
Explorações Mídia-Arqueológicas na Semiosfera do *Screenlife* - Tensões à Luz de Uma Análise do Filme *The Collingswood Story*¹

Victor MOURA²

Alex DAMASCENO³

Universidade Federal do Pará, Belém, PA

RESUMO

O artigo analisa os processos de atualização da linguagem do *Screenlife*, propondo uma revisão das narrativas do seu desenvolvimento a partir da arqueologia das mídias. Para isto, vale-se dos estudos da Semiótica da Cultura de Yuri Lotman (1990) e da variantologia de Siegfried Zielinski (2006), articulando estes dois paradigmas teóricos em uma análise do filme *The Collingswood Story* (2002), através da qual observamos as variações individuais do formato e suas ligações estabelecidas no espaço semiótico do *Screenlife*.

PALAVRAS-CHAVE: Arqueologia das mídias; *Screenlife*; Variantologia; Semiótica da Cultura; *The Collingswood Story*;

O QUE É O SCREENLIFE?

Desktop movie, *computer screen film* ou *Screenlife* são denominações dadas ao formato audiovisual no qual narrativas são apresentadas em telas de dispositivos computacionais, passando-se inteiramente em interfaces gráficas do usuário (GUI, sigla em inglês), de modo que tudo que vemos nesses filmes são elementos desta interface (mouse, aplicativos, janelas...) sendo utilizados por personagens que participam destas narrativas. Navegando pela tela, vemos ser acessados diferentes elementos que compõem o *software* (a parte digital da máquina), através de diferentes *hardwares* (a parte física), que nos põe em contato com a subjetividade e/ou a corporalidade de quem os utiliza. Nestes filmes, são os personagens, e não o espectador, quem está interagindo

¹ Trabalho apresentado na IJ05 – Comunicação Multimídia, da Intercom Júnior – XVII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Estudante de graduação do 4º semestre no Curso de Cinema e Audiovisual da FAV/UFPA. E-mail: arthursousa@gmx.us

³ Orientador do trabalho. Doutor em Comunicação e Informação pela UFRGS. Professor do Curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual da UFPA. E-mail: alexd@ufpa.br

com a interface gráfica e desencadeando a narração do filme; ficando mantida, portanto, a situação cinema (MAUERHOFER, 2018).

Podemos apontar uma emergência cultural mais ampla do formato quando este ganha força comercial (e apelo popular) em 2014 após o início de distribuições pela Universal Studios de filmes longa-metragem como *Unfriended* (Amizade Desfeita, 2014, dir. Levan Gabriadze), *Unfriended: Dark Web* (2018, dir. Stephen Susco) e *Searching* (Buscando..., 2018, dir. Aneesh Chaganty) produzidos por Timur Bekmambetov, idealizador do termo *Screenlife* e um dos principais produtores de filmes neste formato. De modo geral, as obras deste formato parecem estar à procura de “[...] mostrar as consequências do excesso de confiança das pessoas em tecnologias de mídia na atual sobrevivência midiaticizada e virtualizada da era digital” (YANG, 2020, p. 132, tradução nossa)⁴. Utilizamos aqui do termo *Screenlife* ao compreender que o formato opera em frequências similares ao pensamento de Yang: o termo, que pode ser traduzido para o português como “vida na tela” revela já na sua própria semântica essa relação dialética que a cultura contemporânea tem estabelecido com a tecnologia.

No bojo deste destaque que recebem tanto as tecnologias computacionais quanto o audiovisual na cultura contemporânea, passamos a entender o formato como uma poética que é resultado de um jogo metalinguístico estabelecido entre o cinema e as novas mídias, em que os códigos audiovisuais clássicos do cinema passam a atuar, em especial, sobre os elementos da interface gráfica dos dispositivos eletrônicos, de modo a orientá-los como parte de um mundo dramático onde narrativas podem ser encenadas. Por este percurso de análise, não enxergamos o formato como um fruto direto do desenvolvimento de uma das duas mídias predecessoras (cinema e novas mídias), mas, sim, como um terceiro sistema que nasce na zona fronteira que define ambas.

É na pista deste pensamento que buscamos compreender como o formato traduz estes códigos que o atravessam vindos tanto do cinema quanto das novas mídias e estabelece seus próprios, gerando regularidades e irregularidades dentro dos seus próprios limites - o que também nos leva a refletir sobre quais são, de fato, estes limites (fronteiras) que identificam o *Screenlife* como um sistema em si. Isto porque, ampliando os alcances de análise, por mais que os filmes de Bekmambetov apareçam como a

⁴ [...] show the consequences of people’s over-reliance [...] on media technology in current mediatized and virtualized survival in digital era.

