

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL - PRODUÇÃO EDITORIAL**

Gerônimo Souto Lima

QUERIDO DAVID, VOCÊ É REAL?
ANÁLISE DE UMA NARRATIVA PRODUZIDA NO TWITTER

Monografia de Graduação

Santa Maria, RS
2022

Gerônimo Souto Lima

QUERIDO DAVID, VOCÊ É REAL?
ANÁLISE DE UMA NARRATIVA PRODUZIDA NO TWITTER

Monografia apresentada como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social – Produção Editorial na **Universidade Federal de Santa Maria**.

Orientador: Prof. Dr. Leandro Stevens

Santa Maria, RS
2022

Gerônimo Souto Lima

QUERIDO DAVID, VOCÊ É REAL?
ANÁLISE DE UMA NARRATIVA PRODUZIDA NO TWITTER

Monografia apresentada como requisito parcial para a obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social – Produção Editorial na **Universidade Federal de Santa Maria**.

Aprovado em 17 de fevereiro de 2022.

Leandro Stevens, Dr. (UFSM)
(Presidente/Orientador)

Sandra Depexe, Dra. (UFSM)

Bernardo Abbad, Mestrando (UFSM)

Santa Maria, RS
2022

RESUMO

QUERIDO DAVID, VOCÊ É REAL? ANÁLISE DE UMA NARRATIVA PRODUZIDA NO TWITTER

AUTOR: Gerônimo Souto Lima
ORIENTADOR: Prof. Dr. Leandro Stevens

O presente trabalho de pesquisa tem como propósito explorar as potencialidades da mídia social Twitter enquanto espaço para a produção de narrativas, tendo como objetivo principal observar de que formas o autor Adam Ellis se apropria dos recursos da plataforma para desenvolver sua narrativa *Dear David*. Para tanto, o trabalho tem como primeiro capítulo uma contextualização acerca de o que são narrativas, como se estruturam e os elementos que a compõem, ademais, também é abordada a relação entre realidade e ficção, haja visto que o narrador utiliza uma linguagem diarística, de relato pessoal para contar sua história. Na sequência, aborda-se a internet, desde sua criação, até o surgimento de ferramentas de Comunicação Mediada por Computador e o nascimento da Cultura de Participação que trouxe consigo a democratização da produção de conteúdo; é, então, apresentado o Twitter. Após uma breve apresentação do objeto, são apresentados os procedimentos metodológicos de Análise Crítica da Narrativa, de Motta (2013) e de Análise de Narrativa, de Gancho (1993), que foram amalgamados e adaptados para uma metodologia própria para a análise de *Dear David*. A partir desse aporte metodológico, foram identificados os elementos da narrativa e as estratégias de produção do efeito de real empregadas por Adam Ellis, para então discutir a forma como a narrativa se constrói na plataforma do Twitter. Constatou-se que Ellis faz pleno uso dos recursos oferecidos pela mídia social e usa as limitações impostas pela plataforma a seu favor, construindo uma narrativa fluída e envolvente, mostrando que o Twitter é um ambiente propício para a produção de narrativas.

Palavras-chave: Mídias sociais. Narrativas. Twitter. Dear David. Adam Ellis.

ABSTRACT

DEAR DAVID, ARE YOU REAL? ANALYSIS OF A NARRATIVE PRODUCED ON TWITTER

AUTHOR: Gerônimo Souto Lima
ADVISOR: Prof. Dr. Leandro Stevens

The purpose of this research is to explore the potentialities of the social media website Twitter, as a space for narrative production, with the main goal being to observe the ways in which the author Adam Ellis appropriates the resources of the platform to develop his narrative "Dear David". Therefore, the first chapter of this work is a contextualization about what are narratives, how they are structured and the elements that compose them, in addition to that, the relationship between reality and fiction are also approached, since the narrator utilizes a diaristic language, of personal reporting to tell his story. Following up, the internet is approached, since its creation, until the emergence of Computer Mediated Communication tools, and the birth of Participation Culture, which brought along the democratization of content production; Twitter is then presented. After a brief presentation of the research object, the methodological proceedings of Critical Analysis of Narrative, by Motta (2013) and Narrative Analysis, by Gancho (1993), are presented, which were amalgamated into a unique methodology for the analysis of Dear David. From this methodological input, the narrative elements and strategies for the production of a realism effect employed by Ellis were identified, in order to discuss how the narrative is constructed on Twitter. It is verified that Ellis did full use of the resources offered by Twitter and used the limitations imposed by the social media to his own favor, creating a fluid and engaging narrative, displaying how favorable Twitter is for the production of narratives.

Keywords: Social media. Narratives. Twitter. Dear David. Adam Ellis.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Cena do filme de 2008 “Batman: O Cavaleiro das Trevas”, dirigido por Christopher Nolan, na qual o Coringa, interpretado por Heath Ledger, conta uma história sobre suas cicatrizes para o mafioso Gambol.....	18
Figura 2 – Jared Vennett, personagem interpretado por Ryan Gosling em “A Grande Aposta”.....	24
Figura 3 – Tyler Durden e O Narrador, personagens interpretados por Brad Pitt e Edward Norton em “Clube da Luta”.....	25
Figura 4 – Take final do filme “A Bruxa de Blair”.....	31
Figura 5 – Site oficial do “Projeto Bruxa de Blair”.....	32
Figura 6 – Abas de Assuntos do Momento no Twitter.....	39
Figura 7 – Tweet original de Adam Ellis.....	46
Figura 8 – Querido David, ilustrado por Adam Ellis.....	47
Figura 9 – Foto tirada por Adam Ellis de uma estátua em um parque na cidade de Sapporo, no Japão.....	49
Figura 10 – Fotos tiradas por Adam Ellis da entidade Querido David em seu quarto..	50
Figura 11 – Fotos tiradas da entidade Querido David em cima da cama de Adam Ellis.....	52
Figura 12 – David desabando sobre o peito de Adam Ellis.....	53
Figura 13 – Foto publicada por Adam Ellis em seu perfil do Instagram.....	54
Figura 14 – Tweet de Adam Ellis tranquilizando seus seguidores.....	55
Figura 15 – Linha do tempo dos acontecimentos mais relevantes.....	55
Figura 16 – Exemplos de tweets que utilizam ancoragem.....	60
Figura 17 – Exemplos de citação direta.....	61
Figura 18 – Exemplo 1 de evidências imagéticas.....	62
Figura 19 – Exemplo 2 de evidências imagéticas.....	63

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
2 NARRATIVA.....	11
2.1 ESTRUTURA NARRATIVA.....	12
2.2 ENREDO E HISTÓRIA.....	14
2.3 TEMPO.....	15
2.4 ESPAÇO.....	17
2.5 PERSONAGENS.....	19
2.6 O NARRADOR.....	21
2.7 INTERPELAÇÃO (OU QUEBRA DA QUARTA PAREDE).....	23
2.8 O ESPECTADOR.....	26
2.9 FICÇÃO E REALIDADE.....	28
3 TWITTER.....	34
3.1 COMUNICAÇÃO MEDIADA POR COMPUTADOR.....	34
3.2 CULTURA DA PARTICIPAÇÃO E PRODUÇÃO DE CONTEÚDO.....	36
3.3 TWITTER.....	37
4 OBJETO E METODOLOGIA.....	41
4.1 O OBJETO.....	41
4.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	42
4.3 ETAPAS DE ANÁLISE.....	43
5 ANÁLISE.....	46
5.1 APRESENTAÇÃO DO ENREDO.....	46
5.2 ELEMENTOS DA NARRATIVA.....	56
5.2.1 CONFLITO, ENREDO E ESTRUTURA.....	56
5.2.2 PERSONAGENS E NARRADOR.....	57
5.2.3 TEMPO, ESPAÇO E AMBIENTE.....	58
5.2.4 GÊNERO.....	58
5.3 ESTRATÉGIAS DE PRODUÇÃO DO EFEITO DE REAL.....	59
5.3.1 ESTRATÉGIAS DISCURSIVAS.....	59
5.3.2 EVIDÊNCIAS IMAGÉTICAS.....	61
5.4 NARRATIVA NO TWITTER.....	63
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	66
REFERÊNCIAS.....	68

1 INTRODUÇÃO

A democratização do acesso à internet e o surgimento das plataformas de mídias sociais provocaram o nascimento de uma cultura participativa em que o consumidor passou a ser, também, um produtor de conteúdo. Dessa forma, quebrou-se a hegemonia das grandes empresas de comunicação, em favor de espaços que horizontalizam a comunicação e permitem que o cidadão comum possa não apenas satisfazer, mas também compartilhar seus interesses. Neste contexto, surgem inúmeras possibilidades quanto a criação de novas formas de conteúdo, mas também de inovação a partir de formas antigas, como as narrativas. Dentre as diversas plataformas de mídias sociais, uma se destaca por sua versatilidade: o Twitter. Uma plataforma de *microblogging*, o Twitter oferece aos seus usuários uma vasta gama de recursos, como a possibilidade de incluir materiais de foto, vídeo e áudio, compartilhamento de links, entre outros. Além disso, o Twitter permite que usuários se conectem não apenas por ligações afetivas, mas por interesses compartilhados, tornando-se seguidores uns dos outros.

Com um público tão diverso quanto o que povoa o Twitter, é natural que haja uma grande variedade de conteúdos produzidos na plataforma, incluindo um tipo narrativo próprio apelidado de Twitteratura. No entanto, surge o questionamento: o Twitter é um ambiente propício para narrativas? Para responder esta pergunta, foi selecionado um exemplo de narrativa produzida para o Twitter, a história de horror *Dear David*, escrita por Adam Ellis, narrando a história de um homem assombrado pelo espírito de uma criança morta. Sendo o Twitter um ambiente que Arfuch (2010, *apud* PASSOS, 2012) descreve como espaço biográfico, um local onde os sujeitos reafirmam sua subjetividade e compartilham partes do seu cotidiano, a linguagem dominante na plataforma é diarística, de relatos pessoais. Assim, *Dear David* é construída de forma a imprimir no leitor a ideia de que os fatos ali descritos são fatos ocorridos, no centro dos quais está o próprio Adam Ellis.

A pesquisa, portanto, foi norteada pelo objetivo geral de analisar o quanto propício é o Twitter enquanto espaço para produção de narrativas, e os objetivos específicos de: 1) identificar de que formas Ellis utiliza os recursos oferecidos pela plataforma; 2) identificar como utiliza os elementos da narrativa; 3) identificar as estratégias discursivas empregadas por ele para construir a ilusão de real.

No segundo capítulo é apresentado o conceito de narrativa, iniciando com seu significado cultural e depois as definições básicas de o que constitui o ato de narrar. Tendo como aporte teórico autores como Vogler (1998), Campbell (1949) e Todorov (1969), são apresentadas as principais formas nas quais narrativas se estruturam, e a partir de Mckee (2013) é oferecida uma definição para o conceito de estrutura narrativa. Esta estrutura é exemplificada por meio da trilogia Senhor dos Anéis, que a aplica no arco geral dos três filmes. Logo após, são apresentados os conceitos de enredo e história a partir das definições propostas por Bordwell e Thompson (2013), e as formas nas quais um enredo é construído, segundo Truby (2007). Após, são apresentados os diferentes elementos que constituem uma narrativa: tempo, espaço, personagens, narrador. Para conceituar estes conceitos, me apoio, mais uma vez, em Bordwell e Thompson (2013), e também em autores como Campos (2007), Nogueira (2009), Rabiger (2007). A seguir, é proposta uma discussão acerca do lugar do espectador e como ele passou a exercer um papel mais ativo com o surgimento das mídias sociais, e também uma discussão acerca da relação entre realidade e ficção, com aporte teórico de autoras como Losa (1987) e Schreier (2004).

No terceiro capítulo, é feita uma ambientação a respeito do surgimento da internet e a criação das ferramentas de Comunicação Mediada por Computador, utilizando de apoio Castells (2003) e Recuero (2009). A seguir, abordo o nascimento da Cultura da Participação, conforme definida por Jenkins (2009), e a disseminação do pólo emissor de conteúdo, conceito apresentado por Lemos (2005, *apud* RIMI, 2016). Tendo feita esta contextualização, falo sobre a plataforma do Twitter, e como ela constitui um espaço biográfico e também o surgimento da Twitteratura.

O quarto capítulo consiste de uma breve apresentação do objeto de pesquisa e então são abordados os procedimentos metodológicos que guiaram a análise de narrativa desenvolvida para esta pesquisa. Me apoiando em Motta (2013) e Gancho (1993), construo uma metodologia de análise que, busca, em um primeiro momento, identificar todos os elementos da narrativa e, a seguir, fazer um apontamento das estratégias discursivas empregadas pelo narrador para produção do efeito de real, conforme descritas por Barros (2005), e as evidências imagéticas que ele compõe para sustentar e fortalecer a ilusão de realidade construída. Tendo apresentado estes elementos individualmente, discuto-os enquanto conjunto e forma como eles constroem a narrativa no Twitter. Esta análise em si é apresentada no quinto capítulo.

Feita a análise, são feitos comentários a respeito da forma como Adam Ellis constrói a narrativa para a plataforma, e de que maneiras ele utiliza os recursos disponibilizados a ele. Ainda, são destacadas as astúcias empregadas por ele de forma a usar as limitações da plataforma a seu favor, tornando-as oportunidades em vez de obstáculos. A discussão final é concluída com apontamentos sobre o Twitter enquanto plataforma para produção de narrativas.

2 NARRATIVA

A narração é uma forma universal de comunicação. Ela pode transcender barreiras de linguagem e culturais, traduzindo as experiências individuais de diferentes povos para um formato no qual qualquer um consiga entender: uma história. Nas palavras de Polkinghorne (1988, *apud* CORTAZZI, 1994, p. 2), a narrativa é “o esquema primário por meio do qual a existência humana ganha significado”. O ato de narrar é parte da natureza humana desde antes da criação de alfabetos. Antes de serem contadas com palavras, histórias eram contadas por meio de gravuras entalhadas em pedras e pintadas nas paredes de cavernas. A narrativa “simplesmente está lá, como a própria vida” (BARTHES, 1975, p. 237). Narramos constantemente, ao contar sobre o nosso dia ou compartilhar uma lembrança da infância. Quando dormimos, sonhamos pequenas narrativas. A narração é fundamental para nossa compreensão do mundo (BORDWELL; THOMPSON, 2013). Mas o que, exatamente, podemos entender como narrativa?

Colocado de forma direta, uma narrativa é a exposição de um acontecimento ou série de acontecimentos mais ou menos encadeados, reais ou imaginários, por meio de palavras ou de imagens. Estes acontecimentos ou incidentes são todos selecionados e retirados da massa da história, uma “maçaroca de incidentes imaginados que pode constituir uma narrativa” (CAMPOS, 2007, p. 21), os quais o narrador seleciona e organiza no tempo, atribuindo a eles uma relação de causalidade (ONEGA; LANDA, 2014), a qual movimenta a narrativa. Os incidentes são expostos por meio do uso de sinais: linguagem, imagem, música e suas diversas combinações (RYAN, 2017).

Sabendo que o termo narrativa pode se referir tanto a produções literárias quanto a audiovisuais e sonoras, bem como histórias reais e imaginadas, penso ser necessário destacar que, a partir deste ponto, o uso do termo se refere, única e exclusivamente, a narrativas de cunho ficcional, audiovisuais. Faço esta delimitação pois vejo que exemplos de produções audiovisuais facilitam na compreensão dos conceitos explicados neste capítulo.

2.1 ESTRUTURA NARRATIVA

De acordo com Mckee (2013), a estrutura de uma narrativa se trata da escolha de eventos da vida dos personagens, organizada de forma sequencial e estratégica com o propósito de evocar emoções e reações específicas do receptor da história. Segundo a teoria de Todorov (1969), o Monomito de Campbell (1949) e a Jornada do Herói de Vogler (1998), toda - ou quase toda - narrativa se divide em três atos, que marcam o começo, o meio e o fim do enredo. “No Ato I você apresenta o problema, no Ato II você complica o problema e no Ato III você soluciona o problema” (SIMON, *apud* CAMPOS, 2007, p. 273).

Ato I: o início da narrativa que serve para ambientar o espectador no mundo da história e apresentar os protagonistas. Algo perturba a ordem daquele mundo e convida, ou lança, os personagens principais da história em uma aventura. É nesse momento que ocorre a transição do primeiro para o segundo ato. Ato II: Nessa aventura, os protagonistas conhecem aliados e inimigos. Ao longo da jornada, é comum que eles contem com a ajuda de uma figura misteriosa e sábia, que lhes explica tudo que eles (e o público) precisam saber em sua aventura. Os protagonistas passam por uma série de provações ao longo da história, até enfim encontrarem aquilo que buscavam, fosse aquilo uma espada lendária ou um livro contendo os segredos para a restauração da ordem. É nesse momento que a narrativa faz a transição para o terceiro ato. Ato III: a narrativa atinge seu clímax, os protagonistas têm de passar pela provação final e enfrentar a principal força antagonista da história. Derrotando essa força, eles alcançam o que buscavam e a ordem é restaurada, ou uma nova ordem é instaurada. A narrativa se encerra com os protagonistas retornando ao seu mundo, transformados pela jornada.

Para compreender melhor essa estrutura, trago a trilogia Senhor dos Anéis como um exemplo em que podemos observá-la. O enredo se inicia com Frodo Bolseiro, herói protagonista, vivendo sua vida normalmente no Condado dos Hobbits, até que o mago Gandalf lhe incumbe com a missão de levar o “Um Anel” à Montanha da Perdição para destruí-lo, de forma a impedir que Sauron, O Senhor do Escuro renasça e retome o poder sobre a Terra-Média. Ele, então, deixa o Condado acompanhado de seus amigos Samwise, Merry e Pippin, e parte na jornada até a montanha. Este momento marca a transição do primeiro para o segundo ato.

