

DOI: <https://doi.org/10.22484/2318-5694.2025v51id5902>

EVA STORIES E OS CONCEITOS DE APPCINE E ESPECTADOR REPERTORIAL

Eva Stories and the concepts of appcine and repertorial spectator

Eva Stories y los conceptos de appcine y espectador repertorial

Luciano Marafon¹

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-5793-4897>

E-mail: lucianomarafon07@gmail.com

Denize Araujo²

Orcid: <https://orcid.org/0000-0001-6856-509X>

E-mail: denizearaujo@hotmail.com

Resumo: A presente pesquisa busca analisar as formas não tradicionais de criação, montagem e consumo de cinema para apresentar dois conceitos, o de appcine e o de espectador repertorial. O cinema tem se reconfigurado ao longo de sua história, especialmente com a inserção de novas tecnologias de produção e consumo, transformando a sua linguagem, a sua mídia e seu suporte. Argumentamos que a montagem de “Eva.Stories” no Instagram pode ser classificada como appcine, exigindo um espectador-repertorial que possa compreender as implicações das imagens do Holocausto. A escolha de Eva Stories para nossa análise foi inspirada em uma tese de doutorado que investigou as hibridações de linguagens audiovisuais no material, a partir de uma abordagem rizomática. Este estudo explica a trajetória das novas narrativas construídas através de aplicativos de computador ou de dispositivos móveis onde as imagens são apresentadas inteiramente por meio digital e online, ou seja, formas que desconstróem o modo tradicional de pensar e fazer cinema.

Palavras-chave: Eva Stories; appcine; espectador repertorial.

¹ PPGCOM Universidade Tuiuti do Paraná - UTP. Curitiba – PR, Brasil.

² PPGCOM Universidade Tuiuti do Paraná - UTP. Curitiba – PR, Brasil.

Abstract: This research seeks to analyze nontraditional forms of film creation, editing, and consumption in order to present two concepts: *appcine* and the *repertorial spectator*. Over the decades, the art of cinema has been reconfigured, developing technologies and engaging with technological issues that have transformed its language, its medium, and essentially, its support. We argue that the editing of *Eva.Stories* on Instagram can be classified as *appcine*, requiring a repertorial spectator capable of understanding the implications of Holocaust imagery. The choice of *Eva Stories* for our analysis was inspired by a doctoral dissertation that investigated the hybridizations of audiovisual languages in the material, based on a rhizomatic approach. This study explains the trajectory of new narratives constructed through computer applications or mobile devices, in which images are presented entirely through digital and online means, that is, forms that deconstruct the traditional way of thinking about and making cinema.

Keywords: "appcine"; "spectator-repertorial"; "Eva Stories".

Resumen: Esta investigación busca analizar formas no tradicionales de creación, edición y consumo cinematográfico para presentar dos conceptos: "appcinema" y "espectáculo repertorial". El arte cinematográfico se ha reconfigurado a lo largo de las décadas, desarrollando tecnologías y sumergiéndose en cuestiones tecnológicas que han transformado su lenguaje, sus medios y, en esencia, su medio. Argumentamos que la edición de "Eva.Stories" en Instagram puede clasificarse como "appcinema", lo que requiere un "espectáculo repertorial" capaz de comprender las implicaciones de las imágenes del Holocausto. La elección de "Eva Stories" para nuestro análisis se inspiró en la tesis doctoral de João Paulo Cunha. Este estudio explica la trayectoria de nuevas narrativas construidas a través de aplicaciones informáticas o móviles donde las imágenes se presentan completamente digitales y en línea, formas que deconstruyen las formas tradicionales de pensar y hacer cine.

Palabras clave: "appcine"; "espectador-repertorial"; "Eva Stories".

1 A TRAJETÓRIA TECNOLÓGICA DAS IMAGENS

O cinema historicamente criou e inseriu tecnologias de acordo com o seu tempo de produção, isso desde os primórdios do primeiro cinema, mais tarde com a inserção do som e ainda mais tarde com o início da gravação em suporte digital. Experiências interativas e imersivas ficaram ainda mais evidentes e foram inseridas dentro de uma arte que se alterou muito, ao mesmo tempo em que revisitou ideias clássicas para se reinventar e se reconfigurar. Podemos associar essa reconfiguração de produção e exibição ao aumento do acesso aos dispositivos móveis para captação de imagens e às possibilidades de edição, expandindo fronteiras até mesmo do conceito de "cinema" e de "filme". O cinema das mídias digitais e o nosso conceito de "appcine" são construídos através da inovação e experimentação das tecnologias dispostas no mundo atual, essencialmente no mundo digital e online.

