

# **Remediações Digitais e Relações Virtuais: “The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger” (2012) e “Face 2 Face” (2016)**

*Digital Remediations and  
Virtual Relationships: “The Sick  
Thing That Happened to Emily  
When She Was Younger” (2012)  
and “Face 2 Face” (2016)*

---

**Murilo Bronzeri<sup>1</sup>**

---

---

<sup>1</sup> Doutorando em Comunicação (PPGCOM-UNIP). Mestre em Comunicação Audiovisual (PPGCOM-UNAM). Graduado em Rádio, TV e Internet pela Universidade Anhembi Morumbi. Bolsista Capes. E-mail: mubronzeri.mb@gmail.com.

## Resumo

Temos como objetivo analisar dois filmes cujas histórias são contadas integralmente por meio de *desktops*: o curta-metragem “The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger”, dirigido por Joe Swanberg e presente no filme antológico V/H/S, lançado em 2012; e o filme “Face 2 Face”, dirigido por Matt Toronto e lançado em 2016. Por meio dessa análise, buscamos compreender quais são as remediações que aparecem em cada obra e de que forma o mundo digital e os relacionamentos virtuais são retratados. A metodologia de análise está ancorada na poética do cinema de David Bordwell (2007).

**Palavras-chave:** Análise fílmica; Cultura digital; Remediação; Videochamada; Relacionamento virtual.

## Abstract

We aim to analyze two films whose stories are told entirely through *desktops*: the short film “The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger”, directed by Joe Swanberg and featured in the anthology film V/H/S, released in 2012; and the film “Face 2 Face”, directed by Matt Toronto and released in 2016. Through this analysis, we seek to understand the remediations present in each work and how the digital world and virtual relationships are portrayed. The analysis methodology is based in David Bordwell's (2007) poetics of cinema.

**Keywords:** Film Analysis; Digital Culture; Remediation; Video Call; Virtual Relationship.

## Introdução

Há pelo menos meia década, pesquisadores brasileiros estudam filmes cujas histórias são contadas por meio de *desktops*. Esse tipo de filme é parte de um formato conhecido como *screenlife*, que pode ser compreendido por meio da *remediação*, ou seja, o reaproveitamento de uma mídia por outra. Nesse caso, o reaproveitamento de mídias digitais pelo cinema.

A partir do conceito de *remediação*, esse artigo busca analisar os filmes “The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger”, dirigido por Joe Swanberg e presente no filme antológico V/H/S, lançado em 2012; e o filme “Face 2 Face”, dirigido por Matt Toronto e lançado em 2016. Os principais interesses da análise estão em compreender quais são as *remediações* que aparecem em cada obra e de que forma o mundo digital e os relacionamentos virtuais são retratados nesses filmes.

A metodologia de análise desse trabalho se baseia na proposta de David Bordwell em “Poetics of cinema” (2007). Nesse livro, o autor critica os métodos existentes de análise fílmica — como a fenomenológica, feminista, marxista, entre outros — e diz: “eles pretendem produzir interpretações, as quais eu considero ser atribuições de significados implícitos ou sintomáticos ao texto”<sup>2</sup> (Bordwell, 2007, p. 12). Como alternativa, ele propõe a poética.

Poetics is a somewhat different enterprise. It doesn't constitute a distinct critical school, so it isn't parallel to any of the doctrinally defined methods. It has no privileged semantic field, no core of procedures for interpreting textual features, and no unique rhetorical tactics. Although interpretations don't lie outside its province, the status of interpretation isn't quite what it is in the doctrine-driven approaches. Put another way, the domination of methods-based thinking has yielded various hermeneutics, but poetics is something else again (Bordwell, 2007, p. 12).

---

2 No original: “They all aim to produce interpretations, which I take to be ascriptions of implicit or symptomatic meanings to texts.”

Como explicado por ele mesmo em seguida, “a poética de qualquer meio artístico se refere ao estudo de um trabalho acabado como resultado de um processo de construção”<sup>3</sup> (Bordwell, 2007, p. 12). Esse processo inclui componentes artesanais e suas funções, efeitos e usos.

Quando aplicada à arte audiovisual, a poética implica em uma busca não apenas pelo significado de um filme, mas também de seus efeitos perceptivos (como esquemas dominantes em filmes de um certo período) e conceituais (como saber quem é o protagonista de um filme, por exemplo) (Bordwell, 2007, p. 16).

Bordwell (2007) ainda distingue três objetos de estudo da poética: os aspectos temáticos (assunto/tema), a forma em grande-escala (que no cinema é a narrativa), e a estilística (que lida com os materiais e padrões do meio). Esse último também foi aprofundado em “A Arte do cinema” (Bordwell; Thompson, 2013), que coloca como parte do estilo fílmico a *mise-en-scène*, cinematografia, montagem e som.

O artigo também busca contribuir com as discussões brasileiras em torno do *screenlife*. Pode-se citar como exemplos de trabalhos já publicados sobre o assunto, as análises de: Alex Damasceno (2020) do filme “Amizade Desfeita” (“Unfriended”, Levan Gabriadze, 2015); Ana Maria Acker e Juliana Cristina Borges Monteiro (2020) do filme “Amizade Desfeita 2: Dark Web” (“Unfriended: Dark Web”, Stephen Susco, 2018); Laura Cánepa e Rogério Ferraraz (2021) do filme “Cuidado com Quem Chama” (“Host”, Rob Savage, 2020); e Luciano Marafon e Denize Araújo (2021), também de “Cuidado com Quem Chama” e do filme “Spree: Viagens sem Limite” (“Spree”, Eugene Kotlyarenko, 2020). Além dessas análises, o trabalho de Rodrigo Carreiro (2020) no livro “O *found footage* de horror” também é um importante aporte teórico.

---

3 No original: “The poetics of any artistic medium studies the finished work as the result of a process of construction”.

## O computador no cinema

O *screenlife*<sup>4</sup> é um termo cunhado pelo cineasta Timur Bekmambetov para designar as obras audiovisuais em que as narrativas se ambientam em telas de computador (Damasceno; Torres, 2019), “construindo os mundos diegéticos a partir de um interfaceamento entre personagens e aparelhos computacionais. As imagens mostram apenas interfaces gráficas que tornam visíveis as ações dos personagens-usuários e de diferentes softwares operados” (Damasceno, 2023, p. 4). Como explicam os pesquisadores Alex Damasceno e Heloísa Torres:

Só o que se vê nesses filmes são as telas eletrônicas; elas são o próprio mundo diegético, vivenciado por personagens que navegam em diferentes bancos de dados e territórios da web; os personagens são corporificados apenas como imagens que surgem nelas, como acontece com frequência a partir do uso de fotografias pessoais ou, principalmente, de vídeos de *webcam* (Damasceno; Torres, 2019, p. 1).

