornando as escolhas técnicas do filme determinantes para a criação de afetos (2009, p. 53). Segundo a autora, é possível que as características mais importantes do universo cinematográfico do horror tenham a ver com o afeto que os filmes pretendem estimular dado que, as respostas emocionais e fisiológicas podem se manter constantes enquanto outras características e convenções genéricas evoluem (ibidem, p. 52).

A ligação entre o estilo do cinema de horror e os afetos por ele produzidos são frutos geracionais: Cherry aponta que a variação de estilos no decorrer da longa vida do horror como gênero atua, também e, principalmente, na concepção dos afetos (2009, p.89). Na medida em que os filmes de horror vão recorrer a novas técnicas e tecnologias de mídia para construção do produto audiovisual, novos afetos vão sendo provocados na audiência. Dessa forma, a história do estilo dentro do horror se configura como as histórias das mudanças tecnológicas que o cinema sofreu através dos anos, tendo como consequências novas ligações emocionais com seus espectadores (ibidem, p. 54). A constante renovação técnica do estilo nos filmes de horror tem intrínseca relação com as inovações que cinema adotou, tornando o gênero altamente renovável.

À vista das eminentes mudanças citadas neste capítulo, o tópico a seguir procura fazer uma análise do estilo empregado pelo objeto em questão – o filme *Amizade Desfeita* – à luz das estratégias utilizadas para produzir uma forma de imersão no evento relatado e amplificar a experiência fílmica.

2.1 Assassinos virtuais: imagem e som em *Amizade Desfeita*

“Não responda mensagens dos mortos”, é o que diz o título de uma matéria que Blaire abre logo após receber uma mensagem da conta de Facebook de sua ex-amiga Laura Barns. O conteúdo da página alerta para o perigo de se responder ao chamado de alguém que já morreu expondo o caso de uma professora que se suicidou depois de receber a mensagem de seu falecido esposo. Depois de ler a matéria do site suspeito, Blaire retorna ao chat onde Laura a contatou pela primeira vez e avisa: “Quem quer que esteja fazendo isso, eu vou te denunciar!”. Ao tentar comunicar a invasão da conta de Laura, Blaire presencia uma reação incomum da máquina: as palavras “I Got her”²⁸ se espalham por todos os campos preenchidos corretamente pela protagonista. Algo incomum está acontecendo no computador.

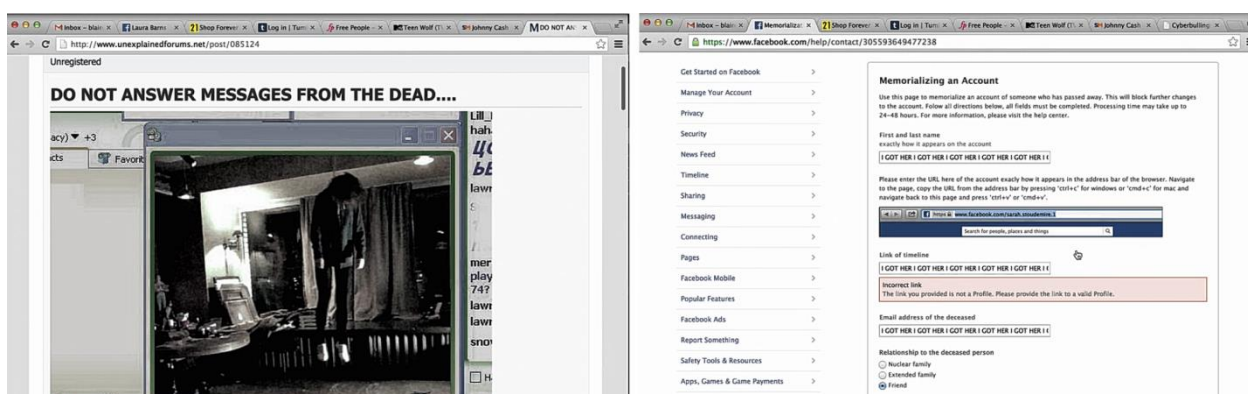


Figura 2 - (À esquerda) O site suspeito aberto por Blaire minutos antes de tentar e falhar na denúncia de invasão de conta no Facebook (à direita).

A escolha de contar a história de uma jovem morta que volta para assombrar os amigos pelo computador usando como tela a própria interface da máquina proporcionou à produção do filme um terreno vasto de limitações e experimentações. De acordo com Bordwell e Thompson, essas escolhas técnicas que o cineasta faz para construir a imagem do filme estão constantemente interagindo com o outro sistema formal, a narrativa, a fim de conceber o filme total (2008, p. 304). Portanto, não raro, muitos cineastas planejam o estilo geral do filme para refletir a progressão da história (ibidem, p. 305). Em *Amizade Desfeita* as escolhas estilísticas da produção são feitas com a finalidade de ressaltar a evolução do drama e criar a sutil sensação de progresso

²⁸ Eu peguei ela, em tradução livre.

narrativo – o estilo se comporta como um suporte narrativo para a história a ser contada (ibidem, p. 307).

Decisões sobre mise-en-scène, cinematografia, som e edição fazem parte da criação do filme na medida em que moldam a forma fílmica: nenhum filme usa todas as possibilidades técnicas disponíveis; antes, o cineasta faz determinadas escolhas estilísticas e as adota para todo o filme (BORDWELL; THOMPSON, 2008, p. 304). Tradicionalmente, o estilo do filme resulta de uma combinação de restrições históricas e escolhas deliberadas (ibidem, p. 305). Por esse motivo, as decisões técnicas do diretor fazem diferença em como o público percebe e experimenta o filme (ibidem, p. 307).

Essa prática de seleção de técnicas do estilo também culmina no que Bordwell e Thompson denominam como técnicas salientes: diante das diversas opções técnicas empregadas num filme algumas delas destacam-se pela reincidência, construindo um padrão estilístico (2008, p. 306). As saliências revelam de quais técnicas o filme depende fortemente; quais escolhas desempenham um papel central no efeito geral do filme (ibidem). Para Kristopher Woofter, autor da tese *Shoot the Dead: Horror cinema, documentary and gothic realism*, as escolhas técnicas que atuam proeminentemente em *Amizade Desfeita* atuam nos campos da mise-en-scène, cinematografia e som. No que tange a primeira delas, para Woofter, a mise-en-scène do filme “é o resultado de uma simulação meticulosa do mundo hipermediado da área de trabalho do usuário digital” (2016, p. 166, tradução nossa)²⁹. O teórico destaca a construção do espaço fílmico a partir das múltiplas janelas e múltiplos rostos achatados na tela bidimensional “colapsando em uma superfície iluminada que produz uma planura quase sufocante – uma uniformidade que causa mal estar” (ibidem, tradução nossa)³⁰. De fato, a mise-en-scène de *Amizade Desfeita* destaca-se pela escolha de justapor janelas numa perspectiva cotidiana do sujeito hipermoderno. Fotos e pastas na área de trabalho, o movimento do cursor do mouse, a múltipla utilização de redes sociais, sites de compra online, aplicativo de música, a conversa via videoconferência, estão acumulados na tela como camadas de ação que, em determinados momentos, são convocados para o primeiro plano do quadro pela personagem principal, Blaire. Além disso, uma relação de temporalidade singular se estabelece ao recorrer à sobreposição de janelas inclusive para apresentar *flashbacks* apresentando tempo presente e passado concomitantemente

²⁹ “(...) is the result of a painstaking simulation of the hypermediated world of the digital user’s desktop.”

³⁰ “(...) collapsing into a backlit surface that yields an almost suffocating flatness—a malaise-causing uniformity.”

em tela. Diante desse cenário, não raro a encenação ajuda o espectador a distinguir o que é importante na tela: quando Blaire lê textos longos, o cursor do mouse aponta para o trecho em que está a sua atenção – e no qual deve estar a atenção do espectador também. Assim, o diretor não apenas dirige o elenco, mas dirige, através das escolhas técnicas, a atenção da audiência.

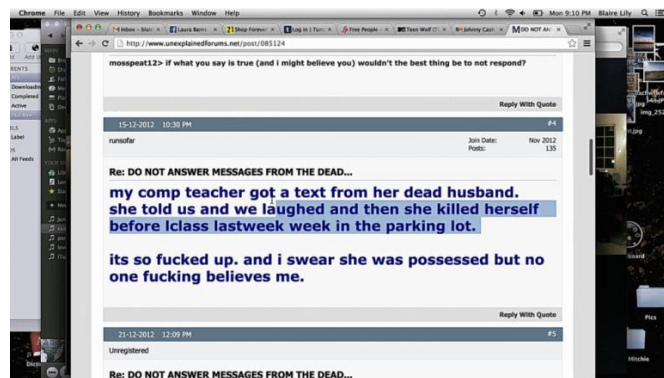


Figura 3 - Blaire seleciona o texto de sua leitura para orientar o espectador.

Outro elemento saliente do estilo segundo Woofter está no campo da cinematografia. Para o teórico, a pouca profundidade de campo que o filme oferece é reservada apenas para o espaço físico dentro das janelas de bate-papo do Skype, mostrando rostos em close-ups, que encaram a pequena câmera do computador (2016, p. 166). O ambiente no qual se encontram os personagens, no início do filme, possui sempre uma luz de fundo para dar ao espaço em que estão inseridos sinais de suas personalidades. Entretanto, na medida de em que os jovens vão sendo assombrados pela entidade misteriosa, suas imagens vão perdendo profundidade frente a *webcam*, os close-ups se tornam cada vez mais próximos, num achatamento que os coloca como iguais as demais janelas abertas no quadro. Essa planificação progressiva que as imagens dos personagens sofrem, dá ao espectador a impressão de que os mesmos estão presos no ambiente que julgavam controlar. Outro componente da cinematografia importante é o enquadramento utilizado durante o filme que dá pouco espaço para inferências sobre o campo fora de tela. Os rostos dos personagens tomam quase toda a janela em que estão inseridos e em raros momentos, como o suicídio de Val e os sustos que Adam sofre em casa, esse espaço é empregado como elemento de suspense e mistério – uma prática estilística e narrativa recorrente no gênero de horror.



Figura 4 - Achatamento progressivo das janelas de videoconferência.

O último elemento considerado como técnica saliente por Woofter é o som do filme. Cliques do mouse, som de digitação no teclado, aviso de mensagens enviadas e recebidas, bipes e tons familiares das redes sociais abertas além de música diegética escolhida em aplicativo caracterizam o que Woofter considera como efeito de realismo diegético (2016, p. 167). Além dos efeitos sonoros característicos do ambiente web, também é possível acompanhar os sons oriundos dos espaços reais nos cômodos dos personagens: o latido de um cachorro, o liquidificador de Ken, a batida de porta de Jess, a impressora de Adam, o download de um link que chega ao computador de Val. Todos esses sons podem ser gradualmente apagados à medida que Blaire, digitando em outro programa de conversa, troca mensagens privadas com o namorado, desligando-se – e consequentemente, desligando o espectador também – de uma conversa que acontece em voz alta em outra janela. O som do computador de Blaire não foi desligado; o espectador que, a princípio, percebia todos os elementos sonoros do filme, agora apenas ouve o som dos dedos que digitam no teclado e os bipes de recebimento e envio de mensagem. O espectador foi incluído no ponto de escuta de Blaire; conectado a ela, toda a atenção da audiência é voltada para o chat em primeiro plano até que o namorado da

garota alerta “A galera do Skype ainda está aqui”, e o som da conversa retorna imediatamente.

Tais técnicas salientes se comportam de forma a corroborar com uma narrativa que conta a história de um fantasma midiático: Laura aparece logo nas primeiras cenas do filme em imagens borradas, distorcidas, defeituosas, configurando um espírito preso dentro do arquivo digital (WOOFER, 2016, p. 165). De acordo com Woofter, Laura foi armazenada e conservada por intermédio dos vídeos publicados na internet, numa relação de presença não presente, e a exibição desses vídeos logo no início do longa invoca seu espírito de volta (ibidem). Alguns minutos depois de assistir o vídeo de *cyberbullying* que levou a amiga a morte, Blaire recebe uma mensagem do Facebook de Laura que diz: “Ei Blaire... o que você está assistindo?”. Libertada da prisão digital a qual foi legada pelos amigos de escola, Laura domina e exerce influência sobre o tecno-inferno, ciberespaço a que foi confinada, e exerce seu poder maligno para se vingar dos seus colegas.

Aparecendo agora de forma perturbadoramente banal como um ícone do Skype, o fantasma de Laura Barns é um espectro digital para a justiça cósmica e a moral. Usando os meios de comunicação sociais que acabaram condenando-a a morte, Barns postumamente colocou seus antigos amigos, uns contra os outros, manipulando-os para expor sua culpa secreta por meio de uma série de perguntas “Eu Nunca” no bate-papo por vídeo do Skype, publicamente envergonhando-os através da revelação e incriminação de imagens e vídeos deles postados no Facebook (WOOFER, 2016, p. 165, tradução nossa)³¹.

