

Screenlife e a Audiovisualização do Software: Uma Análise do Filme Amizade Desfeita

Screenlife and The Software Audiovisualization: An Analysis of The Film Unfriended

Screenlife y Audiovisualización del software: Análisis de la Película Unfriended

Alex Damasceno¹

Resumo:

Investiga o formato screenlife a partir do problema da audiovisualização do software, uma tendência programada por um jogo metalinguístico entre audiovisual e software e pelos papéis centrais que ambos desempenham na cultura contemporânea. Primeiramente, busco compreender o screenlife como uma poética resultante do encontro das práticas transculturais do software com as convenções audiovisuais de mise-en-scène, decupagem e narrativa. Em segundo lugar, analiso o caso de Amizade Desfeita, na descrição de como os diferentes programas de computador foram audiovisualizados e na discussão das funções específicas que eles cumprem no filme.

Palavras-chave: Audiovisualização do software. Screenlife. Amizade Desfeita.

Abstract:

Investigate the screenlife format based on the problem of software audiovisualization, a trend programmed by a metalinguistic game between audiovisual and software and the central roles that both play in contemporary culture. First, I try to comprehend screenlife as a poetic resulting from the encounter of the cross-cultural practices of the software with the audiovisual conventions of mise-en-scène, decoupage and narrative. Secondly, I analyze the case of Unfriended, describing how the different software were audiovisualized and discussing the specific functions they fulfill in the film.

Keywords: Software audiovisualization. Screenlife. Unfriended.

Resumen:

Investiga el formato screenlife desde el problema de la audiovisualización del software, una tendencia programada por un juego metalinguístico entre audiovisual y software y los roles centrales que ambos juegan en la cultura contemporánea. En primer lugar, busco entender el screenlife como una poética resultante del encuentro de las prácticas transculturales del software con las convenciones audiovisuales de mise-en-scène, decoupage y narrativa. En segundo lugar, analizo el caso de Unfriended, describiendo cómo se audiovisualizaron los diferentes programas y discutiendo las funciones específicas que cumplen en la película.

Palabras clave: Audiovisualización del software. Screenlife. Unfriended.

1 Universidade Federal do Pará (UFPA), Belém, PA, Brasil, alexd@ufpa.br

INTRODUÇÃO

Sonia Montaña (2017) defende que a “Softwarização do audiovisual” e a “Audiovisualização da cultura” são dois grandes metaprogramas do contemporâneo. O que a autora chama de “softwarização” do audiovisual remete à criação de diferentes programas de computador que atuam em todas as etapas de realização de uma obra: na roteirização (com aplicativos de formatação como *Celtx*), na pré-produção (com ferramentas de planejamento como *Movie Magic Scheduling*), na gravação (com equipamentos digitais), na pós-produção (com programas de edição como *Adobe Premiere*, e de efeitos visuais, como *After Effects*) e na difusão (em plataformas online como o *Youtube*, que é o foco da pesquisa de Montaña). A autora baseia essa discussão no pensamento de Lev Manovich (2013), que compreende o processo no qual todas as mídias foram transformadas em *software* como um reflexo da sociedade contemporânea, que é permeada, em todas as suas áreas, por camadas de *software* (MANOVICH, 2013, p. 14-15). Já em relação à audiovisualização da cultura, Montaña aprofunda a argumentação em um artigo em coautoria com Suzana Kilpp. Para as autoras, trata-se de um movimento em expansão, em que sujeitos da cultura se sentem autorizados ou compelidos a produzir e/ou se apropriar de imagens audiovisuais (KILPP; MONTAÑO, 2013, p. 59). Em outro texto, Kilpp (2010) define com precisão esse fenômeno:

A cultura contemporânea é audiovisual não tanto pela abundância e heterogeneidade de vídeos em circulação, mas pela oportunidade que as “máquinas de vídeo” oferecem a qualquer usuário médio de participar da “experiência audiovisual”, de protagonizar cenas da cultura como novos feirantes em uma nova espécie de praça pública (KILPP, 2010, p. 184).

Proponho, neste artigo, o debate sobre um terceiro fenômeno, programado por esses outros dois, o qual nomeio de Audiovisualização do *software*. Nele, diferentes programas de computador passam a ser encenados, montados e representados nas imagens audiovisuais; tornam-se cenários, personagens, figuras narrativas, procedimentos de decupagem etc. Isso ocorre de modo disperso na produção audiovisual, pontual ou integralmente em diferentes mídias e formatos. Por exemplo, ocorre quando personagens usam aplicativos para dialogar e as mensagens de texto são montadas espacialmente como camadas sobre a imagem; ocorre também em narrativas ambientadas em mundos simulados digitalmente; ou quando vemos planos subjetivos de máquinas. David Bordwell (1996) aponta que boa parte das convenções audiovisuais foram inventadas a partir da necessidade de representação de práticas humanas, sejam elas universais ou transculturais. Na contemporaneidade, todavia, o *software* “desempenha um papel central na formação dos elementos materiais e de muitas das

estruturas imateriais que juntas formam a ‘cultura’” (MANOVICH, 2013, p. 33, tradução minha)². Os vários tipos de *software* e seus serviços modificaram de tal modo a dinâmica do mundo social e da vida cotidiana, que atividades como fazer uma pesquisa no Google ou uma postagem em rede social atravessam os mais diferentes contextos socioculturais. A linguagem audiovisual contemporânea precisa, então, produzir novas convenções para incorporar essas práticas em seus estilos já consolidados. O que chamo de audiovisualização do *software* remete, assim, a uma multiplicidade de construções audiovisuais baseadas em práticas transculturais do *software*.

Esse terceiro fenômeno é, portanto, uma clara consequência do que Kilpp e Montañó (2013) chamam de audiovisualização da cultura: audiovisualizar a cultura implica audiovisualizar o *software*. Do outro lado, é importante apontar que, apesar das expressões “audiovisualização do *software*” e “softwarização do audiovisual” serem compostas por palavras em posições invertidas, não as considero fenômenos opostos. Jay Bolter (2005, p. 14) defende que o processo de remediação é sempre mútuo e, de fato, essas expressões podem indicar fluxos contrários de um mesmo processo. Se pensarmos a partir do conceito de remediação, na apropriação de conteúdo entre mídias velhas e novas, poderíamos entender a “softwarização” do audiovisual como uma remediação que o novo (*software*) faz do velho (audiovisual), enquanto que a audiovisualização do *software* é o fluxo contrário. Entretanto, entendo que essa relação é mais complexa para ser descrita em fluxos e direções, pelos seguintes motivos. O primeiro é que a audiovisualização do *software* é realizada atualmente pelo próprio *software*. A mídia velha – o audiovisual – se apropria do conteúdo da nova já tendo sido transcodificada por ela. Na verdade, então, neste fenômeno, é o próprio *software* que se dirige a si mesmo, operando, na linha do que defende Manovich (2013), como uma metamídia. O segundo motivo, também baseado em Manovich (2001), é que muitas aplicações de computador herdam códigos do audiovisual em suas programações, como, por exemplo, a representação visual em quadros e a mobilidade da câmera. Assim, o audiovisual, ao se dirigir ao *software* para construí-lo, se reapropria muitas vezes dos seus próprios códigos. Ou seja, na audiovisualização do *software*, audiovisual e *software* estabelecem um complexo jogo metalinguístico: voltam-se um para outro e, através do outro, encontram também a si próprios.

