

Subterrâneos do horror e da tecnologia enquanto experiência em *Amizade Desfeita 2 – Dark Web*

Underground of horror and technology as experience in *Unfriended 2 – Dark web*

Ana Maria Acker¹
ana_acker@yahoo.com.br

Juliana Cristina Borges Monteiro²
jullyc22@hotmail.com

RESUMO

A proposta investiga características de estilo, peculiaridades narrativas e de experiência com o desconhecido no subgênero desktop horror, filmes por interface de computador ou múltiplas telas. *Amizade Desfeita 2 – Dark Web* (2018), de Stephen Susco, é a produção para a análise da fruição estética e seus desdobramentos tecnológicos. Destacando-se pela relação performática entre os personagens, o longa-metragem distingue-se pela simulação do espaço hipermediado da web ao mesmo tempo em que a abordagem da apropriação criminosa da internet se aproxima das reflexões contemporâneas sobre a escuridão no horror e os limites do pensamento.

Palavras-chave: Horror. Cinema. Tecnologia.

ABSTRACT

The proposal inquires style features, narratives particularities and unknown experience in the subgenre desktop horror movies by computer interface or multiple screens. *Unfriended 2 - Dark Web* (2018), by Stephen Susco, it's the analyzed production through aesthetics efforts and their technological developments. Standing out by the performance relationship between characters, the movie distinguishes itself by simulating the hypermediated space of the web at the same time that the approach of the criminal appropriation of internet comes near of Thacker's arguments about the darkness in the horror and the limits of thought.

Keywords: Horror. Cinema. Technology.

¹ Universidade Luterana do Brasil (Ulbra). Av. Farroupilha, 8001 – São José – Canoas (RS).

² Universidade Anhembi Morumbi (UAM). Rua Dr. Almeida Lima, 1134 – Mooca – São Paulo (SP).

A partir da observação da câmera subjetiva diegética, o aparelho sem olho humano e a imagem técnica como constituidora de ambiências no horror *found footage* (Acker, 2017), o presente artigo investiga transformações de estilo, peculiaridades narrativas e de experiência com o desconhecido (Thacker, 2011 e 2015) no subgênero *desktop horror* ou *screenlife/social media horror* (Larsen, 2019). Esses filmes se apresentam por interface de computador ou múltiplas telas e demandam uma atenção particular aos planos e respectivos limites (Larsen, 2019), uma vez que vários quadros narrativos se abrem em uma situação familiar à experimentada pelos espectadores em artefatos de uso cotidiano. Tais realizações podem ser categorizadas, ainda, como falsos *found footage* de horror. *Amizade Desfeita 2 – Dark Web* (2018), dirigida por Stephen Susco, é a produção para a análise da fruição estética, o estilo e desdobramentos tecnológicos.

Destacando-se pela relação performática entre os personagens, o longa-metragem distingue-se pela simulação do espaço hipermediado da web. Fotos e pastas na área de trabalho, o movimento do cursor do *mouse*, a múltipla utilização de redes sociais, sites desconhecidos, vídeos misteriosos, aplicativo de música e conversas via videoconferência, estão acumulados na tela como camadas de ação que, em determinados momentos, são convocados para o primeiro plano do quadro pelo protagonista. Essa visualidade leva, em alguns momentos, a um achatamento da imagem e se descola da tradição da perspectiva ou câmera subjetiva diegética, algo comum nos filmes de falsos registros documentais. Transcorrendo em tempo contínuo, tencionando compor um longo plano sequência, *Amizade Desfeita 2 – Dark Web* apresenta personagens que controlam os principais elementos estilísticos a fim de desvincular o longa de uma produção cinematográfica industrial e simular um evento real.

O filme repete a configuração que consagrou o predecessor - *Amizade Desfeita* (2014), dirigido por Levan Gabriadze – porém abandona a temática sobrenatural do primeiro filme, com o espírito vingativo na rede virtual, para adentrar no universo obscuro da *Dark Web* – apropriação criminosa da internet por meio do uso de protocolos não rastreados. Essas ações ocorrem pela *Darknet*, que não necessariamente é ilegal. As manifestações nebulosas pela rede acontecem por sistemas criptografados, com roteamento anônimo, poucas aplicações e visibilidade escondida (Aked et al., 2013). Em *Amizade Desfeita 2*, a web profunda possui aspectos ainda mais sinistros que envolvem vigilância, jogos sádicos e assassinato.