As câmeras ficaram ainda mais portáteis, as possibilidades dos softwares ainda mais populares e com isso, a construção de uma narrativa audiovisual cada vez mais acessível. O que pode ser difícil encontrar as extremidades e definições de vídeo e de cinema dentro dessas produções. Atualmente o computador e o smartphone são utilizados como proposta para novos conteúdos, nos quais os filmes podem ser totalmente produzidos, exibidos e divulgados por um destes aparelhos. As redes sociais também desempenham um papel importante no cinema atual, como nos chamados "desktops films", os quais apresentam uma montagem multitela que leva em conta a característica de cada aplicativo de computador ou celular.

De acordo com Damasceno (2020, p. 05), "[...] o *screenlife*, ou desktop film, é um formato em constante atualização, cujas formas surgem do encontro entre as diferentes práticas do software e as convenções do audiovisual". Basicamente, são filmes criados inteiramente através de um computador, utilizando da webcam, das abas da internet, abertura de pastas e arquivos, softwares e sites para criar uma narrativa. Ou seja, utilizando de algumas convenções do cinema, como a construção dos três atos de um roteiro, por exemplo, mas inserindo-o em outro contexto, outra técnica. Os "desktop films" usam principalmente os close-ups, guiando a linha dos olhos do espectador por meio do mouse em movimento, marca de digitação, janela pop-up na tela do desktop, fazendo com que o público se identifique com o protagonista que está operando a interface e criando um senso de participação, imersão e empatia (Yang, 2020, p. 134-135). Sendo assim, afinal, como editamos, contamos uma história ou criamos um sentimento? É impossível simplesmente aplicar a linguagem dos meios audiovisuais do cinema tradicional dentro dessas narrativas atuais. Elementos da semântica visual, como o corte, ângulo da câmera e movimento também são construídos de outras maneiras empregando novas tecnologias digitais.

Como defendido por Peter Weibel (2012) "[...] as novas mídias não foram apenas um novo ramo da árvore da arte, mas na verdade transformaram a própria árvore da arte" (Mute, 2012). Ou seja, as mídias digitais se inseriram em contextos inimagináveis causando grandes evoluções para o cinema, a fotografia e as artes do vídeo. É possível apontar até mesmo uma atualização deste pensamento, onde as redes sociais e os softwares também transformaram a árvore da arte por completo. Manovich (2013), pontua que o software se

tornou nossa interface com o mundo, com os sujeitos, com nossa memória e nossa imaginação: “Uma linguagem universal através da qual o mundo conversa, um motor universal através do qual o mundo se movimenta” (p. 02), o que aponta para outro conceito do mesmo autor que é a “estética pós-mídia”, uma estética construída através e pelos softwares. O autor ainda conceitua o que ele chama de “cinema de banco de dados” (2015), no qual o armazenamento em mídia se torna o ponto-chave para a interação homem-máquina. Maciel (2006) apresenta seu conceito de “transcinema”, o cinema como interface, aquele que envolve sensorialmente o espectador como participante do filme, que dialoga com o conceito criado por Youngblood (1970), que é o de “cinema expandido”. Shaw, em 2005, chama “cinema digitalmente expandido”, uma ideia de cinema que constrói sua expansão através da digitalidade, seja para outras mídias ou formas narrativas.

Estamos em um momento de transição das narrativas, que se tornam interativas, imersivas com realidade aumentada e com um potencial de se tornarem ainda mais populares e amadoras. Transitando em um território de exibições que começa a se desconstruir com o streaming, podemos atualmente questionar falas como “Apesar de tantas inovações tecnológicas, o dispositivo principal continua sendo uma sala com o espaço fechado, escuro, onde uma comunidade de espectadores está instalada” (Dubois, 2008, p. 146). A tela nem sempre vai ser grande e muito menos em uma sala escura. Sendo assim, seria então pertinente apontar para um “novo cinema” ou uma “reconfiguração da linguagem”?

Os conceitos dos diversos autores aqui apresentados tentam definir as experiências cinematográficas nas mais diferentes vertentes, especialmente através das novas mídias e tecnologias. Porém, esses conceitos podem ser reformulados ou reimaginados ao observar as movimentações da arte cinematográfica atual, principalmente com o uso das redes sociais para produção e consumo. Dessa forma, nessa breve contextualização, apontamos para o conceito de appcine, um cinema criado e consumido inteiramente através de aplicativos, das redes sociais e das possibilidades dos softwares de computador e smartphone.

