

NARRATIVAS HÍBRIDAS E SENSORIAIS: A Estética da Hiperestilização construída no filme *Assassination Nation*

NARRATIVAS HÍBRIDAS Y SENSORIALES: La Estética de la Hiperestilización construida en la película *Assassination Nation*

Vinícius Boita Vieira

Resumo:

O seguinte artigo tem como objetivo trabalhar o conceito da estética da hiperestilização pensando no cinema, vídeo e videoclipe como fenômenos midiáticos da contemporaneidade. Partiremos das discussões propostas pelos autores Rodrigo Oliva (2017) e Ken Dancyger (2003), que analisam essa tendência da linguagem audiovisual dentro do cinema, juntamente da análise do filme *Assassination Nation* (2018), do cineasta Sam Levinson, que exemplifica o uso dessa estética ao possuir um olhar estilizado para com os dispositivos de fazer cinema.

Palavras-chave: cinema; videoclipe; estilo; estética da hiperestilização; *Assassination Nation*.

Resumen:

El siguiente artículo tiene como objetivo trabajar el concepto de estética de la hiperestilización pensando en el cine, el vídeo y el vídeoclip como fenómenos mediáticos de la contemporaneidad. Tomaremos como base los conceptos discutidos por los autores Rodrigo Oliva (2017) y Ken Dancyger (2003), que analizan esta tendencia del lenguaje audiovisual en el cine, junto con el análisis de la película *Assassination Nation* (2018), del cineasta Sam Levinson, que ejemplifica el uso de esta estética al tener una mirada estilizada sobre los dispositivos de la realización cinematográfica.

Palabras-clave: cinema; videoclip; estilo; estética de la hiperestilización; *Assassination Nation*.

1. Introdução

O cinema é uma linguagem, uma linguagem que é falada, vista e ouvida, e assim como outras vive em um constante meio de mudanças e adaptações que resultam de inúmeras particularidades de quem consome e reproduz essa linguagem, no caso a sociedade. Como seres pensantes e racionais vamos evoluindo conforme nosso crescimento, moldamos nossos corpos e nossas subjetividades, e essa mudança que a princípio é interna se externaliza e passa a ser aplicada e vista no mundo.

Façamos uma analogia em relação ao cinema como se o mesmo fosse um indivíduo, no final do século XIX ele estava sendo gerado e havia ali na ideia da lanterna mágica e dos kinetoscópios um pequeno embrião em formação, em 1903 ele finalmente vem ao mundo com o primeiro filme em cores e 1930 com o ‘surgimento’ do cinema sonoro temos o aniversário de 1 ano do bebê cinema, as décadas foram passando, ele veio crescendo, e em meio a isso deu-se a vontade de explorar novas ideias e criar sucessos, por fim os anos 2000 marcam sua adolescência e seu lado pop.

O cinema é um explorador que vive intensamente tudo o que lhe for apresentado, sem limites e cheio de energia ele busca novas emoções e descobre no cinema de estilo pop uma nova estética, a estética da hiperestilização, e aqui ele adentra um universo de sensações.

Bem-aventurados os que entram nas salas com a cabeça ainda fervendo com o tumulto de sua imaginação e saltam para a garupa dos heróis pretos e brancos. Bem-aventurados aqueles cuja vida dramática do sono detém as rédeas da vigília e que, ao sair para o ar perturbador da noite, esfregam os olhos pesados como quem sai de um sonho. (DESNOS, 1927)

Assassination Nation (2018), o filme do cineasta estadunidense Sam Levinson se apresenta aqui como o objeto de pesquisa. Ao seguir o caminho da estética pop, o filme adentra o universo da hiperestilização ao fazer uso de signos diversos que marcam esse estilo saturado, a principal característica dessa tendência cinematográfica. Vale ressaltar alguns desses signos que contribuem de maneira mais enérgica na narrativa, como a construção do espaço sonoro e sua intensificação dramática, a escolha das trilhas musicais que amarram todas as cenas, a fotografia coreografada que dança entre o espaço narrado e seus personagens e a montagem dinâmica que reproduz uma variedade de telas dentro de uma só. Desse modo, o presente artigo tem como objetivo analisar alguns desses elementos estilísticos a partir de sequências específicas do longa.