Nas conexões com o medo, a *dark web* é o gatilho

para as abordagens sobre as relações entre tecnologia, vigilância e escuridão. Há um desconcerto visual nessas narrativas por *desktop* que se confirma enquanto proposta de horror ao desconhecido. A estrutura do texto se inicia com as discussões sobre narrativa e estilo e segue às considerações da experiência estética com a obra. Na segunda parte, um ensaio audiovisual contribui para o entrelaçamento de análise e teoria.

O emprego do estilo na construção da experiência

Para Lipovetsky e Serroy (2009), o cinema do século XXI é, principalmente, fruto de uma nova modernidade ainda mais voltada para as sensações e a individualização da experiência. Esses novos dispositivos nos quais o cinema transita – do computador ao telefone celular, do tablet à fachada de mídia – alteram a própria natureza da tela original (Casetti, 2015). Lipovetsky e Serroy (2009, p. 11) argumentam que essas novas tecnologias cambiaram o emprego do ecrã, transformando a tela-espetáculo em tela-comunicação, de uma tela única ao tudo-tela. A tela-cinema deixou de ser exclusividade da sala escura e passou a se fundir em uma galáxia de novas dimensões: o ecrã é onipresente e multiforme, planetário e multimidiático (Lipovetsky; Serroy, 2009, p. 12).

Uma nova era que prevê filmes sem película em salas de cinema que não são apenas de cinema (Gaudreault; Marion, 2016, p. 146). Casetti (2015) observa que transformações trazem consigo uma expansão das perspectivas do cinema, que na era hipermoderna testa e se ajusta quando explora novos territórios, entrelaçando as variações e diferenças à tradição e à memória (Casetti, 2015, p. 7-8). Para o autor, mesmo quando o cinema migra de seu espaço no qual consolidou a cultura da imagem em movimento, ele conserva elementos tradicionais que são próprios da sua identidade enquanto meio (2015, p. 20). Nesse cenário de constante desenvolvimento tecnológico, o que migra e se estabelece dentro desse contexto, segundo Casetti, é a experiência.

A noção de experiência transborda a questão da percepção e implica também na reflexividade e em práticas individuais ou sociais:

[...] o que constitui o núcleo definidor de um meio é o modo como ele ativa nossos sentidos, nossa reflexividade e nossas práticas. A forma como ele o faz é indubitavelmente influenciada pelo complexo técnico, mas também se cristalizou

ao longo do tempo em uma forma cultural que é reconhecível como tal e que também pode encontrar instanciações diferentes (Casetti, 2015, p. 5, tradução nossa³).

A experiência do cinema não é calcada apenas no dispositivo espacial, mas engloba fatores culturais, sociais e estéticos e pode ser definida pela forma com que situa o espectador na relação com o mundo e com os outros (Casetti, 2015, p. 24). A enorme difusão de novas telas da vida cotidiana atrai também uma maior presença do audiovisual: filmes em salas de espera, em lanchonetes, nas poltronas dos aviões. Essa multiplicação de espaços dá às produções novas trajetórias ao longo das quais fluem formatos e ambientes de exposição para serem usufruídos; permite que o cinema se reinvente na medida que se adapta a uma nova paisagem midiática (Casetti, 2015, p. 19). Essas tecnologias reconfiguraram as imagens que se deslocam na hipermodernidade e, conseqüentemente, redesenham a relação da tela com o mundo, pois a superfície de exibição não é mais exclusividade da grande sala e por isso ganha outras conexões com o indivíduo.

A relação que o espectador de *Amizade Desfeita 2 - Dark Web* experimenta é muito próxima do que Casetti argumenta no trecho acima: a audiência que utiliza os novos meios para uma dezena de atividades, inclusive para assistir filmes, importa-se com a interação que a obra pode produzir, com o quão dentro da história, que sinaliza um acontecimento verdadeiro, ele pode estar. Ainda que *Dark Web*, inicialmente, conecte o olhar de Matias O'Brien (Colin Woodell) com o do espectador para que este último seja introduzido na narrativa, a cena final desconecta o mesmo dessa relação de identificação para que experimente o momento como participante do jogo perigoso apresentado na diegese. Ver um filme não é mais apenas uma atividade escópica (Casetti, 2015, p. 191).

Dessa forma, os audiovisuais dessa geração hipermediatizada exigem mais do público: solicitam um envolvimento sensorial e até mesmo performático. Casetti aponta que a multiplicidade de dispositivos proporcionou ao cinema uma variedade de relações (2015, p.185). Para o autor, os espectadores novos agora modelam os filmes ou os remodelam em si, devido a uma associação de práticas que afetam o objeto, as modalidades e as condições da visão (Casetti, 2015, p. 186). Frente a esses paradigmas

imagéticos espalhados nas diversas telas, o estilo aplicado aos produtos cinematográficos renuncia algumas de suas articulações clássicas para dar lugar a técnicas que priorizam a performance e a interação do sujeito.