Embora essas experimentações que o cinema faz com as mídias digitais também possam ser entendidas através de outros conceitos, como a “convergência” de Henry Jenkins (2009), que diz que as mídias, ao caminhar para um ponto comum, criaram novos formatos e gêneros de produção; e o “cinema expandido”, de Gene Youngblood (1970), que chama atenção aos novos ambientes virtuais que expandem as salas tradicionais de cinema; os autores também compreendem o *screenlife* a partir da remediação (Bolter; Grusin, 2000), que “se manifesta quando uma mídia simplesmente reaproveita, critica ou faz referência à linguagem e aos conteúdos de outra” (Damasceno; Torres, 2019, p. 3). Em outro artigo, Damasceno (2020) também fala sobre a “audiovisualização do software”, que diz respeito aos diferentes programas de computador que passaram a ser encenados, montados e representados nas imagens audiovisuais.

Além disso, enxergam a remediação como um conceito próximo ao que

4 Apesar desse ser o termo mais usado, outros termos também foram criados para nomear esse tipo de filme, como *computer screen movie* (ou apenas *screen movie*) e *desktop movie* (Damasceno; Torres, 2019) ou *computer film horror* (Carreiro, 2023), usado para alguns filmes do tipo que se inserem no gênero do horror.

Elsaesser (2018, p. 42) chama de intrusões e a um olhar arqueológico que busca enxergar o velho no novo (Damasceno; Torres, 2019, p. 4). Na investigação que fazem desse formato, Damasceno e Torres argumentam que, nessa remediação, “os botões, menus e janelas da interface perdem o seu caráter funcional de manuseio dos dados, e passam a ser elementos gráficos de um mundo diegético, operados pelos personagens na encenação e observados pelos espectadores na recepção” (Damasceno; Torres, 2019, p. 5). Mas essa remediação só se tornou possível porque antes as novas mídias já haviam reformado a situação do cinema, trazendo elementos do digital. Ou seja,

A velha mídia só pode remediar a nova porque já foi transcodificada por ela, assumindo alguns princípios do digital em seus processos de criação. Não se trata propriamente, então, de ver “o novo no velho”. Trata-se de ver o novo no velho à medida que o velho foi parcialmente renovado (Damasceno; Torres, 2019, p. 5).

Indo além, pode-se dizer ainda que o cinema está também remediando a si próprio, visto que a linguagem das novas mídias se baseia em formas culturais assimiladas (Manovich, 1997, p. 13). E, no caso do digital, a tela do computador se apropriou de vários códigos das velhas mídias. Entre eles: o quadro retangular e a representação em perspectiva (das artes visuais), a câmera móvel e a montagem espacial (do cinema e do vídeo) (Damasceno; Torres, 2019, p. 5). Em outras palavras, o cinema remedia o digital, que por sua vez já havia remediado o próprio cinema. Portanto, o cinema remedia também a si próprio.

Alguns exemplos de remediações feitas no *screenlife* são o uso de *webcams*, ligadas à imagem cinematográfica e ao vídeo; do aplicativo Google Street View, como forma de permitir o controle de uma câmera móvel e perambular pela cidade; de reportagens disponíveis no YouTube, que remedia a televisão; e ainda muitos outros, como câmeras de vigilância, fotos, sons, textos escritos, jogos etc. (Damasceno; Torres, 2019, p. 5-7).

Um dado que se destaca sobre as pesquisas feitas no Brasil sobre *screenlife* é que elas são majoritariamente sobre filmes de horror. O que, na verdade, não deveria ser surpresa, já que a remediação está presente na tradição do horror desde a literatura, como explicado por Cánepa e Ferraraz:

A onipresença de cartas, retratos e mensagens muitas vezes escondidas, assim como seu impacto sensório sobre as personagens, foi um dos temas abordados pelo gênero horror desde que este surgiu na literatura, no alvorecer da modernidade, no século XVIII, e popularizou-se como uma espécie de visão da em negativo da sociedade moderna, ao longo do século XIX. Esse tema fica evidente em obras incontornáveis da modernidade como o próprio Frankenstein, mas também em Drácula, de Abraham Bram Stocker, publicada em 1897, na forma de um romance epistolar “registrado” por mensagens de jornais, telégrafos, gravações de áudio e máquinas fotográficas. Assim, um tema recorrente nas discussões o gênero horror é uma espécie de afinidade sobrenatural entre as tecnologias de comunicação (das mais rudimentares às mais avançadas) e os seres mágicos ou provenientes do mundo espiritual (Cánepa; Ferraraz, 2021, p. 5).

Outro formato conhecido do horror que também é representativo da remediação no gênero é o *found footage*, que se popularizou no começo dos anos 2000, após o lançamento de “A Bruxa de Blair” (“The Blair Witch Project”, Eduardo Sánchez, Daniel Myrick, 1999), e decolando de vez após 2007, ano de lançamento de “Atividade Paranormal” (“Paranormal Activity”, Oren Peli, 2007) e “Diário dos Mortos” (“Diary of the Dead”, George A. Romero, 2007) (Carreiro, 2023). Sobre o *found footage* de ficção, Cánepa e Ferraraz explicam que: “esses filmes são caracterizados por estratégias estilísticas e narrativas nas quais as câmeras e microfones que gravam os acontecimentos existem dentro da própria diegese – como se estivessem registrando eventos não ficcionais” (Cánepa; Ferraraz, 2021, p. 6). E são essas câmeras diegéticas que levam à remediação porque, ao contar a história por meio delas, os filmes desse estilo acabam reaproveitando o vídeo. Em seu livro “O Found Footage de Horror”, Rodrigo Carreiro comenta ainda sobre as relações entre o formato e o romance epistolar. Ele diz que:

De fato, o romance epistolar talvez constitua o antecedente narrativo mais importante do *found footage* de horror. As semelhanças — ponto de vista narrativo em primeira pessoa, sedução voyeur de acesso à intimidade dos personagens, sensação ampliada de realismo e veros-

semelhança — não são poucas, e incluem o fato de que os dois mais famosos romances da literatura de horror foram escritos dentro deste formato (Carreiro, 2023, p. 25).

Assim, se ao remediar as cartas, o romance epistolar aproxima o leitor da personagem principal, o mesmo pode ser dito sobre os filmes de *found footage*, que ao remediar o vídeo, também cria uma conexão maior entre a personagem principal e o público.

Carreiro (2023, p. 25) também menciona outros possíveis antecedentes do *found footage* de ficção: os shows teatrais sangrentos encenados no Teatro do Grand Guignol, em Paris (França), a partir de 1897, que “aguçava o instinto voyeur do espectador”; a transmissão radiofônica de “A Guerra dos Mundos” (“The War of the Worlds”), planejada e executada por Orson Welles, em 30 de outubro de 1938, “por apresentar uma narrativa ficcional como se fosse um documento histórico real”; uma série de filmes de curta-metragem realizados pela Safety Highway Foundation (EUA), nas décadas de 1950 e 1960, dedicados à prevenção de mortes nas estradas e que misturou cenas reais de vítimas de acidentes de carro a dramatizações ficcionais; os *mockumentaries*, “falsos documentários organizados em torno de sequências envolvendo atores que interpretavam a si próprios”; e a série de TV intitulada *In Search of...* (criação de Alan Landsburg, 1977-1982), que “mostrava investigações realizadas pela equipe de criadores a respeito de temas controversos ligados ao paranormal, ao sobrenatural ou a lendas urbanas de repercussão internacional, tais como invasões alienígenas, aparições de fantasmas, o Monstro do Lago Ness e o Pé Grande” (Carreiro, 2023, p.25).

