

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO - PPGCOM

Débora Maria de Macêdo Dantas

**AS REDES SOCIAIS DIGITAIS NO CINEMA:
UMA ANÁLISE DOS FILMES “NERVE: UM JOGO SEM REGRAS” E
“O CÍRCULO”**

Teresina
2025

Débora Maria de Macêdo Dantas

**AS REDES SOCIAIS DIGITAIS NO CINEMA:
UMA ANÁLISE DOS FILMES “NERVE: UM JOGO SEM REGRAS” E
“O CÍRCULO”**

Dissertação apresentada como pré-requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação Social no Programa de Pós-graduação em comunicação da Universidade Federal do Piauí

Linha de Pesquisa: Mídia e Produção de Subjetividade

Prof. Dr. Gustavo Silvano Batista
Orientador

Teresina
2025

RESUMO:

O presente trabalho tem como objetivo identificar como as redes sociais são retratadas nas obras cinematográficas: “Nerve: Um jogo sem regras” e “O Círculo”. Este é projeto de natureza empírica será executado sobre o prisma da análise de conteúdo com caráter qualitativo para analisar em profundidade o material selecionado através da análise categorial. Uma vertente de caráter científico, realizada com o propósito de alcançar o objetivo principal deste trabalho, que é entender como as redes sociais são retratadas nestas obras. As categorias escolhidas para tal feito são: “Envolvimento Inicial Dos Personagens Com As Redes, “Consequências”, “Recursos Técnicos”, e “Desfechos”, O método escolhido, possibilita observar o produto de entretenimento ao qual o público é exposto, e através de todas as suas perspectivas, singularidades, detalhes, de todas as suas particularidades, entender a mensagem que é passada para o público, sob qual prisma é apresentado o tema das redes sociais nas obras escolhidas. Para a execução deste, os documentos escolhidos como material primordial são os filmes “O Círculo” (2017) e “Nerve: Um jogo sem regras” (2016). Estes filmes em questão lidam com redes sociais ficcionais específicas de seus universos, através dele é possível vislumbrar como a dinâmica das redes pode ser percebida pelo imaginário humano.

PALAVRAS-CHAVE: “Redes Sociais; Filmes; Produção Cinematográfica; Comunicação Digital

ABSTRACT:

This study aims to identify how social networks are portrayed in the films “Nerve: A Game Without Rules” and “The Circle”. This empirical project will be carried out using the prism of qualitative content analysis to analyze the selected material in depth through categorical analysis. This is a scientific approach, carried out with the purpose of achieving the main objective of this study, which is to understand how social networks are portrayed in these works. The categories chosen for this purpose are: “Initial Involvement of Characters with Social Media”, “Consequences”, “Technical Resources”, and “Outcome”. The chosen method makes it possible to observe the entertainment product to which the public is exposed, and through all its perspectives, singularities, details, and particularities, understand the message that is conveyed to the public, from which perspective the theme of social media is presented in the chosen works. To carry out this, the documents chosen as primary material are the films “The Circle” (2017) and “Nerve: A Game Without Rules” (2016). These films in question deal with fictional social media specific to their universes, through which it is possible to glimpse how the dynamics of networks can be perceived by the human imagination.

Key Words: Social Network; Movies; Film Production; Social Communication

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	Cartaz do Filme A Rede Social	82
Figura 2	Cartaz do Filme Ingrid Vai Para o Oeste	87
Figura 3	Cartaz do Filme Buscando	91
Figura 4	Cartaz do Filme Privacidade Hackeada	95
Figura 5	Cartaz do Filme Em Busca da Fama	98
Figura 6	Cartaz do Filme A Rede do Ódio	102
Figura 7	Cartaz do Filme O Dilema das Redes	107
Figura 8	Cartaz do Filme # Sem Saída	111
Figura 9	Cartaz do Filme Belle	117
Figura 10	Cartaz do Filme Bem-Vinda a Quixeramobim.....	122
Figura 11	Cartaz do Filme Influencer de Mentira	126

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	7
2	AS REDES SOCIAIS NO CINEMA: OBSERVAÇÕES SOBRE OS FILMES.....	9
3	AS REDES SOCIAIS NOS FILMES “NERVE” E “O CÍRCULO”.....	43
	3.1 ANÁLISES.....	55
	3.2 Análise do Filme Nerve: Um Jogo Sem Regras	55
	3.3 Análise do Filme O Círculo	63
	3.4 Análise do Filme A Rede Social	78
	3.5 Análise do Filme Ingrid vai para o Oeste	83
	3.6 Análise do Filme Buscando	87
	3.7 Análise do Filme Privacidade Hackeada	92
	3.8 Análise do Filme Em Busca da Fama	95
	3.9 Análise do Filme Rede do Ódio	99
	3.10 Análise do Filme O Dilema das Redes	102
	3.11 Análise do Filme # Sem Saída	108
	3.12 Análise do Filme Belle	112
	3.13 Análise do Filme Bem-Vinda a Quixeramobim	118
	3.14 Análise do Filme Influencer de Mentira	122
	3.15 Análise Categorical.....	127
	3.15.1 Envolvimento dos Personagens com as Redes	129
	3.15.2 Consequências	136
	3.15.3 Recursos Técnicos	140
	3.15.4 Desfechos.....	150
4	CONSIDERAÇÕES FINAIS	155
5	REFERÊNCIAS	161

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como objetivo geral identificar como as redes sociais são retratadas nas obras cinematográficas: “Nerve: Um jogo sem regras” e “O Círculo”. Como objetivos específicos, estão: identificar o conteúdo sobre as redes sociais nas obras cinematográficas: “Nerve: Um jogo sem regras” e “O Círculo”, explicar como funcionam as lógicas de funcionamento destas redes sociais e analisar o conteúdo exibido nos filmes selecionados e os recursos subjetivos e técnicos utilizados para retratar as redes sociais obras cinematográficas: “Nerve: Um jogo sem regras” e “O Círculo”.

O primeiro é “*Nerve: Um jogo sem regras*”, é um filme estadunidense lançado no dia 27 de julho do ano de 2016 pela produtora “*Lionsgate*”, com direção de Henry Joost e Ariel Schulman. Originalmente um romance conhecido simplesmente como: “*Nerve*” escrito pela autora Jeanne Ryan. A obra cinematográfica se encaixa nos gêneros de suspense e mistério. “O Círculo” é uma obra estadunidense que estreou em 26 de abril de 2017, com direção de James Ponsoldt, baseado no romance literário homônimo: “*The Circle*” escrito pelo autor, editor e roteirista Dave Eggers e classificado nas categorias de ficção científica, drama e suspense.

Ambos os filmes possuem redes sociais fictícias, criadas somente para o universo das narrativas e assim ilustrar para o telespectador a forma como as redes são construídas para estas obras. Nerve, é uma plataforma na qual aqueles que se inscrevem se dividem entre jogador e espectador, na qual os jogadores são desafiados pelos observadores e conforme avançam nos desafios, recebem recompensa monetária, Observadores seguem estes perfis, dão a eles popularidade e tem direito de filmá-los. Já, em na rede “O Círculo”, é um espaço no qual as pessoas criam um perfil e podem postar e ver vídeos, acompanharem perfis, colocarem todas as suas informações para aqueles que desejarem.

No primeiro capítulo será tratado sobre a internet e o cinema tratam das redes sociais digitais, conceitos e a trajetória dos mesmos, e a partir dos filmes elencados mostrar sua correlação com as redes sociais e como eles se conectam ao tema com autores que tratem das questões abordadas. Em relação às redes sociais e o âmbito da internet, foram selecionados os autores: Raquel Recuero, Marco Bastos e Gabriela Zago, e o livro da pesquisadora Paula Sibila, “O show do eu”.

Sobre a história do estilo cinematográfico do teórico de cinema americano David Bordwell, assim como as perspectivas do ensaísta e crítico literário Walter Benjamin, a respeito e os conceitos de indústria cultural dos filósofos e sociólogos: Theodor Adorno e Max Horkheimer, Henry Jenkins e sua obra “Cultura da Conexão, e Edgar Morin. Também estão presentes os estudos latino-americanos e a percepção de cultura do antropólogo argentino Nestor García Canclini. Um dos autores selecionados para entender melhor a forma como o discurso se dá através da narrativa cinematográfica, está a obra “Discurso Cinematográfico- A opacidade e a transparência”, escrito pelo pesquisador e teórico do cinema Ismail Xavier.

No segundo capítulo, será abordado com maior foco, os filmes que são os objetos de estudo desta pesquisa, o impacto que geraram, as razões por terem sido escolhidos como material norteador. As questões que suscitaram e que deram origem a este trabalho, assim como a importância do aprofundamento do tema e os impactos que as redes sociais digitais geram na sociedade. Depois seguem as análises dos filmes que serão utilizados como parâmetro para os dois principais e o enriquecimento da pesquisa: “A Rede Social” (2010), “Ingrid Vai Para o Oeste” (2017), “Buscando” (2018), “Privacidade Hackeada” (2019). “Em Busca da Fama” (2020), “Rede de ódio” (2020) “O dilema das redes” (2020), “#Sem Saída” (2020), Belle “(2021), “Bem-vindo a Quixeramobim” (2022), “Influencer de Mentira” (2022).

Este projeto de estudo de natureza empírica será executado sobre o prisma da análise de conteúdo com caráter qualitativo para analisar em profundidade o material selecionado através da análise categorial. Tal vertente de caráter científico, realizada com o propósito de alcançar o objetivo principal deste trabalho, que é entender como as redes sociais são retratadas nestas obras. Como um dos métodos norteadores o conjunto de técnicas que compõe a análise de conteúdo trabalhada pela professora Laurence Bardin. Na análise de conteúdo existem muitas vertentes para que se consiga atingir os objetivos de projeto, através dela é possível que as incertezas que surgidas na hipótese sejam superadas e a metodologia contida nela viabiliza a credibilidade e validação do trabalho. A professora apresenta os passos necessários para que a pesquisa seja executada de forma coerente para que os resultados sejam genuínos.

No caso desta pesquisa, será o uso da análise categorial, na qual elementos que contribuem para melhor enxergar as os objetos de estudo presentes nele e a partir dos dados coletados, interpretar seus resultados. Divididos em quatro categorias: “Envolvimento Dos Personagens Com As Redes, “Consequências”, “Recursos técnicos”, e “Desfechos”. Contando

também com o prisma apresentado por Rafael Cardoso Sampaio, que contribui para este propósito. A pesquisa é finalizada com as conclusões finais das análises.

1. AS REDES SOCIAIS NO CINEMA: ALGUMAS OBSERVAÇÕES SOBRE FILMES

A comunicação é fundamental para existência. Presente tanto na vida de animais como na dos humanos, cada um tem a sua forma de trocar informações a fim de fazer com que mensagens sejam recebidas por outros indivíduos. A sociedade muda determinadas concepções de acordo com o contexto da época, por uma série de fatores, como a arte que está em voga, a literatura, fontes de entretenimento em geral, economia, situações geográficas. Elementos que entram na vida popular e que tenham capacidade de trazer as mudanças. A internet se tornou uma grande ferramenta nas variadas áreas do dia a dia e sofreu alterações desde o seu começo.

Por mais que seja um assunto constantemente debatido, permanece um campo com grande potencial e terreno a ser explorado devido às suas mudanças e reinvenções que vão de acordo com a fluidez da sociedade e suas necessidades. De acordo com Raquel Recuero (2009): As redes sociais e o estudo que remonta a elas não é uma novidade. A comunicação é uma parte imprescindível da vida humana, e as redes sociais, um de seus rebentos. Estudiosos de todas as partes do globo buscam aprimorar seu conhecimento acerca de tal tópico por diversos ângulos, nas suas variadas ramificações e nuances que englobam este universo das redes sociais digitais. É um ambiente delicado, no qual é possível construir uma carreira, desenvolver uma profissão já existente, ou mesmo nova. Existe escopo para comentar e debater sobre diversos assuntos, onde existe toda uma elaboração para criar uma figura que se relacione com esse público que tenta se reconhecer na história do outro, essa projeção, desejo de se identificar.

A internet é uma um sistema de rede de computadores interconectados, que servem para que os aparelhos ligados a ela possam se conectar uns com os outros. Criada e desenvolvida na década de 60, a rede surgiu durante a Guerra Fria, disputa de potências mundiais (Estados Unidos e União Soviética) em um conflito geopolítico e ideológico, no qual a agência ARPA (Advanced Research Projects Agency) criou a ARPANET, rede de computadores pertencentes ao departamento de defesa dos EUA. Esta rede poderia ser controlada de vários lugares do

mundo ao invés de possuir apenas uma base centralizada, que caso destruída, não teria a perda de seus dados. (LINS, 2013, pág. 13).

Passou por muitos obstáculos, e adquiriu inúmeras conquistas. Sua primeira conexão foi no ano de 1969 entre a Universidade de Stanford e a UCLA. Em 1973, seu número havia aumentado para doze nodos, já era capaz de alcançar outros lugares como Noruega e Reino Unido. Protocolos foram criados. Conjunto de procedimentos e regras para que a comunicação dos dispositivos conectados fosse efetuada de forma precisa, denominado então, TCP/IP, através das contribuições dos cientistas Robert Kahn e Vincent Cerf. No ano de 1989 chegou nas terras brasileiras em forma de uma infraestrutura de comunicação para fins acadêmicos (*idem, ibidem*). Somente em 1994 se tornou aberta para o público em geral, conhecida como “Internet Comercial” na qual possuíam outros assuntos para variados tipos de busca além do contexto acadêmico.

De acordo com números da empresa “Statista”, portal on-line responsável por disponibilizar variados dados estatísticos e relatórios sobre diversos setores como economia, mercado de consumo e tecnologia, revela uma pesquisa feita em fevereiro do ano de 2025 em colaboração com a empresa de consultoria estratégica “Kepios” que 5,56 bilhões de pessoas no globo, eram usuárias de internet. Tal número corresponde a percentagem de 67% da população mundial.

Uma modalidade para tal meio foi cobiçada e desenvolvida com o desejo de empresas que viam na internet uma possibilidade para espalharem seus produtos, maximizarem seus negócios. O *e-commerce*, abreviação de “*eletronic commerce*” ou comércio eletrônico, é um modelo no qual, através de ferramentas tecnológicas digitais como smartphones e computadores, são realizadas transações financeiras. (MOREIRA, VALE, & VIGO, 2022. P.2) A comodidade de poder comparar, escolher um produto no conforto de seu lar, sem precisar gastar com condução, esperar o tempo de ir e voltar de casa para loja e ainda correr o risco de não ter o produto, é simplesmente almejada por tantos consumidores, que podem realizar todo o processo de compra apenas acessando seus smartphones e afins. Sobre as mudanças tecnológicas e o *e-commerce*, afirma Bernardo Lins:

As transformações sociais se estendem às formas de consumo. O mercado distribuído e virtual tornou-se o principal ponto-de-venda para um número crescente de consumidores. Há uma expectativa razoável de que, em muitos países e em diversas

áreas de negócio, as transações pela Internet venham suplantar as operações comerciais de lojas físicas e shopping centers. No comércio de livros e de música isto já se tornou uma realidade. Diante dessa perspectiva os valores tradicionais da Internet acadêmica, fundamentados no livre intercâmbio de ideias e no esforço colaborativo, estão dando lugar a uma crescente demanda regulatória, para assegurar os direitos individuais, a preservação da propriedade intelectual e a segurança das transações comerciais realizadas na rede. (LINS, Bernardo, 2013, pág. 42-43).

Um outro produto foi ofertado na internet, diferente da natureza dos já mencionados, mas não uma novidade para o mundo: entretenimento. Através deste meio, muitos foram aqueles que aderiram às redes sociais e plataformas digitais à fim de um tempo de lazer.

As redes sociais são plataformas utilizadas por muitos, por serem algo mais fácil de lidar em questão de funcionalidade, já que tantas pessoas aprendem a forma de manuseio delas, e cuja acessibilidade, mesmo com seus empecilhos (como ter um aparelho eletrônico que viabilize a interação com as plataformas e internet para conectá-los a elas, ou empresas que operem seus serviços na região do interessado), continuam atraindo devido a seu uso no dia a dia. Na pesquisa já mencionada, realizada pelo portal “Statista” em parceria com a “Kepios”, dos 5, 56 bilhões de pessoas que tem acesso à internet, 5,24 bilhões são usuárias de mídias sociais, ou seja, 63, 9 % da população global possui redes sociais. Um expressivo número que tem acesso a um meio capaz de mudar a realidade do presente e futuro humano.

De acordo com os dados mais recentes da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua) (PNAD) do IBGE que fornece dados sobre o uso da internet e das redes sociais no Brasil em 2023, 83,5% dos usuários da internet no Brasil utilizaram redes sociais. Neste mesmo ano 88,0% das pessoas com 10 anos ou mais utilizaram a internet. O telefone móvel foi o equipamento mais utilizado para acessá-la. A maioria das pessoas que não usaram a internet em 2023 tinham no máximo o fundamental incompleto ou eram idosos e a principal razão para não recorrerem à internet, foi não saber como utilizá-la. As redes sociais foram uma das principais finalidades para a aderência da internet em 2023. Nos dados apresentados, a PNAD também leva em consideração para a análise, a posse de telefone móvel para uso pessoal.

Outra etapa que constitui a jornada do âmbito virtual e tópico importante é o desenvolvimento das chamadas “Big Techs” e o que se torna a oligopolização das mesmas. O termo foi cunhado para designar grandes empresas de tecnologia que possuem significativo

poder no mercado, exercem dominância, como: Apple, Amazon, Microsoft, Meta (que é dona do Facebook, Instagram e Whatsapp), Tesla e Samsung.

Estão presentes em inúmeros âmbitos e cada vez mais expandem seu alcance na sociedade, se atrelando em atividades simples ou específicas, assim como em maiores escalas. Algumas começam se destinando à um propósito, mas com o sucesso sendo conquistado, se espalham para outras esferas da vida. A Amazon, por exemplo, fundada por Jeff Bezos no ano de 1994, foi iniciada como uma livraria on-line, algo de cunho simples. Seu nome inicial era Candabra, mas por desejar refletir na empresa as ambições de seu dono, foi nomeada “Amazon”, em referências às guerreiras gregas impetuosas.

O negócio prosperou e garantiu a Bezos um dos postos de homens mais ricos do globo. Uma empresa que possui os dados, cartões de crédito, localização das pessoas que a acessam... informações preciosas que estão registrados em seu banco de dados. De um serviço de livraria, no ano de 2025, a Amazon conta com seu site que vende não apenas livros, mas todos os tipos de artigo que uma loja pode proporcionar, que vão dos calhamaços passando por eletrodomésticos de valor alto, móveis. Desenvolveu um dispositivo para leitura virtual denominado “Kindle”, com uma absurda capacidade para armazenamento de livros digitais e aplicativo próprio.

Possui também serviço de música e *streaming*, que produz séries de grande porte assistidas por todo o globo, também contribuindo para sua parcela na indústria cultural. Uma de suas maiores conquistas, que se torna mais popular com o barateamento e repercussão é a assistente virtual “Alexa”. Lançada no ano de 2014, o aparelho tem funções que interferem até mesmo na casa de seu dono, podendo alterar as luzes do quarto, intensidade, colocar canções que estão vinculadas ao serviço de música da empresa. Através de comandos de voz, ela obedece às ordens de seus donos, adiciona à seu comando produtos no “carrinho de compras” do site, notifica quando um dos itens desejados está em oferta, organiza a agenda, despertadores, responde perguntas feitas à ela, previsões do tempo, e até faz piadinhas quando solicitada.

Alexa, se tornou uma figura conhecida para muitas pessoas. Vários consumidores desejam uma Alexa em casa. Fazem graças com ela, postam na internet como é a reação da mesma a perguntas capciosas, programam para que esta dê respostas personalizadas. A assistente, até mesmo responde à sussurros no mesmo tom. Vídeos de crianças que ao fazerem

o dever de casa, ao invés de consultarem um livro, recorrem à Alexa que lhes dá as respostas prontas, assim “enrolando” pais e professores.

Um mecanismo eletrônico que sabe tudo sobre você, sua rotina, a de sua família, que entrou dentro da sua casa e vai registrando cada um dos seus dados que são apropriados por pessoas desconhecidas. Um dispositivo que mostra não apenas vantagens como riscos. Mas, não apenas da vontade dos consumidores se constrói o mercado, mas das exigências do mesmo em relação a estes. Pode-se perceber na sociedade atual um determinado condicionamento exigido pelo sistema de trabalho que em muitas circunstâncias requer uma aderência forçada dos funcionários e de seu público a seus aplicativos e afins. Uma pessoa mesmo não desejando fazer parte do mundo virtual, por vezes se vê obrigada a compactuar com plataformas contra sua vontade.

Um exemplo comum e supostamente sem maiores consequências, supostamente, é o cenário em que nos encontramos de que determinados restaurantes, ao invés dos típicos menus físicos, sejam de papel, plástico, adotam o cardápio virtual, o qual, com o “QR Code” (Código de resposta rápida, bidimensional que ao ser escaneado pela câmera de um *smartphone*, cujo conteúdo pode ser acessado através do eletrônico) os clientes tem acesso ao conteúdo que normalmente estaria disponível de forma impressa. Nem todos possuem condições de comprar estes aparelhos, nem todas as pessoas os querem. O que acontece se alguém esquecer seu celular, ou se o mesmo se encontrar descarregado? Uma coisa que era simples se torna um condicionamento.

Determinadas lojas sequer aceitam mais dinheiro físico, não mais uma questão de preferência entre cartão e dinheiro, mas uma exigência. O “pix” é um modo de transferência eletrônica monetária no Brasil, extremamente popular, no entanto, aqueles que não desejarem possuir um cadastro e não souberem utilizá-lo, se verão na situação de fazerem uma conta, mesmo que não queiram, ou perder o produto.

Outros exemplos são as empresas que com o avanço da tecnologia utiliza-se de *e-mails* para se comunicarem com seus funcionários e clientes. Na pandemia, de 2020 com o vírus Corona, muitos tiveram de trabalhar remotamente, comprar aparelhos que possibilitassem a comunicação e variadas destas medidas permanecem até hoje, cadastro on-line, reuniões, notificações, ordens, algumas até depois do horário de expediente... se o funcionário não se modernizar, ficará para trás.

Um outro ponto em relação às Big Techs e a sua oligopolização, ato que constitui em poucas empresas possuírem quase toda a influência do mercado global são os infoproletários. Quando estas empresas precarizam as condições de trabalho dos empregados em busca do lucro desenfreado. (Antunes, 2015). Desumanizando assim, as circunstâncias em que seus funcionários se encontram, através de situações em que estes podem mais perder do que ganhar, receber um pagamento justo. Sobre as condições de modelo mercadológico de trabalho, discorre Antunes:

1. Desde o início da reestruturação produtiva do capital vem ocorrendo uma redução do proletariado industrial, fabril, tradicional, manual, estável e especializado, herdeiro da era da indústria verticalizada de tipo taylorista e fordista, especialmente nos países capitalistas avançados. Esse proletariado vinculado aos ramos mais tradicionais está dando lugar a formas mais desregulamentadas de ocupação, reduzindo fortemente o conjunto de trabalhadores estáveis que se estruturavam através de empregos formais, herança da fase taylorista/fordista. 2. Há, entretanto, outra tendência muito significativa e que se caracteriza pelo aumento do novo proletariado fabril e de serviços, em escala mundial, presente nas diversas modalidades de trabalho precarizado. São os terceirizados, subcontratados, part-time, entre tantas outras formas assemelhadas, que se expandem em escala global. (ANTUNES, Ricardo, 2015, pág. 235).

Alguns exemplos que correspondem ao infoproletariado são: motoristas de aplicativos, vendedores do comércio digital, bancários e atendentes de telemarketing. Se encontram à mercê das diretrizes das empresas, por meio de seus cadastros e os aplicativos, terceirizados que por vezes, tem a ilusão de autonomia quando na verdade estão condicionados à empresa a qual se associaram, em parceria não tão satisfatórias. Uma dinâmica sem maiores prêmios e cuja capacidade pode afetar a saúde física e mental daqueles que se envolvem com elas. São mais baratos do que assalariados, não possuem tanta instabilidade para o futuro e estão dispostos para uma alta intensidade de trabalho. (*Idem, ibidem*)

A centralização de nossos dados e das atividades que praticamos, à maneira como conduzimos nossas vidas e por quais meios são alguns dos maiores alertas em relação à oligopolização. Concentrando tantas atividades em um só local, além de ficarmos expostos às ideias e premissas dos donos das mesmas, os serviços que prestam, caso aja algum defeito, prejudicam podem prejudicar a população à nível mundial. Um exemplo disto, foi a falha no dispositivo da empresa Google em março de 2025, o Chromecast. O aparelho é um “*player*” de mídia digital que permite conectarem outros aparelhos móveis à televisores. Devido à problemas da própria empresa. Muitos dos modelos de segunda geração ficaram obsoletos, e seus cliente perderam o dinheiro. Ao levarmos este exemplo à dimensões mais sérias, quantos

dos serviços de natureza primordial, capazes de parar um país causariam consequências catastróficas para os que escolheram ou foram obrigados à aderi-los?

Em relação às redes sociais e a mercadoria que vendem, no caso, a privacidade das pessoas em si, praticamente tudo se tornou material para exposição: fotos de comida, viagens, eventos especiais, um novo corte de cabelo, assim como palco de intrigas familiares, manifestações políticas, compras, o estado de seu próprio humor em determinado dia. É como se os limites tivessem esvaído. O que antes era reservado para o “eu” e sua intimidade, agora são um produto a ser comercializado. Se no mundo moderno esta é uma situação possível, no passado o cenário recorrente era o de que, sem os registros devidos, uma vida inteira, com suas angústias, amores, ciclos sociais, empregos, famílias, fossem esquecidos após o fim dos indivíduos (SIBILA, 2016, pág. 95). As pessoas da atualidade, através de seus hábitos, parecem ter grande receio de que aconteça o mesmo com elas, e então, para tentar evitar tal sina, tentam a todo custo se apegar às suas publicações nas redes sociais, onde terão suas histórias preservadas, a prova de que estiveram neste mundo. Sibila afirma:

A despeito dessa qualidade um tanto misteriosa que flui da suposta imaterialidade das novas experiências midiáticas mais recentes, são as cartas e os diários íntimos tradicionais os que parecem possuir uma certa aura sagrada que evanesceu em outros campos. Uma aura no sentido indicado por Walter Benjamin, mesmo forçando a extrapolação: uma certa autenticidade, um caráter único que emana de sua originalidade física, ou seja, do fato de não serem cópias infinitas reproduzidas por meios técnicos, mas documentos únicos e irrepetíveis. (SIBILA, Paula, 2016, pág. 62).