“mídia-mestre” (ZIELINSKI, 2016) do *Screenlife* - guiando as diretrizes de como deve operar o formato⁵ - já observamos desde a virada do século obras que se utilizam desta linguagem, como é o caso de *The Collingswood Story* (2002, dir. Michael Costanza), *The Scene* (2004-2006, dir. Mitchell Reichgut), *The Den* (2013, dir. Zach Donohue), *Noah* (2013, dir. Woodman, W.; Cederbeg, P.), *Open Windows* (2014, dir. Nacho Vigalondo) e tantas outras ficções, documentários e filmes experimentais que demonstram práticas efetivas do *Screenlife* antes mesmo de o termo ser cunhado.

Em busca de aprofundar nosso entendimento sobre o *Screenlife* a partir destas obras que estão escondidas em seu ecossistema, fazemos neste artigo uma análise que tenta compreender os processos de atualização que os códigos dessa linguagem atravessam e produzem em suas diferentes manifestações. Com este interesse em vista, montamos um debate sobre o formato a partir da definição de sua semiosfera em Yuri Lotman (1990), conceito que abordamos pela perspectiva da arqueologia das mídias de Siegfried Zielinski (2006), tendo como centro uma das principais obras precursoras do formato: *The Collingswood Story*, filme longa-metragem de 2002.

DEFINIÇÕES DA BUSCA

Quando nos referimos ao conceito de cultura como elemento basilar, estamos partindo da perspectiva da Semiótica da cultura de Yuri Lotman, cujo pensamento interessa-nos aqui em dois conceitos. Primeiro, a noção de fronteira, é um elemento que Lotman vê surgir pela necessidade que toda cultura tem de estabelecer noções de “eu” e de “outro” para definir a si mesma; sendo, portanto, um lugar imaginário onde observamos não uma divisão rígida, mas uma superfície de contato onde traduções são operadas: os elementos externos tornam-se parte do que é interno (LOTMAN, 1990). Ou seja, a fronteira é um espaço que “[...] transforma os textos estranhos para que eles se tornem parte da semiótica interna da semiosfera, embora ainda mantendo suas próprias características.”⁶ (LOTMAN, 1990, p. 136-137, tradução nossa). É nesse sentido que a

⁵ Bekmambetov (2016), em um manifesto, definiu que o *Screenlife* deve portar-se em três direções: a manutenção da unidade de espaço (a trama deve passar-se em um computador pertencente a um só personagem), a unidade de tempo (a narrativa deve ser isocrônica) e a unidade de som (todos os sons do filme devem ser reproduzidos dentro da diegese do computador).

⁶ [...] transforms foreign texts that they become part of the semiosphere's internal semiotics while still retaining their own characteristics.

fronteira atua tanto como limitador da entrada de textos externos quanto como tradutor destes: um espelho, onde vemos um todo organizado, o “eu”, e um caos do qual somos diferentes, “o outro” (AMÉRICO, 2017).

Outro conceito que nos apropriamos de Lotman é o de semiosfera: um elemento que é definido pelo autor como um espaço homogeneizado onde a cultura pode definir-se como uma cultura de fato. É também na semiosfera onde são observados múltiplos processos heterogêneos. Isso porque, segundo Lotman: “[...] todos os elementos da semiosfera estão em correlações dinâmicas, não estáticas, cujos termos estão em constante mudança.”⁷ (LOTMAN, 1990, p. 127, tradução nossa). A semiosfera é tanto o lugar (espaço semiótico) que possibilita a existência da cultura (como fato homogêneo), quanto um resultado das suas semioses (sua heterogeneidade). Um fator determinante deste binarismo da semiosfera pode ser melhor entendido na caracterização lotmaniana de centro e periferia:

Quando uma seção da semiosfera consegue definir a si mesma (autodescrever-se) e dotar-se de normas, ela, na perspectiva de Lotman, tornar-se-ia homogênea e estável, habitando o centro da semiosfera (se pensarmos em uma cidade, este “centro” torna-se literal). Esta porção central, no entanto, é incapaz de gerar novos processos de significação: a semiose não encontra novos caminhos, precisando, portanto, de uma borda, uma periferia, que exista de fato ou que é criada, onde os processos semióticos são diversos, como ressalta Ekaterina Américo::

[...] o centro, o núcleo da semiosfera é inativo, inerte, incapaz de evoluir; já a periferia, devido à troca constante de informações com o espaço extrassemiótico, é extremamente dinâmica. Lotman vê o contato com o espaço extrassemiótico como um processo que enriquece e renova a semiosfera. Sendo assim, os seus limites tornam-se pontos essenciais para a formação de novos sentidos. (AMÉRICO, 2017, p.10)

Como apontado anteriormente, já identificamos que as fronteiras do *Screenlife* estão situadas entre outras duas: a do cinema e das novas mídias⁸, o que lemos agora,

⁷ [...] that all elements of the semiosphere are in dynamic, not static, correlations whose terms are constantly changing.