Para Gabriela Almeida e Jéssica Souza, autoras do artigo *Demônios Virtuais, Espírito Hacker e Assassinos Glitch: câmeras diegetizadas e a manifestação do mal no cinema de horror found footage*, a manifestação dessa presença não presente através da tecnologia do computador configura a ação de um espírito hacker (2013, p. 245). Laura manipula os elementos do mosaico computacional a fim de aterrorizar seus ex-colegas e promover sua vingança. Minutos antes do computador de Blaire ser afetado por uma força estranha, os jovens amigos deliberam sobre a natureza do perfil intruso na conversa via Skype: “Pode ser um *troll*”, “Deve ser a Val”, “Provavelmente é um

³¹ “Appearing now in disturbingly banal form as a staring, blank-faced Skype icon, the ghost of Laura Barns is a digital specter out for cosmic justice and moral comeuppance. Using the very social media that ultimately condemned her to death, Barns posthumously pits her former, so-called friends against each other by manipulating them into exposing their secret guilt through a series of “Never have I ever” questions in Skype video chat, and by publicly shaming them via revealing and incriminating images and videos of them posted on Facebook”.

glitch”. Almeida e Souza apontam que o *glitch* (defeito, em tradução livre) no filme de horror, não raro configura uma presença midiática que avisa ao espectador que algo errado está acontecendo (2013, p. 259). No momento citado da conversa, os personagens compreendem o *glitch* como um defeito do programa de videoconferência. Instantes depois, o mesmo revela ter consciência: “Oi”, Billie227 diz aos jovens que, atônitos, discutem sobre como o “defeito” foi capaz de se comunicar. O primeiro contato do espírito hacker com o grupo é marcado por falhas e deformação na imagem de cada um dos personagens. O *glitch* anuncia, neste caso, a manifestação do assassino tecnológico.

Segundo Almeida e Souza, o domínio que o espírito hacker exerce sobre o computador dos personagens evidencia a relação de veículo da materialização do mal que o cinema de horror recorrentemente aborda (2013, p. 252-253). Com total controle sobre a navegação dos participantes da conversa, o espírito hacker atravessa toda a interface computacional, instigando discussões, revelando segredos e agindo diretamente sobre os demais programas nas telas das vítimas – e até mesmo sobre aparatos adjacentes como a impressora.

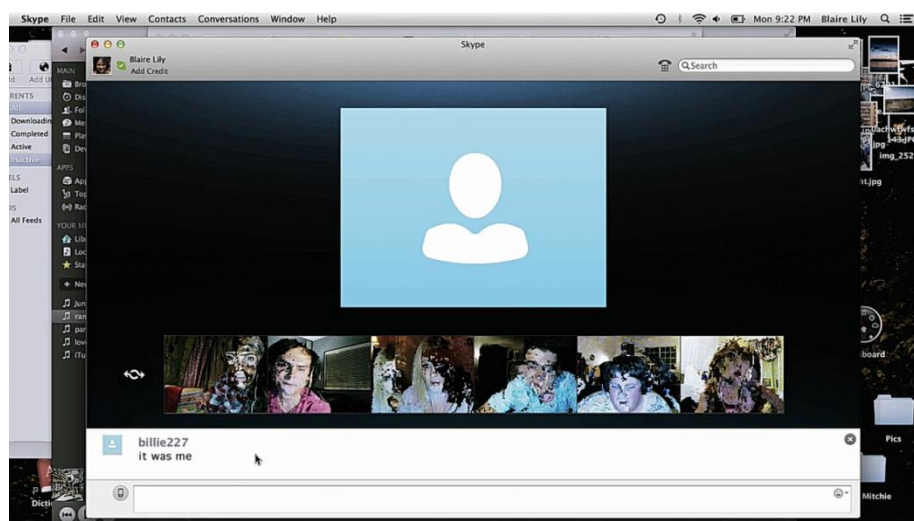


Figura 5 - As janelas dos personagens são tomadas por ruídos imagéticos.

Laura detém um tipo de poder midiático que lhe permite transitar, interagir e influenciar toda a interface do computador, não só de Blaire, mas dos outros participantes de videoconferência. Logo após assistir ao vídeo de *cyberbullying* de

Laura, nos primeiros instantes do filme, Blaire inicia uma chamada de vídeo com Mitch, seu namorado, que culmina numa cena de striptease. A chamada de uma conversa por vídeo do grupo de amigo aparece na tela de Blaire e Mitch e ambos concordam em não aceita-la. Contudo, a chamada é aceita no momento em que Blaire tira, em frente a *webcam*, sua camisa para o namorado surpreendendo a todos: ao casal de namorados que não havia aceitado a chamada, e ao grupo de amigos que não esperava pegar o casal com pouca roupa, gerando comentários maliciosos sobre a presença imediata de um estranho na conversa: “Quem é o seu amigo, Mitch?”, “Estavam fazendo sexo a três?”. O primeiro sinal de que Laura interfere nos elementos que constituem o estilo se dá no seu poder de aceitar a chamada do Skype e invadi-la sem que tenha sido incluída no grupo. Além disso, Laura reativa suas redes sociais, e cria novas, para retomar a interação com seus colegas: manda mensagem para Blaire pelo Facebook, abre uma nova conta no Instagram e acessa sua página no Skype sob o codinome de Billie227.

Mais adiante, o filme retrata os personagens numa situação já de desespero. Depois de duas mortes, os quatro jovens que sobraram temem por suas vidas e pelo que pode acontecer a eles no revelador jogo “Eu Nunca”. “O que você quer?”, pergunta um dos rapazes, ao que Billie227 responde: “Eu quero expor as coisas. Vocês se lembram do vídeo?”. Laura então abre na tela de Blaire – e, provavelmente, na de todos os outros amigos – o vídeo de *cyberbullying* postado na internet e ainda hospedado no site de vídeos mesmo depois de um ano de sua morte. Ao tentar fechar a janela, outra se abre; e assim consecutivamente até que toda a tela esteja tomada pelo vídeo de Laura sendo humilhada online.

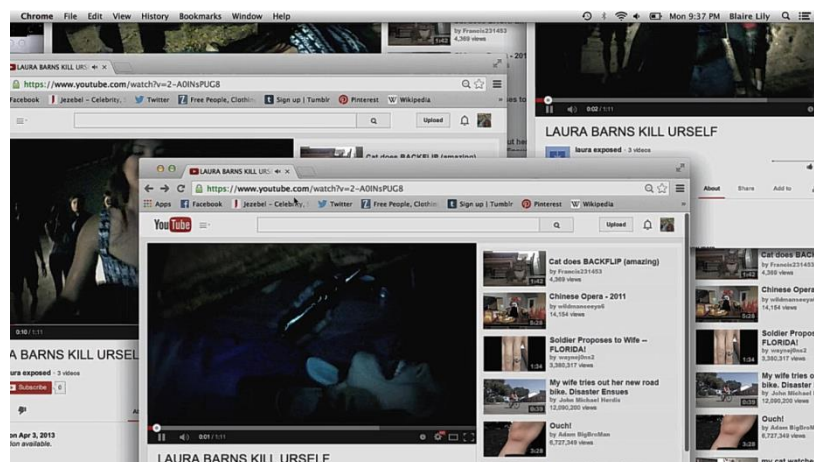


Figura 6 - As janelas do vídeo Laura Barns Kill Urself abrem simultaneamente.

O controle que Laura exerce na interface do computador é resultado de seu poder adquirido por ter sido aprisionada no arquivo digital. Ela agora atravessa a tela comunicacional do computador e surpreende a cada nova intervenção possível que apresenta. O espírito hacker que se tornou, expande seu domínio e usa seu poder para atormentar os jovens antes de matá-los. Ao revelar o caso secreto entre Blaire e o melhor amigo de seu namorado, Laura atua sobre o aplicativo de música de Blaire forçando-a a escutar a trilha que escolheu para retratar o momento de revelação a que a amiga foi exposta.

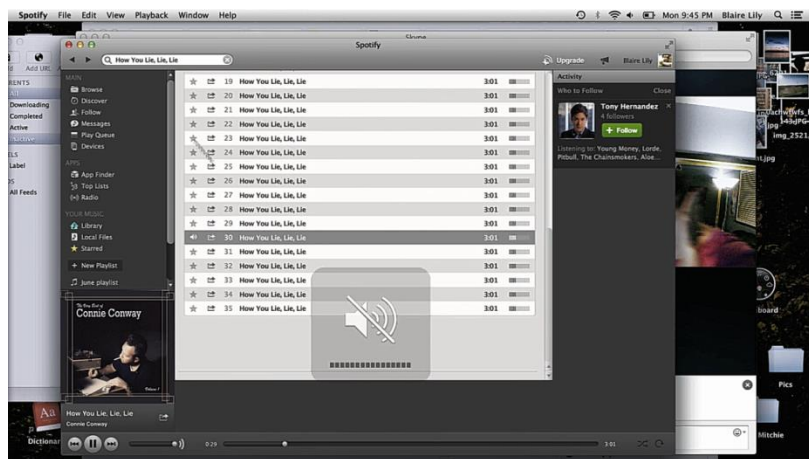


Figura 7 - O espírito hacker atua sobre os aplicativos do computador.

Na medida em que o filme avança os poderes de Laura se amplificam. Próximo ao final do longa, uma janela de site pornográfico aparece na tela de Blaire como spam. Algumas garotas exibem seus corpos antes que o espectador consiga identificar a própria Blaire na sequência, no momento exato do seu striptease para Mitch no início do filme. O espírito hacker captura e compartilha o momento de intimidade da personagem para expô-la assim como a outra vez consigo.

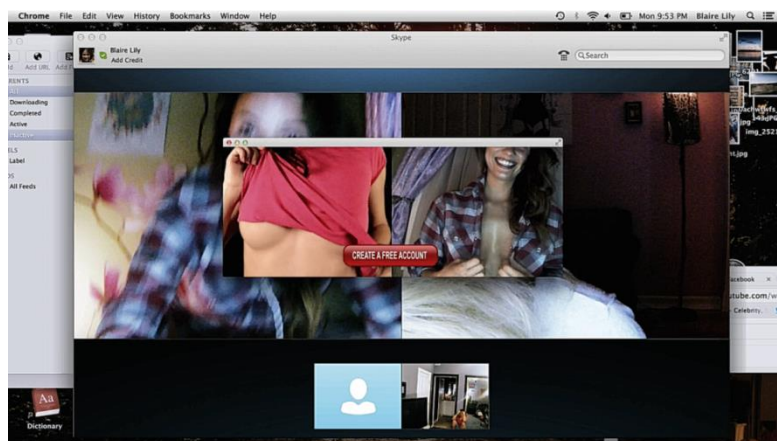


Figura 8 - O vídeo de striptease de Blaire é exposto num site pornográfico.

Laura interfere na tela, atuando efetivamente na mise-en-scène, sendo o principal fio condutor da narrativa do filme por meio de sua ingerência sobre o estilo. Porém, este não é o único elemento pelo qual o espírito hacker se manifesta: o som do filme também é afetado pela presença de Laura. Segundo Rodrigo Carreiro, no artigo *Este não é um filme de ficção: notas sobre o som em falsos documentários de horror*, um dos elementos sonoros mais recorrentes no filme de horror é a presença do som estilo drone: uma música minimalista, que se destaca por notas repetidas por longos períodos de tempo, sendo muito utilizada para suscitar momentos de tensão e suspense (2013, p. 25). Não raro, o som no estilo drone aparece em *Amizade Desfeita* no momento em que o espírito hacker se comunica, unindo defeitos na imagem (*glitch*) com o efeito sonoro, causando uma atmosfera de expectativa.

Outro momento em que o som ganha proporções sobrenaturais é na ativação misteriosa de músicas dentro da trama. Ao revelar a mentira sobre a falsa virgindade de Blaire, inicia-se, abruptamente no filme a música *How You Lie, Lie, Lie* de Connie Conway cuja letra diz: “Você me diz que eu sou falso, e bom para nada também, Meu Deus como você mente, mente, mente.”. Para Carreiro, a inserção de música nos filmes que pretendem transmitir uma atmosfera de realidade é, frequentemente, diegética – uma música executada dentro da história e que se faz ouvir a personagens e espectadores (2013, p. 24). Em *Amizade Desfeita*, a música passa um recado para a protagonista: a letra faz alusão à falsa integridade da jovem frente a sua rival, considerada uma garota de comportamento indesejado. Contudo essa não é a única música que Laura dedica a Blaire e a força a escutar. Após a morte do namorado, Mitch, o espírito hacker executa outra canção intitulada de *I Hurt Too*, de Katie Herzig, cuja

letra diz: “Quando você está cansado e assombrado, E sua vida não é o que você queria, Quando você está tentando tanto encontrar algo. Quando as mentiras falam mais alto, quando seus amigos estão começando a te deixar, Quando você está quebrado por pessoas como eu”. Ao final da música, Laura conclui sua vingança contra a única sobrevivente do grupo, Blaire. Para Woofter, o filme termina quando não há mais nenhum usuário para contribuir com conteúdo a ser compartilhado online (2016, p. 167).