Em *Amizade Desfeita 2 – Dark Web*, a tela do computador é onde se desenvolve toda a história (até os minutos finais). A cena de abertura começa com o som característico de inicialização do notebook Mac e o espectador acompanha as inúmeras tentativas do novo dono de acessar o conteúdo interno da máquina. Depois de falhar algumas vezes, o protagonista Matias é apresentado ao público a partir de uma videoconferência.

A partir deste momento, Matias (Figura 1) começa a fazer login em portais: Spotify, Google, Facebook, Skype e a cada nova janela, o usuário é obrigado a deletar uma conta desconhecida para adicionar a dele.

Enquanto experiência imersiva, o formato proposto pelo filme foi originalmente pensado para ser assistido por um usuário único (bem como o primeiro *Amizade Desfeita*). As cenas iniciais do longa-metragem estabelecem uma relação de proximidade e conhecimento do espectador com a ferramenta na qual o filme está sustentado: acessar determinadas páginas exige certos códigos facilmente reconhecidos por quem os utiliza com frequência. Assim, ver Matias trocar todos os usuários, um a um, pode causar estranhamento além de certa desconfiança do processo, o que favorece a narrativa no gênero horror.

Uma vez dentro das plataformas desejadas, o computador novo de Matias começa a manifestar problemas técnicos. Sendo gravado através da plataforma *Papaya*, desenvolvida pelo próprio protagonista como ferramenta para se comunicar com a namorada com deficiência auditiva, o software começa a não funcionar como deveria e afeta todos os outros programas abertos. Após o primeiro problema, o computador reinicia as atividades menos o Facebook que, sem que Matias perceba, entra em uma conta diferente.

Esse contratempo se repete algumas vezes ao ponto de, já inserido em uma conversa com amigos no Skype, Matias perguntar ao colega Damon (Andrew Lees) o que pode estar pesando no desenvolvimento da máquina nova, ao passo que o amigo indica que o HD do notebook deve estar cheio. Depois de executar um programa de limpeza de disco enviado pelo amigo hacker, o protagonista en-

3 “[...] What constitutes the defining core of a medium is the way that it activates our senses, our reflexivity, and our practices. The way it does so is undoubtedly influenced by the technical complex, but it has also crystallized over time into a cultural form that is recognizable as such and which can also find different instantiations”.

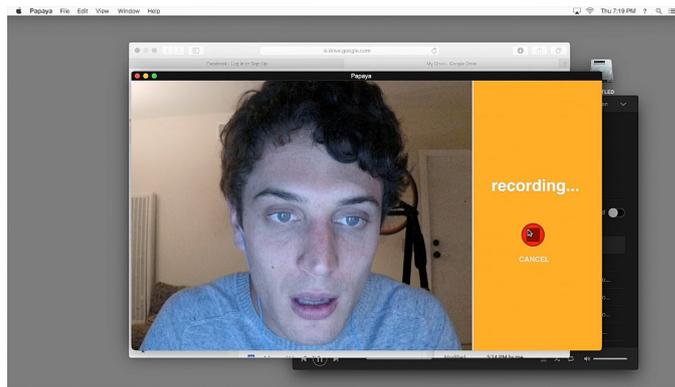


Figura 1. Visão do espectador.

Fonte: *Amizade Desfeita 2 – Dark Web*

contra uma pasta oculta que contém diversos vídeos de câmeras de segurança e *webcams*.

O chat do Facebook, aberto a partir de uma conta que não pertence a Matias, chama a atenção do protagonista por dois motivos: o primeiro deles, o real dono do computador o quer de volta. Nesse ponto da narrativa, o jovem é revelado como ladrão de um notebook que estava há quatro semanas no “Achados e Perdidos” da cafeteria em que trabalha. Depois de combinar a devolução da máquina, outra conversa na rede social chama a atenção: alguém confirma o depósito de uma quantia para que seja feito um serviço, chamando o protagonista para conversar em um aplicativo (Figura 2) denominado *The River* (o Rio).

Conforme o protagonista vai penetrando nos principais dados do computador recém adquirido, informações sobre o antigo dono são oferecidas pelo filme; e a cada janela que se abre, mais longe o jovem vai para descobrir o que tais dados querem dizer. A forma como as janelas se sobrepõem na tela do computador estabelece uma relação de importância das narrativas superficiais até as mais profundas que se alternam constantemente, fazendo o espectador acompanhar a ação a partir das escolhas do protagonista na interação com os programas. As janelas mais relevantes no processo narrativo são mantidas visíveis, seja parcialmente ou totalmente, além de poderem ser convocadas à frente das demais a qualquer momento. A cada descoberta sobre o verdadeiro dono do computador, Matias navega com mais urgência sobre os espaços virtuais intensificando a noção de que todas as

janelas se tornam um portal para um caminho sem volta às atrocidades existentes na *dark web*.