2 REIMAGINANDO O CINEMA

As técnicas empregadas atualmente, assim como os novos dispositivos de filmagem e exibição, nos fazem ter novas possibilidades de criar e imaginar uma narrativa, expandindo fronteiras até mesmo do conceito de “cinema” e de “filme”, o que pode ser chamado de “cinema das mídias digitais”, enfatizando nosso conceito de “appcine”, um cinema criado e consumido por aplicativos, nos levando para a fala de André Parente (1998, p. 90) “O cinema não pára de inventar novas formas de ilusão”. Nesse sentido, uma dessas “novas formas de ilusão” é o “desktop film” ou “screenlife” (ou até mesmo “screen movie”), um “[...] formato que se caracteriza por ter como ambientação telas de computador ou de dispositivos móveis sem promover uma ruptura total com o dispositivo cinematográfico” (Damasceno, 2020, p. 04). Ou seja, o filme acontece na tela do computador a partir das interações entre os personagens, sendo que a narrativa sempre tem o ponto de vista da tela do protagonista.

Os “desktop films” adotam principalmente a perspectiva subjetiva do protagonista, em vez da perspectiva onisciente, como se o espectador fosse o interno dos filmes (Yang, 2020, p. 134-135). É possível citar o filme HOST (2020), de Rob Savage, que se passa em uma vídeo-chamada do aplicativo Zoom, e nada vai além do que pode ser captado pela câmera do computador ou do celular. Nessas produções o espectador tem acesso a tudo o que acontece na tela do computador, se a protagonista está digitando, ouvindo música ou acessando sites, o espectador tem a visão completa da tela.

Essas produções, na verdade, constroem um ponto de vista ideal da tela, que possibilita ao espectador uma apresentação direta da interface, desprendida da materialidade do hardware. Isso nada mais é do que a adaptação de uma característica do dispositivo cinematográfico, descrita por Baudry (1983, p. 392) como “fantasmaticização da realidade objetiva”, que permite ao sujeito espectador assumir uma posição transcendental, da qual ele pode observar o mundo (nesse caso, inclusive, o mundo digital) (Damasceno, 2020, p. 05). As movimentações na tela e efeitos descritos por Yang (2020) e os lugares onde o espectador é colocado, apontados por Damasceno (2020), nos indicam uma montagem que é construída a partir das mídias digitais, inserindo possibilidades de acordo com os aplicativos que são abertos na tela do protagonista ao longo da narrativa. Esta forma coloca o espectador em um lugar de pertencimento, pois há um reconhecimento das ações na tela que acabam sendo as mesmas que o espectador faz em sua rotina: abre e fecha aplicativos, escreve mensagens, ouve músicas, vê vídeos, e assim por diante. As regras de montagem também são suspensas, criando uma forma que respeita às características dos softwares utilizados, o que seria uma “montagem multitela”. É neste contexto de convergência que o “cinema expandido” ganha força em produções que unem as mídias digitais com a narrativa, criando uma descaracterização de linguagem que é também uma descaracterização de tecnologia e de telas. Essa linguagem possibilita intertextualidades entre as narrativas e tecnologias e a interação entre as diversas artes e mídias em um mesmo conteúdo se torna mais possível.

Além dos “desktop films”, também é possível citar o que Sell (2021) aponta como “videogame movie”, que pode ser um termo para definir filmes criados em plataformas de jogos, como o filme “Grand Theft Hamlet” (2024), de Pinny Grylls e Sam Cane, que é um documentário sobre a encenação da peça Hamlet no jogo GTA Online. Ou até mesmo, o filme brasileiro “As Aventuras de Paulo Bruscky” (2010), de Gabriel Mascaro, que retrata a vida do artista Paulo Bruscky através do jogo Second Life. Ambos os exemplos desconstroem a ideia de produção cinematográfica, ou o ato de captação das imagens, porém, constroem uma narrativa documental expandida através dos softwares e dos aplicativos.

A pesquisadora Dra. Denise Guimarães acredita que enquanto as imagens anteriores eram reproduções da realidade visível e reconhecível, durante o século XX, as máquinas passaram a mostrar imagens que a vista humana não pode reconhecer. O cinema delas se apropria e vai reinventando sua linguagem audiovisual, até que a era digital lhe permite uma radical transformação. Recursos computadorizados não só criam imagens inéditas, como podem manipular qualquer tipo de imagem, seja em termos de ampliação ou redução, seja em transformação e deformações, ou em multiplicações ao infinito (Guimarães, 2020, p. 05). A autora ainda comenta que as imagens contemporâneas são

produzidas por configurações sobrepostas que podem ser produzidas entre dois fotogramas ou entre duas telas.