Nota-se, entre esses antecedentes, a presença de uma mistura entre o ficcional e o real, característica presente no *found footage* de ficção que o *screenlife* também possui. E o que causa essa mistura entre o ficcional e o real é o uso da câmera diegética, que, segundo Carreiro (2023, p. 112) revela a consciência que as personagens têm de que estão sendo filmados e dá a eles o poder de manipular os dispositivos de registro de imagens e sons. Esse também é o motivo que o autor usa para argumentar que “é natural que os exemplares do filão do *computer film horror* sejam vistos como parte integrante do gênero/estilo do *found footage* de horror” (Carreiro, 2023, p. 112).

## A coisa doentia que aconteceu com Emily quando ela era mais jovem

“The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger” é um curta-metragem escrito por Simon Barrett e dirigido por Joe Swanberg. A obra faz parte do filme V/H/S, que é uma antologia, ou seja, um longa montado a partir da junção de alguns curtas com narrativas independentes umas das outras, unidas por uma premissa ou tema comum. Nessa franquia, os curtas são unidos pelo formato e pelo gênero, o *found footage* de horror. No caso desse filme, trata-se de um *screenlife*, mas como já argumentamos, é um formato que se relaciona com o *found footage*.

O filme inicia já numa chamada de vídeo entre um homem, James (interpretado por Daniel Kaufman), e uma mulher, Emily (interpretada por Helen Rogers), ambos jovens. A tela vista pelo público é a do homem (figura 1). Ela relata um desconforto no braço, como se tivesse batido em algum lugar mas ela não se lembra. Ela pede ajuda a ele, que é médico. Em tom de brincadeira, ela diz que foi fácil convencê-lo a ajudar. Ele diz que ela deveria ser mais convincente e ela mostra os seios para ele.



Figura 1 — Plano inicial do filme.  
Fonte: V/H/S, 2012.

Depois, a conversa segue enquanto ela mostra o novo apartamento ao homem, levando o que deve ser o *laptop* pelos cômodos da casa. Enquanto anda, em um dos corredores, ela relata que ali foi onde ela ouviu barulhos de passos, que não seriam do vizinho acima e com certeza teriam vindo dali.

Em outra noite, Emily liga novamente para James pois acredita que tem alguém ou algo atrás de sua porta, que ela abre. Durante a conversa, enquanto Emily está de costas para a porta, um ser, ainda impossível de identificar mas que se assemelha a uma criança em tamanho, se aproxima da porta sorrateiramente, até que decide correr para fechar a porta (figura 2). É quando James o avista e tenta avisar Emily. A porta é fechada e ambos parecem ficar e estado de choque. A ameaça agora é real.

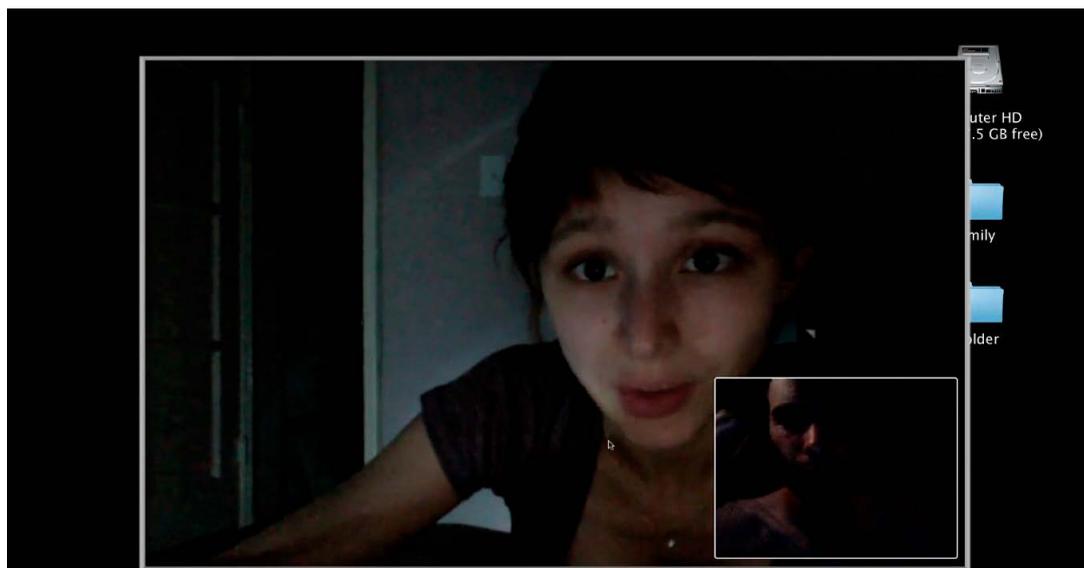


Figura 2 — Ser estranho indo fechar a porta de Emily.  
Fonte: V/H/S, 2012.

O filme corta para o dia seguinte, no qual eles conversam sobre o que ocorreu na noite passada. Enquanto conversam, Emily mexe em seu braço, dizendo que o machucado não está melhorando e que parece ter algo debaixo de sua pele. James diz que daria uma olhada nisso quando fosse visitá-la.

Na próxima noite, Emily liga novamente dizendo que está ouvindo os barulhos e que vai checar. James diz que ela deveria ir armada com algo, então ela pega uma tesoura. Ela, então, vai com a tesoura em uma mão e o *laptop* em outra ver o que está acontecendo.

Ao chegar na sala de estar, ela pega uma câmera e vai tirando fotos, com o *flash* ligado, o que permite que seja possível observar a sala iluminada por algumas frações de segundos a cada foto. Com a última foto, observa-se que a criatura está sentada no meio da sala (figura 3). Após a foto, ela tenta atacar Emily, que corre para o quarto e fecha a porta.