Outro elemento importante do estilo, o *glitch* (defeito, em tradução livre) no filme de horror não raro configura uma presença midiática que avisa ao espectador que algo errado está acontecendo. Tal recurso foi utilizado no primeiro *Amizade Desfeita* com a intenção de pontuar as ações do fantasma de Laura Barns sobre os computadores dos colegas. Em *Dark Web*, o *glitch* não possui ligação com o sobrenatural - o defeito na imagem é provocado por um terceiro sujeito que monitora todas as ações dos personagens da ação. *A darknet*, como chamam os personagens da história, vigia e controla todos os atos dos indivíduos, em uma escalada de aprisionamento inevitável, se utilizando desse “defeito” como uma máscara que encobre os participantes do jogo final. Dessa forma, o *glitch* é acionado sempre que há necessidade de proteger a identidade de um dos participantes do submundo da web.

As escolhas técnicas em *Amizade Desfeita 2 – Dark Web* atuam nos campos da *mise-en-scène*, cinematografia e som. No que tange à primeira delas, a encenação do filme “é o resultado de uma simulação meticulosa do mundo hipermediado da área de trabalho do usuário digital” (Woofter, 2016, p. 166, tradução nossa⁴). Assim, é importante destacar a construção do espaço filmico a partir das múltiplas janelas e rostos achatados na tela bidimensional “colapsando em uma superfície iluminada que produz uma planura quase sufocante – uma uniformidade que causa mal-estar” (ibidem, tradução nossa⁵).

4 “(...) is the result of a painstaking simulation of the hypermediated world of the digital user’s desktop.”

5 “(...) collapsing into a backlit surface that yields an almost suffocating flatness—a malaise-causing uniformity.”



Figura 2. Ingresso à *darknet* através do programa *The River*.

Fonte: *Amizade Desfeita 2 – Dark Web*

Um segundo elemento saliente do estilo, segundo Woofter, está no campo da cinematografia. Para o teórico, a pouca profundidade de campo que o filme oferece é reservada apenas para o espaço físico dentro das janelas de bate-papo do Skype, mostrando rostos em *close-ups*, que encaram a pequena câmera do computador (2016, p. 166). O ambiente no qual se encontram os personagens, no início do filme, possui sempre uma luz de fundo para dar ao espaço em que estão inseridos sinais de suas personalidades. Entretanto, na medida de em que os jovens vão sendo confrontados e manipulados por um grupo misterioso, suas imagens vão perdendo profundidade frente à *webcam*; os *close-ups* se tornam cada vez mais próximos em um achatamento que os coloca como iguais às demais janelas abertas no quadro. Essa planificação progressiva que as imagens dos personagens sofrem, dá ao espectador a impressão de que os mesmos estão presos no ambiente que julgavam seguro.

No campo sonoro, cliques do *mouse*, som de digitação no teclado, aviso de mensagens enviadas e recebidas, bipes e tons familiares das redes sociais abertas, além de música diegética escolhida em aplicativo, caracterizam o que Woofter considera como efeito de realismo diegético (2016, p. 167). Diferente do primeiro filme, *Dark Web* inclui o espectador não pelo campo subjetivo antes ligado ao protagonista, mas a partir de ações do personagem durante a narrativa como mutar a conversa com os colegas no Skype para assistir a um vídeo romântico com a namorada, sons característicos de chats como o Facebook e o chat presente na *darknet*. Além dos efeitos sonoros característicos do ambiente web, é possível acompanhar os sons oriundos dos espaços reais nos cômodos dos personagens: o som novo da casa de

AJ (Connor Del Rio) ou o barulho de invasão na casa de Serena (Rebecca Rittenhouse). Cada um desses elementos sonoros propicia uma experiência cinematográfica única, ampliando a presença do espectador a partir do reconhecimento de códigos específicos do espaço digital.

Os componentes estilísticos como parte da constituição da experiência fílmica e a narrativa favorecem a imersão do espectador na medida em que permitem o aprofundamento de questões sensíveis: o que é a *dark web*? O que acontece neste submundo? A relação de confidencialidade usuário-máquina que o espectador acompanha, também em seu computador, permite uma amplificação do processo imersivo na história possível, apenas, pela escolha estilística proposta para sustentar a narrativa.

