

Fronteiras Semióticas do *Screenlife*: Jogo de Signos entre Cinema e Novas Mídias¹

Alex DAMASCENO²

Heloísa TORRES³

Universidade Federal do Pará, Belém, PA

RESUMO

O artigo investiga o *Screenlife* – formato audiovisual em que a narrativa é completamente ambientada em uma tela de computador – como uma linguagem. Para isso, faz dois movimentos. O primeiro busca compreender as conexões entre as linguagens do cinema e das novas mídias, principalmente a partir do conceito de remediação, de Bolter e Grusin (2000). O segundo movimento é uma problematização semiótica, com base em Lotman (1996; 1999; 2000). Entendemos que o *screenlife* é um sistema formado na fronteira entre o cinema e as novas mídias, o que nos faz observar os modos como ele opera traduções entre esses sistemas. Além disso, ele se configura ao mesmo tempo como um texto regular, marcado por traços distintivos, e irregular, que se diferencia com a aproximação aos centros dos outros dois sistemas.

PALAVRAS-CHAVE: *screenlife*; Semiótica da cultura; remediação; novas mídias; cinema.

Introdução

O termo *screenlife* foi cunhado pelo cineasta Timur Bekmambetov para designar um formato audiovisual contemporâneo em que as narrativas são ambientadas em telas de computador. Só o que se vê nesses filmes são as telas eletrônicas; elas são o próprio mundo diegético, vivenciado por personagens que navegam em diferentes bancos de dados e territórios da web; os personagens são corporificados apenas como imagens que surgem nelas, como acontece com frequência a partir do uso de fotografias pessoais ou, principalmente, de vídeos de *webcam*. Nesse sentido, no *screenlife*, são os personagens,

¹ Trabalho apresentado no GP Semiótica da Comunicação, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professor do Curso de Cinema e Audiovisual da FAV-UFPA. Doutor em Comunicação e Informação pela UFRGS. E-mail: alexdamasceno@gmail.com

³ Estudante de Graduação 3º. semestre do Curso de Cinema e Audiovisual da FAV-UFPA. Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Produção Artística (PIBIPA) do ICA/UFPA. E-mail: hmft.torres@gmail.com

e não os espectadores, que manuseiam a interface gráfica do usuário (GUI, sigla em inglês) como um espaço de interação, de modo que as obras podem ser veiculadas nas condições padrão de exibição do dispositivo cinematográfico. Outras expressões também foram criadas para nomear esse formato, como *computer screen movie* (ou apenas *screen movie*) e *desktop movie*. Contudo, optamos por utilizar em nossa pesquisa o termo *screenlife*, que vem sendo difundido pelos realizadores que tiveram maior sucesso comercial com o formato. Entendemos que o termo é preciso para definir este tipo de obra audiovisual, pois as narrativas são efetivamente construídas na intercessão entre a vida e a tela, baseadas no fato de que boa parte das ações e relações humanas da contemporaneidade são mediadas por computadores e dispositivos móveis.

O *screenlife* é uma tendência que atravessa toda produção audiovisual atual, em diferentes modelos de produção, que vão do cinema industrial aos mais independentes, em seus diferentes gêneros narrativos e propostas estéticas. Por ter um baixo custo de realização, o formato é muito difundido na produção independente e universitária, como é o caso do premiado curta-metragem *Noah* (2013, dir. Walter Woodman e Patrick Cederberg). Na produção brasileira, destacamos o longa-metragem *Proxy reverso* (2014, dir. Guilherme Peters e Roberto Winter), além de diversos curtas como *Nunca é noite no mapa* (2016, dir. Ernesto de Carvalho), *O lugar mais frio do Rio* (2014, dir. Madiano Marcheti) e *Lembra* (2018, dir. Leonardo Martinelli). O *screenlife* também é utilizado em produções documentais, como *Transformers: the premake* (2014, dir. Kevin B. Lee) e a série *Future History*, veiculada pelo BuzzFeed e realizada pela Bazelevs, produtora chefiada por Bekmambetov. A Bazelevs produziu os principais longas do *screenlife* voltados ao *mainstream*, como *Amizade desfeita* (2015, dir. Levan Gabriadze), *Amizade desfeita: dark web* (2018, dir. Stephen Susco) e *Buscando...* (2018, dir. Aneesh Chaganty), filmes que juntos arrecadaram mais de 150 milhões de dólares nas bilheterias dos Estados Unidos. Por fim, o *screenlife* também transcende o cinema, podendo ser encontrado na televisão e em webvídeos: em videocliques, como os brasileiros *Pode me odiar* (do músico Giovani Cidreira) e *Não espero mais* (da banda *O terno*); e também em seriados como *Terapia virtual* e em um episódio da sexta temporada do popular sitcom *Modern Family*.