Amizade Desfeita simboliza, enquanto possível novo ciclo do cinema de horror, a possibilidade de contar uma história pertinente ao seu tempo por um viés de intimidade. Woofter destaca a existência de panópticos policiados e performáticos quando Blaire digita, apaga, redefine as mensagens “antes de clicar no botão ‘enviar’ ou ‘responder’, para se certificar de que ela se auto apresenta publicamente da melhor maneira possível” (2016, p. 167, tradução nossa)³². Essa relação de confidencialidade usuário-máquina que o espectador acompanha, também em seu computador, permite uma amplificação do processo imersivo na história possível, apenas, pela escolha estilística apresentada para sustentar a narrativa. O próximo capítulo aprofunda a noção de narrativa cinematográfica, deslocando-a do seu dispositivo primário e analisa a história do filme no ambiente web a partir dos códigos que são próprios a esse meio.

³² “(...) delaying before clicking the “send” or “reply” button, to make sure she presents her public self in the best possible way”.

3. A estrutura narrativa: o dispositivo e o espírito cinema em *Amizade Desfeita*

O termo dispositivo, segundo o livro *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*, está ligado à “maneira pela qual são dispostas as peças e os órgãos de um aparelho e, com isso, o próprio mecanismo” (AUMONT; MARIE, 2006, p. 83). Para Jacques Aumont e Michel Marie, o que foi convenção chamar de dispositivo cinematográfico está calcado na organização física dos elementos técnicos: os espectadores assistem em uma sala escura, sombras projetadas numa tela por um aparato atrás de suas cabeças (2006, p. 84).

O conceito de dispositivo aparece primariamente inserido da teoria estruturalista francesa com Jean-Louis Baudry e Christian Metz, em meados dos anos 1970, a fim de determinar quais os efeitos experimentados pelo espectador dentro espaço do cinema (PARENTE, 2007, p.6). Como dito anteriormente, para Baudry o dispositivo cinema se assemelha a metáfora da caverna de Platão, onde os sujeitos se encontram imobilizados como prisioneiros que só podem ver na parede da caverna simulacros do mundo externo (AUMONT; MARIE, 2006, p. 84). Assim como na caverna de Platão os elementos físicos captam a atenção dos indivíduos mantendo-os numa atmosfera de ilusão, o cinema promove a imersão do espectador por meio de três importantes aspectos: materiais, psicológicos e ideológicos (PARENTE, 2007, p.6). O primeiro destes está intimamente ligado aos recursos técnicos e espaciais do aparelho de base – conjunto de instrumentos e das operações necessárias à produção de um filme e a sua projeção – e, sobretudo, às dimensões arquitetônicas e tecnológicas do cinema (ibidem). O segundo, o elemento psicológico do dispositivo, chama à atenção a situação de espectadorialidade do indivíduo submetido à imobilidade motora durante a projeção de um filme e ao efeito que apenas o cinema seria capaz de produzir. Segundo Baudry, a inibição do movimento corporal é um dos traços fundamentais do dispositivo espectadorial sendo considerado análogo ao sonho: “imobilidade na sala escura provoca uma regressão a um antigo estado do psiquismo, o da pessoa que dorme” (AUMONT; MARIE, 2006, p. 84). Essa relação do sujeito com o dispositivo espacial do cinema, para Baudry, é única e não depende da organização discursiva do filme. Segundo o teórico, o efeito-cinema provoca uma reação específica no espectador permitindo que este penetre o espetáculo e se veja como sujeito soberano do mundo apresentado (XAVIER, 2005, p. 175). Logo, o cinema é caracterizado por Baudry como aparelho de simulação de realidade que

reproduz a dinâmica do nosso dispositivo psíquico e reencena os mecanismos básicos do “eu”, proporcionando ao espectador uma experiência de identificação. Para Ismail Xavier, autor do livro *O Discurso Cinematográfico: A opacidade e a transparência*, o cinema, na visão de Baudry, constitui uma máquina dos prazeres que, apoiado nas teorias psicanalíticas, entende a experiência cinematográfica como um movimento de regressão narcisista pelo qual “o espectador se entrega a uma identificação com o aparato e, em seguida, com o imaginário representado na tela” (2005, p. 175).

Somados a estes elementos, o último aspecto discorre a respeito do que Baudry designa como “impressão de realidade” ao se referir à simulação que o cinema produz enquanto dispositivo. Com raízes no marxismo e na psicanálise de Lacan, o autor evidencia que a ideia de que o cinema de representação (tal como o cinema clássico e seus sucessores) agiria numa equivalência entre a imagem e o real, ou de que o discurso na tela diria o sentido do mundo, seria uma idealização (PARENTE, 2007, p.7). O cinema enquanto instância narrativa não é capaz de apresentar o mundo sem intermediações e tais intervenções ambicionam a cegueira e a alienação das massas. Dessa forma, a impressão de realidade constituída pelo cinema clássico é concebida como uma articulação ideológica “determinada a ocultar os processos de representação que o cinema implica” cuja origem está na vontade de dominação burguesa (ibidem).

Como importante teórico estruturalista Baudry se respalda nos princípios psicanalíticos de Lacan, comparando o espectador a uma criança no estágio do espelho que, ainda sem sua motricidade desenvolvida, se percebe como sujeito pela identificação do seu corpo no reflexo do espelho. É o aparelho de base que desencadeia essa identificação do espectador enquanto sujeito, estimulando seu estado regressivo de fantasia e alucinação e servindo, por meio deste processo, aos desejos de controle burguês. Entretanto, desconsiderando a organização discursiva do filme, a tônica da teoria do dispositivo baseia-se nos elementos físicos e espaciais do cinema como ferramenta inconsciente de espelhamento e, por conseguinte, de identificação. Para Baudry, a imobilidade e passividade física refletem na suspensão da produção de sentido do sujeito enquanto espectador: este é submetido ao mundo fílmico projetado na tela numa plenitude típica dos fenômenos imaginários (PARENTE, 2007, p.8).

Diferentemente de Baudry, para Christian Metz o dispositivo é, além do aparelho de base e seus efeitos, “todo o processo de produção e circulação das imagens onde se atuam os códigos internalizados por todos” (XAVIER, 2005, p. 176). O

dispositivo corresponde à totalidade das ações que envolvem o cinema, sendo compreendido por Metz não só no aspecto espacial, mas, principalmente, na configuração de uma instituição que tem a ver tanto com ideologia quanto com economia e desejo:

Estou no cinema. Diante de meus olhos passam as imagens do filme hollywoodiano. Hollywoodiano? Não necessariamente. As imagens de um daqueles “filmes”, simplesmente, no sentido mais comum que tem a palavra – de um daqueles filmes que a indústria cinematográfica tem hoje a função de produzir. A indústria cinematográfica e também, mais amplamente, a instituição cinematográfica em sua forma atual. Porque esses filmes não são apenas milhões que é preciso investir e tornar lucrativos, para então recuperar dividendos e reinvestir. Eles pressupõem também, ao menos para assegurar o circuito de retorno do dinheiro, que os espectadores paguem o ingresso e que sintam vontade deles. A instituição cinematográfica ultrapassa de longe este setor (ou este aspecto) do cinema considerado explicitamente comercial.

Questão de ideologia? Os espectadores têm a mesma ideologia dos filmes que lhes são oferecidos, enchem as salas, e assim a engrenagem vai pra frente? Certamente. Mas é também questão de desejo, e portanto de posição simbólica. Nos termos de Émile Benveniste, o filme tradicional é proposto como estória e não como discurso. Contudo, ele é um discurso se nos referimos às intenções do cineasta, às influências que exerce sobre o público etc.; mas o específico deste discurso, e o próprio princípio de sua eficácia como discurso, é justamente cancelar as marcas de enunciação e de mascarar-se como estória (METZ, 1977, p. 113)³³.

Isto posto, a teoria do dispositivo, da perspectiva de Metz, traz reflexões acerca da segregação dos espaços – o espaço fictício da tela em oposição ao espaço real da sala de projeção – e da experiência do espectador, se preocupando com os aspectos subjetivos do cinema de forma mais sistemática e observando o lugar do espectador diante da organização discursiva do filme (LESSA, 2012, p.27). Mesmo que o sujeito-receptor se encontre em condições de imobilidade motora frente à tela de projeção, restrito as atividades de “ver-olhar-ouvir”³⁴, já não é mais visto como sujeito empírico na sala, mas como indivíduo que apresenta reações diversas em cada sociedade (ibidem). Segundo Xavier, a teoria desenvolvida por Metz não procura descrever o comportamento dos sujeitos na sala escura e sim o comprometimento do espectador na forma do texto; “o consumidor que o filme deseja e para quem ele se mostra ajustado” (2005, p. 176).

³³ METZ, 1977 apud COSTA, Arlindo. Compreender o cinema. São Paulo: Editora Globo, 2003, p. 24.

³⁴ METZ, Christian. O dispositivo cinematográfico como instituição social. Entrevista com Christian Metz. In: XAVIER, Ismail. A experiência do cinema: antologia. Rio de Janeiro: Graal; 1983.

O cinema, então, estimula no espectador o desejo de se reconhecer na história na medida em que a experiência fílmica se apresenta como “um estabelecimento de compromisso entre um certo grau de satisfações das pulsões e um certo grau de conservação das defesas, e portanto de afastamento da angústia”³⁵. Para Metz, esse desejo de se enxergar incluído na fantasia da história não está fundamentado no aparelho de base, mas nos complexos mecanismos que regulam o funcionamento da psique e na organização discursiva prevista pelo diretor-narrador estrategicamente para aquele público específico (COSTA, 2003, p.26).

Para que o processo de identificação a nível discursivo tenha êxito, é preciso que o sujeito-receptor compreenda a mensagem construída pela história. Assim, Metz se dedica a examinar a conexão entre cinema e linguagem e a esboçar um projeto de semiologia³⁶ do cinema. Para o teórico, a linguagem não atua como mero acessório de percepção da realidade e sim como “chave” para a compreensão da mente, das práticas sociais e artísticas, como elemento formativo da existência humana em geral (STAM, 2003, p. 124). Sob esse viés, o cinema pode ser considerado linguagem quando organiza elementos significativos para o filme e para o espectador. Contudo, o mesmo não possui nenhuma ligação com a língua, pois não organiza fonemas, símbolos e regras gramaticais para dar sentido às palavras – o cinema é, para Metz, uma linguagem sem língua (XAVIER, 2005, p. 139).

O uso da semiologia para analisar os efeitos do cinema não é uma exclusividade de Metz. A teoria estruturalista do cinema surgiu em torno dos anos 1960 e 1970, a partir do estudo de Claude Lévi-Strauss que trabalhou na hipótese de que narrativas míticas, aparentemente irracionais, revelavam uma grande sistematicidade quando relacionadas com estruturas ocultas que regulam seu desenvolvimento (AUMONT; MARRIE, 2006, p. 110). Essa noção de uma estrutura invisível foi relacionada de imediato aos estudos sobre o modelo linguístico de Ferdinand de Saussure e se espalhou diante de todas as produções significantes socialmente: o mito “primitivo” (Lévi-Strauss), o inconsciente (Lacan), a publicidade (Eco), a literatura (Gennete, Bremond, Durand) e o cinema (Odin, Metz) (ibidem).

³⁵ METZ, 1977 apud COSTA, Arlindo. Compreender o cinema. 2003, p. 26.

³⁶ A semiologia é o estudo dos sistemas de signos da vida social, quer linguísticos (vinculados à semântica e à escrita) ou semióticos (signos humanos e natureza).

No entanto, pouco tempo depois do apogeu da semiologia no cinema, a teoria do dispositivo foi revisitada e duramente revisada por teóricos como David Bordwell, Noel Carroll e outros que se uniram em críticas à suposta passividade do espectador. Para estes, a condição de passividade da recepção implica uma redução da narrativa, seja ela clássica ou não (PARENTE, 2007, p.12). Dessa forma, estes autores se empenharam em buscar respostas alternativas, mais precisas do que as levantadas pelas teorias psicanalíticas e semióticas, por considerarem os argumentos da teoria estruturalista generalizações que não levam em conta a textualidade fílmica (STAM, 2003, p. 262). Segundo Xavier, essa corrente de pensamento contesta a teoria do dispositivo exatamente pelo que parecia ser sua maior força:

A visão totalizante dos processos que articulava uma estética (a análise da forma), uma lógica da dinâmica do capitalismo e da função social do espetáculo, explicando ao mesmo tempo o que, em termos psíquicos, fundamentava o bom exercício desta função (2005, p.185).

