

## INTERMIDIALIDADES ENTRE CINEMA E SMARTPHONE: ARQUIVO, SCREENLIFE E IMAGEM VERTICAL

Alex Damasceno[i]  
Gabriel Darwich[ii]  
Heloísa Torres[iii]

### RESUMO

Neste artigo, investigamos processos de intermedialidade entre o cinema e o smartphone. Com o aporte do pensamento de Flusser, observamos convergências das tendências discursivas e dialógicas que caracterizam o modelo comunicacional de cada dispositivo. A partir disso, circunscrevemos três espaços intermediáticos: o primeiro remete a uma tendência de obras construídas com arquivos audiovisuais de câmeras de smartphones; o segundo é o formato conhecido como screenlife, em que a tela digital passa a ser o ambiente narrativo. O terceiro é o espaço do cinema vertical, em filmes que adaptam a linguagem cinematográfica em função da mudança da proporção do quadro. Como resultado, apontamos as contaminações mútuas entre os dois dispositivos e as decorrentes transformações que sofrem em cada um desses espaços.

**Palavras-chave:** Cinema; Smartphone; Arquivo; Cinema vertical; Screenlife.

### INTERMEDIABILITY BETWEEN CINEMA AND SMARTPHONE: ARCHIVE, SCREENLIFE AND VERTICAL IMAGE

### ABSTRACT

In this article, we investigate the processes of intermediality between cinema and smartphone. Flusser's contributions helped us to observe the convergences of discursive and dialogical tendencies that characterize the communicational model of each device. Based on this, we limited three intermediatic spaces. The first refers to a trend of works built with audiovisual archives from mobile phone cameras. The second is known as screen life, in which the digital screen becomes the narrative environment. The third is the space of vertical cinema, in films that adapt the cinematographic language according to the change in the aspect ratio. As a result, we point out the mutual contamination between the two devices and the transformations that they go through in each of these spaces.

**Keywords:** Cinema; Mobile phone; Archive; Vertical cinema; Screen life.

### “INTER MEDIO” DE COMUNICACIÓN ENTRE CINE Y SMARTPHONE: ARCHIVO, SCREENLIFE E IMAGEN VERTICAL

### RESUMEN

En este artículo, investigamos los procesos de “inter medio” de comunicación entre el cine y el smartphone. Con la contribución del pensamiento de Flusser, observamos convergencias de tendencias discursivas y dialógicas que caracterizan el modelo comunicacional de cada dispositivo. A partir de eso, circunscribimos tres espacios intermediáticos: el primero se refiere a una tendencia de obras construidas con archivos audiovisuales de cámaras de smartphone; el segundo es el formato conocido como screenlife, en el que la pantalla digital se convierte en el entorno narrativo. El tercero es el espacio del cine vertical, en películas que adaptan el lenguaje cinematográfico de acuerdo con el cambio en la relación de aspecto. Como resultado, señalamos la contaminación mutua entre los dos dispositivos y las transformaciones que sufren en cada uno de estos espacios.

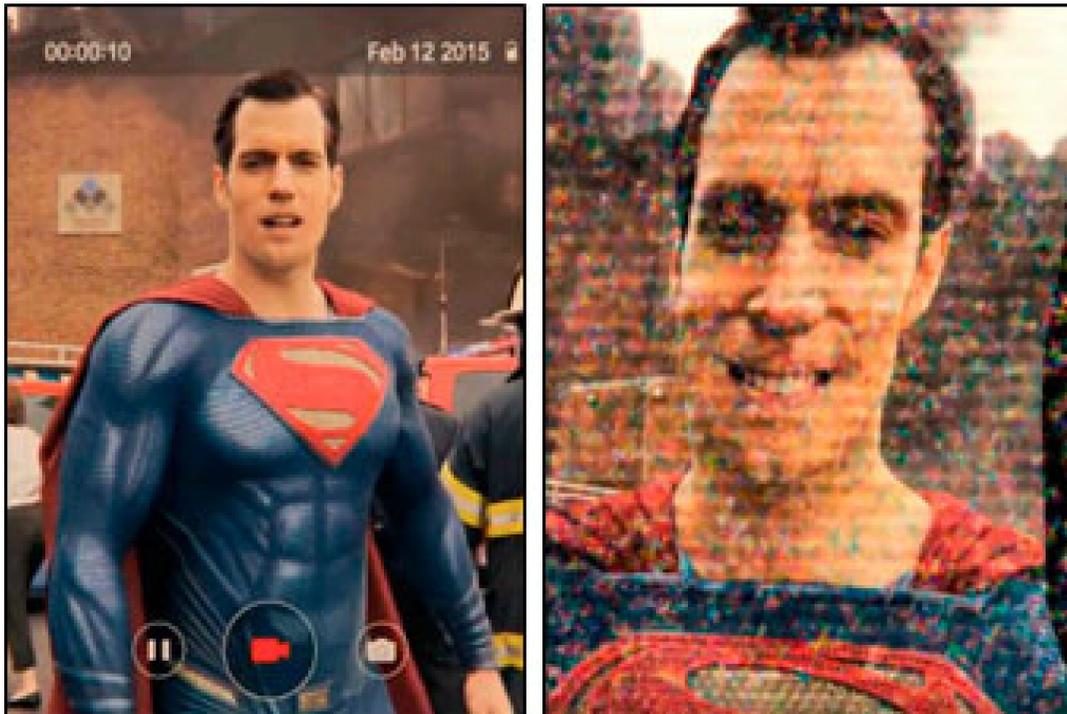
**Palabras clave:** Cine; Smartphone; Archivo; Cine vertical; Screenlife.



## INTRODUÇÃO

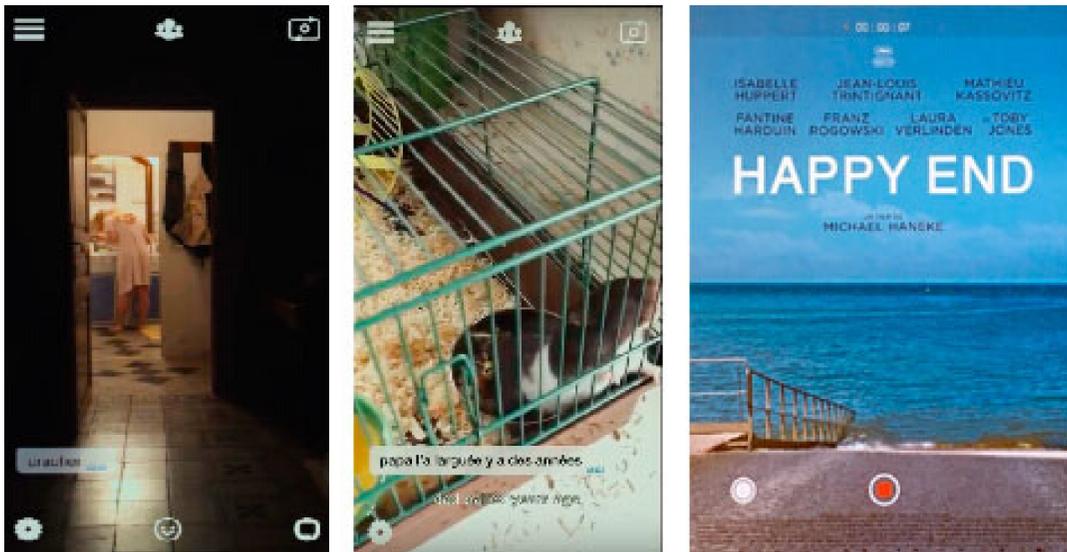
No final de 2017, estreava o filme *Liga da Justiça* (direção de Joss Whedon e Zach Snyder), um dos blockbusters mais aguardados daquele ano, que reunia os principais super-heróis da DC Comics. Na primeira cena do filme, vemos o personagem Super-homem dialogando com algumas crianças após o resgate em um caso de incêndio. A particularidade da cena é que todo diálogo é mostrado através da imagem da tela do smartphone de uma das crianças, que registra o momento, como podemos ver na Figura 1. Encontramos vários signos que constroem o sentido de uma imagem de smartphone: a tela vertical, os elementos de interface gráfica, a instabilidade do movimento de “câmera na mão”, a variação constante e amadora do foco, além do fato do herói olhar diretamente para a câmera, o que nos permite inferir sobre a existência do dispositivo no mundo diegético. A cena, inclusive, é encerrada de forma abrupta, com um efeito de distorção que simula uma espécie de glitch (como mostra o segundo quadro da Figura 1), acusando a natureza eletrônica e digital da imagem dentro da diegese, o que a difere das imagens seguintes do filme, que seguem a lógica de invisibilidade do dispositivo cinematográfico.