Bekmambetov (*apud* WEI, 2018, tradução nossa⁴) define o *screenlife* como “uma linguagem cinematográfica inovadora, que conta toda a narrativa dentro dos quadros de uma tela de computador”. Nossa pesquisa sobre este objeto tem, justamente, o objetivo de compreender o seu funcionamento como uma linguagem. E, de fato, assim como descreve Bekmambetov, basta um primeiro olhar para percebermos que a linguagem do *screenlife* é resultante do encontro de outras duas linguagens: a do cinema e a das novas mídias. O presente artigo segue essa pista e desenvolve as linhas iniciais da investigação. Na primeira parte, trabalhamos com autores que exploram as conexões entre cinema e novas mídias, como Bolter e Grusin (2000), Manovich (1997; 2001) e Elsaesser (2018), na busca de compreender os processos de constituição da linguagem do *screenlife*. Na segunda parte do artigo, aprofundamos essa discussão, inscrevendo-a na corrente da Semiótica da cultura, segundo o pensamento de Lotman (1996; 1999; 2000). A partir dos conceitos de semiosfera e fronteira, construímos uma problematização semiótica do *screenlife*.

Remediações entre Cinema e Novas mídias

Entendemos que um caminho teórico profícuo para compreendermos as relações entre as linguagens do cinema e das novas mídias pode ser construído a partir do conceito de remediação, de Bolter e Grusin (2000). Como está expresso na sua nomeação, o conceito busca definir um processo de dupla mediação: quando um meio tenta operar a mediação de outro. A partir de um olhar genealógico, os autores abordam esse fenômeno de modo propositalmente largo: ele ocorre quando uma mídia aprimora a outra ou quando tenta remodelá-la. Ou, de modo mais agressivo, quando busca absorvê-la completamente, sem destruí-la. Também se manifesta quando uma mídia simplesmente reaproveita, critica ou faz referência à linguagem e aos conteúdos de outra. Os diferentes modos de remediação podem ser transparentes, se o meio conseguir se passar pelo outro: por exemplo, a computação gráfica pode simular a fotografia. Mas podem também ser opacos, se a mídia tornar o processo evidente: quando, por exemplo, vemos um filme na televisão ou em uma plataforma online. O que é importante destacar é que a lógica da remediação explícita que qualquer mediação implica em “um jogo de signos” (BOLTER e GRUSIN,

⁴ Tradução livre de: “an innovative film language that tells a whole narrative within the frames of a computer screen”.

2000, p. 17, tradução nossa⁵) entre diferentes meios. Interessa-nos, assim, entender o jogo que ocorre entre as linguagens do cinema e das novas mídias no processo de remediação cujo resultado é o *screenlife*.

Bolter e Grusin apontam que, apesar da remediação ser uma lógica comum na história dos meios de expressão desde o Renascimento, trata-se de um fenômeno que se intensifica com as novas mídias. Como a representação numérica é vazia e discreta, ela pode simular os códigos das mídias precedentes para reformá-las – princípio que Manovich (2001) nomeou de transcodificação. Elsaesser (2018, p. 41), ao relacionar o conceito de remediação às abordagens dominantes da perspectiva da arqueologia da mídia, aponta que pensamento de Bolter e Grusin “reformula a afirmação de Marshal McLuhan de que ‘o conteúdo de qualquer meio é sempre outro meio’”, a substituindo por “a lógica formal pela qual as novas mídias remodelam formas midiáticas anteriores”. Nesse sentido, completa Elsaesser (2018, p. 41), o conceito constrói um olhar arqueológico que busca ver “o velho no novo”. Contudo, apesar da centralidade que as novas mídias ocupam no pensamento de Bolter e Grusin, é importante ressaltar que os autores definem que a remediação não pode ser entendida como progresso:

Nossa cultura concebe cada mídia ou constelação de mídia à medida que responde, redistribui, compete com, e reforma outras mídias. Em primeiro lugar, podemos pensar em algo como uma progressão histórica, de novas mídias remediando suas predecessoras. Mas a nossa é uma genealogia de afiliações, não uma história linear, e nessa genealogia, mídias mais antigas também podem remediar as mais recentes. (...) Nenhum meio, ao que parece, pode agora funcionar independentemente e estabelecer seu próprio espaço separado e purificado de significado cultural (BOLTER e GRUSIN, 2000, p. 55, tradução nossa⁶).

Fica claro, então, que a remediação, enquanto conceito genealógico, também permite observar o que Elsaesser (2018, p. 42), citando Zielinski, chama de “intrusões” e “mudanças de direção” nas relações entre os meios, ou seja, “o novo no velho”. Propomos, premilinarmente, pensar o *screenlife* como uma remediação que o cinema – a

⁵ Tradução livre de: “a play of signs”.