No segundo ato, ele conhece os personagens Aragorn, Legolas e Gimli, seus co-protagonistas, junto de quem funda a Sociedade do Anel. Em sua jornada em direção à montanha, Frodo passa por uma série de provações, sendo separado da maioria de seus aliados e tendo de sobreviver a confrontos com inimigos quase invencíveis, como os temidos Nazgul, escapar dos monstruosos orcs e da aranha gigante Laracna, e enfrentar o traíçoeiro Gollum. O segundo ato é composto da segunda metade do primeiro filme, o segundo filme inteiro e a primeira metade do terceiro filme. Dada a dimensão da obra, este segundo ato tem de acompanhar inúmeros enredos para além da jornada de Frodo, sendo o mais longo e mais complexo da narrativa.

O terceiro ato é quando Frodo chega, enfim, à Montanha da Perdição, que a história alcança seu clímax, e Frodo tem de enfrentar a principal força antagônica do filme: o próprio anel que jurou destruir e que agora tenta corrompê-lo. Ao destruir o anel e impedir que um grande mal ressurgja, o protagonista restaura a ordem na Terra-Média. Ao retornar para seu lar, Frodo percebe o quanto a jornada pesou sobre ele, e todas as cicatrizes, internas e externas, que carregava dela, como uma ferida em seu ombro da qual nunca se recuperou totalmente. Ao final da Terceira Era, ele, junto de seu tio Bilbo e o mago Gandalf, parte para as Terras Imortais.

A estrutura, como Vogler (1998) coloca, é um esqueleto o qual deve ser preenchido com os elementos pertinentes a cada narrativa individual, ela própria não deve ser um elemento de destaque ou ser seguida à risca demais.

Não é uma receita de cozinha nem uma fórmula matemática para ser aplicada rigidamente a toda história. Para ser eficiente, uma história não precisa seguir esta ou aquela escola, este ou aquele paradigma ou método de análise. A verdadeira medida do sucesso ou excelência de uma história não está na obediência a qualquer padrão estabelecido, mas em sua popularidade duradoura e efeito no público. Obrigar uma história a se ajustar a um modelo estrutural é botar o carro adiante dos bois. (VOGLER, 1998, p. 226)

Ainda que grande parte das narrativas siga esta ordem, ela pode variar. O narrador pode escolher remover estágios ou adicionar novos, nada disso fazendo com que percam seu impacto. A forma, segundo Vogler, deve seguir a função. O que dita como uma narrativa se estrutura são suas necessidades.

2.2 ENREDO E HISTÓRIA

Segundo Mesquita (1987), em seu sentido mais essencial, enredo é o arranjo da história, resultado do trabalho de seleção, interpretação e organização do narrador. O enredo são os incidentes ou eventos que estão ocorrendo no tempo presente da narrativa, que vemos explicitamente na tela. A história, como retromencionado, é uma maçaroca de incidentes imaginados que podem compor uma narrativa. Bordwell e Thompson (2013) definem a história como o conjunto de todos os eventos ou na narrativa, aqueles que são explicitamente apresentados, bem como aqueles que são inferidos. Ou seja, a história engloba tudo aquilo que ocorreu antes, como também aquilo que ocorre durante o enredo.

Sobre os eventos da história, McKee (2013, p.46) diz que só se considera evento aquilo que “cria mudanças significativas na situação de vida do personagem”, e esta mudança precisa ser alcançada através do conflito e expressa em termos de valor da história (qualidades da experiência humana que podem mudar do positivo para o negativo e vice-versa). Dada a relação de causalidade a qual movimenta todas as narrativas, todos os eventos de uma narrativa estão conectados (BORDWELL; THOMPSON, 2013). O enredo mostra ao espectador explicitamente como determinados eventos estão ligados por causa e efeito, e o leva a inferir as ligações entre outros, assim ajudando-o a compreender a história completa.

Um enredo é composto por fios narrativos, ou tramas. O enredo principal costuma levar o nome de Trama A, e os enredos secundários são Trama B, C, e assim por diante. As tramas secundárias, ou subtramas, acompanham outros personagens que não o protagonista, em uma jornada que eventualmente converge na trama principal. Estas tramas secundárias costumam ser apresentadas no segundo ato da história, de forma a apresentar elementos e eventos que complicam a trama principal. É possível, também, que uma subtrama seja utilizada para acompanhar outro aspecto da jornada do herói principal, como um romance que se desenvolve entre ele e outro personagem. Segundo Truby (2007), tramas secundárias tem o dever de servir à trama principal, avançando-a de alguma forma. Do contrário, elas cumprem a função de apenas estender a duração do enredo.

2.3 TEMPO

O que movimenta uma narrativa é a relação entre causa e efeito. Um incidente leva a outro, assim construindo uma sequência, que constrói uma história a partir da qual se faz uma narrativa. Esses incidentes ocorrem no tempo: eles seguem uma ordem cronológica, têm duração e frequência. Falarei um pouco sobre cada um desses fatores, a partir de Bordwell e Thompson (2013).

O formato audiovisual permite que um narrador apresente eventos fora da ordem cronológica, utilizando de *flashbacks* e *flashforwards*. Ou seja, lampejos do passado e do futuro, os quais possuem uma função explicativa, de aprofundar um personagem ou enfatizar a relevância de algo, ou evocativa, de despertar questionamentos no espectador. A essa prática, os autores dão o nome de embaralhamento. Apresentar eventos passados fora da ordem de cronologia pode servir como forma de explicar a relação de causalidade, mostrando ao espectador incidentes do passado de um personagem, que o ajudam a entender seu comportamento no presente. O filme “Garota Infernal”, de 2009, escrito por Diablo Cody e dirigido por Karyn Kusama, tem início com a protagonista interpretada por Amanda Seyfried presa em uma instituição psiquiátrica. Quando ela é levada para a cela solitária devido ao seu comportamento violento, ela narra ao espectador os incidentes que a levaram para aquele lugar em um *flashback*, o qual compõe a maior parte do filme. Vendo os eventos que transpassaram antes da personagem de Seyfried ser internada, entendemos a origem de sua raiva e as motivações por trás de seu comportamento. A apresentação de eventos futuros pode servir como forma de confundir e surpreender o público, despertando seu interesse e o deixando mais envolvido na história. Por exemplo, o filme “A Chegada”, de 2016, escrito por Eric Heisserer e dirigido por Denis Villeneuve, se inicia com a protagonista interpretada por Amy Adams perdendo sua filha de doze anos, por conta de uma doença incurável. Ao longo do filme, a personagem tem visões de sua filha que os espectadores acreditam ser memórias. É apenas no terceiro ato que entendemos que as visões, na verdade, se tratam de premonições. Ao entendermos que a perda sofrida pela personagem de Adams ainda está por vir e que, mesmo ciente do que vai acontecer, a personagem opta por continuar naquele caminho, o sentimento de tristeza que acomete o público é ainda maior.

Bordwell e Thompson (2013) distinguem três tempos de duração: o tempo da história, o tempo do enredo e o tempo de tela. O tempo da história se refere à soma de todos os eventos, tanto os que precedem o enredo principal, exibidos em forma de *flashbacks* ou apenas inferidos ou presumidos, como os apresentados no enredo explicitamente. O tempo do enredo se refere à duração dos eventos da história selecionados pelo diretor ou roteirista para fazerem parte da narrativa principal. O tempo de tela se refere ao tempo que o espectador leva para assistir ao filme. Uso como exemplo o filme “Pânico”, de 1996, escrito por Kevin Williamson e dirigido por Wes Craven. O enredo se passa ao longo de três dias em que um assassino mascarado aterroriza a cidade de Woodsboro. No centro da narrativa está Sidney Prescott, uma adolescente sofrendo com o aniversário de um ano da morte de sua mãe, vítima de um assassinato brutal. Ao final do filme, descobrimos que os responsáveis pela morte da mãe de Sidney são os mesmos que aterrorizam a cidade sob o manto de *Ghostface*. Assim temos um tempo da história de um ano e um tempo do enredo de três dias. Estes três dias são condensados em um tempo de tela de uma hora e cinquenta e um minutos.

Para que o enredo de três dias possa “caber” em um tempo de tela de uma hora e cinquenta e um minutos, é necessário que o diretor faça escolhas: quais momentos são importantes o suficiente para ser exibidos em tela e quais momentos são tão irrelevantes que podem ser deixados de fora, pois tudo que é visto na tela precisa ser significativo, ou funcional, como momentos que demonstram a passagem de tempo na narrativa. A escolha dos momentos importantes se chama planificação, a omissão dos momentos insignificantes é chamada de *elipse* (MARTIN, 2005). É apenas por meio destas duas práticas que o cineasta consegue segurar o interesse do público, deixando que os espectadores façam inferências sobre os momentos omitidos e mostrando a eles apenas aquilo que realmente lhes interessa no enredo.

A frequência temporal se refere ao número de vezes em que um mesmo incidente se repete em tela. A repetição costuma se dar por meio de *flashbacks* ou sonhos, para mostrar o quanto determinado momento afetou um personagem, ou mostrar novos detalhes deixados de fora anteriormente. No filme “Príncipe das Trevas”, de 1987, escrito e dirigido por John Carpenter, os estudantes sobreviventes compartilham todos de um mesmo sonho em que uma figura encapuzada emerge da igreja e lhes dá um aviso do futuro. Cada vez que esse mesmo sonho é mostrado, ele é modificado levemente de forma a revelar mais informações. Por meio da repetição

dessas cenas entendemos a urgência com que os sobreviventes devem agir para impedir que os estudantes possuídos concluam seu plano.

Além da ordem, duração e frequência, o tempo na narrativa também informa a época em que os eventos se passam (GANCHO, 1993). Esta constitui o pano de fundo do enredo e influencia na caracterização do espaço e dos personagens, desde a forma como se vestiam para a forma como se comportavam, seus valores, suas crenças, entre outros aspectos.

2.4 ESPAÇO

Em sua definição mais simples, o espaço é o lugar onde a narrativa acontece. Suas funções principais são a de situar as ações dos personagens e interagir com eles, afetando seus comportamentos ou sendo modificado por suas ações (GANCHO, 1993). Segundo Heath (1976), o espaço no audiovisual é construído não apenas pela composição visual de uma cena, mas a partir da montagem ou edição e como esta organiza o espaço, ajudando na compreensão do espectador das dimensões, distâncias e direções. Bordwell e Thompson (2013) separam espaço em três categorias: espaço do enredo e espaço do campo - ou seja, os espaços que vemos - e o espaço da história - ou seja, o espaço que imaginamos.

O espaço do enredo são os locais onde a narrativa ocorre. Uma sala de aula, um escritório, uma sala de espera. O espaço da história são os locais que a narrativa não mostra explicitamente, deixando para a imaginação do público. Uso de exemplo uma cena de “Batman: o Cavaleiro das Trevas”, filme de 2008, escrito e dirigido por Christopher Nolan, em que o Coringa de Heath Ledger explica para um dos chefes da máfia por que ele tem aquelas cicatrizes no rosto. Na cena, exposta na Figura 1, abaixo, ambientada em uma sala de sinuca (espaço do enredo), o vilão descreve sua infância problemática ao mafioso, falando sobre como ele e sua mãe sofriram nas mãos de seu pai alcoólatra. Apesar de não vermos um *flashback* mostrando a casa onde ele cresceu ou a noite em que seu pai matou sua mãe, a partir de seu monólogo, imaginamos a cena e o local onde ela acontece (espaço da história).

Figura 1: Cena do filme de 2008 “Batman: O Cavaleiro das Trevas”, dirigido por Christopher Nolan, na qual o Coringa, interpretado por Heath Ledger, conta uma história sobre suas cicatrizes para o mafioso Gambol.



Fonte: Batman: O Cavaleiro das Trevas, 2008.

Já o espaço do campo é o que vemos na tela, que está no campo da imagem, visível dentro do quadro. Entendemos, então, que o espaço, além de ser o lugar onde a narrativa acontece, é também o lugar ou lugares que a narrativa descreve.

Os personagens que povoam o mundo da narrativa, os sons de buzinas de carros e as músicas que tocam nos rádios, os letreiros em cima dos prédios, entre outros elementos, são chamados elementos diegéticos, pois estão inseridos no mundo completo da ação, o qual leva o nome de diegese (BORDWELL; THOMPSON, 2013). Estes elementos, portanto, fazem parte do mundo físico da narrativa. São elementos com os quais os personagens são capazes de interagir, e reconhecer. Já elementos como trilha sonora, créditos e legendas são todos elementos não diegéticos, eles existem fora do mundo da narrativa e não podem ser vistos ou ouvidos pelos personagens daquele mundo.

Espaço e tempo, acrescidos de clima, constroem o ambiente da história: o lugar e a época onde os eventos ocorrem, suas características socioeconômicas, seus valores morais e psicológicos (GANCHO, 1993). O ambiente situa os personagens no mundo de forma física, psicológica e social. Ele projeta os conflitos vividos por eles e também se coloca em conflito com eles.

2.5 PERSONAGENS

O conjunto de traços físicos e de personalidade, orientação sexual, valores, comportamentos, forma de se vestir, educação e profissão compõem a caracterização, mas o personagem é revelado por meio das escolhas que faz sob pressão (MCKEE, 2013). Um personagem, segundo Flávio de Campos (2007), representa pessoas ou conceitos na forma de um ser ficcional. O monstro que dá nome ao filme de 2014, escrito e dirigido por Jennifer Kent, “*O Babadook*”, por exemplo, é uma metáfora para o luto e depressão da protagonista da história, Amelia, uma viúva que teve de criar o filho sozinha. O vilão da franquia “*A Hora do Pesadelo*” Freddy Krueger, é, segundo o diretor e roteirista Wes Craven, a representação do pior medo de uma criança: o adulto que quer lhe fazer mal. Laurie Strode, como visto no “*Halloween*” lançado em 2018, escrito e dirigido por David Gordon Green, é a representação de uma pessoa cuja vida foi marcada por um trauma do qual ela nunca se recuperou. Por mais real que um personagem aparente ser, ele é sempre uma invenção, mesmo quando ele representa uma pessoa real (GANCHO, 1993).

E.M. Forster (1974, *apud* CAMPOS, 2007) separa três tipos de personagem: o personagem redondo, o personagem raso (ou tipo) e o arquétipo. Personagem redondo é aquele que possui traços vários de perfil e é capaz de surpreender o público de forma convincente, já o personagem raso é previsível, sendo pautado em um traço de perfil único, incapaz de surpreender de forma que o público acredite. O arquétipo é um molde preexistente a partir do qual um personagem é construído, como o Herói, o Mentor e o Arauto, entre outros (VOGLER, 1998). Em uma narrativa bem escrita, um personagem redondo não só se revela para o público e o surpreende através das decisões que toma, como passa por um processo transformativo internamente, que pode mudá-lo para melhor ou pior (MCKEE, 2013). Essa transformação, como já vimos, é entendida como parte da estrutura narrativa da Jornada do Herói.

Segundo Gancho (1993), o conflito é uma peça integral para o andamento de uma narrativa, pois ele a confere vida e movimento. Conforme definido pela autora, conflito é qualquer componente da narrativa em oposição a outro, criando tensão. No centro destes embates estão os personagens. É de suas relações com o ambiente, uns com os outros e também com si mesmos que nascem as oposições, e são suas escolhas e ações que determinam os desfechos. E, como mencionado anteriormente, é apenas através do conflito que os personagens alcançam mudanças em suas vidas

e passam por transformações. Dessa forma, vemos o quanto enredo e personagem estão entrelaçados: as escolhas do personagem afetam como o enredo deve continuar, e o enredo cria situações que colocam o personagem em conflito com outros componentes, e o forçam a tomar decisões que, não só revelam sua verdadeira natureza, como a transformam.

Segundo Mckee (2013), para que a tomada de decisões de um personagem seja convincente, ela tem de ser coerente com sua caracterização: generoso ou egoísta, ingênuo ou mundano, forte ou fraco, nas proporções certas. A combinação de suas qualidades deve levar o público a acreditar que ele faria as escolhas que faz, e tomaria as ações que toma. Para além da caracterização, vejo como importante que suas decisões estejam alinhadas com suas motivações e objetivos, os quais Campos (2007) define como sendo o que impulsiona as ações de um personagem, e o que ele busca alcançar com essas ações.

Ao compor uma narrativa, é necessário estabelecer uma referência a partir da qual ela será composta, e recebida pelo espectador. Para isso, pode ser selecionado um personagem principal, ou protagonista (CAMPOS, 2007). Ao colocar um personagem como protagonista da narrativa, o seu ponto de vista, ou seja, a forma como ele absorve e interpreta informações, é o que assume controle (RABIGER, 2007), portanto, sua subjetividade afeta o que é mostrado e como é mostrado. Esse ponto de vista afeta o conteúdo e formato da narrativa, podendo ser explícito, sob a forma de um personagem narrador, ou implícito, apenas gerando identificação do público com um personagem específico. Ainda segundo Rabiger (2007), é possível que uma narrativa utilize a subjetividade de um personagem secundário para contrapor ou intensificar a do personagem principal. É, também, possível que uma narrativa não tenha um personagem principal e ofereça uma estrutura de subjetividades equivalentes.