Na minha pesquisa atual, investigo um formato audiovisual contemporâneo integralmente baseado na audiovisualização do *software*, que foi nomeado de *screenlife* pelo

2 Do original: “plays a central role in shaping both the material elements and many of the immaterial structures that together make up ‘culture’.”

cinasta russo-cazaque Timur Bekmambetov, mas que também é conhecido por outros rótulos como *computer screen movie* (ou apenas *screen movie*) e *desktop movie*. Esse formato se caracteriza por ter como ambientação telas de computador ou de dispositivos móveis sem promover uma ruptura total com o dispositivo cinematográfico³. Desse modo, as narrativas se desenrolam na interação estabelecida entre usuários (que são os personagens) e os diferentes programas operados na tela. Bekmambetov produziu, até o momento, quatro longas-metragens com esse formato: *Amizade Desfeita*⁴ (2014), *Amizade Desfeita 2: Dark Web* (2018)⁵, *Buscando*⁶... (2018) e *Profile* (2018). Os três primeiros tiveram significativo desempenho comercial e ajudaram na consolidação do *screenlife* e na sua assimilação pelo público. *Profile*, por sua vez, foi exibido no Festival de Berlim em 2018, e ainda não teve lançamento até a data de finalização do artigo (o que impossibilitou o acesso a ele). É importante esclarecer que encontramos esse formato em longas-metragens de outras produtoras e cineastas, como *The Den* (2013) e *Sickhouse* (2016), e também em vários curtas-metragens, formas televisivas, webvídeos, videoclipes etc.

Neste artigo, discorro sobre a audiovisualização do *software* e o seu processamento no *screenlife*. Na primeira parte, traço relações entre o *software* e o audiovisual tendo como objetivo aprofundar a compreensão geral do formato. Por fim, faço uma investigação de caso de *Amizade Desfeita* (2014), na análise da audiovisualização particular das práticas dos principais programas de computador que participam do filme.

2 A AUDIOVISUALIZAÇÃO DO SOFTWARE NA POÉTICA DO SCREENLIFE

Após o lançamento de *Amizade Desfeita*, Bekmambetov (2015) publicou um manifesto que estipulava um conjunto de regras que deveriam ser seguidas por cineastas de filmes *screenlife*. As regras eram imposições arbitrárias que, em vez de formar uma poética (no sentido de apontar os princípios de construção do formato), limitavam as suas possibilidades. O manifesto determinava, por exemplo, que os filmes só poderiam usar som diagético, que deveriam ser ambientados em apenas um computador, que as suas narrativas teriam que se desenrolar apenas no tempo presente, regras que o próprio Bekmambetov abandonou já no terceiro longa-metragem que produziu no *screenlife*. A partir da questão da

3 Mesmo tendo uma evidente relação com a linguagem do *software*, o *screenlife* mantém o principal aspecto do dispositivo cinema que, segundo Phillipe Dubois (2008), é a experiência espacial da projeção. Segundo o autor: “Apesar de tantas inovações tecnológicas, o dispositivo principal continua sendo uma sala com o espaço fechado, escuro, onde uma comunidade de espectadores está instalada” (DUBOIS, 2008, p. 146).

4 *Unfriended*.

5 *Unfriended 2: dark web*.

6 *Searching*.

audiovisualização do *software*, entendo que o *screenlife* é um formato em constante atualização, cujas formas surgem do encontro entre as diferentes práticas do *software* e as convenções do audiovisual. A seguir, insiro a obra e o pensamento de Bekmambetov neste debate mais amplo, e discorro sobre como a articulação entre audiovisual e *software* resulta na poética do *screenlife*, observando as suas construções regulares de mise-en-scène, narrativa e decupagem.

Na mise-en-scène, o *screenlife* é marcado por uma encenação do interfaceamento homem-computador. Como define Wendy Chun (2011), o *software* gera um sistema invisível, de natureza algorítmica, que, por sua vez, programa ações visíveis. Segundo a autora, são justamente as interfaces gráficas que agem como “mediadoras entre o visível e o invisível” (CHUN, 2011, p. 8, tradução do autor)⁷. Assim, é por meio dos movimentos de elementos gráficos das interfaces que as práticas do *software* podem ser encenadas em imagens audiovisuais. Além disso, no *screenlife*, os elementos das interfaces também encenam o *hardware* e o usuário, de modo que ambos permanecem igualmente invisíveis. Mesmo que a narrativa seja ambientada em uma tela de computador (que é a única coisa que se vê), entendo que a tela em si não deve ser considerada como a parte de um *hardware*, à medida que ela não apresenta marcas da sua materialidade. Por exemplo, no filme *Buscando...* há diversas variações de plano, com close-ups da interface, mas a visualização próxima da tela não expõe os pixels, não revelando a natureza eletrônica da superfície. A tela não é, assim, um *hardware* filmado, um equipamento do mundo que foi capturado, e não é por meio dela que o *software* é observado. Penso que esses filmes, na verdade, constroem um ponto de vista ideal da tela, que possibilita ao espectador uma apresentação direta da interface, despreendida da materialidade do *hardware*. Isso nada mais é do que a adaptação de uma característica do dispositivo cinematográfico, descrita por Jean-Louis Baudry (1983, p. 392) como “fantasmaticização da realidade objetiva”, que permite ao sujeito espectador assumir uma posição transcendental, da qual ele pode observar o mundo (nesse caso, inclusive, o mundo digital).

Já em relação aos personagens/usuários, eles também são invisíveis na encenação do *screenlife*, e suas presenças e ações são indicadas pela interface, por movimentos e ações expressivas que sugerem o manuseio e navegação, como o deslocamento do cursor, ou cliques em botões, a digitação de textos etc. É muito comum que os sujeitos sejam corporificados na tela por meio de imagens, que podem ser arquivos, como fotografias e vídeos que recuperam ações desempenhadas no tempo passado, ou sinais de webcam capturados e exibidos no

4 Do original: “mediators between the visible and the invisible”

tempo presente da narrativa. No que concerne à mise-en-scène, portanto, os personagens, suas ações, memórias e até mesmo os corpos e vozes só são apresentados por mediação das interfaces e por ações dos programas de computador que foram audiovisualizados.

Esse encontro entre encenação e interface não significa uma ruptura nos modos como as interfaces são programadas e operadas normalmente. Brenda Laurel (2014, p. 38) argumenta, após traçar uma série de semelhanças entre o design gráfico de interface e o design de cena no teatro, que ambos trabalham com formas, objetos, jogos de luz e metáforas que visam criar mundos imaginários baseados em representações da realidade. E, à medida que cria mundos, o design de interface passa a ter também, segundo Laurel, uma dimensão dramática, no sentido aristotélico, composta por agentes humanos e computacionais (que iniciam e executam ações), por interioridades (conflitos, emoções, memórias, processos mentais de escolha), por tramas (a totalidade das ações desempenhadas), construções espaço-temporais, relações de causalidade etc. Sendo as interfaces já originalmente pensadas como um mundo dramático, o *screenlife* tenta aplicar nelas as convenções cinematográficas. Os três primeiros longas-metragens do formato produzidos por Bekmambetov podem ser enquadrados dentro do estilo clássico, seguindo as normas do cinema hollywoodiano, descritas por David Bordwell *et al.* (1985), e também do cinema de gênero. *Amizade Desfeita* e *Amizade Desfeita 2: Dark Web* seguem os clichês dos filmes de horror. *Buscando...*, por sua vez, é um típico thriller, que narra a investigação de um crime. Todas as três narrativas são construídas a partir de protagonistas com motivações claras que enfrentam conflitos precisamente estabelecidos e que dependem do acesso a computadores para serem resolvidos, com uma progressão causal de eventos.

O gênero narrativo é utilizado no *screenlife* a partir da exploração de temas típicos do mundo digital. *Amizade Desfeita* aborda o tema do *cyberbullyng*; *Amizade Desfeita 2: Dark Web* foca em uma ação criminosa de hackers; *Buscando...* fala sobre a prática do *catfishing*⁵. Como pode ser visto, os primeiros filmes *screenlife* começam a traçar uma tendência de ter como conflito principal da trama a prática de um crime virtual, o que lhes permitiu trabalhar com os gêneros do horror e do thriller. Parece-me que ocorre aqui um fenômeno que Paul Young (2006) nomeou de “midiafobia” do cinema clássico. Segundo o autor, ao se dirigir às outras mídias, o cinema hollywoodiano foca recorrentemente em seus perigos, colocando-as numa posição de antagonista nas narrativas, como ocorre com a televisão em *O Show de Truman* (*The Truman Show*, 1998) e com os videogames e a realidade virtual em *O*

5 *Catfishing* é a criação de uma identidade falsa em conta de rede social atrelada a diferentes tipos de crime virtual.