É importante lembrar que muitos dos processos audiovisuais atuais são evoluções dos processos das décadas anteriores, porém as experimentações cinematográficas do século XXI tendem a utilizar o digital como principal meio de produção e exibição. Dito isso, também é importante perceber a crescente utilização da IA na produção de narrativas cinematográficas, tanto na forma de fazer cinema, como também na forma de exibir cinema. É certo que ainda estamos no início da reimaginação da produção cinematográfica a partir do ambiente online, do algoritmo e da inteligência artificial. Contudo, deve ser observado o lugar do dispositivo cinematográfico nas narrativas atuais que deixam de ser voltadas para a sala escura, são captadas por dispositivos móveis e formulam outras narrativas, desconfigurando as dimensões apontadas por Parente (2007) como a arquitetura da sala, a tecnologia de captação/projeção e a forma narrativa.

3 EVA STORIES

Nesta parte de nossa pesquisa inserimos nossa seleção de análise e argumentamos a possibilidade de classificarmos “Eva Stories” no Instagram como “appcine” que requer um “espectador repertorial” para entender suas imagens, dialogando Cunha (2025), intitulada Híbridações de Linguagens Audiovisuais em “Eva Stories”: uma abordagem rizomática, que assim definiu seu tema:

Selecionamos “Eva.stories” (2019) para a análise, pois se trata de um filme dramático concebido para as especificidades do Instagram, assimilando os recursos visuais e interativos dessa plataforma e provocando uma adequação da linguagem cinematográfica em termos de sintaxe, não investindo meramente na transposição das convenções de um meio para outro. Baseado nos relatos reais do diário de Eva Heyman, uma menina judia húngara que foi morta no Holocausto, a obra tem, como premissa inicial, pensar hipoteticamente como seria se uma garota dos anos 1940 tivesse um smartphone em mãos para registrar o seu cotidiano e compartilhar na rede social, tal como os jovens da atualidade, assim como a forma com que as imagens foram elaboradas esteticamente e editadas para serem vistas como uma série de vídeos curtos. Mesmo sendo concebido para exibição na plataforma do Instagram, a produção do filme contou com um orçamento de milhões de dólares, utilizou atores profissionais e dezenas de figurantes, além de terem sido criados figurinos e cenografia de época e utilizados elementos cênicos de alto custo, como tanques de guerra e vagões de trem. Lançado em 2019, no dia do memorial das vítimas do Holocausto em Israel, a obra teve ampla repercussão na época de seu lançamento, alcançando em poucas horas milhões de visualizações e de seguidores do perfil na rede social. Dessa forma, “Eva.stories” apresenta-se como uma obra singular, elaborada dentro da estrutura e dos recursos de uma mídia digital contemporânea, cujo impacto causado na sua estreia reforça o interesse como objeto de análise.

Enquanto a proposta de Cunha (2025) é demonstrar como seria atualmente o diário de Eva, nossa proposta é analisar o diário no Instagram como um “appcine”, ou seja, cine de aplicativos. Nossa segunda proposta é sobre o conceito de “espectador-repertorial”, argumentando que “Eva Stories” será melhor entendida se o repertório do espectador for condizente com o conteúdo do diário no Instagram, incluindo o conhecimento dos acontecimentos que levaram Eva até Auschwitz. De acordo com o Expresso Internacional, em sua reportagem de 2 de maio de 2019, Eva Heyman tinha 13 anos e deixou um diário sobre o Holocausto, que foi publicado (Ganhão, 2019). As suas histórias estão no Instagram “Eva.stories” reúne 70 vídeos - neles uma adolescente assume o papel da menina húngara Eva que morreu em Auschwitz - e pretende usar a rede social para que a geração mais nova conheça melhor o genocídio nazista. Um diário real, de uma rapariga judia que acabou por ser enviada para as câmaras de gás em Auschwitz, foi transformado num conjunto de ‘insta stories’, iniciativa que o criador diz ter tomado para que as gerações mais novas saibam mais sobre o genocídio nazi. A conta eva.stories ficou esta quarta-feira disponível no Instagram e segue a lógica de funcionamento desta rede social, reunindo 70 breves vídeos filmados com um telemóvel na Ucrânia, que reconstituem as vivências de Eva Heyman.

A jornalista Ganhão (2019) classifica como “insta stories”, para maior acessibilidade aos jovens e explica o conteúdo no Instagram:

Baseado numa história real. Em memória dos seis milhões de judeus assassinados durante o Holocausto”, dizia a frase que promoveu o lançamento do projeto. Quanto à data escolhida para o estrear, não foi escolhida por acaso, já que o dia 1 de maio coincide com o início do Yom Hashoá (Dia da Lembrança do Holocausto). As pequenas histórias acompanham o percurso da adolescente húngara, dando vida aos seus testemunhos desde o dia 13 de fevereiro de 1944, data em que Eva cumpriu 13 anos. O primeiro vídeo mostra uma jovem sorridente, que diz viver com os avós: “Os nazis conquistaram a maior parte da Europa e fazem coisas terríveis a nós, judeus, mas ainda não chegaram aqui...” O diário daquela que ficou conhecida como a “Anne Frank húngara” tem a última entrada registrada a 30 de maio de 1944. “Querido diário: Não quero morrer, quero viver, ainda que seja a única pessoa a ficar aqui. [...] Não posso escrever mais, querido diário, correm-me as lágrimas.” A sua história é conhecida. Três dias depois, seguiu num comboio para Auschwitz, onde morreu a 17 de outubro de 1944.