Substituindo a psicanálise pela psicologia cognitiva, Bordwell e Carroll, sugerem um modelo que enfatiza que há uma atividade racional pelo qual o espectador conduz operações de leitura como prática de solução de problemas, ou seja, o espectador é quem constrói o filme ao tentar compreendê-lo (XAVIER, 2005, p.186). Além disso, essa perspectiva também contesta a passividade e alienação dos sujeitos apresentada na teoria do dispositivo, oferecendo como saída racional os estudos sobre culturalismo: a mensagem que chega ao receptor é lida dentro de construções culturais diferentes, produzindo subjetividades variadas (BORDWELL; CARROLL, 1996, p. 10). Os autores que aderiram a estas chaves de pensamento foram intitulados como cognitivistas.

De acordo com Bordwell e Carroll, no livro *Post-Theory: reconstructing film studies*, o cognitivismo não se comporta como uma moldura teórica e sim como uma posição que procura “compreender o pensamento, a emoção e a ação humana por meio de processos de representação mental, processos naturalistas e (algum senso) de agência racional” (BORDWELL; CARROLL, 1996, p. 16, tradução nossa)³⁷. A teoria cognitivista, respaldada na investigação em torno da reflexão lógica, pesquisa empírica ou combinação de ambos, rejeita a noção do cinema como linguagem bem como a

³⁷ “A cognitivist analysis or explanation seeks to understand human thought, emotion, and action by appeal to processes of mental representation, naturalistic processes, and (some sense of) rational agency”.

aplicação da semiologia estrutural à teoria do cinema, uma vez que, esta última, não se comporta como ciência, pois não permite testes empíricos (STAM, 2003, p. 264). Para Noel Carroll “O cinema não é uma linguagem. Mesmo assim, a linguagem desempenha um papel íntimo em várias das estruturas simbólicas usadas no cinema.” (1996, p.187, tradução nossa) ³⁸. É a partir dessas observações que Bordwell elabora importantes investigações a respeito do que entende como forma do filme, oferecendo a narração como solução para o uso da semiologia tanto no livro *Narration in the Fiction Film* quanto no *Film Art: na introduction*.

Apesar das muitas discordâncias entre as duas teorias, ambas carregam um ponto importante em comum: dedicam-se a análise do cinema em sua configuração clássica (STAM, 2003, p. 348). Tanto a teoria estruturalista do cinema quanto a cognitivista manifestam argumentos que visam minuciar, dentro dos moldes de produção e exibição do cinema clássico, um paradigma a respeito da força da imagem fílmica sob o espectador, seja por meio do aparelho de base como construtor da experiência de identificação e alienação, seja mediante a aplicação da semiologia ao discurso como condicionante da interpretação fílmica, ou ainda por intermédio de processos de leitura cognitiva culturalmente variáveis. Todavia, com o avanço de novos meios de comunicação, o espaço cinematográfico deixou de ser a única alternativa para a exibição de filmes, o que afetou diretamente os pilares estabelecidos por ambas as teorias (ibidem, p. 350).

O evidente impacto das novas tecnologias sobre a espetatorialidade faz a teoria do dispositivo parecer ainda mais obsoleta. A situação clássica de exibição cinematográfica pressupunha uma sala escura na qual os olhos todos se dirigiam à tela, ao passo que os novos meios frequentemente envolvem telas pequenas em salas bem iluminadas (STAM, 2003, p. 352).

O cinema mudou enquanto dispositivo e como forma discursiva, se espalhando sobre novos espaços de exibição. Segundo Lipovetsky e Serroy, os novos dispositivos tecnológicos audiovisuais modificaram o emprego da tela do cinema, permitindo que esta se proliferasse sob dimensões menores e nômades (2009, p.11). Bem como a câmara escura foi capaz de produzir diferentes modelos de representação e visões de

³⁸ “Cinema is not a language. Nevertheless, language plays an intimate role in several of the symbolic structures used in cinema”.

mundo enquanto dispositivo de reprodução da imagem, o cinema amplia suas possibilidades com a modernização e miniaturização das telas (PARENTE, 2007, p. 15).

O dispositivo cinematográfico perdura enquanto organização física e aparelho técnico, mas também transita entre espaços muito diferentes do proposto por Baudry e muito menos passivos do que a análise de Metz supõe. Essa mobilidade das imagens em movimento entre dispositivos técnicos que o cinema hipermoderno estimula é chamada por Lipovetsky e Serroy de espírito cinema.

O espírito cinema é o que, na cultura hipermoderna, atravessa, irriga e alimenta as outras telas (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 25). “Quanto mais o cinema sofre concorrência (...) tanto mais sua estética fagocita, devora pedaços inteiros da cultura telânica” (ibidem). Da mesma forma em que sua estética vem sendo empregada nas mais diversas telas, o cinema amplia o seu domínio sobre o entretenimento e o imaginário quando desponta como matriz do que se exprime fora dele (ibidem, p. 26). É nele e a partir do seu *espírito* que todas as outras telas encontram escopo para produzir o espetáculo. A hipermodernidade é a era que consagra o cinema sem fronteiras, uma “cinemania democrática de todos e por todos” (ibidem, p. 27). As antigas exigências de espaço coletivo, programação e tempo têm sido substituídas por DVD’s e ofertas *on demand* (sob demanda) na internet (ibidem, p. 63). Os filmes que passam em grandes salas agora são também transmitidos em aviões, em salas de recepção, em tablets e em telas cada vez menos ligadas ao dispositivo original do cinema. Assim, “é no momento em que o cinema não é mais a mídia predominante de outrora que triunfa, paradoxalmente, seu dispositivo próprio, não material, é claro, mas imaginário” (ibidem, p. 25). O paradigma da caverna de Platão já não tem êxito frente a um cinema que não aprisiona; o espectador do hipercinema é livre para transitar entre novos dispositivos de recepção da imagem (STAM, 2003, p.352).

Dessa forma, Robert Stam indica que é preciso atualizar as teorias que discutem o dispositivo, seus efeitos e modos de leitura diante das novas tecnologias audiovisuais, especialmente devido às formas de intertextualidade que os novos dispositivos fomentam (2003, p.355). O que importa neste trabalho não é invalidar os argumentos trazidos ao longo dos anos por correntes de pensamento já consagradas, mas, a partir destas, identificar as mudanças que o dispositivo cinema vem sofrendo em seu processo de evolução e expansão. Para tanto, este capítulo acolhe a abordagem de David Bordwell no tocante a narração como um processo em que os filmes disponibilizam

informações ao espectador e este utiliza esquemas interpretativos para construir histórias ordenadas e inteligíveis em sua mente (STAM, 2003, p. 262). Diferente da proposta semiológica, a narrativa é, para Bordwell, a principal responsável pela organização das informações do filme, sendo também encarregada pela compreensão do espectador. A partir disso, suas pesquisas acerca de como a narrativa clássica é construída, contribuem para identificar as mutações que um novo espaço de dispersão pode impor ao sistema formal do filme.

Entendendo o computador pessoal como um destes dispositivos imagéticos oriundos da hipermodernidade, com peculiaridades que o afastam e aproximam do dispositivo original do cinema, não sendo apenas vetor de conteúdo audiovisual, mas, principalmente, produtor do mesmo, é necessário considerar os códigos que se estabelecem nesse meio. Os tópicos a seguir correlacionam o dispositivo computador à importância da distribuição na produção de um conteúdo e as novidades narrativas que essa forma de exibição assume frente às convenções clássicas.

3.1 Distribuição, computador e a narração no ambiente online

Com uma rápida pesquisa na internet, não é difícil encontrar diversos títulos de filmes, dos mais variados gêneros, disponíveis para serem assistidos na íntegra. Das produções que acabaram de sair do cinema comercial a filmes que nem sequer passaram pelas salas, o ambiente online tornou-se um espaço de amplo armazenamento e visualização de produtos audiovisuais que circulam indiscriminadamente pelos meios legais e clandestinos. Antes considerada como extremidade final da janela de exibição cinematográfica, a internet agora é palco de inúmeros serviços de streaming e sites *on demand* que permitem uma conexão mais rápida entre a sala de cinema e o sujeito. Para Ramon Lobato, na era da internet o objetivo da distribuição cinematográfica é explorar o conteúdo do filme em tantas plataformas quanto possível, a fim de atingir um maior número de espectadores (2012, p.11).

Um dos fatores que influencia essa nova arquitetura de movimentação do filme acontece devido ao oneroso processo de distribuição. Segundo Lobato, a distribuição envolve a dispersão de matéria ou informação por meio de uma determinada área geográfica ou período temporal (2012, p. 10). No que tange a indústria cinematográfica, a distribuição interliga a produção à exibição, envolvendo atividades como venda,

entrega, reprodução, tradução e marketing de filmes em vários territórios e setores (LOBATO, 2012, p. 10-11). Dessa forma, distribuição é o caminho que toda mídia faz até chegar ao seu público, seja de maneira formal ou informal. De acordo com Lobato, a formalidade da distribuição refere-se ao grau em que as indústrias são reguladas, medidas e governadas por instituições estatais e corporativas (ibidem, p. 4). Qualquer forma de distribuição que fuja a esses padrões de controle é caracterizada como distribuição informal. Um exemplo claro de tais condições são as plataformas Netflix e YouTube, que compram filmes de diversos gêneros com a intenção de exibi-los em seus canais - a partir do pagamento de uma determinada quantia por seus usuários - em contraste com os filmes compartilhados ponto-a-ponto em sites de pirataria online, como o famoso The Pirate Bay.

Para Lobato, a internet mudou para sempre a distribuição dos filmes no tocante a sua incapacidade de controlar a circulação de conteúdos informais (ibidem, p. 109). Filmes gravados dentro do cinema, com qualidade de áudio e vídeo precários, ou até mesmo cópias de arquivos de DVD e *Blu-Ray* em alta definição, são compartilhados por intermédio de sites de download ilegalmente, infringindo as leis de direitos autorais dos estúdios. Mesmo debaixo de condutas irregulares, Lobato entende a distribuição informal como a principal impulsionadora do cinema em escala global, desempenhando um papel crucial por determinar os filmes que chegam até o público (ibidem, p. 14).
Para o autor:

Milhares de recursos são produzidos a cada ano, mas apenas um pequeno número deles será reproduzido para grandes audiências. Os distribuidores, formais e informais, determinam quais filmes ganham e perdem nesse jogo de consumo cultural. No processo, eles moldam a cultura pública circulando ou omitindo textos que têm o potencial de se tornar parte de imaginários, discursos e sonhos compartilhados (2012, p. 2, tradução nossa)³⁹.

Assim, Lobato aponta a importância de pensar a distribuição informal sob as lentes da política cultural, uma vez que tal processo trabalha para preencher as lacunas do mercado e favorecer uma cultura fílmica que não existiria de outra forma (2012, p. 15). Para o autor, o processo distributivo atua dentro da economia política, sendo, principalmente, o fundamento sobre o qual a recepção acontece definindo tanto os

³⁹ “Thousands of features are produced each year, but only a small number of these will play to large audiences. Distributors, formal and informal, determine which films win and lose in this game of cultural consumption. In the process, they shape public culture by circulating or withholding texts which have the potential to become part of shared imaginaries, discourses and dreams.”

filmes que vemos, quanto os que não vemos (ibidem). Importante ressaltar que o contexto de distribuição - onde, como e quando as pessoas encontram os filmes e os assistem - impacta diretamente o significado dos textos e a maneira como os incorporamos à nossa vida simbólica (ibidem). Um filme de Bollywood pirateado na Índia pode ser apenas mais um entre muitos, enquanto a mesma produção no ocidente pode ganhar status num festival de cinema. (ibidem, p. 18).

Assim, ao mesmo tempo em que a distribuição formal escolhe as obras audiovisuais que serão vistas pelo grande público em salas de cinema comerciais, a informalidade amplia a gama de filmes disponíveis, bem como adiciona sua própria camada de significado a experiência de visualização (ibidem, p. 18). Um filme pirata, encontrado na internet ou na mão de vendedores informais, com imperfeições na imagem e no som, terá um efeito completamente diferente sobre o espectador caseiro quando comparado ao efeito no espectador de salas de cinema. Filmes de terror que recorrem a efeitos de imagem para suscitar medo podem obter sucesso em cópias de qualidade visual menor.