*passageiro do futuro*⁹ (1992), além de vários outros exemplos. Young fundamenta o conceito de midiafobia na psicanálise freudiana, em que a fobia é definida como um propósito inconsciente de resguardar um possível retorno de algo reprimido pelo medo. Nessa via, os filmes revelariam, assim, um medo reprimido que a instituição Hollywood tem da concorrência com outras mídias e o que elas podem oferecer em comparação com as limitações do dispositivo cinematográfico. É curioso notar que, diferente dos filmes, o manifesto de Bekmambetov (2015) apresenta uma visão entusiasta das novas mídias, além de defender que o formato seja utilizado em qualquer gênero, como comédias românticas, musicais e fantasias, que poderiam propiciar maior variedade de temas e conflitos. Assim, entendo que esse foco inicial do *screenlife* nos perigos do *software* não deve ser compreendido como algo inerente ao formato ou como uma visão pessoal de mundo dos cineastas envolvidos, e sim mais como um sintoma da filiação que eles fizeram à narrativa clássica.

No que concerne à decupagem, os filmes *screenlife*, ao reproduzirem a interface gráfica do usuário, herdam a sua lógica de montagem, que, nos termos de Manovich (2001), tem uma composição do tipo espacial, na qual a informação é organizada em janelas. Essa lógica se difere da montagem temporal do cinema, em que há uma organização sequencial da informação, na justaposição de planos. No manifesto de Bekmambetov (2015), há uma regra que determina, não nestes termos conceituais, o uso exclusivo da montagem espacial, em detrimento da montagem temporal. Ao falar sobre como o *screenlife* deve construir o espaço fílmico, o cineasta estipula que o filme deve manter constante o tamanho da tela, preservando, assim, a totalidade do quadro (sem fragmentá-lo em uma escala de planos). *Amizade Desfeita* e *Amizade Desfeita 2: Dark Web* seguem à risca essa regra e são construídos com um único “plano-sequência”, sem cortes, transições entre planos e movimentos de “câmera”, apenas com a divisão da tela em territórios da interface. A montagem é realizada conforme as janelas são acionadas e organizadas na encenação do interfaceamento, sendo uma ao lado da outra ou uma sobre a outra, ativas ou abertas em segundo plano, de acordo com as ações dos personagens. Em decorrência da opção por não fragmentar o espaço da tela, ambos os filmes se tornam também textos isocrônicos, no sentido de Gerard Genette (2017): sem elipses narrativas e com uma concordância entre os tempos da história e da narrativa.

Buscando..., por outro lado, apesar de produzido por Bekmambetov, rompe com essa regra do manifesto e apresenta uma montagem que mistura as lógicas espacial da interface e

⁹ *The Lawnmower man.*

temporal do cinema. A tela do computador, que permanece dividida em janelas, passa a ser fragmentada em planos, na condução do olhar do espectador. Ao efetuar uma montagem temporal, o *screenlife* se ancora mais uma vez no cinema hollywoodiano e aplica, à sua maneira, os procedimentos da decupagem clássica, especialmente a montagem analítica (com o uso de close-ups que destacam partes da interface) e movimentos de “câmera” que acompanham ações (no caso, seguem o deslocamento do cursor ou simulam as direções do olhar). Ademais, o fato de ser composto por vários planos deu a *Buscando...* a possibilidade de fazer um uso constante de elipses, ampliando o tempo da história: o prólogo do filme, por exemplo, narra vários anos da vida dos personagens em uma sequência de cinco minutos de duração. De todo modo, apesar de o filme quebrar a regra do manifesto, a montagem espacial segue como o componente invariável da decupagem na poética do *screenlife*, que pode se misturar à montagem temporal, com uma continuidade dos planos que se baseia em procedimentos clássicos.

3 PRÁTICAS DO SOFTWARE EM AMIZADE DESFEITA

Amizade Desfeita é um filme de terror sobrenatural dirigido por Levan Gabriadze e produzido por Bekmambetov, que conta a história da personagem Laura Barns, estudante do ensino médio que se suicidou após o vazamento de um vídeo em que ela aparece bêbada, deitada ao chão e com a roupa suja de fezes, em uma festa com os amigos do colégio. A festa e o suicídio são eventos anteriores ao início do filme, cuja narrativa foca na vingança pós-morte de Laura, agora uma entidade espiritual, contra seis antigos companheiros da escola, que são os responsáveis pelo *cyberbullying* que ela sofreu. A vingança ocorre durante uma chamada de vídeo em grupo do *Skype* que é invadida por Laura. Inicialmente, ela apenas constrange os amigos com a revelação de segredos íntimos e eles suspeitam que estão sendo vítimas de um hacker. A narrativa é constituída por segmentos em que Laura chantageia e impõe jogos com diferentes dinâmicas aos personagens, que culminam em um deles assumindo uma das responsabilidades pelo ocorrido, e tendo o seu corpo invadido pelo espírito de Laura, que o obriga a se matar violentamente em frente à webcam. Todas essas ações ocorrem na tela do computador da personagem Blaire, que é a última a morrer. A revelação final do filme é que Blaire, embora fosse a amiga mais próxima de Laura e aparentasse ser quem mais lamentava a sua morte, foi a verdadeira responsável pela gravação do vídeo.

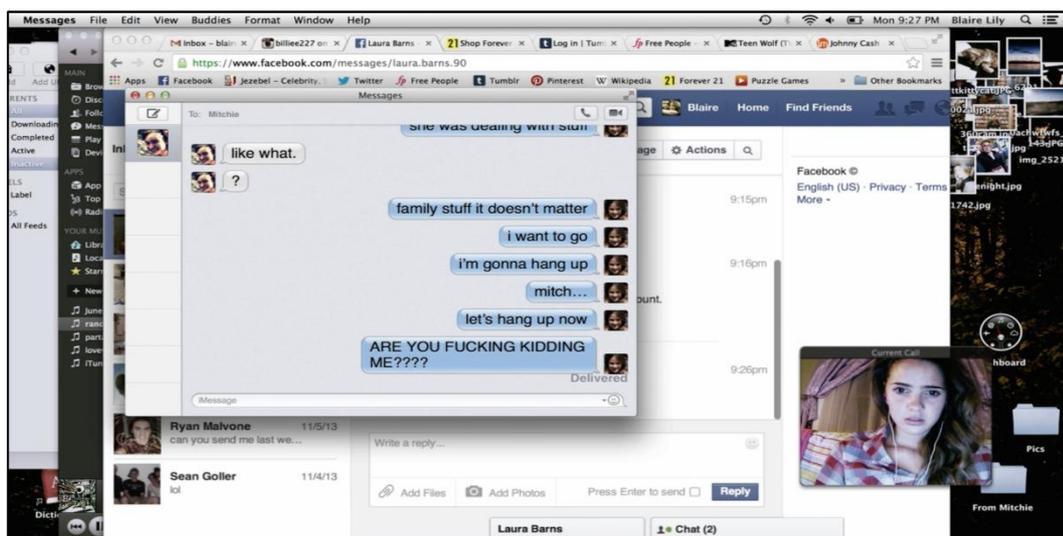
Essa trama é desenvolvida através do uso que Blaire faz de diferentes programas de computador, que existem no mundo real e são bastante populares: o sistema operacional

MacOS, aplicativos de conversação como o *Messages* e o já referido *Skype*, redes sociais como *Facebook*, e programas de mídia como as plataformas de vídeo *Youtube* e *Live Leaks* e o aplicativo de música *Spotify*. Na análise, busco compreender como e para quais propósitos *Amizade Desfeita* audiovisualizou cada um desses programas. Veremos que as práticas desenvolvidas a partir deles cumprem funções particulares no filme, ao se articularem a determinadas convenções audiovisuais de encenação, decupagem e narrativa que caracterizam a poética do *screenlife*.