⁶ Tradução livre de: “our culture conceives of each medium or constellation of media as it responds to, redeploys, compete with, and reforms other media. In the first instance, we may think of something like a historical progression, of newer media remediating their predecessors. But ours is a genealogy of affiliations, not a linear history, and in this genealogy, older media can also remediate newer ones. (...) No medium, it seems, can now function independently and establish its own separate and purified space of cultural meaning”.

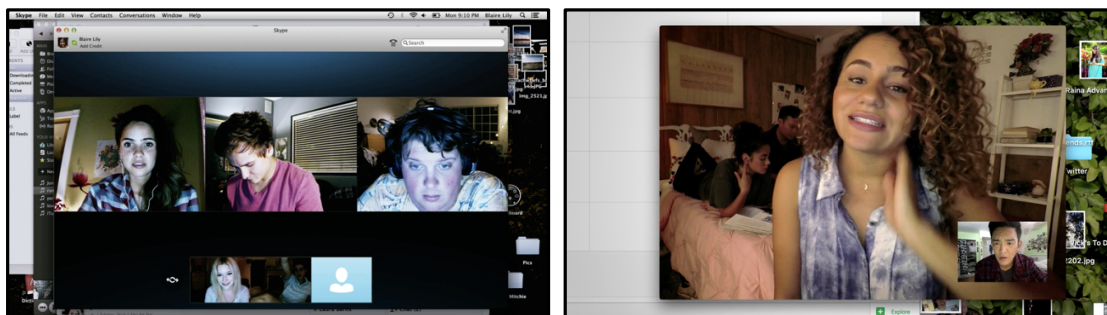
mídia “velha” – faz das novas mídias. Nosso argumento inicial é que o formato se apropria de códigos próprios das novas mídias (como os códigos da GUI), adaptando-os à “situação cinema”⁷. Assim, os botões, menus e janelas da interface perdem o seu caráter funcional de manuseio dos dados, e passam a ser elementos gráficos de um mundo diegético, operados pelos personagens na encenação e observados pelos espectadores na recepção. Entendemos que as remediações que as novas mídias fazem do cinema reformam a própria situação cinema, conferindo a ela outras características do digital, como a modularidade, a conectividade, a estrutura hipertextual etc. Nesses casos, as interfaces mantêm o seu caráter operacional, sendo utilizadas pelos espectadores para o manuseio e navegação dos dados, o que resulta no que chamamos genericamente – na falta de uma expressão melhor – de cinema “interativo”. Todavia, nosso pensamento não coloca esses dois formatos em posições opostas, resultantes de direções contrárias das remediações. Na verdade, no *screenlife*, a remediação ocorre nas duas direções, à medida que o formato só é possível porque o cinema já foi reformado pelas novas mídias em suas etapas de produção: o *screenlife* é um audiovisual necessariamente realizado com o uso de *software* (de captura, de design gráfico, de edição etc.). Assim, nesse caso, a velha mídia só pode remediar a nova porque já foi transcodificada por ela, assumindo alguns princípios do digital em seus processos de criação. Não se trata propriamente, então, de ver “o novo no velho”. Trata-se de ver o novo no velho à medida que o velho foi parcialmente renovado.

Além disso, é preciso considerar que o cinema também codificou a linguagem das novas mídias. Pois, como coloca Manovich (1997, p. 13), toda nova linguagem se baseia em formas culturais assimiladas. Como descreve o autor, a tela do computador, em seu processo de familiarização, se apropriou de vários códigos das artes visuais, como o quadro retangular, a representação em perspectiva, e também do cinema e do vídeo, como a câmera móvel e a montagem espacial. Logo, quando o cinema remedia as novas mídias no *screenlife*, ele também remedia, além de outros códigos, os seus próprios. Desse modo, o estudo da linguagem do *screenlife* também requer que olhemos “o velho no novo” que agora foi remediado pela própria mídia velha. Como exemplo, podemos citar o fato de que boa parte das obras *screenlife* não abre mão do uso de uma câmera – as *webcams* –,

⁷ A situação cinema remete às condições de exibição da sala escura e suas implicações psicológicas na recepção, como definiu Mauerhofer (1983).