2. Desenvolvimento

2.1 Processos estéticos

Estilo, segundo o dicionário online de português Dicio: “Maneira particular e pessoal de se expressar através da escrita, da música, do modo de vestir, pintar, esculpir, desenhar, falar, etc.” No cinema, a maneira como um cineasta pensa, sente e expressa sua visão de mundo em uma obra,

O estilo é a parte de expressão deixada à liberdade de cada um [...] É a maneira de se expressar própria a uma pessoa, a um grupo, um tipo de discurso. É também o conjunto de caracteres singulares de uma obra de arte que permite aproximá-la de outras obras, para compará-la ou opô-la. (AUMONT, 2003, p. 109)

Na linha do tempo da linguagem cinematográfica, ao falar-se de estilo falava-se de encenação, lado a lado eles foram usados como a principal maneira de se contar uma história filmada. Andre Bazin (1991), crítico e teórico de cinema, caracterizou duas vertentes de cineastas, os que acreditavam na imagem, e os que acreditavam na realidade. Aqueles que se concentravam na imagem o faziam por meio de manipulações pictóricas da imagem, movimentação de câmera e a composição do plano, criando o conceito da *mise-en-scène*.

Bordwell, em seu livro *Figuras Traçadas na Luz*, fala sobre a *mise-en-scène* como um aparato estético e diz:

Para mim, o essencial sentido técnico do termo denota cenário, iluminação, figurino, maquiagem e atuação dos atores dentro do quadro. Alguns críticos incluiriam o movimento de câmera como um elemento da *mise-en-scène*, mas prefiro deixá-lo como uma variável independente. BORDWELL, 2008, p. 36

O pensamento do autor expressa o que seria esse primeiro estilo do cinema, um cinema com carga genética advinda do teatro, porém agora pensando na nova audiência, os espectadores de uma tela grande.

O cinema clássico desde suas primeiras realizações se propunha ser uma arte da verossimilhança, um espetáculo que busca entreter seu público contando histórias que os coloquem em uma posição de identificação e representação em um plano imaginário. Isso originou discussões acerca de um tema, a impressão de realidade no cinema. Desde meados da segunda década do século XX havia já na indústria hollywoodiana elementos de construção narrativa que buscavam a todo custo essa impressão. Isso se dava com a escolha de histórias de gêneros simples e populares (aventuras, melodramas, etc.), uma decupagem clássica que

produzia um grau de ilusionismo somado à interpretação de atores dentro de princípios naturalistas.

Se já é um fato tradicional, a celebração do “realismo” da imagem fotográfica, tal celebração é muito mais intensa no caso do cinema, dado o desenvolvimento temporal da sua imagem, capaz de reproduzir, não só mais uma propriedade do mundo visível, mas justamente uma propriedade essencial à sua natureza - o movimento. XAVIER, 2005, p. 18

Essa fora a ideia central do que seria um fazer cinema tradicional: a criação de uma estética da transparência que buscava colocar o espectador em uma posição de passividade, o cinema como um entretenimento sem muitas complexidades. Por mais que houvessem propostas estéticas que fugissem desse regime de verossimilhança esse foi o modo pelo qual grande parte dos cineastas escolheram seguir, até o chamado “momento maneirista”, onde o cinema cansa daquilo que se tornou e anseia por novas concepções. O maneirismo chega para dispor dois caminhos a esses cineastas, o de revisar as formas e buscar o frescor do novo, sendo esse novo um chamado de atenção para o artifício.

O que eles têm diante da câmera é o mundo ou apenas seus prolongamentos espectrais? O plano para esses cineastas é uma unidade de dramaturgia ou um exercício do olhar? O que está por trás desse plano é uma operação do pensamento ou um afeto momentâneo? Um conceito ou um sentimento? Ou os dois? Ou o intervalo entre os dois? (OLIVEIRA Jr, 2010, p. 83)

Ainda sobre esse momento do cinema, Oliveira Júnior (2010, p. 84) escreve: “Respeitar a ambiguidade do real, explorar o acidental e o assignificante, não impor ao mundo um sentido mas aguardar que ele construa sua própria narratividade, seu próprio valor de ficção.” Esse fora o pensamento daquele momento maneirista que conflitava entre o realismo do cinema e a sua subjetividade de percepção/experiência.