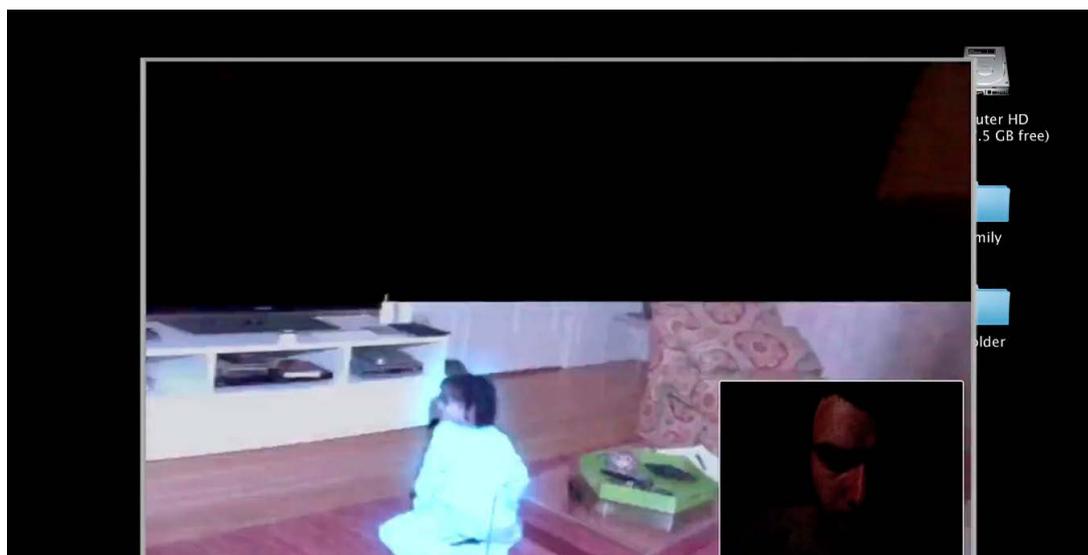


Figura 3 — Criatura sentada na sala de Emily.  
Fonte: V/H/S, 2012.

Emily pergunta se ele estava gravando a tela, mas James diz que não. Ela então pede para que, da próxima vez que ela ligar no meio da noite, ele grave a tela. Depois, ela pede para que ele fique em chamada com ela durante o resto da noite.

No dia seguinte, enquanto Emily conta a James que ligou para o dono do apartamento alugado se alguém já havia morrido lá, ela mexe em algo em seu braço. Após questionar o que ela estava fazendo, Emily mostra que está tentando retirar algo que estava embaixo de sua pele (figura 4). James parece estar preocupado com ela e pede para que ela pare. Ele reafirma que vai olhar o problema quando for para lá.



Figura 4 — Emily tenta retirar algo de seu braço.  
Fonte: V/H/S, 2012.

À noite, Emily liga para James mais uma vez e pede sua ajuda. Ela diz que quer conversar com o ser que a assombra. Mas, não tendo a coragem para ficar de olhos abertos, ela pede para que James veja e descreva para ela o que estiver do outro lado da porta, enquanto ela deseja conversar com a criatura.

Emily, então, sai do quarto e vai andando pela casa, enquanto James fala o que vê pela frente. Não há, no entanto, nada de estranho e eles decidem que Emily deveria voltar para o quarto. Quando ela vira o *laptop* de volta para ela, algumas figuras aparecem atrás dela e James a avisa. O plano então volta a ser o de antes, Emily fecha os olhos e vira a câmera para os seres (figura 5).



Figura 5 — Emily tenta conversar com os seres.  
Fonte: V/H/S, 2012.

Antes que Emily pudesse fazer qualquer coisa, ela é atacada. Emily acaba desacordada no chão, ao lado dessas criaturas. James então se levanta e sai do computador. Após alguns segundos, aparece lá, no mesmo cômodo em que Emily está desmaiada. Ele realiza um corte nas costas de Emily e retira o que parece ser um feto (figura 6). Enquanto faz isso, pergunta aos seres que estão próximos se aquilo é parte humano e quantas vezes ainda será preciso fazer aquilo, já que ela pode não sobreviver nas próximas e conta sobre ela tentar retirar o rastreador do braço. As criaturas respondem em uma língua alienígena. A cena acaba com James dizendo que precisarão fazer com que aquilo pareça um acidente de novo e que ele terá que quebrar alguns ossos.

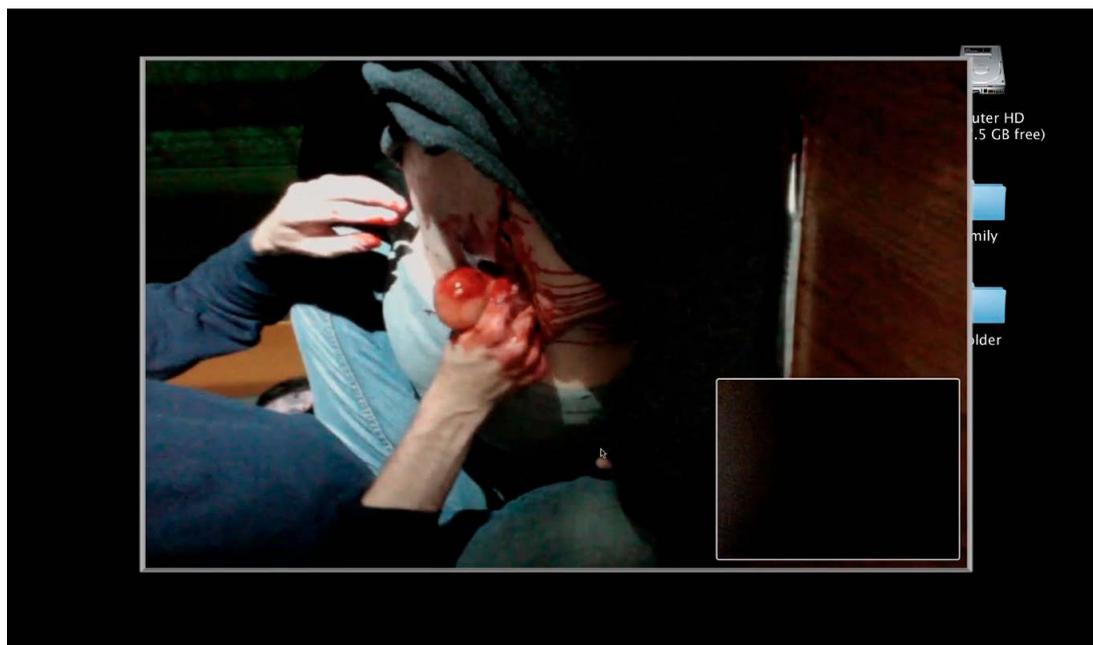


Figura 6 — James realiza a retirada de um feto das costas de Emily.  
Fonte: V/H/S, 2012.

O filme corta para um novo dia e vemos Emily com o braço enfaixado e um olho roxo enquanto conversa com James (figura 7). Ele pergunta como ela está e ela responde que foi ver o médico que ele recomendou. Ela diz que foi diagnosticada com o transtorno esquizoafetivo. Chorando, ela também diz que James não merece uma namorada maluca, que merece alguém normal. Mas ele diz que ela é a única que ele sempre quis estar junto.