A dark web – vigilância, horror e os limites para o pensamento

Amizade Desfeita 2 – Dark Web adentra no universo obscuro da *Dark Web* – apropriação criminosa da internet por meio do uso de protocolos não rastreados. Essas ações ocorrem pela *Darknet*, que não necessariamente é ilegal. As manifestações nebulosas pela rede acontecem por sistemas criptografados, com roteamento anônimo, poucas aplicações e visibilidade escondida (Aked *et al.*, 2013). Jamie Bartlett (2015) argumenta que os mesmos mecanismos usados para crimes, como tráfico de drogas e pedofilia, podem servir para garantir o anonimato e a vida de ativistas e defensores dos direitos humanos em países cuja independência na rede é cerceada. O autor questiona até que ponto é possível estabelecer uma divisão entre as



Figura 3. Vigilância constante controlada por usuários da dark web.

Fonte: *Amizade Desfeita 2 – Dark Web*

identidades reais e as ações desses indivíduos no ambiente digital. Ao entrevistar usuários desse lado obscuro da rede, Bartlett (2015) encontrou defensores de uma liberdade irrestrita no universo digital.

A interface proibida, com referências ao mundo subterrâneo da mitologia grega, se abre em espiral e aniquila quem por ela navega. É impossível sobreviver fora da *Dark Web* a partir do momento em que se entra em contato com seus mecanismos, expressos no filme na figura de caronte, barqueiro que leva os mortos pelo Estige até o reino de Hades.

A entrada no rio mitológico, em um dos planos em câmera subjetiva do filme (Figura 2), é a passagem para a escuridão da internet de fato - o volume de informação já conhecido da *deep web* é de 400 a 550 vezes maior que o da internet comum (Bartlett, 2015). Em pesquisa publicada pela revista *Nature* no começo deste século, divulgou-se que a *deep web* já continha aproximadamente 550 bilhões de documentos contra 1 bilhão da web da superfície, aquela que utilizamos por processos rastreados e identificáveis e que representa de dois a três por cento de toda a rede. Ou seja, há um mundo praticamente submerso, pois o que está escondido conseqüentemente não pode ser removido e tem efeitos imensuráveis.

No filme de Susco, os personagens lutam contra um inimigo oculto, que age nas sombras, e, uma vez

acionado, se vale de mecanismos de vigilância, que levam todos a um desfecho de morte. Conforme Eugene Thacker (2015), o que assombra o conceito de escuridão no horror é a iminência de pensar o impossível. Há um limite para o conhecimento humano, algo inalcançável. “Isso sugere que não há nada fora, e que este nada-fora é absolutamente inacessível. [...] Não há nada, e isso não pode ser conhecido” (Thacker, 2015, p. 42, tradução nossa⁶). A internet profunda em *Amizade Desfeita 2* traz percepções acerca de um limite cognitivo para o desconhecido do mundo, no caso em estudo, na rede. Assim, a estratégia narrativa se potencializa diante da certeza de um abismo que é assustadoramente real.

A tecnologia como um processo inacessível se manifesta em muitos filmes contemporâneos, sobretudo os do estilo *found footage* (Acker, 2017). As formas de registro desse subgênero que dominou as produções da primeira década do século XXI trazem características que permanecem nas produções por interfaces e dispositivos móveis. Muitas vezes, há no realismo do dispositivo *found footage* um fluxo de “tempo real”, uma impressão dele, apesar de a maioria das obras reiterar o passado anunciando que são resultado da edição de arquivos documentais encontrados, imagens que carregam a marca do tempo. Heller-Nicholas (2014) argumenta que as impressões de passado, muitas vezes, são criadas na pós-produção dos

⁶ “It suggests that there is nothing outside, and that this nothing-outside is absolutely inaccessible. [...] There is nothing, and it cannot be known”.

filmes - granulações, falhas, variações de cor do vídeo, por exemplo, que aparecem em obras digitais. Esses efeitos confirmam a tentativa de se simular uma deterioração imagética, confirma a autora, uma ação do tempo que não existe por se tratar de um falso arquivo.

Ao discorrer sobre o apelo realista das produções audiovisuais contemporâneas, Ilana Feldman (2008) diz que há um tensionamento da dualidade transparência (cinema clássico) e opacidade (cinema moderno) a partir do modo como o realismo tem sido apresentado por meio de produções que possuem o amadorismo como efeito de verdade:

Vale notar que, contemporaneamente, o conceito de transparência é radicalmente distinto do que o fora para o cinema clássico e contra o qual lutara os cinemas modernos, que pleiteavam a opacidade da imagem a partir de procedimentos reflexivos. Hoje, a reflexividade e suas marcas - como rastros da filmagem, presença da equipe, tematização do dispositivo etc. - torna-se condição da própria transparência (Feldman, 2008, p. 63).