Essa ideia de um cinema que deixa de ser transparente e passa a ser estilizado colocando o espectador em uma posição de relevância perante a obra, abre margem para que as linguagens iniciem um processo de convergência. O conceito de “cineastas-artistas”, criado pelo escritor Stéphane Bouquet, aponta o surgimento de um novo grupo de realizadores que começam a instalar dispositivos de percepção em seus filmes.

La instalación provoca un desplazamiento del cuerpo que no pertenece al orden del imaginario (como en la ficción) sino a un orden más sensorial, infraintelectual. Lo que el cine ha podido retener (y ha retenido) de la instalación es, ante todo, la idea de la escenografía, es decir, la idea de que el mundo no es un paisaje real que hay que captar, ni siquiera un teatro (como lo fue para ciertos autores antiguos). El mundo escenográfico de los cineastas-

artistas es un espacio museico que hay que construir con los materiales que cada uno se da.¹ (BOUQUET, 2005, p. 165)

Os filmes então começam a perpassar por uma ideia de aproximação com o imaginário, construindo uma relação sensorial com o espectador a partir de experiências de percepção. Se antes o espectador era conduzido pela ferramenta a ver na tela uma representação simples da vida, e por conta disso acabava por se identificar com alguns aspectos, agora ele passa a imergir na grande tela, envolvendo-se pela atmosfera complexa criada pelo dispositivo. Ademais, essa noção de dispositivo é discutida no texto de André Parente (2007) onde ele entende que “O dispositivo cinematográfico tem, portanto, vários aspectos: materiais (aparelho de base), psicológicos (situação espetatorial) e ideológicos (desejo de ilusão)”.

Esses três componentes o qual se refere o autor formam a ideia do que seria o conceito de dispositivo, um conjunto de mecanismos que pretendem atuar sob o espectador. A “forma cinema” a qual também se refere Parente é dada a partir da junção destes mecanismos, sendo eles, a sala de cinema com pouca iluminação acompanhada de uma tela gigante e uma equalização espacial de sons, em conjunto da “situação cinema”, termo criado pelo psicólogo alemão Hugo Mauerhofer, que se define pela fuga voluntária do mundo real, onde o espectador posto em determinadas condições² adentra um estado psicológico de sonho e alucinação.

Além desses conceitos, este trabalho apresenta o conceito de dispositivo pela noção de estilo, no qual recursos estilísticos também passam a atuar como mecanismos de base dentro da narrativa. Eles podem advir de signos audiovisuais como a fotografia, som, iluminação, edição, etc. Em dado ponto da história do cinema, esses signos passam a ganhar uma maior carga, um excesso que atua como uma saturação na narrativa, saturação essa que pode ser entendida como uma intensificação que chega a um limite, um extremo, a partir do qual algum processo de acúmulo não faria mais efeito. A ideia de saturação neste artigo não dialoga com um viés de sentido negativo que a palavra pode sugerir, já que pode se comparar que uma saturação de meios digitais na internet pode causar uma impressão de excesso, como uma perda de qualidade. Pelo contrário, a ideia de saturação aqui vem de um excesso qualitativo quanto a percepção estética.

¹ “A instalação provoca um deslocamento do corpo que não pertence à ordem do imaginário (como na ficção), mas a uma ordem mais sensorial, infra intelectual. O que o cinema conseguiu reter (e reteve) da instalação é, acima de tudo, a ideia de cenografia, ou seja, a ideia de que o mundo não é uma paisagem real a ser capturada, nem mesmo um teatro (como era para certos autores antigos). O mundo cenográfico dos cineastas-artistas é um espaço museológico a ser construído com os materiais que cada um dá a si mesmo.” - tradução livre

² As condições ofertadas pela ideia de aparelho de base, citadas anteriormente.

2.2 Estética da Hiperestilização

Hiperestilizado, um conceito estético que vem da saturação de signos e mídias, uma estilização da linguagem audiovisual que ressignifica estéticas do passado em uma espécie de colagem com as do presente. Um processo que ocorre devido à hibridização de aparatos tecnológicos e suas próprias linguagens, no cinema, caracterizado como um turbilhão imagético, a estética é de superpor tudo, imagem, som, textos, aquilo que “modernamente chamamos de estética da saturação: a máxima concentração de informação num mínimo de espaço-tempo” (Machado, 2007, p.74). Essa proposta da saturação de signos que carrega em si aspectos de outras mídias e linguagens se insere nos filmes como um marco na era da convergência, uma nova iconografia que brinca de ressignificar a maneira de construir obras audiovisuais.