Trago como exemplo o filme de 1998, Prova Final, que acompanha um grupo de estudantes do ensino médio cuja escola é palco de uma invasão alienígena. No filme, os extraterrestres tomam posse dos corpos dos professores da escola e passam a tentar “contaminar” ou invadir os corpos dos estudantes, de forma a disseminar a invasão. Inicia-se, assim, uma investigação para identificar quem foi possuído pelos alienígenas, e quem continua “humano”. O filme, portanto, coloca todos os personagens como suspeitos. Para que o filme consiga trabalhar adequadamente o aspecto de investigação, é necessário que ele coloque os pontos de vista dos cinco

personagens centrais como equivalentes, de forma que possamos enxergar a todos com desconfiança, sem que a perspectiva de um deles influencie na forma como vemos os outros.

2.6 O NARRADOR

Flávio de Campos (2007) define o narrador como um “recurso narrativo que, a partir de um ponto de vista, percebe, interpreta, seleciona, organiza e, por fim, narra os pontos de foco que selecionou de uma massa da história” (p. 47). Segundo Gancho (1993), mais que um recurso, o narrador é peça integral na narrativa, sem a qual ela não existiria. Cardoso (2003) define o narrador como sendo um agente integrado no texto - aqui o termo se refere a um conjunto estruturado de sinais linguísticos, não necessariamente verbais -, responsável pela narração dos eventos no mundo ficcional e, portanto, uma entidade separada do autor. Como colocado por Nogueira (2008), o narrador é uma figura abstrata a qual é criada junto da narrativa, por meio da qual o autor recorta os acontecimentos dos quais se origina um texto narrativo, ou seja, história e enredo.

Stam, Burgoyne e Flitterman-Lewis (*apud* CARDOSO, 2003) postulam dois tipos de narrador: o narrador intradiegético e o narrador extradiegético. Intradiegético é o narrador inserido na diegese como personagem. Se ele narra a própria história, é um narrador homodiegético. Se ele faz parte daquele mundo, mas não da narrativa, é um narrador heterodiegético. Extradiegético é o narrador externo, este se expressa por meio de códigos cinematográficos, regulando registros audiovisuais, e não através de um discurso verbal. Ao narrador extradiegético, Gaudreault e Jost (2009, *apud* PEREIRA; SANTOS 2018) dão o nome de “grande imagista”.

Ao decidir a partir de qual ponto de vista uma narrativa será construída, se determina o tipo de narrador e como ele será posicionado. Segundo Campos (2007), se é do interesse do diretor construir uma estrutura de pontos de vista equivalentes, o narrador deverá ficar posicionado acima da massa da história, como um ser onisciente e onipresente, portanto podemos inferir que ele seja um narrador extradiegético. Se quer narrar a jornada de um protagonista, mas por uma percepção externa dos fatos, o narrador fica posicionado ao lado daquele personagem, ou ao lado de um personagem secundário que tenha o protagonista como seu ponto de foco. Nesses casos, o narrador permanece extradiegético. Se a jornada for narrada pelo próprio

protagonista, oferecendo seu ponto de vista e sua percepção dos fatos, o narrador está posicionado dentro do personagem, portanto é homodiegético. E se a história for narrada por um personagem cujo ponto de foco é o protagonista, oferecendo sua percepção e ponto de vista, então o narrador está posicionado dentro deste personagem secundário e é heterodiegético.

O ponto de vista do narrador não é um recurso fixo, podendo haver casos de hibridismo. Um narrador pode passar a maior parte de uma narrativa no ponto de vista do personagem principal, mas assumir um ponto de vista onisciente sempre que precisar mostrar fatos ocorrendo fora do alcance de visão do protagonista. Assim como pode fazer o caminho inverso, descendo de seu ponto de vista onisciente e se posicionando ao lado ou dentro de um personagem, para gerar um laço de empatia entre ele e o público (CAMPOS, 2007).

Por poder enxergar a história de diferentes pontos de vista, em inúmeros momentos no tempo e entender as múltiplas subjetividades que habitam o mundo de uma narrativa, o narrador sempre sabe mais que o espectador (NOGUEIRA, 2008). Devido a esse desnível informativo, o narrador tem sempre a capacidade de surpreender o espectador, induzi-lo ao erro em suas suposições, afastá-lo ou aproximá-lo empática e afetivamente de personagens. Dessa forma, segundo Nogueira, podemos ver o narrador como um dispositivo de mediação e gestão de informação.

Sendo o narrador um dispositivo de gestão de informação, tudo o que o público sabe sobre os eventos da narrativa são conforme ele os relata. Porém, o narrador não é sempre uma figura confiável, visto que é possível que ele ofereça informações falsas ou distorcidas, de forma que estas se adequem ao seu ponto de vista ou sua realidade desejada. Como é o caso da série “*Euphoria*”, da HBO, cuja protagonista e narradora é uma adolescente com problemas de vício em drogas. Dado que os eventos da série são todos narrados por ela, o espectador sabe apenas aquilo que ela sabe, ou que ela quer que o público saiba, mesmo que nem sempre ela esteja dizendo a verdade. Um exemplo disso é que, no quinto episódio da primeira temporada, o público é levado a acreditar que a protagonista e seu interesse romântico fizeram tatuagens iguais na boca. É apenas em um episódio especial, após o final da primeira temporada, que é revelado que aquilo não passava de uma fantasia, apresentada ao espectador como realidade. Esta prática de um narrador não-confiável é mais comum em obras com um narrador intradiegético.

2.6.1 INTERPELAÇÃO (OU QUEBRA DA QUARTA PAREDE)

Uma concepção do teatro ilusionista ou naturalista, a quarta parede seria uma divisória translúcida que separa o espectador de uma ação que se desenvolve independentemente dele (PAVIS, 2008, *apud* LUCAS, 2017), o tornando um *voyeur* que observa personagens agindo sem levá-lo em conta. Dessa forma, se um dos personagens observados reconhece a existência do espectador e se dirige a ele, ocorre o que é chamado de “quebra da quarta parede”.

Ao quebrar a divisória translúcida, o personagem assume um papel que Scheppler (2012, *apud* LUCAS, 2017) chama de figura interpelante. A interpelação, conforme Nogueira (2008) coloca, é uma estratégia que sublinha a narração enquanto processo de comunicação. A mediação narrativa se torna um processo notado pelo narrador e o espectador: quanto mais o narrador se dirige ao espectador, mais ele assinala a presença dos dois, e mais evidente se torna a narração.

Segundo Steindorff (2015), uma narração que utiliza a quebra da quarta parede ocorre em dois planos distintos: um plano narrativo tradicional do qual o espectador é um observador passivo, e um plano metalinguístico, para onde a figura interpelante e o espectador são transportados quando o personagem pratica a interpelação. Ainda segundo o autor, o narrador intradieético interpelante se coloca como estando no controle da narrativa quando, na verdade, a autoridade máxima da narrativa ainda é o grande imagista.

Antunes (2020) coloca que, ao quebrar a quarta parede, uma obra de ficção pratica a auto-reflexividade, isto é, ela tira vantagem de recursos narrativos que expõem seus limites ficcionais, revelando os mecanismos de enunciação do seu formato midiático (no caso deste trabalho, filmes), lembrando o espectador de que ele está, por exemplo, assistindo um filme. Além disso, a auto-reflexividade funciona para o narrador também: ele está ciente de que guia o público por uma narrativa e, portanto, ele reflete sobre si mesmo, os eventos e os personagens da história. Segundo Pereira e Santos (2018), por mais que a estratégia pareça testar a suspensão de descrença - pacto feito entre o público e a realidade da narrativa -, ela, na verdade, a fortalece, desde que os espectadores compreendam que, no universo daquela narrativa, aquela interação faz parte da diegese.

Steindorff (2015) determina que as interações do narrador com o espectador podem ocorrer de três formas: diegética, confessional e gestual. A interação diegética é definida como qualquer interpelação feita de forma explícita na diegese, geralmente visando informar o espectador de eventos transcorridos anteriormente ao início do enredo, oferecer previsões de situações que possam ocorrer em algum momento no futuro, ou explicar ao público a relevância de um personagem específico. A interação confessional é definida como a interpelação com propósito de expressar ao espectador um juízo a respeito de outros personagens, ou apresentar um momento de vulnerabilidade por parte do narrador, em que ele confessa seus medos ou expõe estratégias as quais está tramando, mas que não seriam bem vistas por outros personagens. É por meio dessa categoria de interações que conhecemos melhor a personalidade do narrador, seus valores morais e éticos, ou a falta deles. A interação gestual é aquela que se dá sem uso de palavras. O narrador interpela o espectador apenas movimentando as mãos ou lançando olhares. Esse tipo de interação costuma ocorrer quando uma previsão se concretiza, ou para reforçar algo expressado em uma confissão.

O filme de 2015 “*A Grande Aposta*”, dirigido por Adam McKay, narra as três histórias paralelas dos homens que previram a crise financeira de 2007 nos Estados Unidos, causada pela queda do mercado imobiliário. Mesmo acompanhando núcleos diferentes, o filme é narrado, em maior parte, pelo personagem interpretado por Ryan Gosling, visto na Figura 2, abaixo.

Figura 2: Jared Vennett, personagem interpretado por Ryan Gosling em “*A Grande Aposta*”.



Fonte: *A Grande Aposta*, 2015.

O filme utiliza o narrador interpelante para contextualizar o público sobre os eventos que levaram até a crise financeira, como a origem do negócio de compra e venda de títulos hipotecários. Como descrito anteriormente, cabe ao narrador, também, apresentar aos espectadores os personagens que, junto dele, previram o colapso iminente do mercado imobiliário e portanto decidiram apostar contra ele. Ocasionalmente, estes outros personagens também fazem interpelações, muitas vezes com o intuito de falar um pouco mais sobre eles, ou apenas oferecer comentário sobre algo que foi dito por outro personagem, de forma a adicionar uma camada de humor à cena. Quando algum termo é muito complexo para que o espectador leigo saiba o que ele significa, o filme utiliza uma estratégia diferente: em vez de fazer com que o narrador explique, ele “convida” celebridades para colocar em termos simples o que coisas como “operar vendido” ou “cdo sintética” são.

Em “*Clube da Luta*”, filme de 1999, dirigido por David Fincher, um homem que sofre de insônia crônica e distúrbio dissociativo de personalidade não diagnosticado, narra como ele e um parceiro, vistos na Figura 3, abaixo, fundam um clube onde homens tem experiências catárticas por meio de confrontos físicos, e como este parceiro, após reunir um número suficiente de membros para o clube, funda uma organização terrorista.

Figura 3: Tyler Durden e O Narrador, personagens interpretados por Brad Pitt e Edward Norton em “Clube da Luta”.



Fonte: Clube da Luta, 1999.

O filme é visto inteiramente pela perspectiva do personagem interpretado por Norton, o qual é chamado de “O Narrador”, pois não possui um nome definitivo ou oficial. Inicialmente, o espectador é levado a entender que O Narrador e o personagem

de Pitt, Tyler Durden, são personagens separados, que se conheceram em um voo. É na transição do segundo para o terceiro ato que é feita, tanto pelo público, quanto pelo narrador, a descoberta de que Durden, como visto ao longo do filme, é uma projeção criada pela mente do personagem principal para representar sua personalidade “alternativa”, a qual assumia controle de seu corpo quando ele pensava estar dormindo.

Com esses exemplos percebemos como a quebra da quarta parede é uma estratégia que funciona para múltiplos propósitos narrativos. Em “*A Grande Aposta*”, a interpelação é utilizada, principalmente, para prender a atenção do espectador e informá-lo de tudo aquilo que lhe será útil para compreender o funcionamento do mercado financeiro e os elementos que levaram à crise de 2008. Ao utilizar a interpelação, o filme adiciona camadas de humor a um tema que poderia ser maçante, dada sua complexidade, e encontra formas ágeis de explicar conceitos estranhos ao público geral. Já em “*Clube da Luta*”, ao colocar como responsável pela narração um personagem que sofre com insônia crônica, problema que pode causar alucinações, e distúrbio dissociativo de identidade, o filme faz o público enxergar por uma perspectiva não confiável, preservando os elementos de surpresa quando ele alcança suas reviravoltas. Mesmo sendo completamente diferentes, ambos usos da interpelação permitem ao espectador uma experiência de maior imersão nas narrativas, em vez de ejetá-lo dela.

2.8 O ESPECTADOR

Espectador, no sentido objetivo do termo, é uma testemunha. Alguém que assiste ou observa um acontecimento ou espetáculo. Quando se pensa em espectador, se imagina uma figura passiva, que não possui poder ou interesse em interferir naquilo que presencia. Esta concepção, porém, ignora os processos de percepção e interpretação feitos pelo mesmo, em um processo intelectualmente ativo. Ainda que não tenha poder de interferir nos desdobramentos da narrativa, o espectador pode exercer uma função ativa de reflexão crítica, questionamento e distanciamento da obra (VASCONCELOS, 2018). Com o surgimento dos sites de redes sociais, o espectador recebeu um espaço em que ele e o criador de uma obra poderiam interagir e, portanto, quaisquer questionamento poderia ser feito diretamente ao autor.

Há, também, o trabalho descrito por Nogueira (2008) de fazer inferências, acumular informações a respeito dos eventos e personagens conforme são disponibilizadas pelo narrador, perceber padrões de causalidade, analisar comportamentos, objetivos e intenções e, por fim, construir hipóteses a respeito do desfecho da narrativa. Um trabalho, que segundo o autor, é duplo, haja visto que o espectador “opera retrospectivamente sobre o que já sabe e prospectivamente sobre o que prevê, desse modo criando condições de inteligibilidade para o relato através das relações de causalidade que estabelece entre os eventos” (NOGUEIRA, 2008, p. 99).

É necessário, agora, trazer a distinção de Vítor Manuel de Aguiar e Silva (*apud* ARMANGE, 2004) entre receptor e destinatário: receptor é aquele que possui acesso à narrativa e a capacidade de decodificá-la, o destinatário é aquele a quem a narrativa é dirigida. O espectador é o destinatário do autor da obra, mas receptor da narrativa. O destinatário do narrador, ou seja, a figura a quem ele dirige o relato, é o narratário. De acordo com Nogueira (2008), o narratário, tal qual o narrador, é uma figura transitória, a qual existe apenas no texto narrativo, ou como colocado por Genette (1972, *apud* VASCONCELLOS, 2005), ele é um elemento da situação narrativa que habita o mesmo nível diegético de seu interlocutor.

Segundo Santos (2007), o narratário é, assim como o narrador, uma criação do autor. Sendo assim, podemos entender o narratário como semelhante ao leitor, ou no caso desta pesquisa, espectador implícito proposto por Iser (1996, *apud* ARMANGE, 2004), uma construção textual cujo propósito é materializar o “conjunto das pré-orientações que um texto ficcional oferece, como condição de recepção, a seus leitores possíveis” (ARMANGE, 2004, p. 45). Portanto, a função do narratário é, como coloca Nojgaard (1979, *apud* ARMANGE, 2004), determinar como o espectador interpreta os eventos da narrativa e se posiciona acerca deles. Ainda segundo o autor, um espectador desatento pode comprar a ilusão de que ele próprio está reagindo aos fatos da narrativa, e não apenas se apropriando das reações e valores do narratário.

De acordo com Piccinin e Steindorff (2017), ao ser interpelado pelo narrador, o espectador recebe a oportunidade de se tornar o destinatário idealizado pelo narrador, ou seja, a pessoa para quem a narração é dirigida. Dessa forma, o espectador passa a desfrutar de uma relação de cumplicidade com o narrador, “desfrutando de informações e confidências privilegiadas” (p. 159).

Da mesma forma que o narrador não é o autor, o narratário e o espectador são entidades separadas. O narratário é uma figura cuja existência depende da narrativa e cujas interpretações são designadas pela figura externa do autor. O espectador é uma figura externa à narrativa, podendo distanciar-se dela, refletir e questionar aquilo que observou. Ainda que, ao ser interpelado, o espectador tenha a oportunidade de se tornar o destinatário da narrativa, ele ainda pode se afastar dela uma vez que ela seja concluída.

2.9 FICÇÃO E REALIDADE

Ficção, colocada de forma simples, é uma história imaginada. O texto ficcional, como dito por Schreier (2004), é concebido como forma de um discurso de “e se...”. As pessoas, os lugares e os eventos descritos em uma obra de ficção não possuem um equivalente fora do universo da narrativa. Já realidade se trata daquilo que ocorreu. Um elemento real é um elemento que pode ser percebido fora de uma narrativa. Uma obra de não-ficção, como uma biografia, pode conter elementos fictícios e obras de ficção, mais do que conter elementos do real, são construídas em cima daquilo que se observa na realidade. Conforme posto por Losa (1987):

As ficções ditas realistas e as ficções ditas fantásticas têm ambas a ver com a mesma realidade, a das relações entre o sujeito efabulador e o mundo, assim como ambas recorrem a um processo idêntico de deslocação, aquele que leva à encenação imaginária de um qualquer faz de conta. Há uma realidade vivida pelo sujeito efabulador a que a ficção se reporta de maneira sempre mais ou menos desviada. Neste sentido poder-se-á dizer que realidade e ficção são a frente e o verso da mesma medalha, o cru e o cozinhado da mesma matéria prima, e que não tem qualquer utilidade distinguirmos ficções fantásticas. Ambas incluem os dois elementos básicos: a realidade vivida pelo sujeito e a efabulação com que esse sujeito a encobre. (p. 46)

Não se pode, portanto, colocar ficção e realidade como elementos que se antagonizam. Segundo Pereira e Santos (2018), é paradoxal esta concatenação, visto que a ficção visa, em maior ou menor medida, reproduzir no espectador o efeito da realidade. Este pode ser entendido como plausibilidade, ou verossimilhança, que segundo Bernardo (2010, *apud* PEREIRA; SANTOS, 2018) é a expressão máxima do realismo. Também não se pode colocar não-ficção como igual à realidade, visto que a não-ficção, para reproduzir um momento da realidade, precisa ficcionalizar alguns elementos, como diálogos, por exemplo.