⁸ Manovich (2005, p.27) aponta uma definição possível do termo novas mídias através da forma pela qual este é utilizado pela imprensa popular: “as novas mídias são objetos culturais que usam a tecnologia computacional digital para distribuição e exposição. Portanto, a internet, os sites, a multimídia de computadores [...] enquadram-se todos nas novas mídias.”

em termos lotmanianos, como o resultado de uma explosão: um encontro de fronteiras cuja semiose é tão intensa que acaba por gerar uma nova semiosfera. Essa nova semiosfera (o *Screenlife*) passa então a possuir seu próprio centro: os filmes distribuídos pela Universal Studios do produtor Timur Bekmambetov. Conseqüentemente, há também uma periferia onde podemos observar intensas criações de novos códigos: os filmes que não possuem ampla distribuição mas que, em seus próprios termos, contribuem para a compreensão do *Screenlife*.

Tendo visualizado, portanto, que estes filmes da periferia da semiosfera do formato reescrevem a estabilidade do centro, voltamo-nos às arqueologias das mídias: um “campo” dos estudos das mídias que Errki Huhtamo e Jussi Parikka tentam definir como um lugar de pensamento que aparece em todo estudo que tem por interesse “[...] construir histórias alternativas sobre mídias suprimidas, negligenciadas e esquecidas, que não apontam teleologicamente para a condição atual da cultura de mídia como a sua “perfeição” (HUHTAMO; PARIKKA, 2011, p.3, tradução nossa).⁹

O que está em debate, portanto, é uma tentativa de revelar o tecido polifônico que constrói as mídias que utilizamos e os modos como a utilizamos. Wanda Strauven dá a este movimento o nome de *hack*: uma tentativa de criar distúrbios no lugar a partir do qual visualizamos a mídia (TELLES, 2017). Hackear a semiosfera do *Screenlife* torna-se, portanto, uma ação que quer “interpretar os processos dinâmicos de construção de significado em diferentes níveis da totalidade cultural global que emergem da mediação técnica.”¹⁰ (OJAMAA; IBRUS, 2019, p. 3, tradução nossa). Uma perspectiva que analisa as mídias como um leque de possibilidades que se desenvolvem em direções não lineares, entendendo-as não como a evolução de outras mídias que as precedem (o centro da semiosfera do *Screenlife* como uma versão “melhor” da periferia), mas, sim, como um arranjo sistemático em que forças culturais e sociais midiaticizadas atuam para estabilizar-se umas em detrimento de outras. O que nos interessa, portanto, é tecer uma compreensão na pista do que aponta Zielinski (2006):

⁹ [...] construct alternate histories of suppressed, neglected, and forgotten media that do not point teleologically to the present media-cultural condition as their “perfection.” Dead ends, losers, and inventions that never made it into a material product have important stories to tell.

¹⁰ [...] interpret the dynamic meaning-making processes at different levels of the global cultural entirety that emerge from technical mediation.

Em vez de procurar tendências obrigatórias, mídias-mestre ou pontos de fuga imperativos, deve-se ser capaz de descobrir variações individuais. Possivelmente, descobriremos fraturas ou pontos de inflexão em planos de direções históricas que fornecem ideias úteis para navegar no labirinto do que atualmente está firmemente estabelecido.¹¹ (p. 7, tradução nossa)

A hipótese de Zielinski - a variantologia - aponta um estudo que tenta desviar da ideia de que “tudo sempre esteve à nossa volta, apenas em uma forma menos elaborada” (p.3, tradução nossa), mirando para o heterogêneo, tentando encontrar “[...] situações passadas onde coisas e situações ainda estavam em estado de fluxo, onde as opções para o desenvolvimento em várias direções permanecia aberta¹²” (2006, p.10, tradução nossa). Estes momentos (janelas), que o autor chama de *foci*, são lugares de possíveis mudanças de paradigma (ZIELINSKI, 2006), devendo ser encarados com uma análise que tem “[...] a opção de galopar fora da tangente, ser vorazmente entusiástica¹³” (2006, p. 27, tradução nossa). Uma anarqueologia, disposta a navegar por múltiplos campos do conhecimento para encontrar os “perdedores” que cintilam, as invenções que não se tornaram hegemônicas.