A jovem atriz que interpreta Eva Heyman no Instagram convida espectadores: “Hi, my name is Eva. This is my Page. Follow me”. As imagens revelam o estilo de vida da verdadeira Eva, com roupas da época de 1940, que completou 13 anos em fevereiro de 1944 e vivia com seus avós.

Figura 1 – Eva Stories



Fonte: IMDB

Figura 2 – Perfil Eva Stories no Instagram



Fonte: Perfil Eva.Stories Instagram.

Figura 3 – Fotos Eva Stories no Instagram



Fonte: Perfil Eva.Stories no Instagram.

O conhecimento dos fatos expressos nas imagens do Instagram, muitas vezes desconhecidos por alguns espectadores, pode fazer um espectador se tornar o que denominamos de “espectador-repertorial”. A reportagem do *Expresso* explicita também como “Eva Stories” foi projetada e justificada:

Iniciativa idealizada, dirigida, produzida e financiada pelo empresário e empreendedor de altas tecnologias Mati Kochavi, com a colaboração da filha, Maya, as ‘stories’ evoluem por datas e passam dos dias alegres à chegada dos tanques alemães, mostrando o que aconteceu aos judeus húngaros, deportados e mortos às mãos dos nazis, há 70 anos. Atualmente os adolescentes passam diariamente várias horas no Instagram, pelo que as redes sociais são o melhor caminho para chegar a esta geração, para que saibam mais sobre o que aconteceu, sejam ou não judeus”, defendeu Mati Kochavi, preocupado por estarem a desaparecer no país os últimos sobreviventes do Holocausto. “São precisos novos modelos para que não se percam a memória e os seus testemunhos”, disse ainda (Ganhão, 2019).

Cunha (2025) também explicita:

De acordo com Holmes (2019), alguns veículos de imprensa em Israel acusaram a produção e seus criadores de trivializarem as atrocidades do Holocausto, pelo uso dos *emojis* e *stickers* coloridos comuns na plataforma e a leveza do tom das stories iniciais. Outros também disseram que a obra era um insulto à inteligência dos jovens e a apontaram como de mau gosto, com personagens chatos e superficiais, que poderia banalizar a História... Por outro lado, conforme Holmes (2019) os criadores se defenderam, afirmando que buscaram realizar a obra com cuidado e respeito, a fim de honrar a memória de Eva e das milhões de outras

vítimas, e rebateram, dizendo que os críticos desconheciam o funcionamento da plataforma do Instagram e que só estavam usando um meio que as pessoas utilizam para se comunicar na atualidade.... Os jovens, público-alvo principal da produção, também foram consultados a respeito, com repercussões tanto positivas quanto negativas. Dolsten (2019) reporta que a obra foi um sucesso entre alguns, que ficaram empolgados com o lançamento. Outros afirmaram que o drama de Eva no Instagram fê-los sentirem-se conectados com a narrativa sobre o Holocausto mais do que as aulas na escola, as quais lhes soavam distantes e que o episódio não tinha nada a ver com eles. Nesse mesmo sentido, alguns declararam que os filmes e imagens da época mostram-lhes a História de um ponto de vista externo e afastado, enquanto que “Eva Stories” deu-lhes a sensação de viverem o ocorrido como se estivessem juntos dos personagens.

Em nosso conceito de “espectador repertorial”, defendemos a ideia de que não basta considerar o Instagram como se o mesmo fosse entendido por todos os jovens, especialmente no caso de Eva, que não é uma história conhecida pela juventude atual. Argumentamos que o espectador deve conhecer a origem das imagens expostas no Instagram e a contextualização completa do que está sendo exposto, tendo um repertório condizente para interpretar as imagens.

Figura 4 – Luísa Serpelloni



Fonte: Serpelloni (2019).