Figura 1: Imagens de Smartphone no filme *Liga da Justiça*



Fonte: Frames extraídos do filme *Liga da Justiça*

Seis meses antes, o prestigiado diretor Michael Haneke exibia no Festival de Cannes o seu novo filme, intitulado *Happy End*. As primeiras cenas também eram imagens de smartphone, em que um personagem registra as ações de outro. Contudo, não se tratava de uma cena de diálogo. A protagonista Eve, uma jovem de treze anos, grava o cotidiano de sua mãe sem que ela perceba. Sabemos que são imagens de smartphone, pois encontramos nelas os mesmos signos característicos, como a verticalidade da imagem e os elementos da interface gráfica de uma câmera, como podemos ver na Figura 2. Não é a primeira vez em sua filmografia que Haneke utiliza imagens de dispositivos inseridos na diegese para problematizar temas como voyeurismo e vigilância, e *Happy End* também conta com outras imagens eletrônicas ao longo da trama, como telas de computador e câmeras de vigilância. Mas o smartphone ocupa uma posição central neste caso em particular, acompanhando a protagonista Eve em momentos importantes da trama, inclusive no clímax. Essa centralidade se torna ainda mais evidente em um dos cartazes de divulgação do filme, que também reproduz os elementos da interface de uma câmera de smartphone, como também podemos ver na Figura 2.

Figura 2: Imagens de Smartphone e cartaz do filme *Happy End*

Fonte: Frames extraídos do filme *Happy end* e Google Imagens

O fato de dois filmes tão dessemelhantes – um blockbuster de fim de ano e um “filme de autor” concorrente em Cannes – iniciarem com arquivos produzidos por uma câmera de smartphone, revela, em primeiro lugar, como essas imagens já estão disseminadas na cultura, em decorrência da vasta popularização da tecnologia móvel e da sua profunda interseção com a vida cotidiana. Segundamente, mostra que o processo de significação dessas imagens pelo cinema já está codificado e assimilado, com signos que são regulares mesmo em filmes com estéticas muito distintas. Por terceiro, revela também as múltiplas potencialidades artísticas deste tipo de imagem, que pode ser utilizada para abordar diversos temas e situações dramáticas, para alcançar efeitos variados na narrativa, ou para produzir as mais diferentes abordagens estéticas. Por fim, os dois exemplos citados evidenciam o atravessamento de imagens que caracteriza a contemporaneidade. Brissac Peixoto (1993) discute sobre um movimento da arte de ultrapassagem das suas antigas fronteiras, que instaura uma interação entre todas as práticas artísticas, num encadeamento que amplia o espaço de produção. Embora as imagens artísticas estejam instaladas em espaços de exibição circunscritos, elas não têm mais um lugar fixo. Peixoto (1993), inspirado pelo pensamento de Walter Benjamin, denomina esse processo de passagens: grandes cruzamentos e atravessamentos que caracterizam a paisagem da arte contemporânea. Com isso, filmes podem ser produzidos em smartphones, imagens de smartphone podem ser exibidas em galerias e museus, pinturas podem ser exibidas em telas eletrônicas etc.

Embora os dois filmes citados sirvam como exemplos do uso de imagens de smartphone em obras cinematográficas, a imagem que predomina nos dois casos ainda é a do cinema. Mesmo que ocorram passagens entre as duas mídias, em nenhum dos filmes elas se confundem ou se contaminam; é muito clara a mudança de uma imagem para a outra. Isso ocorre, nesses casos, à medida que o smartphone é usado apenas como um conteúdo dos filmes, o que não implica numa ruptura do dispositivo cinematográfico, em suas dimensões discursiva, tecnológica e espacial. Segundo André Parente (2007), o dispositivo cinema se configura pela composição de um bloco de planos (de mais ou menos duas horas de duração) montado e projetado em uma sala escura, que tem como função hegemônica contar uma história. É o que o autor chama de “forma cinema” (PARENTE, 2007, p. 4-5), um modelo de representação narrativo e institucional, que busca a invisibilidade dos meios de produção – o que Ismail Xavier (2005) definiu como estética da transparência, consolidada pelo cinema clássico hollywoodiano. É evidente que o dispositivo smartphone tem uma configuração bastante distinta. Seus processos de produção de imagens ocorrem por meio de uma tecnologia que opera de modo mais descentralizado e democratizado; ele não necessariamente distribui um bloco de planos montados em sequência, e sim organiza as imagens em uma montagem espacial típica das interfaces gráficas (MANOVICH, 2001); ele não tem espaços arquitetônicos definidos para a sua exibição, e sim se caracteriza pela conexão em rede, pela mobilidade, e por distribuir suas imagens nos mesmos aparelhos de produção, seguindo a lógica de convergência midiática (JENKINS, 2009). Para visualizar claramente as diferenças entre os dois

dispositivos, basta focarmos no próprio formato da imagem: como a imagem vertical do smartphone tem dificuldades em ser exibida no espaço horizontal da tela cinematográfica. Portanto, uma contaminação entre as duas mídias só se efetiva se a configuração de um dos dispositivos promover uma ruptura no outro.

A diferença central entre os dispositivos do cinema e do smartphone nos parece residir, nos termos de Vilém Flusser (1983, 2008), no método de transporte das informações, ou seja, no modo como as duas mídias organizam a circulação das suas respectivas imagens. Para Flusser (1983, p. 67), o cinema opera um modelo de transporte que ele nomeia de discurso anfiteatral: as informações são irradiadas de criadores ausentes para um grande público, o que impede o diálogo direto entre receptores e emissores. Já o telefone, segundo o autor, organiza o seu transporte em um método dialógico, no intercâmbio de informações entre os próprios emissores/receptores. Contudo, para Flusser (2008, p. 83), embora essas duas tendências – discurso e diálogo – tenham sido percebidas como fenômenos separados ao longo da história dos meios de comunicação, elas partem de um único substrato. Na verdade, são apenas usos diferentes da técnica, com intenções subjacentes: no caso do cinema, para Flusser, o discurso anfiteatral segue a intenção de distribuir informações com objetivo de programar os diálogos da massa; no caso do smartphone, sabemos que por trás do transporte dialógico em rede está uma economia baseada no comércio de dados, além de políticas de vigilância (CASTELLS, 2003, p. 144-145). Assim, a informação produzida no diálogo do telefone logo se transforma em discurso utilizado por corporações ou pelo Estado. Flusser defende que a convergência dessas duas tendências na atualidade despertou a consciência da unidade fundamental entre elas. Ou seja, nos fez perceber que “filmes são telefonáveis” (FLUSSER, 2008, p. 83).