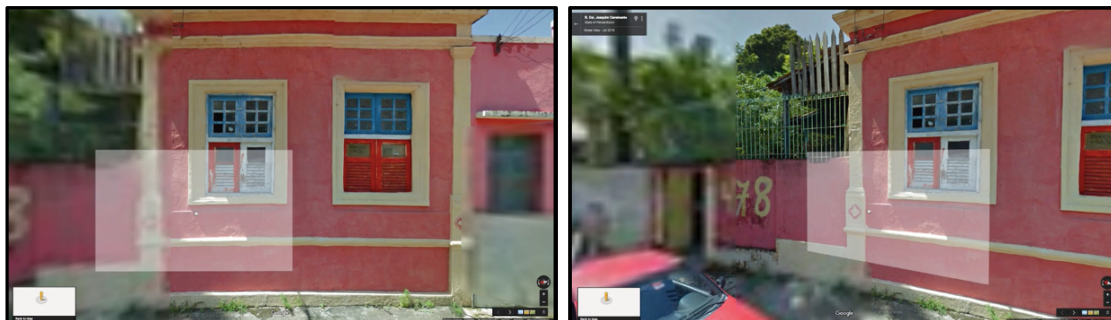
que geram imagens integradas às janelas das interfaces gráficas, mas que não deixam de ser codificadas segundo o modelo da imagem cinematográfica⁸ (figura 1). Mesmo nos casos de obras sem imagens de *webcam*, vemos o uso de códigos do cinema que modelam diferentes aplicações das novas mídias. É o caso de filmes ambientados no aplicativo do *Google street view*, como *Nunca é noite no mapa*. O aplicativo permite que o usuário (no caso, o cineasta) tenha o controle de uma câmera móvel (construída a partir de fotografias realizadas pelo Google) e perambule pela cidade em movimentos de *travelling* e panorâmica (figura 2).

Fig. 01: Imagens de *webcam* em *Amizade desfeita* e *Buscando...*



Fonte: frames capturados pelo autor

Fig. 02: Câmera móvel em *Nunca é noite no mapa*



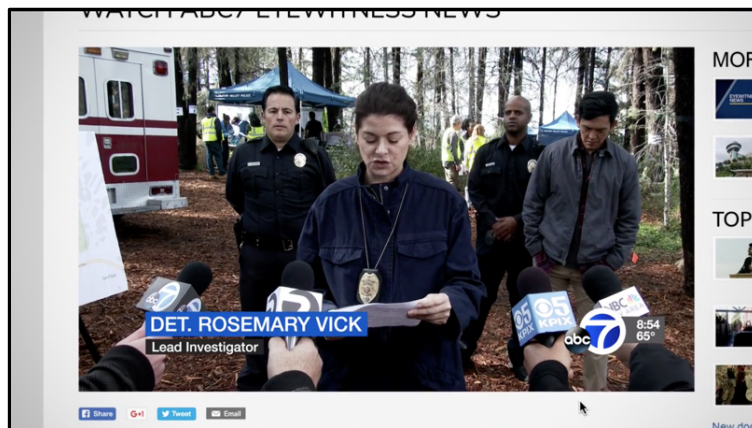
Fonte: frames capturados pelo autor

À medida que o *screenlife* se apropria das novas mídias, ele passa a incorporar à sua linguagem o princípio da transcodificação, o que lhe permite também a remediação de múltiplas linguagens. Filmes como *Amizade desfeita* e *Buscando...* exploram essa

⁸ Um outro artigo de um dos autores deste texto (DAMASCENO, 2018) problematizou a codificação das imagens de *webcam*. As conclusões obtidas apontam que a *webcam* segue uma programação técnica, no sentido de Flusser (1985), típica do cinema, com a representação em perspectiva, a profundidade de campo satisfatória e a presença do corpo do sujeito como centro da ação dentro do quadro.

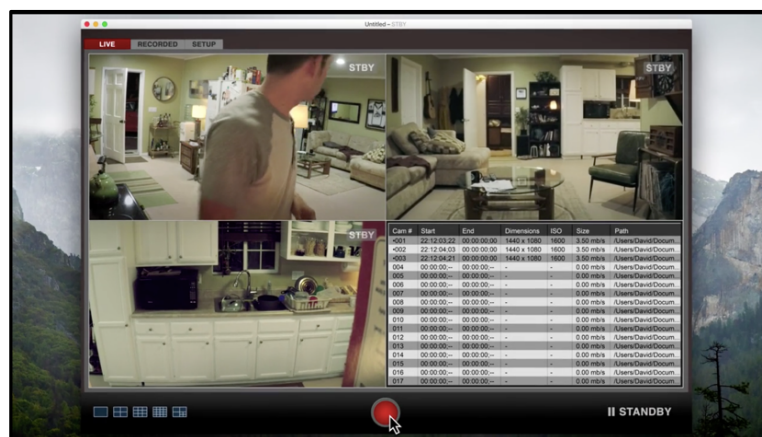
diversidade: as tramas colocam os personagens em situações em que precisam acessar diferentes tipos de textos (fotos, vídeos, sons, textos escritos, jogos etc.) em busca de informações. *Buscando...* remedia a televisão, por exemplo, quando o personagem assiste a reportagens que estão disponíveis no *Youtube* (figura 3); remedia também câmeras de vigilância, em uma cena em que o personagem decide instalá-las para registrar uma conversa, assistindo posteriormente o conteúdo da gravação em seu computador (figura 4). Qualquer mídia transcodificada pelo digital pode ser apropriada pelo *screenlife*, desde que a sua presença numa tela de computador seja coerente no interior do mundo diegético.