3.1 MACOS

O *MacOS* é o sistema operacional da *Apple*, o que evidencia que Blaire utiliza um computador da linha *Mac*. A interface desse sistema operacional apresenta uma barra principal, localizada na parte superior da tela, que muda as suas opções de menu conforme a aplicação utilizada no momento. Entretanto, alguns elementos são regulares durante todo o uso, como as informações de usuário e o horário, como podemos ver na Figura 1. A informação do usuário que está ativo é a primeira indicação do filme de que o computador é operado pela personagem Blaire Lily, ou seja, age como uma figura de focalização narrativa. O relógio, por sua vez, além de ambientar o horário em que a trama ocorre, marca o transcorrer do “tempo real” que caracteriza uma narrativa isocrônica. A história começa às 20h57 e termina às 22h05, um período de tempo fiel à duração do filme. Portanto, nota-se como dois simples elementos da interface gráfica do sistema operacional são utilizados aqui como figuras de classes fundamentais da narrativa (GENETTE, 2017), como a focalização fixa (na personagem Blaire) e a isocronia. Os demais signos da barra cumprem funções cenográficas, ofertando sentidos secundários para a narrativa, mas importantes para a sua ambientação fiel.

Figura 1 - Montagem espacial de múltiplas janelas



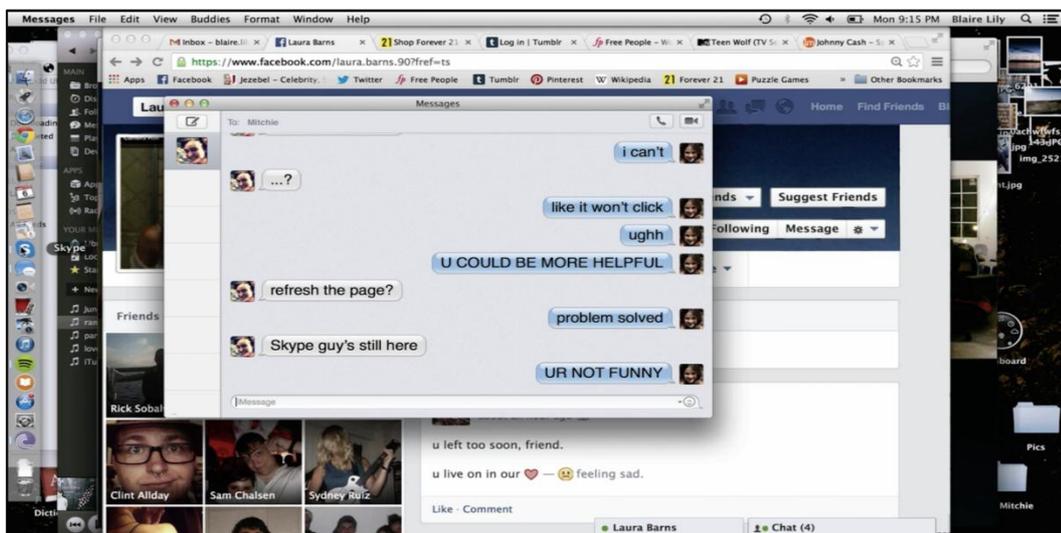
Fonte: Amizade Desfeita (2014).

Outra ferramenta que cumpre uma função fundamental no filme é a *Mesa*, que no sistema *MacOS* é o equivalente ao *desktop*. Trata-se do espaço central da navegação pessoal de Blaire, de onde ela gerencia os demais programas que utiliza. Cada aplicativo acionado surge como uma janela que se sobrepõe ao território da *Mesa*. Na encenação, Blaire tem um modo próprio de organização desse espaço: ela sempre mantém os programas abertos, sem minimizá-los, mas também sem nunca os maximizar. Como resultado, nenhum *software* ocupa em algum momento toda a tela do computador e Blaire nunca abandona o território da *Mesa*, que constantemente apresenta várias janelas sobrepostas. Como podemos ver na Figura 1, estão ao mesmo tempo sobre a *Mesa* as janelas do gerenciador de downloads *Torrent*, do *Spotify*, do *Google Chrome* (com o *Facebook* na guia ativa, mas com várias outras abertas), do *Messages*, e também um player de vídeo de *current call* no *Skype* (com o sinal de webcam da própria Blaire). Entendo que essa permanência da narrativa na *Mesa* reafirma a focalização fixa e busca produzir uma identificação com o espectador, que é frequentemente lembrado de que acompanha os eventos narrados a partir da experiência de Blaire. Por outro lado, essa montagem com múltiplas camadas sobrepostas gera uma imagem bastante complexa, com uma profusão de informações narrativas (embora nem todas essenciais) e ações simultâneas em diferentes ambientes, o que desafia a atenção do espectador.

Para conduzir o espectador por essa complexa montagem espacial da *Mesa*, os deslocamentos de Blaire de uma janela para outra seguem uma lógica causal, ou seja, o uso de um *software* em determinado momento da trama é sempre claramente motivado por uma ação/informação anterior. Desse modo, a janela em primeiro plano é a que contém, naquele

momento preciso, o conteúdo principal para personagem e, conseqüentemente, para a compreensão da narrativa. Quando a janela de destino está por demais submersa e escondida nas camadas de interface (o que ocorre frequentemente com o aplicativo *Messages*, que é uma janela menor que as outras), Blaire faz uso do *Dock*, uma barra de atalhos dos aplicativos instalados (outra ferramenta do *MacOS*). No caso da tela de Blaire, o *Dock* está posicionado do lado esquerdo, mas permanece oculto na maior parte do tempo, sendo ativado com o movimento do cursor, como podemos ver na Figura 2. Tal qual os procedimentos de decupagem clássica que visam a contiguidade espacial entre planos, a função do *Dock* no filme é possibilitar uma transição rápida e fluida de um território para outro, tanto para Blaire quanto para o espectador que a acompanha.

Figura 2 - Uso do *Dock* para transições entre espaços



Fonte: Amizade Desfeita (2014).

Sendo a *Mesa* um espaço pessoal, alguns elementos da interface atuam como objetos de decoração cenográfica voltados à construção da personagem Blaire. Como a tela está sempre preenchida por janelas, não é possível ver o “Fundo da Mesa” em sua totalidade, e nem identificar qual é a imagem escolhida pela personagem. Só o que se pode ver são ícones espalhados pelos cantos, como mostram as duas figuras anteriores. No canto inferior esquerdo, há um ícone de um aplicativo de dicionário, que é uma ferramenta comum, mas que pode ter sido escolhida para enfatizar que a protagonista é uma estudante. No canto superior direito, estão desordenadamente espalhados e sobrepostos vários ícones de arquivos não nomeados de fotografias. Parece-me aqui uma tentativa de apresentar Blaire como uma pessoa ao menos um pouco desorganizada, o que é, inclusive, consonante com o modo como

ela organiza as janelas na *Mesa*. Por fim, no canto inferior direito, vemos duas pastas, intituladas “Pics” e “From Mitch”. Na história, Mitch é o atual namorado de Blaire, primeiro personagem que ela interage e também envolvido no conflito com Laura. Desse modo, essa pasta antecipa para o espectador atento a existência de Mitch antes dele ser introduzido na trama e busca expressar a importância dele na vida de Blaire, uma vez que ela reserva um espaço especial da *Mesa* para arquivos enviados por ele. Fica muito clara, neste ponto da análise, a articulação que o formato *screenlife* faz entre o design gráfico de interface e a direção de arte no audiovisual.