Partindo de Zielinski, podemos chegar ao que Márcio Telles, nos aponta como as 4 atividades que as arqueologias das mídias operam sobre o pensamento do estudos das mídias:

1) des-escreve a historiografia tradicional de viés progressista ao procurar por pontos de fissura dentro da narrativa convencional e/ou canônica; 2) escreve histórias alternativas das mídias ao incorporar pioneiros, tendências ou tecnologias esquecidos, ou mesmo improváveis, em suas genealogias; 3) descreve, às vezes perigando a tecnofilia, universos de tecnologias esquecidas, mortas ou apenas imaginadas; 4) reescreve a história das mídias e dos ambientes (tecno)culturais nas quais elas se encontram, inserindo-lhes ruídos, de forma que eles permaneçam críticos, abertos e instáveis. (TELLES, 2017, p. 3)

Com esta articulação teórica em vista, propomos um caminho para a reescrita desta organização da semiosfera do *Screenlife* por meio da leitura do filme *The Collingswood Story*. Uma mídia perdedora que aponta para direções diversas, através das quais podemos perscrutar as variações individuais que o formato tem produzido.

¹¹Instead of looking for obligatory trends, master media, or imperative vanishing points, one should be able to discover individual variations. Possibly, one will discover fractures or turning points in historical master plans that provide useful ideas for navigating the labyrinth of what is currently firmly established.

¹² [...] past situations where things and situations were still in a state of flux, where the options for development in various directions were still wide open

¹³ [...] the option to gallop off at a tangent, to be wildly enthusiastic

TENSÕES À LUZ DE *THE COLLINGSWOOD STORY*

As contaminações que surgem no *Screenlife* como resultado do seu contato simbiótico com o cinema e as novas mídias dotam-no de uma relevância arqueológica maior que a de mero envelope de mensagens e códigos: podemos encontrar no formato resquícios de *softwares* e *hardwares* esquecidos, remediados (BOLTER; GRUSIN, 2000) ou em crescente desuso. Essa característica que posiciona esta linguagem como participante de um tempo e espaço específico também a ilumina com os reflexos de anseios culturais particulares de cada período. É nesse sentido que podemos propor uma visualização mais intrínseca dos códigos do *Screenlife* como indicador de um esquema tecnológico e cultural mais amplo, em que as suas diversas manifestações revelam novos caminhos para o entendimento da relação humano-computador na contemporaneidade. Vejamos estas manifestações em nosso objeto:

The Collingswood Story é o resultado de um projeto cuja intenção era criar uma narrativa que se desenvolvesse inteiramente através de *webcams*¹⁴ - tecnologia que iniciava a sua expansão no começo dos anos 2000 com a chegada definitiva das práticas de videochamadas em redes sociais como o *MSN*. O interesse em usar esta tecnologia devia-se tanto ao seu crescente poder cultural quanto à conexão possível entre esta e o gênero *found-footage*, que ganhava cada vez mais força comercial à época. O que surge, então, é um longa-metragem de ficção, do gênero terror (ou *screenlife-horror*) produzido no ano de 2002 e distribuído pela *Anchor Bay Entertainment* em 2006.

A trama do filme inicia-se quando Rebecca Miles, uma estudante universitária, muda-se para *Collingswood, New Jersey*, e recebe uma *webcam* de presente de aniversário, dada por seu namorado, Johnny Dalmass. O uso desta ferramenta se dá através do cabeamento da rede telefônica, tendo os personagens que digitar o número de telefone um do outro em um telefone fixo para que o sinal de vídeo apareça na tela do computador. Curiosa sobre os usos que esta ferramenta oferece, Rebecca então recebe do namorado alguns contatos de desconhecidos para os quais pode ligar e fazer chamadas de vídeo; entre estes, está o contato de uma vidente virtual (indicada pelo amigo de Johnny, Billy), chamada Vera Madeline. A vidente revela que a casa onde Rebecca está hospedada foi usada no passado por um culto subterrâneo de assassinos,

¹⁴ Extraímos esta informação da página do filme na *Wikipedia* <https://en.wikipedia.org/wiki/The_Collingswood_Story>. Acesso em: 29 julho 2021.

que podem estar ainda atuando nos arredores de *Collingswood*. Buscando respostas sobre o que foi dito por Vera Madeline, Johnny e Rebecca passam, então, a vasculhar evidências na internet e nas ruas do bairro sobre este suposto culto.