Fig. 03: Reportagem de TV em *Buscando...*



Fonte: frame capturados pelo autor

Fig. 04: Imagens de câmeras vigilância em *Buscando...*



Fonte: frame capturados pelo autor

Há, assim, um jogo complexo entre as linguagens do cinema e das novas mídias nas obras que investigamos. O cinema codifica as novas mídias com seus códigos

culturalmente assimilados, mas também é transcodificado e remodelado por elas. A partir desses processos, ele pode remediá-las no formato *screenlife*, na apropriação de múltiplas linguagens já transcodificadas. No *screenlife*, o novo e o velho não apenas se dirigem um ao outro, em fluxos contrários de remediação, mas estão necessariamente enredados, amalgamados, em endosmose.

Problematização à luz da Semiótica da Cultura

Para aprofundarmos a compreensão do funcionamento do jogo entre linguagens que caracteriza o *screenlife*, optamos por inscrever a discussão na corrente da Semiótica da cultura, baseada no pensamento de Lotman (1996; 1999; 2000). Diferente de outras correntes da semiótica – como a Semiologia francesa e o Pragmatismo americano –, a Semiótica da cultura não se centra na investigação do signo, elemento mais simples, atômico, cuja soma forma textos complexos. Inversamente, a base dessa perspectiva é o próprio conceito de texto, articulado à noção de cultura. Para Lotman (2000), a cultura é um grande texto composto por outros (textos dentro de textos), que se relacionam, se chocam, se cruzam no interior de um espaço semiótico. Logo, a Semiótica da cultura configura-se, sobretudo, como um estudo das relações entre os textos, uma “disciplina que examina a interação de sistemas semióticos estruturados de maneira variada, a não uniformidade interna do espaço semiótico, a necessidade de poliglotismo cultural e semiótico” (LOTMAN, 1996, p. 52, tradução nossa⁹). É nesse sentido que consideramos que ela contribui para produzir uma problematização semiótica do *screenlife*, a partir da investigação das interações entre as linguagens do cinema e das novas mídias.

Além de texto e cultura, os conceitos centrais dessa perspectiva são os de semiosfera, sistema e fronteira. Inspirado na noção de biosefera, Lotman (1996) define semiosfera como o espaço abstrato da semiose, onde os textos transmitem informações, se conservam e se relacionam entre si para produzir novos textos, atualizando a cultura. Trata-se, assim, de um grande sistema semiótico, que cumpre as funções de comunicação, memória e criação dos textos. No interior desse espaço, atuam os sistemas modelizantes, que organizam o seu funcionamento como mecanismos de codificação e decodificação

⁹ Tradução livre de: “disciplina examina la interacción de sistemas semióticos diversamente estructurados, la no uniformidad interna del espacio semiótico, la necesidad del poliglotismo cultural y semiótico.”

dos sentidos. Por fim, o conceito de fronteira remete à delimitação do espaço da semiosfera, traçando os contornos do sistema e garantido a sua homogeneidade. Contudo, a fronteira atua de forma ambivalente, pois da mesma forma que ela separa um sistema, ela também o une a outros. Como define Lotman (1996, p. 26, tradução nossa¹⁰), “A função de cada fronteira (...) se reduz em limitar a penetração do externo no interno, para filtrá-lo e elaborá-lo de forma adaptativa”. Nesse sentido, a fronteira não apenas busca garantir a homogeneidade da semiosfera, mas também promove a sua irregularidade semiótica. A semiosfera é, assim, um espaço ao mesmo tempo regular e irregular, homogêneo e heterogêneo, que se organiza na oposição entre um centro e uma periferia. No centro, estão os textos mais estáveis, que preservam os traços distintivos do sistema; na periferia, encontramos as suas formas heterogêneas, construídas nas relações de fronteira com outros sistemas.

