

Mapeando o Espaço Semiótico do *Screenlife*: uma análise dos códigos do filme *Buscando...*

*Mapping Screenlife's Semiotic Space: an analysis of the codes employed in the
movie Searching...*

Gabriel Darwich¹
Alex Damasceno²

RESUMO

O *Screenlife* é um formato audiovisual desenvolvido na última década, que mistura elementos do Cinema e das novas mídias, produzindo obras audiovisuais cuja diegese se passa inteiramente dentro de uma tela de um computador ou smartphone. Fazendo uso da articulação dos conceitos de semiosfera e da análise de textos culturais da Semiótica Cultural de Yuri Lotman, e de intermedialidade da Arqueologia das Mídias de Ágnes Pethő, além da ideia de interface desenvolvida por Alexander Galloway, o presente trabalho visa fazer um mapeamento do espaço semiótico do *Screenlife*, delimitando seus códigos centrais e periféricos, assim como identificando os deslocamentos de códigos distintos dentro deste espaço. Para isso, é feita uma análise dos códigos empregados no filme *Buscando...*, a fim de localizá-lo como um texto cultural dentro deste espaço, assim como traçar as relações intermediáticas que transcodificam elementos do cinema clássico no *Screenlife*.

Palavras-chave: *Screenlife*; *Buscando...*; Semiosfera; Intermedialidade; Interface.

ABSTRACT

Screenlife is an audiovisual format developed throughout the last decade, which combines codes from both Cinema and new media, producing audiovisual works in which the diegetic space is located entirely within computer and smartphone's screens. By articulating the concepts of semiosphere and the analysis of cultural texts from Yuri Lotman's Cultural Semiotics, the concept of intermediality from Agnes Pethő's Media Archaeology, and the idea of interface as theorized by Alexander Galloway, this paper proposes a mapping of Screenlife's semiotic space, delineating its central and peripheric codes, as well as identifying the movement of different codes within this space. To do so, we analyse the codes employed in the movie Searching, in order to locate it as a cultural text inside this space, as to draw upon the intermediatic relations that transcotify elements from classical cinema to Screenlife.

Keywords: *Screenlife*; *Searching...*; Semiosphere; Intermediality; Interface.

281

¹ Graduando do curso de Cinema e Audiovisual na Universidade Federal do Pará (UFPA). E-mail: gabrielsalgado500@gmail.com

² Professor na Universidade Federal do Pará (UFPA) E-mail: alexfdamasceno@gmail.com

Introdução

O século XXI é marcado pela ascensão e consolidação das novas mídias como paradigma hegemônico de produção, difusão e consumo de imagens. Elas são definidas por Lev Manovich (2005, p.27) como “objetos culturais que usam a tecnologia computacional digital para distribuição e exposição”, o que acaba por reformular os processos de midiaticização, ao permitir que seus usuários produzam novas imagens ao passo em que as consomem. O vídeo tornou-se acessível e computadores – de mesa e, sobretudo, de bolso – emergiram como a principal plataforma de circulação de imagens, reduzidas em duração e superfaturadas em quantidade. Nesse paradigma emergente, as novas mídias guardam, portanto, relação ambígua com o cinema. Por um lado, o cinema precisou repensar seus dispositivos, tanto de produção (com alguns filmes recentes tendo sido gravados inteiramente em *smartphones*, por exemplo) como de distribuição e exibição (com o grande expoente das plataformas de *streaming*).

Por outro lado, alguns arqueólogos das mídias, como Thomas Elsaesser (2004, p. 90), traçam relações entre os códigos das novas mídias com dispositivos dos primórdios cinema, sobretudo do cinema das atrações. É o caso do paradigma dos vídeos curtos e gifs, extensivamente reproduzidos em mídias sociais como o *Instagram*, que possuem forma análoga àquela desenvolvida pelo quinetoscópio, com suas exibições individuais de pequenos trechos de filme em repetição contínua.

Uma das marcas fundamentais do paradigma das novas mídias diz respeito à relação entre produtores e consumidores de imagens. Se antes as duas figuras eram bem delineadas no dispositivo do cinema, nas posições do cineasta e do espectador, nas novas mídias estas agora são englobadas na única figura do usuário: alguém que, com a expansão da acessibilidade de computadores e *smartphones*, atua consumindo imagens ao passo em que também alimenta as mídias com outras imagens de sua própria autoria.