Características do cinema moderno, de arte, acabam incorporadas pela produção *mainstream*, fenômeno para o qual Bordwell (2012) do mesmo modo atenta ao analisar a franquia *Atividade Paranormal*. Há nesses filmes quase que uma “visualidade tátil” (Heller-Nicholas, 2014) promovida pelas distorções da imagem feitas em pós-produção. Para buscar o real, a imagem se torna ainda mais irreal. A estética amadora como potencializadora do desconforto, vertigem e medo no horror *found footage* (Acker, 2017) mantém traços no *desktop horror*. Entretanto, a câmera na mão e diegética dá lugar às interfaces, que afastam ainda mais o elemento humano da captação de imagens e a tensão entre tecnologia e horror é simbolizada pela vigilância total (Figura 3).

A vigilância estabelece diversas camadas na narrativa de *Amizade Desfeita 2*, como destacamos no ensaio audiovisual de análise⁷. Assim que adentram em *The River* (Figura 2), há o uso da perspectiva, o que promove uma quebra na tendência de achatamento da imagem identificada até então. Como se a construção visual destacasse a mudança de situação aos personagens, a passagem por um

caminho sem volta da *dark web*. Os amigos percebem que estão expostos a um uso desconhecido da rede e, enquanto discutem, a imagem de fundo do software continua indicando a entrada deles no ambiente perigoso (vídeo 3:25).

A escuridão e as fronteiras cognitivas, segundo Thacker, remetem ainda ao esforço de compreensão do não-humano. Mathias Clasen (2017) observa resquícios de um comportamento primitivo no temor do escuro: “[...] quando as pessoas falam sobre medo do escuro, elas geralmente querem se referir ao medo de quais perigos podem se *esconder* no escuro” (Clasen, 2017, p. 32, grifo do autor, tradução nossa⁸). A pouca visão desorienta e ativa um estado de ansiedade que busca detectar qual é a ameaça. Ambos os espectros de como podemos denominar a escuridão no filme dialogam com os conceitos de Thacker e Clasen.

Em *Amizade Desfeita 2*, o avanço pelo caminho obscuro de interfaces estranhas, arcaicas, que remetem às explorações no *Internet Archive*, revelam que o jogo invasor na tela de Matias traz aspectos sombrios de uma espécie de competição para decidir formas de tortura e morte de outras pessoas (vídeo 4:16), algo semelhante ao *Assassination Market*, uma das primeiras ações de usuários da *dark web* descritas por Bartlett (2015).

Arquivos desconhecidos surgem na máquina do protagonista, que os abre e descobre vídeos de outras pessoas nas mais variadas situações. Contudo, as imagens vão ficando cada vez mais perturbadoras à medida que evidenciam os riscos que os vigiados sofrem (vídeo 5:02). Muitos espionam e acompanham as ações de desconhecidos. A ubiquidade se desloca para um mundo simplesmente inominável, impensável, inacessível, *darkness*.

Em pesquisa realizada com produções *found footage* (Acker, 2017), identificamos duas tendências para o uso das câmeras supostamente autônomas, operando sem a intervenção humana: de vigilância, aquela cujo artefato se encontra no alto, efetuando o registro em plano geral; e o aparelho que cai ao chão após a fuga de algum personagem e segue gravando.

Geralmente, os planos são abertos, em *plongée* (câmera alta), estáticos, em que os atores entram e saem do quadro. Já no segundo, os planos são fragmentados, diversas vezes confusos pela carência de informações sobre o que está se passando com os personagens. Assim,

⁷ O vídeo *Amizade Desfeita 2 – horror e experiência estética* foi editado por Éverton Barboza, graduado em Jornalismo pela Universidade Luterana do Brasil e pesquisador colaborador do Grupo de Pesquisa Horror e Experiência Estética. Disponível em: <<https://vimeo.com/horroreestetica>>.

⁸ “[...] when people talk about fear of the dark, they usually mean fear of what dangers may *hide* in the dark”.

o som se torna ainda mais fundamental na função de estabelecer a narrativa, uma vez que a imagem é obtusa. Na vigilância, a fundamental recorrência é a da câmera estática, o olho onipresente, que tem a função de captar manifestações do sobrenatural. Segundo Kittler, esse intuito já existia no começo da fotografia:

Um dos passatempos preferidos do ocultismo, que surgiu por volta de 1850 como adaptação à telegrafia elétrica, foi a caça a fotografias fantasmas. O obturador da câmera ficava aberto, mesmo quando nada se via na escuridão. Essas não-fotografias eram reveladas na esperança arnheimiana de que um espírito invisível ao olho humano houvesse se materializado exclusivamente na camada fotográfica (Kittler, 2016, p. 196).