As redes sociais são populares. As coisas que são valorizadas pelos usuários, enaltecidas no mundo virtual podem trazer os mais variados tipos de consequências para a sociedade e podem alcançar as próximas gerações. Entender tal relação e seus efeitos sobre os adeptos desta rede possibilita que tenhamos uma amostra de como as engrenagens de nosso mundo se movem nesse período. Podemos assim perceber as mensagens propagadas na *internet* e sua capacidade de contribuir, negativa ou positivamente, para os moldes que compõem a sociedade. A maneira que conhecemos o espaço que nos rodeia, interagimos com as pessoas, a nossa saúde mental, nossas relações sentimentais, como tudo isto podem ser afetados, por isso é preciso um maior e estudo e compreensão do assunto.

Algumas das maiores redes sociais da humanidade são: *Facebook*, uma rede social criada no ano de 2004 por Mark Zuckerberg. Nela, é possível o compartilhamento de vídeos,

mensagens, se conectar virtualmente a indivíduos próximos de você, pessoas com quem perdeu contato, e novas relações com usuários digitais desconhecidos. É também uma grande ferramenta para a promoção de empresas, que a utilizam para se divulgarem e se comunicarem com seus consumidores.

O Youtube é uma plataforma digital feita para o compartilhamento de vídeos, criada por ex-funcionários do PayPal, Chad Hurley, Jawed Karim e Steve Chen no ano de 2005. Se tornou então uma das várias subsidiárias da Google. O Youtube é uma das maiores febres entre aqueles que utilizam este tipo de plataforma. Para muitos, uma alternativa na qual poderiam gerar conteúdo, ganharem milhares de inscritos e se tornarem celebridades. Inúmeras pessoas abandonam trabalhos assalariados pela oportunidade de ingressar na plataforma desejando conquistar dinheiro e fama.

Uma outra rede social é o Tik Tok pertencente à companhia de tecnologia chinesa ByteDance, foi lançado em setembro de 2016, idealizado para vídeos curtos de até 60 segundos. No entanto, no ano de 2021, aumentou seu tempo para três minutos e então, cinco. Possui recursos de adicionar filtros lúdicos, trilha sonora, gifs, legendas. Nele é possível seguir perfis e interagir com os produtores de conteúdo da rede, um meio muito popular entre os chamados *influencers*. O “X”, originalmente conhecido como Twitter é uma rede social na qual é possível fazer um *micro blog* com seus pensamentos e perspectivas, o qual é compartilhado com outros usuários. A rede em questão, foi criada em março de 2006 por Evan Williams, Biz Stone, Noah Glass e Jack Dorsey.

O Instagram é uma rede social lançada em 06 de outubro de 2010, feita com o intuito de compartilhar fotos com amigos e possui como de seus maiores atrativos a aplicação de filtros para melhorarem a qualidade das imagens e também, propósitos lúdicos. No ano de 2013 foi possível a postagem de vídeos rápidos conhecidos como *stories*. Cada *story* possuía a duração de 15 segundos, limite este que se estendeu até 60 segundos no ano de 2015. Estas redes são um grande negócio. O entretenimento se torna uma alavanca financeira. Quanto mais você for seguido, comentado, quanto mais notícias tiverem o seu nome, maior é seu status. A jornalista Raquel Recuero fala sobre a credibilidade neste meio:

Aumentar a visibilidade social de um nó tem efeitos não apenas na complexificação da rede, mas, igualmente, no capital inicial obtido pelo ator. Alguém pode intencionalmente aumentar a sua visibilidade no Twitter, por exemplo, utilizando-se

de artifícios para aumentar o número de seguidores, apenas para popularizar seu blog. Com isso, pode obter outros valores, como reputação. A visibilidade, assim é um valor por si só, decorrente da própria presença do ator nas redes sociais. (Recuero, 2009, p.109).

As redes proporcionam um meio de vida para muitas pessoas, sobrepujaram a natureza lúdica e social para variados de seus adeptos. Como um elemento constituinte da esfera humana, o entretenimento se manifesta em variados meios, inclusive o digital. Na criação de peças de arte, músicas, livros, filmes e outros rebentos da imaginação do homem, estão o passado, o presente e o futuro, representados de alguma maneira. Seja a visão que se tinha de antigamente e do que que poderia ter sido. O presente, como as pessoas da época que estão sendo produzidos o percebem, poderiam perceber, sua própria ideia de futuro. É importante lançar um olhar para como a humanidade percebe o mundo que a cerca. Historicidade é o pertencer do indivíduo ao seu tempo, possui características que identificam seu contexto e que cabem no seu tempo, na sua realidade. Um conjunto de fatores que caracterizam o ser no seu tempo. Como explanado no artigo:

A historicidade enquanto verbalização da essência do histórico nasce na tensão entre a filosofia e a história, marcando disputas entre estes campos, ao tempo em que se constitui, como estrutura de tensão e, em antítese, de aproximação entre filósofos que se dedicam ao campo da história e historiadores. Hegel (2008, p. 18) chama atenção de modo direto, para a racionalidade histórica, alertando aos filósofos que não devem considerar a história como ela é, mas devem ter cuidado ao tratar com o campo histórico, pois em sua visão os historiadores praticavam o que denomina de invenções ainda que somente acusassem os filósofos desse tipo de prática. (BARBOSA. RÊGO, p. 4)

Artistas, ao criarem uma obra, seja de que natureza for, esta tem sua própria temporalidade marcando seu trabalho. Estes resquícios podem ser encontrados em tantos filmes, que em variadas vezes, nas visões de um futuro tecnológico, ao construírem o cenário, com o propósito de ilustrarem meios de comunicação, muitos autores se valiam de fios e televisões de tubo. Mesmo no mundo contemporâneo que está ainda distante deste futuro imaginado, estes aparelhos em tubo caíram em desuso, não contavam com televisões de led e afins. Mesmo a ficção acaba por se tornar um documento real, um registro histórico do imaginário de determinada época, esta percepção que aqueles que construíam este material, tinham. Os elementos constituintes da obra: a narrativa, os personagens, cenários, roteiro, em inúmeras instâncias refletem pistas do tempo e lugar que foram produzidos. (SILVA, 2021, Pág.212).

O cinema é considerado por muitos uma forma de arte, a sétima arte, mais precisamente. Criado pelos irmãos Lumière, o aparelho chamado de cinematógrafo, foi responsável por um

grande marco na história mundial. A primeira exibição paga deste advento ocorreu no dia 28 de dezembro de 1895, na qual foi exposta ao público uma série de dez filmes que tinham uma duração de 40 a 50 segundos. Os espectadores acreditaram que a imagem do trem que avançava para eles era real. Por um período de trinta segundos, todos foram assomados pelo assombro e terror, quando finalmente se deram conta da real situação e suspiraram de alívio e arrebatamento (PINHEIRO, 2008).

Houveram registros de exibições semelhantes de outros inventores que ocorreram até mesmo antes da dos irmãos Lumière, como por exemplo, a de Max e Emil Skladanowsiky na Alemanha. Contudo a daqueles se popularizou, ocasionando em um significativo fenômeno. Os primeiros efeitos especiais foram acrescentados por um ilusionista de nome George Méiles, que acabou por se tornar o primeiro grande produtor de filmes ficcionais. Mais nuances, recursos, continuaram a ser implementados, lapidados, a fim de aprimorar aquele novo espaço até chegar no conceito e estrutura que conhecemos hoje, com os novos maquinários, programas digitais, efeitos, elementos técnicos e subjetivos que são utilizados para dar forma a este meio. (MELO, 2017)

A influência que tal meio é capaz de exercer pode ser observado todos os dias na sociedade. Camisetas estampadas com personagens emblemáticos e suas frases de efeito, que são rapidamente reconhecidos pelas pessoas. Não é necessário ser um cinéfilo, um estudante de cinema, ou expert no assunto para ter se deparado com algumas das maiores obras primas já criadas. Quem não é capaz de reconhecer a icônica pose de “Titanic” entre os protagonistas Jack (Leonardo DiCaprio) e Rose (Kate Winslet), e ainda tem uma opinião a dar sobre o comprimento e espessura da porta em que se deu o trágico desfecho de seu romance? Quem não se arrepiou completamente com o monólogo do filme “O Tubarão” e identifica na hora a melodia de ataque do predador homônimo deste filme?

Muitas são as referências vindas do mundo do cinema, que perpassam gerações, se tornam elos entre tempos. Estas marcas, se mostram em milhares de produtos comerciais, como lancheiras, roupas, marcas de comida, revistas, livros produzidos a partir do material em tela, bonecos, canecas, material escolar, propagandas. Músicas de filmes que se tornaram hit como “I Will Always Love You” interpretada por Whitney Houston no filme “O Guarda Costas” (The Bodyguard) de 1992. A canção “My Heart Will Go On” do já mencionado *blockbuster* “Titanic” marcado com a voz de Celine Dion. A canção “Shallow,” da refilmagem de “Nasce

uma estrela” (A Star is Born) do ano de 2018 com a famosa cantora Lady Gaga e o requisitado ator Bradley Cooper, que tocava em variadas rádios. Mesmo entre aqueles que não assistiram ao filme, muitos conheciam a canção, que teve direito a uma versão brasileira interpretada pelos cantores Luan Santana e Paula Fernandes gerando o “meme”: Juntos e *Shallow Now*”, que se espalhou como febre nas mídias.

São produtos feitos para gerar receita. Impactam seus telespectadores, feitos para que sejam atrativos. Uma mercadoria é construída para agradar o maior número de pessoas possível, encontrar pontos gerais que chamem a atenção de seus consumidores, e desta forma, se espalhar pela sociedade, trazendo lucros para aqueles que a fabricaram. (Adorno, 2002) Muitos destes filmes utilizam-se do apelo às emoções do público através de sua narrativa e recursos para conquista-los e serem vendidos. Nos filmes já mencionados, podemos ver isto. A tragédia do Titanic foi um acontecimento terrível que impactou muito as pessoas da época, mas em 1997, ao acrescentar um romance e personagens considerados por muitos, cativantes, este triste episódio passa a marcar novas dimensões. A canção de Houston, existia antes do filme, no entanto, a versão original é desconhecida para muitos que só a conhecem na voz potente da cantora extremamente popular e conectada à história de amor entre os protagonistas. Este tipo de estratégia é o tipo que faz com que estes produtos se popularizem. (*Idem, ibidem*)

Nos primórdios do cinema, o estilo cinematográfico que o compõe variou muito com os anos. Apresentou variados desdobramentos. Moda, que tipos de planos usariam para filmar uma cena, qual o foco que dariam, como superarem suas dificuldades, qual era a verdadeira essência do que significava cinema, movimentos de câmera, materiais utilizados, perspectivas diferentes e prioridades que os cinemas de cada país tinham ao filmar suas histórias, o que desejavam filmar e transmitir. (Morin, 2018)

Ao fazer um filme, o diretor decide sob que ângulos a obra será trabalhada, problemas abordados, personagens, detalhes de sua psiquê, nuances, o tipo de luzes, estrutura do roteiro, falas. Tudo é selecionado de acordo com a intenção daqueles que trazem da ideia às telas de cinema e televisão, possuindo tanto a capacidade de exaltar como também criticar variados aspectos dos temas com que trabalham. Cada detalhe é capaz de trazer diferentes sensações, o próprio ambiente do cinema contribui para a experiência. (Metz, 1983 apud Melo 2017). Bordwell, considera em relação ao estilo de cenas:

No sentido mais estrito, considero o estilo um uso sistemático e significativo de técnicas da mídia cinema em um filme. Essas técnicas são classificadas em domínios amplos: *mise-en scène* (encenação, iluminação, representação e ambientação) enquadramento, foco, controle de valores cromáticos, e outros aspectos da cinematografia, da edição e do som. O estilo, minimamente, é a textura das imagens e dos sons do filme, o resultado de escolhas feitas pelo (s) cineasta (s) em circunstâncias históricas específicas. (Bordwell, David, 1977, pág. 17).

Através da estética de um filme, o diretor pode representar e dizer várias coisas, dar inúmeros sentidos a história que deseja que chegue ao público. Pode fazer recortes, escurecer um ponto para esconder uma figura misteriosa. Colocar cores psicodélicas para refletir o estado de loucura de um personagem, gravar seu solilóquio de forma que todo o cenário consiga sutilmente refletir seu estado de espírito. Fazer recortes entre cenas para um mesmo ator estar em dois lugares ao mesmo tempo, conversando consigo mesmo. Cada aspecto conta, e os diretores são os responsáveis por cada ação e escolha, a história para que realmente possa não apenas ser explanada indiferentemente diante de uma plateia, mas sentida e com escopo para interpretação. O teórico americano enfatiza:

Pela perspectiva de um cineasta, imagens e sons constituem a mídia cinema na qual e através da qual o filme consegue o seu impacto nos planos da emoção e do intelecto. A organização desse material – como um plano é encenado e composto, como as imagens são unidas no corte, como a música reforça a ação – não pode ser uma questão indiferente. O estilo não é simplesmente decoração de vitrine em cima de roteiro; ele é a própria carne da obra. Não é de admirar que ricas tradições de ofícios se desenvolvessem para orientar os cineastas na escolha dos meios técnicos que melhor servissem aos propósitos estilísticos. (Bordwell, David, 1977, pág. 22).

A cultura de massa ou “*Mass media*”, é um conceito fabricado pela Indústria Cultural para ser vendido, difundido entre o cenário popularesco, o senso comum, o pensamento geral como menciona Edgar Morin (2018). Não foi criado para a vertente erudita, para qual o material de entretenimento são as óperas, a atmosfera sublime do teatro, calhamaços com suas ideias, correntes de pensamentos feitas para instigar a reflexão daqueles que entram em contato com ela. O conjunto de meios de comunicação, como rádio, revistas, jornal, cinema, televisão, redes sociais, internet, que tem como objetivo alcançar o máximo de pessoas possível, atingir o maior número de consumidores para seus respectivos conteúdos, uma mensagem que tenha a capacidade de incluir quanto mais gente conseguirem.

A indústria cultural, por vezes, é uma produtora de produtos feitos para serem consumidos pela massa, se padronizando e se repetindo a fim de chegar o mais perto possível

de assegurar seu público (Adorno, 2002). Criam a necessidade de algo geral, comum, e funciona de certa forma como qualquer outra indústria cujo objetivo é o lucro, tem suas próprias noções, ideias, não baseado em uma premissa de vender o que seria correto ou errado, mas o que pode gerar receita, ou, que pelo menos acreditem como potencial para lucro, de acordo com o que pensam ser os valores comprados pela sociedade (*Abid Morin*, 2018). Uma visão capaz de sacrificar o que seria arte, reflexão, em nome do ganho capital. Sobre este tópico, os filósofos e sociólogos Adorno e Horkheimer afirmam:

Sob o poder do monopólio, toda cultura de massas é idêntica, e seu esqueleto, a ossatura conceitual fabricada por aquele, começa a se delinear. Os dirigentes não estão mais sequer muito interessados em encobri-lo, seu poder se fortalece quanto mais brutalmente ele se confessa de público. O cinema e o rádio não precisam mais se apresentar como arte. A verdade de que não passam de um negócio, eles a utilizam como uma ideologia destinada a legitimar o lixo que propositalmente produzem. Eles se definem a si mesmos como indústrias, e as cifras publicadas dos rendimentos de seus diretores gerais suprimem toda dúvida quanto à necessidade social de seus produtos. (Horkheimer, Max e Adorno, Theodor W. 1985. pág. 114).

Na lógica de mercado, vende-se o que dá lucro, as tecnologias se aprimoraram muito mais, de acordo com Morin (2018) devido a esta lógica, ao cinema foi permitido se desenvolver. Através de idealistas, tal arte pode ser propagada. Ainda sobre a lógica do mercado cultural de acordo com a perspectiva o antropólogo argentino Nestor Garcia Canclini, este mercado é capaz de realizar novas ações, como menciona:

La aplicación del mercado cultural favorece la especialización, el cultivo experimental de lenguajes artísticos y una mayor sincronía con las vanguardas internacionales. Al ensimismarse el arte culto em búsquedas formales, se produce una separación más brusca entre los gustos de las elites y los de las clases populares y medias controlados por la industria cultural. Si bien ésta es la dinámica de la expansión y segmentación del mercado, los movimientos culturales y políticos de izquierda generan acciones opuestas destinadas a socializar a el arte, comunicar las innovaciones del pensamiento a público mayoritarios y hacerlos participar de algún modo em la cultura hegemónica. (Canclini. 1985. pág. 83).

Assim a indústria cinematográfica segue de acordo com a indústria cultural. Acaba por funcionar como a estrutura de uma empresa. Singrando por linhas mercadológicas que visam o lucro, se tornando em inúmeras instâncias um meio para vender a “cultura” como mercadoria. (Navarro, 2018). Sobre a utilização de recursos técnicos na indústria, Adorno explana:

A breve sucessão de intervalos que se mostrou eficaz em um sucesso musical, o vexame temporário do herói, por ele esportivamente aceito, os saudáveis tapas que a

bela recebe da mão pesada do astro, sua rudeza com a herdeira viciada são, como todos os pormenores e clichês, salpicados aqui e ali, sendo cada vez subordinados à finalidade que o esquema lhes atribui. Estão ali para confirmar o esquema, ao mesmo tempo em que o compõem. Desde o começo é possível perceber como terminará um filme, quem será recompensado, punido ou esquecido; para não falar da música leve em que o ouvido acostumado consegue, desde os primeiros acordes, adivinhar a continuação, e sentir-se feliz quando ela ocorre. O número médio de palavras da short-story é aquele e não se pode mudar. Mesmo as gags, os efeitos e os compassos são calculados, assim como o quadro onde são montados. Ministrados por especialistas, sua escassa variedade é distribuída pelos escritórios. A indústria cultural se desenvolveu com a primazia dos efeitos, da performance tangível, do particular técnico sobre a obra, que outrora trazia a ideia e com essa foi liquidada. (ADORNO, Theodor, 2002, pág.9).

O entretenimento e sua industrialização através da ótica do cinema, aquele se manifesta em variadas formas, uma materialização em variados modelos, cada um com suas próprias premissas e nuances. O cinema possui a sua própria essência no que tange à imaginação e à maneira como a expressão artística humana é transfigurada. Carrega seu contexto e a maneira como o cinema, e esta vertente projetada que é a diversão humana, se alinham em muitas circunstâncias, caminhando lado a lado. Entretenimento e cinema como um só.

Inúmeros tipos de temas são abordados nos filmes, seja para o lúdico ou a crítica e as redes sociais, sendo tão intrínsecas ao dia a dia, não ficariam de fora. Muitas são as obras que abordam a forma como estas redes são capazes de afetar nossa vida. É comum no cenário contemporâneo, personagens terem perfis virtuais nas redes sociais. A menção das redes se tornou frequente, como nas animações: “Detona Ralph 2: Quebrando a internet”, e “*Emoji, o filme*”. Até a boneca Barbie se tornou *youtuber*, em seu canal além das novidades em relação aos produtos, existem vídeos que mostram a clássica personagem fazendo *vlogs*, e tendências como o conhecido “*Draw my life*”, no qual as pessoas contam suas vidas enquanto ilustrações aparecem na tela e o “10 coisas sobre mim” onde como o nome já indica, revelam dez curiosidades sobre suas vidas desde a data do nascimento até grandes aspirações.

As obras cinematográficas, são produtos, mercadorias fabricadas para o seu público, tem o poder tanto de trazer a reflexão, como por vezes condicionar o telespectador para uma determinada linha de pensamento, e em outras mostrar variados aspectos da realidade. De um jeito ou de outro é possível perceber o olhar que estava presente na época, seja por um prisma geral ou específico, capaz de impactar não somente as pessoas do tempo em que foi criado, mas

como as futuras gerações. Sobre nuances do cinema, o teórico dos campos de estudo cinematográficos Ismail Xavier, explica:

A mudança do ponto de vista dentro de uma mesma cena, importante ruptura frente de um espaço teatral, pode ser aproximada a procedimentos frequentemente usados pelo escritor ao compor literariamente uma cena qualquer. Também este expõe os fatos através de um conjunto de detalhes particulares ou através de observações que dizem respeito ao conjunto tal como na representação do cinema. (Xavier, Ismail. 1985. pág. 32-33).

O público já não poderia, com o avanço, modernização e a interação destes com as redes sociais, espaço no qual, não somente tem acesso à vários tipos de conteúdo, mas, que acabam por vezes se tornando produtores de conteúdo, serem encarados somente como criaturas passivas que recebem informações de outros sem o menor filtro e sem vontade própria. A própria internet se divide em nichos. O que funciona para uma pessoa pode não funcionar para outra. Sobre a maneira como o modelo se modificou de interação entre o público e as empresas, diz Jenkins:

“Essas condições persistem. No entanto, quando os websites corporativos surgiram, em meados dos anos 1990, ninguém percebeu por inteiro como eles iriam mudar substancialmente a relação da empresa com seu público. Poucas empresas, que nessa época criaram websites parecendo brochuras, consideravam completamente que as marcas tinham ali a oportunidade de contar sua história diretamente para um público que ia além dos nichos demarcados pelos horários publicitários na televisão e no rádio, e sem precisar recorrer à voz intermediadora dos jornalistas. Ocorreria então uma mudança fundamental na maneira como todos “consumem”, na maneira como as pessoas interessadas poderiam buscar conteúdo nas empresas quando quisessem – justapondo e avaliando as mensagens corporativas diretamente obtidas da fonte e publicando o que encontrassem on-line entre seus círculos de amigos, familiares, colegas e até de desconhecidos.” (JENKINS, Henry, 2014, pág. 70-71).

Antes estávamos inseridos em uma sociedade, na qual, no Brasil, por exemplo, era raridade um aparelho televisor na residência. As poucas casas que tinham o eletrônico, caso houvessem nelas um vizinho tolerante, por vezes, eram pontos frequentes daqueles que não as possuíam, e em determinadas circunstâncias o faziam até mesmo da janela, sem convite algum. Com maior popularização do aparelho, as pessoas receberam acesso aos canais de tv aberta que eram transmitidos na região, e não eram muitos. Canais como Globo e SBT, lideravam por sua grandiosidade e quase hegemonia. As vidas de muitos cidadãos se moviam de acordo com os horários da tv: “Que horas são? Eita! Já está passando a novela das seis!”

A programação era saturada de intervalos para horário comercial. Se alguém queria assistir um programa que começava às cinco, em muitos casos, assistia todos os outros que passavam antes só para ter certeza de que não perderia aquele que era tão aguardado. Depois surgiu a tv paga, uma alternativa, com canais que passavam conteúdos mais específicos do que os de tv aberta se propunham. Canais com foco apenas para conteúdo infantil ou viagens, ciências, curiosidade do mundo, música, filmes, séries. Era aspiração para muitos.

Em relação ao cinema, as cadeiras eram abarrotadas de consumidores, as pessoas até mesmo se dispunham a ficar de pé na sala de exibição quando já não haviam mais assentos disponíveis. No Brasil, muitos foram os filmes que chegaram meses depois de estrelarem em outras partes do mundo, e dependendo da região, até mesmo anos. Demoravam um bom tempo depois de saírem de cartaz até que fossem lançados no formato de fita cassete para aqueles que tinham acesso ao aparelho de vídeo. Era terrível a frustração dos que perdiam a exibição e tinham de esperar a sua transmissão na tv aberta, em algum dia bem distante.

Mesmo com suas dificuldades, esta ferramenta analógica (fita cassete), ajudou a popularizar mais tais produtos cinematográficos, que como muitos bens de consumo, com a passagem do tempo e seu gradual barateamento, se espalhava pelas casas, fazendo com que aquelas histórias entrassem em suas habitações e se tornassem parte importante de seus lares e imaginário. Algo familiar e agradável para seu entretenimento, sendo tal fenômeno, mais tarde substituído pelos aparelhos de DVD.

Vieram então os serviços de *streaming*, plataformas que permitem que sejam compartilhados dados de áudio e vídeo através da internet, onde por uma determinada quantia se podia pagar pelo serviço e ter acesso aos filmes disponíveis no catálogo. As pessoas já não estavam mais condicionadas a grade de horários da televisão. O serviço de *streaming* “Netflix”, por exemplo, surgiu no ano de 1997, no qual a ideia era o aluguel de DVDS pelo correio, fundada pelos idealizadores Reed Hastings e Marc Randolph. Em 2007, definitivamente migrou para o formato online, que permitia que seus assinantes assistissem aos filmes através da internet na comodidade de seus aparelhos. No catálogo poderiam escolher os filmes e séries que desejassem sem ter de esperar pelo horário. Poderiam fazê-lo quando lhes fosse de sua vontade e conveniência, dar uma pausa, voltar e avançar. O conteúdo só estaria à espera, para selecioná-lo e dar o “*play*” sem os custos de aluguel individual, obtenção do produto físico por preços “mais salgados”, nem o incômodo de saírem de casa e enfrentar o trânsito para tal, nem a perturbação do fantasma do esquecimento de devolver e pagar multas.

Os anúncios já não perturbavam mais, nada de horários comerciais. Com isso, o comportamento das pessoas, suas reações, mudaram. Já não estão mais com tamanha tolerância como no passado. Tanto que antes, eram dedicados cerca de 2 a 3 minutos de propaganda na Tv, o que era normal e passável, era o usual. No entanto, quando o Youtube, passou a exibir propagandas antes e depois dos vídeos em torno de cinco segundos, já não apenas se surpreendiam como se tornava algo intolerável. Algumas das maiores duravam 15 segundos. Era mais fácil fechar o vídeo e clicar novamente nele, do que esperar pelos “longos” 15 segundos. O público sempre possuiu opinião própria acerca dos produtos a que tinham acesso, mas a internet abriu espaços para darem vazão a esta expressão e encontrarem opiniões diversas, assim como tantos outros que concordem com sua própria visão. Seja a respeito do produto, suas ideias e a maneira como ele é espalhado para a sociedade. Como mencionado pelo pesquisador Henry Jenkins:

As pessoas tomam decisões ativas quando propagam mídia, quer simplesmente passando um conteúdo adiante para suas redes sociais, com recomendações no boca a boca, quer postando um vídeo digital no YouTube. Ao mesmo tempo, audiências ativas têm demonstrado uma notável capacidade de colocar slogans publicitários e jingles em circulação contra as próprias empresas que originaram esses materiais e de sequestrar histórias populares para expressar interpretações profundamente diversas das pretendidas por seus autores. (JENKINS, Henry, 2014, pág. 29-30).