É nesse contexto que surge o *Screenlife*. Um movimento que é encabeçado e cujo termo foi cunhado pelo produtor Timur Bekmambetov. Trata-se da emergência de uma nova linguagem interseccional, que se utiliza da mistura de elementos das novas mídias com elementos cinematográficos. Seu princípio formal está na ideia de desenvolver toda a narrativa dos filmes dentro da diegese de um dispositivo eletrônico (um computador ou *smartphone*) utilizado por algum dos próprios personagens. Isso implica que as imagens que compõem essa narrativa são apresentadas aos espectadores sempre por intermédio de uma interface gráfica do usuário própria do dispositivo em uso, ao passo em que esse uso coloca o espectador no ponto de vista do personagem, que é o usuário.

No decorrer deste artigo, buscaremos traçar um mapeamento da linguagem do *Screenlife*, nos debruçando sobre três pilares teóricos: a Semiótica Cultural, a Arqueologia das Mídias, e a Poética do Cinema. A partir da identificação de uma interface do *Screenlife* e da análise do filme *Buscando...*, construiremos este

mapeamento através da diferenciação dos códigos empregados no filme, daqueles utilizados em obras anteriores produzidas neste formato.

Considerações sobre a Interface

A interface gráfica do usuário é aspecto constitutivo fundamental da linguagem do *Screenlife* e elemento comum a todas as suas obras. Dessa forma, para dar prosseguimento em um mapeamento do *Screenlife*, é preciso primeiramente identificar essa interface e compreender sua função dentro desta linguagem. Alexander Galloway (2012, p.31) traz a ideia da interface como um limite e “ponto de transição entre camadas midiáticas diferentes”, uma “fricção geradora entre diferentes formatos”³. É a interface, então, que proporciona os processos de codificação das informações entre estes diferentes formatos.

A interface é este estado de “estar na fronteira”. É este momento em que um material significante é compreendido como distinto de outro material significante. Em outras palavras, uma interface é sempre um efeito. É sempre um processo ou uma tradução. (GALLOWAY, 2012, p.33)⁴

Nessa perspectiva, podemos enxergar as interfaces gráficas do usuário presentes nas novas mídias como esta tradução entre uma camada de mídias precedentes, codificada digitalmente, e as próprias novas mídias, intermediando, assim, o acesso e a interação dos usuários com estas mídias. O cinema, por outro lado, também possui uma interface própria. Ao codificar o real – ou ao menos parte dele – e projetá-lo aos espectadores em uma superfície plana através de narrativas repletas de elementos de significação, o cinema cria sua própria interface composta por todos os elementos que codificam o real (da decupagem à projeção), conhecida como dispositivo cinema (BAUDRY, 2018).

Para compreender a interface do *Screenlife* a partir dessas descritas, é preciso primeiramente traçar uma distinção com outro formato de intersecção entre cinema e novas mídias, conhecido popularmente como “cinema interativo”. Evitando entrar nas discussões existentes a respeito do uso deste termo - que, embora já exista há algum tempo, ganhou novamente destaque recentemente com a produção e exibição na plataforma da *Netflix* de *Black Mirror: Bandersnatch* (dir. David Slade, 2018), - é um formato de filmes que se caracteriza pela possibilidade dada ao espectador de interagir com a narrativa através de escolhas que definem seus rumos, sendo esta interação facilitada pela possibilidade de reproduzi-los em computadores. Embora ambos

³ Tradução livre de: “point of transition between different mediatic layers” e “generative friction between different formats”.

⁴ Tradução livre de: “The interface is this state of ‘being on the boundary.’ It is that moment where one significant material is understood as distinct from another significant material. In other words, an interface is not a thing, an interface is always an effect. It is always a process or a translation.”

tomem para si elementos do cinema e das novas mídias, cinema interativo e *Screenlife* possuem uma diferença fundamental: a função dos elementos de interface.

No cinema interativo, a interface gráfica coloca o espectador em uma função análoga à do usuário, conferindo a ele poder de manipular o filme e decidir sobre sua composição, mesmo que apenas a nível narrativo. No *Screenlife*, por outro lado, é justamente a ausência de interatividade com a interface gráfica que permite compreender sua função. Enquanto elemento estilístico, a interface gráfica do usuário aqui delimita o universo representado nas obras do *Screenlife* como um mundo virtual com o qual os personagens, não o espectador, interagem. Ela direciona a percepção do espectador ao ponto de vista de um personagem em suas interações com este universo, ao passo em que o primeiro acompanha à narrativa incapaz de interagir com esta para modificá-la, de forma semelhante à situação do dispositivo cinema.