Portanto, na nossa pesquisa atual, não nos interessamos propriamente por atravessamentos pontuais entre essas duas mídias, como nos casos dos filmes supracitados, em que o smartphone é apenas um conteúdo. Nossa observação se volta às contaminações que ocorrem entre elas, na produção de formas híbridas, que fazem convergir as tendências discursivas e dialógicas de ambos dispositivos. Para desenvolver essa investigação, trabalhamos na área que Ágnes Pethö (2010) chama de “estudos intermediáticos”, que tem como aporte teórico principal o conceito de intermedialidade. Embora trata-se de uma área bastante abrangente, que, segundo a autora, reúne uma variedade de retóricas e perspectivas, os diferentes marcos teóricos que atravessam o conceito apresentam pelo menos dois movimentos que nos parecem profícuos. O primeiro é descrever as relações entre mídias em termos espaciais, sendo que cada mídia desenvolve o seu próprio ambiente. Assim, os processos de intermedialidade ocorrem necessariamente numa “zona de fronteiras”, num “local instável”, num “entre-lugar”, numa “heterotopia”, para citar algumas expressões e conceitos listados por Pethö (2010, p.60). O segundo movimento é entender a relação intermediática como uma dinâmica de convergência cuja categoria essencial é a transformação dos sistemas. Com isso, a intermedialidade leva necessariamente a formação de outros espaços, onde ocorrem as trocas, adaptações, traduções, contaminações. Nossa observação reside justamente nessas zonas de fronteira, em obras que não são explicitamente cinema, nem smartphone, mas resultado das transformações mútuas dos seus dispositivos. Ao transcender os limites das duas mídias, defendemos que os processos de intermedialidade se manifestam, é claro, em filmes e arquivos de smartphone, mas também em diferentes formatos, como vídeos, programas de televisão, webséries etc.

Neste artigo, apresentamos um mapa composto por 14 obras produzidas nessa relação intermediática entre cinema e smartphone. A partir delas, discutimos a formação de três espaços, organizados a partir das regularidades por nós observadas. O primeiro é composto por um formato que explora principalmente os arquivos produzidos pelas câmeras de smartphone, como podemos ver no longa-metragem *Sickhouse* e em vários vídeos contemporâneos. O segundo espaço intermediático trabalha principalmente com os elementos da tela do smartphone, em narrativas de navegação por interfaces e dados, num formato audiovisual que é conhecido pelo termo *screenlife*, como pode ser visto em obras como a série documental *Future History* ou no curta-metragem brasileiro *Lembra*. O terceiro espaço opera

especificamente com a verticalidade da tela como um artifício estilístico, sem relacioná-la diretamente a um smartphone, conforme pode ser visto em produções audiovisuais reunidas em festivais específicos de cinema vertical. Nos tópicos seguintes, discorremos sobre cada uma dessas zonas, aprofundando a discussão sobre as suas características e sobre as transformações que promovem. Antes, contudo, é importante fazer dois esclarecimentos. Em primeiro lugar, apesar de os apresentarmos separadamente no texto, esses espaços não são categorias excludentes, e sim também se cruzam. Como veremos, um filme como *Sickhouse*, que trabalha mais profundamente com o arquivo da câmera, também tem elementos de interface típicos do screenlife, assim como apresenta imagens verticais. Por segundo, essa organização em três espaços intermediários não esgota as possibilidades de contaminação entre as duas mídias, uma vez que intermedialidade constitui um universo múltiplo e heterogêneo, em constante transformação.

[1] Sexting é uma expressão que une as palavras em inglês "sex" e "texting", ou seja, remete à prática de troca de mensagens em interações sexuais online.

### ARQUIVO E A CÂMERA DO SMARTPHONE

O primeiro espaço de encontro entre cinema e smartphone que observamos remete a obras que utilizam arquivos audiovisuais de câmeras de smartphone produzidos por ação de sujeitos no interior de uma diegese. Não é incomum ao cinema se apropriar de diferentes tecnologias da imagem como um conteúdo do mundo narrativo e fazer a mediação da história a partir de seus arquivos, como, por exemplo, no formato conhecido como *found footage*, que foi bastante popularizado pelo cinema de horror hollywoodiano. Segundo Ana Acker (2015, p. 13), nos casos do cinema de horror, o aparato tecnológico é capaz de tomar o lugar de um monstro e ser o principal elemento de produção do medo. Isso ocorre uma vez que tanto as imagens eletrônicas, especialmente a imagem digital, quanto alguns temas da narrativa de horror, que giram em torno de entidades sobrenaturais, se articulam no aspecto da não materialidade. Assim, a tecnologia da imagem se torna um artifício narrativo que possibilita a desmaterialização das entidades do cinema de horror. Encontramos essa articulação em filmes como *A Bruxa de Blair* (direção de Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, 1999), em que uma câmera de vídeo amadora presencia as ações de uma bruxa jamais vista, ou *Atividade Paranormal* (direção de Oren Peli, 2007), em que câmeras de vigilância captam as ações de espíritos.

No caso do smartphone, o principal filme que seguiu essa tendência do *found footage* de horror é *Sickhouse* (direção de Hannah Macpherson, 2016). Trata-se de um longa-metragem de ficção realizado a partir de arquivos produzidos por uma câmera integrada ao Snapchat, um aplicativo que permite a produção de fotos e vídeos de até dez segundos, com a inserção de filtros, desenhos e textos. No aplicativo, as imagens, quando postadas, recebem o nome de snap. Assim, o Snapchat também funciona como uma rede social, na qual os participantes podem enviar os snaps que produzem para um outro usuário específico, na modalidade de chat, ou podem postar para toda a sua comunidade de amigos. No momento do seu lançamento, em 2011, a principal diferença do Snapchat para outros aplicativos que ofereciam serviços semelhantes era a efemeridade dos arquivos, que ficam disponíveis para visualização por um período determinado de tempo, para depois serem automaticamente apagados. Por isso, os snaps frequentemente apresentam momentos rotineiros, sem grande ação dramática, na formação de narrativas do dia-a-dia, além de ser muito utilizados para a prática do *sexting*[1].

Produzido a partir de *snaps*, *Sickhouse* conta a história de quatro amigos que saem para acampar na expectativa de conhecer uma casa supostamente mal-assombrada. A protagonista, Andrea Russett, é uma influenciadora digital com muitos seguidores no aplicativo e que interpretou a si própria no filme. Além dela, os outros personagens também são celebridades nas redes sociais. Ao ser um *found footage*, ele foi produzido de maneira a simular que os fatos da história não são ficcionais, e que aqueles registros foram deixados pelas pessoas que testemunharam os acontecimentos. Para que o filme alcançasse esse efeito, foi fundamental, então, que os atores principais fossem conhecidos pelo público que consome o conteúdo produzido na rede social, porque, dessa forma, seria possível fazer o espectador acreditar que aquela história era real (LINDSAY, 2016). Para produzir o efeito de realidade, Andrea Russett postava os

snaps que compõem o filme como se fossem a sua própria rotina, ao longo dos três dias de duração do tempo da narrativa.