Iniciemos nossa análise desta obra estudando as características da área de trabalho, que cumpre algumas funções importantes na linguagem do *Screenlife*: No filme, todos os personagens principais possuem sua própria área de trabalho (fig. 1-4) que nos são reveladas em determinados momentos da trama. Cada uma delas possui características particulares que tanto identificam a qual personagem ela pertence, quanto revelam sobre suas subjetividades. Neste espaço, estão presentes algumas escolhas de determinados temas que buscam comunicar visualmente estes interesses: Rebecca (fig. 1), por exemplo, possui uma área de trabalho onde predomina o roxo e ícones que indicam perigo. Já Vera Madeline, a vidente, possui uma área de trabalho escura e amarelada com ícones que lembram pictogramas ocultistas (fig. 2).

Figura 1 – Área de trabalho de Rebecca



Figura 2 – Área de Trabalho de Vera



Figura 3 – Área de trabalho de Johnny

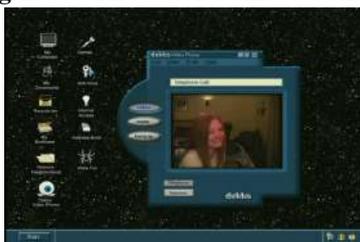


Figura 4 – Área de Trabalho de Billy



Fonte: Capturas de tela feitas pelo autor

Percebemos que a área de trabalho é uma modificação visual da interface gráfica do sistema operacional (SO) Windows (que utiliza a barra de ferramentas no canto inferior, janelas, o menu iniciar e ícones na área de trabalho): a adaptação total deste sistema busca comunicar uma proposta visual, substituindo a unidade da interface por uma direção artística¹⁵. Vemos em outros filmes práticas semelhantes, como em *Open*

¹⁵ Podemos também inferir que o filme não rompe definitivamente com a unidade da interface em si, haja vista que a exploração de interfaces customizadas pelo uso de temas e “*hacks*” é um tema de grande relevância ainda atualmente. Em pesquisa, podemos destacar o trabalho de Danilo Braga (2020), que

Windows (2014), que suprime totalmente a área de trabalho e o sistema operativo em busca de fazer sua proposta visual, deixando visível somente uma imagem de plano de fundo, janelas e ícones de arquivos. Por sua vez, o filme *Searching*, não rompe a unidade da interface do sistema macOS, mas utiliza-se da área de trabalho para evidenciar quem está usando o computador (indicado pela presença de nomes, arquivos e temas) e para indicar em que período temporal a trama está se passando.

Ainda em *Collingswood*, vemos aberta sobre a área de trabalho a janela do programa *Dekko Video Phone*, um *software* fictício cuja função é realizar videochamadas. Durante todo o filme esta janela permanece não maximizada (não ocupando todo o espaço da tela do computador), de modo que podemos ver os botões da interface gráfica que compõem este programa. É aqui, portanto, que vemos a imagem de *webcam* da pessoa com a qual o usuário está conversando, cumprindo, portanto, a função de corporificar os personagens no espaço diegético do filme. Algumas peculiaridades que o *software Dekko* e a *webcam* possuem no filme são: a possibilidade de conversar com apenas um outro usuário por vez, – algo que podemos observar também no filme *The Den* – a abertura para conversas com estranhos – um uso presente em muitos filmes deste formato – e um terceiro uso, que está inserido dentro do interesse de outro:

Para manter evidenciado o personagem que utiliza a interface gráfica, *The Collingswood Story* utiliza-se principalmente de dois códigos: o primeiro, é manter ativo o sinal de *webcam* sem que esteja aberta uma conversa de vídeo. Podemos ver este uso quando Johnny pesquisa na internet sobre a casa em que Rebecca está morando e, neste momento, vemos a sua imagem de *webcam* sem que esteja aberto o *software Dekko*. Nesta situação, o que há é uma espécie de *shot/reaction-shot* onde a imagem da *webcam* de Johnny surge para evidenciar a sua reação a cada nova descoberta no site de pesquisa.