A presença da interface gráfica do usuário no *Screenlife*, portanto, não interfere no dispositivo cinema a nível de projeção ao espectador, mas delimita uma mudança no universo representado por esse dispositivo. Se o Cinema codifica o real em narrativas que são apresentadas a um espectador através da lógica de uma captura de luz pelas câmeras, o *Screenlife* codifica, através da lógica da captura de tela, um mundo virtual, que por sua vez já é fruto da codificação de dados em imagem interfaceada para o usuário.

Eis então a interface do *Screenlife*: a codificação de um universo virtual próprio de dispositivos eletrônicos em narrativas audiovisuais, mediadas pela interação de personagens com este universo e exibidas a espectadores em situação análoga ao dispositivo cinema. Uma vez identificada esta interface, é necessário descrever sua linguagem e discriminar seus códigos.

284

O Espaço Semiótico do *Screenlife*

À época do lançamento de *Amizade Desfeita* (prod. Timur Bekmambetov, 2015), filme que pode ser considerado como inaugural do movimento – ao menos no circuito de circulação da indústria cinematográfica -, Bekmambetov (2015) redigiu um manifesto contendo os três princípios fundamentais do *Screenlife*: a unidade espacial, segundo a qual todo o filme deve se passar dentro da tela de um único computador, a fim de garantir a orientação espacial do espectador dentro da diegese desta tela; a unidade temporal, na qual todos os eventos do filme devem se passar em isocronia, ou seja, na mesma duração que o espectador os percebe e sem elipses temporais; e a unidade sonora, que determina que todos os sons devem pertencer à diegese do computador em que se passa a narrativa, de forma que o espectador seja capaz de identificar a fonte dos sons a partir de um programa ou aplicativo em uso no dispositivo.

Desta forma, segundo a prática de Bekmambetov, o *Screenlife* pode ser caracterizado como uma nova linguagem que ainda guarda certa proximidade com a tradição do Cinema. Produz uma narrativa cinematográfica que se apresenta ao

espectador que a assiste segundo o dispositivo de exibição da situação cinema, entretanto o faz do ponto de vista de um usuário das novas mídias, mediado pela interface do computador, o que transcodifica esta narrativa em uma gama de códigos pertencentes a elas, criando assim uma nova interface que se diferencia da situação cinema. Portanto, em vez de pensar o *Screenlife* meramente como um desdobramento da linguagem cinematográfica que adota elementos estilísticos das novas mídias, essa transformação da interface faz parecer mais adequado abordá-lo como uma linguagem emergente, uma fronteira entre cinema e novas mídias.

A própria ideia de fronteira por si só já evoca uma analogia de uma dimensão espacial para a análise. É justamente a partir da ideia de representar a linguagem a partir de uma dimensão espacial que Yuri Lotman traça sua Semiótica da Cultura. Lotman (1990) pensa as linguagens como um agregado de grandes espaços semióticos (ou semiosferas, em analogia ao conceito de biosferas) constituídos por códigos convencionados pela cultura vigente e constantemente em transformação, dentro dos quais circulam textos que, apenas se analisados em suas inter-relações em circulação dentro deste espaço, podem traçar um mapeamento destes.

As semiosferas são essencialmente heterogêneas, dada a diversidade dos códigos que as compõem, assim como as diferentes funções que estes desempenham nos sistemas de significação desses espaços. Lotman então estrutura as semiosferas a partir de um centro, onde estão localizados os códigos hegemônicos na circulação daquela linguagem, que se expande para periferias onde circulam códigos menos hegemônicos, por vezes até conflitantes com seu centro, até que o espaço se feche em uma fronteira que as delimita.

A extensão da autodescrição metaestrutural a partir centro da cultura para todo seu espaço semiótico torna possível que um historiador veja toda uma seção sincrônica da semiosfera como algo unificado, apesar de na verdade haver apenas uma ilusão de unificação. No centro da metaestrutura há a “nossa” linguagem, porém na periferia ela é tratada como a linguagem de “outro alguém”, incapaz de refletir adequadamente a realidade semiótica por trás dela: é como a gramática de uma língua estrangeira. (LOTMAN, 1990, p.134)⁵

É preciso compreender, contudo, que esses espaços, embora fechados, não estão isolados. As diversas semiosferas que compõem o todo do espaço semiótico, eventualmente se avizinham umas com as outras, produzindo, assim, regiões de fronteira entre elas, em que se estabelecem relações de tradução de elementos entre ambas. Essas relações, segundo Lotman (1990), ocorrem de maneira conflituosa, com a tradução de códigos “estrangeiros” entre as culturas de espaços fronteiriços, por meio dessa espécie de membrana permeável que é a fronteira.