Além da escolha dos atores, a visualidade dos *snaps* também contribuiu para produzir o efeito de arquivo. Como podemos ver nos seis planos do filme que compõem a Figura 3, as imagens seguem os signos típicos da visualidade do smartphone e do aplicativo: são gravadas utilizando tanto a câmera frontal (no modo selfie) como a câmera traseira do aparelho; não há uma preocupação em estabilizar a movimentação e o foco da câmera; as falas da personagens seguem a linha de registro do seu dia-a-dia (há *snaps* em que Andrea inicia cumprimentando os seus seguidores do Snapchat e conta como vai ser o seu dia); alguns vídeos são acompanhados por filtros, desenhos e textos característicos do aplicativo e que servem à narrativa como comentários que os personagens fazem das cenas registradas.

Figura 3: Planos do filme *Sickhouse*



Fonte: Frames extraídos do filme *Sickhouse*

A primeira “exibição” de *Sickhouse* ocorreu no próprio ambiente do Snapchat, para os seguidores de Andrea Russet, conforme os *snaps* eram liberados em seu perfil. Essa primeira versão do filme seguiu assim um método de transporte em rede, distribuindo os planos de modo fragmentando (de snap em snap), postados em uma simulação do “tempo real” da narrativa (ao longo de três dias). Conforme o modelo de veiculação de imagens do Snapchat, baseado na efemeridade, quem não pôde acompanhar essa primeira versão da obra no aplicativo, não teve mais acesso a ela na rede. Após essa primeira exibição, os *snaps* passaram, então, por uma montagem sequencial, o que resultou na segunda versão, agora como um bloco de planos típico do cinema, com uma duração de aproximadamente 70 minutos. O filme, porém, não teve lançamento no cinema (talvez em decorrência da sua imagem vertical) e foi disponibilizado diretamente em plataformas de *streaming*[2]. O próprio pôster oficial de *Sickhouse* traz a frase em inglês *Made for mobile*, um alerta de que o filme foi feito para ser exibido em dispositivos móveis e no formato vertical. *Sickhouse*, portanto, é uma obra que foi distribuída como um filme de longa-metragem, mas que também foi veiculada como postagens em redes sociais, o que evidencia a sua localização em um espaço entre o cinema e o smartphone e mostra como a técnica audiovisual, conforme aponta Flusser (2008), pode assumir diferentes modelos de transporte de imagens.

Assim como em *Sickhouse*, outras obras audiovisuais realizadas por câmeras de smartphone seguem essa tendência de serem produzidas com arquivos de selfies, com um sujeito que registra o seu cotidiano para veiculação em redes sociais. Selfie, como sabemos, é um termo que deriva da palavra em inglês *self*, que significa, em português, o prefixo “auto”, ou seja, que se refere ao “eu”, a “si mesmo”. Uma selfie é um autorregistro fotográfico ou audiovisual (embora o termo tenha ficado popular para falar especificamente sobre fotografias, o modo de registro é utilizado para ambos). A selfie se popularizou com os avanços tecnológicos que levaram os telefones celulares a possuírem duas câmeras: uma na parte traseira do aparelho, que já era comum, e a outra na parte frontal, dividindo espaço com a tela (PEREIRA, 2018). Essa mudança facilitou o autorregistro, à medida que, para o usuário, a tela passou a funcionar como um espelho.

Percebemos que essa tendência do arquivo de selfies tem sido muito comum na produção de videoclipes de formato vertical, voltados à exibição em redes sociais. Tomemos como exemplo o clipe da música *Someone you loved*, do cantor Lewis Capaldi. A música tem um videoclipe “oficial”, em formato horizontal, produzido com a invisibilidade do dispositivo cinematográfico e divulgado em diferentes plataformas de vídeo. Contudo, o cantor elaborou

[2] *Sickhouse* ainda não teve um lançamento em plataformas de streaming no Brasil. Agradecemos à produtora Indigenous Media por disponibilizar acesso ao filme para os participantes desta pesquisa.

outro videoclipe da mesma música, intitulado *Someone you loved* (vertical), em que faz uma performance utilizando diferentes planos de *selfie*, como podemos ver na Figura 4.

[3] No original: "sense of immediacy and presence". (ROSS, 2014, s.p.).

Figura 4: Planos da câmera frontal e traseira no clipe *Someone to love* (vertical)



Fonte: Youtube

No videoclipe, Capaldi utiliza a câmera frontal, que o captura em diferentes cômodos da sua casa, e também a câmera traseira, sempre direcionada a um espelho que revela o seu corpo. Todos os planos do clipe são construídos nesse acoplamento do corpo com o smartphone, o que torna o músico tanto sujeito (que está por trás da câmera) como objeto (capturado pela imagem). Além disso, Miriam Ross (2014) relaciona o enquadramento vertical dos vídeos produzidos por smartphones com a ideia de autenticidade do registro. Segundo a autora, o vídeo vertical pressupõe a presença de um sujeito que é testemunha dos fatos que registra, e utiliza a câmera do celular na posição vertical intuitivamente, criando um "senso de imediação e presença" (ROSS, 2014, s.p, tradução nossa[3]). Entendemos que essa produção voltada às redes sociais busca, com o uso desse tipo de arquivo audiovisual, uma "estética do amadorismo", do vídeo caseiro, improvisado. Em vários planos, vemos a imagem do celular refletida nos óculos e no espelho; a movimentação da câmera é bastante instável, pois está sujeita aos movimentos do corpo, bem como é recorrente o uso do zoom digital, que é próprio de câmeras de dispositivos móveis. O cenário é a própria casa do cantor e o figurino é enunciado como algo repentinamente escolhido. A estética adotada dá a entender que o cantor está gravando o clipe sozinho, embora provavelmente a produção tenha envolvido uma equipe. Ao observarmos as obras audiovisuais que se enquadram nessa tendência, notamos como o arquivo de *selfie* produz não apenas um sentido de realismo, mas busca principalmente significar a proximidade, a presença e a intimidade entre o corpo do sujeito veiculado e seus seguidores em redes sociais.