3.2 SKYPE

A janela que permanece por mais tempo à frente na *Mesa* é a do *Skype*, uma aplicação de videoconferência da *Microsoft*. Ele é o único ambiente online compartilhado por todos os personagens, que participam de uma mesma chamada de vídeo em grupo: Val, Jess, Blaire, Mitch, Adam, Ken e o fantasma de Laura, como podemos ver, nessa ordem, na Figura 3. Na interface da versão do *Skype* que vemos no filme, a janela é dividida em players de vídeo demarcados por limites geométricos que recebem os sinais das webcams. Em uma conversa em grupo, o tamanho e a posição dos players não é fixa, sendo programada para se alterar automaticamente com o propósito de destacar ações, em especial os atos de fala. Na Figura 3, por exemplo, as personagens Val e Jess conversam entre si e por isso seus players são maiores e posicionados acima, enquanto que os demais, que apenas escutam, são posicionados abaixo, em players menores. Assim, a narrativa do filme se aproveita da montagem espacial do *Skype*, que já contém uma dinâmica própria de variação da posição dos planos (uma decupagem) que privilegia as ações.

Figura 3 - Todos os personagens em uma chamada de vídeo do Skype

Fonte: Amizade Desfeita (2014).

O uso de um aplicativo de chamadas de vídeo como ambiente central da narrativa se justifica à medida que ele possibilita, através do *input* da webcam, a corporificação dos personagens na tela do computador. Mesmo quando a janela do *Skype* está em segundo plano na *Mesa*, um player menor (como vimos na Figura 1) surge no canto esquerdo da tela para manter uma regular presença corporal de um dos personagens. Laura é a única que não tem um corpo, pois a sua existência não é material, mas é representada por um símbolo do *Skype* que confirma a presença de um sujeito no ambiente. Como descreve Ana Acker (2015), o cinema de horror traça uma relação entre a tecnologia e o sobrenatural e há uma tendência recente do gênero de simular outros dispositivos para desmaterializar monstros. Penso que essa tendência se intensifica com a audiovisualização do *software*, pois o sobrenatural e o *software* se articulam na questão da imaterialidade. Laura, assim, é uma presença sem corpo, o que lhe permite, ao mesmo tempo, agir como um espírito que invade e possui outros corpos, e também como um *malware*, que invade outros programas para roubar dados privados, produzir *bugs*, *glitches* etc.

Ademais, como todos os sinais de vídeo das webcams são capturados e reproduzidos em tempo presente, o *Skype* constrói um ambiente em que os corpos estão em simultaneidade. Em um trabalho anterior (DAMASCENO, 2016), descrevi essa montagem típica das interfaces dos aplicativos de chamadas de vídeo com o aporte da teoria da intersubjetividade de Edmund Husserl (2012), especificamente do conceito de emparelhamento. Para o filósofo, o emparelhamento é o componente de associação que produz uma síntese entre dois ou mais soma corpóreos, na formação de uma unidade que caracteriza a experiência intersubjetiva.

Como coloca Husserl (2012, p. 151): “se houver aqui mais de dois, então constitui-se um grupo fenomenalmente unitário, uma pluralidade, fundada em emparelhamentos singulares”. Defendo que mais do que simplesmente dividir a tela em janelas (*players*), o *Skype* cria um mundo intersubjetivo por meio de uma montagem de emparelhamento, reconstruindo artificialmente a experiência presencial, a partir da corporificação dos sujeitos e da sincronia dos sinais de vídeo.

O que venho chamando de montagem de emparelhamento, portanto, é uma construção fundamental para este filme, pois permite que os personagens tenham a percepção dos corpos uns dos outros no tempo presente da narrativa. Isso é importante uma vez que a punição que Laura impõe aos seis amigos é a violação dos seus corpos, com ações extremamente violentas, como mutilações, perfurações etc. A Figura 4, por exemplo, mostra o momento em que o personagem Ken é possuído pelo espírito de Laura, que o obriga a colocar a sua mão em um liquidificador em funcionamento. A imagem do esfacelamento da mão é bastante explícita e surge na tela repentinamente, causando susto e repulsa nos personagens, mesma reação que o filme busca gerar nos espectadores. Além disso, no momento em que Laura invade um personagem, a conexão do *Skype* se desestabiliza: as imagens de webcam travam e se distorcem, o que faz com que os corpos percam a forma natural. Laura não apenas fere a integridade física dos corpos, mas também os deforma tecnicamente. Durante toda a narrativa, os personagens são corpos em perigo, que temem pelas suas vidas, pelas vidas dos outros, até morrerem violentamente na imagem. A morte é enunciada com a interrupção abrupta dos sinais de webcam. Desconectar-se significa perder o seu corpo no ambiente e, conseqüentemente, morrer.

Figura 4 - A morte violenta de Ken

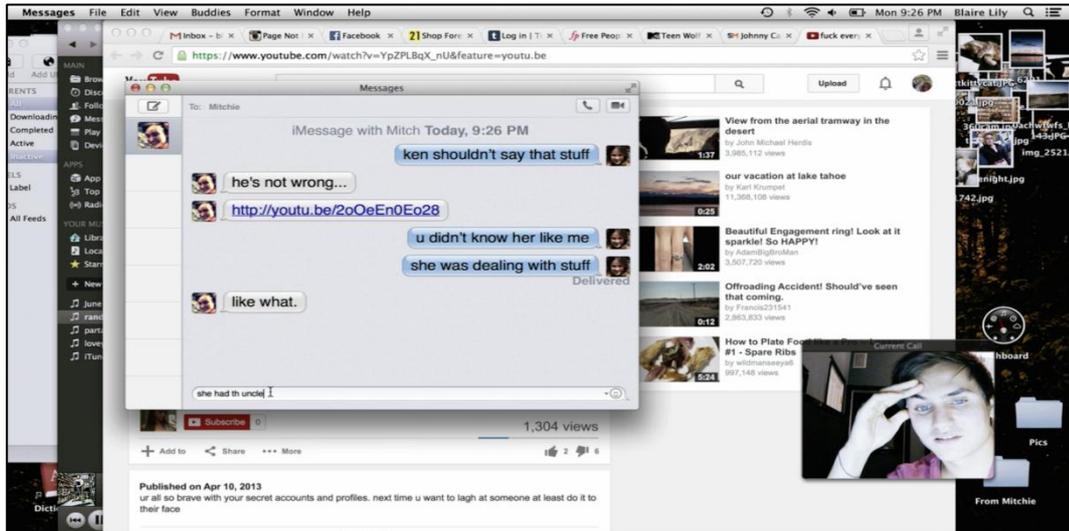


Fonte: Amizade Desfeita (2014).

3.3 MESSAGES

Outro *software* de conversação audiovisualizado no filme é o *Messages*, um aplicativo de mensagens de texto do *Google*. Blaire o utiliza para conversar apenas com Mitch, em diálogos que são paralelos à interação em grupo no *Skype* e aos outros eventos do filme. Essa separação dos personagens é utilizada para desenvolver uma segunda linha narrativa, focada no relacionamento do casal Blaire e Mitch, o que é uma mais uma convenção do cinema clássico. Bordwell *et al.* (1985, p. 16) descreveram como a narração clássica é formada por pelo menos duas linhas narrativas que envolvem o mesmo grupo de personagens, sendo uma delas, na maioria dos casos, um romance heterossexual. Essas duas linhas não são independentes, e, em *Amizade Desfeita*, o conflito que é gerado na relação do casal é também uma consequência do plano de vingança de Laura, que expõe segredos que eles escondem um do outro, como, por exemplo, o fato de Blaire ter traído Mitch com Adam.

A interface do *Messages*, como de outras aplicações de chat, tem a forma de um mural, onde as mensagens de cada participante são colocadas para serem lidas por todos que estão no ambiente. Abaixo deste mural, há uma caixa de texto que recebe os dados provenientes do *input* do teclado. O aplicativo tem, então, esse pequeno território individual, no qual o usuário pode elaborar o texto antes de compartilhá-lo. O filme utiliza esse espaço para fazer com que a focalização narrativa consiga adentrar no mundo interno de Blaire e seja capaz de revelar alguns dos pensamentos que ela não verbaliza para os demais personagens. Isso ocorre em alguns momentos da trama, como o que é ilustrado pela Figura 5, quando Blaire digita um texto para Mitch, se arrepende dele antes de enviá-lo, o apaga, para em seguida reescrevê-lo alterando o conteúdo da mensagem. É construída, assim, por meio de um recurso do *software*, uma situação dramática em que um personagem pensa uma coisa, mas fala outra.