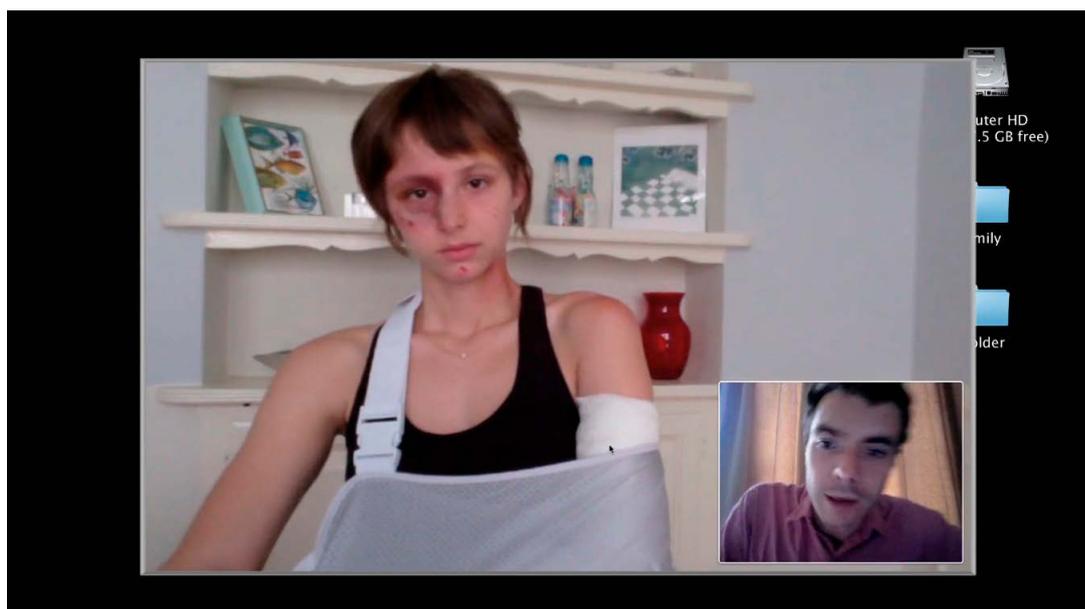


Figura 7 — Emily após o ataque.  
Fonte: V/H/S, 2012.

Ele diz que ela deve descansar. Ao se despedir, Emily diz que o ama, mas ele não responde. Após encerrar a chamada, James recebe a ligação de outra mulher (figura 8). Ela também sente algo em seu braço e não se lembra do que pode ter ocorrido. Ela tira suas roupas e fica nua para James. É o fim do curta-metragem.



Figura 8 — Nova mulher liga para James.  
Fonte: V/H/S, 2012.

## Cara a cara

*Face 2 Face* é um longa-metragem, com 88 minutos de duração, e dirigido por Matt Toronto, que escreveu o roteiro em colaboração com seu irmão Aaron Toronto. O filme conta a história de dois amigos de infância, Teel (interpretado por Daniel Amerman) e Madison (interpretada por Daniela Bobadilla), que, após anos sem falar, retomam a amizade.

O filme começa mostrando a tela do computador de Teel (figura 9). Ele envia uma solicitação de amizade para Madison em um aplicativo de conversas e fica aguardando ansiosamente por uma resposta, que não demora muito para chegar.

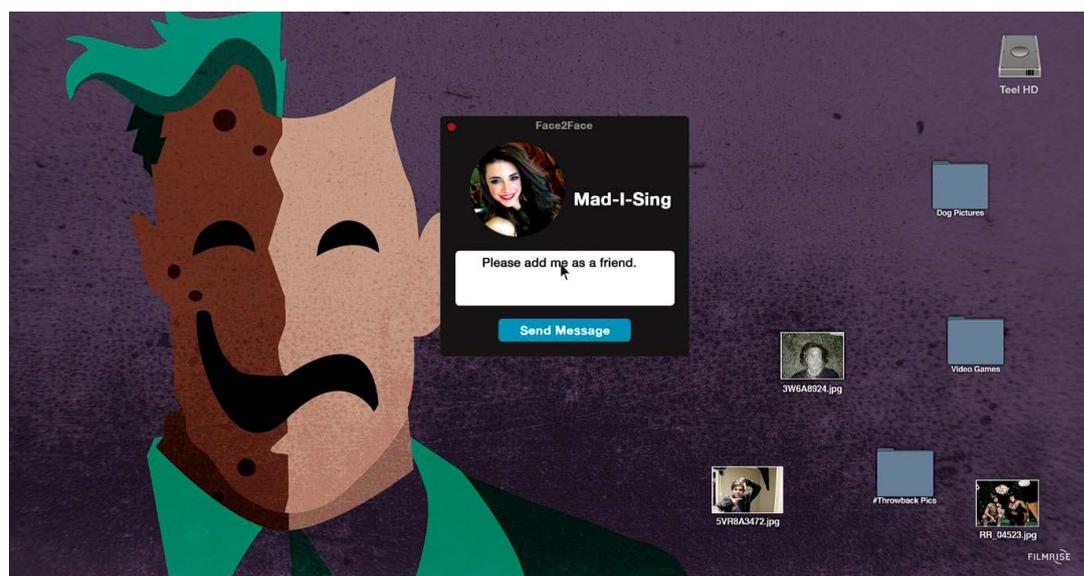


Figura 9 — Início de Face 2 Face.  
Fonte: Face 2 Face, 2016.

É curioso como, nesse momento, é mostrada a imagem da *webcam* de Teel mesmo que ele ainda não esteja em uma chamada de vídeo. Apesar de poder parecer antinatural, é uma maneira que o filme tem de mostrar as reações da personagem enquanto conversa por texto com Madison. A partir daí, a amizade começa a ser retomada. Através das chamadas entre os dois, o filme também consegue criar um o plano e contraplano durante os diálogos (figura 10).



Figura 10 — Plano e contraplano entre Teel e Madison.  
Fonte: Elaborada pelo autor, com imagens de Face 2 Face, 2016.

Ao longo do filme, o público também ganha acesso a informações importantes para a história. Entendemos que Teel ainda mora em Michigan — enquanto Madison se mudou para Califórnia — e que ele pretendia participar de uma audição para a peça da escola, e também não tem muitos amigos. Madison, por outro lado, aparenta ser uma pessoa bem popular. Nos mo-

mentos que acompanhamos Teel sozinho no quarto, o observamos praticando algumas atividades, como jogar videogame, praticar nunchaku, e ler sobre dinossauros e assistir vídeos pela internet (figura 11).



Figura 11 — Teel usando seu computador.  
Fonte: Elaborada pelo autor, com imagens de Face 2 Face (2016).

Os dois passam os próximos dias conversando bastante. Um dos assuntos recorrentes é a falta de amigos de Teel e os controles excessivos do pai de Madison, como tirar dela o celular e obrigá-la a um toque de recolher. E, como Teel havia se incomodado anteriormente com o beijo entre Madison e outro homem, é possível que, ao longo dessas conversas, o público também comece a torcer para que essa amizade se transforme em um romance.

Em uma das conversas, Madison tem a ideia de ajudar Teel a fazer mais amigos, através do Facebook. Conforme os dias passam, ele adiciona alguns amigos na rede social, incluindo um colega de escola, Sonny, que depois vai até a casa de Teel para visitá-lo. Teel e Madison também acabam tendo um desentendimento por ela achar que ele havia criticado algumas das fotos dela em que ela supostamente estaria sendo promíscua, mas no dia seguinte ela age como se nada tivesse ocorrido.

Na próxima ligação, Teel está com a câmera desligada. Depois de uma insistência de Madison, ele aparece com o rosto está inchado e roxo, por ter sido alvo de uma agressão na escola, mas não entra em detalhes.