À medida que a exibição em salas multiplex não é mais o epicentro da cultura do cinema e a era da internet favorece o trânsito de grandes e pequenas produções nos meios formais e informais, novos produtores têm encontrado nesse espaço emergente tão múltiplo a primeira janela para distribuição. Numa rápida pesquisa em sites de hospedagem de vídeos, é possível encontrar dezenas de filmes amadores em busca dos públicos que navegam por esses canais. Filmes que geralmente seguem os padrões da grande tela do cinema, sem considerar as convenções e códigos do novo dispositivo pelo qual suas obras circulam. Segundo Bordwell e Thompson, o deslocamento das imagens de cinema para um novo dispositivo exige uma configuração que favoreça ambos os meios de distribuição, por exemplo: um filme feito para a tela do cinema, ao chegar à televisão, perdia parte da sua imagem cortada pelas bordas. Tal transtorno induziu o uso de uma “área de segurança” às produções, a fim de preservá-las para o formato televisivo além do aumento de close-ups, redefinindo o tamanho do rosto na pequena tela da televisão (2008, p. 44). Da mesma forma, filmes que circulam na internet, são assistidos em telas demasiado menores que a do cinema além de comportarem outras diversas atividades simultâneas, como chats, *pop-ups* de anúncios, entre outros. Para Lobato, ao passo que a distribuição afeta o modo como os textos são vivenciados e compreendidos pelo público, a mesma pode induzir novas estruturas de produção, formas estéticas e práticas de consumo (2012, p. 36). Portanto, quando um

filme é produzido para um determinado meio de exibição, ele deve considerar o público e os códigos aplicados àquele espaço, uma vez que a “distribuição adquire novas nuances de significado em contextos diferentes” (LOBATO, 2012, p. 10). *Amizade Desfeita* exemplifica essa ligação da distribuição com o dispositivo quando integra aos seus sistemas formais os códigos pertencentes ao espaço da web e a interface computacional.

Durante algum tempo, o computador foi comumente visto como um escravo, um burro de carga para atividades mais complexas e que demandavam tempo (MURRAY, 2003, p. 21). Todavia, com o advento da computação ligada em rede novos recursos foram conectados a máquina que, desde então:

Atua como um telefone, ao fornecer comunicação pessoa-a-pessoa em tempo real; como uma televisão, ao transmitir filmes; um auditório, ao reunir grupos para palestras e discussões; uma biblioteca, ao oferecer grandes números de textos de referência; um museu, em toda sua ordenada apresentação de informações visuais; como um quadro de avisos, um aparelho de rádio, um tabuleiro de jogos e, até mesmo, como um manuscrito, ao reinventar os rolos de textos dos pergaminhos (MURRAY, 2003, p. 41).

Murray compreende o computador não apenas como uma máquina de cálculos e sim enquanto meio comunicativo que, por intermédio da web, é capaz de gerar variedades de novos entretenimentos narrativos (2003, p. 41). Para David Gauntlett, a Web 2.0 não é apenas um tipo específico de tecnologia, mas descreve um tipo particular de hábitos coletivos e abordagem, gerando um ambiente colaborativo e de compartilhamento de pessoas comuns (2011, p. 3-4). O autor descreve a transição da Web 1.0 para a Web 2.0 usando a metáfora de um jardim: na Web 1.0, cada site se comportava como um jardim, onde o usuário era responsável pelo seu próprio espaço. Já na Web 2.0 a rede funciona como um loteamento coletivo, no qual os indivíduos se reúnem para trabalhar em cooperação a fim de montar o espaço colaborativo (ibidem p. 4). Para Gauntlett, a web aproveita as habilidades coletivas para criar recursos e serviços que só se tornam poderosos à medida que envolve uma possível rede de colaboradores. Em vez de tornar-se apenas um espaço de transmissão, a Web 2.0 convida os usuários a participar de sua construção. Dessa forma, a internet passa a se tornar um canal de grandes práticas sociais, culturais, políticas e econômicas, além de um ambiente interativo de trocas, criação e geração de conteúdo e armazenamento de informações.

Devido ao seu potencial enquanto espaço de compartilhamento e distribuição da produção cultural amadora, a internet se mostra como um lugar de atuação e consumo coletivo. Para Henri Jenkins, o ambiente virtual é campo de interações que representam uma nova configuração de práticas que já existiam e que agora convergem dentro do espaço da web (et al, 2014, p. 65). A essa nova organização Jenkins chama de convergência: atividade que não ocorre por meio de aparelhos; ocorre dentro do cérebro de consumidores individuais e em suas interações sociais com os outros; e se comporta como uma transformação cultural, que incentiva os consumidores a procurar novas informações e a fazer novas conexões (2006, p.30). A convergência aponta para uma ruptura na cultura midiática anterior a Web 2.0, onde antes havia uma cadeia hierárquica de produção, e apresenta a inteligência coletiva como alternativa de poder (ibidem).

Na cultura estimulada pela rede, todos são participantes, enquanto na cultura tradicional há uma divisão clara entre produtores e consumidores. A web representa um lugar de inovação e experimentação, onde os consumidores querem participar da produção e da distribuição de bens culturais seguindo suas próprias regras (JENKINS, 2006, p. 190). Assim, os princípios da Web 2.0 motivam o público à participação, interagindo de acordo com um novo conjunto de regras moldadas por protocolos sociais e culturais, como condição fundamental de construção e customização do ambiente online (JENKINS et al., 2014, p. 79).

De acordo com Jenkins, a internet opera sob princípios diferentes daqueles que regiam dispositivos anteriores: acesso, participação, comunicação ponto-a-ponto são características intrínsecas do computador que conduziram a interatividade e personalização (2009, p. 327). Para Murray, o computador é um meio que assimila progressivamente mais capacidade de representação conforme seus pesquisadores procuram construir dentro dele uma realidade tão densa e rica quanto a que está fora (2003, p.41). Logo, não é estranho que, num inevitável processo de desligamento das convenções de outras máquinas, o dispositivo seja capaz de desenvolver seu próprio formato narrativo a fim de satisfazer as demandas do ambiente virtual (ibidem, p. 75).

Para tanto, é preciso enxergar além dos modelos impostos por outros meios para identificar as propriedades inerentes do próprio dispositivo computacional, as quais atuam em prol da construção de uma narrativa eletrônica absoluta. Murray apresenta quatro propriedades essenciais do ambiente digital que fazem do computador um poderoso veículo de criação narrativa. São elas: 1) ambientes digitais são

procedimentais; 2) são participativos; 3) são, também, espaciais; 4) e enciclopédicos (2003, p. 78). Por procedimentais, Murray refere-se à capacidade do computador de executar regras de maneira singular. Ele obedece aos princípios nele inseridos de responder aos comandos dos interatores, sendo projetado para incorporar operações complexas e aleatórias (ibidem). Isto posto, a autora defende que o computador pode ser um importante veículo narrativo desde que seja possível definir os códigos reconhecíveis para uma interpretação do mundo (ibidem, p. 80). Ao utilizar o computador como espaço para contar uma história de horror, *Amizade Desfeita* faz uso de convenções presente no dia-a-dia da geração que se move dentro do ambiente digital. Deslocar e alternar janelas, cliques do mouse, aparição de *pop-ups* e problemas de transmissão, são ações que não vemos diretamente - apenas percebemos o efeito das escolhas da personagem na tela - mas que podem ser interpretadas corretamente por funcionarem exatamente da mesma forma em todos os computadores. Ambientes procedimentais favorecem a leitura dos eventos pelo espectador.

Além de procedimentais, ambientes digitais são também participativos no que diz respeito a sua organização, uma vez que reagem às informações que inserimos neles (MURRAY, 2003, p. 80). Não apenas nesse sentido, computadores são participativos conforme são capazes de induzir o comportamento do sujeito que interage com a máquina. Murray afirma que “a propriedade de representação primária do computador é a reconstituição codificada de respostas comportamentais” e utiliza o universo dos jogos online para exemplificar uma narrativa participativa baseada na comunicação entre jogador e aparato (ibidem). Segundo a autora, ingressar num universo de fantasia do jogo como nós mesmos pode comprometer a experiência, sendo necessária uma máscara, um personagem em nosso lugar, atuando como um avatar (ibidem, p. 114). Entretanto, a autora alerta que o ambiente computacional é capaz de receber uma gama de outras interações possíveis (ibidem, p. 84). Uma delas é dada no acompanhamento da narrativa em primeira pessoa. Em *Amizade Desfeita*, o espectador é convidado a participar do filme a partir dos olhos e ouvidos da protagonista - Blaire - numa interface que pretende simular o computador de outra pessoa no ponto de vista do espectador. Conectado as ações da personagem, os sons dos dois computadores (da personagem e do espectador) podem vir a se confundir no momento em que ambos estão usando suas redes sociais. Dessa forma, o filme pretende estimular a participação por intermédio de uma máscara: Blaire é o avatar do espectador no ambiente online.

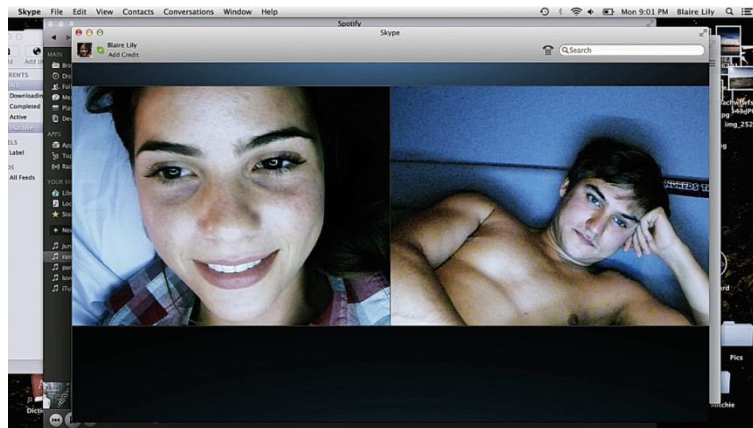


Figura 9 - Ponto de vista do espectador pelo computador da protagonista, Blaire.

A participação atrelada à qualidade procedimental do ambiente digital é a responsável pelo comportamento interativo que o computador estimula. Ambas trabalham juntas a fim de moldar a experiência do espectador. De acordo com Jenkins, a interatividade tem suas limitações por estar sujeita a pré-determinações do meio ou dos seus responsáveis (2009, p. 189). Assim, a interatividade trabalha a partir das regras pelas quais o sistema funciona – códigos reconhecíveis – somada a maneira pela qual a participação é configurada (MURRAY, 2003, p. 93).

Ambientes digitais são espaciais. Eles são caracterizados pela capacidade de representar espaços navegáveis nos quais podemos nos mover (MURRAY, 2003, p. 84). O computador é apto a exibir um ambiente tridimensional concebido a partir de um conjunto de dados ou de imagens do mundo fora da máquina, no qual o processo interativo de navegação é o responsável por apresentar tanto o mundo externo quanto o interno. Ciberespaço é como foi convencionalmente chamado o domínio digital, “um ambiente com sua própria geografia”, segundo Murray (ibidem, p. 85). É nesse espaço digital que toda a história do filme-objeto acontece. O espectador acompanha a navegação da protagonista por diversos domínios da internet: sites sensacionalistas, redes sociais, pastas e programas do próprio desktop. Só por meio do ciberespaço é possível conhecer os eventos que envolvem o grupo de amigos: vídeos na web revelam segredos, as conversas privadas no chat apontam divergências entre os relatos, o assassino se manifesta por meio de um vírus. Para Murray, a própria tela do computador apresenta uma história que também é um lugar (ibidem, p. 86). Em *Amizade Desfeita*, o espaço é o transmissor da história.

Ambientes digitais são enciclopédicos. Computadores tornaram-se o dispositivo de maior capacidade de armazenagem já inventado, prometendo recursos infinitos, com competência para resgatar quantidades de informação muito além do que antes era possível (MURRAY, 2003, p. 88). Funcionando como uma grande biblioteca de diversas áreas do conhecimento, Murray considera o computador como um meio instigante para a arte narrativa, visto que a enorme quantidade de informação que o mesmo abarca pode proporcionar riqueza de detalhes para representar o mundo tanto de modo abrangente quanto peculiar (ibidem). Para Murray, nesse contexto de narrativas online:

(...) essas histórias entrecruzadas podem se emaranhar com documentos autênticos da vida real, fazendo com que as fronteiras do universo ficcional pareçam não ter fim (2003, p. 91).