Considerando que o Instagram de “Eva Stories” retrata um fato, o espectador deve ter conhecimento da História do Holocausto, assim como de certos detalhes como o uso obrigatório da estrela amarela para diferenciar os judeus. Outra informação relevante aos espectadores é a intenção do uso do Instagram, que contempla os jovens e suas familiaridades com novos aplicativos. Já foram cunhados diversos conceitos de espectador, como “espectador-usuário”, de Renó (2007), o “espectador-emancipado”, de Rancière (2012), o “espectador-interator”, de Murray (2003), e o “espectador-visitante”,

de Dubois (2014). Estes conceitos podem definir os tipos de espectadores que podem estar compartilhando o Instagram de nossa análise. Contudo, nosso conceito de “espectador- repertorial” é mais específico para esta análise, que trata de um tema extremamente complexo para ser realmente analisado em suas especificidades, especialmente em sua sensibilidade na frase final, concluindo que com as imagens do Instagram “Eva pôde concretizar seu sonho de ser uma jornalista-repórter”.

Há uma diferença entre ler um diário e apresentar o mesmo diário em imagens, o que requer também uma habilidade no caso do “espectador-repertorial”, que tem que ser ao mesmo tempo um “espectador-referencial” para reconhecer as referências muitas vezes implícitas no Instagram e um espectador com sensibilidade para compreender o processo do diário de Eva ter sido lido e publicado por sua mãe, que se suicidou, apesar de não ter sido morta em Auschwitz.

O autor da tese, Cunha (2025) cita autores e pesquisadores importantes que explicam o processo da produção no Instagram.

Segundo Rutnik (2019), Mati e Maya Kochavi adotam cinco princípios norteadores para a produção. O primeiro refere-se à orientação da tela: as stories foram captadas na vertical, respeitando o formato adotado pelo Instagram para os vídeos produzidos para esta plataforma, os quais adequam-se à ergonomia do manuseio dos smartphones. Em segundo lugar, o ponto de vista deveria ser sempre o de Eva, ou seja, as imagens que ela capta com o seu celular, de forma a não sentirmos a presença de um diretor ou roteirista. O terceiro foi a opção em contar a história em vídeos curtos, como reflexo dos hábitos dos usuários do Instagram. O quarto, realizado durante o processo de postagem das stories (que ocorreu ao longo de 24 horas), foi a observação de como manter o interesse do público durante esse período, para que aguardassem as stories seguintes, além de analisar os diálogos estabelecidos entre a audiência no intervalo entre cada postagem. Em quinto lugar, foi o compromisso com a autenticidade: como a ideia era parecer que as imagens estavam sendo captadas no calor dos acontecimentos, os espectadores deveriam ter a sensação de que todas as situações que estavam vendo aconteciam naquele exato momento – o que demandou aos produtores muitos testes e discussões sobre o processo. Por fim, foi realizada uma pesquisa sobre como captar imagens com celular em momentos extremos, por meio de observações e entrevistas com pessoas que registraram momentos perigosos em suas vidas, também a título de transmitir a sensação de tensão e imediatismo nas imagens.

Estas informações são relevantes para um conhecimento mais amplo de como “Eva Stories” foi concebida, e como o Instagram foi escolhido por ser de uso de jovens que poderiam entender melhor uma história real contada de maneira inovadora.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste texto analisamos as possibilidades proporcionadas pelas novas tecnologias digitais, tendo como objeto de pesquisa “Eva.Stories” no Instagram para comprovar nossos conceitos de “appcine” e de “espectador – repertorial”. Nossa análise contempla a trajetória tecnológica das imagens, antes e depois do advento das possibilidades criadas pelas mudanças radicais que permitiram produções interativas que comprovam a citação de Parente (1998, p. 90) “O cinema não pára de inventar novas formas de ilusão”.

Tecnologias digitais e aplicativos criaram formas e modalidades que podem seduzir espectadores. McLuhan já previu o que estava para acontecer, com sua frase impactante: “o meio é a mensagem”. Segundo seu conceito, “os meios, ou extensões do homem, são agentes ‘produtores de conhecimento” (McLUHAN, 1964, p. 67), o que dialoga com nossos dois conceitos, de “appcine”, considerando o Instagram como meio de sedução e de “espectador-repertorial”, no sentido do uso do meio que, como produtor de conhecimento deve incentivar o receptor a usar seu repertório. No caso de “Eva Stories”, ambos os conceitos devem atuar em conjunto.

Em “Reimaginando o cinema” descrevemos outros conceitos como “desktop film”, “screenlife”, e “montagem multitela” além da “fantasmaticização da realidade” de Jean Louis Baudry e do “transcinema” de Katia Maciel. Em relação à espectadorialidade, nossas referências principais são os conceitos de “espectador-usuário, de Denis Renó, “espectador-interator”, de Janet Murray e “espectador-visitante” de Philippe Dubois.