⁵ Tradução livre de: “the extension of the metastructural selfdescription from the centre of the culture over all its semiotic space, makes it possible for an historian to look at an entire synchronic section of the semiosphere as something unified, though in fact it only gives an illusion of unification. In the centre the metastructure is 'our' language, but on the periphery it is treated as 'someone else's' language unable adequately to reflect the semiotic reality beneath it: it is like the grammar of a foreign language.”

A noção de fronteira é ambivalente: ela tanto separa, quanto unifica. É sempre a fronteira de algo, então pertence a ambas culturas fronteiriças, a ambas semiosferas contíguas. A fronteira é bilíngue e poliglota. A fronteira é um mecanismo de tradução de textos de uma semiótica estrangeira para dentro de “nossa” linguagem, (...) é uma membrana filtrante que transforma textos estrangeiros para que se tornem parte da semiótica interna à semiosfera enquanto ainda retém suas próprias características. (LOTMAN, 1990, p.136-137)⁶

A fronteira é, portanto, mecanismo de tradução entre textos de duas semiosferas, em que códigos de ambas coexistem, contaminam-se e se tensionam, produzindo novos textos. Contudo, como aponta Lotman, uma fronteira ainda pertence a ambas as culturas fronteiriças, existindo, assim, um “dentro” e um “fora” de cada uma dessas culturas, de maneira que textos ainda devem circular dentro de uma das duas. Se considerarmos a interface como um dos elementos próprios de dada semiosfera, podemos tomá-la como elemento chave para localizar os textos: aqueles interfaceados em mídias próprias de determinada cultura, pertencerão à semiosfera desta cultura.

Para poder estruturar completamente a semiosfera do *Screenlife*, precisamos primeiramente discriminar os códigos hegemônicos e não-hegemônicos empregados em suas obras. Uma vez que esses códigos são fruto de transcodificações de outras semiosferas, precisamos compreender os processos com que se deram estas transcodificações. À luz da Arqueologia das Mídias, podemos, então, pensar o *Screenlife* a partir da lógica da remediação, uma apropriação de códigos de uma mídia por outra precedente, transformando-os e incorporando-os aos seus próprios códigos. Segundo Jay David Bolter e Richard Grusin:

Nossa cultura concebe cada mídia ou constelação de mídias conforme esta responde, reformula, compete com, e reforma outra mídia. Em primeira instância, podemos pensar em algo como uma progressão histórica de novas mídias remediando outras mais antigas, e particularmente de mídias digitais remediando suas predecessoras. Contudo, a nossa é uma genealogia de afiliações, não uma progressão histórica, e nessa genealogia mídias mais antigas podem também remediar mídias mais recentes. (BOLTER e GRUSIN, 2000, p. 55)⁷

⁶ Tradução livre de: “The notion of boundary is an ambivalent one: it both separates and unites. It is always the boundary of something and so belongs to both frontier cultures, to both contiguous semiospheres. The boundary is bilingual and polylingual. The boundary is a mechanism for translating texts of an alien semiotics into ‘our’ language, (...) it is a filtering membrane which so transforms foreign texts that they become part of the semiosphere’s internal semiotics while still retaining their own characteristics.”

⁷ Tradução livre de: “Our culture conceives of each medium or constellation of media as it responds to, redeploys, competes with, and reforms other media. In the first instance, we may think of something like a historical progression, of newer media remediating older ones and in particular of digital 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 one”

O conceito da remediação, entretanto, descreve um processo direcional em que uma mídia se desloca em direção a outra e toma para si elementos desta. Em zonas de fronteira, esse conceito pode trazer consigo simplificações que impossibilitam a compreensão dos processos de transcodificação em toda sua complexidade. Nessa lógica direcional, o cinema e as novas mídias simplesmente emprestariam seus códigos ao *Screenlife* quando este se dirigisse a elas – já mostramos que este não é o caso. Precisamos, então, buscar um modelo processos de remediação de contaminação mútua das mídias, dentro de um conceito de intermedialidade. Podemos fazer uso, então, de fundamentalmente dois desdobramentos dos estudos intermediáticos descritos por Ágnes Pethő (2010, p.60): a descrição das relações entre mídias segundo uma lógica espacial da zona de fronteira, e a compreensão da transformação de sistemas a partir de uma dinâmica de convergência dos processos de transcodificação.