De acordo com Schreier (2004), sob uma perspectiva semântica, uma narrativa reproduz com maior sucesso o efeito da plausibilidade por meio de uma combinação específica de elementos textuais reais ou irrealis, possíveis ou impossíveis. Se lembrarmos da adaptação de Orson Welles de A Guerra dos Mundos para a rádio CBS, a novela radiofônica utilizava-se de um formato conhecido para narrar os eventos: anúncios urgentes e boletins de notícias.

Ainda que a ideia de uma invasão marciana parecesse, e ainda pareça impossível e, portanto, irreal, o comportamento da rádio frente a ela parecia plausível, pois era como eles haviam agido ao relatar notícias sobre a ascensão do Terceiro Reich, e as movimentações de Hitler anteriores ao início da Segunda Guerra Mundial. Mesmo que os eventos descritos ao longo da transmissão parecessem impossíveis, a forma como foram comunicados era tão plausível que foi o suficiente para que espectadores desatentos, que não sabiam que estavam ouvindo uma obra de ficção, pensassem estar sob real ataque de um exército alienígena.

Continuando a citar Schreier (2004), o autor de uma obra, à medida que ele quiser que o receptor entenda que está consumindo ficção, insere na narrativa pistas de seu estatuto ficcional. A estas pistas, ele dá o nome de “sinais orientadores”. Se o receptor é capaz de compreender e interpretar essas instruções, ele consome a obra de forma “co-intencional”. Se o autor não é capaz de sinalizar os aspectos ficcionais de forma nítida, então pode ser que a narrativa seja recebida como não-ficcional.

Pode ser inferido que, no caso da Guerra dos Mundos, os sinais orientadores eram a própria natureza dos eventos descritos: uma invasão extraterrestre. O contexto da época, como descrito por Lovgen (2005), era de um mundo à beira da Segunda Guerra, “algumas pessoas ouviram apenas que ogivas estavam caindo e supuseram que elas houvessem sido enviadas por Hitler” (p?). Na mesma época, segundo o autor, o gênero de ficção científica estava ganhando popularidade, e a sociedade estava próxima de descobertas científicas sobre o espaço, “perigos espreitavam no exterior, por que não no espaço sideral?”. Argumento, portanto, que a complicação na recepção da obra não se tratava de falta de nitidez por parte da narrativa em seus sinais orientadores, mas a atmosfera de medo que dominava aquele período na história.

Devido às complicações em interpretação sobre o estatuto de realidade da obra, criou-se uma situação de caos generalizado em que, segundo noticiado pelo New York Times, vinte famílias abandonaram suas casas, em um bairro de Nova

Jersey, com os rostos cobertos por panos molhados para se protegerem de gás marciano venenoso. Algumas pessoas se esconderam em seus porões, outras lotaram rodovias tentando fugir da cidade. Nos dias que se seguiram, Orson Welles e a Rádio CBS tiveram de emitir pedidos de desculpas por disseminarem uma farsa e instaurar pânico nos ouvintes. Percebe-se, portanto, que a ficção, ao reproduzir com muita eficiência os efeitos de real, ultrapassou o limite de conforto do público, criando não só uma situação de medo, mas também diminuindo a confiança do público na mídia, segundo Lovgen (2005).

A Guerra dos Mundos não foi a primeira e nem a última obra de ficção a passar perto demais da realidade. Antes mesmo de H.G. Wells escrever a obra adaptada por Welles para o rádio, Samuel Richardson lançou seu romance *Pamela*, o qual era contado no formato de uma coleção de cartas escritas por uma jovem de quinze anos, vítima de avanços sexuais de seu empregador. E após Welles e sua radionovela, vieram obras como *Ghostwatch*, um documentário produzido pela BBC, o qual se apropriou da estética e convenções de um programa ao vivo, com direito a personalidades conhecidas da emissora interpretando elas mesmas, para narrar uma investigação paranormal na casa de uma família em uma cidade pequena a oeste de Londres.

Um caso de grande destaque foi “*A Bruxa de Blair*”, dirigido por Daniel Myrick e Eduardo Sanchez, filme de horror *found footage* lançado em 1999. No filme, três estudantes de cinema partem para uma pequena cidade chamada Burkittsville no estado de Maryland, nos Estados Unidos para investigar a famosa lenda da Bruxa de Blair, entidade que habitaria a floresta a norte da cidade e teria sido responsável pelo sequestro e assassinato de crianças nos séculos XVIII e XIX. Após entrevistarem os habitantes da cidade, os estudantes decidem explorar a floresta e montar acampamento. Nos dias que se seguem, eles são mantidos reféns da floresta, atormentados por uma entidade invisível. Todos os eventos são registrados por eles próprios, com suas câmeras amadoras, como visto na Figura 4 abaixo. Os totens que surgem da noite para o dia, os conflitos que surgem quando eles começam a se virar uns contra os outros, os barulhos que cercam seu acampamento enquanto eles tentam dormir e, por fim, suas mortes.

Figura 4: Take final do filme “A Bruxa de Blair”.

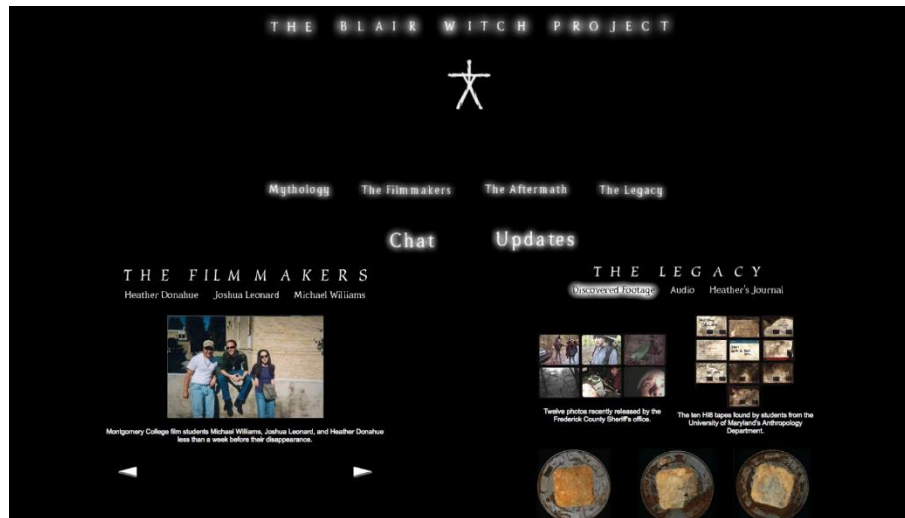


Fonte: A Bruxa de Blair, 1999.

A estética amadora do filme, com imagens trêmulas, ângulos tortos, enquadramentos mal definidos, iluminação imperfeita e áudio mal captado, aliados a diálogos improvisados e atuações naturalistas conferiam verossimilhança ao filme. Sendo apenas estudantes de cinema, era plausível que os personagens não soubessem manusear uma câmera perfeitamente. Devido à natureza improvisada do filme - os atores descobriam o desenrolar do enredo apenas conforme os diretores lhes davam informações por meio de bilhetes, dormiam nas barracas na floresta e eram acordados durante a madrugada com sons de bebês chorando, por exemplo -, suas reações de pavor eram genuínas. Por ser um filme de baixo orçamento, o elenco era composto apenas de atores desconhecidos interpretando personagens que levavam seus nomes reais. Mas o fator mais importante na recepção desta obra como sendo um produto de não-ficção foi sua campanha de marketing.

Um ano antes do lançamento do filme, os diretores Daniel Myrick e Eduardo Sánchez criaram um site oficial do “Projeto Bruxa de Blair”, visto na Figura 5 abaixo, detalhando a lenda da bruxa, e apresentando biografias dos estudantes desaparecidos. O site, seguindo o mesmo conceito caseiro e de baixo orçamento do filme, foi feito para aparentar ser criação dos próprios estudantes. Após a compra do filme pela Artisan Entertainment, a distribuidora assumiu controle do site e o atualizou com materiais novos, incluindo falsos relatórios policiais, depoimentos de familiares dos estudantes e uma linha do tempo que remetia até o século XVIII.

Figura 5: Site oficial do “Projeto Bruxa de Blair”.



Fonte: Perfil do Twitter do jornalista Simon Reynolds (@simonreyn), 2016.

Os gestores de marketing do filme posavam como usuários comuns da internet em fóruns online, onde compartilhavam os cartazes de “desaparecido” dos personagens, incentivando outros usuários a acessarem o site, e plantavam sementes de dúvida sobre a qualidade ficcional do filme. No website IMDb, base de dados online sobre cinema, televisão, música e jogos, as informações relativas ao filme foram manipuladas para que a informação biográfica dos atores constasse como “desaparecidos, morte presumida”. E, então, em Cannes, nos dias anteriores à premiação do filme, cartazes de “desaparecido” foram espalhados pelo festival. A campanha foi tão eficaz que a história do desaparecimento dos três estudantes apareceu em noticiários.

Apesar de algumas reações de aversão ao filme, como os casos de espectadores que relataram sair da sessão de cinema pensando ter assistido a um filme *snuff*¹, o filme foi recebido com entusiasmo pelo público e pela crítica. Segundo Breznigan (2001), após o lançamento do filme, a cidade de Burkittsville recebeu um fluxo maior de visitantes, pois fãs passaram a organizar grupos de busca, tentando encontrar os estudantes ou a própria bruxa. A crítica especializada, por sua vez, aclamou a criatividade dos cineastas Myrick e Sánchez para contornar os limites orçamentários (HARRIS, 2001).

¹ Filmes que mostram mortes ou assassinatos reais, sem a ajuda de efeitos especiais.

Percebe-se, então, uma divergência entre a reação à Guerra dos Mundos de Welles, e a reação ao filme “A Bruxa de Blair”. Enquanto a radionovela foi vista como uma traição da confiança do público, mesmo tendo sido divulgada como uma obra de ficção, a dubiedade do estatuto de realidade do filme foi a principal fonte de *hype* em torno dele. Uma possibilidade para explicar a diferença entre reações é que, conforme colocado por Castonguay (2002), ao final dos anos 1990, época em que o filme foi produzido e lançado, ocorria a popularização da *reality tv*, ou seja, os famosos reality shows. A Bruxa de Blair apelava para os novos interesses do público em produtos midiáticos que representassem a realidade. Além disso, com o advento da internet, era possível que espectadores se juntassem à brincadeira e passassem a exercer um papel ativo, participando do "obscurecimento dos limites entre realidade e ficção ao imitar as estratégias retóricas do filme e seus criadores” (CASTONGUAY, 2002, p. 70).

A internet, portanto, permitiu que a obra quebrasse algo que, por enquanto, chamarei de “quarta parede efetiva”. Se a quebra da quarta parede ocorre quando o narrador interpela o espectador, convidando-o a ocupar o lugar como seu destinatário, a quebra da quarta parede efetiva ocorre quando a obra convida o espectador a ser, não apenas um receptor ou destinatário, mas um participante dela. No capítulo a seguir, me proponho a discutir a respeito do surgimento da internet e seu papel na criação de uma cultura participativa que dá voz ativa ao receptor.

3 PRODUÇÃO DE CONTEÚDO E MÍDIAS SOCIAIS

A história da internet é marcada pela colaboração entre estudiosos, cientistas e entusiastas das tecnologias de informação e comunicação para a criação de uma rede de computadores.

Castells (2003) aponta que uma tendência “decisiva” na formação das redes de computadores se originou na comunidade de usuários do UNIX, um sistema operacional desenvolvido pelos Laboratórios Bell que, em 1974, foi liberado para as universidades, inclusive seu código fonte, com permissão dos desenvolvedores para alterá-lo. Em 1978, os Laboratórios distribuíram o programa UUCP, que permitia que computadores copiassem arquivos uns dos outros. No ano seguinte, quatro estudantes projetaram um programa para comunicação entre computadores UNIX, e em 1980 distribuíram gratuitamente uma versão aperfeiçoada dele em uma conferência de usuários UNIX, permitindo a criação da Usenet, uma rede de comunicação entre computadores.

No verão de 1980, a Usenet chegou à Universidade de Berkeley, onde havia uma rede de usuários da Arpanet. Os pesquisadores da universidade desenvolveram um programa para fazer ponte entre as redes, assim gradualmente amalgamando as duas redes, permitindo que várias redes se comunicassem entre si, congregando-se na forma da internet (CASTELLS, 2003). Em 1990 foi criada a aplicação que permitiu que a internet abarcasse o mundo. Tim Berners-Lee, um programador inglês, desenvolveu o software *Enquire*, que, conforme Castells (2003, p. 21) pontua, permitia “obter e acrescentar informação de e para qualquer computador do mundo conectado através da internet: HTTP, MTML e URI (mais tarde chamado URL)”. Em colaboração com Robert Caillau, ele construiu um sistema de hipertexto batizado de *world wide web* (www.), a rede mundial de computadores. A partir do trabalho de Berners-Lee, inúmeros navegadores foram desenvolvidos e colocados à disposição do público, como o Internet Explorer lançado em 1995 pela Microsoft. Segundo Castells (2003), ainda que o projeto da internet datasse da década de 1960, e viesse sendo desenvolvido por inúmeros grupos ao longo dos anos, “para a maioria das pessoas, para os empresários e para a sociedade em geral, foi em 1995 que ela nasceu” (p. 22).

3.1 COMUNICAÇÃO MEDIADA POR COMPUTADOR

O advento da internet abriu as portas para diversas transformações sociais, segundo Recuero (2009), como “a possibilidade de expressão e sociabilização por meio de ferramentas de comunicação mediada pelo computador (CMC).” (p. 24). De acordo com Naomi Baron (2002), a CMC pode ser vagamente definida como qualquer troca de mensagens de linguagem natural que ocorra por meio de uma conexão de computador. Jones (1995) expande essa definição, colocando a CMC como um “motor de relações sociais, que não apenas estrutura essas relações, mas também proporciona um ambiente para que elas ocorram” (*apud* RECUERO, 2010, p. 2).

A partir da necessidade de comunicação de vários públicos, para diferentes finalidades (comerciais, sociais, etc.), foram desenvolvidas diferentes ferramentas de CMC, como o correio-eletrônico (e-mail), os *Bulletin Boards Systems*, os fóruns, os bate-papos, a videoconferência e os blogs, dentre outras, como exposto por Oeiras e Rocha (2000). Como qualquer outra tecnologia, estas ferramentas evoluíram com o surgimento de inovações que traziam consigo novas funcionalidades a estes sistemas já estabelecidos (CALVÃO; PIMENTEL; FUKS, 2014), como a função de enviar um e-mail para múltiplos destinatários, a qual surgiu em 1975, cinco anos após o desenvolvimento do correio eletrônico, ou a função de anexar arquivos de imagem, vídeo e áudio, tornada possível em 1988.

Plataformas como os *Bulletin Board Systems* se tornaram obsoletas, porém foram influentes na construção de novas ferramentas de CMC. É possível, por exemplo, traçar um paralelo entre a interface de um BBS, criada de acordo com a metáfora de um quadro de avisos, em que um usuário postava uma mensagem e outros usuários respondiam, construindo uma *thread* (ou fio), com as linhas do tempo de plataformas atuais.

O avanço das ferramentas de comunicação mediada por computador não seria possível sem que houvesse uma evolução por parte dos dispositivos de comunicação. O surgimento de tecnologias de comunicação móveis, como *notebooks* e *smartphones*, permitiu que as pessoas estivessem constantemente conectadas às suas plataformas de CMC, por meio de programas de mensagens instantâneas como o *WhatsApp*, e aplicativos de mídias sociais como o *Facebook*. Esta constante presença digital provocou mudanças tanto na forma como as pessoas se comunicam, mas também na forma como elas se informam. Segundo Lima Junior (*apud* LIMA;

FREIRE, 2014), as mídias sociais possibilitam um espaço de discussão, compartilhamento e produção de informação relevante para a sociedade.

Percebe-se a força das mídias sociais enquanto fonte de informação com o alastramento de notícias falsas nos últimos anos e a adesão do público a movimentos firmados em teorias conspiratórias, como o movimento antivacina. Em contrapartida, observa-se também uma crescente apropriação das mídias sociais pela mídia tradicional, como uma iniciativa de levar informações para um público maior pois, como exposto por Abbad (2018), a internet e os sites de redes sociais permitem que o público leitor se aproprie, replique e difunda a informação, virtualmente, compartilhando-a com sua rede social.

Para além da informação, as mídias sociais também passaram a ser um espaço de produção e promoção de conteúdos dos mais variados gêneros, quebrando a hegemonia da mídia tradicional e se tornando um canal de consumo de entretenimento.

3.2 CULTURA DA PARTICIPAÇÃO E PRODUÇÃO DE CONTEÚDO

O ciberespaço, descrito por Lévy (1999, *apud* RIMI, 2016) como sendo uma forma de utilização das infra-estruturas de comunicação existentes, em vez de uma infra-estrutura técnica de comunicação por si só, trouxe consigo mudanças notáveis na forma como os indivíduos se relacionam e se comunicam. Uma delas, segundo Santaella (2010, *apud* RIMI, 2016) foi uma transformação no modelo de comunicação vigente, que passou de um sistema unidirecional para um sistema interativo bidirecional que permite ao receptor emitir mensagens para outros receptores ou para o emissor original.