Um segundo código de explicitação dos personagens é o uso do *mouse*, que navega pela tela e clica em diversos elementos da interface. Através destas ações, somos capazes de perceber que a pessoa (identificada pelo tema da área de trabalho) está presente. Podemos visualizar melhor este código na websérie *The Scene*, em que vemos

realiza uma análise arqueológica deste paradigma e aponta como o sistema macOS vem se organizando em relação à presença da customização.

continuamente um vídeo de *webcam* incrustado sobre a área de trabalho, exibindo-nos o usuário que a utiliza. Esta *webcam*, entretanto, não está colocada defronte ao rosto deste usuário-personagem, de modo que não vemos suas expressões faciais. Apesar desta posição desprivilegiada da câmera, ficamos sabendo de suas idiossincrasias apenas observando a velocidade na qual o mouse navega pela tela, o apagar de mensagens antes de serem enviadas e a reescrita inúmeras vezes de determinados textos: uma projeção da internalidade do personagem no modo pelo qual este utiliza-se do *input* e do *output* do computador, um código amplamente utilizado por filmes *Screenlife*.

Por mais que as videochamadas do programa *Dekko* permaneçam não maximizadas durante todo o filme, vemos em diferentes momentos alguns cortes feitos sobre a interface com o intuito de nos aproximar/distanciar desta janela. Podemos entender este movimento como uma espécie de montagem analítica que segue os personagens, dando-lhes um destaque no plano conforme sua presença seja de maior ou menor importância para a trama. Nestes movimentos de aproximação (fig.6) vemos: um destaque à janela do *software Dekko*, de modo que não vemos mais os ícones e a barra de ferramentas da área de trabalho; outra aproximação à janela, que exhibe apenas a moldura de vídeo do programa *Dekko* e outra aproximação ainda maior que destaca somente o vídeo de *webcam*, mas que ainda exhibe a moldura da interface gráfica. Por fim, temos uma aproximação que deixa desinente toda a interface e põe em primeiro plano o vídeo de *webcam*, eliminando os elementos gráficos da tela.

Figura 6 – Destaques da interface gráfica feitos por aproximação ao sinal de vídeo



Fonte: Capturas de tela feitas pelo autor

Podemos analisar estes movimentos de aproximação e distanciamento como um esquema de montagem baseado na organização temporal dos planos, os quais são

posicionados um após o outro, de modo similar ao que é feito na decupagem clássica do cinema. O que vemos é, deste modo, a tentativa de organizar um jogo de plano e contraplano onde cada personagem é mostrado em tela de acordo com o momento de sua fala em uma conversa. Este jogo de aproximações e plano/contraplano no *Screenlife* pode ser visto em diferentes manifestações ao olharmos para outras obras. Em *Profile* (2018, dir. Timur Bekmambetov), por exemplo, não é feito um corte que aproxime a área de trabalho como um todo, mas, sim, um zoom na janela do navegador Safari, de modo que a unidade espacial é mantida enquanto os elementos da janela são aproximados. Já no filme *Noah*, a aproximação é feita para destacar a atividade do *mouse*, onde passamos a acompanhar a atividade do cursor em planos que são aproximados cada vez mais em momentos de tensão narrativa, e distanciados em situações de menor tensão. O plano/contra-plano, por sua vez, aparece em outras obras seguindo lógicas que não são a da montagem temporal, mas de uma montagem espacial, em que diferentes sinais de vídeo são organizados em janelas da interface gráfica, possibilitando uma visualização simultânea de várias pessoas em diálogo. É o caso de *Unfriended*, que utiliza para seus diálogos a janela do programa *Skype*, que por si só já dispõe vários sinais de vídeo em quadros, de modo que o corte de aproximação é feito quando um personagem fala e sua imagem se expande na interface do próprio *software*.

Nos territórios da sonoridade, destacamos um uso que *Collingswood* faz do clique do *mouse* e da digitação no teclado - sons que podem tanto ser entendidos como ruídos que foram acidentalmente capturados pelo microfone da *webcam* dos usuários, ou como sons extradiegéticos (de fora do mundo do filme), inseridos na faixa sonora do filme com intuito de gerar efeitos. Neste segundo caso, é interessante notar como este uso dos sons de *input* estão presentes em vários filmes que se utilizam das linguagens do *Screenlife*, como é novamente o caso de *Noah*, em que escutamos o som extradiegético da digitação no teclado e do clique do *mouse* enquanto vemos o resultado destas ações se apresentarem na interface.

Outro som extradiegético que *The Collingswood Story* utiliza são as músicas de trilha musical, que aparecem por vezes como elemento diegético do espaço visado pela *webcam*, mas nunca como elemento da interface gráfica. Esta prática musical é uma constante no campo sonoro do *Screenlife*, no entanto, com o advento cada vez maior dos *softwares* de *streaming* de música, a reprodução tem se dado mais na própria área de

trabalho, de modo que são os próprios personagens da trama que interagem com as músicas no espaço diegético do filme.