Para enfim mapear o espaço semiótico do *Screenlife* a partir da perspectiva da intermedialidade, precisamos estabelecer uma metodologia para uma análise formal de seus códigos convencionados. O conceito de convenção, para David Bordwell (1996), é o de práticas normativas que visam algum efeito. A análise de qualquer ação convencionalizada é, portanto, uma análise de sua forma e da função esta forma visa desempenhar – seu efeito.

A poética de qualquer meio estuda a obra terminada como o resultado de um processo de construção – um processo que inclui um componente de ofício (regras básicas, por exemplo), os princípios mais gerais segundo os quais a obra é composta, e suas funções, efeitos e usos. (BORDWELL, 1989, p.371)⁸

287

Assim, o mapeamento da semiosfera do *Screenlife* é uma análise intermediática dos códigos empregados em suas obras, visando compreender os efeitos alcançados por seus usos traçando uma arqueologia destes códigos com seus análogos transcodificados do cinema e das novas mídias. Essa análise deve ter como referência fundamental um efeito em particular: o da interface. Identificamos anteriormente a interface do *Screenlife* como um efeito de codificação de um universo virtual em uma narrativa cinematográfica. Como já apontamos na seção anterior, entretanto, o *Screenlife*, embora proporcione a coexistência de códigos do Cinema e das novas mídias, possui interface própria e distinta. Precisamos pensar o *Screenlife*, então, não como fronteira das semiosferas de ambos, mas como uma nova semiosfera surgida e expandida a partir desta fronteira, e estruturada a pelos códigos provenientes dos processos de transcodificação que nela ocorrem.

Como toda semiosfera, esta também possui centro e periferias. Os códigos explicitados no manifesto de Bekmambetov, além de regras para o interfaceamento do *Screenlife*, são também sua prática hegemônica, uma vez que o manifesto constitui uma tentativa de sistematizar e normatizar a linguagem do *Screenlife*, cuja prática é

⁸ Tradução livre de de: “The poetics of any medium studies the finished work as the result of a process of construction – a process which includes a craft component (e.g., rules of thumb), the more general principles according to which the work is composed, and its functions, effects and uses.”

efetivada nos primeiros filmes da *Bazelevs*, produtora de Bekmambetov. Esses códigos são, portanto, aqueles que consideramos como a estrutura normativa do centro da semiosfera, as convenções que produzem os textos que se postam como “nativos” desta linguagem, nos quais a orientação do espectador dentro da tela que contém toda a diegese é tida como efeito principal.

Dessa forma, podemos traçar uma distinção entre os efeitos dos códigos hegemônicos que compõem os centros das semiosferas do Cinema, das novas mídias e do *Screenlife*: o primeiro é o da percepção por parte do espectador de fragmentos do real através de uma lógica naturalista da organização da narrativa (os princípios do cinema clássico e as marcas do cinema de gênero); o segundo, o da interação de usuários para gerar constantemente novos textos que alimentem as mídias (a produção e compartilhamento de “conteúdos”); e o terceiro, o do *Screenlife*, o da percepção de um mundo virtual organizado na lógica das novas mídias, por meio de uma organização da narrativa que vise à orientação do espectador dentro desse mundo.

Os elementos formais de linguagem que sustentam os princípios do *Screenlife* podem então ser interpretados como a utilização de códigos próprios das novas mídias que ambientam a diegese dentro de um universo midiático virtual, em função da construção de uma narrativa cinematográfica. É o caso dos três princípios do *Screenlife* descritos por Bekmambetov, assim como da função estilística da interface gráfica do computador, adotada como espaço diegético em que ocorrem os eventos narrativos e se divide em subespaços de diferentes aplicativos – tal qual um computador. Esses códigos são, portanto, o referencial que adotaremos como centro da semiosfera do *Screenlife*, enquanto a descrição de suas periferias será tópico da próxima seção.