Entende-se que nessa era de convergência o hibridismo atua como um elo entre vários componentes. Lucia Santaella (2010) contextualiza dizendo que o hibridismo foi dominando vários componentes da realidade, infiltrando-se na cultura contemporânea, nas mídias, nas poéticas textuais, sonoras e visuais:

A trajetória dos hibridismos revela que sua tendência é se expandir. Tanto isso é verdade que não pode haver uma caracterização mais ajustada do que híbrida para a natureza das culturas de nosso tempo. Do mesmo modo, desde a revolução industrial que, no mundo da linguagem, fez emergir o jornal, seguido do cinema, do rádio e da televisão, a tendência das mídias tem sido a crescente hibridização das linguagens, numa direção em que a revolução digital está cada vez mais explorando o limite das suas possibilidades. (SANTAELLA, 2010, p 96).

Dado o contexto, a tal revolução digital mencionada pela autora se refere aos novos formatos digitais e como eles propiciam a construção dessa estética hiper, já que eles proporcionam ao cinema o uso de ferramentas e recursos estéticos a partir da computação gráfica. O autor Arlindo Machado (2007) fala sobre esses recursos e classifica como “estética da saturação” o seu uso:

Os recursos de edição e processamento digital permitem hoje jogar para dentro de uma tela uma quantidade quase infinita de imagens (mais exatamente, fragmentos de imagens), fazê-las combinarem-se em arranjos inesperados, para, logo em seguida, repensar e questionar esses arranjos, redefinindo-os em novas combinações. A técnica mais utilizada consiste em abrir “janelas” dentro do quadro para nelas invocar novas imagens, de modo a tornar a tela um espaço híbrido de múltiplas imagens, múltiplas vozes e múltiplos textos. (MACHADO, 2007, p. 74).

A estética da hiperestilização, objeto principal deste artigo, vem da ideia discorrida sobre estilo e percepção, e o filme *Assassination Nation (2018)* é um exemplo de narrativa dotada de elementos estéticos hiperestilizados que se assemelham muito com uma noção de videoclipe. Rodrigo Oliva (2017) escreve sobre o processo que culmina na estética da hiperestilização, sendo o seu ponto chave a relação cinema x videoclipe, duas linguagens audiovisuais que ao decorrer dos anos iniciam um processo de hibridização, uma junção de ideias e conceitos que se mesclam e acabam por gerar um terceiro.

A estética da hiperestilização envolve todos esses componentes, particularmente moldando a linguagem do videoclipe e do cinema num processo híbrido e caracterizando um estilo de realização. (OLIVA, 2017, p. 152)

O estudo da relação videoclipe/cinema também é objeto de estudo do pesquisador Ken Dancyger (2003), responsável pela criação do termo “estilo MTV”:

Evitando os objetivos tradicionais da montagem, inclusive a narrativa linear e a concentração na trama e no personagem, o estilo MTV tem recolocado a questão com um enfoque multilateral. Pode haver uma história. Pode haver apenas um personagem. Mas a semelhança é que lugar, sentimento e tom serão os princípios da obra. É também como o tradicional sentido de tempo e lugar das convenções que são usadas como referência do tempo fílmico com o tempo real, que serão substituídas por uma correlação bem menos direta [...] (DANCYGER, 2003, p.191).

O autor esclarece que nesse nicho das narrativas cinematográficas ressalta-se a importância do sentimento, a relação do espectador e sua percepção frente ao filme. Uma característica desse estilo é o da ideia de dispositivos instalados que propiciam um estado auto-reflexivo do sonho “O sonho auto-reflexivo sugere que, em outro nível, espectadores assistem ou refletem sobre seus próprios sonhos ou, colocado de outra maneira, estão simultaneamente muito envolvidos ou nada envolvidos” (DANCYGER, 2003, p.198).