No que se refere ao relacionamento do tempo da história e do tempo da narrativa, podemos compreender as manifestações do *Screenlife* por meio de duas figuras propostas por Genette (2017): A isocronia, em que o encadeamento do tempo da narrativa e da história são os mesmos, não havendo acelerações nem supressões; e as anisocronias, “efeitos de ritmo” (GENETTE, 2017, p. 153) que fazem com que o tempo da história e o tempo da narrativa se não sejam constantes. Nestes termos, vemos que *The Collingswood Story* é uma narrativa anisocrônica, pois conta em algumas horas a história de alguns dias de vida dos personagens. Podemos destacar como figuras de anisocronia do filme a presença de *fade-ins* e *fade-outs*, que cumprem a função de marcar a passagem de tempo entre um corte e outro, o que pode ser lido como indicador das elipses construídas pela narrativa. Uma obra de destaque na manipulação que faz do tempo narrativo é *Searching*, filme no qual assistimos em algumas horas às várias décadas de vida das personagens. Para isto, o filme utiliza-se de diversas elipses e da figura de um sumário na sequência inicial, forma que Genette (2017, p. 162) caracteriza como “a narração em alguns parágrafos ou algumas páginas de vários dias, meses ou anos de existência, sem detalhes de ações ou de falas”. Na outra figura de duração proposta por Genette, a isocronia, podemos ver filmes como *Host* (2020, dir. Rob Savage), que se utiliza da duração máxima de uma vídeo chamada do aplicativo *Zoom* para definir sua duração; e a franquia *Unfriended*, onde a manutenção da isocronia coincide com o desejo pela unidade temporal que Bekmambetov define em seu manifesto

Por fim, podemos observar que fora da interface gráfica e entre momentos de *fade-ins* e *fade-outs* (que já analisamos como uma figura de eclipse), *The Collingswood Story* insere uma breve montagem de imagens em preto e branco, parte ou não de eventos passados-futuros do próprio filme, que surgem várias vezes durante o trama para marcar a tensão narrativa. Observando esta cena, percebemos que se trata de uma quebra na diegese do *Screenlife*, onde a narrativa “sai” de dentro da tela do computador, e vai explorar outras dimensões no campo audiovisual. Vemos este tipo de prática novamente em filmes como *Unfriended: Dark Web*, filme no qual, ao fim da trama, descobrimos que estávamos assistindo a assassinatos reais feitos para serem exibidos

em uma rede *online* de psicopatas. Algo similar também é feito no filme *The Den*: a história se encerra com a revelação de um espectador que assiste às imagens do filme.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos tirar, a partir destes movimentos de atualização que observamos, as seguintes conclusões: 1) A volatilidade da semiosfera do *Screenlife*. Em termos de forças hegemônicas ou de estabilização da linguagem, percebemos que os eixos do manifesto de Bekmambetov já estavam em prática algumas décadas antes do seu “aparecimento” em 2014 com *Unfriended*, o que nos leva a entender que o centro da semiosfera desta linguagem ainda encontra-se em pleno desenvolvimento, sendo ainda possível observar claramente encontros de forças dinâmicas que atuam para orientar a estabilização dos códigos. É o caso dos filmes distribuídos pela Universal Studios, que em sua maioria ganham destaque cultural e passam a ocupar o centro da semiosfera, mas ainda não conseguem definir um código único para a condução das suas narrativas (como vemos nos diferentes usos da linguagem feitos entre *Profile*, *Searching* e *Unfriended*). 2) O estágio atual da semiosfera como indicador de um *foci*. Esta interação extrema de textos e invenções que disputam pela estabilização e autodescrição na semiosfera pode ser entendida, nos termos de Zielinski (2006), como um momento de possíveis mudanças de paradigmas, em que novas semioses surgem e agentes culturais lutam por definir as “mídias-mestre” que irão delimitar o formato. Como uma linguagem que aparece definitivamente há cerca de 19 anos, é ainda difícil indicar os comportamentos homogêneos do *Screenlife*.

Dentro destas múltiplas variações individuais que o formato tem produzido, ainda somos capazes, no entanto, de observar os espaços semióticos compartilhados entre elas, indicadores de processos de semiose que emergem na semiosfera por consequência de mudanças que se processam tanto no cinema quanto nas novas mídias. É o caso dos regimes de montagem temporal/espacial, que vimos ganhar maior e menor relevância conforme novas tecnologias, como o *Skype*, surgem e apresentam novos caminhos pelos quais a linguagem pode atuar. É neste sentido que cada novo texto possui relevância individual, mas ainda assim pode servir como indicador de processos que ecoam para outros textos. É por isso que *The Collingswood Story*, um filme de 2002, consegue ampliar o entendimento que possuímos de filmes como *Host*, de 2020:

ambos compartilham das mesmas semioses na construção de suas individualidades, há uma força sincrônica entre eles, não um movimento evolutivo.