A partir desses conceitos, propomos pensar o cinema e as novas mídias como dois sistemas culturais distintos que habitam um mesmo espaço semiótico. Como são grandes sistemas, podemos pensá-los ainda como semiosferas dentro de uma outra, pois, como aponta Lotman (1996, p. 17), o espaço da semiosfera é atravessado por fronteiras internas que especializam os seus diferentes setores. A partir disso, passamos a entender que os diferentes processos de mediação entre cinema e novas mídias são as múltiplas conexões de fronteira estabelecidas entre os dois sistemas. Algumas dessas interações geram textos que seguem uma lógica gradual de desenvolvimento de um deles, e por isso são mais previsíveis na cultura. Por exemplo, consideramos que era previsível que a representação numérica e a transcodificação remodelassem o cinema para atribuir a ele uma modalidade “interativa”, incorporando aos textos cinematográficos os princípios do digital (numa mediação que as novas mídias fazem do cinema); também acreditamos que era previsível que o cinema utilizasse a computação gráfica como um desenvolvimento gradual da sua linguagem, em particular dos elementos de efeitos visuais (numa mediação que o cinema faz das novas mídias). Outras interações, por outro lado, são resultantes de colisões improváveis dos sistemas, imprevisíveis na cultura. Trata-se de um momento singular que Lotman nomeia de explosão semiótica. Como descreve o autor:

¹⁰Tradução livre de: “La función de toda frontera (...) se reduce a limitar la penetración de lo externo en lo interno, a filtrarlo y elaborarlo adaptativamente.”

Qualquer sistema dinâmico está imerso em um espaço no qual outros sistemas igualmente dinâmicos estão localizados, e até mesmo fragmentos de estruturas destruídas, meteoros únicos deste espaço. Portanto, qualquer estrutura vive não apenas de acordo com as leis do autodesenvolvimento, mas também está exposta a colisões multiformes com outras estruturas culturais. (...) Muito frequentemente, a colisão gera um terceiro sistema, no caminho de um novo princípio, que não é a consequência óbvia, logicamente previsível, de qualquer um dos sistemas em colisão. A questão é complicada pelo fato de que o novo sistema que se forma muitas vezes é atribuído ao nome de uma das estruturas em colisão, escondendo atrás de uma fachada antiga algo completamente novo. (LOTMAN, 1999, p. 96-97, tradução nossa¹¹)

Entendemos que o *screenlife* é um texto de fronteira resultante de uma colisão imprevisível entre dois sistemas. Ele não é um desenvolvimento gradual do cinema ou das novas mídias, nem deve ser entendido como uma estrutura interna a um deles. Ele se configura como um terceiro sistema, modelizado pelos outros dois, que opera traduções entre eles. Com isso, a investigação semiótica do *screenlife* se coloca, em primeiro lugar, como um problema de tradução. Pois, para que se constitua enquanto linguagem, o novo sistema precisa congrega códigos de ambos sistemas modelizantes, contaminando-os, adaptando-os na fronteira, de acordo com as codificações específicas de seus textos: novos códigos precisam ser criados para que o *screenlife* produza suas obras. Por isso que Lotman (1999) define que a explosão semiótica é um momento de grande novidade, que dinamiza a semiose e intensifica a geração de textos. Contudo, é preciso pontuar que a imprevisibilidade inerente à explosão não implica que as possibilidades de tradução entre as linguagens sejam ilimitadas. Na verdade, as traduções são um conjunto de probabilidades, sendo que só algumas se concretizam.

Embora ainda estejamos nas etapas iniciais da pesquisa – ainda em fase de problematização, e não propriamente de análise – já conseguimos vislumbrar algumas dessas traduções. Por exemplo, o filme *Amizade desfeita* é todo construído como uma narrativa isocrônica¹², ambientada durante uma sessão de *Skype* entre cinco amigos. A

¹¹ Tradução livre de: “cualquier sistema dinámico está inmerso a un espacio en el que se hallan situados otros sistemas igualmente dinámicos, y hasta fragmentos de estructuras destruidas, meteoros singulares de este espacio. Por lo tanto cualquier estructura vive no solamente según las leyes del autodesarrollo, sino que también se halla expuesta a colisiones multiformes con otras estructuras culturales. (...) Muy a menudo la colisión genera un tercer sistema, sobre el camino de un principio nuevo, que no es la evidente consecuencia, lógicamente previsible, de ninguno de los sistemas en colisión. La cuestión se complica por el hecho de que al nuevo sistema qu se forma muy a menudo se atribuye la denominación de una de las estructuras en colisión, escondiendo en realidad detrás de una vieja fachada algo completamente nuevo.”