Quando Madison marca um encontro com Cole em uma festa, ela quase se troca em frente à câmera, mas Teel pede para que ela se troque sem que ele veja. No dia seguinte, eles conversam sobre como foi a festa. Ela conta que Cole, depois de ter deixado ela em casa, voltou à festa e fez sexo com a melhor amiga dela, Sophie. Teel tenta ver isso positivamente, pois acredita que a primeira vez dela deva ser com alguém especial. Mas

Madison diz que não seria a primeira vez dela. Ela, no entanto, não se mostra aberta a falar disso.

À noite, Madison liga para ele e diz que quer mostrar algo a ele. Então, ela se levanta da cadeira e liga uma música romântica. Teel, ainda sem entender, assiste Madison começar a tirar a roupa, fazendo um *striptease*. Mas o clima quebra quando Teel insiste para que ela pare. Madison parece desapontada e os dois discutem. Teel quer permanecer apenas como amigo de Madison.

Depois disso, ela não quer mais atender as ligações de Teel. Mas acaba aceitando conversar com ele mais uma vez. Teel se desculpa pelo que aconteceu. Ele diz que não sabia que ela gostava dele e, depois de alguns minutos de conversa, ele explica melhor o motivo de não ter chance nenhuma de algo entre eles acontecer: Teel não gosta de mulheres, mas homens. Teel admite, ainda, que ele estava apaixonado por Sonny. E também explica porque ele sofreu aquela agressão. Um dia depois dos dois se beijarem, Sonny ignorou Teel na escola e, depois da aula, quando Teel tentou conversar com ele, a agressão aconteceu. O momento da agressão foi gravado por Teel, que envia o vídeo para que Madison assista do computador dela (figura 12).

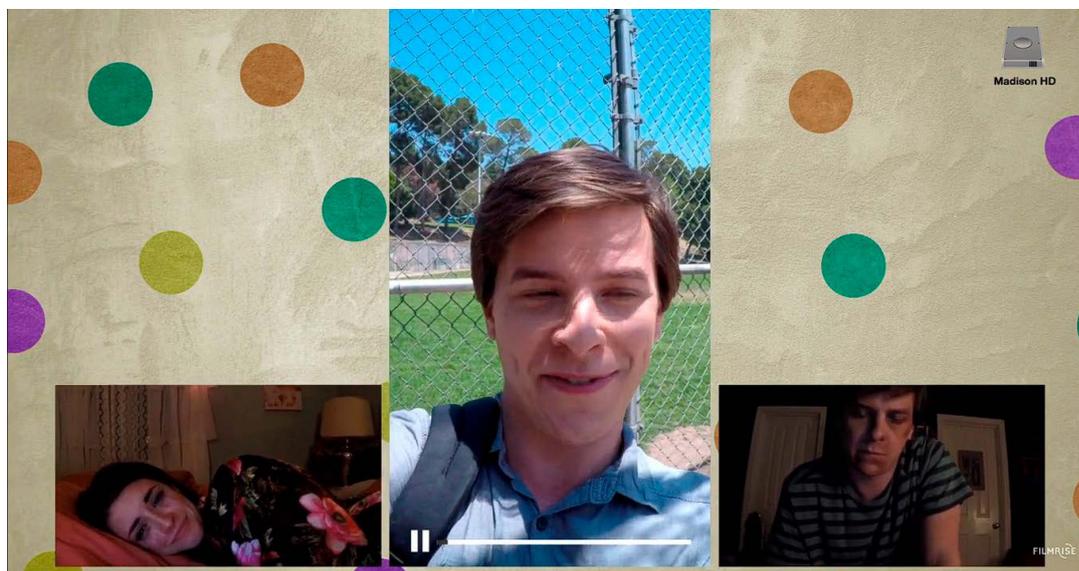


Figura 12 — Gravação da agressão sofrida por Teel.  
Fonte: Face 2 Face, 2016.

Horas depois de assistir o vídeo, Madison sugere que Teel crie uma aliança *gay-hétero* (*gay-straight alliance*, ou GSA), que é uma organização de estudantes para criar ambientes seguros e de apoio para as pessoas queer. Teel, no entanto, não se anima com a ideia. Ele entende que Madison quer ajudar

mas não se sente pronto para isso. Como Madison ainda insiste na ideia, ele acaba se sentindo pressionado e começa a ficar incomodado. O incômodo se torna um nervosismo maior quando Madison faz uma publicação na página de Teel do Facebook que daria a entender a quem visse que ele é gay. Ele não quer sair do armário ainda. E, quando diz que não quer expor sua sexualidade como outras pessoas que ele conhece, Madison fica ofendida. Eles ainda discutem mais quando ela diz que ninguém leria a publicação porque ele só tem 78 amigos na rede social e a publicação nem chegaria até eles já que Teel não costuma postar nada.

Nos dias seguintes, o público acompanha Madison tentando se desculpar para Teel, que só depois de ver, pelo Facebook, que Madison está sendo criticada por ter bebido demais na festa de aposentadoria de seu pai, decide falar com ela por vídeo novamente. Dessa vez, Madison não fala nada. Ela se comunica através de cartões nos quais estão escrito aquilo que ela tem a dizer. Ela se desculpa, mas também lembra de Teel de uma brincadeira que eles faziam quando criança, na casa na árvore, na qual ele a salvava de um homem mal que a mantinha lá. Ela diz que gostaria de brincar disso de novo e explica que eles se mudaram para Califórnia após seu pai perder o emprego. Isso levou ele ao alcoolismo e a não sair mais de casa. O último cartão é um pedido para que Teel apenas continue assistindo.

As próximas cenas são pesadas. Madison desliga o áudio do computador, abaixa o brilho da tela, agradece Teel e se deita na cama. Ela apaga a luz do quarto e começa a chorar. A imagem é escura, mas ainda permite que Teel entenda o que vai acontecer. O pai de Madison abre a porta do quarto e se senta na beira da cama, ela acorda assustada e ele se deita com ela. A partir daí, só vemos a reação de Teel, que passa a entender o que estava acontecendo. Ele entende qual foi a primeira vez de Madison e também começa a chorar. Mesmo sem ver a cena explicitamente, também é evidente para o público que Madison está sofrendo um abuso, tendo seu corpo violado. Teel liga para a polícia e denuncia o crime. O filme corta.

De manhã, Teel recebe uma ligação de Madison. Ela diz que ele não deveria ter ligado para a polícia. O pai dela explicou aos policiais que era apenas um mal entendido e Madison confirmou, dizendo que ela havia inventado tudo. Uma mentira dita por medo do que poderia acontecer. Ela termina dizendo que eles não deveriam mais conversar e que ela precisa estar lá para

apoiar o pai, pois ele está passando por uma situação difícil. Fica evidente que os abusos a deixaram abalada psicologicamente.