É possível indicar que, por mais volátil que esteja a situação atual da semiosfera do *Screenlife*, um caminho possível de leitura das suas centralidades e periferias está no posicionamento em lugares opostos das suas mídias predecessoras: o cinema e as novas mídias, de modo a ser possível visualizar quando uma nova manifestação aproxima-se mais de uma e distancia-se de outra. Neste caminho de compreensão, as periferias do *Screenlife* estariam povoadas pelos textos que utilizam-se em maior destaque dos códigos do cinema ou das novas mídias. *The Collingswood Story*, portanto, estaria na periferia da semiosfera por utilizar-se de códigos da decupagem clássica (a elipse, a montagem temporal...) em detrimento dos códigos das novas mídias (a isocronia, a montagem espacial...).

Em conclusão, podemos reafirmar os caminhos potenciais que uma abordagem mídia-arqueológica sobre o *Screenlife* pode abrir, tanto na observação dos intensos reflexos socioculturais sobre seus códigos, como estuda Yang (2020), quanto nas escavações de *softwares* e práticas do ciberespaço que foram perdidas ou reformuladas e aparecem nas encenações que os filmes do formato têm produzido.

REFERÊNCIAS

AMÉRICO, Ekaterina Vólkova. **O conceito de fronteira na semiótica de Iúri Lotman.** Bakhtiniana, São Paulo, v. 12, n.1: p. 5-20, jan./abr. 2017

BORDWELL, David. *Convention, Construction, and Cinematic Vision*. In: BORDWELL, D.; CARROLL, N. (Ed.). **Post-theory: Reconstructing Film Studies**. The University of Wisconsin Press: Wisconsin, 1996.

BEKMAMBETOV, Timur. **Rules of the Screenmovie: The Unfriended Manifesto for the Digital Age.** Moviemaker Magazine. Playa Vista. 22 abr. 2015. Disponível em: <<https://www.moviemaker.com/archives/moviemaking/directing/unfriended-rules-of-the-screen-movie-a-manifesto-for-the-digital-age/>>. Acesso em: 01 ago. 2021.

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

BRAGA, D. **Design hacker e as customizações de interface gráfica.** DAT Journal, v. 5, n. 4, p. 90-115, 8 Dec. 2020.

GENETTE, Gérard. **Figuras III**. 1 ed. São Paulo: Estação Liberdade, 2017.

HUHTAMO, E.; PARIKKA, J. (Ed.). *Media archaeology: approaches, applications, and implications*. California: University of California Press. 2011.

LOTMAN, Yuri M. *Universe of The Mind: a semiotic theory of culture*. Indianapolis: Indiana University Press. 1990.

MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, Lucia. **O Chip e o Caleidoscópio** - reflexões sobre as novas mídias. 1 ed. São Paulo: Senac, 2005.

MAUERHOFER, Hugo. A psicologia da experiência cinematográfica. In: XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema** (antologia). 1 ed. Rio de Janeiro; São Paulo: Paz e Terra, 2018.

IBRUS, Indrek; OJAMAA, Maarja. *The Creativity of Digital (Audiovisual) Archives: A Dialogue Between Media Archaeology and Cultural Semiotics*. Theory, Culture & Society, v. 37, n. 3, p. 49-70, maio 2020.

TELLES, Márcio. A(s) Arqueologia(s) das Mídias em Quatro Teses. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 40º, 2017, Curitiba. **Anais...** Curitiba: Universidade Positivo, 2017. Disponível em: <<https://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-0084-1.pdf>>. Acesso em: 01 ago. 2021.

YANG, Jing. *Media Evolution, “Double-Edged Sword” Technology and Active Spectatorship: investigating “Desktop Film” from media ecology perspective*. Lumina. Juiz de Fora, v. 14, n. 1, p. 125-138, jan./abr. 2020.

ZIELINSKI, Siegfried. *Deep Time of the Media: Towards an Archaeology of Hearing and Seeing by Technical Means*. 1 ed. The MIT Press: Londres, 2006.

THE COLLINGSWOOD STORY. Direção: Michael Constanza. Produtor: Beverly Burton, Calum Waddell. Cinerebel, 2002.