¹² Na Narratologia de Genette (2017), a isocronia ocorre quando o tempo da história é igual ao tempo da narrativa. Logo, no filme *Amizade desfeita*, a narrativa é isocrônica, pois a duração da interação dos personagens no chat é o mesmo tempo de duração do próprio filme.

trama, entretanto, é centrada na investigação de acontecimentos do passado, e necessita de figuras narrativas de anacronia¹³ (no caso, o *flashback*). Para efetuar a anacronia sem comprometer a isocronia, os realizadores optaram por revelar as cenas do passado por meio de vídeos que os personagens acessam na internet. Ou seja, a convenção narrativa do *flashback* surge no filme (é traduzida) sob a forma de um acesso a um vídeo online. Outro exemplo do mesmo filme é o uso da baixa resolução, das distorções e dos travamentos típicos da imagem de *webcam* para produzir o efeito do *jump scare*¹⁴, convenção do cinema de terror. Por sua vez, no filme *Buscando...*, em várias cenas, os personagens conversam por meio de um *chat* de mensagens escritas. Já há nessa opção uma tradução de uma cena de diálogo oral. Para além disso, em vários momentos da conversa, o protagonista digita uma frase, se arrepende do que escreveu, e apaga a mensagem antes de enviá-la, revelando, assim, seus pensamentos internos. O *chat* por escrito, portanto, é uma das possibilidades de tradução de um monólogo interior do personagem, que na linguagem do cinema poderia ser operado com o recurso da voz-over.

Pensado como um sistema próprio, o *screenlife* também se organiza na oposição entre centro, onde se localizam as formas mais regulares, e periferia, regiões das formas heterogêneas. Curiosamente, Bekmambetov, durante a produção de *Amizade desfeita*, tentou sistematizar a ligação por meio do estabelecimento de algumas regras gerais a serem seguidas pelos realizadores, publicadas em um manifesto intitulado *Rules of the Screenmovie: The Unfriended Manifesto for the Digital Age*¹⁵ (BEKMAMBETOV, 2015). O manifesto é composto basicamente por três regras: 1) a unidade do espaço, que determina que o filme deve ser todo ambientado em um computador e que o formato da tela deve ser total e constante, sem movimentos de “câmera” ou variações de planos que possam conduzir o olhar do espectador; 2) a unidade do tempo, que implica em manter a narrativa sempre em isocronia; e 3) a unidade do som, segundo a qual apenas os sons do computador podem fazer parte do filme, o que exclui o uso de qualquer elemento sonoro

¹³ A anacronia, para Genette (2017), ocorre quando os eventos da história são contados em uma ordem diferente na narrativa. Isso pode ser realizado por meio de retornos no tempo da história (na figura da analepse, que no cinema recebe o nome de *flashback*) ou por meio da antecipação dos eventos (figura da prolepse, que no jargão do cinema equivale ao *flashforwards*).

¹⁴ O *jump scare* (ou *jumpscare*) remete a uma revelação abrupta de algum elemento dentro do quadro ou de um som (ou ambos), cujo propósito é assustar o espectador.

¹⁵ Disponível em: <https://www.moviemaker.com/archives/moviemaking/directing/unfriended-rules-of-the-screenmovie-a-manifesto-for-the-digital-age/> Acesso em 12 jun. 2019.

não diegético. Com isso, cremos que Bekmambetov buscava consolidar os traços distintivos do *screenlife*, afastando-o de convenções do cinema, em especial da estética clássica, como a montagem temporal e analítica, a utilização da música não diegética, o uso de elipses na narrativa etc. Filmes como *Amizade desfeita*, *Amizade desfeita: dark web* e outros seguiram fielmente essas três regras.

O modo como Bekmambetov sistematizou a linguagem revela, no nosso entendimento, que no *screenlife* há uma inversão dos pólos centro-periferia em relação aos sistemas do cinema e das novas mídias. Enquanto texto de fronteira, o centro do *screenlife* é necessariamente formado em uma intercessão de regiões periféricas dos dois sistemas modelizantes. Já as periferias do *screenlife* são as regiões que se aproximam dos centros dos outros dois. A produção periférica tem diversos representantes, inclusive alguns filmes produzidos pelo próprio Bekmambetov. *Buscando...*, por exemplo, violou a regra da unidade do espaço, ao decupar a tela em planos fechados e movimentos que orientam o olhar o espectador para as informações narrativas mais importantes, seguindo a lógica da decupagem do cinema clássico; violou também a regra da unidade do tempo, com uma história que tem duração de anos, contada através do uso de elipses. Quando questionado sobre essas opções, o diretor do filme – Aneesh Chaganty – respondeu que a sua intenção era produzir uma obra mais cinematográfica. Trata-se, assim, de um texto periférico do *screenlife*, que faz um movimento em direção ao centro do sistema do cinema, na utilização de seus códigos regulares. Do outro lado, o próprio Bekmambetov dirigiu um filme intitulado *Profile* (de 2018, mas que ainda não foi lançado no Brasil), que foi distribuído com duas versões: a que foi veiculada em salas de cinema, e uma versão que Bekmambetov denomina de “forma clicável” (tradução nossa¹⁶), em que a GUI operada pela protagonista também pode ser manuseada pelo espectador. Nesse caso, o *screenlife* se afasta do seu próprio centro para se aproximar do sistema das novas mídias. Esses movimentos entre centro e periferia do sistema nos leva, então, a um segundo problema semiótico. É preciso perceber como o *screenlife* se homogeneiza, na discriminação dos seus traços distintivos, mas também compreender como ele se movimenta do seu centro em direção a zonas periféricas, na geração de formas heterogêneas.