As pessoas se tornaram ainda mais seletivas com o que consumiam. Por mais que na grade de televisão, fosse exibido o que desejavam, o público tinha suas opiniões a respeito do que era transmitido. O entretenimento é um meio poderoso, é capaz de moldar alicerces da sociedade, mas sua assertividade e influência não é inerente nem a todos e nem em todas as circunstâncias. Era comum que as roupas que viam uma protagonista de novela global usar, se tornasse moda no dia seguinte. As trilhas sonoras das mesmas, eram das mais tocadas nas casas brasileiras. Mas, se o público não gostasse de algo, o programa era cancelado.

Com a internet, abre-se uma porta para milhares de opções de entretenimento. Variados tipos de canais e perfis nas redes com conteúdos específicos para interesses específicos. A partir desta popularização, os indivíduos logados escolhiam os assuntos que lhes interessavam com as figuras que simpatizassem mais. Perfis de moda e maquiagem, cinema e cultura pop, culinária, literatura, matemática, comédia, dia a dia, línguas estrangeiras, saúde, desenhos, mangás, vídeo games. Para estudos, diversão, assim o público vai se ramificando. Como afirma o autor Henry Jenkins:

A evolução gradual da indústria da televisão de um modelo baseado em hora marcada para um modelo baseado em engajamento reflete mudanças que ocorrem em toda a indústria de mídia, assim como a comunicação ligada em rede torna visível o trabalho outrora invisível do público ativo na criação de valor e na expansão do engajamento em torno da modalidade de mídia. A lógica por trás da obtenção de um público imaginado como passivo e em massa está entrando em colapso e a segmentação demográfica por idade e sexo está sendo questionada. Nesse ambiente, os marqueteiros terão de encontrar novas maneiras de computar os públicos e de avaliar a compra de espaço publicitário. Qualquer sistema novo deve respeitar a importância do público excedente e do papel que os membros do público ativo desempenham como intermediários autenticamente populares na formação da experiência de outros membros do público... (Jenkins, Henry, 2014, pág. 310).

Nesta mesma premissa com a mudança nas dinâmicas, existe uma que se assemelha ao papel do diretor de um filme, um princípio da teoria da comunicação denominado “*gatekeeper*”. No mundo das mídias sociais, estes criadores, todos os que trabalham com esse tipo de conteúdo, quando dedicados verdadeiramente às suas ocupações, tem de estabelecer parâmetros sobre a relevância daquilo que irão expor. Esta teoria da comunicação fala sobre uma figura responsável pelo que vai ou não ser publicado, que avalia o material e tenta estabelecer a prioridade sobre o que será entregue ao público como uma espécie de editor. Este é o *gatekeeper*, associado por vezes a uma autoridade externa. Mas com a mudança das dinâmicas de interações com as redes e notícias e os produtos culturais, o próprio termo foi alterado.

Com o acesso de tantas pessoas à grande quantidade de meios de notícia, o público passou a ter maior acesso a mais ângulos e veículos de comunicação. Imagens e assuntos, acontecimentos sendo filmados em tempo real por inúmeras pessoas. Antigamente pela escassez de pessoal comparado ao mundo atual e a distribuição de notícias, o “*gatekeeping*” era basicamente hegemônico, mas com esta nova dinâmica mencionada, uma parceria colaborativa entre jornalistas e o público, que de acordo com o conceito do professor da Faculdade de Indústrias Criativas na Universidade de tecnologia de Queensland, Axel Bruns, passou a ser denominado “*gatematching*”. A premissa de alguém que edita e é responsável pela operação não desaparece totalmente, mas ao invés de ser apenas centralizado em um pequeno contingente de profissionais, lida com fontes múltiplas de informação. Ao invés de escolherem que matérias excluir, se concentram em quais devem destacar. Devem fazer uma triagem a partir de sua investigação de todos estes ângulos e histórias para assim ter um olhar mais amplo. (BRUNS, 2014)

Uma frase muito utilizada por especialistas na internet e que aparecerá em outro momento desta pesquisa, tanto no documentário “Dilema das Redes” e “Privacidade Hackeada”

é: “Se você não está pagando por um produto, então você é o produto.” Os nichos se formam à medida que variadas pessoas têm interesses diferentes. Com os meios digitais e as redes sociais, se torna ainda mais evidente, em questão de gosto e aspecto econômico. São situações que se acentuam e as empresas precisam saber como podem atingir seu determinado público. Jenkins reforça:

Quando o material começa a ser propagado em uma escala maior, no entanto, tanto as empresas como os pesquisadores podem rastrear as alterações na atenção e nos interesses com maior profundidade sociocultural do que teria sido possível na era da radiodifusão tradicional, quando eles poderiam ter contado o número de espectadores, mas sem compreender como atos específicos de leitura, visualização ou escuta se encaixariam nos padrões mais amplos de interação. Essa variedade de usos para o YouTube significa que alguns vídeos circulam dentro de um nicho definido de forma clara e relativamente restrito, enquanto outros (o vídeo da Susan Boyle, por exemplo) podem ser propagados por diferentes grupos de interesse, refletindo um interesse cultural muito mais generalizado social. (JENKINS, Henry, 2014, pág. 203).

O consumidor sempre teve sua opinião e se tornou ainda mais participativo com o advento da internet, a passividade que outrora lhe era atribuída, em inúmeras circunstâncias até mesmo contribuem para mudanças dos aspectos de mídia. No ano de 2019, foi anunciado um filme com o popular personagem de videogame, Sonic, o ouriço azul. O design original do personagem, foi remodelado para trazer mais realismo, mas o resultado segundo o público foi escabroso. A tentativa falhara e alterara traços marcantes. Os comentários no trailer lançavam *hashtags*, horrorizados com o resultado mostrado.

Contudo, a produtora redesenhou o visual fazendo que que ele mantivesse a aparência das animações 2d. O público foi ao delírio, satisfeitos com a resposta rápida ao seu *feedback*. A distribuidora que antes estava sendo vexada, agora, era agraciada com a gratidão dos fãs e seus aplausos. Recentemente, no ano de 2025, foi lançado o trailer que anuncia o quinto filme da franquia da Dreamworks: Shrek. O espanto ante o novo visual foi massivo, e nos comentários e em vídeos de Youtube estão pedindo para o personagem, o mesmo tratamento que foi dado a Sonic. A respeito deste intercâmbio e influência Jenkins acrescenta.

Os públicos estão se fazendo nitidamente presentes ao modela ativamente os fluxos de mídia, e produtores, gerentes de marca, profissionais de serviços ao consumidor e comunicadores corporativos estão acordando para a necessidade comercial de ouvi-los e de responder a eles de maneira ativa. Enquanto muitos criadores de conteúdo enfrentam a crescente proeminência dessas práticas genuinamente populares da audiência, surgiu uma ampla variedade de ferramentas de comunicação on-line para facilitar o compartilhamento informal e instantâneo. Essas plataformas oferecem novas capacidades para as pessoas passarem adiante artefatos de mídia, ao mesmo tempo que buscam modelos para gerar lucro com as atividades dos usuários. No entanto, embora as novas ferramentas tenham proliferado os meios pelos quais as

peças podem fazer material circular, recomendações boca a boca e compartilhamento de conteúdos de mídia são impulsos que há muito tempo mobilizam as interações entre as pessoas. Talvez nada seja mais humano do que dividir histórias, seja ao pé do fogo ou em “nuvem”, por assim dizer. (JENKINS, Henry, 1977, pág. 39).

A união entre o cinema e redes sociais não é uma surpresa, sendo ambos alicerces da mídia e interação cultural. Estas, como já mencionado, se tornaram elemento intrínseco do cotidiano, até mesmo no trabalho, a dinâmica com estas redes se faz presente, e compromissos e assuntos são tratados através de grupos nas plataformas. É um assunto em voga. O cinema não ficaria para trás e deixaria de abordá-lo, muitas são as obras cinematográficas que tratam de tal temática. Para este trabalho foram selecionados como objetos principais, os filmes: “Nerve: Um jogo sem regras” e “O Círculo”.

Na primeira década do novo milênio, já havia um bom tempo de uso da internet, o que conferia mais experiência para tratar deste assunto, e com a profusão das redes através da internet 4g em 2010. Apresenta intervalo de 12 anos, entre o primeiro filme em ordem cronológica da lista de obras escolhidas (A Rede Social) lançado no ano de 2010 e o último filme, (Influencer De Mentira) de 2022, o que representa transição no uso das redes. O recorte é capaz de ilustrar a percepção que existia tanto da maturação da interação com a internet e da época em que ela finalmente se espalhou em maior escala. As películas selecionadas vêm de países diferentes, dos Estados Unidos que possui uma das grandes indústrias cinematográficas do mundo, assim obra das terras brasileiras, da Europa, sendo representada pela Polônia, assim como oriunda do Japão no Oriente.

Pertencem a gêneros diferentes, comédia, suspense, drama, drama/musical, documentário, docudrama (documentário que em momentos utiliza de dramatização encenada), humor ácido. Falam sobre como estes personagens diferentes se envolvem com as redes sociais e como estas afetam suas vidas. Alguns estão presentes no processo da construção da rede, outros eram usuários aficionados pela vida virtual, *influencers*, como é o caso de Arielle Summers, protagonista do filme “Em Busca da Fama”, Danni Sanders de “Influencer de Mentira”. Pessoas comuns que apenas tinham redes sociais, mas acabaram significativamente afetados por elas, para seu benefício ou não. Um exemplo é o personagem Tomasz Giemza, um jovem ambicioso e sem escrúpulos, que usa suas habilidades para manipular a opinião pública através das redes sociais, com consequências devastadoras. São personalidades distintas que possuem suas discrepâncias e semelhanças que se direcionam e lidam com o universo das redes.

Em uma biblioteca podem se encontrar inúmeros tipos de livros, divididos e categorizados em sessões e incluem diversos fatores, sendo guardados em diferentes sistemas dependendo da decisão de seus organizadores. Por mais que possa existir grande variedade de livros, todos estão conectados como tesouro do conhecimento humano. Correntes de pensamentos que se chocam, complementam, digladiam, anulam e enriquecem umas às outras. Escritos de diferentes períodos da história, ficção, documentos oficiais, dados, mas no final estão ligados. A herança do acúmulo de informações que continua nos dias atuais e se perpetuará pelo passar das eras.

Seja uma grande biblioteca ou uma modesta estante pessoal, é possível desvelar a relação que um tem com os outros. Pode encontrar o livro “Jane Eyre” em uma sessão e algum outro livro, décadas no futuro que menciona tal obra. Também em outro nicho existe a possibilidade de achar escritos que inspiraram a criação de Charlotte Brontë, assim como livros que foram inspirados por ela. Estruturas que podem se repetir tenham os autores tido contato com obras semelhantes ou não. Assim em uma ligação sem fim entre o saber, as pessoas são capazes de refletir e aprender. O mesmo se aplica para além das prateleiras, conversando com diferentes obras em diferentes modalidades.

As obras escolhidas para este projeto, todas tem como parte central o uso das redes sociais sob variadas perspectivas. Está presente até mesmo o ângulo de desenvolvedores de tais redes, como no caso do filme de 2010, “A Rede Social” na qual o protagonista Mark Zuckerberg é o criador de tal rede, no caso, o Facebook, e sua vida assim como a de usuários é afetada, mesmo que de maneira presumidamente diferente da de um usuário comum. Esta rede, aliás, está presente em muitas das outras obras analisadas deste projeto, inclusive em documentários como utilizados nesta pesquisa como: “O Dilema Das Redes” e “Privacidade Hackeada”.

Os filmes foram selecionados a fim de maior aprofundamento da pesquisa. Analisando estes prismas, personagens, a visão dos diretores, o material artístico que tem acesso ao mundo, as casas das pessoas do cotidiano que assistem à estas películas. Na primeira obra cinematográfica em ordem cronológica do material a ser parâmetro para este trabalho está a “A Rede Social” ou seu título original em inglês “The Social Network”, um filme estadunidense, lançado no ano de 2010, pertencente ao gênero de drama biográfico. Possui a direção de David Fincher e roteiro de Aaron Sorkin e Ben Mezrich, baseando-se no livro de não ficção do próprio Ben Mezrich, intitulado “The Accidental Billionaires”. A obra relata a história de como foi

originada a rede social denominada Facebook, fenômeno da internet mundial que possibilitou com que seu criador, Mark Zuckerberg, se tornasse o mais jovem bilionário do mundo.

Através de “A Rede Social”, é permitido que se tenha a perspectiva da narrativa cinematográfica de um evento real. Através do ângulo proporcionado, Zuckerberg tem sua vida alterada pelo Facebook, como membro dos bastidores de sua criação. O personagem está diretamente conectado ao objetivo e funcionalidade da rede, sua aparência, dinâmica, pretensões em relação a interação das pessoas que utilizam a rede, a maneira com afeta o mundo, as aspirações pessoais do próprio personagem. O Facebook é uma rede social que permite que seus usuários criem perfis virtualmente, sejam eles profissionais ou pessoais, que os permitam conhecer novas pessoas, compartilhem textos, informações, fotos, vídeos, atualizações de status de relacionamento, reflexões.

A obra aborda a idealização e objetivos que moldaram esta rede social. Mostra o sucesso que se tornou entre as pessoas, o quanto estas foram tragadas por sua premissa. O próprio Zuckerberg não está em posição de usuário da rede, contudo, suas vontades e desejos em relação ao uso não são tão discrepantes de um adepto comum do Facebook. Deseja que seu nome seja marcado na história, anseia pela popularidade, o glamour da fama, a atenção, o dinheiro, alto *status* social, como tantos outros que utilizam das redes. Para o personagem, a rede não era simplesmente sua vitrine para tal vida, mas seu meio para alcançá-la.

Ainda no que tange à posição de concepção e desenvolvimento de redes sociais também está “Privacidade Hackeada” (The Great Hack), um documentário lançado no ano de 2019 pelo serviço de *streaming* Netflix, com direção de Jehane Nouajim e Karim Amer, estreando no dia 24 de julho do já mencionado ano, no Sundance Film Festival. O documentário revolve ao escândalo com a Cambridge Analytica, uma empresa de consultoria política britânica na qual foi coletada através do Facebook, Twitter, Instagram e Whatsapp, os dados de 87 milhões de usuários sem sua permissão.

Quando se usa determinadas plataformas, seus dados são exigidos para o cadastro. Empresas poderosas utilizam disto para monitorar seus usuários, descobrir suas predileções, onde estão, para onde foram, com quem saem, com que pessoas que estão associados, qual o perfil de consumidores de determinada marca, e assim por diante, de uma forma tão incisiva a ponto de repercutir na sociedade, sua forma de pensar e na política, por exemplo. O

documentário traz relatos de variadas pessoas, apresentando como um dos entrevistados principais, o professor associado da Parsons School of Design, David Carrol, que deseja descobrir que dados foram recolhidos sobre ele. A ação acompanha sua trajetória na tentativa da recuperação de seus dados. Outra das vozes que configuram o documentário é a de Brittany Kaiser, ex-diretora de desenvolvimento de negócios da Cambridge Analytica.

Também para ser utilizado nesta pesquisa, foi selecionado “O Dilema das Redes” (The Social Dilemma). Fez sua estreia no Festival de Cinema de Sundance de 2020 e lançado no dia 9 de setembro do referido ano. Dirigido por Jeff Orlowski e escrito tanto por Orlowski, Davis Coombe e Vickie Curtis. É um docudrama oriundo dos Estados Unidos. Docudrama é um termo utilizado para se referir à uma obra televisiva que se localiza entre a ficção e o documentário. O tema do filme é sobre a forma como os usuários são manipulados pelas empresas por trás das redes sociais que os estimula a desenvolver estes vícios ao mesmo passo que os suprem. A maneira como algo que poderia parecer inocente, como um simples mecanismo digital para auxiliar o dia a dia das pessoas, na verdade as puxa para este meio como uma armadilha preparada com precisão cirúrgica. A obra conta com uma série de entrevistas de ex-funcionários e executivos de grandes empresas como o Google, Twitter, que a partir do ano de 2024 passou a ser conhecido como “X”, e o Facebook.

Os perigos da exposição pelo cadastramento de dados, o constante monitoramento destas empresas sobre seus usuários, a forma como o algoritmo envia conteúdos a estas pessoas de acordo com suas preferências, formando assim o que seriam chamadas de “bolhas de informação”, nas quais cada usuário estaria limitado a uma realidade lapidada para seu próprio gosto.

A maneira como tudo é construído para tanger o consumidor de acordo com os desejos, desígnios das empresas de acordo com seus interesses, repercutindo, manipulando os acontecimentos, a maneira de uma sociedade ser, agir e pensar, influenciar em suas opiniões e vontade. O que contribui para a polarização de opiniões na internet, Silva (2019) caracteriza nas redes uma sociedade informacional, na qual, informação é poder que flui em um ritmo ininterrupto com constante troca de dados. A mídia tradicional, por exemplo, se tornou objeto de desconfiança (*idem, ibidem*) e assim os indivíduos passaram a procurar por outros meios de informação, através da internet e redes sociais, nas quais variados recortes da realidade podem ser visualizados e assim acessados por inúmeros indivíduos, que estas informações sejam

verdadeiras ou não. Tema trabalhado nestes documentários, um fenômeno grandioso e capaz de repercutir na vida no globo.

Deve-se estar atento aos perigos oriundos da gratuidade de determinados aplicativos, na típica e básica linha de pensamento de “é bom demais para ser verdade...”. Como dito pelo *ex-designer* do Google, Tristan Harris, participante do docudrama: “se você não está pagando pelo produto, então, você é o produto”. Esta produção se mistura as outras obras cinematográficas, com um toque de ficção, pois as entrevistas são dramatizadas pelos atores Skyler Gisondo, Kara Hayward e Vincent Kartheiser, que acabam por ilustrar a vida de um jovem viciado em internet. ao mesmo tempo trazendo recortes da realidade. Esta mistura entre ambas as modalidades produz um conteúdo intrigante a servir de parâmetro.

Diferente destes últimos, a obra “A Rede do Ódio” (título original: "Sala Samobójców. Hejter"), dirigido por Jan Komasa e lançado em 2020, thriller psicológico polonês, é um filme de ficção. Aborda este assunto cujos eventos em variadas instâncias fazem eco à acontecimentos da realidade. O filme explora toda a manipulação das redes sociais, a força da propaganda, o impacto de uma narrativa bem construída. O filme segue Tomasz Giemza, um rapaz desprezado por seus benfeitores, deseja ascender socialmente para assim se provar para eles, em uma busca pela validação externa e vingança pessoal. Tomasz trabalha fabricando falsas informações para sabotar o alvo que os clientes da agência para a qual trabalha, encomendam. Um deles deseja acabar com a imagem de um representante político e o protagonista até mesmo se infiltra em sua campanha a fim de sabotá-lo. Ele se torna responsável por insuflar o ódio entre grupos políticos opostos. Em meio a tantas tragédias, as pessoas sequer desconfiam que tudo foi armado pela narrativa do jovem.

Uma característica comum no meio das redes é a idealização da vida perfeita. Constantemente é possível observar em perfis, estilos de vida que são almeçados por bilhões e bilhões de pessoas. Figuras de aparências deslumbrantes, viagens globais para tantas das mais belas paisagens do mundo, pratos elaborados, refinados e caros, relacionamentos perfeitos repletos de romance, imagens de amigos eufóricos, que curtem as mais badaladas festas. Uma existência repleta de emoção e prazer, sem problemas nem limitações.

No entanto, esta aparente vida glamourosa e convidativa não é algo que se encontre em todos os âmbitos, embora seja parte do imaginário mais recorrente das redes sociais. Segundo um estudo realizado pela University College London com a amostra de quase mil pessoas,

chegou-se à conclusão de que garotas são duas vezes mais propensas a apresentarem sintomas depressivos e desta quantidade, três quartos foram diagnosticadas com depressão e problemas de autoestima, assim como insatisfação com a própria imagem e insônia devido à esta relação com os aplicativos virtuais. Consequências psicológicas e físicas que impactam diretamente na vida dos seres humanos, tópico presente em muitos filmes selecionados como em “Nerve: Um Jogo Sem Regras”, “O Círculo”, “Influencer de Mentira”, “Ingrid Vai Para o Oeste”, “#Sem Saída”, “Rede Do Ódio” e “Bem Vinda a Quixeramobim”, este último é um filme cômico brasileiro com direção de Halder Gomes, cuja pré-estreia foi feita no 24º Festival de Cinema Brasileiro de Paris no dia 3 de abril de 2022. Já sua pré-estreia se deu em 4 de outubro no Cineteatro São Luiz e finalmente a estreia nacional se realizou em 13 de outubro de 2022. A obra tem duração de 106 minutos.

O enredo gira em torno da protagonista Aimée (Monique Alfradique), uma grande *influencer* de posses milionárias, mas cujos bens de família foram bloqueados e na atual situação se vê obrigada a se mudar para a única propriedade da família disponível: uma fazenda localizada no interior do Ceará, em Quixeramobim. Deseja se livrar da propriedade o mais rápido possível, para tentar vender a fazenda enquanto sustenta mentiras nas redes sociais a respeito desta nova realidade em que se encontra. A garota que tinha recursos financeiros abundantes, se acostumado a um estilo de vida caro e extravagante, agora tem de mentir para sustentar tal imagem para seus seguidores. Em determinado momento os valores de Aimée se contrapõem ao desejo por sua vida pregressa.

“Ingrid Vai Para o Oeste” (Ingrid Goes West), é dirigido por Matt Spicer e escrito tanto pelo cineasta quanto David Branson Smith. A comédia dramática estadunidense estreou no Festival Sundance de Cinema de 2017 e chegou aos cinemas de seu país em 11 de agosto do referido ano. A trama revolve a vida de Ingrid Thorburn (Aubrey Plaza), uma mulher com problemas psicológicos, condição mental instável, que ao descobrir pelo Instagram que uma amiga, não tinha convidado a protagonista para seu casamento. Depois de invadir a festa e borrifar spray de pimenta na noiva, Ingrid é levada para ser internada em um hospital psiquiátrico. O filme se desenrola em variados esquemas e mentiras, que dão maiores contornos a obsessão de Ingrid e revelam verdades e mentiras sobre a vida da *influencer* Taylor e a falsa aparência que ela utiliza para suas narrativas.

Ingrid é uma usuária das redes completamente afetada pela vida exibida nelas. A sua própria está afundada. A perda da mãe que mesmo distante, era uma base para ela, ainda que seus sentimentos por esta mulher possam ser neutros. Ela possui maior apego por figuras da rede do que por sua mãe. Com sua própria internação na clínica, o emprego de baixa remuneração e a rejeição pela sociedade que a cerca, ela busca refúgio e alento nas redes, que exibem vidas glamourosas totalmente diferentes de sua situação atual.

Ela está tão carente de afeto e aprovação, como tantos adeptos das redes sociais, que um único comentário de uma *influencer*, lhe dá não apenas alívio, mas um motivo para viver. Está presente no filme como o uso das redes sociais é capaz de afetar nossa visão da realidade, a comparação entre estilos de vida que são considerados superiores e perfeitos e os efeitos negativos que são capazes de causar na insatisfação com a própria vida. O desespero pela validação através das redes, a crise de identidade de Ingrid, sua baixa autoestima. Ela não gosta de si mesma, então procura emular comportamentos de outras pessoas na busca de se encaixar, aceitar suas sugestões, e acatar todos os caprichos destas pessoas, seja em questões triviais como fingir compartilhar da mesma cor predileta até moldar suas opiniões, estilo de vida, rotina, decisões grandiosas em aspectos financeiros apenas para satisfazer as vontades daqueles que deseja impressionar.

O que ela sobre si mesma é que vive em constante mentira. Esta crise de identidade, sede de sentimentos reais que, no entanto, são sustentados em relações superficiais que possam suprir o vazio, através de manipulações e supressão do “eu”. Presente nesta obra também está a idolatria de *influencers*. Ingrid tem sérios problemas de relacionamento. Já no começo do filme, sua obsessão e transtornos, a loucura pela vida perfeita e imaginária pode ser vista através do episódio que a leva para a clínica psiquiátrica. A narrativa que ela criou na própria cabeça, por sua realidade não corresponder a seus desejos. Em um de seus momentos mais sombrios, ela se depara com o perfil reluzente de Taylor Sloane, uma celebridade virtual de estilo de vida, cujas postagens são atrativas e deslumbrantes, repletas de comidas de alta classe, arte, viagens, animação.

Uma vida projetada para ser atrativa para o público quando na verdade, a própria Sloane em sua intimidade é repleta de problemas, futilidades, discussões com o marido, e um irmão problemático. Contrastando com o que é colocado nas mídias por ela. Esta ilusão de uma vida perfeita escondendo problemas com o propósito de angariar seguidores, engajamento e até uma auto validação, são tópicos que remontam não apenas a Ingrid, mas aos personagens que lhe rodeiam.