Mesmo ouvindo da amiga que eles não deveriam mais conversar, Teel decide que aquilo não pode ficar assim. Ele então viaja até Madison para resgatá-la. A viagem é gravada por ele com o celular e algumas fotos tiradas por ele com as paisagens que encontrou ao fundo também aparecem no filme. Quando ele finalmente chega ao destino, eles discutem um pouco, e Teel conta que no primeiro dia em que ligou para Madison, ele planejava se suicidar, portanto, ele quer retribuir a ajuda. O pai de Madison começa a desconfiar que alguém está com ela no quarto, mas, no fim, eles conseguem fugir.

A última cena é mais uma chamada de vídeo entre Teel e Madison. Inicialmente, parece uma chamada normal. Mas logo descobre-se a verdade: ela aparece ao fundo do vídeo da webcam de Teel, mostrando que agora eles moram juntos, ao menos durante esses meses em que o processo ocorre.

## Discussão

Ambos os filmes, “The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger” e “Face 2 Face”, estão ligados ao formato do *screenlife* e, como ponto em comum, têm o assunto dos abusos sofridos por mulheres e dos homens agressores — no curta, o agressor é o namorado, junto aos alienígenas, enquanto no longa, o agressor é o pai da vítima. Há, porém, diferenças significativas entre eles, tanto em relação às remediações quanto à forma com que se retrata os relacionamentos virtuais.

Em relação ao primeiro, chama a atenção o fato de que o filme não possui mais remediações além do vídeo da *webcam*, que aparece pelo aplicativo de chamadas do computador. E é possível que o fato de o filme ser um curta-metragem possa ter sido decisivo para essa escolha narrativa e estilística, já que o tempo pode limitar o que estará ou não estará na obra.

Observa-se também que, apesar de se passar apenas em computadores, ao colocar uma das personagens com um *laptop*, tornou-se possível com que fossem realizados movimentos de câmera mais livres, algo que não aconteceria — ao menos não com naturalidade — se o filme se limitasse ao uso de

computadores de mesa, ou *desktop*.

Além disso, o filme se passa inteiramente no computador de James. Essa escolha parece ser muito importante para construir a surpresa, ao final do filme, de que James é, na verdade, parte do grupo antagonista. Ao igualar a visão dele à do público, o filme acaba por construir uma conexão inicial que o leva a tentar se enxergar de alguma forma naquela personagem, emprestando suas próprias qualidades a James. Dessa forma, o desejo de quem assiste o filme de ajudar Emily é refletido em James. E, assim, a quebra de expectativa ao final, quando se revela que ele não está lá para ajudá-la, é mais forte.

Essa relação entre público e personagem pode ser explicada melhor por meio dos níveis de engajamento proposto por Murray Smith (1995), que constituem uma “estrutura de simpatia”. No primeiro nível, há o *reconhecimento* das personagens como indivíduos; no segundo, ocorre o *alinhamento*, pois os espectadores ganham acesso às ações, conhecimentos e sentimentos da personagem; e no terceiro, chamado de *fidelidade*, os espectadores aderem cognitivamente e afetivamente aos valores e ao ponto de vista moral da personagem. Esse processo parece ocorrer rapidamente em “The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger”, até ser quebrado com a revelação final.

Esse final também faz o público refletir sobre o início do filme, quando ainda não sabia quem de fato era James. Ao assistir à segunda vez em que uma mulher fica nua para ele, ocorre o entendimento de que James também dissimulava para se aproveitar sexualmente das mulheres.

O retrato dessas relações, em que uma das personagens não é quem parece ser, o filme também conversa com o conceito do *catfish*, que segundo Moraes e Brandão (2018) foi inserido no Dicionário de Oxford em 2014 com o seguinte significado: “uma pessoa que finge ser outra, normalmente uma pessoa que, na realidade, não existe, em uma rede social para enganar outras pessoas” (OXFORD, 2016). Se retomarmos a afirmação de Paul Wells (2000, p. 12): “a história do cinema de horror é essencialmente a história da ansiedade no século XX”<sup>5</sup>; podemos dizer também que o medo do *catfish* é a ansiedade presente no mundo contemporâneo com a qual o filme dialoga.

“Face 2 Face”, por outro lado, é um filme que possui mais remediações e

---

5 No original: “The history of the horror film is essentially a history of anxiety in the twentieth century.”

que retrata o relacionamento virtual de maneira mais positiva, com final feliz, embora ainda tenha alguns pontos de virada e momentos de tensão e suspense.

Além das chamadas por vídeo, o filme usa mensagens de texto, enciclopédias online, vídeos e fotos em redes sociais, e o Facebook — única rede social a aparecer no filme com o nome real, já que as outras aparecem com nomes que apenas remetem à rede social ou site verdadeiro. Além dessas remediações, durante a viagem de Teel até a Califórnia, o filme também traz vídeos e fotos que se aproximam muito mais do *found footage* que do *screenlife*. Embora o público ainda acompanhe imagens feitas através de um dispositivo com tela — o celular —, as imagens usadas nesse trecho são de fato filmadas e fotografadas dentro da diegese, se diferenciando das conversas por vídeo vistas até então, nas quais, apesar de os dispositivos — computadores e *webcams*— fazerem parte da diegese, não havia nenhuma gravação do material.

O uso de imagens feitas através de celulares também leva ao que se chama de “cinema de bolso” ou cinema *mobile*. Claudia Lambach (2014) explica que:

O realizador do cinema de bolso experimenta a tecnologia do telefone celular contando com as características do aparelho que por sua vez, influenciam diretamente nos filmes. Porém, dentro desse contexto do uso da tecnologia de telefone celular para a realização de filmes, e dentro também, do contexto do cinema, podemos observar que se trata de uma nova maneira de se fazer cinema (Lambach, 2014, p. 1268).

No artigo “O cinema das mídias digitais: o filme a partir do computador e do celular”, os pesquisadores Luciano Marafon e Denize Araujo (2021) também fazem uma lista com alguns filmes que incorporaram o uso do celular, são eles: “5#Calls” (Giuliano Chiaradia, 2013), “Tangerine” (Sean S. Baker, 2015), “High Flying Bird” (Steven Soderbergh, 2019), “The Stunt Double” (Damien Chazelle, 2020), e “Spree” (Eugene Kotlyarenko, 2020). O artigo, porém, é de 2021, e a lista de filmes seria bem mais extensa se fosse feita agora, já que o uso de celulares foi ficando cada vez mais comum. Alguns filmes gravados com filmadoras digitais chegam até a imitar a tela vertical do celular e inserir elementos gráficos próprios de aplicativos feitos para smartphones.

Rodrigo Carreiro também complementa a lista de filmes que utilizam equipamentos caseiros como o celular e aplicativos gratuitos, como o Snapchat. Ele diz:

A lista é longa. Ela deve incluir *Die Präsenz*<sup>6</sup>, realizado na Alemanha, sobre jovens que gravam programa de TV em castelo assombrado por fantasmas; A possessão de Deborah Logan<sup>7</sup>, a respeito de uma idosa que parece estar sofrendo de demência, mas pode, na verdade, estar sendo possuída por um espírito; e A pirâmide<sup>8</sup>, cujo enredo flagra arqueólogos encontrando seres sobrenaturais dentro de uma pirâmide no Egito (Carreiro, 2023, p. 37).