Observando os exemplos citados, podemos apontar que atualmente o surgimento de experimentações com a tecnologia digital disponível tem destacado o papel da interface na produção de filmes, como cita Carlos Alberto Scolari: “A interface é a mediadora de um intercâmbio que funciona de maneira muito similar à relação entre autor-texto-leitor” (Scolari, 2018, p. 226). Nesse sentido, também podemos localizar “Eva.stories” em uma produção que se utiliza da interface do aplicativo Instagram para criar a narrativa, utilizando recursos da plataforma para simular a vida cotidiana da personagem, mas também criando relações com a tecnologia, ou seja, um appcine.

No texto: “Histórias de Eva” um projeto no Instagram que nos permite ver fatos que marcaram o Holocausto através dos olhos de uma menina”, publicado no site Incrível.club em 2019, duas colocações são relevantes para nosso texto: uma delas é sobre o desejo de Eva, e a outra é relacionada com o uso do Instagram como aplicativo para jovens que muitas vezes não tem nenhum conhecimento do Holocausto ou sabem pouco sobre o acontecido. Segue a primeira citação:

Em 26 março de 1944, Eva relatou a deportação de sua melhor amiga, fato que a marcou profundamente: “Desde que os alemães chegaram aqui, não faço outra coisa a não ser pensar em Marta. Ela também era uma menina, e mesmo assim eles a mataram. Mas não quero que me matem! Quero ser fotógrafa jornalística e, aos 24 anos, me casar com um ariano inglês”, diz o diário, que em algumas edições é comercializado com o título *Vivi tão pouco* (Incrível.club, 2019).

Segue aqui a segunda citação:

Mia Quiney é a atriz que encarna a jovem em Histórias de Eva, projeto rodado na Ucrânia e que contou com a participação de 400 pessoas, entre produtores e atores, além de equipamentos militares, entre outros. A filial da agência Leo Burnett em Israel ficou encarregada de toda a parte publicitária e do desenvolvimento do roteiro, sempre tentando responder à pergunta: “O que aconteceria se, durante o Holocausto, uma jovem tivesse Instagram?” A estratégia deu certo e mobilizou vários influenciadores digitais. Em poucas horas, o perfil tornou-se o primeiro em Israel a conquistar 120 mil seguidores na rede social de maneira orgânica e tão rapidamente (Incrível.club, 2019).

A escolha de “Eva.stories” como tema de nossa pesquisa foi inspirada na tese de João Paulo Cunha, intitulada Hibridações de Linguagens Audiovisuais em “Eva Stories”: uma abordagem rizomática, com a qual conduzimos um diálogo centrado no Instagram como aplicativo para nosso conceito de “appcine” e na espectadorialidade, considerando o conhecimento do “espectador-repertorial” como essencial para compreender as imagens de Eva e suas implicações. Vale ressaltar que “Eva.stories” pode abrir margem para outras discussões e perspectivas de análise, como o cinema interativo, por exemplo, ou até mesmo a produção de conteúdo para redes sociais.

REFERÊNCIAS

AS AVENTURAS de Paulo Brusky. Direção: Gabriel Mascaro. País: Brasil, 2010. Filme.

BAUDRY, Jean Louis. Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base. In: XAVIER, Ismail (org.). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1983. p. 383-400.

CUNHA, João Paulo de Carvalho dos Reis. **Hibridações de linguagens audiovisuais em “Eva Stories”**: uma abordagem rizomática. 2025. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura) – Universidade de Sorocaba, Sorocaba, 2025.

DAMASCENO, Alex. Screenlife e a audiovisualização do software: uma análise do filme Amizade Desfeita. **Revista Comunicação & Informação**, Goiânia, v. 23, p. 1 - 23, 2020. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/ci/article/view/66245>. Acesso em: 25 set. 2025.

DUBOIS, Phillipe. Entrevista traduzida por Rosa Maria Berardo e transcrita e organizada por Rosana Maria Ribeiro Borges e Juarez Ferraz de Maia. **Comunicação & Informação**, Goiânia, v. 11, n. 1, 2008. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/ci/article/view/7500/5318>. Acesso em: 24 set. 2025.

DUBOIS, Philippe. A questão da “forma-tela”: espaço, luz, narração e espectador. *In*: GONÇALVES, Osmar (org.). **Narrativa sensoriais**: ensaios sobre cinema e arte contemporânea. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2014.

GANHÃO, Mafalda. Eva Heyman tinha 13 anos e deixou um diário sobre o Holocausto. As suas histórias estão no Instagram. **Expresso Internacional**, 2 maio 2019. Disponível em: <https://expresso.pt/internacional/2019-05-02-Eva-Heyman-tinha-13-anos-e-deixou-um-diario-sobre-o-Holocausto.-As-suas-historias-estao-no-Instagram>. Acesso em: 24 de set de 2025.