“#Sem saída” (No Escape) filme de 2020, é uma obra estadunidense de horror e mistério. Escrito e dirigido por Will Wernick. A história acompanha Cole Turner (Keegan Allen), grande celebridade da internet que possui milhões de seguidores no seu canal intitulado “Escape From Reality”, onde posta vídeos e fotos no Youtube. O rapaz posta vídeos desde a infância. Desde este período tão delicado, a criança era exposta para o público fazendo variados tipos de performances para o mesmo. Quando chega seu aniversário de 10 anos atuando na internet, Cole, acompanhado de sua namorada Erin (Holland Roden) e seus amigos, Samantha (Siya), Thomas (Denzel Whitaker) e Dash (George Janko), vão até a Rússia para participar de uma “*scape room*”, uma situação simulada, na qual os participantes do jogo devem resolver enigmas e encontrar pistas para avançarem e “escaparem” da simulação. O protagonista durante a película apresenta crises de identidade, sua própria namorada estranha seu comportamento perante as câmeras e fora delas a ponto de não ser capaz de reconhecer Cole. Está sempre animado, se divertindo, falando em tom alegre, muito extrovertido. Só coisas empolgantes são publicadas, mas, uma vez que a câmera desliga, sua personalidade é mais calma, fala de forma mais suave, o sorriso é sutil, no entanto, seus pensamentos mesmo na vida privada se dirigem ao conteúdo que deseja postar para o público, uma obsessão.

Cole acaba por fazer parte daquela parcela da população que almeja a visibilidade. Expõem partes de suas vidas, constroem estas imagens que acreditam que agradará a um público específico. Não mais construções de si mesmos voltadas para seu próprio “eu” e satisfação, mas sim, de acordo com o olhar exterior de um público. Personalidades cunhadas com natureza não mais *introdigiridas*, mas sim *alterdirigidas* de indivíduos que sequer conhecem, mas que estão desesperados para agradar, queira sua motivação inicial consista no glamour que é tão frequentemente atribuída a ela, quer sejam as vantagens financeiras que podem acompanhar este meio. (SIBILA, 2016, pág. 48). Personalidades famosas são figuras recorrentes na trajetória humana. Pessoas que se popularizaram, cujos nomes ficaram conhecidos para uma significativa parcela das pessoas. Figuras reverenciadas e colocadas acima dos níveis ordinários e rotineiros e se destacando para a sociedade e para o mundo. (FRANÇA. SIMÕES, 2019, p.4)

Variados autores mencionam e reforçam que a visibilidade e o fluxo intenso de informações a respeito de determinado ícone popular, celebridade e sua individualidade é o que a qualificam merecedora de tal alcunha, e com o aprimoramento das tecnologias midiáticas, tal fenômeno se reforçou através da fotografia, cinema, televisão, imprensa de massa e afins que ajudaram a proliferar esta chamada *celebrity culture*. (OTRIZ, Renato, 2016). As pessoas, em

inúmeras circunstâncias acabam por desejar figuras nas quais possam se inspirar. Uma base na qual consigam sustentar determinadas linhas de pensamentos, conceitos, e aprender com as mesmas. Como mencionado pelos autores França e Simões:

“O que é possível apreender da história dos processos de celebração, assim, é que produzir e reverenciar figuras de referência (grandes líderes, heróis, mártires, figuras do mal) faz parte da natureza e da dinâmica organizativa das coletividades humanas. No entanto, é interessante registrar que tais figuras devem ser compreendidas não (apenas) por características intrínsecas de alguns indivíduos, o que significaria uma personalização do fenômeno, ou através de uma explicação psicossocial (necessidade e busca de um líder⁴), mas, sobretudo, pelo viés social – por sua ligação às tendências e às configurações de poder nas sociedades nas quais se destacam. O fenômeno, portanto, é universal, mas as celebridades são históricas e refletem o contexto em que surgem.” (FRANÇA. SIMÕES, 2019, pág. 3-4).

Desejam acompanhar suas vidas, sua trajetória pregressa, fazer parte de seu futuro. As transformam em seu objeto de reverência, em um personagem supostamente não fictício com a qual possam interagir no plano da realidade. Torcem por ele tal qual o fazem pelas heroínas de filmes e animações, mocinhas de novela, guerreiros de livros e contos de ação e aventura.

Através do avanço tecnológico e o barateamento de seus itens, as pessoas puderam ter maior acesso a seus equipamentos, o que incluem *smartphones*, notebooks, computadores, com aplicativos de câmeras, gravadores e afins, dos mais simples aos mais sofisticados. É comum nos depararmos com pessoas que já interagiram com este maquinário. Indivíduos comuns podiam postar textos, fazer vídeos caseiros, compartilhar trabalhos como músicas autorais, ilustrações, animações com o resto do mundo.

Com um celular equipado com a função de câmera, inúmeras pessoas passaram a filmar coisas do seu dia a dia, utilizar de tal espaço para desabafar e exporem suas opiniões com uma maior quantidade de usuários. Figuras bem-sucedidas que se popularizaram nas redes sociais, a ponto de se tornarem celebridades, ficaram conhecidos como *influencers* digitais, um termo que designava alguém cuja ocupação era colocar conteúdo na internet, que era capaz de alcançar grande quantidade de outras pessoas e causar determinado impacto nelas. Sua capacidade de influenciá-las. Como discutido pelos autores Moreira, Oliveira e Stenzel:

Desde o aparecimento da expressão gerador de conteúdo do utilizador por volta de 2005 até à presente data, milhares de pessoas comuns começaram a competir em igualdade de condições, de espaço e mesmo em negócios com grandes marcas e empresas tradicionais. Muitas dessas pessoas, construíram a sua própria imagem mediante conteúdos disponibilizados aos seus seguidores, tornando-se assim conhecidas nos meios digitais. Esses líderes de opinião recentes, e celebridades de diferentes campos (atores, modelos ou artistas) têm um público fiel nos seus meios de

comunicação online, e até certo ponto, a capacidade de influenciar as suas decisões de compra (MOREIRA, VALE, VIGO, 2022, pág. 3).

Esta figura que se tornou tão frequente na vivência daqueles que possuem acesso à internet e suas redes sociais, são as novas celebridades enaltecidas por aqueles que consomem o entretenimento das redes, sua popularização é um fenômeno e aqueles que fizeram sucesso acabam por atrair mais e mais pessoas para este meio. Em uma pesquisa realizada no ano de 2022 pela startup INFLR, trouxe como resultado de que 75% dos jovens brasileiros sonham em ser influenciadores digitais. Dentre o número de entrevistados, 75% deles aspiravam a esta ocupação com o objetivo de se tornarem vozes relevantes e inspirarem pessoas, enquanto 64% tinham como interesse o lado financeiro.

Vontade e interesse de personagens presentes em outras obras utilizadas nesta pesquisa como a editora de fotos Danni Sanders de “Influencer de Mentira” (Not Okay). O longa americano lançado no dia 29 de julho do ano de 2022, dirigido e escrito por Quinn Shephard, e estrelado por Zoey Deutch, Dylan O’Brrien, Mia Isaac e Embeth Daviddtz. O filme se encaixa no gênero de humor ácido. A história gira em torno de Danni Sanders (Zoey Deutch), a garota na cena inicial está em frente a um computador no qual comentários maldosos, hostis, ameaçadores se espalham pela sua tela. O que se mostra já são as consequências de suas escolhas ao longo da trama, uma série de eventos que culminou nesta situação cruel. Danni trabalha como editora de imagens de uma revista online, desde a primeira frase do filme já mostra sua personalidade problemática “Este filme tem luzes que piscam, trauma e uma protagonista feminina altamente desagradável.”.

Criou a conta inicialmente para impressionar seus colegas de trabalho, queria conquistar sua atenção para suprir o vazio emocional que havia dentro dela, sempre deslumbrada com as narrativas encontradas na internet das vidas glamourosas de *influencers*, almejando também ser parte disso e assim apreciada. O que começou com intenções até inocentes, sentir que importava e que faria falta para alguém, a validação de que realmente existia, vai se enrolando com mentiras e mais mentiras. Conta aos colegas que foi convidada para uma residência de escritores em Paris, contudo, não bastando apenas inventar este passeio fantasioso, produz fotos dela mesma como se realmente tivesse deixado seu bairro em Nova York e viajado ao continente europeu. Edita fotos como se estivesse em pontos turísticos, o que arrebatava seguidores sem maiores consequências. Até aí, nada demais, algo típico do mundo virtual, porém, em

determinado dia, ela posta uma foto ao lado do Arco do triunfo, que foi cenário de um atentado 10 minutos após a publicação da foto.

A partir daí, a garota se torna uma celebridade, participando de festas, entrevistas, arrebatando atenção por onde quer que passasse. Em seu emprego, sua chefe que possuía muitas ressalvas em relação ao seu texto, precisa que ela faça um relato como sobrevivente do atentado de Paris. O filme aborda toda esta sensação agonizante em gerar conteúdo sempre em busca de fama, o vazio existente em determinados usuários das redes, que as utilizam para suprir essa falta interna, este desejo por validação e o que as pessoas são capazes de realizar para atingir este intento.

Danni é uma garota desesperada por atenção. Na era moderna, está cercada pelas mídias sociais digitais por todos os lados, seu emprego envolve mexer com o conteúdo da internet, e a movimentação das redes. É uma personagem em busca constante de aprovação alheia. Na película, o desejo que reforça o desespero da protagonista é ser amada, e esta acredita que o número de seguidores é o equivalente ao quanto se é verdadeiramente querida pelas pessoas. Algo muito buscado por variados usuários de internet, desejando aprovação. A protagonista tenta de todas as formas se encaixar em grupos, sendo assim também rejeitada. Ela é infeliz e solitária, nas redes, tenta postar um conteúdo que acredita que vai agradar outros colegas de trabalho. Sobre esta premissa, Paula Sibila afirma:

“Enquanto vão se alargando os limites do que se pode dizer e mostrar ante um público que se deseja infinito, a esfera da intimidade continua sendo muito valiosa para cada um – sobretudo, parece ser cada vez mais importante na hora de definir quem se é e quanto se vale-, mas agora ela transborda os limites do espaço privado e se exacerba sob a luz de uma visibilidade quase total. É preciso que os outros tenham acesso a esse universo antes preservado por sólidas paredes e rígidos pudores, pois o olhar alheio deve legitimar a existência disso que se mostra, quantificando seu valor com as diversas manifestações interativas.” (SIBILA, Paula, 2016, pág. 62).

Validação é um dos principais norteadores de Danni, se o que fará será bom ou ruim, acaba por depender da avaliação pública, quer seja um conceito distorcido ou não. A mesma não liga muito para isso. Ao longo do filme, somos apresentados a comportamentos considerados egoístas e insensíveis por parte da moça. Esta não refletia muito sobre o que fazia, contanto que sorrissem para ela de volta, estava tudo bem, mesmo que resultasse em consequências catastróficas para outros indivíduos. Nesta premissa também contamos com Arielle Summers de “Em Busca da Fama” (título original: “Infamous”), um thriller criminal de 2020, dirigido por Joshua Caldwell, estrelado por Bella Thorne, Jake Manley e Amber Riley. O filme aborda a busca incessante pela fama e as consequências drásticas da obsessão pelas

redes sociais, centrando-se na vida de uma jovem que se volta para o crime em sua busca pela notoriedade.

Arielle Summers (Bella Thorne) é uma jovem inquieta, que vive em uma pequena cidade na Flórida e sonha em se tornar famosa. Insatisfeita com sua vida comum, ela passa grande parte do tempo em redes sociais, onde anseia por uma vida glamourosa e cheia de seguidores. Arielle acredita que a fama é a resposta para todos os seus problemas e a chave para sua felicidade. A vida de Arielle muda drasticamente quando conhece Dean Taylor (Jake Manley), um jovem com um passado criminoso que acabou de sair da prisão. Os dois rapidamente se apaixonam e formam uma conexão intensa, compartilhando o desejo de abandonar suas vidas frustrantes. Juntos, decidem embarcar em uma jornada de crimes para conseguir dinheiro e, principalmente, notoriedade.

O filme expõe muitas polêmicas a respeito das redes sociais. Escolhe abordar a constante, insaciável necessidade de atenção, questiona os limites que uma pessoa é capaz de ultrapassar para atingir o intento da fama, as performances mais e mais ousadas para gerar conteúdo que por vezes ressoa em seus usuários, o fanatismo que pode ser desenvolvido por celebridades não importando o tipo de conteúdo contanto que consigam visualizações.

Arielle vem de um lar problemático, com uma mãe que não liga para ela. A garota faz o que quer e na hora que quer, tendo como limitação o aspecto financeiro, que a impede de seguir com seus planos. Uma personagem que está constantemente se comparando com outras pessoas, pois possui como parâmetros os perfis de redes sociais, e em vista a viagens luxuosas, belos apartamentos, refeições pomposas. Para Arielle, sua realidade era desoladora e frustrante, quando via os números de seguidores de outros colegas e de perfis que seguia, se sentia péssima.

O celular era sua janela para o mundo. Um mundo inalcançável nas condições em que se encontrava e que era tão almejado. Seu tempo era dispendido entre o trabalho de meio período, escola e festas. Esta atitude de Arielle é algo comum entre usuários de redes sociais, o crescimento da insatisfação com a própria vida e circunstâncias, querer algo que pelo menos na situação em que se encontram, não possuem acesso ou uma perspectiva de adquirir o que deseja a curto prazo.

Outro dos filmes selecionados foi o longa-metragem de animação do famoso diretor animador e roteirista Mamoru Hosoda conhecido por obras como *Summer Wars* (Guerras de verão e *Bakemono no ko* (O rapaz e o monstro), intitulado Belle, ou seu título original em japonês (竜とそばかすの姫 *Ryū to Sobakasu no Hime*), animação esta pertencente ao gênero de fantasia científica. Estreou em 15 de julho de 2021 no Festival de Cannes, e então no dia 16

no Japão, chegando ao Brasil somente em dezembro de 2021 no Festival do Rio e enfim nos cinemas tupiniquins no período de 27 de janeiro de 2022.

O filme possui como protagonista Suzu Naito cujo *alter ego* virtual recebe o nome de Belle, cuja pronúncia japonesa é a mesma da tradução de seu nome “Bell”, interpretado pela cantora e compositora Kaho Nakamura, tanto na voz cantada e falada. Como um dos principais personagens também é apresentado “O Dragão” *alter ego* virtual do personagem de nome Kei, interpretado pelo ator Takeru Satoh, além de outros artistas que interpretam personagens essenciais para obra, como Lilas Ikuta (Hiroka Betsuyaku), Ryó Narita (Shinobu Hisatake) e Tina Tamashiro (Ruka Watanabe).

A história gira em torno de Suzu Naitou (内藤鈴), uma garota de sardas extremamente tímida e com terríveis traumas que ligam suas habilidades de canto e a precoce morte de sua mãe. Suzu tem 17 anos e se mostra inicialmente, assustada com interações, apresentações em público, tendendo a se desconsertar durante conversas e festas. Quando criança, a protagonista costumava cantar, tocar instrumentos e criar as próprias músicas, mas depois que sua mãe morreu ao tentar salvar uma criança de um afogamento, no qual a pequena sobreviveu com o sacrifício de sua mãe.

Abalou seu coração, personalidade, seus relacionamentos, fosse não sabendo como lidar com seu pai, com quem quase não conversava e amigos, algumas com as quais quase não interagia, ou cuja dinâmica mudou a partir do incidente, possuindo assim apenas uma amiga chamada Hiro com a quem conversar de forma mais aberta, devido a personalidade desta. Ela então, depois de um episódio no qual foge de um encontro de karaokê com outros alunos de sua escola, vomita mesmo quando tenta cantar sem a presença de mais ninguém.

Decide por sugestão de Hiro criar um avatar virtual na rede “U”, um lugar onde poderia ser feliz, criar uma melhor versão de si mesma. Esta rede é um ambiente virtual desenvolvida por criadores anônimos intitulados de “Vozes”. “U”, se torna um lugar onde milhões de pessoas podem através de mecanismos de realidade virtual, criarem um perfil cuja aparência é feita através de leitura biométrica do corpo real do usuário. Suzu, tem como seu avatar a imagem de uma bela mulher de cabelos cor de rosa, olhos azuis lábios vermelhos que mais tarde lhe conferem o apelido de Belle, que significa bela em francês. Diferente do mundo real, no “U”, Suzu consegue finalmente libertar sua voz e se torna uma cantora extremamente popular, um dos principais assuntos de toda a internet, que se alvoroça com as músicas da linda e misteriosa artista.

O escape virtual é algo comum para os usuários das redes, protegidos pelo anonimato, tem a possibilidade de falar no meio digital o que não são capazes no mundo real, seja por medo, vergonha, medo de não se encaixar com os grupos a que é exposto e etc... (Alabora, Dalpizzol & Demarco, 2016). No entanto na internet, nas redes sociais, todos e qualquer um podem utiliza-la a fim de se expressarem. Muitos utilizam destas identidades falsas como um alívio das pressões cotidianos e em consequência tendem a se isolar das outras pessoas de seu convívio, mesmo a família que habita a mesma casa. Como colocado na pesquisa dos autores Ana Beatriz Freitas, Kely Marciano Bemfica e Ribamar Nogueira Silva:

Com o fácil acesso às redes sociais, muitos acabam saindo da convivência física com amigos e familiares, preferindo a reclusão no ambiente virtual. Isso pode fazer com que se perca oportunidades de experiências significativas no mundo real. Nesse sentido, Fidalgo (2018) afirma que as redes sociais podem ser vistas sob duas perspectivas: por um lado, elas servem como um suporte para a socialização, mas, por outro, podem dificultar o enfrentamento dos problemas cotidianos. Ainda segundo o autor, jovens que preferem a interação online em vez do contato face a face tendem a apresentar maiores níveis de isolamento, ansiedade social, depressão e menos habilidades sociais, com a baixa autoestima sendo um fator central. (FIDALGO, 2018 apud FREITAS , BEMFICA & NOGUEIRA-SILVA, 2024, pág. 7).

Suzu, por exemplo, faz questão de “apagar” sua própria presença da escola, no grupo de coral que é forçada a participar, se esconde debaixo de uma mesa, e sempre tenta mesclar sua voz com as outras para que não seja ouvida, o pouco que conseguimos perceber soa fraco e inseguro. Assim também quando se trata do convívio social, por sua timidez e vergonha tende a fugir ao máximo das outras pessoas, com exceção de sua melhor amiga. Até mesmo o pai de Suzu, não é capaz de alcança-la, o evita ao máximo possível mesmo que o ame. Apenas através do avatar de “U” ela é capaz de expressar seus sentimentos não somente para ela mesma, mas até milhões e bilhões de indivíduos desconhecidos.

O mesmo problema pode ser visto em “Buscando” (Searching), filme americano que teve seu lançamento no ano de 2018, e possui como diretor Aneesh Chngaty que também é responsável pelo roteiro assim como Sev Ohanian. Se enquadra na categoria de suspense e possui a duração de 102 minutos. Sua estreia se deu em 21 de janeiro do referido ano, no Sundance Film Festival.

Margot Kim que semelhante a Suzu, depois da morte da mãe, ficou extremamente introspectiva, diferente da garotinha alegre que costumava ser. O pai, David Kim (John Cho), que compartilhava da mesma dor, assim como ela tinha se calado. É possível ver o desejo dele

de maior contato com a filha, mas não consegue se aproximar. Acredita que apesar de tudo, as coisas estavam “normais”. Porém, quando Margot desaparece, ele se dá conta de que não sabia nada sobre a garota. O pouco que sabia, eram mentiras que se revelavam à medida que ele vasculhava os contatos da menina através das redes. Quando finalmente tem acesso a um site de vídeos, ele vê o quanto ela era solitária e o quanto sentia falta da mãe. Margot desvelou para a web seus mais profundos sentimentos, enquanto para o pai, tal ato era impensável. O filme é construído a partir da perspectiva de câmeras de filmagem, laptops, smartphones, mostrando como as pessoas estão sendo vigiadas o tempo inteiro.

A exposição da adolescente acabou por ajudar com que seu pai a encontrasse, no entanto, foi devido a esta mesma exposição que ocorreu o sumiço de Margot, quando um perfil se conecta à ela, lhe fazendo perguntas, se mostrando amigo, um apoio em momento tão turbulento e triste de sua vida. Tiveram acesso à ela e a seus sentimentos, os lugares que gostava, horários. Foram todos entregues pela própria Margot em uma prática tão comum do cotidiano, o compartilhamento consentido de seus dados para estranhos (Jardim, 2024).

Os filmes aqui apresentados, dialogam com os tópicos que englobam o universo das redes sociais, apresentam pontos que fazem parte do cenário destas redes, em uma miríade de perspectivas e ângulos que enriquecem as discussões fomentadas pelas mesmas. No entanto, dois deles em particular que foram a base para esta pesquisa, capturaram minha especial atenção. “Nerve: Um jogo sem Regras” e “O Círculo”, mostravam cenários um tanto pragmáticos em sua abordagem, salientando os perigos das redes, despertando uma sensação de eminência no que tange ao mundo da internet e suas redes sociais digitais.

Um ponto interessante era o fato de ambas as redes criadas para os filmes serem resultado do imaginário artístico baseado nas plataformas da realidade. Sermos capazes de ao assistir o filme, identificarmos paralelos com que nos deparamos e interagimos em nossa realidade, capazes de influenciar a estrutura de funcionamento do mundo. O cinema, a ficção, a arte, tem a capacidade de através deste meio transmitir mensagens e ensinamentos que podem atingir os telespectadores, de acordo com o autor Bruno Védrines através da perspectiva de Seve sobre a arte:

O início do ciclo é da ordem de exteriorização: os elementos da experiência real, tanto no sentido da experiência adquirida (*opyt*) como da vivência (*pereživanie*), são exteriorizados numa variedade de formas, “cristalizando-se”. Isso pode ir desde as cenas teatrais imaginadas pelas crianças, aos escritos dos adolescentes sobre as suas experiências, até às obras de arte. Esses produtos da imaginação, criados por meio da atividade criadora, atuam no interior, são interiorizados e, por sua vez, transformam profundamente a vivência, ampliando-a, dando-lhe um novo significado e abrindo

novas possibilidades imaginativas. O ciclo da imaginação é uma ilustração perfeita de como a dialética funciona: “a inversão do interno ao externo e sua recíproca, a interiorização do externo” (Seve, 2018, p. 63 apud Védrines, 2024).

A maneira como ambas as películas trabalham os temas a que se propõem, o lúdico da imaginação com a seriedade dos tópicos e mesmo a sátira de eventos que somos capazes de testemunhar no nosso cotidiano, estes fatores contribuíram para que ambos se tornassem as bases principais deste estudo. O prisma que eles apresentam tem a possibilidade, o poder de dialogar com seu público e ambos também mostraram uma conexão interessante um com o outro devido à outras semelhanças, como o fato de suas protagonistas serem jovens garotas que se tornam sensações, celebridades destas redes fictícias e ambas têm de passar por uma jornada de perigos e desafios para poder enfim encontrarem a si mesmas e seu futuro enquanto são tentadas pelo meio.

3. AS REDES SOCIAIS NOS FILMES “NERVE” E O “CÍRCULO”

Histórias sempre foram de meu particular interesse, em seus mais variados formatos: Animações, filmes, canções, vídeo games, histórias em quadrinhos e etc... Sempre tentei consumir o máximo possível delas, tamanha a fascinação que me despertavam, sendo o cinema uma de minhas maiores e assíduas bases. Tinha a oportunidade de caminhar por gêneros de aventura, fantasia, comédia romântica, ficção científica, mistérios, distopia e tantos outros a fim de conhecê-las e tentar expandir horizontes de perspectivas.

Meu entretenimento era também minha fonte de conhecimento e posteriormente parte de minha educação acadêmica, visto que em meu trabalho de conclusão de curso no ano de 2019, tive a oportunidade de trabalhar um tema que envolvesse cinema: “A imagem do jornalista de acordo com o arquétipo do herói”. Consistia na análise de três filmes que tanto me chamaram a atenção durante o curso de comunicação social realizado na Universidade Federal do Piauí. São eles “Boa noite, boa sorte”, “Síndrome da China”, e “Spotlight: Segredos Revelados” e a partir deles desvendar como a icônica figura do jornalista era retratada no cinema, visto que é um meio tão importante no mundo do entretenimento, vertente que constitui tamanho alicerce do imaginário humano.

No ano de 2016, como já mencionado, foi lançado o filme *Nerve: Um jogo sem regras*, e naquele mesmo ano foi quando pela primeira vez tive acesso a esta obra. Ao assisti-lo percebi-me tomada por determinada angústia que se alastrava durante o filme. Era intrigante para mim. Devo admitir que embora familiarizada com redes sociais, não era algo que constituía prioridade em meu dia a dia, apesar de observar seu uso e importância, sua presença na vida de tantas pessoas que conhecia ao atualizarem seu feed, compartilharem inúmeras informações e eventos que pertenciam a intimidade daqueles indivíduos, fossem pequenas coisas como o que achavam do clima, fotos de uma festa em comum, até desabafos sobre suas circunstâncias.

Este intercâmbio entre os perfis e dependendo da quantidade de acessos e repercussão os mais chamativos se destacam. Se tornando um ranking de popularidade e oportunidade de empreendimento. Um espaço que possibilita o surgimento de muitas celebridades características do mesmo, assim como ajuda a perpetuar e abrilhantar a fama de personalidades já existentes como atores, cantores, apresentadores e outros nomes vindos de meios paralelos. O escopo fornecido era poderoso demais, para toda a sorte de assuntos e abordagens, os navegantes das redes estão expostos a diversos tipos de conteúdo. O que precisa ser feito é ter uma conta e então esta vertente do mundo virtual se desenrosca na palma de suas mãos, a tela de celular se torna como uma vitrine na qual estão dispostos perfis e mais perfis cujas postagens podem consumir.

Em muitos âmbitos de minha vida a presença de aparelhos celulares se manifestava, em salas de aula, eventos de confraternização, nos quais ao invés de conversarem uns com os outros, seus olhos se voltavam para telas e seus perfis. Para alguém que não compartilhava deste interesse em particular, era intrigante tal inclinação. Em *Nerve*, vi esta realidade refletida, em seus personagens e aspirações, o que as pessoas estavam dispostas a fazer por fama. Nesta película, embora determinados acontecimentos fossem acentuados a fim de que neste período de 1 hora e 36 minutos em que a história é exibida ao público, consiga transmitir o efeito desta rede no público do cinema, é por vezes visto na vida real.

Desafios arriscados que podem terminar em prisão e consequências ainda piores. Temos por exemplo o caso do youtuber holandês Ties Granzier que em companhia de seu amigo, Charles Wilhemus Jacob Sweep, que foram presos por invadirem o prédio da Segurança Nacional em Nevada, próximo da área 51, onde fizeram imagens com o objetivo de postá-las no YouTube.