Figura 5 - Diálogo entre Blaire e Mitch no *Messages*

Fonte: Amizade Desfeita (2014).

Esse recurso narrativo é utilizado principalmente para apresentar informações complementares, que permitem aprofundar a compreensão de alguns componentes da história. Por exemplo, em certo momento, Blaire diz para Mitch que sabia que Laura lidava com alguns problemas. Quando Mitch pergunta que problemas eram esses, Blaire escreve e apaga em sequência quatro frases incompletas: “Quando nós éramos crianças” (“when we were kids”); “Quando ela e” (“When she and”); “Seu tio” (“Her uncle”); “Ela tinha o tio” (“She had th uncle” – a personagem erra a grafia aqui). Ela, então, opta por uma resposta evasiva, que mantém o segredo de Laura: “Coisas de família. Não importa” (“Family stuff. It doesn’t matter”). Os escritos parciais e apagados fornecem ao espectador informações que lhe permite fazer inferências a respeito do passado de Laura, sobre um trauma de infância que envolveu um tio. Assim, a escrita de Blaire no *Messages* – e o decorrente acesso à sua interioridade – traz pistas para uma construção psicológica mais profunda da personagem Laura, para além da sua motivação principal de vingar-se por causa do vídeo publicado.

3.4 FACEBOOK

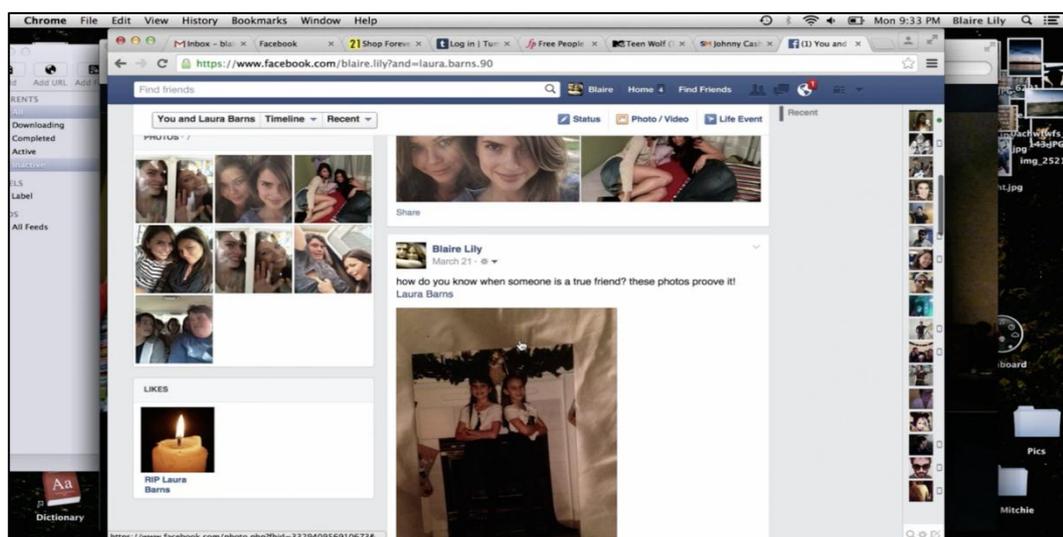
Tal como o *Messages*, o *Facebook* – um *software* de rede social – também é audiovisualizado para ser um dos segmentos espaciais da narrativa. É nele que é desenvolvido boa parte do conflito pessoal entre as duas protagonistas. Laura faz o primeiro contato através do seu perfil pessoal, enviando uma mensagem de texto para Blaire pelo *chat*, o que a leva a crer que a conta foi roubada. Essa opção de construir o retorno sobrenatural à vida através de uma conta no *Facebook* me parece ser um comentário do filme à sociabilidade das redes

sociais, uma vez que esse tipo de aplicação é utilizado pelos usuários para compor narrativas de si, o que implica o armazenamento das suas memórias. E como o perfil se mantém no ambiente após a morte, o sujeito ali construído também permanece como um conjunto de dados. São bastante conhecidos os rituais de luto no *Facebook*, em que os usuários enviam mensagens para pessoas que acabaram de falecer como se elas ainda estivessem ali compartilhando o ambiente digital (o filme, inclusive, encena postagens deste tipo no perfil de Laura).

É por isso que Blaire, ao receber a mensagem e suspeitar da invasão, solicita ao *Facebook* a transformação da conta de Laura em um memorial, o que acarretaria o bloqueio do perfil e imporá várias limitações de acesso ao seu conteúdo¹⁰. Ela preenche o formulário de solicitação, mas é impedida por Laura, que modifica o preenchimento de todos os campos. Blaire tenta, então, desfazer a amizade, o que excluiria Laura do seu grupo de amigos. Contudo, em mais uma ação fantasmagórica sobre a interface, a opção de desfazer amizade não aparece ativa naquele momento. É importante que as personagens permaneçam conectadas a uma rede de amizade, pois a narrativa também faz uso do *Facebook* em sua dimensão pública. No final do filme, Laura faz uma postagem em que o perfil de Blaire é marcado, que revela a prova do envolvimento da personagem como autora do vídeo. A vingança de Laura não se resume à morte de Blaire e de todo grupo, mas também visa expor os acontecimentos publicamente.

Por fim, ao armazenar memórias dos usuários, o *Facebook* também é utilizado para fornecer ao espectador mais informações sobre a relação das duas personagens antes dos eventos que desencadearam o conflito do filme. Em um breve momento, Blaire visita o perfil de Laura e clica no botão “ver amizade”, uma ferramenta do aplicativo que lista todas as postagens em que as duas usuárias foram marcadas juntas. Com um movimento de rolagem do site, ela visualiza três postagens antigas, com fotos e textos que expressam o quanto as duas tinham uma amizade forte e longa (em uma das fotos, elas aparecem juntas quando ainda eram crianças, como podemos ver na Figura 6). A ferramenta “ver amizade” agiliza, assim, a apresentação de um *backstory*, que permite ao espectador compreender a dor de Laura pela traição e o sentimento de culpa carregado por Blaire.

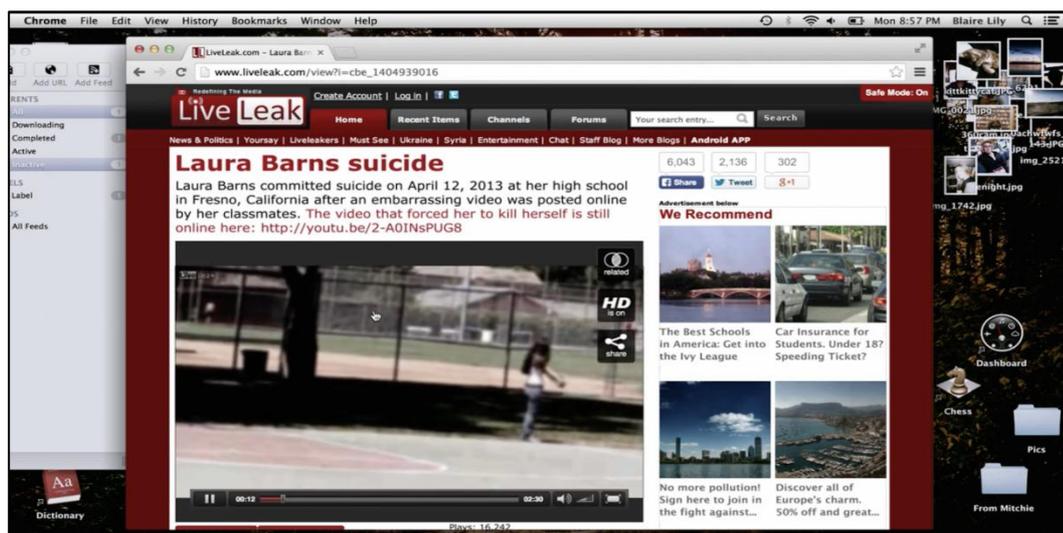
6 Na época do lançamento do filme, transformar o perfil em memorial implicava mais restrições do que atualmente. Hoje é possível programar a conta para que seja administrada por um contato herdeiro.