288

Buscando...: uma Periferia da Semiosfera do Screenlife

Uma vez que já identificamos o centro da semiosfera do *Screenlife* como os códigos que Bekmambetov descreveu como princípios em seu manifesto, ainda nos resta identificar sua periferia para que o mapeamento deste espaço se aprofunde. Neste objetivo, *Buscando...* (prod. Timur Bekmambetov, 2018) representa uma obra essencial a ser analisada. O filme, que narra a saga de um pai em busca da filha desaparecida a partir de um ponto de vista dele próprio utilizando computadores nessa busca, apresenta alguns códigos “estrangeiros” ao *Screenlife*.

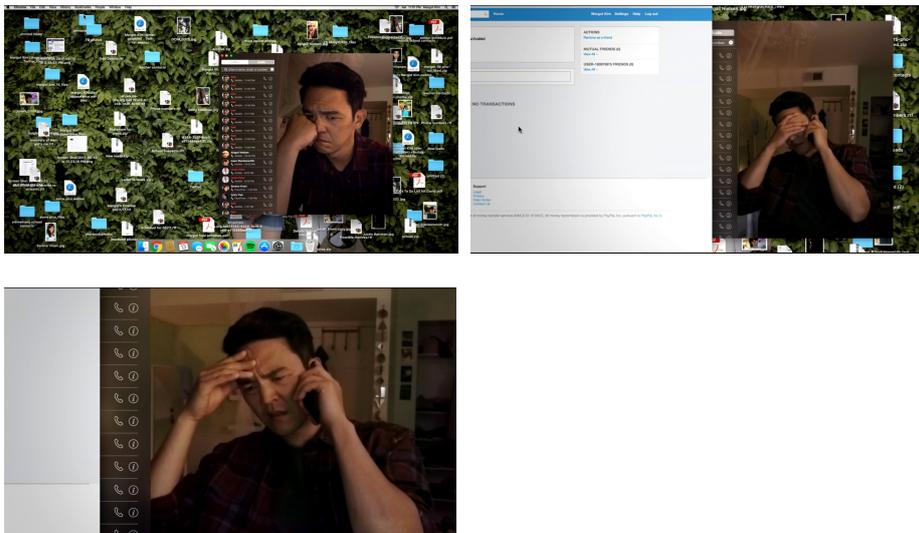
Apesar de seguir o conceito de se utilizar sempre de uma interface gráfica do usuário em uma tela de computador para desenvolver a narrativa, o filme rompe com todos os três princípios descritos no manifesto de Bekmambetov: a unidade espacial, temporal e sonora. O rompimento com os princípios do manifesto age justamente como um movimento de afastamento do centro do espaço semiótico do *Screenlife*, em direção a uma de suas periferias – uma periferia onde, como observaremos, circulam códigos “estrangeiros” traduzidos da semiosfera do cinema. Articulando o referencial teórico anteriormente apresentado, podemos destacar alguns códigos utilizados em *Buscando...* que traçam o panorama intermediário que posiciona o filme como periférico ao centro da semiosfera *Screenlife*.

Logo no prólogo do filme, há uma sequência que apresenta as relações entre pai, mãe e filha a partir do uso do computador daquela família, em que alguns destes códigos já se revelam. Evidenciando a alternância dos usuários daquele computador a partir da tela de *login*, o prólogo aborda os usos particulares que cada um dos personagens faz daquele computador, contando uma pequena história da família pontuada por elipses que separam cenas cotidianas arquivadas naquele computador e são apresentadas com uma trilha sonora que acompanha as intensidades narrativas de cada cena. A sequência desenvolve o arco da luta da mãe contra um câncer e é finalizada com a indicação da morte dela, seguida de uma última elipse temporal para alguns anos depois, quando se passa o arco principal do filme. Apenas na descrição dessa sequência, podemos identificar alguns dos códigos estrangeiros ao centro da semiosfera do *Screenlife*.

Observamos, assim, que *Buscando...* apresenta elementos formais transcodificados da linguagem cinematográfica clássica. Movimentos de *tracking* e *zoom* acompanham o cursor e destacam detalhes específicos; a montagem abandona a tela cheia e a fragmenta em planos que podem ser classificados segundo uma orientação análoga à da linguagem cinematográfica - geral, médio e detalhe (Fig. 1); e a própria continuidade espaço-temporal não se dá mais dentro de um único computador em tempo isocrônico, mas no movimento entre espaços e tempos distintos. Em suma, é uma abordagem “mais cinematográfica” do *Screenlife*, que utiliza códigos convencionais ligados ao paradigma do cinema clássico.