Também nesta linha de quebra da lei, um casal de youtubers americanos donos do canal “Sauce and Honey”, Johnson Larose e Charlotte Fischer, que no ano de 2022 foram presos e condenados a 7 anos de prisão por se esconderem dos funcionários em uma das lojas de conveniência da rede americana “Target” e permanecerem depois do horário de funcionamento constituindo assim o crime de invasão de propriedade, que obviamente, foi filmado e postado na plataforma. Durante o vídeo em meio a risos e animação, o casal avisa: “You guys do not attempt what we attempt at home, we’re entertainers, okay? We’ll be trespassing...”. Tinham consciência do crime. Recomendam que seu público não faça o que estavam prestes a fazer, mas, estes youtubers, no caso, por serem parte do ramo do entretenimento, iria ficar tudo bem.

Muitos são os exemplos de *influencers* que por acreditarem que o trabalho lhes garantiria uma carta branca para quaisquer atitudes que desejassem tomar, incluindo a quebra da cortesia, empatia e da lei. Casos que incluem perturbação de tribos isoladas, pegadinhas de susto, jogar basquete no meio de uma avenida obstruindo o trânsito e atrapalhando a rotina de vários cidadãos, assediar pessoas em público em nome dos vídeos.

Nerve possui uma plataforma na qual seus usuários criam perfis, se inscrevem e escolhem como desejam fazer parte do Nerve em uma dinâmica que consiste em observadores e jogadores na qual nesta primeira vertente, os usuários assistem aos vídeos exibidos dos perfis que lhes interessarem e passam a segui-los, proporcionando assim maior engajamento, e tornando os detentores dos perfis, grandes celebridades, elevando seu status até o número um e vencedor. Um “jogo” de 24 horas, uma espécie de verdade ou consequência, mas sem a parte da consequência.

Também lançam a eles desafios aleatórios que valem dinheiro, e recebem o direito de filmarem com os próprios celulares os participantes dos desafios onde quer que se encontrem e não podem ser vetados de tal ação pela vontade dos jogadores. Os jogadores aceitam ou não mediante a quantia de dinheiro oferecido e sua inclinação para as tarefas propostas. Sempre filmando, podem ir de coisas simples como comer comida de cachorro até caminharem na borda de prédios, e mesmo para o entretenimento público, manipularem pessoas a ponto de arruinarem suas relações pessoais em nome do engajamento e do dinheiro. Tudo é válido no Nerve, exceto delatar sobre o jogo para a polícia, e é eliminado aquele que fracassa ou desiste.

No filme, esta energia de que qualquer coisa era permitido mesmo que machucasse inocentes, arriscasse a vida de pessoas, fosse daqueles que participavam ou até mesmo os

cidadãos que sequer tinham ouvido falar de tal rede, transmite uma sensação desconfortável e tensa, mas uma das partes mais perturbadoras da narrativa era o fato de que os usuários, jogadores ou observadores, mesmo sabendo dos perigos, tendo consciência de que poderiam sofrer acidentes, morrerem ou matarem alguém, iam contra o que tinham como princípios neste falso campo de imunidade onde qualquer ação era válida, já que era para esta rede social e ainda assim escolhiam participar.

Como jogadores, se envolviam diretamente e como observadores controlavam a vida de outros seres humanos mesmo que isso sacrificasse seu bem-estar físico e psicológico, movimentando avatares de vídeo game de carne e osso. Quanto maior o nível, mais degradante e perigoso se tornava e assim também mais almejado. Tudo o tempo inteiro sendo exibido para seus usuários de uma forma sedutora e animada, um feitiço em que mais grave do que ter consciência dos perigos e ainda assim aceitá-los. Este canto de sereia era tão poderoso que para eles as consequências, as leis da física, segurança, ética, cortesia eram suspensas pela névoa inebriante que de alguma forma abraçaria o lúdico, o esporte e a brincadeira deste universo das redes sociais digitais.

É uma rede social fictícia, no entanto, conseguia mesmo que com diretrizes mais selvagens e suspeitas dos que as redes que normalmente nos deparamos se apresentam, por vezes, conseguia refletir através da tela e da história fictícia, dilemas, anseios e riscos que sobrepujavam o véu do imaginário e se derramavam no mundo real. O desespero, o vício, a vontade de serem notados, o glamour. Glamour é uma palavra de origem escocesa, uma variedade da palavra *Gramarye*, que significa, magia, encanto, feitiço, palavra apropriada para a influência e charme que exerce nos usuários de redes sociais, como um ciclo de fadas, que atrai suas vítimas para aquele mundo sem lhes desejar bem nem mal. No entanto, que são capazes de lhes tomar a liberdade e a vida indiferentemente.

Dependendo da mitologia tratada, elas em tom de galhofa, podem lhes tomar tudo, familiares, juventude, saúde e depois quando terminarem de extrair delas o que desejavam, devolvem o que restou, sem a menor das preocupações ou remorso. Um mundo de pixels, ferramentas de navegação, exposição, brilho, as luzes encantadas dos holofotes que servem em tantos casos, não para trazer luz, a iluminação, mas servir de guias duvidosos ofuscando todo o resto. Esta visão de uma rede social, seus mecanismos, a forma como interagia com o público, seu efeito neles, seu comportamento e arrebatamento, haviam me despertado um sentimento de interesse no tema.

Outro ponto perceptível é a busca por validação. Vee ingressara no Nerve devido a uma desavença com sua amiga, tida como espontânea e aventureira enquanto Vee, era medrosa e pacata. Mesmo tendo uma postura reticente em relação a tal plataforma, a garota escolhe inscrever-se para provar que a amiga estava errada, mostrar para todos o quanto ela sabia ser interessante e não uma garota frágil. Rapidamente ela deixa para trás seus receios e sua conduta usual para trás, faz coisas que jamais ousara, nem ousaria em circunstâncias normais. Com os aplausos e curtidas, com fãs a apoiando e celebrando seu nome, a garota logo perde suas reservas comportamentais, ela que mais e mais, sendo cegada pelo brilho da fama.

Muitos jovens procuram através das mídias uma confirmação, validação da própria existência através de likes e compartilhamentos o que fez com que aumentassem os níveis de tristeza, fraquezas na saúde mental, baixa autoestima. As redes os tornam dependentes da opinião alheia para se sentirem bem consigo mesmos, deixando-os a mercê de suas críticas e decisões (Onifade, 2022).

Curiosamente, no ano seguinte, 2017, é lançado o filme: O Círculo. Tive contato com ele não muito tempo depois de sua estreia. A premissa era interessante, mais uma vez, tratava sobre a questão da tecnologia, suas redes sociais e exposição. O novo filme de Tom Hanks e Emma Watson, ambos queridos do público, o que aumentava o burburinho em torno da obra.

O tom inicial do filme era calmo, embora houvesse algo de suspeito no ar. Nada tão fora do comum. Uma moça (Mae Holland), estacada na mesmice do dia a dia, em um emprego que não a empolgava, encontra então através de sua amiga, uma oportunidade de um novo emprego. Ambas comemoram o possível ingresso de Mae na empresa, sendo esta, tratada como algo absurdamente fantástico. Um ponto que ressaltava a desconfiança e reticência em relação a este feitiço propiciado, era um dos personagens de nome Mercer, amigo de Mae que não se encaixava naquelas ideias.

Neste filme o drama e o dilema, a suspeita, conduzem o telespectador. A forma como todos pareciam artificialmente felizes, produtos de fábrica, onde o monitoramento era não apenas constante, mas exigido, chegando a manifestar até mesmo a natureza de dever e virtude.

O ambiente possuía estrutura própria. Fosse para saúde, entretenimento dos funcionários, comodidade, uma atmosfera animada e descontraída como por vezes se comenta de empresas como por exemplo, o Facebook, pertencente a Mark Zuckerberg, conhecida por seu suposto

ambiente alegre e informal. O Círculo, assim como Nerve, acabou por me causar um impacto também desagradável.

Toda aquela vigilância constante, a forma como as pessoas aplaudiam e incentivavam algo que poderia se voltar contra elas, mas que devido a imagem pública tanto da personagem Mae quanto de seu carismático chefe Bailey, era desejado e requisitado. Pouco a pouco o Círculo saía de apenas uma rede para sociabilizar, fazer postagens e interagir com outros usuários. Foi atribuído mesmo ao sistema político do país no qual as pessoas para votar precisavam ter uma conta no Círculo para tal. O acúmulo de dados, a previsibilidade de comportamento dos indivíduos, este registro que pretendiam eternizar e acessar quando assim desejassem.

No ano de 1949, George Orwell lançou a obra que seria um dos maiores clássicos literários, a obra “1984”, na qual apresenta um futuro distópico no qual impera um regime totalitário, no qual o governo está sempre de olho nas ações dos indivíduos. O “Grande Irmão” ou “Big Brother” exercendo constante vigilância na sociedade, utilizando dos recursos que tem a seu dispor para controlar os indivíduos através de câmeras espalhadas. “Big Brother is watching you” ou “O Grande Irmão está de olho em você”.

Livro este que ultrapassa gerações alertando sobre os perigos da vigilância e manipulação da verdade. No entanto, o advento das câmeras e redes são justamente o que tantas pessoas procuram e clamam, ao invés de uma iniciativa governamental, os próprios seres que seriam monitorados, são aqueles que os buscam, como observado pelo cantor e comediante Keith Lowell Jensen, “O que Orwell falhou em prever é que nós mesmos compraríamos as câmeras e a nossa maior preocupação é que ninguém estivesse nos olhando”.

Comentário este que engloba tanto nossa realidade, como é um tópico trabalhado no universo de “O Círculo”. Minicâmeras são instaladas, uma fantasia que tenta alcançar os consumidores, os usuários desta rede através de uma narrativa de um futuro de glória, “transparência”, “verdade”, onde os laços jamais seriam perdidos e a existência dos indivíduos não seria esquecida.

Colocam Mae como sua garota propaganda, precisam construir em seu enredo para arrebatá-la a multidão uma heroína, alguém que lhes dê exemplo, carismática e brilhante através da mentoria. É claro, os idealizadores da empresa que incentivavam este comportamento. 24

horas do dia da garota, com exceção de alguns poucos minutos em que precisa ir ao banheiro, são exibidos ao público, se tornam produto e propaganda. Ela se torna uma *influencer*.

Mae é completamente alienada por seus chefes. Compra e vende o discurso elaborado por seus guias. Repleto de consequências desastrosas, pontos sobre controle, influência, figuras públicas e os ideais a que estão associados e que incentivam ao público, mais uma vez presente neste universo de redes, o glamour de ser visto e comemorado, se assoma na garota e tanto para ela quanto para seu público, se torna algo a comemorar. Poder interagir com Mae, dar conselhos fazer comentários, críticas. O público em geral se sente fascinado por esta ideia de intervir na vida daqueles que acompanha.

Diferentemente de personagens como na obra de Lewis Carrol, de “Alice no País das Maravilhas” ou Elizabeth Bennet de “Orgulho e Preconceito”, livro escrito pela britânica Jane Austen, estas figuras estão na dimensão da realidade que conseguem acessar, mesmo que a imagem que tenham de tais *personas*, possa ser completamente discrepante do ser real.

Tal sede reflete-se em ambos os filmes escolhidos como objetos norteadores desta pesquisa. Em Nerve, nas opções de dinâmica entre jogador e observador, os usuários tangem, moldam e conduzem os jogadores como se fossem meros bonecos de suas vontades, a vontade de interagir, de controlar se manifesta através dos desafios e de suas recompensas monetárias e *status*. Neste “jogo”, detém o poder de diretamente influenciarem em suas vidas, as vontades dos que os observam e admiram, que se sentem deslumbrados por eles, são atendidos, embora jamais saciados devido à expectativa de desafios maiores e maior quantidade de participantes.

Já em “O Círculo”, têm acesso a protagonista Mae Holland praticamente 24 horas por dia, a privacidade, intimidade de sua vida, agora pertence aos usuários desta rede. As mensagens que enviam para ela diretamente, as perguntas que são prontamente respondidas, em dado momento crítico do filme, interferem de forma ainda mais significativa em sua vida. Neste determinado momento da trama, a protagonista que há tempos já não entrava em contato com seu amigo Mercer justamente em decorrência da exposição contínua da garota às redes sociais, mecanismo que ironicamente, se afasta do que seria um de seus objetivos iniciais (aproximar pessoas), fez com que se distanciassem um do outro.

No novo sistema de monitoramento tão celebrado pela rede “O Círculo”, qualquer pessoa do mundo através de participação on-line, vinculada, é claro, à rede, iria à caça do alvo que buscavam, colocando em riste seus aparelhos eletrônicos e localizando aquele que procuravam. Há uma grande euforia entre os usuários da rede, ao utilizarem tal recurso.

Estavam animados de participarem dele ativamente, e utilizando da narrativa de fazer com que velhos amigos se reaproximassem, ansiosos por fazerem parte desta trama que supostamente possuía um objetivo nobre, praticamente encurralam Mercer. O acoosam tal qual um animal selvagem e então o resultado é a tragédia.

O público sempre tentou ao máximo acompanhar tudo o que se tinha disponível da vida de celebridades, rádio, entrevistas de revista, programas de televisão, especiais de programas e com o advento da internet, das mídias, isto se tornou muito mais fácil, mais acessível aos fãs que desejavam saber mais sobre tais figuras.

A internet se torna assim uma loja e as redes sociais sua vitrine, (Souza e Cunha, 2019 apud Bemfica, Freitas e Nogueira-Silva, 2024). Assim como Mae e Vee, os ditos influencers, se tornam o produto, atraindo seguidores, engajamento, baseados no gosto do público, que é capaz de torcer por eles, se apegar, interferir em suas vidas assim como guiados por seu comportamento. A imagem destas celebridades digitais é construída para desta forma atrair e cativar o público, como é possível observar nas obras trabalhadas.

Assim como em lojas, podem por acaso encontrar algo novo e inesperado que lhes chama a atenção e os arrebatam. Também existe a alternativa de ir já com uma ideia premeditada de acordo com o que lhes apetece e através da barra de pesquisa, procurarem o assunto que chama sua atenção, ou perfis que já tomaram conhecimento através de outras plataformas, propagandas e conversas com outras pessoas que os seguem.

Em inúmeras ocorrências, criam contas nas redes com o propósito principal de acompanhar perfis mesmo que não tenham intenção de colocar qualquer tipo de postagem própria. Ao pressionarem o botão “seguir” manifestam seu apoio ao *influencer* em questão, consomem seu conteúdo, tem até a oportunidade de contatar o mesmo através de comentários, mensagens e encontrar mais indivíduos com este interesse em comum. A forma como cada

usuário interage com tal material e lida com essa possível influência varia, muitas pessoas, por vezes, desenvolvem grande afeição com a personalidade em destaque.

No conteúdo produzido pelo *influencer* digital, autor, o narrador e o protagonista romperam com a linha que os separa e se tornaram um único ser como menciona a ensaísta argentina Paula Sibila (2016; pág.30) em seu livro “O show do eu”. É ele quem decide o que será mostrado de sua vida, é uma visão que ele molda de si mesmo para os consumidores de seu conteúdo. O público com o tempo passou a atribuir um maior valor a narrativas autobiográficas, querer olhar através da intimidade alheia como sugere a autora:

Uma intensa ‘fome de realidade’ tem eclodido nos últimos anos, um apetite voraz que incita tanto a exibição como consumo de vidas alheias e reais. Além de terem se multiplicado até o paroxismo, os relatos desse tipo recebem grande atenção do público: em todas as áreas artísticas e midiáticas, a não-ficção floresce, conquista terreno antes ocupado por maneira tão exclusiva pelas histórias de ficção (SIBILA, Paula, 2016, pág. 61).

As pessoas desejam ver desejam ver o que pode ser considerado real, que determinadas histórias são possíveis, havendo assim o aumento na procura de personalidades que proporcionem tal experiência, e as redes sociais proporcionam este tão desejado material. A subjetividade é um dos maiores e mais complexos componentes da mente de uma pessoa.

Está implícita em cada coisa, elemento e aspecto da vida. A subjetividade é a parte inconsciente de cada ser, um poderoso alicerce presente na vida humana. Os influenciadores constroem uma obra autobiográfica validada assim caso o consumidor do conteúdo compre a ideia de que todas as identidades unem em uma figura só. (SIBILA, 2016, pág. 57).

Essa demanda por histórias biográficas, se mostra firme, o que pode contribuir para trazer para aqueles que seguem os perfis digitais novas perspectivas, novos lugares e maior interação com outros que compartilhem os mesmos interesses. O porém, é que também reside o perigo de endeusar pessoas, celebridades mesmo que não sustentem pilares de razão ou aprofundamento nos assuntos e desta forma fazer com que um material sem essência chegue até o público e daí ecoar no mundo e em sua estrutura básica.

Todos somos conjuntos de diversos aspectos, podemos ser influenciados por fatores externos que as vezes sem perceber nos fazem remeter a uma memória profunda, adormecida dentro de nós que despertam através de determinado elemento. Como por exemplo, uma cor

entregar para aquele que a vê uma lembrança terna sem que o indivíduo sequer perceba que foi aquela cor necessariamente que o trouxe essa sensação, como a cor do batom que sua mãe usava, quando ele era criança, ou um perfume cuja essência lembra uma avó. Um som que o perturbe pois aconteceu momentos antes de uma tragédia em sua vida. (JUNG, 2017)

O inconsciente, o subjetivo, cada humano é um ser único com suas próprias particularidades, e cada um é afetado de sua própria maneira. Existem assim, obras, fontes de entretenimento que ressoam de maneiras distintas e gerais.

Muitos são aqueles que desejam por se sentirem identificados nas mídias, querem poder ver suas histórias naquele que está do outro lado da tela, torcem por ele, vibram por ele, acompanham suas vidas como uma novela, só que diferentemente da ficção usual, onde seguiam os heróis e princesas dos contos, com vilões malignos e planos mirabolantes, agora se viram para as vidas das pessoas reais mesmo que esta imagem possa ser mera escolha fabricada.

O que em variadas ocasiões é demonstrado no universo virtual é que o importante para a internet é se posicionar, para manter seguidores e conquistar novos que concordem com as declarações feita e por medo do famigerado “cancelamento”, que consiste em uma pessoa falar ou fazer algo que desagrade determinado número, grupo de pessoas, e seja boicotado. A geração Z, pessoas que nasceram entre 1996 e 2010, acostumou-se em um mundo no qual estas plataformas já eram mais comuns. Se antes era a televisão que os pais ligavam para distrair os filhos, hoje em dia são os *smartphones*, colocam seus desenhos prediletos, jogos baixados, até *influencers* infantis estão valendo.

Muitas crianças na realidade contemporânea, estão expostas a este meio desde pequenos. Inúmeros são os vídeos de meninas que pegam o celular da mãe e começam a fingir gravarem vídeos, e algumas até a maquiagem da adulta e de fato gravam resenhas dos produtos, entendendo sobre eles ou não. Pequeninos que ao terem os celulares apontados para eles, já fazem pose, reconhecendo o aparelho, esbanjando familiaridade. Uma geração mais condicionada a aderência de redes sociais e seu uso, ao desejo de cliques rápidos e maior inclinação à opinião pública. Assistindo a vida alheia e ao mesmo tempo almejando essas vidas montadas. Sobre a exposição nas redes Paula Sibila afirma que:

(...) o que se mostra nessas vitrines costuma ser uma versão “otimizada” das próprias vidas. Nessa performance de si, cada usuário faz uma cuidadosa curadoria do próprio perfil visando obter os melhores efeitos na melhor audiência possível. Por outro lado, há uma rotina que cada um desenvolve de curtir e compartilhar algumas fotos e certos comentários alheios, bem como limitar algumas expressões quando não se deseja que o autor ou seus amigos saibam que foram espionados. Não raro, essa administração da própria imagem on-line exige quantidades crescentes de tempo e energia, um esforço no qual se destaca o notável aumento de ansiedade por monitorar o número de aprovações recebidas em cada ocasião (SIBILA, Paula, pág.42).

Esta criação de imagem, pode ser sufocante tanto para quem a consome quanto para quem a executa. Muitas pessoas ansiando por uma vida que desejam ter baseado em algo irreal que uma outra pessoa teve que se esforçar muito para projetar. Assim alterando a realidade social e pessoal tanto de um lado quanto do outro.

Em um determinado estudo realizado (Royal Society for Public Health) com 1.500 pessoas de 14 e 24 anos que chegou ao resultado de que as taxas de ansiedade e depressão aumentaram em 70% nos últimos anos. Este estudo foi batizado de status da mente (#statusofmind). Dentre as redes, avaliou o Instagram como o mais nocivo ao psicológico dos adolescentes. Transtornos mentais podem ser desencadeados pelo uso das redes como ansiedade e depressão.

No ano de 2008 um estudo realizado pelo instituto YouGov, uma empresa de pesquisa sediada no Reino Unido de pesquisa de mercado baseada na internet, por encomenda do Correio do Reino Unido, realizou uma pesquisa sobre a ansiedade gerada por usuários de telefone celular. Através dela, cunhou o termo nomofobia, um transtorno de ansiedade cuja nomenclatura se refere a “fobia de não ter seu celular”, abreviação de “No mobile phone phobia”. O estudo constatou que cerca 53% dos indivíduos que participaram da pesquisa sofriam do transtorno.

As características ligadas a tal condição incluem irritabilidade, dificuldade de concentração, ser tomado por um sentimento de pânico quando o celular não está à vista, receio de perder mensagens e ligações importantes. Afetando sua saúde física, mental e seus relacionamentos.

Em estudos mais recentes do YouGov, mostra que 9 de cada 10 britânicos utilizam smartphones, ou seja, 88%. Entre os entrevistados, constatou -se que 44% dos britânicos entrevistados sofrem de tal transtorno principalmente entre jovens entre 18 e 34 anos, sendo seu número de cerca de 60%. Na amostra de 55 anos ou mais, 47% apresentavam este transtorno

em tal faixa etária. E entre homens e mulheres, estas tendiam a apresentar maior grau de ansiedade em relação aos homens.

Tendência que também se reflete nos dados apresentados no docudrama “O Dilema das Redes” um dos filmes observados nesta pesquisa que mostram gráficos de depressão e ansiedade que aumentou com o uso das redes sociais entre os adolescentes americanos.

O número de adolescentes que se cortavam e se feriam era estável entre 2011. No entanto, este número aumentara entre 2011 e 2013. Mais de 62% em adolescentes de 15 e 19 anos e uma aumento de 189% com meninas entre 10 e 14 anos. Casos de suicídio aumentaram em 70% entre garotas adolescentes comparado à primeira década deste século. Já nas pré-adolescentes, embora tenha começado baixo, aumentou em 151%.

As redes sociais acabam por se tornar questão de saúde pública, mesmo que para alguns possam parecer apenas uma forma lúdica de passar o tempo, tem poder real de afetar a saúde psicológica e física das pessoas, suas vidas e as daqueles que os amam. O futuro tem como base as pessoas do presente, este fenômeno já está afetando as pessoas no período atual, e as próximas gerações serão moldadas de acordo com o que repercute nesta. Ansiedade, depressão, vício, vazio, futilidade, baixa autoestima, insatisfação com a própria vida, estar condicionado a opinião de desconhecidos, validação através de plataformas digitais que não tem interesse em seu bem-estar, suicídio, são algumas das principais consequências negativas que o uso das redes sociais digitais pode acarretar.

Um tópico também abordado nos filmes, perceptível através de tantos personagens, é o esgotamento dos funcionários ligados às Bigtechs. Os negócios servem para lucrar. A expectativa que se tem daqueles que estão empregados neste meio e a prerrogativa de constante produção de conteúdo, sempre visando o sucesso, podem trazer malefícios para os funcionários.

É um tema pertinente a vida humana e vale a pena ser estudado com o propósito de melhor entender tal acontecimento e para que baseados nos estudos desta área, seja possível chegar a melhores expectativas para um futuro mais saudável. Faz parte do cotidiano, está nas pequenas coisas, quer seja usando um aplicativo de comida ou discutindo opiniões políticas em redes nas quais as pessoas se mostrem mais engajadas. Postar fotos, compartilhar informações

peçoais, se expor para uma gama de desconhecidos, todos estes pequenos atos têm poder para moldar nossos futuros, a vida dos que estão neste mundo agora e os que irão presenciar o futuro.

A arte é um dos principais difusores de conteúdo, ideias, informação, sendo o cinema um de seus meios mais populares. As obras espalhadas através deles podem adensar-se no imaginário do mundo e da sociedade. O material produzido é relevante para entendermos melhor a percepção humana e as discussões que habitam seu imaginário e a nossa realidade.

3.1 Análises:

Como parâmetro para analisar os filmes “Nerve: Um jogo sem regras” e “O Círculo” com uma maior versatilidade de prismas para comparativos, neste recorte de 12 anos que compreende o momento em que a internet mais se perpetuava nas casas humanas nos anos de 2010, 2011, com a evolução dos aparelhos e barateamento de internet, assim como melhora em sua qualidade, até o ano de 2022, mais de uma década depois onde a geração Z cresce acostumada com tal aparato e assim poderemos melhor analisar como se dá esta visão de uma fase a outra. São eles: “A Rede Social” (2010), “Ingrid Vai Para o Oeste” (2017), “Buscando” (2018), “Privacidade Hackeada” (2019). “Em Busca da Fama” (2020), “Rede de ódio” (2020) “O dilema das redes” (2020), “#Sem Saída” (2020), Belle “(2021), “Bem-Vinda a Quixeramobim” (2022), “Influencer de Mentira” (2022).

3.2 Análise do Filme Nerve: Um Jogo Sem Regras

A obra inicia mostrando um ícone de avatar de internet com o nome de “Vênus Demonáco”. O colar no pescoço da personagem confirma que o nome e a foto se referem a ela. A tela do computador se movimenta e um e-mail da universidade de artes da Califórnia CalArts é exposto. A protagonista foi aceita. Uma esplêndida notícia, pelo menos o que se supõe, mas logo então, a expectativa de animação do telespectador é quebrada. A resposta da moça é uma negativa, dizendo que declina do convite.