É exatamente o que acontece em vários filmes – um aparelho é colocado em determinado local para a gravação do desconhecido, acaba registrando o sobrenatural ou a ameaça de algum intruso, o que identificamos em *Amizade Desfeita 2*. A vigilância maquínica estabelecida com a entrada no *The River* se torna ainda mais concreta quando os jogadores de caronte se mostram ao grupo de amigos (Figura 4) e explicitam as regras do jogo que define a morte das vítimas (vídeo 5:50).

A banalização dessas imagens vigilantes se ampliou após os ataques terroristas ao World Trade Center, em Nova York, e ao Pentágono, em Washington, em 11 de setembro de 2001 (Heller-Nicholas, 2014). A necessidade de vigiar o outro aumentou, assim como o medo, a paranoia, fazendo com que houvesse uma naturalização desses instrumentos na vida cotidiana. Múltiplas visualidades se tornaram naturalizadas em vários dispositivos (Acker, 2017). No filme de Susco, há ainda uma exacerbação das estruturas do digital nos filmes e a imagem computacional desmaterializa-se por completo nesses usos no cinema:

Ao contrário do cinema, a televisão já não é mais uma óptica. Podemos erguer um rolo de filme contra o Sol e reconhecer o que há em cada imagem individual. Os sinais de televisão podem ser interceptados, mas não contemplados, pois existem apenas como sinais elétricos. Só na entrada e na saída da sequência de transmissão, no estúdio ou na tela, os olhos ainda encontram um objeto de contemplação. O processamento digital de imagens pretende dar cabo também desses últimos restos do imaginário. A razão é simples:

os computadores, na forma como existem desde a Segunda Guerra Mundial, não foram construídos para o processamento de imagens. Acatando um pensamento de Vilém Flusser, podemos conceber a história de seu desenvolvimento como a abolição de qualquer dimensão (Kittler, 2016, p. 324).

Tal processo imaterial de constituição da imagem discutido por Kittler se transforma na gênese de obras como as geradas inteiramente por softwares. Elas só existem dessa forma em função das interfaces computacionais e ao revelar as estruturas de pixels exacerbam o desconhecimento da tecnologia na narrativa. Podemos afirmar que os filmes *found footage* e de *desktop horror* são os que hoje mais problematizam a dimensão desconhecida da técnica nas produções de massa, movimento necessário diante de um processo que cada vez se torna mais complexo:

O hardware dos computadores de hoje – a despeito de toda monotonia das centenas de milhares de transistores contidos em um único chip de silício – organiza-se de modo tão labiríntico que os engenheiros já não conseguem mais projetá-lo. Por isso a tarefa de desenvolver novos circuitos é assumida cada vez mais pelo CAD, o computer aided design. [...] os computadores assumem sua própria reprodução, que não produz meras imitações ou subconjuntos dos pais, mas aumenta a própria complexidade de geração em geração. (Kittler, 2017, p. 302).

É essa capacidade de se transformar das máquinas que invade uma zona cinza - o que desconhecemos desafia nossas capacidades cognitivas e sensíveis e, na ficção, adquire materialidade em *glitches*, interferências, pixelização, transições, solvências de imagens.

Ao identificar o invasor na casa da namorada, Matias tem o poder da vigilância, mas não o de salvar Amaya (Stephanie Nogueiras), que pela deficiência auditiva não reage aos apelos do namorado na tela. O andar do homem pelo apartamento se dá por *glitches*, congelamentos, solvências visuais. O som também apresenta interferências (vídeo 9:08), a ameaça é desconhecida, o horror é técnico, o que eu não consigo definir com clareza por circular na *dark web* é ubíquo e fugidio ao mesmo tempo (Figura 5).



Figura 4. Personagens do filme se dão conta da vigilância.

Fonte: *Amizade Desfeita 2 – Dark Web*



Figura 5. Interferências na imagem tornam visível e problematizam o desconhecido da técnica.

Fonte: *Amizade Desfeita 2 – Dark Web*

Considerações finais

Thacker, ao comentar o texto religioso medieval *The Cloud of Unknowing* (que aborda entre outras questões, a relação com o divino como uma experiência com o desconhecido) argumenta que “O pensamento questiona, se desenvolve e é levado a um ponto em que não pode mais continuar sem negar a si. Eu amo o que não posso pensar. Talvez essa seja também uma formulação precisa do ‘horror da filosofia’” (Thacker, 2015, p. 32, tradução nossa⁹).