As possibilidades trazidas com o ciberespaço e a globalização da comunicação permitiram que o cidadão comum alcançasse um lugar de maior visibilidade e pudesse exercer uma voz ativa e fornecer sua opinião sobre qualquer assunto. Assim, toda pessoa com acesso à internet e um dispositivo que se conecte a ela tem um espaço para se manifestar, discutir e moldar a opinião pública. Nasceu, então, uma cultura participativa que Jenkins (2009) define como sendo uma “cultura em que fãs e outros consumidores são convidados a participar ativamente da criação e da circulação de novos conteúdos” (p. 386) e, segundo Veras; Santos e Estevão (2016), valoriza dispositivos que horizontalizam a produção de conteúdos e demanda espaços que

permitam ao público compartilhar seus interesses mais pessoais. A esse fenômeno, Lemos (2005, *apud* RIMI, 2016) dá o nome de disseminação do pólo emissor de conteúdo.

Assim, nascem os *prosumers* (amalgamação dos termos em inglês *producer* e *consumer*), cidadãos comuns interessados em criar, produzir e distribuir produtos midiáticos. Segundo Oliveira (2017), estas práticas de produção amadora, colaborativa e sem fins lucrativos é oriunda da cultura de fã que, conforme a autora coloca, é “conhecida pela apropriação e transformação de conteúdo tomado emprestado da cultura de massa” (p. 160). Ainda de acordo com Oliveira, a natureza amadora do conteúdo permite que a produção se abra para experimentações com novas formas e linguagens. Conseqüentemente, segundo a autora, as linguagens e os modos de produção se tornam referências compartilhadas entre indivíduos e grupos abrindo espaço para formas de criação coletivas.

Nesse contexto, surgem as comunidades virtuais, que Rheingold (1995, *apud* RECUERO, 2009, p. 137) define como “agregados sociais que surgem da rede”. Estas comunidades são grupos formados com base em interesses em comum entre os atores, que permanecem em constante discussão. Destas comunidades nascem práticas como o *crowdsourcing*, uma prática colaborativa de coprodução e cocriação de conteúdos e produtos com base nos saberes compartilhados na rede. Um dos exemplos de maior popularidade desta prática é a Wikipédia, que se autodenomina uma enciclopédia aberta e colaborativa. Outra forma de produção coletiva é o *crowdfunding*, ou financiamento coletivo, que permite que criadores, através de sites como o Catarse, reúnam recursos para produção de projetos como curta-metragens e livros. Estas práticas contam com o aporte das mídias sociais enquanto espaços para promover estes projetos e conteúdos. Dentre estas plataformas, destaco o Twitter, que é a de principal relevância para esta pesquisa.

3.3 TWITTER

Fundado em 2006, por Jack Dorsey, o Twitter é, conforme descrito por Calvão, Pimental e Fuks (2014), uma combinação de influências de programas de mensagens instantâneas, SMS e plataformas de blog:

A publicação de mensagem centrada no autor é uma adaptação dos serviços de blog; os serviços de SMS pelos celulares influenciaram a

funcionalidade de troca de mensagens curtas de texto. A combinação dessas funcionalidades resultou em um sistema inovador, cujo sucesso contribuiu para a consolidação do microblog como um novo meio de conversação. (p. 68)

A influência dos programas de mensagens instantâneas é observada, segundo os autores, na presença de uma lista de amigos ou, no caso do Twitter, seguidores e perfis seguidos.

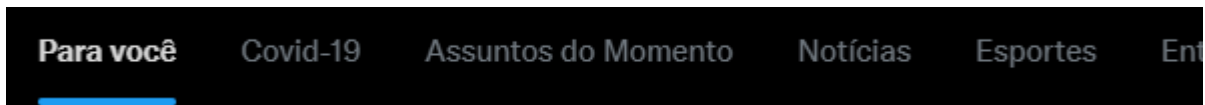
Oficialmente, a mídia social é considerado uma plataforma de *microblogging*. A prática é uma forma de comunicação fácil e leve que permite que usuários transmitam e compartilhem mensagens sobre seu cotidiano (JAVA *et. al*, 2007). Assim, o Twitter se tornou um espaço biográfico de circulação de vozes, subjetividades e microrrelatos (ARFUCH, 2010, *apud* PASSOS, 2012). Inicialmente, a plataforma convidava seus usuários a responder a pergunta “o que está acontecendo?” em até 140 caracteres - em setembro de 2017, porém, o limite foi duplicado, e agora as publicações comportam até 280 caracteres. Os usuários do Twitter, portanto, utilizam a plataforma como um meio para compartilhar atualizações pessoais com seus seguidores - amigos, familiares, e também desconhecidos -, por meio de publicações de teor diarístico. Também se utilizam da plataforma para publicar opiniões, comentários e interagir com publicações feitas por outros usuários.

Existem três formas principais de interagir com uma publicação: 1) O *retweet* (ou *retuíte*, na forma aportuguesada) é a forma de um usuário replicar a publicação de outro. Conforme colocado por Freire (2012), o *retweet* tem por propósito preservar a originalidade da mensagem e sua autoria. Ao *retweetar* uma postagem, um usuário a compartilha com sua rede social, mantendo o crédito do autor original. O botão de *retweet* também permite que um usuário replique uma postagem e adicione um comentário, permitindo que ele a questione, inicie um debate a partir dela ou apenas expresse sua opinião sobre o assunto. 2) O *like*, ou *curtida*, é uma forma do usuário expressar apoio e/ou concordância com uma publicação, sem necessariamente compartilhá-la com sua rede de seguidores. Os *tweets* *curtidos* por um usuário ficam salvos em uma aba em seu perfil, a qual pode ser acessada por outros usuários. 3) O *reply* é uma forma de interação em que um usuário responde à publicação de outro diretamente, equivalente aos comentários de outras plataformas como o Instagram e o Facebook. Tal como a *curtida*, o *reply* permite que o usuário interaja sem compartilhar a publicação. Por meio do *reply*, o usuário pode expressar apoio ou discordância às postagens de outros.

Em 2017, a plataforma de mídia social introduziu a ferramenta de *thread*, que possibilita que o usuário escreva uma série de tweets conectados por um “fio”, que indica que um *tweet* é a continuação ou complemento de outro. Dessa forma, a plataforma oferece aos usuários uma solução para quando os 280 caracteres permitidos por publicação não sejam suficientes.

Um destaque da plataforma são os *Trending Topics* ou Assuntos do Momento, uma lista em constante atualização com os termos e expressões mais reproduzidos, as *hashtags* mais utilizadas e também assuntos comentados. Estes assuntos são organizados em listas separadas: uma é feita de acordo com os interesses do usuário, outra de acordo com os assuntos gerais e outras três separadas nas categorias Covid-19, Esportes e Entretenimento, como visto na Figura 6 abaixo.. Clicando nos itens da lista, é possível acessar todos os tweets feitos utilizando determinada expressão ou hashtag, ou comentando algum assunto.

Figura 6: Abas de Assuntos do Momento no Twitter.



Fonte: Reprodução do Twitter, 2022.

De acordo com a plataforma backlinko, em 2021 o Twitter possuía um total de 396.5 milhões de usuários, mundialmente, sendo 206 milhões destes usuários ativos diariamente, dos quais 187 milhões são usuários monetizáveis. Em 2020, a receita gerada pela plataforma foi de 3.72 bilhões de dólares. Em julho do ano passado, Twitter estava em 16º lugar na lista das plataformas de mídias sociais mais populares do mundo, tendo 8,85% da base geral de usuários de mídias sociais do mundo. No ranking mundial, o Brasil fica em quinto lugar como país com maior número de usuários da plataforma. A plataforma se tornou palco para mobilizações sociais e políticas e propagação de assuntos a nível global. Seus usuários tendo o poder de interferir, de forma direta ou indireta, em questões sociais e políticas. Um exemplo recente foi a forma como, durante a CPI da Covid, usuários do Twitter se uniram em um esforço colaborativo para reunir vídeos, fotos e publicações e enviá-los, via plataforma, para senadores durante as sessões, de forma que eles pudessem usá-los como evidência para questionar e desmentir testemunhos dados pelos depoentes.

A possibilidade de acesso via dispositivos móveis e a rapidez na publicação de informações tornaram o Twitter uma ferramenta proveitosa para o jornalismo, pois permite que fatos sejam relatados conforme acontecem, com inclusão de recursos multimidiáticos, como fotos, vídeos e gravações de áudio. Outro recurso que se mostrou favorável à produção e circulação de conteúdo jornalístico no Twitter foi a *thread*, cujo uso por veículos midiáticos de referência, como a Folha de São Paulo, se observa bastante nos dias de hoje. O recurso permite que os jornais adaptem uma notícia para a estrutura do Twitter sem ter de limitá-la aos 280 caracteres. Ainda, é possível mostrar a relação entre esta notícia e outras, por meio da inclusão de links e material multimidiático.

Outra forma de apropriação do Twitter observada recentemente é a criação da *Twitteratura*, um gênero de narrativas produzidas na plataforma. Estas produções variam de criações autorais a adaptações de outras obras para a linguagem e estrutura do Twitter, mostrando o quão rica a plataforma é enquanto espaço para criação de conteúdo. Algumas narrativas são produzidas e publicadas de forma tradicional, desde sempre apresentadas como contos. Outras, são em forma de microconto, contendo a narrativa toda a apenas um *tweet*. Há, também, as narrativas produzidas em forma de relato, que se apropriam da cultura diarística do Twitter, e praticam aquilo a que chamei de quebra da quarta parede efetiva, borrando as linhas entre o real e o ficcional até que se exponham como ficção, geralmente após sua conclusão. Esta pesquisa tem como objeto uma destas narrativas, a qual apresento no próximo capítulo.

Não há como determinar, precisamente, o surgimento do termo “*Twitteratura*”, mas segundo Pereira e Maciel (2017), ele foi popularizado pela obra de 2009 “*Twitterature*”, escrita por Alexander Aciman e Emmett Rensin. É interessante notar que o surgimento do gênero narrativo data de antes da criação da ferramenta de *thread*, sendo inicialmente uma forma de microliteratura. Infelizmente, os trabalhos a respeito do gênero são escassos, tendendo a focar, em maior parte, na produção de microcontos.

4 OBJETO E METODOLOGIA

Este capítulo tem como propósito apresentar o objeto e os aspectos metodológicos da pesquisa desenvolvida. Este trabalho foi concebido, inicialmente, como um projeto experimental que visava reproduzir, em alguma escala, o fenômeno de *Dear David*. Devido à pandemia, não foi possível realizar o projeto e, portanto, optei por desenvolver uma monografia cujo objeto de pesquisa seria esta narrativa.

O sucesso de *Dear David* despertou, em mim, uma curiosidade acerca das potencialidades das mídias sociais, em especial o Twitter, como veículos ou dispositivos para a produção de narrativas ficcionais. Busquei, também, entender como o autor se aproveitou da linguagem, recursos e limitações da plataforma para compor sua narrativa.

4.1 OBJETO

Criada em 2017 por Adam Ellis, na época um ilustrador e autor de tirinhas para o website BuzzFeed, e autor publicado com as obras “*Books of Adam: The Blunder Years*” - uma coleção de ensaios e artigos publicados em um blog de mesmo nome - , e o livro de fotografia “*Tiny Hats on Cats: Because Every Cat Deserves to Feel Fancy*” - uma coleção de fotos de gatos usando pequenos chapéus -, *Dear David* é uma narrativa de suspense e horror sobrenatural que detalha como Ellis foi assombrado por uma entidade maligna que tomava a forma de uma criança chamada David. A primeira parte da narrativa foi publicada no dia sete de agosto de 2017, em uma *thread*. A narrativa recebia atualizações constantes, até ser concluída em fevereiro de 2018. Em junho daquele mesmo ano, ele voltou a tocar no assunto, para anunciar que os direitos da história haviam sido comprados por um estúdio, e a narrativa receberia uma adaptação cinematográfica.

Com o sucesso de seu trabalho no BuzzFeed, Ellis já havia conquistado um grande número de seguidores em seu perfil pessoal do Twitter - em dezembro de 2017, Ellis contava com 711 mil seguidores, não foi possível descobrir o número de seguidores antes da publicação da primeira *thread* em agosto -, o que permitiu que a narrativa atingisse um grande público desde o início. Como é da natureza da plataforma, os usuários compartilhavam a história por meio de retweets ou marcavam uns aos outros nas replies (ou comentários). Colaborando para a disseminação em

larga escala da narrativa, veículos de mídia como o Daily Mail, o Bustle e o próprio BuzzFeed começaram a produzir matérias sobre a história, apresentando teorias próprias e convidando especialistas em assuntos sobrenaturais para comentar. Ellis, porém, nunca concedeu entrevistas a respeito e, desde o anúncio do filme, a única vez em que Ellis falou sobre *Dear David* foi ao compartilhar a notícia de que a adaptação entraria em produção.

4.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Visando atingir os objetivos desta pesquisa, de analisar a produção de narrativa voltada para o Twitter, foi construída uma metodologia a partir de dois autores que propõem diferentes modelos de procedimentos metodológicos para análise de narrativas: Luiz Gonzaga Motta (2013) e Cândida Villares Gancho (1993).

Motta (2013), em sua obra “Análise Crítica da Narrativa” propõe uma metodologia que “busca observar a construção de significados na comunicação narrativa. Analisar como as pessoas compreendem, representam e constituem argumentativamente o mundo através dos atos de fala narrativos intersubjetivos” (p. 129). É, portanto, mais adequado considerar este procedimento uma análise de narração, em que se avalia as estratégias e astúcias comunicativas empregadas pelo narrador na construção do discurso narrativo, visando identificar de que formas ele pede que o destinatário interprete os fatos. Ou seja, mais importante que os fatos é a forma como estes são relatados. Assim, Motta propõe a análise de discurso em diversos planos, como o das estratégias argumentativas e as estratégias de produção dos efeitos estéticos. Para esta pesquisa, no entanto, optei por focar no conceito apresentado pelo autor de estratégias discursivas de produção do efeito de real. No entanto, não é possível afirmar que este trabalho emprega os métodos postulados por Motta, ainda que se aproprie de ideias apresentadas pelo autor para compor a discussão e análise.

Ainda que Motta apresente a ideia de estratégias de produção do efeito de real em sua obra, ele não se aprofunda em quais são estas estratégias e, portanto, sugere que o pesquisador consulte outros teóricos acerca de quais seriam estas estratégias de produção do efeito de real. Para tanto, consultei a obra de Diana Luz Pessoa de Barros, “*Teoria Semiótica do Texto*” (2005), como fonte para guiar a identificação das estratégias discursivas de criação do efeito de real. Utilizei, também, como fonte

secundária, o artigo escrito por Edson Fernando Dalmonte, “*Efeito de Real e Jornalismo: Imagem, Técnica e Processos de Significação*”.

Já Gancho (1993), propõe um modelo de análise para opinião crítica, em que os elementos da narrativa são identificados e comentados individualmente, e então como conjunto da obra. São estes elementos: o enredo e suas partes, os personagens, o tempo, o espaço, o ambiente e o narrador. Identificados os elementos, ela orienta que o próximo passo seja a identificação do tema, o assunto e a mensagem da narrativa. Por considerar que *Dear David* não possui um tema ou mensagem, apenas um assunto, optei por fazer uma adaptação própria e identificar aqui o gênero da narrativa e como ela se encaixa nas convenções deste gênero.

4.3 ETAPAS DA ANÁLISE

A primeira etapa foi a de identificação dos elementos da narrativa conforme o roteiro proposto por Gancho (1993). A começar pela apresentação do enredo, a identificação do conflito principal, e então o destacamento de suas partes: introdução, desenvolvimento, clímax e desfecho. Nesta etapa tomei a liberdade de incluir a identificação da estrutura narrativa, utilizando de referência os modelos estruturais propostos por Todorov (1969) e Vogler (1998).

Na sequência, foram identificados e classificados os personagens, de acordo com: protagonista (o herói principal da história), antagonista (a força opositora), personagem secundário (ajudantes do herói); e então se o personagem é caracterizado como personagem redondo (personagem bem desenvolvido), personagem plano (personagem pouco desenvolvido). Nesta mesma etapa identificou-se se a narração era em primeira ou terceira pessoa, e o tipo de narrador a partir da forma de narração: narrador onisciente ou intruso, se narra em terceira pessoa; narrador protagonista ou testemunha, se narra em primeira pessoa.

A terceira etapa foi a identificação do tempo e espaço e o ambiente que eles compõem, junto do enredo. Nesta etapa foi feito um resgate do conceito de tempo do enredo e tempo da história apresentado por Bordwell e Thompson (2013), e também o conceito de espaço do enredo e espaço da história, dos mesmos autores. Ainda, foi classificado se o tempo da narrativa é cronológico (eventos narrados na ordem em que ocorreram), ou psicológico (eventos fora da ordem natural). Tendo situado o

tempo e o espaço, analisei o ambiente (espaço, época e aspectos emocionais e psicológicos) construído a partir deles.

A seguir, foi identificado o gênero da narrativa e as convenções na qual ela se encaixa, utilizando de referência outros filmes de mesmo gênero e, também, um modelo de narrativas de horror proposto por Barnes (1966, *apud* GEORGE, 1982). Tendo identificado todos os elementos da narrativa, passei a analisar as estratégias de produção do efeito de real. Barros (2005) define os efeitos de real como ilusões discursivas de que os fatos relatados são “coisas ocorridas”, e de que o discurso copia o real.

A análise das estratégias de produção do efeito de real foi feita em dois níveis: o de estratégias discursivas e o de evidências imagéticas. A primeira etapa foi orientada pelo texto de Barros (2005), que indicava duas estratégias principais para a produção do efeito de real: o recurso semântico de ancoragem, e o recurso sintático de desembreagem.