A tela de fundo do aparelho possuía uma foto da protagonista, sua mãe, e um homem cuja conexão ainda não foi revelada. Por um momento o foco vai da mensagem para a mãe e logo vemos um breve momento de sinceridade íntima da garota. Entre frames de seu rosto sério e da tela com a resposta sendo digitada, a mensagem vai para além de uma recusa formal, uma declaração de sua própria fraqueza, pois no motivo da recusa, ela admite em suas palavras ser

uma frouxa, que não tem coragem de dizer para a mãe sua verdadeira vontade, se mudar de Staten Island para sempre. No meio de sua frustração, ela recebe uma notificação de que um rapaz “J. P Guerrero”, a tinha marcado em uma publicação, na qual ele agradecia a ela por uma foto e ataçava seus seguidores em relação a um jogo que aconteceria neste dia. Ela sorri e dá uma curtida na publicação.

Recebe uma chamada de vídeo da personagem Sydney Sloane, melhor amiga de Vee. As amigas se cumprimentam, entre indagações sobre “stalkear” JP e mentirinhas sobre estar lendo notícias, no tom de familiaridade e brincadeira, Sloane pergunta se Vee já havia contado a sua mãe sobre a CalArts, o que a amiga responde que não. Se mudar para o outro lado do país para uma escola extremamente cara não era uma opção imediata, era necessário esperar pela hora certa. Sydney diz então, que o Nerve iria começar, o que leva a questionamentos de Vee. Sydney envia para ela um vídeo de introdução do importante (segundo a amiga), Nerve.

Este vídeo serve tanto para a garota quanto para os telespectadores do filme. “Um jogo de 24 horas como verdade e desafio, sem a verdade. Os observadores pagam para ver, os jogadores tentam ganhar dinheiro e glória. Você é um observador ou um jogador? Você é um observador ou um jogador? Um observador ou um jogador?” Este pequeno trecho é curto, mas incisivo e direto. A pergunta final é reforçada “Você é um observador ou um jogador?” Algo que poderia se parecer com uma pergunta normal, mas com o teor apresentado e o reforço entre os papéis, denota-se uma tendência a exaltação do jogador, não apenas observar, mas fazer parte ativa, que se movimenta. Não somente alguém que assiste, torce, e mexe com personagens de um vídeo game, mas o próprio personagem, que tem a compensação monetária e o glamour da fama, da glória. Vee, depois de assistir desde o começo diz que parece algo duvidoso, parece até ilegal. Sloane diz então para a amiga criar um perfil para ser “observadora” e apoia-la como jogadora.

Ao conversar com sua mãe no café da manhã, a protagonista utiliza Sydney como parâmetro. Ela não havia passado para nenhuma faculdade e não estava nem aí. Quanto a este ponto sua mãe é incisiva. Sydney tinha uma herança, Vee não. A protagonista tem muitos atributos, iria para uma boa faculdade local, e teria mãe por perto. Vee, ainda não havia chegado no ponto que queria, e sugere que a mãe poderia arrumar o quarto de Michael e doar determinadas coisas. O que ela se nega veementemente, ela só queria a filha. A partir disso, é sugerido ao espectador do filme que um membro da família, provavelmente o irmão, havia

partido para sempre. A mãe em dor e traumatizada, agora requeria a presença da filha com um apego temeroso.

Na partida de futebol daquele dia que se sucederia na escola, é mostrado o ambiente festivo entre a torcida e os jogadores. Gritos de animação, um cenário em polvorosa. É introduzido um outro amigo de Vee, Tommy, que reforça o interesse da protagonista pelo personagem JP, e o foco de suas fotografias para o jornal da escola se concentram no rapaz. Sydney é uma das animadoras de torcida. Antes de se juntar ao resto do grupo, nós a vemos falando com a câmera. Ela se afasta e quando está no meio das outras líderes, levanta a parte de trás de sua saia, se expondo completamente. Mais um desafio do Nerve cumprido.

Uma sequência de outros participantes é mostrada em tela. Desafios menores como comer comida de cachorro, até se guiar em cima de um skate segurando numa viatura e mesmo pior, como roubar um policial. Em todos estes exemplos dos mais triviais até os mais perigosos, os participantes e seus companheiros estão rindo com o perigo, a empolgação de estar naquele jogo, como se tudo mesmo o que é capaz de lhes fazer mal fosse mesmo parte de uma grande brincadeira, e as consequências também pudesse seguir essa premissa.

Vee, Sydney, Tommy, junto com outros amigos vão a uma lanchonete para conversar. Estão espantados e impressionados com o ato de Sloane. É mencionado por um dos rapazes que o Nerve consegue ser bem específico pois utiliza dados de outros perfis do jogador em questão. Neste bate papo, é trazido a discussão sobre se participar do Nerve seria uma boa ideia ou não, com a protagonista reforçando que aquilo não valia a pena. Sloane está deslumbrada, mesmo tendo sido suspensa da escola, ela ainda quer mais. Mais desafios, mais seguidores. Esta “pequena infração” na escola não era nada comparada a quantidade de seguidores no *Instagram*. Uma garota possuía milhões e milhões de seguidores.

Sydney, contente com seu feito, a recompensa monetária e principalmente o sucesso que conseguia completando os desafios endossa o tempo inteiro que é um jogo empolgante, ele é feito para quem gosta de aproveitar a vida, sentir a adrenalina, Vee por outro lado, era muito certinha, ela precisava se arriscar mais, o que era apoiado por outros amigos, com exceção de Tommy. Em ideia semelhante à do Nerve, os amigos desafiam a protagonista a abordar JP, sentado em uma mesa próxima, ao que a garota se recusa.

Seguindo e fomentando o fluxo do incentivo, Sydney vai até JP. Se Vee não tomava uma atitude, ela o faria pela amiga. Ela vai até a mesa do rapaz e diz que sua amiga está interessada nele, contudo, quando ele olha para Vee, diz que não está interessado. Com o momento sendo até mesmo filmado por curiosos, Sydney o xinga.

Vee, humilhada, triste e com raiva por aquela situação forçada e pública, sai em rompante da lanchonete. É mostrada a garota em sua bicicleta voltando para casa, os fones de ouvido em alto volume, e ela gritando. No entanto para o espectador seu grito é mudo, tudo o que ele escuta é a música retumbando em seus ouvidos. Movida pelo impulso, ela corre até seu quarto, direto para o computador e muda seu papel no jogo. Ela já não seria mais uma mera observadora, mas sim, uma jogadora.

Um outro vídeo curto é mostrado para ela explicando mais regras desta dinâmica. Nerve é colocado como uma democracia direta. Os observadores escolhem seus desafios, e é dito que os jogadores de ranking mais alto são selecionados para a rodada final, na qual o vencedor ganha tudo. Observadores são encorajados a filmar, portanto podem aparecer e fazerem vídeos de qualquer lugar, assim, o jogador não deveria se assustar. Nesta modalidade existiam três regras: Todo desafio deveria ser filmado no celular do jogador. Existem duas formas de ser eliminado: Fracassando ou desistindo. E a terceira: Dedo duro se dá mal. Nerve deve ser mantido em segredo. Este reforço acentua o perigo. Este sigilo e ameaça, são capazes de deixar quem ouve desconfiado e temeroso. Mesmo assim, Vee continua.

Vee liga para Tommy para ajudá-la. Este, ao entender o que Vee tinha feito, tenta dissuadir a garota da ideia. Nerve era perigoso, um garoto em Seattle havia morrido, e a plataforma não possuía um servidor único. No momento em que uma pessoa se inscrevia, ela se tornava um novo servidor, o que fazia o Nerve ser impossível de ser desligado. Tommy era uma espécie de hacker, então sabia que havia riscos em peso para ela. Aquele jogo não tinha nada a ver com ela. O que ela afirmou ser exatamente a razão pela qual ela havia aceitado participar.

O primeiro desafio de Vee é beijar um estranho por cinco segundos, em troca ganharia cem dólares. Tommy continua em sua posição, Vee não devia acatar as ordens do jogo, se ela quisesse, ele mesmo pagaria cem dólares para ela para que não cumprisse com o desafio, mas ela segue mesmo assim. Entre os homens que vê, ela decide por um rapaz que lia uma edição

de “O farol”, livro de Virginia Woolf, e seu favorito. Em sua abordagem, ela conversa com ele sobre o final do livro. Traz à tona que a história apesar de tudo jamais fora sobre o farol em si, mas a representação deste como o que cada um tinha por ideia de felicidade. Uma interação curta, contudo, significativa, com o tempo se esgotando enquanto Tommy filma, ela se inclina sobre o rapaz e o beija. Ação esta que vai além dos cinco segundos estabelecidos, exprimindo um interesse pessoal tanto dela quanto do rapaz.

Ela volta para o amigo, desafio cumprido. Quando ela se vira para ver o rapaz que havia beijado, ele já havia sumido e reaparecido em outra parte do restaurante cantando e performando uma canção. Ela estranhou sua atitude e assim, ela e Tommy se deram conta de que o desconhecido também era um jogador de Nerve, e aquele era um de seus desafios. Assim que ele termina, se junta a dupla. O rapaz revela que havia por desafio, sido mandado até lá, que se sentasse naquela mesa, e que um estranho aleatório havia aparecido e entregado aquele livro em específico para ele. Possuíam acesso aos outros perfis de Vee, então ela estava sendo manipulada desde o começo.

Um novo desafio surge tanto no celular dela quanto no dele: irem para a cidade de Manhattan, juntos. Os observadores gostaram da química deles e queriam que continuassem juntos. Mesmo sendo arriscado, ela toparia pela adrenalina e pelos duzentos dólares ofertados. Enquanto isso, Sydney estava cumprindo outros desafios embaraçosos, mas que para ela, era apenas uma brincadeira. A garota descobre que Vee aderiu ao Nerve como jogadora. O que a faz estranhar o comportamento da amiga.

A mãe de Vee nota uma movimentação estranha na conta bancária. Um dinheiro que ela não sabe da origem. Ao chegarem em Manhattan, Vee é desafiada a testar um vestido na loja em frente. Um vestido chique de 3.995 dólares. Ela corre para o vestiário. Vee sempre teve uma presença tranquila e parecia mesmo tímida, mas nesta onda do desafio, foi capaz de se despir e trocar de roupa na frente das câmeras para quem quisesse ver. O que a envergonharia no dia anterior, já não significava muito no momento com os segundos finais da tarefa chegando. Ao sair do provador se depara com o mesmo rapaz que havia beijado, chamado de Ian, saindo do vestiário oposto, também com uma roupa fina.

Tommy faz uma conta no Nerve para poder observar Vee, ela está com Tommy atrás de mais peças de roupa, mas enquanto eles estavam ocupados, um outro jogador havia sido desafiado a roubar suas roupas e mochilas. Quando se dão conta do acontecido, recebem uma

nova tarefa: saírem da loja. Se deixassem a loja com as roupas, estariam roubando, portanto, desfizeram-se das roupas e saíram pela loja fugidos, apenas com as roupas de baixo. Apesar da vergonha, ambos demonstravam estar se divertindo. Ao alcançarem a moto de Ian, uma sacola com as roupas caras que estavam vestindo estava esperando, com um recibo. Haviam sido pagas por observadores. A popularidade de Vee estava em disparada, o que preocupava Sydney. Vee, no entanto, ainda estava com 4471 seguidores enquanto Sydney ainda estava à frente com 6806, o que relaxou a garota.

Uma cena com a cidade á noite é mostrada, com ícones mostrando o nome de usuários de vários participantes do Nerve. O próximo desafio consistia em Ian escolher uma tatuagem para Vee. Ele mesmo faz o desenho para o tatuador. Eles conversam, e é revelado ao telespectador que o rapaz do fundo de tela de Vee era mesmo seu irmão e que ele havia morrido há dois anos. Em breve, ela seria mais velha do que seu irmão mais velho. Ele não era do tipo que tinha medo, teria rido do fato da irmã estar fazendo uma tatuagem. Quando ela vê desenho que Ian havia escolhido como sua tatuagem, ela se emociona, era um farol. Ele lhe diz que como a própria garota havia mencionado, o farol era o que a pessoa em questão tinha como ideia de felicidade, e Ian queria que Vee conseguisse o que desejasse. Um momento que os une mais ainda.

Tommy com seus contatos também hacker, navega na web em busca de dados sobre Ian, e é mostrado que um veículo havia sido roubado por ele. Aparece também a imagem de um rapaz e de Ian em uma grande altura. O outro rapaz pendurado pela mão: “Você não precisa fazer isso!” é uma frase escutada pelo telespectador. Vee e Ian são desafiados a dirigirem na moto em uma velocidade de 60 quilômetros, vendados, por 10.000 dólares. Eles topam.

Um outro jogador aparece, e dá a Vee uma placa. Tira uma foto dela e sai em disparada. Na rua, o clima é tenso, eles esbarram de leve em um carro, mas continuam em frente. A direção de Ian não está estável, é perigosamente vacilante. Vee grita para ele instruções, até que ao ver sinais vermelhos, ela mente para que Ian continue, eles estão quase alcançando os 60 quilômetros. São quase esmagados por um táxi e até entram em um túnel. Apesar de tudo, conseguem chegar vivos ao final do percurso. Felizes e empolgados, eles acabam se beijando, o que agrada aos observadores.

Sydney está frustrada, e ela pede desafios de verdade para seus seguidores. Um outro jogador vai até ela e propõe uma parceria, que ela hesita em aceitar. De qualquer forma, ele deixa seu contato com ela. A conta da mãe de Vee dispara, ela vai ficando cada vez mais confusa e atarantada. Tommy mente para para acobertar Vee.

A garota e Ian vão para um carrossel e lá a situação se torna emocional por duas vertentes diferentes. Ian precisava do dinheiro para ajudar sua família, coisas ruins haviam acontecido e ele estava tentando consertar. Ainda com as câmeras ligadas, Vee rejeita uma ligação de Sydney e desabafa sobre ser sempre a coadjuvante da amiga, sempre parecendo insegura ao lado dela quando na verdade era o contrário e Sloane era quem na verdade se sentia desta forma, com os pais sempre ausentes e vários garotos passando por sua vida sem nenhum compromisso sério. Sloane e todos os convidados da festa testemunham estas palavras.

Consternada pelas palavras de Vee, Sydney decide aceitar um desafio ainda mais arriscado. Atravessar uma escada posicionada entre as janelas de dois prédios. Os convidados incentivam, filmam e açulam a menina para que ela o faça. Um ou outro protesto é ignorado. Ela atravessa hesitante os primeiros degraus, trêmula, e antes de chegar na metade, ela tropeça em cima da escada, mas ainda consegue se manter em cima da passarela improvisada. Já seu celular despenca e ela trava, grita com os outros. Antes de chegarmos a descobrir o desfecho deste incidente, outros exemplos de desafios tão perigosos quanto são evidenciados. Neste ponto do filme, o que havia começado com risos e troça, se torna mais assustador. Ao invés de desafio cumprido, mostra participantes que falharam na execução de suas tarefas, como pessoas caindo na linha do trem, tentando pular fogueiras. Os ícones que marcavam os participantes, agora mostravam os dizeres: você falhou. E desapareciam do jogo. Um deles, o rapaz que nos foi mostrado vezes anteriores e que tinha proposto uma parceria com Sydney, desta vez, deita-se na linha do trem e o espera passar por cima. Quando ele obtém sucesso, comemora, ficando em número 1.

Ian e Vee são enviados para a festa onde está Sloane, mas quando Vee chega lá, aquela estava aos beijos com JP. As amigas discutem, e colocam para fora sentimentos há muito enterrados. Sydney reforça o quanto Vee que sempre foi chata, era terrivelmente reprimida, e a razão das duas serem amigas era porque Sloane era empolgante. Que o jogo, apesar de tudo, não era mágica, nada iria mudar, ela jamais seria uma jogadora. Vee rebate, a real razão era porque a protagonista, ao contrário das outras pessoas jamais falava verdades na cara da amiga,

que seu auge seria apenas no ensino médio e que jamais sairia de Staten Island, enquanto Vee, continuaria o jogo. Sydney que a seguisse e observasse. E neste ímpeto atravessou a escada, se distanciando assim da sua amiga, a deixando para trás.

Tommy alerta Vee sobre Ian, além de ele já ter perdido no Nerve uma vez por causa da morte de um rapaz, o desafio dele, havia sido fazer Vee e Sydney discutirem. Assim que ela descobre a verdade vai até um policial para denunciar o Nerve, pois era algo terrível e cruel. Ian tenta impedi-la. As coisas eram mais complicadas do que pareciam, ele não estava somente pelo dinheiro, ele estava preso ao jogo. Mas, a garota já não queria mais ouvi-lo. Sua tentativa de denunciar ao policial falha. Ele faz pouco caso e os observadores a vão e filmam, a chamando de dedo duro. A menina recebe uma ligação de sua mãe, todo o seu dinheiro havia desaparecido da conta. O jogador número 1 aparece, pede perdão e a soca.

Ela acorda com o olho sangrando, está em um espaço escuro e apertado com um computador a sua frente. A voz dizia que ela havia quebrado as regras, portanto, o Nerve agora controlava a sua vida. A única forma de se livrar disso era participando da rodada final. Saindo de lá ela encontra Ian que explica para ela que só estava participando porque agora era obrigado. Em um dos desafios, ele, o jogador número 1, de nome Ty e outro rapaz, participaram de um desafio em que deveriam se pendurar em um guindaste, mas Rob havia caído e morrido. Ty e Ian tentaram denunciar o Nerve, mas atrapalharam seu pai no trabalho e vazaram fotos de sua irmã. Foram colocados na terceira categoria do Nerve: Prisioneiros. E agora iriam todos para a rodada final, mas ele daria um jeito de que ele e Vee fossem os finalistas.

Ian é desafiado a se pendurar de um guindaste assim como na vez anterior, e com uma mão só, e consegue cumprir o desafio. Neste íterim, Vee faz as pazes com Sydney e pede para ela e Tommy sua ajuda. O Nerve faria mais vítimas mesmo que ela fosse capaz de escapar, precisavam dar um jeito de desligar o jogo. Sydney consegue mais tempo, Tommy vai até seus amigos hackers, invadiriam o Nerve e fariam com que todo aquele anonimato “caísse por terra.” A mãe dela os alcança e Tommy lhe explica a situação. Na rodada final, em um local em ruínas, muitos observadores transmitem a partida, estão todos mascarados. Dão armas para Ian e Vee, um deve atirar no outro.

Ian diz para Vee atirar nele, ela atira para o lado. Se recusa a machucá-lo, ela se vira para os observadores. Eles realmente queriam que os dois se matassem? Mas os urros de aprovação ecoavam. Os usuários do Nerve tinham de responder sim ou não. A resposta foi um

retumbante sim. Ty aparece, arranca sua própria máscara e pega uma das armas, ele iria atirar. A multidão fica em polvorosa, ele os atira. Vee está revoltada, eles seriam coniventes com um assassinato? Mas suas perguntas eram abafadas pela sede dos observadores. Ty atira em Vee e ela cai, segurada por Ian. Em cada conta dos usuários do Nerve chegava uma mensagem enviada pelos hackers de Tommy: Você foi cúmplice de um assassinato. Aperte Ok. Cenas de vários usuários temerosos abaixava suas telas e guardavam os celulares. Quando Ty se aproxima, Ian pega a arma, mas Vee se mexe. Aquilo tudo havia sido uma encenação armada com Ty. Nerve finalmente havia sido desativado, suas vidas haviam voltado para suas mãos. Nos créditos é mostrado que Vee e sua mãe, bem e contentes, Vee iria para a Calarts. Ty e Vee estavam namorando e Sydney desfilava satisfeita em Nova York.

3.3 Análise do Filme “O Círculo”

A obra se inicia com a protagonista, Mae Holland, deslizando calma pelas águas do mar em uma canoa. O cenário, sua imagem, é capaz de transmitir quietude. A garota parece estar bem tranquila, em paz, mas logo, esta paz é perturbada pelo toque de seu celular. Vemos que a ligação não é nem um pouco bem-vinda pela expressão da moça, que tem de interromper sua atividade. Logo depois, uma cena de Mae em um escritório cinzento é mostrada. O tom, tanto do cenário quanto da voz da personagem é apático. Está cobrando a diferença de trinta centavos de uma conta. Situação desagradável e entediante para ela quanto e para quem está do outro lado da ligação, e o evento acaba servindo ao telespectador para ilustrar que não há satisfação naquele momento. Vários cubículos de escritório parecidos se dispersam pela tela, o que só reforça o marasmo. Em variadas vezes quando desejam mostrar uma uniformidade pacata, este tipo de cenário é colocado. Vários humanos cuja empolgação foi sugada por uma circunstância de um emprego que não os compele à inspiração.

Mae está dirigindo seu carro. Seu semblante não muda e para completar, o veículo ainda dá problemas no meio da estrada. Um rapaz chega e vemos enfim um esboço de sorriso em Mae, por conta do rapaz, seu conhecido, com quem aparenta flertar. Em casa, ela e os pais riem com o tópico, mas então a situação se enevoa. Sutilmente, algo que é natural para os personagens, revela mais sobre a situação da família da moça. A mãe alimenta o pai, levando a comida a sua boca. Ele tem problemas de saúde. Mae indaga sobre o plano de saúde, mas este não cobre a doença do pai. Ela demonstra preocupação enquanto vê a mãe conduzindo o pai. Aquela situação dói na protagonista.

Mais um dia chega e de novo a sua rotina, Mae recebe uma ligação de sua amiga. Esta conseguiu uma entrevista de emprego para Mae, que de tão empolgada acaba manifestando sua animação com um grito em meio a todos. Ela vai com um ânimo renovado. Em uma entrevista com uma dinâmica de perguntas e respostas rápidas, suas palavras fluem naturalmente. Ela está visivelmente confortável com a situação. Foi um sucesso, ela é contratada pela empresa de segurança que dá nome à obra: “O Círculo”.

A amiga que a ajudou com o emprego, Annie Allerton, a guia por um *tour* pela empresa. O lugar demonstra tecnologia de ponta, é muito bem estruturado, e mesmo sendo uma empresa que leva seus negócios a sério, existem vantagens lúdicas e que facilitam a vida de seus empregados, como academia, creche, plantação orgânica, piscina de treinamento e de lazer, boate, canil, salão, padaria, escalada, vôlei, gestão publicidade e afins...

Enquanto elas caminham pelo local, muitas pessoas são mostradas praticando estas e outras atividades, todas bem animadas, o local é mais colorido que o antigo emprego, mais vibrante. Mesmo profissional, consegue transmitir algo divertido para os que trabalham ali. Já no prédio de Mae, como uma ilustração do fator tecnológico, nas paredes do elevador, os painéis acoplados nelas mostram uma série de fotos de Mae e Annie. Os sensores utilizavam as fotos dos celulares para o truque, algo que faziam frequentemente com os visitantes, como mencionado pela própria Annie. As meninas sorriem pela diversão.

Neste trecho da obra, no novo ambiente que propicia à protagonista o escopo para uma vida revigorante, que a permite ter melhor situação financeira em um emprego que a desafie e estimule, este pequeno recurso se mostra como um indicador positivo das circunstâncias, mas daí também, pode suscitar um ponto que a moça em seu deslumbre não foi capaz de enxergar, que no caso, é o fácil acesso que esta empresa teve ao seu conteúdo. Mesmo que a tenha contratado, é algo novo em sua vida, e sem que ela soubesse, utilizaram de um conteúdo privado e o expuseram sem sua permissão. Como mencionado anteriormente, com todas estas expectativas que enevoaram a nova situação, tal linha de raciocínio sequer pairou em sua mente.

Ela recebe um *tablet* da empresa que havia sido previamente conectado a seu celular. O personagem Dan, menciona que no Círculo, aos seus clientes, deviam oferecer uma experiência essencialmente humana, caso o contrário, não teriam clientes. É apresentada a Jared, que

explica como será a dinâmica da função da garota. O aparelho tecnológico encontrará um cliente e o direcionará para um dos funcionários do setor de Mae aleatoriamente, uma vez que comece a atendê-los, os que já foram contactados serão sempre redirecionados aos funcionários que se comunicaram com eles. Devem receber as perguntas e trabalharem nas respostas a serem dadas. Menciona que o mais importante não são os sorrisos de satisfação ou “caras feias”, embora eles costumem reagir mais da primeira forma, e assim que o serviço for completado, devem enviar o formulário da “pesquisa de satisfação”.

Um conjunto de perguntas à respeito do atendimento, os clientes respondem de imediato. Ao realizarem um teste como exemplo para a novata, a nota recebida foi de 99 por cento de aprovação, mas que, mesmo com tal resultado satisfatório, deveriam se indagar o porquê de a nota não ter sido perfeita. Depois disso, deve-se perguntar ao cliente mais precisamente a razão e assim, melhorarem seu serviço. O teste é feito e a nota de 100 por cento é conquistada.

Mae é então deixada para fazer por sua conta, o número 84 é mostrado na tela. Seu supervisor a incentiva, foi uma boa nota, mas a desafia a atingir pelo menos 90, até finalmente conquistar o 100. Ela continua se esforçando, contudo, uma curta sequência de avaliações é mostrada, 79, 81, 64, mas não os 90. A frustração de Mae nesta primeira semana fica evidente em sua postura. Embora, determinada, sua média é de 87.

Mae admite para Annie que está com medo de perder o emprego, mas esta, a tranquiliza. Em uma reunião para apresentação das invenções na chamada “Sexta-Feira do Sonho”, o chefe Raymond é apresentado. Ele é carismático, reconhece a presença dos novatos pedindo por uma salva de palmas. Extrovertido, uma figura cujo charme é capaz de fazer os outros prestarem atenção à suas palavras, rirem, se sentirem tão à vontade a ponto de fazerem pequenas brincadeiras com o chefe, que aliás, tem uma resposta vibrante e esperta para cada um dos gracejos, provocando reações imensamente positivas de seus contratados, se parecendo mais com o ambiente informal que se vê espalhado pela empresa.

Durante sua palestra ele fala acerca da internet. Exemplifica o que deseja dizer através de seu interesse por *surf*. Relata que antigamente, se ele quisesse saber como estavam as ondas, precisava ligar para uma loja de *surf* local. Que depois de tanto ligar para as lojas e para os amigos, estes desligavam. Com o advento da internet, ele podia usar então, uma página, na qual, alguns indivíduos disponibilizavam imagens de câmeras que haviam deixado nas praias. Elas mostravam as paisagens, contudo, a qualidade era ruim e como prova, coloca o contraste entre

a imagem antiga e uma filmagem ao vivo, em alta definição feita com câmeras fabricadas pelo círculo, com o diferencial de serem câmeras pequenas, sem cabos, transmitindo seu material via satélite.