Sendo assim, pode-se observar que o espectador não encara o filme como uma realidade, o que abre margem, como ressalta o autor, para “alterações de sentimentos, narrativa, fantasia, etc.” (DANCYGER, 2003, p.198). Ademais, o espectador sabe que está frente a um acontecimento midiático e “acaba se tornando tolerante a alterações de tom, tempo, lugar, etc. que são realizados” (DANCYGER, 2003, p.198). Por fim, o autor entende que os videoclipes são uma diferente forma audiovisual de contar histórias que funciona através de uma fórmula, parte narrativa, parte atmosfera, som intenso e imagem rica.

3. *Assassination Nation*

Um grupo de quatro jovens vive uma caça às bruxas, após o ataque cibernético de um *hacker* que expõe a vida virtual de mais da metade dos habitantes da pequena cidade de Salem. Essa é a premissa do filme aqui escolhido como objeto de pesquisa, no que diz respeito ao conceito que foi construído sobre a estética da hiperestilização. Os segundos iniciais do filme já inserem o espectador em um jogo visual-sonoro e mostra um pouco do que está por vir. O logo da produtora Gozie Agbo aparece 48 vezes em um total de 8 segundos de tela, e em todas elas ele possui um estilo diferente.



Assassination Nation é um exemplo do conceito debatido anteriormente sobre a ideia de estéticas saturadas que atuam sendo uma força motor do filme. A hiperestilização conduz o espectador por entre a narrativa com sequências coreografadas num grande jogo de signos audiovisuais. Contando com referências a outros cineastas e seus estilos de fazer cinema, como Quentin Tarantino e Gaspar Noé, o cineasta Sam Levinson cria um mundo onde o espectador é posto frente a estímulos que ajudam a construir o espaço diegético da narrativa. Os próximos pontos deste artigo serão enumerados a partir de comentários analíticos de alguns signos do audiovisual em sequências específicas do longa, que se destacam pela hiperestilização que foi percorrida ao longo do artigo, com base nos apontamentos do autor Ken Dancyger (2003).

Sequência 1



(Fonte da imagem: arquivo) [hiperlink](#)

Dancyger (2003) discorre sobre a importância do sentimento para essas tramas e como ela se dá muitas vezes por meio da música -daí a conexão/relação com os videoclipes-, já que ela atua como um elo entre o personagem e suas emoções, potencializando uma sensação no espectador. Conforme Dancyger (2003), a música sintetiza o sentimento humano e a mente processa o som. Assim, o propósito da música seria o de dar um estado emocional definido ao sentimento que é criado.

No filme em questão, durante uma sequência onde as quatro personagens estão caminhando pelo corredor da escola, Bex (Hari Nef) interrompe a caminhada e fala “Oh my God, I love this song”³ e é questionada pelas suas amigas “What song?”⁴ ela sorri e replica “This song”⁵ ao mesmo tempo que estala os dedos. A seguir, uma música pop é introduzida na trama por meio de um *fade-in* e logo “explode” na tela quando ocorre uma mudança de plano e o filme passa a atuar como um videoclipe pop estadunidense, onde as quatro meninas “desfilam” pelo corredor em cenas alternadas de sua caminhada em *slow motion*. A sequência dura cerca de 15 segundos, e mesmo com pouco tempo ela consegue denotar um sentimento para o espectador, um empoderamento feminino ligado a um grupo específico de amigas.

A lógica a qual se refere Dancyger é aqui exemplificada:

³ “Ai meu Deus, eu amo essa música” -tradução livre.

⁴ “Que música?” -tradução livre.

⁵ “Essa música” -tradução livre.

Normalmente, temos nos longa-metragens estilo MTV uma série de sequências descontínuas, memoráveis por elas mesmas, mais organizadas em um efetivo arco crescente de ação, característico do filme narrativo... Isso não diminui a totalidade do filme, mas gera uma experiência diferente daquela do filme convencional. (DANCYGER, 2003, p.195).

Em questões de técnicas cinematográficas, essa sequência também mostra outro recurso sonoro, o da música diegética e extradiegética, e brinca com esses conceitos ressignificando seus valores, já que a música não está dentro do mundo narrado no momento em que aparece, porém está dentro da mente das personagens que assumem o controle da ação.