O recurso semântico de ancoragem diz respeito ao ato de atar o discurso a pessoas, espaços e datas que o receptor entende como reais, de forma a ancorá-lo na realidade. Ao citar, no discurso, elementos de existência comprovada, como um lugar específico, por exemplo, o Centro de Ciências Sociais e Humanas da UFSM, o narrador estabelece um referente de realidade para o receptor, fortalecendo a ilusão de realidade. “Se são reais (...) os locais e os momentos em que os fatos ocorrem, torna-se verdadeiro todo o texto que a eles se refere” (BARROS, 2005, p. 59). No geral, o elemento citado na estratégia de ancoragem não serve como forma de avançar o enredo, apenas como uma forma de dar mais legitimidade ao discurso.

O recurso sintático de desembreagem consiste no ato de ceder a palavra a um interlocutor, em meio ao discurso narrativo, por meio de citação direta, para construir uma cena que serve de referente ao texto, auxiliando na formação da ilusão de real. Em vez de usar suas próprias palavras para descrever o que foi dito, o narrador utiliza discurso direto para replicar o que foi dito. Como explica Barros (2005), ao utilizar-se dessa estratégia, o narrador dá ao receptor a garantia de verdade, eliminando qualquer dúvida. “Teria [o sujeito] dito exatamente isso, nessa ordem, com esses termos, nesse contexto? Nada mais importa, pois a ilusão de realidade foi conseguida” (BARROS, 2005, p. 58).

A segunda etapa foi a de avaliar as evidências imagéticas apresentadas por Adam Ellis, entendendo o papel importante da fotografia na construção do efeito de

real, dado seu caráter de testemunho bruto e a crença de que a fotografia representa uma cópia do real. Nesta etapa, foram avaliadas a composição de imagem e as estratégias empregadas por Ellis para incorporar nas imagens uma estética realista.

Por fim, tendo analisado todos estes elementos individualmente, comentei sobre eles enquanto conjunto na construção de uma narrativa, como esta se organizou na plataforma do Twitter, de que formas Ellis soube tirar proveito dos recursos oferecidos pela plataforma, e como lidou as limitações impostas.

5 ANÁLISE

Este capítulo tem por objetivo apresentar as etapas de análise e a discussão gerada a partir de cada etapa. Se mostra necessário, no entanto, oferecer uma contextualização acerca da narrativa. Portanto, antes de apresentar as etapas, me proponho a trazer um resumo da história contada por Adam Ellis².

5.1 APRESENTAÇÃO DO ENREDO

É importante iniciar pontuando que todas as informações trazidas aqui foram retiradas do perfil do Twitter de Adam Ellis (@adamtotscomix), na época ilustrador de tirinhas para o BuzzFeed. A *thread* original foi publicada no dia sete de agosto de 2017. Tudo começou com o seguinte tweet (original na Figura 7 abaixo) “Então, atualmente, meu apartamento está sendo assombrado pelo fantasma de um menino morto e ele está tentando me matar. (thread)”.

Figura 7: Tweet original de Adam Ellis.



Fonte: Reprodução do perfil do Twitter de Adam Ellis (@adamtotscomix), 2017.

Na *thread*, Ellis detalha seu primeiro encontro com a entidade, o qual ocorreu durante um episódio de paralisia do sono. Uma criança de cabeça disforme, conforme visto na Figura 8 abaixo, sentada em uma cadeira de balanço próxima a cama, o encarava. Depois de um tempo, a criança levantou da cadeira e cambaleou em direção a Ellis. Antes que ela o alcançasse, ele acordou. Duas noites depois, a identidade da criança lhe foi revelada por meio de um sonho no qual uma menina o abordou em uma biblioteca. Ela lhe perguntou “Você viu o Querido David, não é?”, e então lhe explicou quem a criança era. Se tratava de uma entidade chamada David, a

² A narrativa pode ser acessada, na íntegra, pelo link: <<https://wakelet.com/wake/e6275d03-7bce-4789-9961-f3a04723cc71>>.

qual aparecia apenas à meia-noite e a quem poderiam ser feitas duas perguntas, desde que ao início da pergunta a pessoa dissesse “querido David”. Se a pessoa visitada fizesse uma terceira pergunta, ela morreria.

Figura 8: Querido David, ilustrado por Adam Ellis.



Fonte: Perfil de Adam Ellis no Twitter (@adamtotscmix), 2017.

Algumas semanas depois, Ellis reencontrou a entidade em sonho. Ele, então, perguntou “querido David, como você morreu?”, ao que o espírito respondeu “um acidente em uma loja”. Ellis fez a segunda pergunta: “querido David, o que aconteceu na loja?”, e ele respondeu “empurraram uma estante na minha cabeça”. Paralisado de medo, como ele mesmo descreve, Ellis viola a regra e faz uma terceira pergunta: “quem empurrou a estante?”, para a qual não recebe resposta. Ao pesquisar sobre acidentes envolvendo crianças em lojas, Ellis afirma não ter encontrado coisa alguma sobre um menino chamado David, ou de qualquer outro nome, na verdade. “Eu até tento pesquisar nomes diferentes - Daniel, Dylan, Devon. Nada”.

Todos os eventos descritos até o momento teriam ocorrido dois meses antes de Ellis publicar a *thread*. Nesse meio tempo, nada fora do comum havia ocorrido. Ele chega a dizer que havia esquecido da existência da entidade e até mesmo mudado para um apartamento diferente, porém no mesmo edifício residencial. “Eu acho que ele me perdeu”, ele fala em um tweet, mas nos últimos dias antes dele postar a *thread*, coisas estranhas haviam acontecido. Toda noite, perto da meia-noite, seus gatos se reuniam próximos à porta do apartamento e ficavam a encarando, como se houvesse algo ou alguém atrás dela. Isso continuou a se repetir nas noites seguintes.

Ellis, então, decidiu utilizar um aplicativo de gravação de áudio para captar sons em seu apartamento enquanto ele estivesse dormindo. Na primeira noite, 10 de agosto, foram 33 gravações. Ele escreve que “a maioria delas é bem vaga, [...] mas há três delas que me interessaram”. A primeira gravação consistia em um som de estalo e um ruído que soava como alguém dando um único passo. A segunda gravação consistia em dezesseis segundos de um ruído de estática. A terceira gravação continha mais um som de estalo e um gemido de Ellis enquanto dormia. “Essas gravações ocorreram entre duas e três da manhã. Não tenho explicação para elas. Vou continuar gravando e compartilhando se achar algo curioso”. Nas noites seguintes, o aplicativo passou a captar o mesmo som de estática, sempre entre duas e três da manhã.

Alguns dias depois, na noite de 14 de agosto, ele sonhou com David novamente. No sonho, a entidade parecia menor, como se tivesse encolhido. E não havia feito nada além de encarar Ellis. “De qualquer forma, parece um mau presságio”, ele escreveu. Na próxima vez em que ele encontrou David em sonho, na noite de 20 de agosto, a entidade o estava arrastando pelo braço por um armazém abandonado. Quando ele acordou no dia seguinte, havia um hematoma em seu braço. Naquele dia, ao sair para comprar um café, Ellis passou por um local que costumava ser um depósito de carrinhos de supermercado. O local, no entanto, estava completamente abandonado e vazio, com exceção de uma cadeira de balanço verde.

Outras ocorrências estranhas passaram a perturbar a vida de Ellis: seus gatos agora se reuniam em frente à porta mais cedo, agora por volta das 22h. Às 22h30, toda noite, Ellis recebia ligações de um número oculto. Em uma das ocasiões, ao atender, Ellis ouviu o mesmo som de estática que seu aplicativo de gravação registrava durante a madrugada, seguido de um “olá” sussurrado.

Alguns dias depois, no dia 28 de agosto, em preparação para uma viagem de férias ao Japão, Ellis comprou uma câmera de monitoramento, para poder observar seus gatos quando viajasse. Em um final de semana o qual decidiu passar na casa de um amigo, ligou a câmera para testá-la. A câmera mandava notificações para seu celular cada vez que captava movimento. Em um vídeo captado às 23h, era possível ver a cadeira de balanço, que Ellis transferiu para a sala, se movendo, como se houvesse alguém sentado nela. A câmera registrou outras ocorrências estranhas nos dias que seguiram, como um dos gatos de Ellis atacando algo invisível, e acompanhando-o com o olhar pela sala.

Algumas semanas passaram sem atualizações, até que, no dia 3 de outubro, seu último dia no Japão, Ellis saiu para uma caminhada e se deparou com uma estátua em um parque. A estátua era composta por várias pessoas escalando, e figuras femininas, segurando o que pareciam ser bebês. Um desses bebês, que pode ser visto na Figura 9 abaixo, possuía uma cabeça disforme, e se assemelhava muito à entidade. “Não sei, será que estou exagerando? Não parece que estou exagerando”, ele escreveu.

Figura 9: Foto tirada por Adam Ellis de uma estátua em um parque na cidade de Sapporo, no Japão.



Fonte: Perfil de Adam Ellis no Twitter (@adamtotscomix), 2017.

Após Ellis voltar de sua viagem, coisas estranhas começaram a acontecer com a eletricidade em seu apartamento, a principal sendo um problema na fita de LED conectada à sua televisão, ele relatou em uma *thread* publicada no dia 14 de outubro. Para que a fita funcionasse, a televisão precisava estar ligada, porém durante uma madrugada, a fita ligou sozinha. Quando ele foi até a sala conferir, a observou enquanto a fita ligava e desligava até, eventualmente, parar de funcionar.

A próxima atualização ocorreu duas semanas depois. Ellis havia chamado uma amiga para fazer uma limpeza espiritual no apartamento. Segundo ele, inúmeros médiuns e caçadores de fantasmas da televisão haviam entrado em contato com ele, oferecendo seus serviços. Não querendo trazer sensacionalismo para sua casa, ele optou por chamar alguém de confiança e que tivesse conhecimento do assunto. Por um tempo, após a limpeza, tudo parecia ter voltado ao normal, até que, uma noite, às 23h, quando ele foi buscar uma bebida na geladeira, notou que seus gatos estavam

sentados na janela olhando fixamente para fora. Ao verificar o que era que eles estavam encarando, viu uma figura parada no telhado de um prédio ao lado, encarando-o. Após um tempo, a figura desapareceu.

Sete de novembro, três meses depois de publicar a *thread* original, Ellis relatou ter sonhado novamente com David. O sonho era igual ao primeiro: a entidade estava sentada em uma cadeira, encarando Ellis enquanto ele dormia. Desta vez, porém, Ellis não estava totalmente paralisado e, portanto, quando David começou a se movimentar em sua direção, ele pegou o celular e tirou fotos do momento, vistas na Figura 10 abaixo. “Eu pensei, ‘se David vai me matar, talvez eu possa, pelo menos, ter evidências no meu celular’”, ele escreveu. Desta vez, a entidade conseguiu alcançar Ellis e subir em sua cama, murmurando algo inaudível. Foi nesse momento que Ellis acordou.

Figura 10: Fotos tiradas por Adam Ellis da entidade Querido David em seu quarto.



Fonte: Perfil do Twitter de Adam Ellis, 2017.

No dia 18 de novembro, Ellis relatou estar ouvindo sons estranhos vindo de cima de seu apartamento, o que, segundo ele, não seria possível, visto que ele morava no segundo andar de um duplex. Foi então que ele descobriu um espaço de 91cm entre o teto de seu apartamento e o telhado do edifício. Tentando descobrir do que se tratava o som, ele comprou uma vara longa para abrir uma escotilha localizada acima

da escada do prédio. Porém, antes que a vara chegasse, ele viajou para passar o feriado de Ação de Graças com sua família.

Os barulhos no teto continuaram quando ele retornou de viagem. Em uma noite, quando ele estava prestes a cair no sono, um estrondo alto, descrito por ele “como se alguém derrubasse uma bola de boliche”, o fez levantar da cama imediatamente. Segundo ele, a atmosfera em torno dele estava estranha, difícil de explicar. O som se repetiu cerca de quinze vezes, e foi então seguido por um som baixo, que parecia o de alguém caminhando no corredor. Depois disso, silêncio, e então ele se deitou novamente. Caiu no sono, sem perceber e acordou na manhã seguinte. Tudo estava de volta ao normal.

Naquela manhã, quando saiu para comprar seu café da manhã, Ellis notou pequenos detritos na escada do prédio, logo abaixo da escotilha. Ao olhar para cima, notou que a ponta de algo estava sob a porta da escotilha. Ao usar sua vara longa para abrir e conferir o que era, imediatamente o objeto caiu. Se tratava de um pequeno sapato de couro. Ele chamou seu síndico e pediu que ele verificasse o que mais havia dentro do forro do prédio. Tudo que foi encontrado foi uma bola de gude com uma pequena lomba.

Dois semanas se passaram sem atualização, e então no dia 13 de dezembro, Ellis fez um novo relato. Nos últimos dias, vinha se sentindo mal, com repentinos ataques de tontura e não conseguia dormir direito, pois sempre que caía no sono, acordava de supetão com a sensação de que alguém o estava observando. “Tudo parecia errado, como quando você está gripado e acorda de noite e não sabe dizer onde está”, ele escreveu. Este sentimento, ele disse, sempre acompanhava David, “toda vez que ele aparece, eu sinto uma malícia palpável”.

Usando um aplicativo no celular que tirava uma foto a cada 60 segundos, Ellis registrou tudo que se passava em seu quarto durante a noite. Ao acordar no meio da madrugada, decidiu conferir o que havia sido registrado até então. Segundo ele, haviam sido feitas cerca de 350 fotos. Conferindo-as, não notou nada fora do normal, nas primeiras 100. Mas, de repente, lá estava David, parado em uma cadeira, encarando Ellis enquanto ele dormia. Algumas fotos depois, ele desapareceu. Quando reapareceu, não estava na cadeira e sim ao lado da cama. Na sequência, apareceu em cima da cama, em pé, encarando Ellis e então olhando diretamente para a câmera, como pode ser visto na Figura 11 abaixo. As fotos que seguiram mostram Ellis dormindo, sozinho no quarto.

Figura 11: Fotos tiradas da entidade Querido David em cima da cama de Adam Ellis.



Fonte: Perfil de Adam Ellis no Twitter (@adamtotscomix), 2017.

No dia 20 de dezembro, Ellis anunciou que passaria um tempo fora do Twitter, pois visitaria a família no Natal. A atualização seguinte veio apenas no dia 3 de janeiro.

Durante o tempo na casa da sua família, Ellis havia se sentido melhor. Conseguia dormir, e parecia ter voltado à normalidade. Segundo ele, até olhou anúncios de apartamentos, cogitando se mudar. Porém, com o passar dos dias, ele voltou a sentir algo estranho. Uma noite, ao levantar para ir ao banheiro, Ellis diz ter sentido que havia algo se mexendo do lado de fora da janela. Na manhã seguinte, ele encontrou pegadas na neve. Na noite seguinte, mais uma vez ele pensou ter visto algo se movimentando no quintal escuro, e então de manhã, ele encontrou uma trilha de pegadas que levava a uma vala, nos fundos. Ao voltar para Nova Iorque, depois do Natal, ele afirmou ainda sentir a presença de David em seu quarto, observando-o de diferentes cantos. O aplicativo de fotos, porém, não captava mais a presença da entidade, com exceção de uma ocorrência.

Ellis disse ter um pesadelo em que David pairava em um canto do quarto e murmurava algo ininteligível. De repente, ele pairava sobre a cama, sua boca se movimentando mais rápido do que deveria. Ellis não conseguia se mexer, apenas olhar para ele. De repente, David desabou, e Ellis acordou, sem ar, com a sensação de algo batendo em seu peito. O aplicativo de fotos não exibia nada demais, com exceção de uma foto, vista na Figura 12, abaixo.

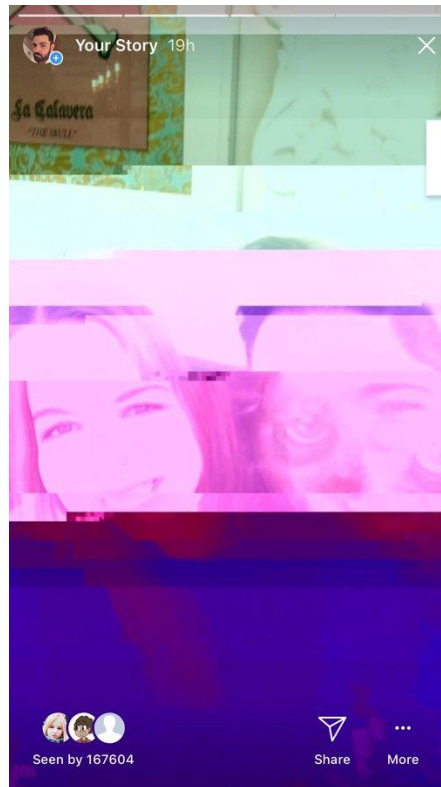
Figura 12: David desabando sobre o peito de Adam Ellis.



Fonte: Perfil de Adam Ellis no Twitter (@adamtotscomix), 2018.

A atualização seguinte veio apenas duas semanas depois, no dia 17 de janeiro. Segundo Ellis, ele havia passado bem naquele intervalo de tempo, com exceção de alguns problemas em relação ao tempo. Ele relatou ter, em mais de uma ocasião, olhado para o relógio e visto que uma hora havia se passado e ele não tinha memória alguma do que fez durante este tempo. Às vezes, ele ouvia alguém falando com ele, e quando pedia que a pessoa repetisse, ela afirmava não ter dito coisa alguma. Porém, a ocorrência de maior notoriedade foi em um domingo de manhã. Ele havia saído para um *brunch* com uma amiga, e postado algumas selfies nos stories do Instagram. Das três fotos postadas, as duas primeiras aparentavam ser fotos normais. Porém, a terceira foto, vista abaixo na Figura 13, apresentava um erro e havia preocupado alguns dos seguidores de Ellis.