Figura 6 - Postagens antigas sobre a amizade de Blaire e Laura

Fonte: Amizade Desfeita (2014).

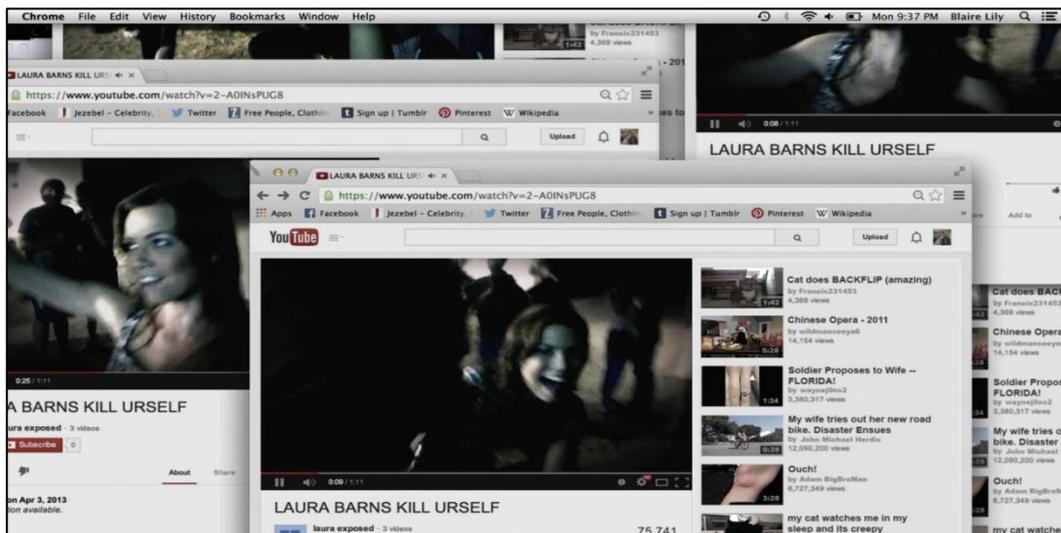
3.5 PLATAFORMAS DE VÍDEO

Como vimos, a história de *Amizade desfeita* é desencadeada por dois eventos anteriores ao ponto de partida da narrativa: a festa em que Laura é filmada e o seu decorrente suicídio após a divulgação do vídeo. Para retornar ao passado sem perder a isocronia, esses dois eventos são recuperados para o espectador por meio de arquivos audiovisuais armazenados e disponíveis em plataformas de vídeo, que são acessadas por Blaire no presente da narrativa. A primeira vez que vemos a *Mesa*, já há uma janela aberta do *Google Chrome* com o site *Live Leak*, uma plataforma conhecida por hospedar registros da realidade e que permite conteúdos violentos. É nele que Blaire assiste a uma gravação do suicídio de Laura, filmada por uma testemunha qualquer, como mostra a Figura 7. A descrição do vídeo no site traz informações que contextualizam a trama: que Laura era uma estudante do ensino médio e que seu suicídio foi causado por conta de um vídeo embaraçoso compartilhado por seus colegas de turma. Há também um link na descrição que encaminha Blaire ao *Youtube*, onde ela assiste o vídeo da cena humilhante de Laura. Desse modo, as plataformas de vídeo e os arquivos veiculados cumprem no filme uma função narrativa semelhante aos usos mais convencionais da figura do *flashback*, como bem definiu Gilles Deleuze (2007, p. 63-64): promovem um circuito fechado que vai do presente ao passado e depois volta ao presente, para indicar causalidades que apenas buscam assegurar a progressão linear da narração. Os registros audiovisuais e suas descrições nos sites contextualizam o ponto de partida da trama e o link que os conecta estabelece a causalidade entre os dois eventos.

Figura 7 - Vídeo do suicídio de Laura no Live Leak

Fonte: Amizade Desfeita (2014).

O vídeo da festa é exibido ainda outras duas vezes ao longo do filme, mas em decorrência das ações de Laura. Na primeira vez, a janela do *Youtube* surge na tela de Blaire sem ter sido acionada por ela. Quando Blaire tenta fechá-la, múltiplas janelas idênticas se espalham pela *Mesa*, simulando um mal funcionamento do navegador, como podemos ver na Figura 8. Ao tentar encerrar novamente, ela nota que os botões de fechamento das janelas na interface sumiram. Trata-se, assim, de mais uma fantasmagoria que Laura causa no *software*. Vemos o vídeo pela última vez no final do filme, na já mencionada postagem que Laura faz em seu perfil no *Facebook*. Trata-se agora de uma versão estendida do arquivo postado no *Youtube*, que revela Blaire como operadora da câmera. O fato de existirem duas versões do vídeo é coerente sob o ponto de vista da narrativa, à medida que o arquivo postado foi editado justamente com o objetivo de apagar a autoria de Blaire. Ou seja, o filme constrói o seu *plot twist* com essa figura do arquivo audiovisual editado, que produz uma lacuna proposital e justificada na primeira vez que assistimos a cena da festa, que é preenchida somente no final com a informação mais importante da história.

Figura 8 - Multiplicação das janelas do Youtube

Fonte: Amizade Desfeita (2014).

3.6 OUTROS APLICATIVOS

Por fim, há outros programas que participam do filme por um tempo curto, mas ainda assim cumprem funções específicas. Destaco aqui dois. O primeiro é o *Spotify*, uma plataforma de música. *Amizade Desfeita* não faz uso de sons não-diegéticos. Os únicos sons do filme são aqueles produzidos pelo computador, o que inclui, evidentemente, os que são capturados pelo *input* do microfone (que está ativo por ação do *Skype*), como os atos de fala e ruídos. Para inserir músicas, o filme optou por audiovisualizar o *Spotify*, com seleções musicais feitas por Blaire e Laura (que também passa a ter o controle do aplicativo no final do filme). Cada personagem escolhe duas músicas: as opções de Blaire partem da sua *playlist* no aplicativo e refletem o seu gosto musical, o que fornece ao espectador mais um dado sobre a sua personalidade. Já as escolhas de Laura – as músicas “How you lie, lie, lie” e “I hurt too” – são motivadas pelos títulos, que se tornam mensagens enviada por ela aos demais personagens em um determinado contexto. Em todo o filme, essa trilha musical diegética segue o princípio cinematográfico que Michel Chion (2008, p. 13) define como verbocentrismo: ela se comporta como uma música de fundo que não atrapalha o entendimento dos diálogos. Nessa mistura sonora, a fala é o elemento que se isola, por possuir as informações narrativas mais importantes.

O segundo software utilizado pontualmente para uma função específica é o Buscador do *Google*. No filme, ele é acessado quando Blaire não tem a informação necessária para compreender a causa de um determinado acontecimento. É por meio de uma busca, por exemplo, que ela encontra uma postagem em um site denominado *Unexplained forums*, que

reporta casos antigos de pessoas que se suicidaram após receberam mensagens virtuais de mortos. A postagem no fórum diz que as contas em mídias sociais podem ser possuídas por espíritos e recomenda aos usuários que não respondam esse tipo de mensagem (nesse ponto da narrativa, Blaire já tinha respondido à Laura). Assim, é através da busca de Blaire que o filme consegue fazer uma exposição mais precisa sobre como os eventos sobrenaturais ocorrem.