O que não podemos pensar está no horror, na relação dele com a tecnologia, na *dark web* que, mesmo evitada, se estrutura como um submundo assustadora-

mente ubíquo. Assim, o *found footage* e o *desktop horror* ainda têm muito a dizer sobre a interação complexa com as máquinas, que não pode ser descrita somente pela chave de leitura do medo. Amamos o que não podemos discernir nesse universo cada vez mais obscuro.

O modo como *Amizade Desfeita 2* alcança tal problematização passa por outros agenciamentos com o espectador, conforme observado na primeira parte da análise do estilo. Há uma demanda performática, a necessidade de um conhecimento prévio do uso de softwares para a compreensão da narrativa. As diversas janelas, alternâncias de ponto de vista conduzem o público entre familiaridade e estranhamento em vivenciar, em plano

⁹ “Thought questions, develops, and is led to a point where thought can no longer continue without negating itself. I love what I cannot think. Perhaps this is also an accurate formulation of the ‘horror of philosophy’”

subjetivo pelo protagonista Matias, uma outra experiência visual com softwares e programas de uso cotidiano.

A relação de identificação, contudo, se estremece quando os personagens adentram na *dark web* – o filme passa a abordar a conexão entre horror, tecnologia, escuridão e vigilância. Esses são os elementos fundamentais da fruição estética com a produção norte-americana e, como desdobramento do *found footage*, o *desktop horror* consegue materializar esse entremeio da relação com a técnica, que é desconhecida por meio de *glitches* e outras interferências visuais e sonoras (vídeo 10:00 a 11:28). A abordagem estabelece uma aproximação dúbia com as máquinas entre estranhamento, temor e atração, sendo a passagem ao *The River* uma síntese de um tipo de cinema de horror que se consolida na contemporaneidade.

Referências

- ACKER, A. M. *O dispositivo do olhar no cinema de horror found footage*. Tese (doutorado), PPGCOM, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Abr., 2017.
- AKED, S. *et al.* “Determining what characteristics constitute a darknet”. In: 11TH AUSTRALIAN INFORMATION SECURITY MANAGEMENT CONFERENCE, Edith Cowan University, Perth, Western Australia, 2nd-4th December, 2013.
- BARTLETT, J. *The Dark Net: inside the digital underworld*. New York, USA: Melville House, 2015.
- BORDWELL, D. Return to Paranormalcy. *Observation on film art*. Novembro, 2012. Disponível em: <<http://www.davidbordwell.net/blog/2012/11/13/return-to-paranormalcy/>>.
- CASETTI, F. *The Lumiere Galaxy: 7 key words for the cinema to come*. 1 Ed. Madison: Columbia University Press, 2015.
- CLASEN, M. *Why Horror Seduces*. New York, USA: Oxford University Press, 2017. FELDMAN, I. O Apelo realista. *Revista Famecos*. Porto Alegre, n. 36, agosto de 2008. p. 61 – 68. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/4416>>.
- HELLER-NICHOLAS, A. *Found footage horror films: fear and the appearance of reality*. Jefferson, NC: McFarland, 2014.
- KITTLER, Friedrich. *Mídias ópticas*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.
- _____. *A verdade do mundo técnico: ensaios sobre a genealogia da atualidade*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2017.
- LARSEN, M. R.. “Desktop horror and captive cinema”. Confessions of an aca-fan. Blog of Henry Jenkins. Feb. 2019.
- LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. *A Tela Global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna*. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- STEVENS, T. “Regulating the ‘Dark Web’: How a Two-Fold Approach can Tackle Peer-to-Peer Radicalisation”, *The RUSI Journal*, 2009, 154:2, p. 28-33.
- THACKER, E. *In the Dust of this Planet*. [Horror of Philosophy, vol. 1]. Washington, USA: Zero Books, 2011.
- _____. *Starry Speculative Corpse*. [Horror of Philosophy, vol. 2]. Washington, USA: Zero Books, 2015.
- _____. *Tentacles Longer Than Night*. [Horror of Philosophy, vol. 3]. Washington, USA: Zero Books, 2015.
- WOOFTER, Kristopher. *Shoot the Dead: Horror Cinema, Documentary and Gothic Realism*. Tese de doutorado em Philosophy (Film and Moving Image Studies) da Universidade Concordia em Montréal, Canadá. 2016. Available in <<http://spectrum.library.concordia.ca/981984/>>. Access 10/27/2018.