A montagem e os movimentos de câmera emulados desempenham um papel decisivo na orientação do olhar do espectador – novamente ressaltando a ação da linguagem cinematográfica. Esses códigos de orientação do olhar agem como um focalizador dos elementos que guiam a narrativa e conduzem do espectador para eles, ao contrário do *Screenlife* em tela cheia que permite que o observador assuma o ponto de vista de usuário buscando na tela as informações pertinentes.

Figura 1 – Planos geral, médio e detalhe no filme *Buscando...*



Fonte: Frames do filme

Analisemos agora os elementos que marcam a temporalidade e rompem com a isocronia no filme. As elipses, assim como no cinema clássico, buscam preencher “saltos” temporais na narrativa. Elas se evidenciam em três estruturas formais distintas: em cortes nos quais é dado um destaque aos relógios e calendários do computador que quantificam as passagens de tempo; no ato de ligar e desligar os computadores, seja com a webcam retratando a passagem de tempo ou com uma tela de descanso que garante a continuidade ao passo em que mantém indeterminada a duração da elipse; e na troca de usuários por meio de logins, ou mesmo de sistemas operacionais (do *Windows XP* para *iOS*) entre o prólogo e o início da narrativa principal do filme – este marcando a obsolescência do primeiro para denotar uma passagem de tempo mais longa, de anos.

Há, também, uma transcodificação de outro elemento narrativo-temporal do cinema clássico: os *flashbacks*. Apesar de produzirem o mesmo efeito narrativo de seu uso em uma estrutura clássica, o da retomada de elementos narrativos do passado relevantes para o prosseguimento da narrativa do presente, possuem aqui uma distinção formal. Se no cinema os *flashbacks* originalmente são representados a partir de uma sequência de reflexão introspectiva do personagem, desconexa do tempo presente da narrativa, em *Buscando...* eles aparecem como um novo acesso – em seu sentido literal – a uma página ou conteúdo já visitado anteriormente e armazenado dentro do espaço do computador ou na internet. Aqui, o *flashback* é, além de um circuito temporal, também um deslocamento espacial - dentro de uma lógica espacial das novas mídias, onde a memória está ao alcance de um clique no espaço da tela. Notamos aqui um dos desdobramentos do efeito da interface do *Screenlife*: as reflexões introspectivas dos personagens não existem na forma de imagens dentro da diegese do universo virtual representado. A memória imagética só pode ser acessada como arquivo documental armazenado.

A representação da introspecção por meio de estímulos sonoros, contudo, não segue a mesma lógica. No ato de romper com a unidade sonora proposta nos princípios do manifesto, o filme faz uso de uma trilha sonora externa a sua diegese, com a função de fornecer um tom à carga emocional dos personagens conforme a trama se desenvolve. Tons dramáticos que são escutados quando revelações sobre o paradeiro da filha são feitas, um piano que segue em tons alegres e tristes as variações emocionais do prólogo, ou a música suave e calma que marca o final feliz do filme são exemplos de como a trilha sonora não-diegética é usada como estímulo para condicionar as respostas emocionais – e até fisiológicas – dos espectadores, tal qual faz o cinema clássico.

Por fim, um último mecanismo de montagem que chama atenção são sequências de montagem paralela com noticiários de jornal, uma transcodificação da linguagem da televisão segundo um formato do qual o próprio cinema se utiliza. Por momentos estas imagens acabam confundindo o espectador que se pergunta se isto se passa ainda confinado no espaço da tela do computador – até que se revele que se trata de um vídeo no *Youtube* que o personagem assiste, reorientando-o.

A análise desses elementos revela, então, uma tendência dos efeitos buscados pelo filme: uma aproximação do *Screenlife* com o sistema representativo do cinema clássico. Todos os códigos estrangeiros ao centro da semiosfera do *Screenlife* observados em *Buscando...* são transcodificações de códigos da semiosfera do cinema. Os efeitos produzidos por esses códigos são, portanto, análogos aos efeitos produzidos por suas contrapartes do cinema clássico. A orientação do espectador em todo o espaço diegético da tela é deixada de lado para favorecer uma condução desse espectador segundo uma lógica próxima à construção naturalista da narrativa traduzida do cinema clássico.