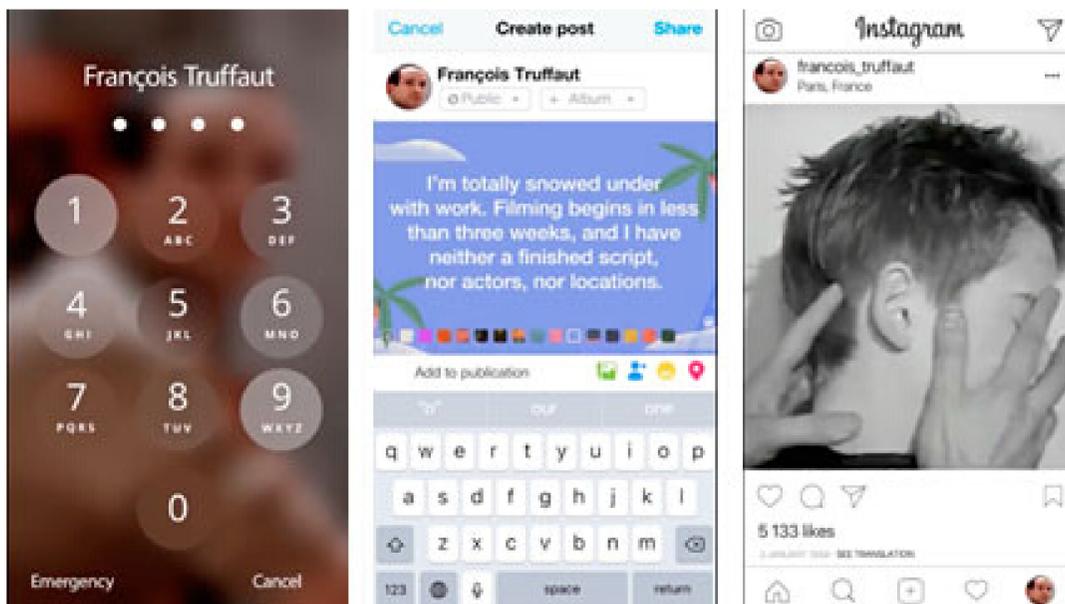
Podemos citar outros exemplos de versões verticais de videocliques que seguem essa estética anterior, com algumas variações. É o caso do clipe *Love Someone* [vertical vídeo], do cantor Lukas Graham, que é gravado completamente em modo *selfie*, com a câmera frontal do smartphone, com a diferença de que o *selfie* é construído como um único plano-sequência, no qual o cantor faz uma performance da música completa enquanto caminha por um parque. Temos também o clipe de Ali Gatie, intitulado *It's You (Official Music Vertical Video)*, composto por *selfies* de diferentes smartphones – arquivos produzidos e enviados pelos fãs do músico – montados em sequência. Já em Selena Gomez, *Marshmello – Wolves (vertical vídeo)*, de Selena Gomez, também temos uma constante e única imagem de *selfie*, que é um arquivo audiovisual produzido em uma ligação por vídeo dela com outro músico. Neste caso, o arquivo aparece interfaceado por um aplicativo (de videochat), o que é uma tendência explorada com maior profundidade pelas obras que discutiremos no tópico seguinte.

### SCREENLIFE E A TELA DO SMARTPHONE

O segundo espaço intermediário entre smartphone e cinema que observamos é a do formato conhecido como *Screenlife*. O termo foi criado pelo cineasta Timur Bekmambetov para designar obras audiovisuais cujo espaço diegético é a própria tela dos dispositivos das mídias digitais, como computadores, smartphones etc. Diferentemente da imagem da *selfie*, em que o acoplamento

entre o corpo e o dispositivo evidencia a sua condição de arquivo de smartphone, no *screenlife*, a tela do dispositivo é completamente reproduzida, enquanto acompanhamos, na condição de espectadores, a navegação de um personagem (real ou ficcional). Bekmambetov produziu filmes de ficção de grande sucesso comercial com esse formato, ambientados em telas de computador, como *Amizade Desfeita* (direção de Levan Gabriadze, 2015), *Amizade Desfeita 2: Dark Web* (direção de Stephen Susco, 2018) e *Buscando...* (direção de Aneesh Chaganty, 2018). Mas também já utilizou o *screenlife* para obras ambientadas em telas de smartphone, com quadro vertical, como a série documental *Future History*, produzida em parceria com o BuzzFeed. A série de 11 episódios retrata eventos históricos como se estivessem ocorrendo na era das mídias digitais, exibindo a tela de smartphones fictícios de personagens reais como o cineasta François Truffaut, o boxeador Muhammad Ali e o político Charles de Gaulle. O episódio 4, sobre Truffaut – como pode ser visto na Figura 5 –, tem como um dos seus primeiros planos a tela de descanso do aparelho imaginário do cineasta, em que vemos a sua foto no papel de parede, e onde ele digita a sua senha. A partir daí, Truffaut acessa o Facebook e faz uma postagem sobre a dificuldade de realizar o seu novo filme, também posta no Instagram uma imagem do seu primeiro longa-metragem (*Os Incompreendidos*), assiste a transmissões ao vivo dos protestos estudantis etc. Toda a narrativa histórica é reconstruída a partir dos acessos e postagens de Truffaut em seu smartphone.

Figura 5: Planos da série *Future History*



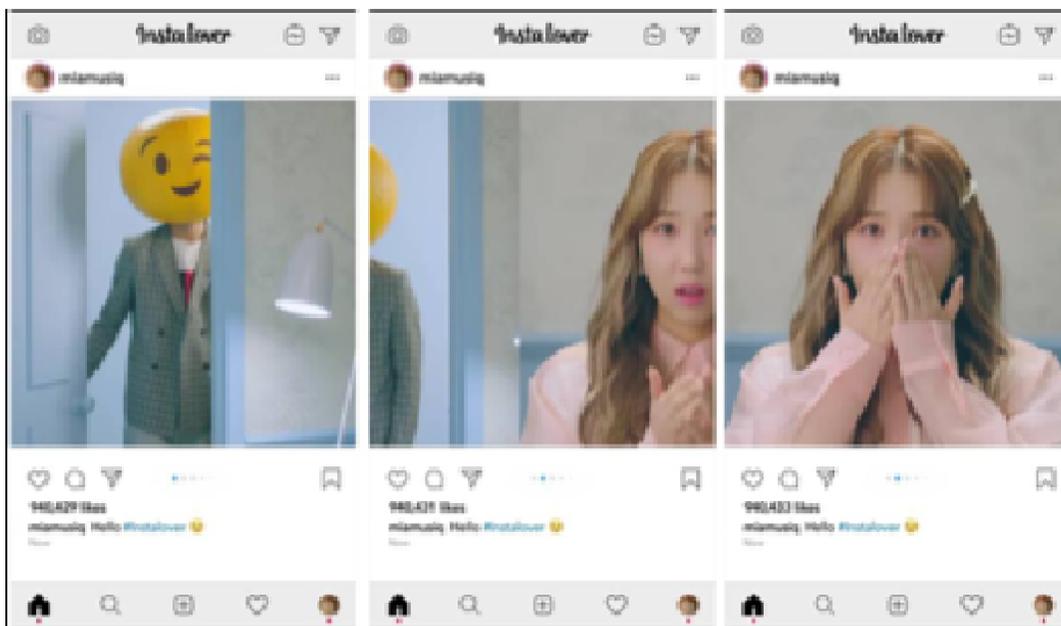
Fonte: Youtube

Podemos notar que, no formato *screenlife*, em vez de o arquivo audiovisual ser acessado por meio de uma interface, como é o caso das plataformas de vídeo e das redes sociais, ocorre a encenação de um interfaceamento entre o usuário e diversos softwares utilizados. Isso confere à interface uma dimensão narrativa; no caso da série, vemos que esse processo permite uma mistura entre o tempo histórico (os personagens e as ações) e o contemporâneo (a tecnologia). Além disso, é importante apontar que, ao encenar as interfaces, o audiovisual do *screenlife* passa a ter uma montagem espacial (MANOVICH, 2001) que é típica das interfaces gráficas de sistemas operacionais, aplicativos e redes sociais, ao invés de uma montagem temporal, característica do cinema. Com isso, a informação não é montada em sequência (como o bloco de planos), e sim organizada dentro de espaços arranjados pelo design das interfaces.