Uma das estratégias utilizadas por *Amizade Desfeita* foi à produção dos conteúdos que circulam durante o filme: numa rápida pesquisa nas redes sociais é possível encontrar os perfis das protagonistas que aparecem com frequência na tela do computador durante o longa-metragem. Também não é difícil achar o vídeo que motivou a vingança contra os amigos no chat – todas as mídias estão disponíveis na internet, publicados antes mesmo do lançamento do filme.

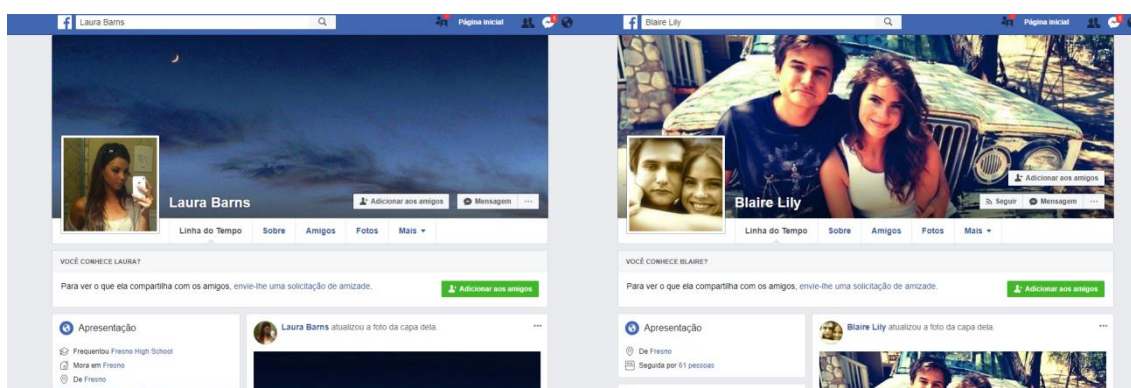


Figura 10 - Perfis das protagonistas ainda estão ativos nas redes sociais.

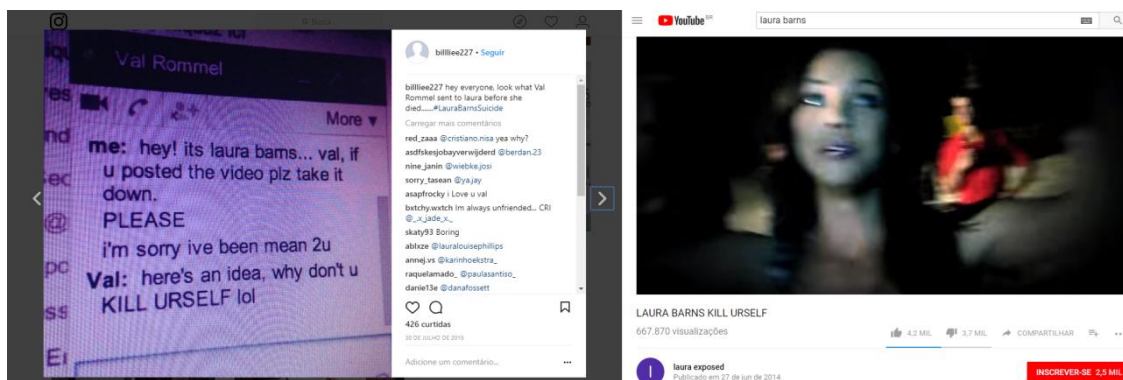


Figura 11 - Postagem no Instagram e vídeo no YouTube.

Conectando os personagens da ficção ao mundo real, *Amizade Desfeita* utiliza o potencial enciclopédico do computador para promover um aprofundamento da narrativa no ciberespaço: todas as provas dos eventos contados pelo filme estão expostos a disposição do público na internet. Para Murray, a junção dessas duas propriedades – detalhes enciclopédicos e espaços navegáveis – é a responsável pela imersão (2003, p. 101). A mobilidade espacial unida à capacidade enciclopédica do computador é capaz de criações digitais “que parecem tão exploráveis e extensas quanto o mundo real”, envolvendo o espectador na dinâmica dos eventos da narrativa, assegurando uma experiência imersiva (MURRAY, 2003, p. 78).

As propriedades essenciais do ambiente online são determinantes do poder e da forma de uma narrativa eletrônica madura. Suas qualidades procedimentais e participativas aprofundam a interação e convencionam a leitura de diversas formas de narração que transitam no espaço computacional. As características espaciais e enciclopédicas privilegiam enredos que não poderiam ser contadas de outra forma senão pela imersão no ambiente online. O computador repete a tela do cinema, porém, por ser um meio interativo, pode proporcionar uma visita imersiva às histórias que conta (MURRAY, 2003, p. 109). Mesmo que em formatos diferentes – como nos jogos ou filmes - as tradições da narração de histórias são contínuas e alimentam-se umas nas outras (ibidem, p. 42). Assim, a condição padronizada do ato de contar histórias faz com que a mesma se adeque as estruturas formais do computador, que é feito para modelar e reproduzir padrões de todos os tipos (ibidem, p 180). No caso de *Amizade Desfeita*, o computador ajuda a construir o universo que envolve o filme durante a narrativa e fora dela, individualizando a experiência fílmica, filtrando a distração e os ruídos de uma sala cheia, e acrescentando mais uma camada de significação a experiência fílmica.

3.2 Estrutura narrativa em *Amizade Desfeita*

A narrativa é a forma pela qual interpretamos o mundo. É o fundamento das construções das comunidades desde a reunião da tribo em torno da fogueira à comunidade mundial reunida em torno do aparelho televisivo. “Nós contamos uns aos outros histórias de heroísmo, traição, amor, ódio, perda, triunfo. Nós nos compreendemos mutuamente através dessas histórias” (MURRAY, 2003, p. 9). Para Murray, a narrativa faz parte do nosso aparelho cognitivo primário, constituindo a principal forma de comunicação desde os primórdios (ibidem).

Bordwell e Thompson concordam e completam o pensamento de Murray ao afirmar que a narrativa é a maneira fundamental de dar sentido ao mundo (2008, p. 74). Não à toa, os primeiros cineastas, no início do cinema, trataram de construir suas obras em torno de pequenas histórias de fácil compreensão, dando início ao cinema narrativo. Os filmes passaram a comunicar ideias e informações, oferecendo modos de ver e sentir através da experiência do outro, conduzindo o espectador por narrativas com personagens que nos interessam e pelos quais nos afeiçoamos (ibidem, p.2). As informações reveladas ao longo da obra direcionam a experiência do espectador: ele acompanha a trama, escolhe pistas, memoriza fatos, antecipa decisões e dessa forma, participa da construção do filme (ibidem, p. 75).

De acordo com os teóricos, a narração é um processo construído momento a momento a partir das relações de causa e efeito que acontecem no tempo e no espaço (BORDWELL; THOMPSON, 2008, p. 75). Ao iniciar um filme, uma condição é apresentada; uma série de mudanças acontece, e resultam numa nova configuração que traz o final da narrativa. Este é basicamente o formato de um filme narrativo. Para compreendê-lo é preciso identificar os eventos e vincula-los por causa e efeito, no tempo e no espaço (ibidem, p. 76). Para Bordwell e Thompson, um poderoso aliado na análise fílmica é a segmentação da história em sequências, que nada mais são que transições como fades, tela preta, cortes e outros (ibidem, p 97). Entretanto, *Amizade Desfeita* reproduz uma conversa em tempo contínuo, emulando um grande plano sequência, abdicando destas convenções cinematográficas e restringindo-se a um espaço único – o ciberespaço. Isto posto, a melhor forma de obter uma visão geral dos eventos do filme é por intermédio de uma segmentação de tempo.

SEGMENTAÇÃO DO ENREDO

A. Abertura

1. Começo - 10 minutos

- a. Blaire abre uma página na internet e vê o vídeo de suicídio de Laura e o vídeo de *cyberbullying*.
- b. Mitch chama Blaire no Skype.
- c. Blaire faz um striptease para Mitch.
- d. Os amigos fazem uma chamada de Skype para o casal.
- e. Todos percebem a existência de um intruso (Billie227) silencioso na conversa.
- f. Blaire recebe uma mensagem do perfil de Laura no Facebook.
- g. Todos desconectam do Skype.

2. 11 - 20 minutos

- a. Laura pergunta à Blaire o que ela está assistindo e Blaire apaga seu histórico.
- b. Amigos reconectam o Skype.
- c. Mitch diz à Blaire que é o aniversário da morte de Laura.
- d. Blaire tenta reportar uma invasão hacker na conta de Laura e falha.
- e. Blaire desfaz amizade no Facebook com Laura e é ameaçada.
- f. Amigos adicionam Val à conversa.
- g. Fotos constrangedoras de Val são publicadas na página do Facebook de Jess.

3. 21 - 30 minutos

- a. Val e Jess discutem e Jess deleta as fotos do seu perfil.
- b. As mesmas fotos aparecem no perfil de Adam.
- c. O intruso identifica-se e responsabiliza-se pela divulgação das fotos.
- d. Blaire descobre que o intruso usa a conta de Laura.
- e. Val liga para a polícia e desconecta-se do Skype.
- f. Blaire recebe um email com uma foto do Instagram.

4. 31- 40 minutos

- a. Blaire conta a Mitch que Laura tinha problemas familiares.
- b. Laura ameaça Blaire e seus amigos de morte.
- c. Val retorna à chamada de vídeo do Skype.
- d. A polícia chega à casa de Val e confirma sua morte como suicídio.
- e. Blaire recebe fotos comprometedoras da conta de Billie227.

5. 41 - 50 minutos

- a. Ken compartilha com todos um vírus que exclui Billie227 da conversa.
- b. Blaire visualiza fotos suas com Laura no Facebook.
- c. Ken liga para a polícia e Billie227 retorna à chamada do Skype.
- d. Uma câmera escondida é achada no quarto de Ken.
- e. A conexão de Ken cai.
- f. O reestabelecimento da conexão de Ken exhibe seu suicídio aos amigos online.
- g. Billie227 força todos os amigos a assistirem o vídeo de *cyberbullying* completo. Ao final: "Leak Laura Kill Yourself"

6. 51 - 60 minutos

- a. Billie227 convida os amigos para jogar "Never have I ever".
- b. O jogo revela segredos e cria intrigas.
- c. Billie227 adiciona a música *How You Lie, Lie, Lie* de Connie Conway como trilha.

7. 61 - 70 minutos

- a. Billie227 exibe o vídeo de sexo entre Blaire e Adam a todos na chamada.
- b. Adam ameaça Billie227 com uma arma de fogo.
- c. Uma mensagem é enviada a Adam pela impressora.
- d. Outra mensagem é enviada a Blaire pela impressora.
- e. Mitch exige ver a mensagem que Blaire recebeu.
- f. Blaire revela e Adam se mata com um tiro.
- g. Um *pop-up* de pornografia online aparece na tela de Blaire e reproduz sua cena de striptease do início do filme.
- h. Billie227 ameaça Jess.
- i. Blaire entra em um chat online para pedir ajuda.
- j. A conexão de Jess falha e cai.
- k. A reconexão exibe a morte de Jess.

8. 71 minutos - final

- a. A conexão de Blaire e Mitch falham.
- b. Billie227 pergunta: “Quem postou o vídeo de Laura bêbada?”.
- c. Blaire acusa Mitch e ele se suicida.
- d. Laura acusa Blaire de ter gravado o vídeo.
- e. Blaire apela para a amizade das duas com fotos no Facebook.
- f. Laura posta o vídeo de *cyberbullying* no perfil de Blaire e a desmascara como cinegrafista.
- g. A tela do computador de Blaire é fechada por duas mãos estranhas e uma “sombra” lança-se contra o espectador.

C. Créditos

A segmentação acima aponta as diversas relações de causalidade dentro do filme: abandonar a chamada do Skype significa abrir mão do jogo e assim, da própria vida; assumir a verdade pode ferir, mas manter a mentira escondido pode custar muito mais. O filme assume os efeitos, mas encobre as causas até próximo do final, quando finalmente o espectador compreende a motivação da entidade em punir os jovens amigos. Para Bordwell e Thompson, é comum a omissão de certas causas e a exposição apenas dos efeitos em filmes que pretendem estimular uma atmosfera de mistério e tensão, como no caso de *Amizade Desfeita* (2008, p. 79). O retorno de Laura Barns se justifica quando sua vingança se concretiza e conecta os pontos da causalidade, revelando seus efeitos. Todavia, ainda dentro da segmentação é possível encontrar motivações menores que auxiliam a narração. A primeira aparição do vídeo de *cyberbullying* é interrompida antes do final. O espectador só assiste a versão completa distribuída no YouTube após metade do filme. A suspensão da informação serve a função de aumentar a importância do vídeo que, até então, não havia tido relevância. Segundo os autores, a motivação causal envolve o plantio de elementos ao longo da história a fim de surpreender o espectador trazendo o que parecia ser um detalhe para proporções maiores (ibidem, p. 78).