Sequência 2

Outra sequência que também faz uso da música como recurso videoclíptico e gerador de emoções é quando a personagem principal Lily (Odessa Young) acaba de sair da sala do diretor da escola após um diálogo intenso sobre corpos femininos e nudez, e caminha pela escola em direção ao banheiro. A música mais uma vez é uma canção pop e guia a personagem em suas ações, enquanto a câmera assume novamente uma estética de videoclipe, fazendo um grande travelling para a direita como se estivesse deslizando por entre as paredes ao seguir a personagem, que no final entra em uma cabine do banheiro e tira fotos sexys que envia ao seu flerte romântico. A letra da canção fala sobre ser imparável, invencível, “me dê seu veneno, eu sou imune a isso”, o que reforça a ideia de uma personagem forte e decidida. “Quando adicionamos a letra de uma música, que tende a ser poética, estamos dando um direcionamento para o sentido da música” (DANCYGER, 2003, p.195). No final da sequência há novamente a brincadeira da técnica de música extradiegética, onde a canção que estava presente para o espectador de forma nítida “entra” no mundo narrado por meio dos fones de ouvido da personagem que ouve a mesma canção.

Sequência 3

Em narrativas hiperestilizadas há o que Dancyger chama de “declínio da trama”, quando o personagem se destaca em relação à trama e se torna o responsável por criar sua própria história. A trama se dá por meio de como o personagem vê a história, e o que mais importa são suas ações, reações e emoções. Há então uma fragmentação da narrativa em prol da potencialização do sentimento.

Em uma narrativa fragmentada no estilo MTV, o personagem é um herói em um mundo fragmentado, um herói que pode recitar poesia e matar no mesmo momento, um herói que não pode sustentar uma resposta. Foi o seu mundo que o fez assim. (DANCYGER, 2003, p.196).

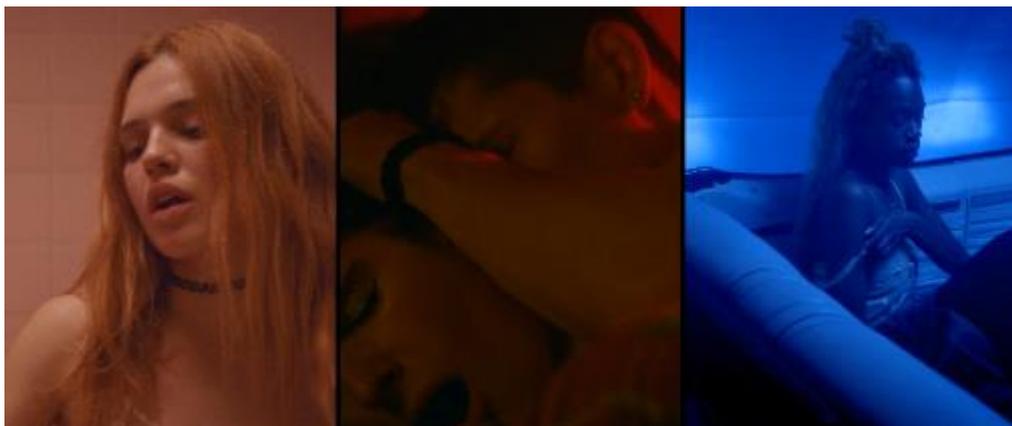


(Fonte da imagem: arquivo) [hiperlink](#)

A sequência do filme que retrata esse conceito aparece no primeiro ato, quando a personagem principal Lily está em uma festa com colegas de classe. Ela acaba de discutir com seu namorado e começa um monólogo sobre como a autenticidade de cada um é algo falso, criado para agradar outra pessoa e não para si mesmo. A personagem está no quadro e em seu monólogo de voz *over* ela fala: “They only want pieces and parts”⁶. Nesse momento ocorre um

⁶ “eles só querem peças e partes” -tradução livre.

split screen e a tela se divide em três e outros personagens do filme dividem o mesmo espaço de tela, de modo que o espectador vê cada um realizando determinadas ações. Há aqui a ideia de uma fragmentação narrativa, reforçada pela fragmentação visual da tela que apresenta não uma, mas três ações distintas que se apresentam para o espectador, que escolhe para qual irá direcionar o seu olhar. A sequência tem em torno de quatro minutos e é acompanhada de uma trilha musical, um instrumental com graves e frequências baixas -denotando um ar de mistério que instiga o espectador-, que ganham intensidade até o ponto de eclosão, coincidindo com o ponto mais dramático da personagem que agora está em tela, Bex.