Figura 13: Foto publicada por Adam Ellis em seu perfil do Instagram.



Fonte: Perfil de Adam Ellis no Twitter (@adamtotscomix), 2018.

“Eu sei o que parece. O que provavelmente é. Mas eu não sei se me importo mais”, ele escreveu em um tweet. Ele prometeu manter os seguidores atualizados caso algo mais acontecesse.

No dia 28 de janeiro, Ellis publicou um vídeo de seu gato miando para algo invisível. O vídeo não possuía legenda, e não foi seguido de qualquer explicação. No dia 3 de fevereiro, Ellis tweetou “tudo está bem”. Onze dias depois, ele publicou a seguinte mensagem, vista em seu formato original na Figura 14 abaixo, “por favor não se preocupem comigo. eu estou bem e tudo vai ser como era antes :)”. No mesmo dia, publicou mais um vídeo de seu gato miando para algo invisível. Estes tweets causaram preocupação nos seguidores de Ellis, pois eles os interpretaram como um sinal de que, em vez de matá-lo, David o havia possuído.

Figura 14: Tweet de Adam Ellis tranquilizando seus seguidores. “Por favor, não se preocupem comigo. Eu estou bem e tudo vai ser como era antes”.



Fonte: Reprodução do perfil de Adam Ellis no Twitter (@adamtotscomix), 2018.

No dia 12 de março, Ellis voltou ao Twitter e publicou uma última mensagem falando sobre o assunto. No tweet, ele afirmava estar bem, e que as coisas haviam se acalmado, então ele estava focando em seu trabalho como ilustrador e em outros projetos, mas prometia atualizar seus seguidores caso algo estranho acontecesse. Considero que esta mensagem serve apenas como um indicador aos seguidores de Ellis que sua narrativa havia chegado ao fim, portanto não a vejo como sendo parte da narrativa.

Ao todo, foram 20 *threads* publicadas por Ellis desdobrando a narrativa, elas variavam de tamanho, contendo, em média, entre 17 e 32 *tweets*. Visando facilitar a visualização e compreensão da narrativa, sua duração e ordem, destaquei os eventos mais relevantes em uma linha do tempo, conforme visto na Figura 15 abaixo.

Figura 15: Linha do tempo dos acontecimentos mais relevantes.



Fonte: Produção do autor, 2022.

Tendo apresentado o enredo, agora dou início ao trabalho de análise, a começar pela identificação dos elementos da narrativa.

5.2 ELEMENTOS DA NARRATIVA

A identificação dos elementos da narrativa foi feita agrupando os elementos de maior relação entre si: conflito, enredo e estrutura; personagens e narrador; tempo, espaço e ambiente; gênero. Após o processo de identificação, são tecidos comentários a respeito de como eles se organizam dentro da narrativa e como se classificam.

5.2.1 CONFLITO, ENREDO E ESTRUTURA

Os primeiros elementos a serem identificados, segundo Gancho (1993), são o conflito principal e as partes do enredo: introdução, desenvolvimento, clímax e desfecho. Aqui, acrescento também a estrutura narrativa. O conflito que movimenta a história é aquele entre Adam Ellis e a entidade que o assombra, Querido David: David quer fazer mal a Ellis, e Ellis quer se ver livre do espírito. Há uma tensão constante entre o narrador e o espírito que o perturba, por meio de sons, movimentando objetos e fazendo aparições durante a noite.

A primeira *thread* publicada por Adam Ellis contém todo o primeiro ato da narrativa. Logo de início ela já entrega as informações principais das quais o leitor precisa com a afirmação “meu apartamento está sendo assombrado pelo fantasma de uma criança morta e eu acho que ele está tentando me matar”. Ela oferece contexto sobre as primeiras interações com a entidade - o primeiro sonho, a revelação -, e então marca o ponto de virada para o segundo ato, quando Ellis relata ter quebrado as regras e feito uma terceira pergunta.

O segundo ato da narrativa, onde ocorre o desenvolvimento e complicação do enredo. Essa fase compõe a maior parte da narrativa. Os eventos presentes nela datam de agosto de 2017 até janeiro de 2018. Fazem parte deste segundo ato o sonho em que David arrasta Ellis pelo braço em um armazém vazio, as ligações de um número estranho, as ocorrências estranhas captadas pela câmera de monitoramento, a viagem para o Japão e o fatídico encontro em que Ellis consegue fotografar a

entidade em seu quarto. O clímax da narrativa, que marca o ponto de virada para o terceiro ato, ocorre quando tem o pesadelo em que David paira sobre sua cama e então desaba sobre ele.

O terceiro ato, onde ocorre o desfecho, é a menor parte da narrativa. Composto pelos tweets feitos entre 17 de janeiro e 14 de fevereiro. Aqui, Ellis apresenta sinais de ter sido possuído pelo espírito que o assombrava, e não morto por ele. Nota-se uma demarcação evidente de começo, meio e fim na narrativa, encaixando-a na estrutura de três atos. Mais que isso, é possível notar, também, etapas da estrutura proposta por Todorov (1969): a perturbação da ordem, o reconhecimento do problema, a tentativa em solucionar o problema e por fim a instauração de uma nova ordem.

5.2.2 PERSONAGENS E NARRADOR

Os próximos elementos da narrativa a serem identificados, segundo Gancho (1993), são os personagens e o narrador. Em *Dear David*, temos dois personagens centrais: Adam Ellis e a entidade Querido David.

Na narrativa, Ellis cumpre o papel de herói protagonista. Ele é o personagem principal, pelo qual o público torce, e o único que pode confrontar a força antagonista. Ellis é um personagem redondo, ou seja, é um personagem de profundidade, cuja caracterização é bem construída. É possível perceber o quanto a jornada transforma Ellis, por meio de uma de suas publicações finais, quando ele afirma “eu não sei se me importo mais”, indicando o quão cansado e desesperançoso ele se tornou.

Ellis é, também, o narrador da história, sendo, portanto, um narrador intradieético, protagonista. Sua narração se dá por meio de uma linguagem diarística, que dá à história o formato de um relato pessoal. Por ser o narrador, seu ponto de vista é o que controla a história, o que eleva o investimento emocional do público, provocando um maior sentimento de empatia. David, por sua vez, cumpre o papel de antagonista. Uma entidade maligna, ele é o personagem que o público deve temer. Ele é um personagem plano, raso, cujo único traço de personalidade é o desejo de assombrar e fazer mal ao protagonista.

Personagens como a menina do sonho, o síndico de Ellis, e sua amiga que realiza a limpeza espiritual em seu apartamento são personagens secundários, cujas

participações pequenas na narrativa são unicamente para desempenhar o papel de ajudantes do protagonista.

5.2.3 TEMPO, ESPAÇO E AMBIENTE

Segundo o roteiro de análise proposto por Gancho (1993), o próximo passo é identificar o tempo e o espaço da narrativa; e o ambiente composto por eles. *Dear David* ocorre durante o segundo semestre de 2017 e em janeiro e fevereiro de 2018. Resgatando os conceitos de Bordwell e Thompson (2013) de tempo da história e tempo do enredo, separo a duração da narrativa como sendo: sete meses de história, pois os eventos tiveram início em julho de 2017; e seis meses de enredo, pois a narração dos fatos foi apenas a partir de agosto. A narrativa segue em tempo cronológico, ou seja, os eventos são apresentados na ordem em que acontecem.

O enredo é situado, em maior parte, no apartamento de Ellis, em Nova Iorque, sendo este o local em que a entidade se manifesta com maior força, interagindo com elementos do espaço e fazendo aparições. Fora do apartamento de Ellis, outros espaços no qual o enredo ocorre são o armazém pelo qual ele passa todos os dias, a praça em Sapporo na qual ele vê a estátua e a casa dos seus pais, no estado de Montana. Percebe-se que espaço é e não é importante para a narrativa, pois ainda que as manifestações mais agressivas por parte de David ocorram apenas no apartamento de Ellis, não parece haver lugar para onde ele possa ir sem que a entidade o siga. Dentre os espaços da história se destaca a biblioteca do sonho de Ellis

Dessa forma, é composto um ambiente de alta tensão psicológica, em que Ellis não se sente seguro, mesmo quando semanas passam sem ocorrência. David parece sempre encontrá-lo novamente, não importa onde ele esteja, ou para quão longe ele vá.

5.2.4 GÊNERO

No roteiro de Gancho (1993), é indicado que seja feita a identificação do tema, o assunto e a mensagem da narrativa. Ainda que se possa apontar um assunto na narrativa criada por Adam Ellis, não há um tema ou mensagem a serem encontrados. Portanto, nesta etapa, opto por descrever de que forma *Dear David* se caracteriza como narrativa de horror.

Dear David é uma narrativa de horror sobrenatural: um homem em conflito com uma entidade maligna que busca lhe fazer mal, e da qual ele não consegue escapar. Daniel Barnes (1966, *apud* GEORGE, 1982) coloca que narrativas de horror costumam se estruturar da seguinte forma: o protagonista recebe um aviso sobre algo que é proibido - no caso de *Dear David*, Adam Ellis é instruído a não fazer uma terceira pergunta -, ele viola a proibição - ele faz uma terceira pergunta -, ele enfrenta as consequências da proibição - Ellis é possuído pelo espírito de David.

Um aspecto bastante comum em narrativas de horror sobrenatural é o comportamento predatório da entidade que, no fim das contas, não visa matar sua vítima, mas fragilizá-la para poder então torná-la sua hospedeira. Algumas obras recentes que incorporam este elemento são “*Invocação do Mal*”, de 2013, escrito por Chad e Carey Hayes e dirigido por James Wan, e o retromencionado “*O Babadook*”, de 2014. Assim, vemos David agir de forma cada vez mais agressiva até que, enfim, Ellis chega em um ponto de exaustão psicológica e emocional em que se vê desesperançoso e, portanto, deixa de se importar com o que possa acontecer, abrindo-se para que David tome posse de seu corpo.

Há, também, os elementos mais óbvios de horror. São eles: os sons misteriosos, as ligações de número desconhecido, os vultos que Ellis via no correr de seu prédio e a força invisível que move objetos e pode ser sentida e percebida pelos gatos de Ellis.

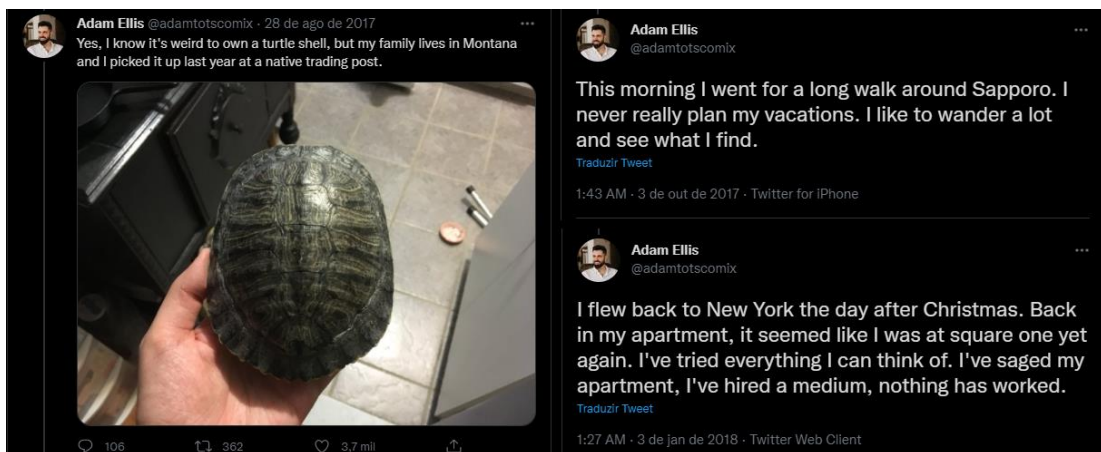
5.3 ESTRATÉGIAS DE PRODUÇÃO DO EFEITO DE REAL E OS SINAIS ORIENTADORES

A análise de estratégias de produção do efeito de real é feita em duas categorias: estratégias enunciativas e evidências imagéticas. Na primeira categoria, são identificados elementos utilizados por Ellis no texto para ancorar seu texto na realidade. A segunda categoria analisa as evidências imagéticas trazidas por Ellis para comprovar a existência e presença da entidade e demais elementos relevantes à narrativa.

5.3.1 ESTRATÉGIAS ENUNCIATIVAS

Dada a natureza diarística da narrativa, era necessário que Ellis incorporasse em sua narração estratégias que reproduzem o efeito de real, visando atribuir verossimilhança à sua história. Conforme define Barros (2005), efeitos de real ou de realidade são as ilusões discursivas de que os fatos contados são coisas ocorridas e de que seus personagens são seres de carne e osso. A autora coloca que estes efeitos são, principalmente, construídos a partir do recurso semântico de ancoragem: o discurso é atado a pessoas, espaços e datas que o receptor reconhece como reais ou existentes, concretizando os personagens, o espaço e o tempo da narrativa, preenchendo-os com traços sensoriais que os tornam “cópias da realidade”.

Figura 16: Exemplos de tweets que utilizam ancoragem.



Fonte: Reprodução do Twitter de Adam Ellis, 2017/2018.

Observa-se nos exemplos na Figura 16, acima, o uso do recurso de ancoragem por parte de Ellis. Ao falar que sua família mora em Montana, e ele havia comprado um casco de tartaruga em um posto de comércio nativo-americano no ano anterior, Ellis não está contribuindo para o avanço do enredo, porém ele está apresentando elementos de referência ao público, que ancoram sua narrativa na realidade, pois o público reconhece que o estado de Montana existe, assim como existem pontos de comércio nativo-americanos, onde itens como cascos de tartaruga são vendidos. Já em outro *tweet*, Ellis menciona estar passeando por Sapporo, uma cidade no Japão. Mais uma vez, a menção da cidade não avança o enredo, porém estabelece um ponto de referência de algo que existe, ancorando a narração na realidade. Já em outro *tweet*, Ellis menciona ter voltado para Nova Iorque no dia após o Natal. A data é irrelevante, visto que a publicação foi feita apenas no dia 3 de janeiro, mas ainda serve para criar a ilusão de fato verídico, por estabelecer um elemento de referência.

Barros (2005) coloca que outra forma de construir o efeito de realidade é pela sintaxe do discurso. Neste plano, a ilusão de realidade se origina quando o narrador cede a palavra a um interlocutor, em discurso direto. Assim, construindo uma cena que serve de referente ao texto e formando a ilusão de um diálogo real.

Figura 17: Exemplos de citação direta.



Fonte: Reprodução do Twitter de Adam Ellis, 2017.

No exemplo acima (Figura 17), Ellis detalha o diálogo que teve, em sonho, com a menina que lhe revelou quem era a entidade Querido David. Em vez de usar suas palavras para descrever a explicação que ela lhe deu, ele opta por fazer citações diretas usando aspas, dando a entender que aquilo é o que lhe foi dito *verbatim*, assim criando uma ilusão de realidade. Para além da citação direta, a menção de que o sonho ocorreu em uma biblioteca é também uma forma de ancoragem, por estabelecer um referente de espaço, ainda que vago. Portanto, a cena do sonho é bem construída o suficiente para que o público acredite que o sonho ocorreu.

5.3.2 EVIDÊNCIAS IMAGÉTICAS

Um elemento de suma importância para a construção do efeito de real em *Dear David* é a inclusão de fotografias e outras formas de evidência imagética, como vídeos,

para corroborar os relatos feitos por Ellis. Conforme Barthes (1984, *apud* DALMONTE, 2008) coloca, a fotografia é um dos principais elementos para a autenticação do real, pois ela apresenta um testemunho bruto. A fotografia, segundo o autor, enuncia a própria história, ao conferir a ideia de “ter-estado” de um elemento. Barros (2005), coloca que a foto, muitas vezes pouco nítida, exerce um papel ancorador assegurado pela crença em seu caráter de cópia do real.

Figura 18: Exemplo 1 de evidências imagéticas.



Fonte: Perfil do Twitter de Adam Ellis (@adamtotscmix) e perfil do Twitter @bmrjw00, 2017.

Quando Ellis começou a inserir evidências imagéticas em sua narração, o fez de maneira sutil. Vultos cortados, ou silhuetas distantes, como é o caso da Figura 18, acima. Nas fotos tiradas pelo olho mágico, se vê apenas uma pequena forma atrás da estante, ao lado da escada. Ainda, o olho mágico de Ellis é coberto de manchas, prejudicando a clareza da imagem, mantendo dúbia a interpretação. Na segunda foto tirada pelo olho mágico, ainda há um corte provocado pelo ângulo em que a foto foi tirada, que impede que se enxergue mais acima. Na selfie tirada por Ellis, a composição de imagem foi feita de forma que não parecesse “intencional” exibir algo ao fundo, mas que não também passasse despercebido ao público a presença de algo lá. Ellis, porém, não apontou nada, esperou que seus seguidores o fizessem, e então compartilhou uma publicação em que um seguidor havia aproximado a silhueta e a contornado, alegando que “não tinha explicação” para o que via na imagem.

Figura 19: Exemplo 2 de evidências imagéticas.



Fonte: Perfil de Adam Ellis no Twitter, 2017.

Conforme a narrativa se desdobrou, Ellis optou por deixar de lado as sutilezas e apresentar a figura da entidade de maneira mais explícita. Porém, ainda que fosse possível identificar os traços de David, e ele aparecesse “inteiro”, nas imagens, como visto na Figura 19 acima, as fotos eram, convenientemente, tiradas todas apenas durante a madrugada, sempre distantes ou, no caso de uma aproximação, apenas enquanto a entidade se movimentava, de forma a aparecer borrada na imagem. Dessa forma, as imagens possuíam baixa iluminação, alta granulação e pouca nitidez para disfarçar a artificialidade da figura. As imagens, porém, aliadas das estratégias discursivas empregadas por Ellis, eram suficientes para, não apenas sustentar a ilusão de realidade, como fortalecê-la. Elas não ofereciam evidências conclusivas, porém mantinham acesa nos seguidores de Ellis a curiosidade para ver como a narrativa se desenrolaria.