Igualmente, o filme dá pistas a respeito do caráter dos personagens: Adam é um bêbado mimado, Jess é uma menina sexualmente livre, Mitch é o namorado respeitador e devotado, Ken é um gênio das tecnologias, Val é a antipática do grupo, e Blaire é a protagonista ingênua e amável. Bordwell e Thompson observam que as características físicas e psicológicas dos personagens são rapidamente apresentadas na trama devido a sua importância para o desenvolvimento do filme: os traços que compõe o personagem também desempenham papéis causais na ação global da história e servem a uma função narrativa particular (2008, p. 78). Em determinado momento do filme, Mitch justifica ter culpabilizado Adam por porte de drogas dizendo à Blaire “Ele estava bêbado”, ao passo que ela responde “Ele está bêbado agora”. Logo em seguida, o grupo descobre que Adam ofereceu a vida de Jess pela sua e dos demais amigos. Quando é descoberta a mentira de Blaire sobre sua virgindade, o espectador passa a desconfiar da fidelidade de suas afirmações. Já próximo do final, Blaire, em prantos, diz a Laura que nem ela nem Mitch publicaram o vídeo de *cyberbullying* na internet para, segundos depois acusar o namorado. *Amizade Desfeita* usa os traços de personalidade também como motivação causal, cujos efeitos serão percebidos ao longo da narrativa.

O tempo é outro fator que constitui a estrutura narrativa. Ele auxilia o espectador na construção cronológica dos eventos dentro do enredo. Em *Amizade Desfeita*, alguns fatos escapam ao momento em que o filme acontece: o vídeo de suicídio e o de *cyberbullying*, o recado de Laura publicado no YouTube aos seus agressores, as fotos nostálgicas de Blaire e da amiga antecedem a conversa do grupo pelo Skype. Ainda assim, temos acesso a essas informações, pois são cruciais para a construção da narrativa. É legítimo representar a organização do enredo na história da seguinte forma:

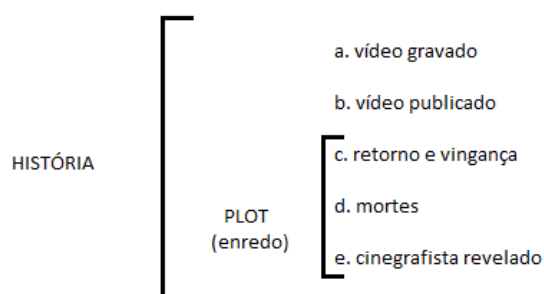


Figura 12 - Segmentação da história segundo o tempo.

Assim, cabe ao espectador inferir e reorganizar os eventos de acordo com as indicações que a narração aponta. Para tanto, Bordwell e Thompson destacam quatro fatores temporais que influenciam a percepção da história como um todo: 1) ordem temporal; 2) duração temporal; 3) duração de tela; 4) frequência temporal (2008, p. 80–82). A primeira delas relaciona-se com a ordem cronológica dos eventos (ibidem, p. 80). Em *Amizade Desfeita*, a ordem temporal pode ser representada pela Figura 12 em que os episódios anteriores ao tempo presente no filme são apresentados como fato novo ou ainda em *flashbacks* diferenciados: iniciamos o filme acompanhando Blaire lendo a matéria que relembra a morte de Laura Barns, seguido dos vídeos de suicídio e de *cyberbullying*. Adiante, durante a conversa com os amigos, Blaire visita a página de Laura no Facebook, movendo-se lentamente entre as fotos que compartilham juntas.



Figura 13 - *Flashbacks* de Blaire também atuam como motivação causal.

A duração temporal do filme descreve o intervalo de tempo em que a história é contada (ibidem, p. 81). Os eventos que antecedem a chamada em grupo são trazidos de volta durante o filme, o que dá ao espectador a noção de que a história a ser contada também envolve fatos de, mais ou menos, um ano antes do tempo presente. A duração de tela corresponde ao tempo de filme propriamente dito (ibidem, p. 81). *Amizade Desfeita* apresenta uma duração de tela de aproximadamente 1h e 22 minutos de enredo – desconsiderando os créditos -, pouco mais do que aparece na tela de Blaire no início e ao final do filme.

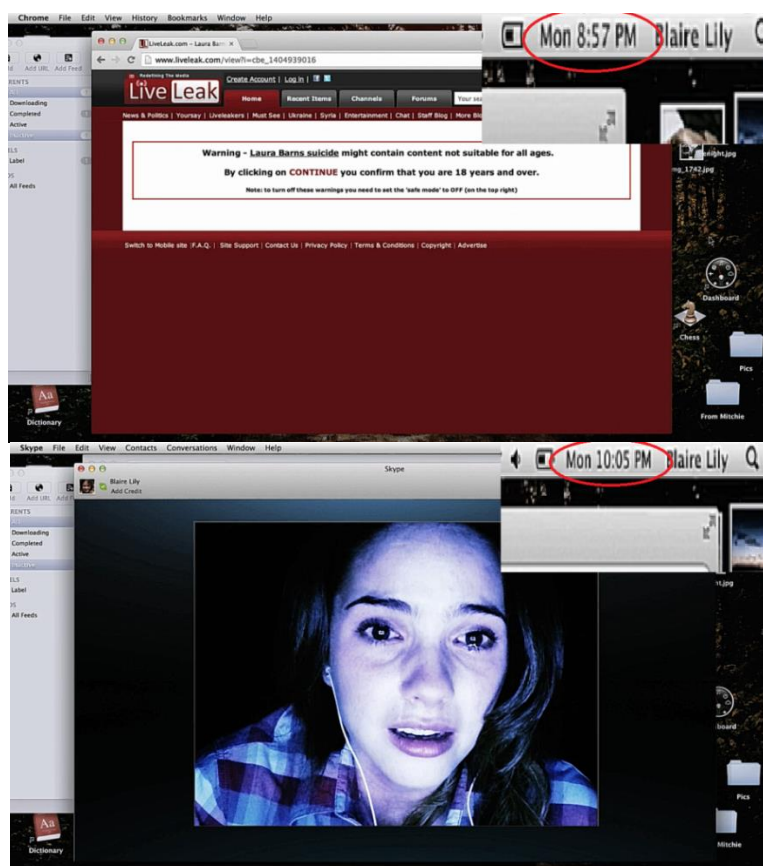


Figura 14 - Em cima: início do filme; em baixo: final do filme.

O último fator temporal diz respeito à frequência com que os elementos da narração aparecem na trama, como por exemplo, o vídeo de Laura bêbada, que é exibido incompleto logo no começo do filme (ibidem, p. 82). Seu retorno ao enredo mais tarde, apresenta-o na íntegra incluindo a frase final “Leak Laura Kill Yourself”⁴⁰. As imagens podem ser constrangedoras por si só, mas o final do vídeo, quando

⁴⁰ “Laura imunda se mate”, em tradução livre.

apresentado completo, aponta para a gravidade do ato da exposição. Para Bordwell e Thompson, o enredo fornece as informações sobre a sequência cronológica, o intervalo de tempo das ações e o número de vezes em que acontece um evento, delegando ao espectador o dever de fazer suposições e formar expectativas (2003, p. 82).

Na narrativa cinematográfica o espaço é, geralmente, um fator importante. Em *Amizade Desfeita*, a ação contada no enredo é confinada ao ciberespaço mesmo quando os eventos aconteceram fora dele: a traição de Blaire com Adam é provada por intermédio de um vídeo publicado no YouTube; a resposta de Laura as agressões online também está em vídeo no YouTube; os momentos que revelam a amizade antiga das duas antagonistas estão preservados em fotos no Facebook. Todos os espaços que escapam ao ambiente online estão representados por meio de gravações, fotos e captura de tela dentro do mesmo. O quarto de Adam, o local da festa em que Laura bebe demais, o pátio da escola onde ela atira contra si mesma. Além destes, também nos movemos pelos cômodos das casas dos jovens que conversam online: Adam, assustado, circula pela sala e cozinha com o notebook quando, aparentemente, alguém bate a sua porta; Blaire mostra o quarto para Mitch já próximo dos momentos finais; o quarto de Ken possui dois pontos de vista que, somados, dão a visão do todo (sua *webcam* e a câmera escondida de Billie²²⁷). Segundo Bordwell e Thompson, não raro o enredo nos leva a inferir outros lugares como parte da trama, espaços que não vemos, mas a história reforça sua existência (2008, p. 83). O confinamento ao espaço virtual não restringe a narrativa devido à propriedade enciclopédica do ambiente virtual de representar diversos ambientes em formato digital; antes, a restrição motora imposta pelo computador permite uma navegação imersiva no universo que a história conta. O espectador perpassa por espaços diversos que existem apenas no mundo virtual – como redes sociais e sites de notícia – e por lugares fisicamente existentes.



Figura 15 - Quarto de Ken visto de ângulos opostos.

Além das relações de causa e efeito no tempo e no espaço, Bordwell e Thompson apresentam instâncias menores de governo da estrutura narrativa. As informações recebidas pelo espectador passam por um interlocutor: o narrador. Esse narrador pode ser ou não personagem da história e é capaz de fornecer dados sobre a mesma de duas formas: restrita ou irrestritamente (onisciente). No caso de *Amizade Desfeita*, a instância narradora é Blaire. Nossa visão e audição estão conectadas ao que a personagem está vivenciando no momento da ação fílmica, dividindo muito mais do que a tela do computador. Seus olhos tornam-se os olhos do espectador quando, ao final, seu notebook é fechado e encaramos o terrível ataque da entidade que matou o grupo de jovens.



Figura 16 - Notebook de Blaire é fechado por mãos externas ao ciberespaço.

Entretanto, apesar de dividir a visão com a protagonista e narradora da história, o espectador sabe apenas o que Blaire revela. Essa narração caracteriza-se como restrita por acompanharmos unicamente o que pode ser visto e ouvido pela personagem (BORDWELL; THOMPSON, 2008, p. 89). De acordo com os autores, o encadeamento das informações da história cria uma hierarquia de conhecimento permitindo questionar se o espectador sabe mais, menos ou tanto quanto o personagem (ibidem, p. 90). Em *Amizade Desfeita*, a narração restrita tende a aumentar a curiosidade e a sugestão, na medida em que revela os acontecimentos ao longo da trama, surpreendendo o espectador.

Atrelado a estes aspectos, Bordwell e Thompson afirmam que a narração não só influencia na apreensão dos fatos expostos pelo filme, mas atua também manipulando a profundidade do nosso conhecimento (2008, p. 90). Os filmes narrativos podem apresentar informações da história em muitas profundidades da vida psicológica do personagem, sendo elas: narração objetiva, narração subjetiva perceptual e subjetivação mental (ibidem, p. 91). Cada uma destas gradações compreende um nível hierárquico da relação do espectador com o narrador. No nível da objetividade, o enredo limita nossa informação as atitudes externas do personagem; apenas vemos o que ele faz e diz. A subjetividade perceptual aprofunda a experiência levando o espectador a ver e ouvir o que o personagem vivencia; o ponto de vista e o ponto de escuta de ambos torna-se um só. A subjetivação mental penetra na mente do personagem e divide com o espectador, sonhos, fantasias, memórias e alucinações (ibidem). *Amizade Desfeita* vale-se da narração restrita para incluir o espectador no intervalo entre a subjetividade perceptual e a subjetivação mental. Quando Blaire lida com dois espaços de conversa, o chat com Mitch e o Skype com o restante dos amigos simultaneamente, deixamos de ouvir as vozes dos demais amigos para prestar atenção apenas no conteúdo digitado pelo casal de namorados. Mesmo que haja diálogo na outra rede social e o som não tenha sido silenciado no dispositivo da protagonista, a atenção dela está voltada para seu conversa no chat, implicando em mudanças no seu ponto de escuta e por consequência, no do espectador também. Semelhantemente, somos inseridos parcialmente na subjetivação mental quando a protagonista escreve no chat, hesita e apaga o que escreveu, revelando seus pensamentos apenas para o espectador.



Figura 17 - Blaire omite parte da vida de Laura para Mitch.

Deste modo, o computador e as propriedades essenciais do ambiente digital se misturam aos elementos que governam a estrutura narrativa revelando um novo formato de história para ser contado. Suas características procedimentais somadas à natureza padronizada da forma narrativa simplificam a leitura das convenções já estabelecidas pelo computador e favorecem a interpretação das relações de causalidade convencionadas na narração. As propriedades participativas se utilizam do fluxo de informação e profundidade da narração para compor um personagem que, no ambiente virtual funciona como um avatar, proporcionando ao espectador uma experiência rica em interatividade. A capacidade espacial do computador não reduz sua capacidade narrativa, mas amplia as possibilidades no universo ilimitado do ciberespaço. E por fim, o poder enciclopédico do computador atua como uma grande biblioteca onde todos os lugares, fatos e conteúdos podem ser acessados e corroborado por meio dele.