(Fonte da imagem: arquivo)

Essa escolha estética dialoga diretamente com o próprio filme, se pensarmos que os personagens possuem estruturas complexas que podem ser divididas em partes de si mesmos. Suas vidas são agitadas e saturadas de informações todo o tempo pelos meios digitais que os cercam, especificidade essa que é usada também como recurso estilístico já que em diversos momentos da trama se dá em tela a inserção de textos de chats, *timeline* de redes sociais e por vezes até mesmo a troca da tela da câmera pela tela do celular originando um ponto de vista do personagem.

Ademais, o recurso estilístico está também associado às noções de montagem, já que a mesma é descontínua e responsável por criar uma obliteração do tempo e espaço no filme. Dancyger reforça o foco no sentimento e o uso do estilo para levar o espectador para dentro de uma narrativa menor e uma experiência sensitiva maior. Para isso ele cita no mesmo texto algumas ferramentas estilísticas usadas como a inserção de planos *close-ups*, enfatizar o primeiro plano sobre o fundo do quadro utilizando lentes teleobjetivas, ou posicionando o personagem em frente ao quadro, além do tipo de iluminação como sépia e outros filtros de cores fortes que propiciem sensações ao espectador.

Sequência 3

Assim como o personagem afasta-se e comenta sobre si mesmo no filme, também o faz o meio de comunicação. O estilo MTV aceita a auto reflexividade de uma forma particular, em filme ou vídeo, com sua força e sua técnica manipuladora [...] também aceita a base referencial de criticar assim como incluir outro meio. (DANCYGER, 2003, p.199).

O meio de comunicação olha para si mesmo, essa é a última característica que o autor analisa, e também a que encerra a análise fílmica no presente artigo. Esse olhar para si mesmo se refere ao uso da metalinguagem, o filme criticando um aspecto do mundo, falando de outra linguagem, ou talvez todos ao mesmo tempo. É quando há uma autorreflexão consciente de algum fator. No caso, temos uma sequência marcante em *Assassination Nation* que parte mais uma vez de um monólogo da personagem principal: “I read this quote from this writer whose name I forget. But it said something like, ten percent of the population is cruel, and like ten percent is merciful, and the other eighty can be swayed in either direction [...] but it is scary to think about, because you don’t know who’s who, or how easily they can be swayed. And at the end of the day, nothing unites us like a good tragedy, and the worse it gets, the more entertaining it is for you”⁷

O último ato dramático do filme é quando o caos se inicia e os moradores da cidade, revoltados com o hacker que vazou informações de suas vidas privadas, buscam fazer justiça por conta própria. Mascarados, eles vão atrás de quem parece ser o responsável, na trama, e Lily é a que está sendo acusada. As pessoas então vão até ela, cercam a casa onde ela está junto de suas amigas e iniciam um atentado contra elas. A crítica então está em como a sociedade gosta do caos e de tragédias, porém de uma visão externa, um entretenimento ao qual se assiste do conforto de suas poltronas. É uma crítica também ao próprio filme que coloca as personagens nesse mundo caótico e as obriga a lutar em prol de uma audiência, e por fim uma crítica direta à violência que no filme tem como papel ser hiperestilizada e de certa maneira atrativa.

⁷ “Eu li essa citação de um autor que esqueci o nome. Mas dizia algo do tipo, dez por cento da população é cruel e dez por cento é misericordiosa, e os outros oitenta por cento podem ser influenciados a qualquer direção [...] Mas o que assusta pensar é que você não sabe quem é quem, ou quão facilmente eles podem ser influenciados. E no fim do dia, nada nos une como uma boa tragédia e quanto pior fica, mais divertido é para você” -tradução livre.

Além da crítica, o meio de comunicação olhando para si mesmo é representado na referência fílmica presente dentro do filme⁸, quando as protagonistas estão em casa assistindo a um filme de luta vestindo as mesmas roupas das personagens do filme assistido, como se estivessem buscando fazer parte daquela narrativa, o que de certa maneira acontece logo a seguir.