Quanto à narrativa, nota-se que, inicialmente, o filme é construído de uma maneira que faça o público torcer para que o casal fique junto romanticamente. Tudo parece dar certo para eles e eles parecem se completar. No entanto, essa expectativa é quebrada quando Teel assume sua homossexualidade para Madison. Para além de uma simples surpresa, essa quebra de expectativa também pode ser importante para impedir quase que completamente qualquer desconfiança da ajuda que Teel dará à Madison.

Essa ajuda também mantém vivo, no filme, o tropo narrativo clássico do herói que precisa salvar a princesa. Intradiegeticamente, essa salvação pelo herói também se justifica pela inspiração que ele teve ao lembrar de quando brincava na infância com Madison, fingindo serem herói e princesa a ser resgatada. Pode-se dizer, dessa forma, que a rejeição do amor romântico é parcial, já que o filme rejeita o sentimento, mas ainda utiliza esquemas clássicos de histórias do gênero.

É importante também, a forma com que acontece esse resgate no filme. Apesar de se passar quase completamente através de chamadas por vídeo feitas entre duas pessoas em estados diferentes, o resgate do filme acontece de maneira presencial. Há uma tentativa de fazer com que ele ocorra virtualmente, quando Teel liga para a polícia — apesar de ainda haver uma ação

---

6 “Die Präsenz” (Daniele Grieco, 2014).

7 “A possessão de Deborah Logan” (“The Taking of Deborah Logan”, Adam Robitel, 2014).

8 “A pirâmide” (“The Pyramid”, Grégory Levasseur, 2014).

presencial da polícia —, mas essa tentativa é frustrada.

Somando a isso o fato de que também é através da internet que Teel se reconecta a um antigo amigo que, depois, será o motivo da agressão sofrida por ele; fica evidente que a representação do mundo digital e das chamadas de vídeo em “Face 2 Face” são mais complexas que em “The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger”.

Em “Face 2 Face”, há um final feliz. As possibilidades de unir quem está longe, de se reconectar com pessoas que um dia já fizeram parte da sua vida, e até de salvar alguém de uma situação horrível estão no filme. Mas também está a de algo que se inicia nas redes levar a um perigo no mundo físico e a demonstração de que, mesmo com a ajuda da internet, a ação presencialmente ainda é importante em alguns casos.

## Considerações finais

Este artigo teve como objetivo compreender quais são as remediações que aparecem em cada obra e de que forma o mundo digital e os relacionamentos virtuais são retratados nos filmes “The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger” e “Face 2 Face”. Para alcançar essa meta, trouxemos os conceitos de *found footage* e *screenlife*, e realizamos uma análise fílmica baseada na metodologia proposta por Bordwell (2007), na qual primeiro dissecamos o filme e depois buscamos compreender a importância dos seus elementos, a forma com que se relacionam e quais as funções deles.

Em resumo, as conclusões alcançadas são de que, em “The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger”, há apenas a remediação do vídeo, através da *webcam*, enquanto em “Face 2 Face” há, além dessa mesma, remediações de mensagens de texto, enciclopédias online, vídeos e fotos em redes sociais, e do Facebook. Quanto à narrativa, “The Sick Thing That Happened to Emily When She Was Younger” traz uma história que dialoga com o conceito de *catfish* e aborda as videochamadas como um perigo em potencial, enquanto “Face 2 Face” traz uma visão mais complexa, em que as videochamadas e as redes sociais podem levar tanto ao perigo quanto à segurança.

Entendemos que nenhuma análise fílmica é capaz de esgotar o debate so-

bre um tema ou filme. No entanto, essas conclusões em que chegamos parecem satisfatórias para este artigo e espera-se também que tenha sido alcançado o objetivo de contribuir com os debates acerca do *screenlife* que há pelo menos meia década são realizados no Brasil.

## Referências

ACKER, Ana Maria; MONTEIRO, Juliana Cristina Borges. Subterrâneos do horror e da tecnologia enquanto experiência em Amizade Desfeita 2 – Dark Web. **Revista Fronteiras – estudos midiáticos**, v. 22, n. 2, p. 69-78, 2020.

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

BORDWELL, David. **Poetics of cinema**. Nova Iorque: Routledge, 2007.

BORDWELL, David; Thompson, Kristin. **A arte do cinema: uma introdução**. Campinas: Editora Unicamp; São Paulo: Edusp, 2013.

CÁNEPA, Laura; FERRARAZ, Rogério. HOST: mídia assombrada e o mal-estar do confinamento. **Revista FAMECOS**, v. 28, p. 1-11, 2021.

CARREIRO, Rodrigo. **O found footage de horror**. 2ª ed. São José dos Pinhais: Estronho, 2023.

DAMASCENO, Alex. Screenlife e a audiovisualização do software: uma análise do filme Amizade Desfeita. **Comunicação & Informação**, v. 23, p. 1-23, 2020.

DAMASCENO, Alex. A narrativa *screenlife*: tempo e focalização em filmes ambientados em telas de computador. **E-Compós**, [S. l.], v. 27, 2024. DOI: 10.30962/ecomps.2947. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/2947>. Acesso em: 28 nov. 2024.

DAMASCENO, Alex; TORRES, Heloísa. Fronteiras semióticas do *screenlife*: jogo de signos entre cinema e novas mídias. **Anais do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. 2019.

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

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

LAMBACH, Claudia. Perceber o cinema de bolso. In: Valente, António Costa; Capucho, Rita (coord.). **Avanca | Cinema 2014**. Avanca: Edições Cine-Clube de Avanca, 2014. p. 1267-1271.

MANOVICH, Lev. **Cinema as a cultural interface**. 1997. Disponível em: <http://manovich.net/index.php/projects/cinema-as-a-cultural-interface>. Acesso em: 27 nov. 2024.

MARAFON, Luciano; ARAÚJO, Denize. O cinema das mídias digitais: o filme a partir do computador e do celular. **Líbero**, ano 24, n. 47, p. 34-51, 2021.

MORAES, Jefferson Gonçalves; BRANDÃO, Washington Luiz de Oliveira. Relacionamentos Virtuais: uma Análise Acerca dos Padrões Comportamentais dos "Catfish". **Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas**, v. 19, n. 3, p. 300-308, 2018. DOI: 10.17921/2447-8733.2018v19n3p300-308.

OXFORD **Dicionário virtual**. 2016. Disponível em: < [https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/catfish\\_1?q=catfish](https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/catfish_1?q=catfish) >. Acesso em: 11 dez. 2024.

SMITH, Murray. **Engaging characters: fiction, emotion, and the cinema**. Oxford: Clarendon Press, 1995.

WELLS, Paul. **The Horror Genre: From Beelzebub to Blair Witch**. Reino Unido: Wallflower, 2000.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**. New York: P. Dutton & Company, Inc, 1970.