Ele admite que havia se atrasado para a apresentação por instalar sem autorização, várias destas câmeras em diferentes lugares. Como ele enfatiza, as pessoas nem sabem, nem percebem que estão lá. Tal fato impressiona os presentes, de acordo com a reação da plateia, estas funcionalidades e usos são recebidos sob um prisma positivo. E para completar, as câmeras não possuem apenas o propósito de fornecerem imagens, mas também são mostradas outras ferramentas como o processo analítico em tempo real. A câmera revela a qualidade do ar, fluxo de trânsito, previsão do tempo, biometria, reconhecimento facial. Todos estes dados salvos e pesquisáveis, com a proposta de servir melhor as pessoas. O objetivo era que em meses, essas câmeras fossem um item comum do dia a dia humano, com um preço acessível para qualquer um que desejasse. Um discurso que fala de forma positiva de vigilância externa, quase como se as pessoas devessem recorrer à exposição de suas vidas para qualquer um.

O slogan: “Compartilhar é cuidar” é ecoado entre seus funcionários. Ele mesmo os incentiva. É como um apresentador de *talk-show* que incendeia sua plateia. Anuncia que tem colaboradores o ajudando por todo o mundo, e imagens de diferentes localizações do globo são mostradas. Os transeuntes caminham, passam pelas câmeras sem notá-las. Durante seu discurso é sempre reforçado o quanto aquelas câmeras podem ser escondidas, camufladas, por isso foram fabricadas em tantas cores. Cita que apenas em um local foram colocadas 144 câmeras e que estas são virtualmente invisíveis.

Usa de causas como exemplo para aqueles que desejarem advogar por direitos em passeatas e afins, alega que agora podem filmar toda a ação sem serem o incômodo de carregarem um equipamento pesado. Nesta mesma premissa, reforça valores de justiça e proteção, irresponsabilidade. Afirma que com o uso das câmeras poderão ver, identificar terroristas e tiranos, estes não podem se esconder. As pessoas terão o poder da informação, tudo o que desejarem pertencerá a elas, serão os detentores iluminados dos acontecimentos do mundo. Poderão ver e ouvir tudo o que acontece. E assim, a câmera foi chamada de” See Change”. A apresentação é finalizada com aplausos retumbante, com os funcionários de pé, ovacionando seu líder.

Mae e Annie vão se divertir na balada local. Ela demonstra curiosidade por Stanton. Annie leva Mae para o escritório no qual Bailey e Stanton, mas logo tem de deixar as instalações pois foi informada de que tinha uma viagem agendada pois o círculo opera em um ritmo frenético. A protagonista retorna à festa.

Um dos funcionários está isolado dos outros, com os olhos e dedos na tela de seu telefone. Mae o aborda, chamando-o à realidade da festa. Embora insinuasse que não era algo tão interessante quanto o que estava no celular dele. Eles conversam sobre seus empregos. Mais uma vez reforça a impressão do quanto as pessoas envolvidas no Círculo estão sempre empolgadas e de aparência feliz. Sempre se gabando sobre sua conexão com a empresa. Ele então, é chamado ao trabalho, assim como Annie. Se despede e ela se dá conta que não havia perguntado o nome dele.

Em uma comemoração em família, ela relata aos pais o quanto está feliz no novo emprego, sentimento compartilhado por seus pais. Como diz sua mãe: “a minha filha trabalha na melhor empresa do planeta! E tem plano dental!”. O lugar nesta obra, praticamente, para todos aqueles que ouvem falar dele, é sempre colocado sob uma luz positiva. Seu amigo de infância Marcer, que havia ajudado com o carro está lá. Eles conversam e ela o convida a visitá-la um dia, no emprego, mas ele não se sente adequado no local, o primeiro contraponto a empresa, mesmo que sutil. O pai de Mae tem uma crise, mas não permite que a mãe o ajude, não quer que Mae se preocupe. Ela retorna ao seu hobbie de canoagem, mas desta vez, ao invés da paz e tranquilidade de antes, a protagonista desmorona em lágrimas.

De volta ao círculo, é mostrado para nós, o público, que em variados lugares, pontos da empresa, as pequenas câmeras anunciadas por Bailey estão espalhadas. Cada uma vigiando cada funcionário, utilizando da camuflagem tão reforçada pelo chefe, para espioná-los, e em cada uma daquelas pessoas, seus nomes estão atrelados como etiquetas. Quem tiver acesso a elas, vai saber o que todos fizeram a qualquer hora. É uma empresa de tecnologia, mas aquele monitoramento constante, as imagens e etiquetas colocadas, a noção de que tudo está sendo observado é capaz de dar ao telespectador uma sensação desconfortável. Uma hora ou outra aquilo poderá se virar contra eles.

Nas notícias do jornal, a senadora Williamson acusa que a empresa violou leis *antitrust*, que violava a confiança de seus usuários para propósitos escusos. Dois funcionários se

aproximam, chamados Gina e Matt. Falam com Mae que ela tem tido um bom desempenho, mas, que precisava configurar suas atividades sociais. Gina diz que Mae acabou deixando de lado sua conta social na empresa por estar ocupada. Quando a novata diz que realmente estava carregada de trabalho, uma expressão de lamento passa pelo rosto tanto de Matt quanto de Gina, em uníssono, eles suspiram. Detalhe que acentua um comportamento geral frequentemente coletivo manifestado pelos funcionários, como a tal alegria sempre vista em relação as vitórias e vantagens da empresa.

Mae tenta tranquilizá-los, a carga é desafiadora, mas de uma forma boa. Contudo, devido a esta razão, a funcionária não pode se dedicar a estas atividades que chamou de extracurriculares. Tentam levar em consideração o comentário de Mae, no entanto enfatizam que o perfil de Mae e sua movimentação é tomada como parte integrante do emprego, é comunicação. O que seria assim um dos alicerces da empresa, portanto, não deveria ser colocado pela moça como uma atividade extracurricular, quando era vital para sua carreira. Era assim que os colegas de trabalho poderiam saber quem ela era.

Como um membro constituinte daquele lugar, Mae continuava um enigma, muito embora pelo semblante desta, tal tópico era estranho. Pelo contraste entre a sequência de palavras dos veteranos, o sentido do que diziam e a forma como Mae recebe tais informações, é possível perceber que aquilo, em determinada medida a deixa atordoada. Passara vida com redes sociais em uma frequência que para ela e sua personalidade, estava de bom tamanho.

Em uma semana, considerado por vezes, pouco tempo para se adaptar em um novo ambiente, aquilo era incomum. Colocar tantas informações sobre si mesmo, atualizar frequentemente, prestar contas do que faz ou deixou de fazer a cada hora, é para a protagonista, uma realidade na qual não tem experiência. Ela quer melhorar, o que é bem-visto pelos dois funcionários, mesmo que a cobrem, eles reafirmam que embora ela tenha estes afazeres a cumprir, ela não deve se deixar sobrecarregar, afinal, o Círculo não é como as outras empresas, não foi feito para ser como os escritórios cinzas e sem graça, não. São sérios a respeito da importância das ações de Mae, mas sempre sem ir longe demais, mantendo uma aparente postura mais compreensiva.

“Nem tudo é trabalho, mas também a comunidade”, diz Matt. Com estas palavras, o que soa é que ela não é apenas um indivíduo, mas tem préstimos a acertar com toda aquela rede

de pessoas. Como um só: “Está tudo conectado.” Gina diz que ela deixou de comparecer a eventos noturnos no fim de semana, falhou em sua comunicação com a comunidade. Mae se alarma, não sabia que a carga horária de trabalho havia se estendido. O que é então explicado que tais atividades são, é claro, “opcionais”, mas, de acordo com o contexto, o discurso dos funcionários, as razões justificadas e medidas a serem tomadas, parece possuir entrelinhas de obrigatoriedade.

Até mesmo o horário exato em que Mae havia chegado no Círculo era conhecido por eles, e indagam o porquê, diferente dos outros, ela não havia participado de alguma das atividades. Mae fala da situação de seu pai, e eles perguntam se ela havia comunicado isso para alguém, pois na empresa, eles possuem grupos para lidar com este tipo de situação. Os questionamentos se direcionam às outras atividades em sua folga. Quando ela menciona o passeio de caiaque, Matt parece abismado por ela não ter avisado a ninguém, ele mesmo gostava da atividade, que poderiam ter ido juntos.

E o estranhamento se acentua cada vez mais na cara de Mae. Gina relata que no perfil da garota, não possui nenhuma informação sobre isso. O tempo inteiro a mensagem de comunidade, integração e comunicação é repetido a ponto de conseguir causar um determinado desconforto na cena, mesmo que esteja sendo falado em um tom de preocupação e consideração. Algo forçado e até mesmo caricato, ainda que a personagem não perceba. Não apenas o comportamento de ambos os personagens, parecem pertencer a um mesmo padrão, como robôs de carne. Naturais em matéria, mas artificiais em seus moldes.

Gina a avisa que esta tendência da novata de “se isolar”, pode indicar uma baixa autoestima, por isso é importante participar. Na janela de participação (recurso dos perfis do Círculo) se desenrola o *feed* de notícias, aquela deve se tornar a prioridade de Mae no momento. Até mesmo existe um ranking de popularidade dos membros, embora Gina se refira a este termo como uma expressão errônea, sendo apenas um algoritmo para identificar as atividades dos membros da comunidade.

Mae está colocada como número 8.326 de 10.805 pessoas. Arrematam a conversa com: “E lembre-se, é só para diversão.”, mesmo que o tempo inteiro tenham enfatizado a ponto de se mostrarem estarecidos com a falta de participação da garota. Mae volta ao trabalho com maior energia. Existe uma melhora, ela finalmente atinge 95, ao invés de um rosto preocupado,

um sorriso perpassa seu rosto, agora ocupa a posição 5,803 no ranking. Fazendo outras atividades e postando sobre elas.

Um mês se passa, seus pais sentem saudade, mas por conta do trabalho, ela não pode voltar para casa, ficando em instalações do Círculo. Sua mãe, apesar de animada por rever a filha, mesmo que pela tela do computador, avisa que o pai de Mae caiu. Ela então com ajuda de Annie vai fazer uma avaliação médica com os profissionais do Círculo. É dado a ela um composto líquido com a marca do Círculo estampada. De qualquer jeito, tudo se volta para este.

A protagonista tem então, um bracelete colocado em seu pulso, chamado bracelete de mídia, que ela indaga se é gratuito, e a doutora afirma que sim. Pelo que se pode observar, a empresa tem inclinações a investir não simplesmente com base em uma recompensa monetária, mas na propagação de seus aparelhos e de sua rede. O aparelho precisa estar em contato com a pele para funcionar, por ser à prova d'água, não é necessária sua remoção. Ao ativá-lo, Mae é avisada de que ele foi sincronizado com o líquido que ela ingeriu.

Mais uma vez, é uma situação atípica para ela, mas o riso de sua amiga lhe dá confiança e ela obedece às instruções da doutora. Esta pede que Mae caminhe pela sala. O material será capaz de detectar sua pressão arterial, frequência cardíaca, qualidade de sono, colesterol, isolamento, e todos os dados são coletados e armazenados, assim como compartilhados com o resto do círculo, com o dito intuito de serem capazes de estudar melhor os dados e conseguirem evitar problemas para todos os envolvidos.

Quando indagada sobre se os pais de Mae teriam direito a seu plano de saúde, esta que nem imaginava que tal coisa era possível, é assegurada pela doutora de que sim, que daria seu ok, pelo motivo de que ficaria satisfeita em adquirir os dados dele. Solução esta, que se desenrolou sem atribulações, ao contrário de qualquer expectativa de Mae sobre o caso. Ela se emociona, a mãe comemora ao telefone. Mae abraça Annie em gratidão e as duas se dirigem a um dos eventos. Transparência é um conceito defendido nesta palestra com Tom Stenton, um dos líderes do Círculo. Ele acusa o governo de ofuscar informações, mas que o Círculo lutaria e defenderia o direito à informação.

Os índices do congresso, segundo o que diz, possuem uma aprovação de apenas 11%, e a senadora que os havia denunciada também estava sendo indiciada por estar envolvida com negócios “pouco recomendáveis”. Aplausos ecoam. Uma nova personagem é apresentada, a

deputada Olívia Santos que está trabalhando pela integridade e **transparência**. Com ideais de democracia, verdade e justiça, ela se coloca à disposição de compartilhar todas as suas reuniões, ligações e e-mails com todo o mundo no veículo apropriado. “Democracia aberta e responsável”.

No evento festivo de descontração que se segue, Mae conversa com uma outra colega. Esta comenta que a maioria começa no setor de Mae, o da experiência do cliente, aquela também havia iniciado neste setor, mas mudara para biometria, reconhecimento facial, leitura de íris, rastreamento infantil. Neste programa, segundo a mesma, protege as crianças de abusadores. No minuto em que a criança não está onde deveria, um alerta dispara em 90 segundos. Quando Mae pergunta se isto era feito através de braceletes, a colega diz que não, mas com chips implantados nos ossos. Mae fica estarecida, pasma, horrorizada.

Tamanho era o absurdo da afirmação que Mae até questiona se era uma brincadeira e dá uma gargalhada, mas para o assombro da protagonista, a colega reafirma com veemência e ressalta a importância da ação para reduzir estes tipos de crimes em 90%. A novata logo se despede, ainda chocada com a informação recebida. Ela circula pela festa e cumprimenta algumas pessoas. Reencontra o rapaz isolado da outra festa. Ele pergunta o que ela achara do anúncio da deputada. Mae tenta responder de uma forma geral, positiva e evasiva, mas o funcionário pressiona a dar sua verdadeira opinião e ela admite que tal postura por parte da deputada foi um tanto exagerada. Ele a chama para acompanhá-lo. Existe algo que ele quer mostrar a ela. Retira então, o bracelete do pulso de Mae e outros itens.

Os dois vão até uma sala e o rapaz aponta para onde ficarão todos os arquivos da vida de Olívia. Descem em um túnel, diz que ela foi apenas o começo, naquele lugar serão guardadas as informações de tantos outros. Mas, diferente do tom otimista dos outros funcionários, ele relata isto em tom de alerta. O líquido tomado por lei como mencionado antes vai arquivar cada passo, cada respiração, eles estão sendo estudados e os envolvidos poderão fazer o que quiserem com as informações coletadas. Mae diz que tem consciência disto, mas que é tudo voluntário, as pessoas dentro do Círculo aceitaram esta premissa. Ele diz que não foi para isso que ele inventou o TrueYou. Seu nome é revelado Ty Lafitte, um dos principais envolvidos do Círculo, confiou em Mae. Quando se conheceram, não viu nela nenhuma gota de cinismo por isso estava lhe segredando aquelas informações. Ty afirma que O círculo precisa mudar, mas Mae não entende o motivo. O que ele criara era incrível, deveria se sentir orgulhoso daquilo, graças a ele agora, ela podia cuidar dos pais. Ty não se sente desta forma, tudo aquilo era apenas um

desrespeito para com a privacidade das pessoas, do uso de seus dados para o acúmulo de riquezas e controle. A senadora que acusara o Círculo, ser investigada não era uma coincidência. Ty pede a Mae que não compartilhe nada sobre aquele lugar com ninguém.

No outro dia, Mercer aborda Mae, era algo que tinha de ser feito pessoalmente. Mae havia feito na internet algumas postagens sobre as luminárias que Mercer fabricava com galhadas de cervo. Ele sabia que ela colocara suas melhores intenções naquele feito, desejando trazer a ele algum bem, porém ocorreu o reverso.

Uma campanha estava sendo feita para boicotá-lo. Em um minuto, ele estava seguindo a vida em paz e no outro estava sendo chamado de assassino de animais. Até ameaças de morte estava recebendo pelo e-mail. Ela tenta se desculpar com ele, e se dirige a tela do seu celular. O rapaz diz que não foi feito para o mundo que ela estava ajudando a criar. Imediatamente, pessoas do círculo começam a filmar Mercer com seus celulares. Um dos envolvidos nesta ação grita: “E aí Mercer? Vai matar mais cervos?”. Mercer afirma que jamais matou cervo algum. Mas não serve de nada, os celulares continuam em riste. Mercer diz a Mae que toda aquela situação não é normal. Aquele lugar estava filtrando tudo.

A garota mais uma vez vai para o mar de caiaque, desta vez a noite, para abstrair dos problemas do dia. As ondas vão ficando mais agitadas, os remos mais difíceis de manejar. O caiaque vira, mas ela é logo encontrada por um helicóptero. Mal acredita no que acontecerá, fora muita sorte que eles estivessem passando na hora. Contudo, um dos oficiais disse que aquilo nada tivera a ver com sorte. Uma das câmeras “*SeeChange*” estivera apontada para o local onde Mae aparecera. Um homem a vira, e ligara para os oficiais. Stenton e Bailey a recebem em seu escritório. Demonstaram preocupação com o bem-estar dela. Dizem que tanto eles como todas as pessoas que acompanharam o ocorrido on-line se sentiam aliviados. Perguntam sobre o pai dela, a saúde deste melhorara, o que ela afirma. Sente-se envergonhada pelo que aconteceu e os agradece pela melhora do pai. Bailey diz que o Círculo é uma comunidade, conseqüentemente se preocupam com as pessoas que são importantes para seus funcionários.

Bailey relata que o que aconteceu com Mae, reforçou a necessidade da *SeeChange*. Eles querem fazer uma proposta. Mae se lembra de ter estado naquela sala e na sua pressa se desculpa pela invasão sem eles sequer mencionarem. Os chefes riem, é algo trivial. Perguntam a ela se esta se sente melhor por contar a verdade, e ela admite que sim. Bailey acredita na perfeição do

ser humano. Qualquer problema pode encontrar a solução através da melhora, da verdade. Um mundo sem mentiras nem segredos.

Mais uma Sexta-Feira do sonho acontece, mas ao invés de uma palestra, farão uma entrevista com Mae. Aqui segue a transcrição da entrevista:

Bailey- E aí, como está?

Mae -Apavorada.

Bailey - Relaxa.

Mae- Fácil para você dizer isso.

Bailey- Pois é. Mae, todos nós vimos pela SeeChange o vídeo da noite passada, mas por favor, nos descreva o que aconteceu.

Mae-Eu cometi um crime. Eu peguei um caiaque sem o conhecimento dos proprietários, remei até o meio da baía e não “tava” usando um colete salva-vidas.

Bailey-Bom, eu não acho que seja um crime capital, mas você colocou em risco a sua própria vida. Então, Mae, você acha que se comporta melhor ou pior quando está sendo observada?

Mae -Melhor. Sem dúvida nenhuma.

Bailey- E o que acontece quando está sozinha sem ser observada?

Mae- Ah, pra começar, eu roubo caiaques. É sério, eu... faço coisas que eu não quero fazer. Eu minto.

Bailey- Quando conversamos outro dia, você se colocou de um jeito que eu achei muito interessante e sucinta. Pode repetir o que disse?

Mae-Eu disse que segredos são mentiras.

Bailey-Segredos são mentiras... Continue.

Mae-Segredos tornam os crimes possíveis. Nós agimos mal, sem responsabilidades. Eu agi da pior maneira, porque eu achei que ninguém “tava” observando. Eu achei... que “tava” sozinha.

Bailey-E o que você viu neste passeio de caiaque, Mae? Foi... foi, bonito?

Mae-Foi sim. A lua estava quase cheia, e eu senti como... senti como se eu estivesse remando em prata líquida.

Bailey-Parece incrível, mas não existe nenhum registro disso?

Mae-Não, só na minha memória mesmo.

Bailey-Ok, então agora vamos entrar em algo mais pessoal. Como todos sabem, eu tenho um filho, o Gunther, que nasceu com paralisia cerebral. Embora leve uma vida bem normal, e

tentemos sempre ampliar as oportunidades dele, ele vive confinado a uma cadeira de rodas e... ele não pode andar, não pode correr, não pode remar num caiaque. Então, o que ele faz quando quer experimentar estas coisas? Ele assiste vídeos, vê fotografias. Boa parte das experiências dele no mundo, chegam por meio das experiências de outras pessoas. Quando ele assiste a imagem de um membro do Círculo escalando o monte Kenya, ele se sente como se escalasse o monte Kenya. Quando ele assiste vídeos de um velejador, no torneio americano de vela, ele sente que de alguma maneira, ele também participou do torneio. Tais experiências foram viabilizadas por pessoas generosas que compartilharam suas experiências com o mundo, com o meu filho inclusive. Existem muitos outros como meu filho pelo mundo. Parece justo para você privar estas pessoas de ver o que você viu, Mae?

Mae-Não é justo. Eu acho muito errado e egoísta. Quando privamos as pessoas de experiências como a que eu vivi, estamos roubando isso delas. Conhecimento é um direito humano básico. Acesso a todas as experiências humanas possíveis é um direito humano básico.

Bailey-Obrigado, Mae. Pelo seu terno e absoluto senso de humanidade. E agora, a melhor parte. Com o interesse de compartilhar tudo o que ela puder com o mundo, Mae tem... ela tem novidades.

Mae-De agora em diante, eu vou levar uma câmera SeeChange comigo aonde quer que eu vá. A minha vida vai ser toda transparente.

Bailey-Bom, melhor não usar no banheiro, né?

Mae-Eu vou começar imediatamente.

Bailey-Maravilha. Mae será a primeira do Círculo a compartilhar cada segundo do seu trabalho, vida pessoal, com tudo. Então que tal aplaudi-la de pé?

Neste trecho, é possível presenciar um diálogo completamente parcial, direcionado de uma forma que por mais que tenha sido em um tom brando, nada sutil. Mae está deslumbrada e levada a concordar com tudo o que Bailey diz. Esta proposta assustadora e inconveniente para tantos que a recebessem, para ela que está atordoada com o choque de sua quase morte, culpada pela imprudência, com o desejo de uma vida melhor para os pais e para ela, impressionada pela figura de Bailey e pelo Círculo como um todo, acha que é um dever, uma missão para com a empresa e a humanidade. Está completamente alienada.

E desta forma, ela passa a viver. Nós, o público, somos transportados para a terceira semana de Mae nesta nova fase. Ela acorda e já tem de cumprimentar seus seguidores. Os

comentários vão chegando, tenham a ver com o tópico que ela está discutindo ou com o que está fazendo, também perguntas, comentários aleatórios, palavras de incentivo, e alguns mais hostis também, dependendo do momento.

Os seguidores a veem interagindo com os pais em chamada de vídeo, eles também receberam braceletes do Círculo, existem câmeras *SeeChange* espalhadas na casa. Embora sorrindo, seus pais não parecem tão confortáveis com a situação. Ela segue sua rotina, o trabalho no Círculo, as reuniões, atividades lúdicas. Se tornou extremamente popular. Sorrisos por onde anda. Uma noite ao tentar contatar os pais, uma cena inapropriada é exposta ao público por acidente. Mae se desculpa com os internautas e tenta seguir em frente. Até mesmo escovar os dentes é uma parte que o público acompanha. Com a câmera ainda no pijama, ela tenta mais uma vez contatar seus pais, mas as câmeras deles estão fora do ar. Alguns se compadecem com sua situação. Já no outro dia, ela apresenta a seu público uma obra de arte que vai utilizar em seu trabalho de graduação de história da arte.

Uma peça repleta de algemas que a protagonista explica ter sido feita por um artista em protesto pelas tiranias de seu país. Mae agradece a todos os que enviaram “carinhas feias” para o governo de tal local, tem certeza de que há de influenciar na realidade do país. Mae avista Annie, que agora a evita. A garota sensação grita por ela, mas, é ignorada, corre atrás dela, insiste até que a amiga finalmente cede. A aparência de Annie mudara, assim como seu ânimo. Agora seus cabelos vibrantes estão sujos e ressecados, suas roupas que eram tão luxuosas se tornaram simples, sua pele está pálida e seu humor apático, além de mordaz.

As garotas vão ao banheiro pois é lá que Mae pode desligar a câmera por três minutos para que possam falar em privado. Annie está sobrecarregada, o trabalho agora a oprime, lágrimas podem ser vistas prestes a se derramar. Diz que não devia ter questionado a Stenton sobre a senadora, agora vivia cansada. Quando Annie pergunta sobre os pais de Mae, esta responde que não conseguiu falar com eles desde o incidente. Annie sente pela amiga. Aquela realidade já não se mostra mais tão promissora. Na reunião, Bailey traz como ponto o âmbito político. A maioria dos governadores de quase todos os estados decidiram que votariam por uma emenda que faria da conta no círculo um caminho automático para o registro de eleitor. Mae encontra nesta reunião uma oportunidade, faz dela um espaço para brilhar.

Depois de sua experiência de quase morte, da empolgação com o Círculo, ela cede ao deslumbre e expõe ideias para a questão. Fazer com que fosse obrigatório que todos os cidadãos que votam tivessem uma conta no Círculo que deveria então, ser o meio oficial para a votação. Apenas desta forma, obrigando todos a votarem como impostos. São obrigatórios e existem as leis, teriam a verdadeira democracia. Annie acha tudo aquilo um absurdo e até questiona Mae do porquê o próprio governo não tomar esta medida se era algo assim tão bom. Ao que Mae replica que não possuíam infraestrutura, enquanto o Círculo era capaz de proporcionar tal experiência. Agora, Mae era a palestrante na reunião, não era mais apenas a novata, mas, uma das estrelas. O público vai ao delírio. O projeto “Compleude” visa que um dia, todos os humanos do planeta façam parte do Círculo, interconectados. 22 nações já haviam concordado em realizar suas eleições através do Círculo com participação obrigatória de cada um de seus cidadãos. Com a ideia de que assim todos poderiam ser ouvidos, vistos, respeitados.

A parcela de pessoas que não desejassem fazer parte do Círculo, que se recusavam a contribuir com um “mundo melhor”, havia o “Soul Search” que seria apresentado naquele mesmo momento. O computador selecionaria aleatoriamente um fugitivo da justiça, uma ameaça para o globo e se propunha a, em menos de 20 minutos encontrar esta pessoa. A condenada Fiona Highbridge havia matado seus filhos os trancando no armário e viajando por três dias. As crianças morreram de fome. Fiona fugiu da prisão, e assim a caça começa.