5.4 NARRATIVA NO TWITTER

Tendo apresentado o enredo, identificado os elementos da narrativa e as estratégias de produção do efeito de real empregadas pelo autor, se faz necessário analisar como estes elementos se combinam para a formação de uma narrativa na plataforma do Twitter. O primeiro aspecto a ser notado é que a narrativa, apesar de não ser produzida nos moldes tradicionais, ainda se encaixa na estrutura de três atos. Isto se dá, pois, ainda que a linguagem e formato do Twitter não permitam uma forma de narração convencional, eles não afetam a forma como o enredo se desenrola. A plataforma, na verdade, permite que o enredo se desenvolva de maneira mais satisfatória, em um ritmo mais equilibrado. Não é maçante e, muito menos, rápido

demais. É permitido que a narrativa tome seu tempo apresentando todos os seus elementos, em uma estrutura episódica, que dá ao público tempo para “respirar”, mas também segura sua curiosidade, lhe deixando na expectativa pela publicação de novas atualizações. É interessante notar que, durante a época em que a narrativa era conduzida, Ellis tweetava cada vez menos sobre outros assuntos que não a entidade, porém interagia com publicações de outros usuários. No dia 6 de fevereiro, após seu *tweet* sobre “tudo estar bem”, ele anunciou para seus seguidores que havia tomado a decisão de pedir demissão do seu emprego no BuzzFeed, sendo esta uma das poucas ocorrências, se não a única, em que ele “saiu de personagem”.

A multiplicidade de recursos disponibilizados pelo Twitter permite que Ellis expanda seu leque de estratégias de produção do efeito de real para além do plano discursivo, podendo incluir fotos, vídeos e gravações de áudio. Ainda que as evidências fossem questionáveis, elas bastavam para não apenas sustentar, como fortalecer a ilusão de realidade construída por Ellis. Nota-se a eficácia destas evidências pelas reações do público às publicações onde elas eram incluídas. A primeira foto que Ellis publicou de David em seu quarto foi retuíta 7,3 mil vezes, e conta com 13,3 mil curtidas. Nas replies, inúmeros usuários publicaram a foto com o brilho aumentado, de forma a ajudar na visualização.

Ainda que sejam identificadas apenas duas ocorrências disso, Ellis utilizou as interações com o público como forma de consolidar sua narrativa e a ilusão de realidade. Uma destas ocorrências é aquela vista na Figura 18, presente na seção 5.3.2, em que Ellis compartilhou a publicação de um seguidor, onde ele havia circulado uma silhueta estranha ao fundo da selfie de Ellis. Dessa forma, Ellis terceirizou a responsabilidade por apontar a presença da silhueta, e também conferiu ao seu relato maior legitimidade. A segunda ocorrência foi um *tweet* feito no dia 15 de agosto, em que Ellis afirma ter sido aconselhado a comprar sálvia e queimá-la em seu apartamento, haja visto que a planta é conhecida por ter propriedades purificadoras no âmbito espiritual, o que conferiu ao público a ideia de estar exercendo um papel ativo na narrativa.

Observa-se que Ellis também conseguiu tirar proveito das limitações impostas pela plataforma. É notável a existência de um planejamento meticuloso em sua escrita e maneira de publicar suas *threads*, de forma a tirar vantagem do limite de caracteres e a fragmentação obrigatória dos relatos. Ellis dividiu as informações entre seus *tweets* de forma que cada um fosse de importância e destaque igual ao anterior,

apresentando sempre uma informação nova, ainda que complementar à que veio antes. Ele ignorou uma prática comum na produção de *threads*, que é a de apenas transportar um texto corrido para o Twitter, e adicionar um “+” ao final do *tweet*, para indicar que o texto continuará de onde parou no *tweet* seguinte. Mesmo quando ainda havia espaço para mais caracteres, ele optou por fazer a divisão, prezando pela fluidez na narração. A divisão convidou o leitor a continuar lendo e, portanto, continuar interagindo.

O Twitter ofereceu, também, um formato promissor para o gênero de horror da narrativa. O fator de relato em tempo real gerou momentos de tensão advindos da imprevisibilidade da narrativa. Se o narrador está fazendo a narração conforme os eventos transcorrem, não se sabe o que acontecerá com ele a seguir, fazendo com que os riscos nesse caso pareçam maiores.

É nítido, portanto, o quão propício o Twitter é enquanto um ambiente para a produção de narrativas. Seu formato de *microblogging* permite que os usuários explorem novas formas de narrar, fugindo do tradicional formato literário ou cinematográfico. Os inúmeros recursos multimidiáticos oferecidos pela plataforma, aliados a linguagem dominante de relatos diarísticos permitem que o autor de uma obra mescle elementos textuais e extratextuais de forma a construir uma experiência mais imersiva ao produzir sua narrativa.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A disseminação do pólo emissor de conteúdo permitiu que qualquer pessoa com acesso à internet e um dispositivo que se conecte a ela se tornasse um criador de conteúdo. Desde então, as mídias sociais assumiram um papel central na sociedade, se tornando o berço de uma nova geração de consumidores: os *prosumers*, cidadãos comuns que passaram a exercer um papel ativo como produtores de conteúdo, deixando para trás a passividade de ser apenas consumidores. Por produzirem conteúdo de forma amadora, sem fins lucrativos e sem grande investimento financeiro, estes *prosumers* são capazes de experimentar com lógicas de produção de conteúdo, se apropriando de novas linguagens e formatos. É nesse âmbito de possibilidades que surge *Dear David*, uma narrativa pensada e produzida para o Twitter. A partir deste produto, surgiu o questionamento: o quão fértil é o Twitter enquanto território para produção de narrativas?

Após trazer uma contextualização teórica acerca de narrativas, produção de conteúdo e o Twitter, descobri que a mídia social já possui uma relação antiga com a produção de narrativas, havendo exemplos do uso da plataforma enquanto espaço para produção e adaptação de histórias autorais datando de 2009, compondo um tipo de narrativas chamado de *Twitteratura*. Ao fazer a análise da narrativa *Dear David*, me voltei, então, a avaliar o quão bem o autor, Adam Ellis, sabe aproveitar os recursos oferecidos pelo Twitter: elementos multimídia, inclusão de links, interação com o público. E também de que formas ele lida ou contorna as limitações impostas pela plataforma, como o limite máximo de 140 (mais tarde, 280) caracteres por *tweet*.

Foi possível constatar que, não apenas Ellis estruturou perfeitamente sua narrativa para que ela se encaixasse no formato do Twitter, ele também soube se apropriar da linguagem diarística que se faz dominante no Twitter, construindo efetivamente uma obra de horror sobrenatural pela forma de relatos pessoais. As estratégias discursivas e evidências imagéticas incorporadas ao texto trabalharam de forma a criar uma ilusão de realidade convincente o suficiente para que o público continuasse engajado com sua narrativa, mesmo nos momentos em que ela exigia maior suspensão de descrença.

A constatação principal, porém, foi de que o autor soube, não apenas tirar total proveito dos recursos oferecidos pelo Twitter, como utilizou as limitações da

plataforma a seu favor, tornando o limite de caracteres uma vantagem que o auxiliava na construção de um texto de maior fluidez.

O sucesso da narrativa, que pode ser confirmado pelo fato dela estar prestes a receber uma adaptação para os cinemas, demonstra que o Twitter é um ambiente de alta potencialidade para a produção de conteúdos diversos, em especial a criação de narrativas. Após *Dear David*, viu-se um aumento no número de autores experimentando com a plataforma de mídias sociais como veículo para produção e divulgação de suas narrativas, como o dramaturgo Guillem Clua que, em novembro e dezembro de 2018 se utilizou da plataforma para produzir uma narrativa sobre dois soldados da Primeira Guerra Mundial que haviam sido enterrados em um mesmo túmulo.

Sendo o Twitter uma plataforma em constante atualização, que disponibiliza novos recursos a seus usuários com frequência, como a possibilidade de gravar áudios ao utilizar o aplicativo para celular, é seguro afirmar que a mídia social se torna um ambiente cada vez mais rico para a criação de conteúdo narrativo. Desta forma, é necessário continuar a observar o Twitter enquanto espaço para produção de narrativas, haja visto que, conforme a plataforma evolui, apresenta novas possibilidades das quais novos autores possam tirar proveito. Ainda, com o crescimento da tendência de produções narrativas no Twitter, poderia ser interessante uma pesquisa a respeito de como o público recebe estes produtos, em especial narrativas como *Dear David* que utilizam uma linguagem diarística e, portanto, constroem ilusões de realidade.

REFERÊNCIAS

- ABBAD, Bernardo. **As estratégias da revista Globo Rural no Twitter a partir do humor**. Santa Maria: UFSM, 2018. Monografia (Graduação em Bacharelado em Jornalismo). Universidade Federal de Santa Maria, 2018.
- A BRUXA DE BLAIR. Direção de Daniel Myrick e Eduardo Sánchez. Produção de Robin Cowie; Gregg Hale. Artisan Entertainment: 1999. (84 min.)
- A CHEGADA. Direção de Denis Villeneuve. Produção de Shawn Levy; Dan Levine; Aaron Ryder; David Linde. Paramount Pictures; Sony Pictures Releasing: 2016. (116 min.)
- A GRANDE APOSTA. Direção de Adam McKay. Produção de Dede Gardner; Jeremy Kleiner; Arnon Milchan; Brad Pitt. Paramount Pictures: 2015. (130 min.)
- A HORA DO PESADELO. Direção de Wes Craven. Produção de Robert Shaye. New Line Cinema: 1984. (91 min.)
- ANTUNES, L. R. Fleabag And Self-Reflexivity: Breaking-The-Fourth-Wall Of A Woman's Inner World. **Tropos: Comunicação, Sociedade E Cultura**, v. 9, n. 1, 2020. Disponível em: <<https://periodicos.ufac.br/index.php/tropos/article/view/3283>>. Acesso em: 27 jan. 2021.
- ARMANGE, A. H. K. **O Diálogo Entre Narrador e Narratário em Contos Machadianos e sua Contribuição para a Significação**. Porto Alegre: UFRGS, 2004. Dissertação (Mestrado em Letras, Estudos Literários). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2004.
- BARROS, D. L. P. **Teoria Semiótica do Texto**. 4a ed. São Paulo: Ática, 2005.
- BARTHES, Roland. An Introduction to the Structural Analysis of Narrative. **New Literary History, Vol. 6, No. 2, On Narrative and Narratives**, p.237-272, 1975.
- BATMAN: O CAVALEIRO DAS TREVAS. Direção de Christopher Nolan. Produção de Emma Thomas; Charles Roven; Christopher Nolan. Warner Bros Pictures: 2008. (152 min.)
- BORDWELL, D.; THOMPSON, K. **A Arte do Cinema: uma introdução**. Campinas: Editora da Unicamp, 2013.
- CALVÃO, L. D.; PIMENTEL, M.; FUKS, H. **Do email ao Facebook: uma perspectiva evolucionista sobre os meios de conversação da internet**. Rio de Janeiro: UNIRIO, 2014.
- CAMPOS, Flávio de. **Roteiro de Cinema e Televisão: a arte e a técnica de imaginar, perceber e narrar uma estória**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

CARDOSO, L. M. **A problemática do narrador: da literatura ao cinema.** In: Lumina, v. 6, n. 1, p. 57-72, jan/dez. 2003.

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

CASTONGUAY, James. **The political economy of the indie blockbuster: fandom, intermediality, and The Blair Witch Project.** In: Nothing that is: millennial cinema and the 'Blair Witch' controversies. Detroit, MI: Wayne State University Press, 2002. cap. 3, p. 65-85.

CLUBE DA LUTA. Direção de David Fincher. Produção de Art Linson; Ceán Chaffin; Ross Grayson Bell. 20th Century Fox: 1999.

CORTAZZI, Martin. **Narrative Analysis.** In: Language Teaching, 27, p. 157-170, 1994.

DALMONTE, E. F. Efeito de real e jornalismo: imagem, técnica e processos de significação. **Sessões do imaginário.** Porto Alegre: FAMECOS/PUCRS. n. 20, dez. 2008, p. 41-47. Disponível em: <<http://www.pucrs.br/famecos/pos/sessoes>>. Acesso em: 9 jan. 2022.

FREIRE, A. E. D. **Linguagem e Identidade no Twitter: a subjetividade em 140 caracteres.** In: III Seminário de Dissertações e Teses - III SEDIT. Anais... 2012. (Seminário).

GANCHO, C. V. **Como Analisar Narrativas.** 2ª Edição. São Paulo: Editora Ática S.A., 1993.

GAROTA INFERNAL. Direção de Karyn Kusama. Produção de Daniel Dubiecki; Mason Novick; Jason Reitman. 20th Century Fox: 2009. (102 min.)

GEORGE, Julia. **The horror film: an investigation of traditional narrative elements.** Folklore Forum, v. 15, p. 159-179, 1982.

HALLOWEEN – A NOITE DO TERROR. Direção de John Carpenter. Produção de Debra Hill. Compass International Pictures; Aquarius Releasing; Warner Bros Pictures: 1978. (91 min.)

HARRIS, Martin. **The “witchcraft” of media manipulation: Pamela and The Blair Witch Project.** Journal of Popular Culture, v. 34, p. 75-107, 2001.

INVOCAÇÃO DO MAL. Direção de James Wan. Produção de Tony DeRosa-Grund; Peter Safran; Rob Cowan. Warner Bros Pictures: 2013. (112 min.)

JAVA, A. et. al. **Why we twitter: An Analysis of a Microblogging Community.** In: KDD07: The 13th ACM SIGKDD International Conference on Knowledge Discovery and Data Mining. Nova Iorque, NY: Association for Computing Machinery, 2007. p. 56-65.

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

LIMA, A; FREIRE, I. As mídias sociais de olho na CI na perspectiva da disseminação da informação. **Encontros Bibli: revista eletrônica de biblioteconomia e ciência da informação**, v. 19, n. 39, p. 113-132, 2014. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/eb/article/view/1518-2924.2014v19n39p113>> Acesso em: 13 jan, 2022.

LOSA, Margarida. **Ficção e realidade**. Actas do VIII Encontro da Associação Portuguesa de Estudos Anglo-Americanos. Coimbra: 1987, p. 45-53.

LUCENA LUCAS, R. J. de. **Tem alguém aí?** Ou: existe uma quarta parede nos quadrinhos? In: 4as Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos, 2017.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. Lisboa: Dinalivro, 2005.

MCKEE, Robert. **Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro**. Curitiba: Arte & Letras, 2013.

MESQUITA, S. N. de. **O Enredo**. 2ª Edição. São Paulo: Editora Ática S.A., 1987.

NOGUEIRA, Luís. **Narrativas fílmicas e videojogos**. Covilhã: LabCom, 2008.

OLIVEIRA, Juracy. **BuzzFeed: listicles do digital trash entre a cultura participativa e a viralidade**. In: Parágrafo, v. 5, n. 1, p. 158-166, jan/jun. 2017.

ONEGA, S; GARCÍA LANDA, J.A. **Introduction to narratology**. Nova Iorque, NY: Routledge, 2014.

PÂNICO. Direção de Wes Craven. Produção de Cathy Conrad; Cary Woods. Dimension Films: 1996. (111 min.)

PASSOS, M. R. dos. Narrativa biográfica no Twitter: a auto entrevista midiática em @silva_marina. **RuMoRes**, v. 6, n. 11, p. 123-144, jan/junho 2012. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/Rumores/article/view/51293>>. Acesso em: 13 de janeiro de 2021.

PEREIRA, R. F.; ARAÚJO SANTOS, N. S. **A quebra da quarta parede como recurso metaficcional no longa "Curtindo a Vida Adoidado"**. In: Linguagens – Revista de Letras, Artes e Comunicação, v. 12, n. 2, p. 269-282, maio/ago. 2018.

PEREIRA, V. C.; MACIEL, C. **Twitteratura: aproximando letramento literário e letramento digital**. In: Revista FronteiraZ, v. 18, p. 60-67, julho 2017.

PICCININ, Fabiana; STEINDORFF, Gabriel. **O narratário como confidente: metaficção e quebra da quarta parede em "House of Cards"**. In: Linguagens – Revista de Letras, Artes e Comunicação, v. 11, n. 1, p. 148-160, jan/abril 2017.

PRÍNCIPE DAS TREVAS. Direção de John Carpenter. Produção de Larry J. Franco. Universal Pictures: 1987. (101 min.)

RABIGER, Michael. **Direção de Cinema: Técnicas e Estética**. 3ª Edição. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

RIMI, Tulio. **Da Liberação da Palavra à Criação de Conteúdo pelo Público**: Uma Análise do Canal da YouTuber Jout Jout Prazer. In: 2º Encontro de GTs de Graduação – Comunicon, São Paulo, 2016.

RYAN, M. L. **Narrative**. In: A Companion to Critical and Cultural Theory. Londres: Blackwell, 2017. p. 517-530.

VASCONCELOS, C.H.M. **Chocar os ovos da experiência**: o processo de transição do espectador passivo para espectador ativo. Manaus: ESAT/UEA, 2018. Monografia (Graduação em Licenciatura em Teatro). Escola Superior de Artes e Turismo, Universidade do Estado do Amazonas, 2018.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1998.