Essa diferença de montagem pode ser vista no videoclipe *Instalover*, da cantora Mia. Em duas sequências, uma no início e outra no final do clipe, os planos são encadeados como *stories* de Instagram, cuja transição é um corte seco entre as imagens, tal como ocorre na montagem temporal cinematográfica. Todavia, em boa parte do clipe, as imagens são movimentadas de baixo para cima, numa ação que remete ao manuseio de uma barra de rolagem. Em outra sequência, que ocorre no *feed* do mesmo aplicativo, os planos se apresentam em forma de postagem com vários arquivos, e a transição entre eles é mais aparente que as do *stories*: nesse caso, as imagens são “arrastadas” para as laterais, como podemos ver na Figura 6. Essa diferença entre as transições e movimentos está relacionada à

maneira como um usuário do Instagram age em função da interface em diferentes operações do aplicativo. No caso do *stories*, há a passagem automática de uma postagem para a outra, ou, com um simples clique na tela; nas postagens do *feed* com mais de um arquivo, o usuário precisa, literalmente, arrastar a imagem para o lado para visualizar as seguintes. Outro exemplo que opera esse tipo de transição é o videoclipe *All Day* (Flex), do cantor Jay Park. Boa parte do vídeo é composta por *stories* que são apresentados como se tivessem sido gravados e postados pelos artistas da música. A montagem dos *stories* é similar ao funcionamento do aplicativo: a transição entre os *stories* publicados por um mesmo perfil é um corte seco, e, quando ocorre a mudança do perfil, há uma transição que simula o movimento de arrasto.

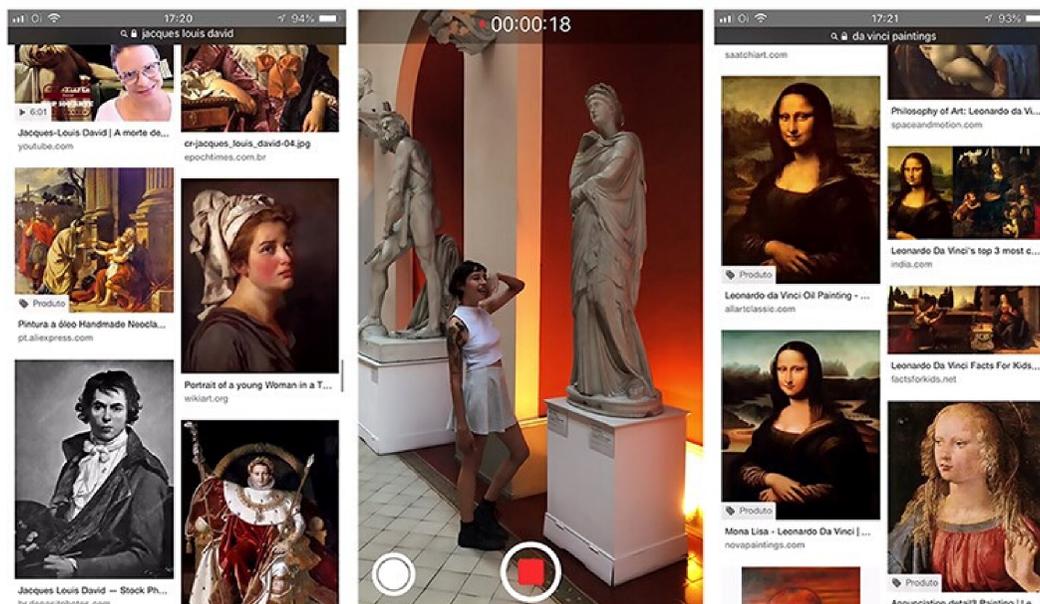
Figura 6: Montagem espacial no clipe *Instalover*



Fonte: Youtube

Na produção audiovisual brasileira, encontramos um caso de obra *screenlife* ambientada em smartphone, o curta-metragem ficcional *Lembra* (direção de Leonardo Martinelli, 2018). O filme é integralmente formado por três telas, de um mesmo smartphone, montadas espacialmente lado a lado, na composição de um tríptico. O plano apresentado na Figura 7, por exemplo, é de uma cena em que as personagens visitam um museu: a imagem central reproduz a interface da câmera, o que cria um arquivo audiovisual que registra as personagens interagindo no espaço (como na tendência descrita no tópico anterior), ao mesmo tempo em que as imagens laterais mostram a interface do Google, com o resultado de buscas que as personagens realizam durante a visita, sobre as pinturas Jacques-Louis David e Leonardo Da Vinci.

Figura 7: Filme *Lembra*



Fonte: Google Imagens

Esse formato tríptico adotado pelo curta, parece-nos, busca refletir sobre a imediatidade e simultaneidade das ações que são próprias da vida digital; tenta reproduzir como o smartphone redefine a nossa busca pela informação e faz a mediação da nossa experiência do mundo. Contudo, também é uma maneira encontrada pelo cineasta de manter o formato horizontal da imagem, mesmo utilizando o smartphone como dispositivo. É importante apontar que *Lembra* é um filme universitário e, em decorrência disso, não foi pensado para ser exibido diretamente em redes sociais ou plataformas online. O cinema universitário tem como janela principal de difusão os festivais próprios dessa categoria, cujo modelo de exibição é baseado ainda na sala de cinema. Portanto, esse caso mostra a dificuldade da adaptação ao formato vertical de obras que ainda dependem do cenário cinematográfico de distribuição. No tópico seguinte, vamos discorrer justamente sobre filmes verticais cuja produção é incentivada pela criação de festivais específicos do formato.

### CINEMA E A IMAGEM VERTICAL DO SMARTPHONE

Se para as novas mídias uma proporção de tela vertical é comum, e até padrão normativo necessário para certas plataformas e aplicativos que operam em dispositivos móveis, para o cinema, como vimos, é justamente o oposto. Em um dispositivo que, partindo da proporção 4:3 do cinema mudo, tendeu a horizontalizar sua tela (com as invenções do *Cinemascope* e *Ultra Panavision*, por exemplo), a introdução da proporção de tela vertical se manifesta como elemento disruptivo, aberrante, um corpo estranho dentro dos códigos estabelecidos ao longo de mais de um século. Dadas essas condições, notamos que as incursões cinematográficas que optam por se utilizar da proporção de tela vertical, o fazem trazendo alguma aproximação com as novas mídias e seus dispositivos, como é o caso, por exemplo, das cenas já citadas dos filmes *Liga da Justiça* e *Happy End*. Contudo, as formas com que se dá essa aproximação não se manifestam de forma homogênea em todas as obras. Na realidade, observamos duas tendências de uso da proporção de tela vertical, cada qual com efeitos distintos: uma que revela o uso do smartphone, e outra que, assim como ocorre no cinema, torna o dispositivo invisível.