Considerações Finais

Poderíamos nos perguntar se *Buscando...* ainda é de fato um filme inscrito dentro da semiosfera do *Screenlife*, uma vez que os elementos formais empregados o aproximam do cinema clássico rompendo com todos os princípios do manifesto. Contudo, se retomarmos a conceituação da interface do *Screenlife*, notamos que o filme ainda é interfaceado como uma representação de um universo virtual, mesmo que haja elementos sonoros que escapem da diegese desse universo. Os códigos empregados em *Buscando...* são, portanto, elementos constitutivos de uma periferia da semiosfera do *Screenlife* próxima à fronteira com a semiosfera do cinema. Se considerarmos a volatilidade e a constante transformação do espaço semiótico, podemos considerar os códigos de *Buscando...* como parte da própria fronteira entre Cinema e *Screenlife*, que pode vir a se expandir ou recuar em direção a um de seus centros.

O que observamos, de fato, é o *Screenlife*, uma linguagem nova que busca se estabelecer a partir de princípios próprios, sofrer a imposição de regras constitutivas do Cinema - uma linguagem consolidada e hegemônica - para que se torne mais cinematográfico, em um jogo de forças que se assemelha a um sistema de gravitação, em que uma mídia “menor” orbita uma “maior” e acaba sendo atraída para o centro desta.

Podemos, também, tentar imaginar um movimento dentro da semiosfera do *Screenlife* contrário ao que foi analisado neste trabalho, uma transcodificação de códigos das novas mídias para dentro desta semiosfera. Seria de se esperar que as obras produzidas em uma periferia do *Screenlife* mais próxima à semiosfera das novas mídias promovessem uma maior interação do espectador com a interface, um poder de manipulação dessa interface, possivelmente em uma reformulação do cinema interativo – expandindo a interação para além da dimensão narrativa. Esse questionamento, entretanto, foge ao escopo deste trabalho.

As análises desenvolvidas aqui serviram para um mapeamento do estado atual do espaço semiótico do *Screenlife*, identificando seu centro e uma de suas periferias como são estruturadas hoje. A produção de novas obras nessa linguagem certamente trará a transcodificação de novos elementos para dentro da semiosfera, podendo

ocasionar na transformação de seus códigos internos na reconfiguração deste espaço semiótico, com o surgimento de novos códigos hegemônicos que desloquem seu centro. O mapeamento desenvolvido neste trabalho é um referencial, um mapa para guiar a reconfiguração da semiosfera a partir da análise de novas obras e de sua relação com este espaço.

Referências

AMIZADE DESFEITA. Produção de Timur Bekmambetov. [s.i.]: Bazelevs Company, 2015. (83 min.), son., color. Legendado.

BAUDRY, Jean-Louis. Cinema: Efeitos Ideológicos Produzidos pelo Aparelho de Base. In: XAVIER, Ismail (org.). **A Experiência do Cinema (antologia)**. São Paulo: Paz e Terra, 2018, p. 309-323.

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-screenmovie-a-manifesto-for-the-digital-age/>. Acesso em: 19 dez. 2019.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. Boston: Mit Press, 2000. 295 p.

BORDWELL, David (Ed.). Historical Poetics of Cinema. In: PALMER, R. Barton. **The Cinematic Text: Methods and Approaches**. New York: Ams Pressinc, 1989, p.369-398. (Georgia State Literary Studies n.3).

BORDWELL, David. Convention, Construction, and Cinematic Vision. In: BORDWELL, David; CARROLL, Noel (ed.). **Post-Theory: reconstructing film studies**. Madison: The University of Wisconsin Press, 1996. Cap. 4. p.87-107.

BUSCANDO... Produção de Timur Bekmambetov. [s.i.]: Bazelevs Company; Screen Gems, 2018. (102 min.), son., color. Legendado.

ELSAESSER, Thomas. The New Film History as Media Archaeology. **Cinémas**, Québec, p.75-117, maio 2004.

GALLOWAY, Alexander R. **The Interface Effect**. Cambridge: Polity Press, 2012. 170 p.

LOTMAN, Yuri. **Universe of the Mind: a Semiotic Theory of Culture**. Indianapolis: Indiana University Press, 1990. 288 p. Tradução de: Ann Shukman.

MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições. In: LEÃO, Lucia (org.). **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Editora Senac, 2005. p. 23-50.

PETHŐ, Ágnes. Intermediality in Film: A Historiography of Methodologies. **Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies**, Cluj- napoca, v. 2, n. 1, p.39-72, 2010.

O(s) autor(es) se responsabiliza(m) pelo conteúdo e opiniões expressos no presente artigo, além disso declara(m) que a pesquisa é original.

Recebido em 08/08/2021

Aprovado em 12/11/2021