Pode-se analisar aqui a questão da verossimilhança, no caso um distanciamento da mesma já que o próprio figurino não é verossímil, mas uma escolha explicitamente estilizada que faz uma citação ao filme que as personagens assistem. Esse distanciamento personagem-espectador ocorre dentro do filme com as personagens e também fora dele com o espectador. A hiperestilização presente na obra não faz parte do mundo real, ela é uma hiper realidade, ou seja, está além do que seria o real, não verossímil, entretanto, presente no imaginário de uma geração que se identifica com o que vê e gosta.



(Fonte da imagem: arquivo) [hiperlink](#)

4. Considerações Finais

Assim, pode-se concluir que esses elementos descritos por Dancyger são, de certa maneira, jogos linguísticos essenciais a essas narrativas audiovisuais que gostam de ser

⁸ Um exemplo do uso da metalinguagem.

hiperestilizadas e usam da saturação de dispositivos específicos para criarem um novo tipo de experiência.

Emoções podem aparecer como fragmentos de sonhos -prazerosamente mas não inteiramente real, da maneira que a experiência da narrativa tradicional tende a ser-. Claramente, um filme que se concentra no sentimento apelará para um público acostumado a isso- o público que assiste e diverte-se com uma série de vídeos musicais um depois do outro, sem nenhuma conexão narrativa, mas onde cada um fornece distintas sensações e sentimentos-. Esse público não se importa com a fragmentação nem com o ritmo ou a brevidade da experiência. Para ele, o sentimento é uma experiência audiovisual desejável. (DANCYGER, 2003, p.195).

Narrativas híbridas e sensoriais: esse é o apontamento do título deste artigo que estuda uma tendência da linguagem cinematográfica, e é a conclusão a qual teve o caminho percorrido pela estética da hiperestilização traçado nele. Além de ser resultante de uma multiplicidade de signos linguísticos, a estética da hiperestilização busca causar algo em seu espectador, e geralmente seus resultados se dão através da percepção sensorial do mesmo, que por meio de mecanismos psíquicos ativam determinadas cargas de receptividade emocional.

A experiência cinematográfica aqui ressaltada em vários momentos conclui a ideia de que se propõe a ser a estética da hiperestilização muito bem, a narrativa que vinha sendo dispositivo de grande importância em filmes clássicos agora abre espaço para outras formas de construção dramática e passa a envolver sensorialmente o espectador, que no ano de 2021 (momento a qual o artigo é escrito) é um espectador muito tecnológico, conectado e que gosta de ser estimulado. A experiência cinematográfica ainda tem muito o que percorrer já que, a cada dia, novas ferramentas e tecnologias surgem se mostrando tendências dentro do cinema.

5. Referências Bibliográficas

- AUMONT, Jaques; MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema**. 4. ed. São Paulo: Papyrus, 2010
- BAZIN, Andre. **O Cinema: Ensaios**. São Paulo: Brasiliense, 1991
- BORDWELL, David. **Figuras Traçadas na Luz: A Encenação no Cinema**. Campinas: Papyrus, 2008
- BOUQUET, Stéphane. "**De maneira que todo comunica**", in BAECQUE, Antoine de (org.), Teoría y crítica de cine, Buenos Aires: Paidós, 2005
- DANCYGER, Ken. **Técnicas de edição para cinema e vídeo: história, teoria e prática**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003.
- MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

OLIVA, Rodrigo. **Interconexões de Poéticas Audiovisuais: transcineclipe, transclipecine e hiperestilização**. Curitiba: Appris, 2017.

OLIVEIRA JUNIOR, Luiz Carlos Gonçalves de. **O cinema de fluxo e a mise en scène**. Dissertação de Mestrado em Meios e Processos Audiovisuais - Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010

PENAFRIA, Manuela; MARTINS, Índia. **Estéticas do Digital: Cinema e Tecnologia**. (local) Livros LabCom, 2007

SANTAELLA, L. **A ecologia pluralista da comunicação**. São Paulo: Paulus, 2010.

XAVIER, Ismail. **O Discurso Cinematográfico: a Opacidade e a Transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 2005

6. Referências Filmográficas

ASSASSINATION Nation. Direção: Sam Levinson. Produção: Michael Grasley. Intérpretes: Odessa Young, Suki Waterhouse, Hari Nef, Abra e outros. Roteiro: Sam Levinson. Música: Ian Hultquist. USA: NEON, c2018. 1 DVD (108 min), widescreen, color.