¹⁶ Tradução livre de “clickable form”. A expressão foi usada em uma entrevista concedida durante o lançamento do filme no Festival de Berlim, em 2018. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=HRn-g_h0V00 Acessado em 08 jun. 2019.

Considerações finais

Neste artigo, buscamos compreender o funcionamento do *screenlife* como uma linguagem. Entendemos que ele é resultante de um complexo jogo de mediações entre o cinema e as novas mídias, num enredamento das duas linguagens que ocorre no espaço de fronteira entre esses sistemas. Defendemos, assim, que o *screenlife* não é o desenvolvimento gradual de um deles, e sim um terceiro sistema, resultante da colisão do velho com o novo, em um processo de explosão semiótica. Nessa via de pensamento, esboçamos as nossas duas primeiras linhas de problematização do *screenlife*: o problema da tradução e criação de códigos; e o problema da oposição entre centro e periferia do sistema.

No que diz respeito ao problema da tradução, vimos que o *screenlife* cria seus códigos a partir da filtragem e adaptação que ocorre em um espaço de fronteira. Desse modo, perguntamos: como o *screenlife* opera traduções dos códigos do cinema e das novas mídias, na criação de seus próprios códigos? Esse movimento nos permite perceber as regularidades e irregularidades dos textos, na delimitação das fronteiras do sistema e da organização entre centro e zonas periféricas. A partir disso, chegamos ao segundo problema, composto por duas perguntas: como o *screenlife* se homogeneiza em traços distintivos (no centro), na composição de textos estáveis e regulares? E como o sistema se irregulariza em formas heterogêneas (nas periferias), que se aproximam dos centros do cinema e das novas mídias, além de outros sistemas? Desenvolveremos a pesquisa na busca de responder a essas questões, na análise semiótica de uma multiplicidade de textos do *screenlife*.

REFERÊNCIAS

BEKMAMBETOV, Timur. 2015. Rules of the Screenmovie: The Unfriended Manifesto for the Digital Age. **MovieMaker Magazine**, Los Angeles, 22 abr. 2015. Disponível em: <https://www.moviemaker.com/archives/moviemaking/directing/unfriended-rules-of-the-screenmovie-a-manifesto-for-the-digital-age/> Acesso em 12 jun. 2019.

BOLTER, Jay; GRUSIN, Richard. **Remediation: understandig new media**. Cambridge, Massachussets e Londres: MIT Press, 2000.

DAMASCENO, Alex. Códigos das imagens de videochat: corpos parciais em espaços quaisquer. VI Congresso Internacional de Comunicação e Cultura – Comcult, 2018. **Anais...** São Paulo: Universidade Paulista, 2018.

ELSAESSER, Thomas. **O cinema como arqueologia das mídias**. São Paulo: Edições Sesc, 2018.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Hucitec, 1985.

GENETTE, Gérard. **Figuras III**. São Paulo: Estação Liberdade, 2017.

LOTMAN, Iuri. **La Semiosfera I**: Semiótica de la Cultura e del Texto. Madri: Ediciones Cátedra, 1996.

LOTMAN, Iuri. **Cultura y explosión**: Lo previsible y lo imprevisible en los procesos de cambio social. Barcelona: Editorial Gedisa, 1999.

LOTMAN, Iuri. **La Semiosfera III**: Semiotica de las artes y de la cultures. Madri: Ediciones Cátedra, 2000.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Londres: The MIT Press, 2001.

MANOVICH, Lev. **Cinema as a cultural interface**. [S.l.]: 1997. Disponível em: <http://manovich.net/index.php/projects/cinema-as-a-cultural-interface> Acesso em 15 abr. 2019.

MAUERHOFER, Hugo. A psicologia da experiência cinematográfica In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**: antologia. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983.

WEI, Emily. Screenlife Films and Immersion Cinema. **Medium**, [S.l.], 21 dez. 2018. Disponível em: Disponível em: <https://medium.com/emergent-concepts-in-new-media-art/screenlife-films-and-immersion-cinema-ae784f2a6ea5> Acesso em 10 jun. 2019.