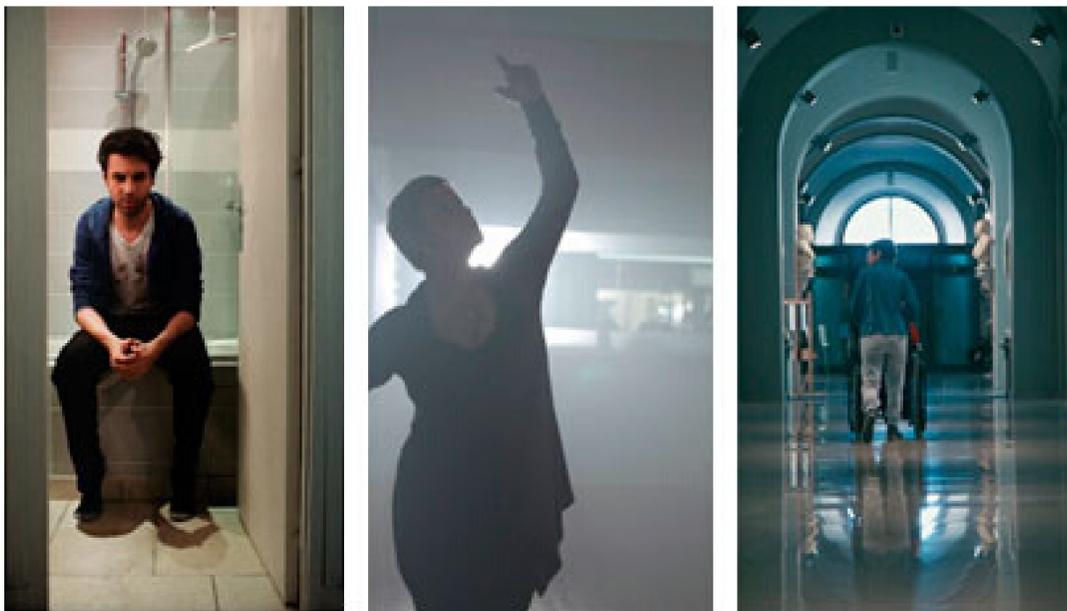
A primeira, portanto, diz respeito aos filmes que utilizam majoritariamente uma proporção de tela horizontal e operam a verticalização em momentos específicos e relacionados aos usos de dispositivos móveis. Nessas obras, as inserções em proporção vertical observadas assumem sua função disruptiva dentro do cinema e explicitam uma transformação de códigos. Quebram com uma estética cinematográfica e operam em uma estética das novas mídias, de gravações amadoras e de arquivos de “baixa qualidade”, como vimos antes. É o caso, por exemplo, da produção belga *Home* (direção de Fien Troch, 2016). O filme narra a volta do adolescente Kevin de uma prisão juvenil, focando em sua relação conflituosa com os pais e a pressão exercida por eles, assim como suas tentativas de se readaptar a seu grupo de amigos. Aqui, o uso da proporção vertical se restringe aos momentos de lazer do grupo de adolescentes, apenas quando estão longe da supervisão – e da pressão – dos adultos. São, portanto, imagens gravadas por eles mesmos quando estão a sós. Nesse caso, as imagens verticais não trabalham em prol da unidade do filme, mas buscam construir uma focalização específica dentro da trama. A revelação do dispositivo segue, assim, uma função narrativa. Se a câmera é “a única consciência cinematográfica” em um filme (DELEUZE, 2018), esse artifício torna pessoal uma consciência outrora indeterminada. Enquanto no dispositivo cinematográfico a câmera jamais revela seu operador, no smartphone, com imagens que frequentemente estão acopladas ao corpo do seu realizador, o dispositivo se torna uma extensão dele.

A segunda tendência observada, por sua vez, não guarda tanta proximidade com o dispositivo smartphone a nível de sua estética de produção, quanto de sua distribuição. É o que se manifesta em filmes concebidos estritamente em proporção de tela vertical, em que o dispositivo é mantido invisível. Em sua ampla maioria curtas-metragens, são distribuídos em plataformas como o Youtube e o Vimeo, ao passo em que figuram em festivais especializados em cinema vertical, como o *Vertical Film Festival* e o *Tall Shorts Film Festival* – este último realizado na plataforma do Facebook. Justamente por circular primariamente dentro do dispositivo das novas mídias, estes curtas tomam o caminho inverso dos filmes citados anteriormente. Em vez de disruptiva,

a proporção de tela vertical aqui é naturalizada. Além disso, essas obras não precisam mais carregar marcas de visualidade do arquivo de smartphone ou de interfaces gráficas. São narrativas construídas com a invisibilidade dos seus meios de produção, segundo a estética cinematográfica da transparência. Para isso, alguns códigos próprios do cinema são adaptados a este formato.

Em *This Way Up* (direção de Veronika Jelsikova, 2018), uma jovem avista uma maçã no topo de uma árvore e sobe uma escada para alcançá-la. A escolha por fazê-lo em plano-sequência recai sobre a adaptação do movimento de travelling para a proporção de tela vertical: em vez de lateral, é um movimento vertical, que acompanha a subida na escada. A cinematografia da tela vertical também possui certas peculiaridades. Em uma proporção de tela que favorece a verticalidade, corpos, rostos, portas, janelas e corredores são priorizados em detrimento de paisagens de amplitude horizontal. É o que observamos nos curtas *Comme Toi* (direção de Jérôme Piel-Desruisseaux, 2018), *Bicho* (direção de Mariana Azcárate, 2018) e *Lina* (direção de Pablo Apiolazza, 2018), apresentados na Figura 8.

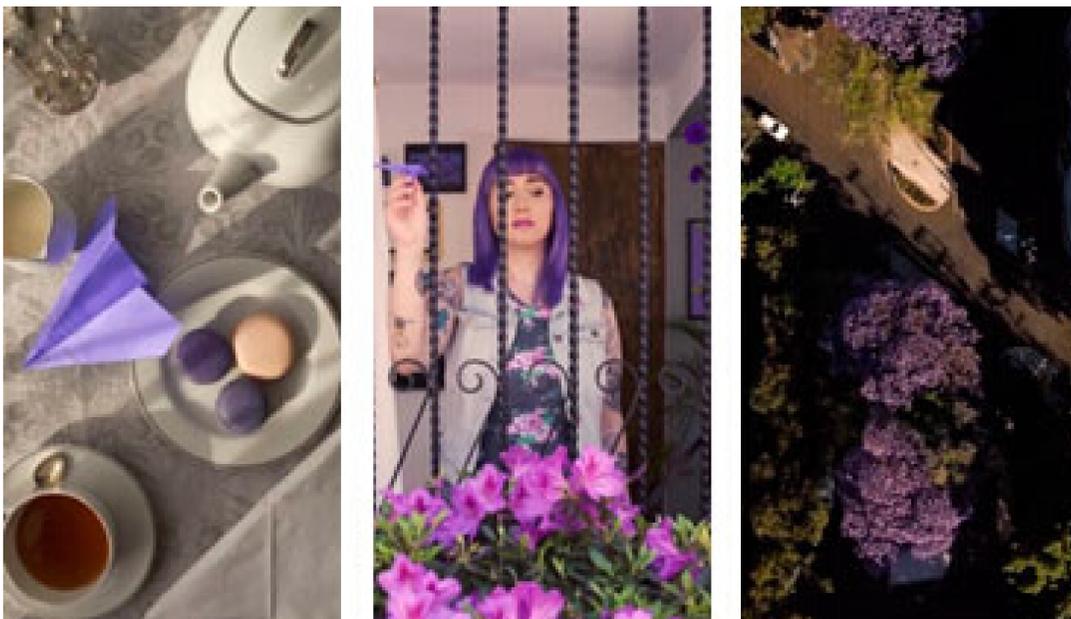
Figura 8: A cinematografia vertical em: a) *Comme Toi*; b) *Bicho*; c) *Lina*



Fonte: Verticalfilmfestival.org

Uma vez que as paisagens não são compatíveis com a proporção de tela vertical, o uso de planos-detalhe e planos-médios acabam sendo predominantes. O plano-geral, embora não esteja completamente, também é adaptado: no lugar do tradicional plano aberto horizontal, tomadas aéreas são mais frequentes. Um exemplo destes usos dos planos é *The Jacaranda* (direção de Ane Rodríguez, 2018), como pode ser visto na Figura 9. Ao narrar os feitos de uma misteriosa mulher que envia cartas acompanhadas de flores violetas a cada primavera, o curta constrói esta narrativa através da alternância de planos-detalhe dos objetos do cotidiano da mulher com planos-médios dela própria, para terminar em uma tomada aérea da árvore de onde ela tira as flores que envia.