GUIMARÃES, Denise Azevedo Duarte. As imagens digitais e seus paradoxos tecnoestéticos na reinvenção do cinema. **Revista Comunicação & Informação**, Goiânia, v. 25, p. 1 - 18, 2020. Disponível em: <https://revistas.ufg.br/ci/article/view/66224>. Acesso em: 25 set. 2025.

GRAND THEFT HAMLET. Direção: Pinny Grylls e Sam Crane. Reino Unido, 2024. Filme.

HOST. Direção: Rob Savage. Reino Unido: Shudder, 2020. Filme.

INCRÍVEL.club. “Histórias de Eva”, um projeto no Instagram que nos permite ver fatos que marcaram o Holocausto através dos olhos de uma menina. **Incrível**, 2019. Disponível em: <https://incrivel.club/articles/historias-de-eva-el-proyecto-en-instagram-que-recrea-la-vida-de-eva-heyman-durante-el-holocausto-854160/>. Acesso em: 24 set. 2025.

KOCHAVI, Mati; KOCHAVI, Maya. **Eva.Stories**: perfil institucional. Disponível em: <https://www.instagram.com/eva.stories/>. Acesso em: 24 set. 2025.

MACIEL, Kátia. **Transcinema e a estética da interrupção**. Rio de Janeiro: Contracapa; Mauad, 2009.

MANOVICH, Lev. **Software takes command**. Nova York: Blumsburry, 2013.

MCLUHAN, Marshall. **Understanding media**: the extensions of man. Cambridge: MIT Press, 1994.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural; Unesp, 2003.

PARENTE, André. **Ensaio sobre o cinema do simulacro**. Rio de Janeiro: Pazulin, 1998.

PARENTE, André. Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. *In*: PENAFRIA, Manuela; MARTINS, Índia Mara (org.). **Estéticas do digital: cinema e tecnologia**. Covilhã: LabCom, 2007. p. 19–34. Disponível em:

<https://labcomca.ubi.pt/en/esteticas-do-digital-cinema-e-tecnologia/>. Acesso em: 24 set. 2025.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador espantado**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

RENÓ, Denis Porto. Uma linguagem para as novas mídias: a montagem audiovisual como base para o cinema interativo. **Comunicologia - Revista de Comunicação da Universidade Católica de Brasília**, Brasília, v. 3, n. 2, p. 174-198, 3 dez. 2010.

Disponível em:

<https://portalrevistas.ucb.br/index.php/RCEUCB/article/view/1921/1243>. Acesso em: 24 de set de 2025.

SCOLARI, Carlos Alberto. **Las Leyes de la interfaz**: diseño, ecología, evolución, tecnología. Barcelona: Gedise Editorial, 2018.

SELL, Mike. What Is a Videogame Movie? **The Art of Adaptation in Film and Video Games**, v. 10, n. 2, p. 24, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.3390/arts10020024>. Acesso em: 25 set. 2025.

SERPELLONI, Luísa. Perfil do Instagram relata uma adolescente judia na época do Holocausto. **Newronio**, São Paulo, 9 out. 2019. Disponível em:

<https://newronio.espm.br/perfil-do-instagram-relata-uma-adolescente-judia-na-epoca-do-holocausto/>. Acesso em: 24 de set de 2025.

SHAW, Jeffrey. O cinema digitalmente expandido: o cinema depois do filme. In: LEÃO, L. (ed.). **O Chip e o Caleidoscópio**. SP: Ed. SENAC. 2005.

WEIBEL, Peter. The post media condition. **Mute**, 19 mar. 2012. Disponível em: <https://www.metamute.org/editorial/lab/post-media-condition>. Acesso em: 22 mar. 2021.

YANG, Jing. Media Evolution, "double-edged sword" technology and active spectatorship: investigating "desktop film" from media ecology perspective. dossier brics – vic-iamcr: digital technology, culture and communication. **Revista Lumina**, Juiz de Fora, v. 14, n. 1, p. 125 -138, jan./abr. 2020. Disponível em:

<https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/30260>. Acesso em: 25 set. 2025.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded cinema**. New York: P. Dutton, 1970.

CONTRIBUIÇÃO DOS(AS) AUTORES(AS)

Luciano Marafon – contribuição com o conceito appcine e a relação do conceito com o perfil e filme eva.stories; e com a análise tecnológica das imagens.

Denize Araujo – contribuição com o conceito de espectador-repertorial e a relação com o perfil e filme eva.stories; e com a relação dos conceitos empregados.

DECLARAÇÃO DE CONFLITO DE INTERESSE

Os autores declaram que não há conflito de interesse com o artigo “Eva Stories e os conceitos de appcine e espectador repertorial”.