Outras aplicações cumprem algumas das funções que já observei nos principais programas audiovisualizados. O aplicativo do *Gmail* é usado como um ambiente alternativo para a comunicação entre os personagens. A rede social *Instagram* tem a função de ser um ambiente público em que os acontecimentos são expostos, tal como o *Facebook*. Outro exemplo é o site de videoconferência *Chatroulette* que, de modo semelhante ao *Skype*, também promove um emparelhamento, mas que conecta Blaire a pessoas fora do seu grupo de amizade, a quem ela pede socorro. Algumas aplicações aparecem na tela, mas não são usadas por Blaire, como o *Torrent* e as guias em segundo plano do *Chrome*, dos sites do *Tumblr*, da *MTV* e das lojas *Forever 21* e *Free people*. Esse conjunto de *software* tem a função de compor o cenário, atribuindo realismo ao interfaceamento, além de oferecer ainda mais pistas da personalidade de Blaire.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo, propus o problema da audiovisualização do *software*, um fenômeno programado pela “audiovisualização da cultura”, relacionado aos papéis centrais que audiovisual e *software* desempenham na contemporaneidade, e pela “softwarização do audiovisual”, em um complexo jogo metalinguístico estabelecido entre as duas mídias. Com isso, investiguei o fenômeno especificamente no *screenlife*, que defendo como uma poética baseada integralmente nele. A observação sobrevoou primeiramente por três obras produzidas por Bekmambetov, com uma análise de caso do filme *Amizade Desfeita*.

A audiovisualização do *software* é processada no *screenlife* na articulação de uma série de convenções relacionadas ao cinema, em especial o estilo clássico, com o *software*, sobretudo as práticas do design gráfico de interfaces. Como vimos, a encenação se volta ao interfaceamento homem-computador, sendo a interface o mundo dramático que torna visíveis as ações dos programas de computador e dos personagens. A narrativa explora temas e conflitos próprios desse mundo, porém é possível notar uma tendência “midiafóbica”, em abordagens de gêneros que trabalham um crime virtual como conflito principal, o que é um sintoma da afiliação ao estilo clássico. Por fim, a decupagem é construída segundo a lógica

espacial da interface, dividida em janelas/territórios operados pelos personagens, mas que também pode se submeter à montagem temporal e, conseqüentemente, aos procedimentos da decupagem clássica.

Na análise de *Amizade Desfeita*, foi possível compreender concretamente como diferentes práticas do *software* foram audiovisualizadas para cumprir funções dentro dessa poética. O sistema operacional *MacOS* estipula a focalização narrativa e organiza os ambientes, a partir da complexa montagem espacial em janelas operada na *Mesa* e da orientação das transições dos espaços realizada pelo *Dock*. O *Skype* promove uma montagem de emparelhamento, que corporifica os personagens e os coloca em simultaneidade em um mesmo ambiente. É a partir dessa ambientação intersubjetiva que o filme constrói imagens de violência, com violação física e deformação técnica dos corpos. O *Messages* desenvolve a linha narrativa da relação conjugal, além de permitir que a focalização adquira um nível interno, capaz de expressar os pensamentos de Blaire. O *Facebook* desenvolve o conflito particular entre as duas protagonistas, seja como principal território em que elas se comunicam (pelo chat), mas também como espaço público em que segredos são expostos. Mas ele também é um recurso de memória: o perfil de Laura é o veículo para a sua permanência no mundo dos vivos, e a ferramenta “ver amizade” apresenta o *backstory* da relação de amizade entre as personagens. As plataformas de vídeo funcionam como o procedimento de *flashback* em seus usos convencionais, anunciando e exibindo saltos temporais para eventos centrais da história, sem interromper o fluxo da narrativa no tempo presente. E é a partir da manipulação do conteúdo de arquivos audiovisuais que o filme constrói o seu *plot twist*. Além dessas funções principais, essas aplicações também desempenham funções secundárias, na exposição de informações complementares que permitem a melhor compreensão de vários elementos da história e das motivações dos personagens. Por fim, é importante destacar que todos os programas são audiovisualizados de modo realista, com design e práticas fiéis aos seus usos no mundo real. O mal funcionamento deles e as alterações nas suas interfaces, como a execução de comandos não realizados, o sumiço de botões, a multiplicação de janelas e a distorção das imagens de webcam, são os modos como o filme encena o sobrenatural.

Esses resultados extraídos da análise de *Amizade Desfeita* iluminam o jogo metalinguístico entre audiovisual e *software* que caracteriza a audiovisualização do *software*. Vimos como o *Skype* e o *MacOS* já possuem procedimentos de continuidade espaço-temporal típicos do cinema, e como o filme os utiliza para conduzir o espectador na profusão de informações da montagem espacial do *software*. Nesse sentido, as práticas do *software* e as

convenções cinematográficas se implicam mutuamente no filme a partir de funções e efeitos comuns. Os demais casos seguem por essa mesma linha: por exemplo, tanto o armazenamento de postagens operado pelo *Facebook* como a composição de um *backstory* são práticas de memória; ou a edição de um arquivo de vídeo e a figura do *flashback* (para compor um *plot twist*) são práticas de seleção e ordenamento de informação. *Amizade Desfeita*, por ser um filme integralmente construído a partir dessa relação metalinguística, oferece muitos casos deste tipo, como descrevi ao longo da análise. Contudo, para finalizar, é importante reiterar que a audiovisualização do *software* é um fenômeno disperso, que abrange uma diversidade de práticas de diferentes programas de computador, e que muitas vezes está presente em cenas pontuais de uma determinada obra audiovisual. Minha pesquisa se debruça sobre esse panorama múltiplo e buscará oferecer, em trabalhos futuros, outras análises e contribuições para alargar a compreensão do fenômeno.

REFERÊNCIAS

ACKER, Ana. O dispositivo no cinema de horror found footage. **Lumina**, Juiz de Fora, v. 9, n. 1, p. 1-17, 2015.

AMIZADE Desfeita. Direção: Levan Gabriadze. Produção: Timur Bekmambetov. Los Angeles: Universal, 2014. 1 DVD (83 min), widescreen, color.

BEKMAMBETOV, Timur. Rules of the screenmovie: the unfriended manifesto for the digital age. **Moviemaker**, Los Angeles, 2015. Disponível em: <https://www.moviemaker.com/archives/moviemaking/directing/unfriended-rules-of-the-screenmovie-a-manifesto-for-the-digital-age/> Acesso em: 20 abr. 2020.

BAUDRY, Jean-Louis. Cinema: efeitos ideológicos produzidos por aparelhos de base. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**. 3. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1983.

BOLTER, Jay. Transference and transparency: digital technology and the remediation of cinema. **Intermediality**, Montreal, v. 6, p. 13-26, 2005.

BORDWELL, David. Convention, construction, and cinematic vision. In: BORDWELL, David; CARROL, Noël (org.). **Post-theory: reconstructing film studies**. 1. ed. Madison: The University of Wisconsin Press, 1996.

BORDWELL, David; STAIGER, Janet; THOMPSON, Kristin. **The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960**. Londres: Routledge, 1985.

CHION, Michel. **A audiovisualização: som e imagem no cinema**. Lisboa: Texto & Grafia, 2008.

CHUN, Wwndy. **Programmed visions: software and memory**. Londres: MIT Press, 2011.

DAMASCENO, Alex. **Fenomenologia do videochat**: imaginação audiovisual e relacionamento intersubjetivo. 2016. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

DUBOIS, Phillipe. Phillipe Dubois. Entrevista traduzida por Rosa Maria Berardo e transcrita e organizada por Rosana Maria Ribeiro Borges e Juarez Ferraz de Maia. **Comunicação & Informação**, Goiânia, v. 11, n. 1, p. 146-153, 2008.

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

HUSSERL, Edmond. **Meditações cartesianas e conferências de Paris**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2012.

KILPP, Suzana. Imagens conectivas da cultura. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 17, n. 3, p. 181-189, 2010.

KILPP, Suzana; MONTAÑO, Sonia. Consumo e valor de uso nas imagens audiovisuais da web. **Em Questão**, Porto Alegre, v. 19, n. 2, p. 58-74, 2013.

LAUREL, Brenda. **Computers as theater**. 2. ed. Nova Jersey: Pearson Education, 2014.

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

MANOVICH, Lev. **Software takes command**. Nova York: Bloomsbury Academic, 2013.

MONTAÑO, Sonia. A construção do usuário na cultura audiovisual do Youtube. **Revista Famecos**, Porto Alegre, v. 24, n. 2, 2017.

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