Figura 9: Planos do filme *The Jacaranda*



Fonte: Verticalfilmfestival.org

Por mais que estes filmes sejam distribuídos amplamente nas plataformas digitais, os festivais que se propõem a exibir filmes verticais acabam por delimitar o espaço que discutimos como genuinamente cinematográfico. Para seguir na íntegra a definição de dispositivo cinema de André Parente (2007) já mencionada, seria necessária ainda a projeção destes filmes em espaços escuros – uma experiência coletiva obliterada pelos dispositivos das novas mídias. Nesse sentido, alguns destes festivais resgatam essa experiência característica do cinema, promovendo sessões de exibição dos filmes inscritos em espaços devidamente adaptados para a verticalidade do filme – projetores e telas verticais. É o caso do próprio *Vertical Film Festival* e do *Göteborg Film Festival*, este que realiza suas exibições em uma igreja, favorecendo assim uma percepção vertical dos filmes através de sua arquitetura.

### CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo do artigo, mapeamos diferentes produções audiovisuais realizadas em espaços de intermedialidade entre o cinema e o smartphone. Mais do que atravessamentos de imagens, no qual um dispositivo faz do outro apenas o seu conteúdo, buscamos obras artísticas resultantes de contaminações dos dois dispositivos. Organizamos nossa investigação em três espaços: o primeiro centralizado nos usos dos arquivos audiovisuais das câmeras de smartphone; o segundo baseado no formato *screenlife*, cujo elemento central é a interface gráfica do usuário; e o terceiro focado apenas na figura vertical do quadro. Como conclusão, sistematizamos as transformações que os dispositivos provocam entre si em cada um desses casos.

No primeiro espaço intermediário, vimos que o uso do arquivo pode seguir duas direções: em relação às características do dispositivo smartphone, ele é produzido e difundido como uma estética que está ligada à performance em redes sociais, baseada na produção de selfies da vida íntima, em aplicativos como Snapchat, Instagram e outros similares; contudo, em relação ao dispositivo cinema, vimos que esses arquivos audiovisuais das redes podem ser roteirizados, encenados e montados para compor narrativas do gênero *found footage*. A obra que melhor demonstra essa duplicidade dos dispositivos é *Sickhouse*, veiculada primeiramente como postagens em rede (de modo fragmentado), e depois como longa-metragem (como um bloco de imagens).

Já no segundo espaço, das obras *screenlife*, apontamos que o cinema contamina o smartphone através de uma encenação do interfaceamento entre usuário e softwares, o que permite a criação de narrativas (ficcionais ou não) de navegação por dados. O dispositivo smartphone, por sua vez, submete o cinema a um estilo de montagem que é típico das interfaces gráficas, que, em vez de organizar planos em sequência, faz um arranjo espacial de informações dentro de um mesmo quadro, que se modifica por meio de movimentos inerentes à navegação, como o arrasto lateral das imagens no feed do Instagram, ou a movimentação de uma barra de rolagem.

Por fim, no espaço intermediário do cinema vertical, notamos como o smartphone, ao impor o seu formato de tela, leva o cinema a uma adaptação dos seus códigos de fotografia, direção de arte e decupagem, com a escolha de procedimentos que valorizam a verticalidade; o cinema, por sua vez, institui uma invisibilidade ao dispositivo smartphone, cujas imagens passam a seguir uma estética da transparência.

**REFERÊNCIAS**

ACKER, Ana. O dispositivo no cinema de horror found footage. *Lumina*. Juiz de Fora, 9(1), p.01-17, 2015.

CASTELLS, Manuel. *A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

DELEUZE, Gilles. *Cinema 1: A imagem-movimento*. São Paulo: Editora 34, 2018.

FLUSSER, Vilém. *Pós-história: vinte instantâneos e um modo de usar*. São Paulo: Duas cidades, 1983.

\_\_\_\_\_, Vilém. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

LINDSAY, Benjamin. *How to get paid as a social media content creator*. Backstage, Nova Iorque, 2016. Disponível em: <https://cutt.ly/PyNz1Jd>. Acesso em: 20 fev. 2020.

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

PARENTE, André. *Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo*. In: PENAFRIA, Manuela; MARTINS, Índia (Orgs.). *Estéticas do digital: cinema e tecnologia*. Covilhã: Livros Labcom, 2007.

PEIXOTO, Nelson Brissac. *Passagens da imagem: pintura, fotografia, cinema, arquitetura*. In: PARENTE, André (Org.).

A

*imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

PEREIRA, Henrique da Silva. *A enunciação nos vídeos verticais: o protagonismo do corpo*. (2018). Dissertação (Mestrado em Comunicação). Programa de Pós-graduação em Comunicação, Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", São Paulo, 2018.

PETHÖ, Ágnes. *Intermediality in film: a historiography of methodologies*. *Film and Media Studies*. Transilvânia, v. 2, p.39-72, 2010.

ROSS, Miriam. *Vertical Framing: Authenticity and New Aesthetic Practice in Online Videos*. *Refractory: a Journal of Entertainment Media*. Melbourne, v. 24, 2014. Disponível em: <http://refractory.unimelb.edu.au/2014/08/06/ross>. Acesso em: 19 fev. 2020.

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: opacidade e transparência*. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

**Artigo recebido em: 20 Abr. 2020. | Artigo aprovado em: 25 Abr. 2020.**

---

[i]Professor adjunto do Curso de Cinema e Audiovisual da Universidade Federal do Pará (FAV/ICA/UFPa).  
Doutor em Comunicação e Informação pela UFRGS.  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2262-9865>  
E-mail: alexd@ufpa.br

[ii]Graduando em Cinema e Audiovisual na Universidade Federal do Pará. Bolsista de Iniciação científica (PIBIC/PRODOUTOR) no Projeto de Pesquisa "Linguagens do cinema screenlife: transformações no dispositivo cinematográfico".  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6039-932X>  
E-mail: gabrielsalgado500@gmail.com

[iii]Graduanda em Cinema e Audiovisual na Universidade Federal do Pará. Foi bolsista PIBIPA no Projeto de Extensão "Núcleo de Produção Audiovisual".  
Atua como Voluntária de Iniciação científica (PIVIC) no Projeto de Pesquisa "Linguagens do cinema screenlife: transformações no dispositivo cinematográfico".  
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8288-1694>  
E-mail: hmft.torres@gmail.com