Em *Amizade Desfeita*, as características narrativas elencadas por Bordwell e Thompson abraçam as qualidades essenciais do ambiente online harmoniosamente, a fim de contar uma história que acontece dentro e por intermédio de um dispositivo diverso da tela do cinema. O computador enquanto espaço de distribuição e também de significação, ainda está construindo suas próprias convenções e estas, vão sendo alinhadas a diversas outras formas de narrativas como *e-books*, filmes e web séries. *Amizade Desfeita* não apenas transita dentro do ciberespaço, mas utiliza seus códigos para ampliar seu alcance.

Considerações Finais

O cinema presenciou inúmeras e profundas mudanças nos mais de cem anos de existência. Um dos principais eventos dessa renovação do cinema é o advento das tecnologias digitais, capazes de transformar o caráter da imagem e do som e os processos de convergência que levaram o cinema a se integrar a novas mídias, resultando em cenários completamente imprevisíveis (ibidem, p. 2).

O cinema não é mais apenas uma tira de filme a ser passada através de um projetor voltado para uma tela dentro de um espaço público; também é um DVD que toco em casa para relaxar ou um vídeo que acompanho em um museu ou galeria, ou conteúdo que baixo da Internet para meu computador ou meu tablet (CASETTI, 2015, p. 2, tradução nossa)⁴¹.

Há algum tempo o cinema não é mais exclusivo da sala escura. Ele altera seu tamanho e redefine suas funções alcançando produtos e serviços intercambiados (CASETTI, 2015, p. 2). Apesar disso, o cinema digital da hipermodernidade se espalha por todas as telas: salas de espera, aviões, aplicativos de *streaming*, museus, dentre muitas outras; e o que continua a caracterizá-lo enquanto cinema é a experiência que proporciona (ibidem, p. 7).

Um cinema realocado em novos meios de exibição, cujo filme desprende-se da sala escura tradicional e pauta-se em dispositivos que expandem a noção de cinema e demandam uma atuação performática do espectador. *Amizade Desfeita* se destaca por ousar sair da sala escura e silenciosa para habitar a tela multitarefas da hipermodernidade. No que tange a sua estruturação enquanto filme, o longa-metragem constrói uma narrativa sólida com todos os elementos pertencentes à organização discursiva que se espera de um filme – segundo Bordwell e Thompson – além de incorporar os componentes fundamentais do que pode ser considerado, até então, uma narrativa própria do ambiente web. Relativo às escolhas estilísticas que apresenta, o filme inova ao se apropriar de uma interface comum do sujeito hipermoderno, abarcando e sobrepondo elementos que compõe esse espaço viabilizando leitura e experiência simultaneamente. O enredo de fácil compreensão facilita a interpretação das

⁴¹ “The cinema is no longer only a strip of film to be passed through a projector aimed at a screen inside a public space; it is also a DVD that I play at home to relax, or a video I follow in a museum or in a gallery, or content that I download from the Internet onto my computer or my tablet.”

atividades simultâneas que se sucedem na tela; igualmente, quando a narrativa pede mais atenção aos acontecimentos eminentes e revelações, o movimento frenético das telas sobrepostas diminui.

Apesar disso, se neste trabalho os elementos da estrutura narrativa puderam ser lidos e compreendidos a luz da teoria que Bordwell e Thompson criam em torno do sistema formal do filme, o mesmo não pode ser dito acerca do estilo. É evidente que as inovações propostas por *Amizade Desfeita* escapam em âmbitos fundamentais de análise estilística como: montagem, velocidade, ritmo, duração da tomada, dentre outros. As ferramentas de investigação que orientam tanto a leitura quanto a elaboração dos chamados filmes clássicos parecem não alcançar todas as esferas de transformação que o filme realocado precisou sofrer para figurar num novo cenário midiático. Contudo, ainda que alguns dos componentes mais fundamentais da constituição do sistema estilístico estejam ocultos por detrás de técnicas salientes, sua proposta ganhou outro representante recente do cinema realocado com o lançamento da sequência *Amizade Desfeita – Dark Web (Unfriended – Dark Web, Stephen Susco, 2018)*.

O que mudou, de fato, no cinema foi sua relação com os novos meios e novas práticas culturais suscitadas pelos mesmos. Um novo nascimento da mídia acontece na hipermodernidade, possibilitando que diversos dispositivos exponham suas histórias numa inédita relação de distribuição e ressignificação da experiência fora do aparelho básico cinematográfico. *Amizade Desfeita* é sintomático da relação de intimidade que os sujeitos do seu tempo têm com a máquina e utiliza uma mentalidade tecnofóbica presente através dos tempos para contar mais uma história aterrorizante.

Referências Bibliográficas

ALMEIDA, Gabriela Machado Ramos de; SOARES, Jéssica. **Demônios virtuais. espíritos hackers, assassinos glitch: as tecnologias de registro de imagens diegetizadas no cinema de horror found footage.** In: XL Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Curitiba, 2017. Available in: <<http://www.intercom.org.br/sis/eventos/2017/resumos/R12-1105-1.pdf>> Access 11/5/2017.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema.** 2 Ed. São Paulo: Papirus, 2006.

BRAGANÇA, Klaus'Berg Nippes. "A lei da equivalência das janelas": **circulação participativa do filme found footage de horror na era da mídia digital.** In: VALENTE, António Costa; CAPUCHO, Rita (Orgs.). AVANCA | Cinema 2015. Avanca, PT: Edições Cine Clube de Avanca, 2015, p.406-415.

_____. **Realidade Perturbada: Corpos, espíritos, família e vigilância no cinema de horror.** 1 Ed. Curitiba: Appris, 2018.

BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico.** Campinas (SP): Editora da Unicamp, 2013.

BORDWELL, David; CARROLL, Noel. **Post-Theory: reconstructing film studies.** 1 Ed. Madison: The University of Wisconsin Press, 1996.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film Art: an introduction.** 8 Ed. Nova Iorque: McGraw-Hill, 2008.

BUSCOMBE, Edward. **A ideia de gênero no cinema americano.** In: RAMOS, Fernão Pessoa (Org.). Teoria Contemporânea do Cinema, volume II. SP: Editora Senac. São Paulo, 2005, p.303-318.

CÁNEPA, Laura. **O Expressionismo Alemão.** In: MASCARELLO, Fernando (Org.). História do Cinema Mundial. Campinas (SP): Papirus, 2006.

_____. **Em torno das definições do expressionismo: o gênero fantástico em filmes da República de Weimar.** In: Revista Galáxia, São Paulo, n. 19, p. 78-89, jul. 2010.

CÁNEPA, Laura; FERRARAZ, Rogério. **Fantasmagorias das imagens cotidianas: o estranho e a emulação do registro videográfico doméstico no cinema de horror contemporâneo.** In: Visualidades hoje. BRASIL, André; MORETTIN, Eduardo; LISSOVSKY, Mauricio (Org.). Salvador: EDUFBA; Brasília: Compós, 2013. p. 79 – 99.

CARREIRO, Rodrigo. **A Câmera Diegética: legibilidade narrativa e verossimilhança documental em falsos found footage de horror.** In: Revista Significação, São Paulo, v. 40, n. 40, p. 224-244, dez. 2013.

_____. **Este não é um filme de ficção: notas sobre o som em falsos documentários de horror.** In: Revista Logos, Rio de Janeiro, v. 20, n. 1, p. 19-31, jan. 2013.

CARROLL, Noël. **A filosofia do horror ou Paradoxos do coração.** Campinas: Papyrus, 1999.

CASSETTI, Francesco. **The Lumiere Galaxy: 7 key words for the cinema to come.** 1 Ed. Madison: Columbia University Press, 2015.

CHERRY, Brigid. **Horror.** New York: Routledge, 2009.

COSTA, Antônio. **Comprender o cinema.** 2 Ed. São Paulo: Globo, 2003.

COSTA, Flavia Cesarino. **Primeiro cinema.** In: MASCARELLO, Fernando (Org). História do Cinema Mundial. Campinas (SP): Papyrus, 2006. p.17-51.

CRARY, Jonathan. **Técnicas do Observador: Visão e Modernidade no século XIX.** Rio de Janeiro: Ed Contraponto, 2012.

DINELLO, Daniel. **Technophobia! Science fiction visions of posthuman technology.** 1 Ed. Austin (TX): University of Texas Press, 2005.

EDWARDS, Kyle. **Morals, Markets, and ‘Horror Pictures: The Rise of Universal Pictures and the Hollywood Production Code.** In: Film & History: Na Interdisciplinary Journal. Vol. 42.2. 2012. p.23-37.

GAUDREAU, Andre; MARION, Phillipe. **O fim do Cinema? Uma mídia em crise na era digital.** 1 Ed. Campinas (SP): Papirus, 2016

GAUNTLETT, David. **Introduction.** In: Making is Connecting. Available in: <<http://www.makingisconnecting.org/gauntlett2011-extract1.pdf>> Access 10/10/2016.

GRANT, Barry Keith. **Digital anxiety and the new verité horror and SF film.**In: Science Fiction Film and Television, Volume 6, Issue 2, Summer 2013, p.153-175.

GUNNING, Tom. **O Retrato do Corpo Humano: a fotografia, os detetives e os primórdios do cinema.** In: CHARNEY, Leo; SCHWARTZ, Vanessa R. (Org). O cinema e a invenção da vida moderna. 1 Ed. São Paulo: Cosac Naify, 2004. p. 33-65.

HELLER-NICHOLAS, Alexandra. **Found Footage Horror Films: Fear and the appearance of reality.** Jefferson, North Carolina: McFarland & Company Publishers, 2014, pp.10-29.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência.** 2Ed. São Paulo: Aleph, 2006.

JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. **Cultura da Conexão.** 1Ed. São Paulo: Aleph, 2014.

KOHATSU, Lineu. **Cinema expressionista alemão: o estranho, o estranhamento e o efeito de estranhamento.** In: Revista Impulso, Editora Unimep, Piracicaba, Vol. 23. p.87-101. (2013). Available in: <<https://www.metodista.br/revistas/revistas-unimep/index.php/impulso/article/download/1758/1159>> Acess 11/5/2014.

LESSA, Liana. **Dispositivo e experiência estética: o espaço-tempo do espectador em Ressaca e Circuladô.** 2012. 96. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Faculdade de Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília.

LIPOVETSKY, Gilles; CHARLES, Sebastien. **Os tempos hipermodernos.** São Paulo: Barcarolla, 2004.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A Tela Global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna.** Porto Alegre: Sulina, 2009.

LOBATO, Ramon. **Shadow Economies of Cinema**. 1Ed. Londres: Palgrave Macmillan, 2012.

MARTONI, Alex. **A estética gótica na literatura e no cinema**. In: XII Congresso Internacional da ABRALIC, 2011. Available in: <<http://www.abralic.org.br/eventos/cong2011/AnaisOnline/resumos/TC0607-1.pdf>> Acess 9/6/2015.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**. 1Ed. São Paulo: Unesp, 2003.

PARENTE, André. **Cinema em trânsito: do dispositivo cinema ao cinema do dispositivo**. In: Estéticas do Digital: cinema e tecnologia. 1 Ed. Covilhã: Labcom, 2007.

SCONCE, Jeffrey. **Haunted Media: electronic presence from telegraphy to Television**. Durhan: Duke University Press, 2000.

STAM. Robert. **Introdução à teoria do cinema**. 1 Ed. Campinas (SP): Papyrus, 2003.

XAVIER, Ismail. **O Discurso cinematográfico: A opacidade e a transparência**. São Paulo, SP: Ed. Paz e Terra, 2005.

ZANINI, Claudio Vescia. **Verdades que dão medo: um estudo dos falsos documentários no cinema de horror contemporâneo**. In: XIII Congresso Internacional da ABRALIC, 2013. Available in: <http://www.abralic.org.br/anais/arquivos/2013_1434329765.pdf> Acess 11/9/2015.

WEST, Amy. **Caught on tape: a legacy of low-tech reality**. In: KING, Geoff (Ed.). *The spectacle of the real: from Hollywood to reality TV and beyond*. Bristol/Portland: Intellect Books, 2005, pp.83-92.

WOOFER, Kristopher. **Shoot the Dead: Horror Cinema, Documentary and Gothic Realism**. Tese de doutorado em Philosophy (Film and Moving Image Studies) da Universidade Concordia em Montréal, Canadá. 2016. Available in <<http://spectrum.library.concordia.ca/981984/>>. Acess 10/27/2018.