Uma mulher com perfil no Círculo liga sua câmera. Havia encontrado Fiona, cuja imagem é mostrada ao mundo inteiro. A mulher persegue Fiona. O público está em polvorosa, quando outras pessoas no local se dão conta do que está acontecendo, começam a filmar acompanhando a fuga da criminosa de vários ângulos. Mae incentiva a perseguição, mas alertam a ela para que não haja agressão. Fiona é finalmente pega por cidadão da lei. Não durou 10 minutos. Ty assiste preocupado da plateia.

Este recurso, no entanto, não servia apenas para buscar criminosos, mas alguém que desejassem encontrar, um cidadão comum, um parente, amigo, amor perdido. A plateia sugere o amigo de Mae, Mercer, com quem ela não tinha contato a um bom tempo. Mae reluta, Mercer não queria ser encontrado. Mas, Bailey usa daquela oportunidade para a promoção do *Soul Search* através de um apelo emocional do reencontro entre a estrela do Círculo e seu amigo perdido. Mae acaba cedendo. Em poucos minutos o encontram, pessoas aleatórias começam a filmar a casa de Mercer, invadem a propriedade o convocando a aparecer, faz até mesmo

piadas sobre o caso do cervo. Eles não param, assediam, açulam, e Mercer foge em seu carro. Enquanto ele vai acelerando, os intrusos ainda assim tentam acompanhá-lo uma *SeeChange* é acoplada no vidro. Os perseguidores são criaturas hostis e inconvenientes. Mercer acelera e se livra deles, mas drones e outros perseguidores em carros continuam em sua busca.

Mae pede que Mercer tenha cuidado, aquelas pessoas eram amigas, ele poderia se machucar na fuga. O rapaz sendo atrapalhado pelos drones, acaba por ser obrigado a desviar de um carro, o que o leva a despencar de uma ponte e morrer. Sua morte é transmitida para todos. A cena é cortada com um grito de Mae. Ela volta para a casa de seus pais, ficou na cama por três dias. Sua rotina já não está mais sendo exibida para a internet, para o Círculo. Está sendo cuidada pelos pais. A protagonista liga para Annie, que descobre estar na Escócia, seu país de origem. Longe do trabalho, sua aparência está melhor, as amigas se reconectam, lamentam por Mercer e Annie admite que na empresa, Steton a fez quebrar regras, violaram leis. Depois desta tragédia, Mae decide dar um fim aos abusos do Círculo.

A moça retorna ao trabalho. Mae pede secretamente a ajuda de Ty. É abordada por Bailey e Stenton. Depois do ocorrido, era de se presumir que a própria empresa houvesse cedido a Mae aquele momento para sofrer o luto, além de afastá-la dos holofotes do desastre. Mas, mesmo em tal situação, os chefes se surpreendem pela garota não os ter contactado, nem continuado a expor sua vida.

Sugerem então que ela possa ter mais folgas, se envolver apenas nos projetos que desejar. A mesma proposta havia sido oferecida para Ty. Mercer é colocado na conversa como alguém perturbado. “Cuidarem” deste tipo de pessoa, será o tema do próximo projeto. Mae vai se encontrar com Ty, eles desejam acabar com a sujeira das profundezas da empresa denunciando para o mundo. Na apresentação, a megalomania de Bailey e sua vontade de estender o Círculo aumenta. Alega que se a empresa tivesse controle do veículo de Mercer, sua morte poderia ter sido evitada, não deveriam atuar, interferir apenas no setor de trânsito, mas em compras, alojamentos, otimizar o Círculo em todas as plataformas. Quando Mae é chamada, agradece a todos pelo apoio.

Ela diz não querer viver desconectada, por perder contato com o Mercer, ele agora estava morto. Ao invés de procurar por contatos perdidos, ela sugere transparência absoluta a começar por Bailey e Stenton, sendo exemplos, com uma conexão ininterrupta, compartilhando com o mundo todas os seus minutos, seus perfis, reuniões, telefonemas, contas, contas secretas,

como as que ambos Stenton tinha escondidos mesmo de suas esposas e secretárias, tudo. Ty Lafitte havia contribuído para tornar todos os documentos que diziam respeito a empresa, públicos. A transparência não pareceu agradar a nenhum destes líderes desta vez. “Estamos ferrados”, diz Bailey.

Mae diz que a privacidade era algo temporário, que a partir daquele momento as coisas deveriam ser expostas, sem mais barreiras entre o público e o privado. Mae é mostrada mais uma vez no mesmo local de início, pilotando remando seu caiaque, dois drones a observam e ela os saúda. Centenas de telas de locais diferentes são mostradas, encerrando o filme.

3.4 Análise do Filme “A Rede Social”

O enredo ocorre em outubro de 2003. A obra se inicia com o protagonista e uma moça conversando. Zuckerberg se gaba de sua inteligência para a garota Erica. A conversa flui rápido. Vários tópicos são colocados, fraternidade, clube de remo, preferências românticas. No ritmo da conversa, discutem qual das fraternidades tem uma maior aceitação. Ela diz que ele está obcecado por grupos, até recomenda que procure um médico devido a sua obsessão por fraternidades. Desde o início do filme, é colocado, enfatizado que o homem que desenvolveu uma das maiores redes sociais digitais, o Facebook, mesmo antes de se dedicar ao empreendimento, de até mesmo ser apresentado à ideia. A conversa segue em disparadas, o rapaz dispara muitos pontos e assuntos, por vezes sem se ater a um específico, em um fluxo que pode ser difícil de acompanhar mesmo para os telespectadores, que não conseguem junto com ele, focar nos tópicos.

Ele tem a ideia de que ao se tornar membro de uma fraternidade, são divertidos por também serem exclusivos, que aqueles que conseguem se associar levam uma vida muito melhor. Como argumento para a namorada o incentivar, Zuckerberg a apresentaria para pessoas que ela normalmente não conheceria.

Aquilo tudo para ela havia sido a gota d’água e Erica termina o relacionamento entre eles. Mas até neste momento, o rapaz mostra resistência, tornando até mais difícil. Sua agora ex-namorada o alerta, ele se tornaria um grande programador, mas se as garotas terminassem com ele, não seria por outro motivo, além do fato de ele ser desprezível. Ao chegar no seu quarto no dormitório da faculdade, Mark se senta em frente ao computador, ele está com raiva, ressentido pelo término e começa a escrever coisas horríveis sobre Erica, xingamentos, ataques

a sua família e a seu corpo, e posta em seu blog. A noite avança e ele ainda está se dedicando a sua vingança. Está levemente embriagado, na rede social da faculdade, observa os perfis com fotos horríveis postadas. Um de seus colegas sugere colocar fotos de animais para compararem com pessoas à guisa de troça. No final ele acaba optando por comparações entre pessoas mesmo. Ele hackeia perfis para conseguir as fotos que precisa para seu intento. Com a ajuda de seu colega Eduardo Saverin, o site é finalizado. Neste site, chamado “Facemash”, os estudantes avaliariam as estudantes do sexo feminino de Harvard baseando-se em suas aparências. O que se espalha rapidamente, com 22 mil acessos em duas horas, causando não só a consternação das garotas como a queda dos servidores da universidade.

Mais personagens são mostrados, os gêmeos Cameron e Tyler Winklevoss, que ao descobrirem do feito de Zuckerberg ficam impressionados. Os irmãos tinham um projeto e pareciam ter encontrado o homem perfeito para ajuda-los a torná-lo realidade. A reitoria da universidade acusa de Mark violar a segurança intencionalmente, direitos autorais, a privacidade alheia com a criação do website *Facemash*, e de violar a política da universidade ao distribuir imagens digitalizadas. A imagem, o estilo de Zuckerberg em vários aspectos é colocado na tela como alguém alheio a determinadas convenções. Se reflete em sua postura, conversação e aparência, para reforçar sua excentricidade, mostram o contraste entre um estilo mais informal, moletom, sandálias, enquanto os demais aparecem de paletós e ternos. O protagonista do filme, na audiência diz já ter se desculpado em alguns sites e que na verdade, o que ele merecia, era o reconhecimento da universidade. O punem com uma suspensão acadêmica de seis meses.

Os gêmeos o abordam, desejam que este os ajude no projeto intitulado “Conexão Harvard”. O usuário cria sua própria página, interesses, biografias, amigos fotos, as pessoas poderiam acessar seu perfil e poderiam pedir para serem seus amigos. Mark indaga sobre o diferencial, os rapazes comentam que muitas são as garotas interessadas em homens da universidade de Harvard, a exclusividade. Enquanto a história da origem da rede é mostrada, também se desenrola a situação em que os envolvidos se encontram no que seria o presente, no qual a união outrora promissora havia se dissolvido. Após a abordagem dos irmãos, Mark vai até Eduardo Saverin e propõe uma parceria, com uma ideia de site cuja premissa seria que as pessoas contatassem as pessoas que conheciam, semelhante à dos gêmeos.

O tempo vai passando e Mark se dedica ao próprio site, enquanto os Winklevoss e seu parceiro nos negócios, Divya Narendra, ficam esperando os avanços de Zuckerberg. Através da *NetworkSolutions*, Zuckerberg registrou o domínio *theFacebook.com*. O molde do perfil do próprio site e suas informações vai se desenvolvendo, colocando até mesmo o status civil, na sua página, e afins. Os irmãos descobrem e ligam para seu advogado. Mais de 650 alunos haviam se registrado no *theFacebook.com*. no primeiro dia. Para ter uma conta era preciso um e-mail de Harvard. Eles discutem sobre que medidas tomar com Mark, processo, abordagem direta, até mesmo violência física se torna uma possibilidade tentadora.

Na audiência após esses eventos é revelado a Mark que Eduardo o está processando em uma quantia de 600 milhões de dólares. Voltando ao tempo que a ruptura entre Zuckerberg e Saverin ainda não havia acontecido. Embora ambos tenham trabalhado juntos, as pessoas em geral conheciam mesmo apenas o nome de Mark. Eduardo diz a Zuckerberg que está na hora de ganharem dinheiro com o website, “monetizá-lo”, o ato de transformar um item que não gera receita em dinheiro. Eles já tinham 4000 membros. Os irmãos e Narendra os acusavam de roubar o website, um roubo de propriedade intelectual. Estava lá havia 10 dias e Zuckerberg, displicente, sempre envolvido em seus próprios assuntos, não a mostrara a Saverin. Os sócios teriam de enfrentar ações legais.

Durante a audiência com os Winklevoss e Narendra é revelado que de 16 e-mails enviados de Mark para os Winklevoss, apenas no último, aquele expressara preocupações em relação ao website. Funcionalidades, propaganda e etc... A personalidade excêntrica do estudante se volta para outros detalhes triviais, como o fato de no momento estar chovendo. Ligava mais para este acontecimento do que para a audiência que se seguia. Admitiu até mesmo para todos que aquilo requeria atenção mínima de sua parte, já que os clientes do outro lado estavam tentando golpeá-lo com um monte de mentiras.

Zuckerberg determina, eles têm de expandir, não fiquem apenas em Harvard, mas levarem a outras universidades. Yale, Columbia e como sugeriu Saverin, Stanford. Ao descobrir da novidade, Narendra vai a seus sócios e deseja que um advogado entre com uma medida cautelar para dismantelar o website. A cada minuto que o website de Zuckerberg crescia, o “Conexão Harvard” valia menos. Segundo o manual de Harvard um aluno não poderia roubar de outro, e assim, eles iriam atrás de Zuckerberg, e marcariam uma reunião com o presidente de Harvard, que desdenha do caso.

Em Nova York, as reuniões de Saverin e Zuckerberg não tem êxito, Mark não tem boa vontade com os possíveis investidores. Mas ao se encontrarem com Sean Parker, que já não havia causado boa impressão em Eduardo pelo atraso de 25 minutos, tinha histórico com drogas, e saídas dramáticas de grandes empresas. O protagonista ficou deslumbrado com Parker, que havia tomado todo o rumo da conversa. Suas palavras atraem Mark, falavam sobre as festas em Stanford, tornado milionários, a vida no Vale do Silício. A linha de pensamento de Parker e Zuckerberg se alinham, ele acredita que se trabalharem bem, poderão atingir um bilhão de dólares, e sua maior contribuição para Mark Zuckerberg: sugeriu tirar o “the” de “the Facebook”, assim soaria mais limpo.

Na audiência Eduardo Saverin tinha sido apontado como culpado por tortura com animais, que afirma que o mal-entendido foi resolvido com a universidade, até suspeitara dos irmãos Winklevoss como autores da denúncia. No seguimento foi questionado se Zuckerberg tinha trapaceado em uma prova, nesta hora Eduardo se recusa a responder, ele não estava processando Mark pela cola no teste. Amigos não fariam aquilo. As discussões anteriores seguem, Mark que ir para a Califórnia, Saverin não simpatiza com Sean. Os Winklevoss finalmente decidem recorrer aos tribunais. As conversas, a linha de raciocínio de Mark não batem com a de Saverin, apenas escuta Sean. Em uma medida radical Saverin congela a conta que havia aberto para Mark e a empresa. Os amigos discutem, Eduardo não deveria ter congelado as contas, a diferença entre o Facebook e outras redes é que o Facebook jamais havia saído do ar. Mark não quer perder nada, não que voltar a ser um “ninguém”, mas releva quando Saverin se desculpa. 500 mil dólares serão investidos, a porcentagem de divisão da empresa, agora incluíam também Sean.

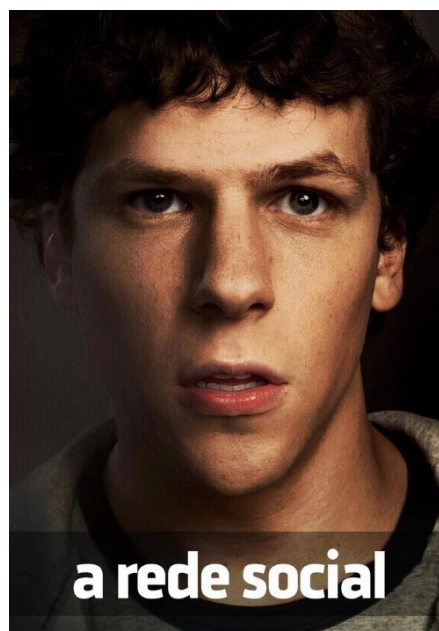
Saverin assina, e na audiência pós-ruptura, o tal documento é chamado como o “atestado de óbito” de Eduardo. Afirma que não sabia que aquilo seria capaz de prejudica-lo. Ele era o único amigo de Zuckerberg, não esperava os acontecimentos que se seguiram até mesmo o pai de Eduardo não olhava mais para ele. Mark continua seguindo os conselhos de Sean. O brasileiro foi então convidado para uma festa de milionésimo membro na rede, assim como precisavam realizar uma reunião de negócios. Festa ou reunião, Eduardo não sabia exatamente o propósito, mas no final de tudo. Os contratos que recebera eram uma emboscada, de acordo com ele. As ações de Eduardo haviam sido diluídas de 30% para 0.03%, enquanto a de todos os outros se mantiveram as mesmas. O nome de cofundador de Saverin havia sido removido do cabeçalho. Em fúria, este destrói o laptop que Mark usava na frente de todos. A

postura de Zuckerberg não se altera, Eduardo havia assinado os papéis porque quisera, receber as consequências disto não eram nada demais.

Sean chama a segurança para se livrarem de Saverin, que pasmo e entristecido não consegue acreditar no golpe que sofrera do melhor amigo. Até mesmo em relação ao episódio do frango, suas suspeitas recaíam agora sobre Mark, assim como a motivação ter sido em relação a aceitação de Saverin em uma das fraternidades de Harvard. Eduardo não iria assinar mais documento algum, e não apenas lutaria pelos seus 30%, mas por toda a empresa. Pela primeira vez Mark vai contra a postura de Sean, ele não precisava ter agido daquela forma com Saverin, assunto que é logo esquecido por Sean, embora ainda transpareça no semblante de Mark. Parker é pego envolvido com drogas e menores de idade, estagiários do “Facebook”. Ao conversar com Mark, Sean perde a sua confiança, mas ainda possui 7% das ações.

Depois das audiências, Mark é mostrado na sala de audiências sozinho, reflexivo. No final, ele havia sido responsável pelo rumor do frango, assim como havia agido com Érica, o fizera com Saverin, em uma noite em que estava bêbado, com raiva e no computador, e pelo que aponta a conversa também tinha chamado a polícia para Sean, que inicialmente suspeitara de Eduardo. Ao final do filme são mostrados os desdobramentos do caso. Acordos foram feitos com os gêmeos e Saverin. Na época que o filme foi lançado havia quinhentos milhões de membros em 207 países e era avaliado em cerca de 25 bilhões de dólares.

Figura 1 – Cartaz do Filme A Rede Social



Fonte: <https://www.justwatch.com/br/filme/a-rede-social>

3.5 Análise do Filme “Ingrid Vai Para O Oeste”

A película se inicia com uma tela de celular. Uma mulher celebra seu noivado, fotos em seu vestido de casamento, *hashtags* com legendas positivas. Um reforço de credibilidade por vezes: #sem filtro. A palavra perfeita aparece com recorrência. Imagens claras, festivas, são deslizadas pelo *feed*. Muitas atualizações e fotos. Em um contexto ambíguo que se pode confundir com a felicidade genuína de uma noiva apaixonada, ou uma mulher deslumbrada para ter o que mostrar nas redes sociais e por isso utilizar estas imagens e palavras para validar sua suposta felicidade perante o público.

Em seguida, a protagonista Ingrid Thornburn aparece em frangalhos chorando enquanto olha para as fotografias. Aqueles olhos alucinados e injetados, abertos em fúria, com rímel escorrendo, são destacados em primeiríssimo plano. A impressão que temos é de que ali, existe algo de psicótico. Ingrid sai do carro, com aparência transtornada vai até a noiva em um ataque intempestivo a xinga e utiliza spray de pimenta em seus olhos. Ela é detida e levada para o sanatório. Imagens de sua rotina, em um comportamento até dócil, entre terapia de grupo, ioga, ouvimos sua voz. Ela está narrando uma carta afetuosa para sua “amiga” Charlotte, a mesma noiva que ela atacara com tanto ímpeto. Suas palavras são carinhosas, há uma familiaridade, uma intimidade que revela gratidão por Charlotte ter estado com a protagonista quando esta perdeu a mãe, que Ingrid quer ser uma pessoa melhor. Um elo atrapalhado por um episódio raivoso.

De volta a sua casa, em uma atmosfera melancólica e solitária, Ingrid em todos os momentos está com o celular na mão, seja comendo, deitada, no banheiro. Uma cama médica está em sua sala, deduzimos pertencer à sua mãe. Um espaço vazio, não somente no espaço físico, mas na vida de Ingrid. Incentivada pelas fotos na internet, ela procura roupas mais antigas e tira fotos, por brincadeira. Folheando uma revista, ela se depara com uma matéria sobre Taylor Sloane, uma fotógrafa e *influencer*. Ela procura seu perfil, e fotos e mais fotos sobre roupas, comida, viagens, hobbies, moda, aparecem, o que deixa a garota impressionada. Ingrid por três vezes tenta enviar uma mensagem, as duas primeiras eram muito invasivas e incisivas, pedido por seu e-mail e sugerindo se tornarem melhores amigas. Notando que poderia afugentar Sloane, opta por uma mais genérica.

Charlotte havia comentado em uma das fotos de Thornburn e esta começara uma terrível obsessão pela mesma, jamais foram amigas, nem se conheciam. Thornburn mais uma vez se debulha em lágrimas na solidão de sua casa. Logo neste momento, uma notificação. Sloane havia respondido seu comentário e sorrisos se formam. Ingrid acaba descobrindo que sua mãe havia deixado uma quantia de cerca de 60.000 dólares e isso arremata seus pensamentos. Ingrid iria para o oeste em busca de Taylor, alugando uma casa perto da residência da fotógrafa e seu marido, Ao chegar em um dos restaurantes prediletos de Taylor, ela age como uma velha amiga da *influencer*, pergunta se Taylor havia aparecido por lá. Pede a mesma comida que Sloane havia pedido, posta a foto e a marca na legenda. Depois disso, sua loucura pela celebridade aumenta. Tentava frequentar os mesmos lugares que ela. Se Taylor ia para um lugar, era certeza de que Ingrid apareceria lá mais tarde. Lia os mesmos livros, até o cabelo que antes estava despenteado e sem brilho, agora tinha a mesma cor loura e o corte de Sloane. A protagonista tenta uma abordagem, mas em sua indiscrição falha completamente. Finalmente decide recorrer a medidas mais extremas. Chega a sequestrar o cachorro de Taylor e seu marido. Um cartaz de recompensa para o cachorro é colocado e ela prontamente liga insistindo em ir até a residência do casal.

Taylor e seu marido, Ezra O'Keefe, se mostram extremamente animados, insistem em mostrar sua gratidão a Thornburn que recusa a recompensa, ficando então com um convite para jantar. Eles se dão muito bem, risos e mais risos, conversas sobre comida, vida e arte. Ingrid está nas nuvens, mas assim que pede licença para ir ao banheiro, aproveita a oportunidade para tirar todas as fotos possíveis da casa e dos artigos de Sloane, o que incluíam até mesmo remédios. O marido de Taylor pintava quadros, e Ingrid imediatamente compra um deles por 1200 dólares. A influencer e o marido que contavam com a ajuda de uma amiga para levar seu trailer para um lugar distante. Ingrid de novo, de prontidão se oferece para a tarefa.

As garotas vão para Joshua Tree. No veículo que Ingrid pegou emprestado do personagem Daniel Pinto, de quem alugara a casa, o ambiente é festivo. As meninas comemoram, riem, conversam. Taylor o faz com a maior das naturalidades, já em Ingrid, é possível ver uma ânsia por aquilo. No seu olhar, é possível para o telespectador perceber esta vontade emanando dela. A conversa vai avançando e mesmo que em um gesto simples como tirar uma foto e postar para Taylor, ela que era uma celebridade do meio digital, acaba por trazer Ingrid ao seu mundo virtual ao pedir para fotografarem as duas juntas no posto. A protagonista que a conheceu por esse meio, agora, se vê parte desta realidade.

A noite vem chegando, Dan precisa do carro, mas, para ceder aos caprichos de Sloane, Ingrid ignora as mensagens dele e juntas vão para a farra. Luzes, música, e toda a cocaína do estoque de Dan. Descobrimos que aquela não era a primeira vez que Sloane se entorpecia. Uma ruptura na vida perfeita. Na descontração da volta, uma música é performada no carro. A letra da música tocada fala sobre um eu lírico que indaga seus sentimentos são correspondidos, pelo olhar de Ingrid, seu tom de voz, é possível perceber que embora sejam as palavras da canção, elas refletem o sentimento da própria Ingrid em relação à Sloane. Batem o carro. Em uma conversa íntima Taylor se abre com Ingrid, sua vida não era perfeita. Ezra tinha ficado estranha em relação ao dinheiro, depois que ela havia pedido que ele se tornasse um artista em tempo integral. Também segredou, sua vontade de comprar a casa vizinha e fazer dela uma loja na qual venderia seus itens favoritos, chamada de “A Porta Do Deserto”, o título de um capítulo de seu livro favorito, mas, Ezra não deveria saber. O que aponta a confiança que possui a nessa recém-chegada em sua vida.

Cada vez mais ela participa do círculo de Sloane, saindo juntas com as amigas desta, fazendo compras, visitando exposições, comendo. Enquanto essas imagens são mostradas, Ingrid ainda narra as atualizações de acontecimentos para Charlotte. Um texto que quem o ouve apenas, sem conhecer a situação real, poderia jurar que existe um vínculo forte e significativo entre amigas recíprocas. O que só salienta a péssima condição do estado mental da protagonista. Ingrid fica desconfortável ante a presença de uma nova pessoa com que tem de dividir a nova amiga, o irmão de Taylor, Nicky Sloane. O desconforto segue e percebemos que não apenas Ingrid se sente assim, mas também seu marido. Os temores de Ingrid se confirmam, pois Taylor cancela o compromisso que Ingrid havia marcado com dificuldade para ir com o irmão conhecer uma estilista de 1 milhão de seguidores, Harper Chung.

Ingrid então vai sozinha a festa, mas quando chega lá, os irmãos Sloane, Harper Chang e Ezra estão na área vip. Haviam ido sem ela. Entre a desconsideração e a insinuação de seu namorado imaginário, ela é levada para fora, pois diferente dos outros, não era parte da sessão V.I.P. Além do interesse genuíno de Ingrid por Taylor, não existem muitas interações reais da garota com o resto do mundo. O presente de desculpas que ela dá a Dan pelo incidente com o carro é apenas para que ele saia com ela e ela consiga o álibi do namorado. No encontro que eles têm nesta mesma noite, Dan compartilha com ela sua infância como órfão e sua relação especial com o personagem Batman. Apesar de tudo, Ingrid não tinha muito a falar sobre sua própria vida, mesmo sobre sua mãe as falas eram muito vagas. Eles no final se estabelecem romanticamente.

Na festa da piscina da casa de Taylor, Thornburn leva Dan como seu namorado, apesar do comportamento amoroso dele em relação a ela, a garota se esquivava e até mesmo o destrata. A atenção de Taylor já não está mais em Ingrid como antes, os cuidados e atitude amiga antes direcionadas para Ingrid, agora são para Chung. Algo perceptível pelo desconforto das personagens. Até mesmo o segredo sobre “A Porta do Deserto” foi facilmente compartilhado com a mesma intimidade que antes demonstrara com Ingrid.

Nicky chantageia Ingrid, havia pegado seu celular e tinha descoberto sua obsessão e mentira. Ela finge aceitar as exigências. Em uma conversa com Ezra que estava se embebedando, ele diz que sente saudades da antiga Taylor, uma patricinha normal, que se sentia sozinho e pressionado, pois tudo para ela sempre tinha que ser o melhor, em uma eterna exposição. Depois da festa, desesperada para encobrir seus segredos, Ingrid paga para que desconhecidos deem um soco em seu rosto. Ela corre para Dan e diz que Nicky, drogado, a agredira e ameaçara. Para dar um susto nele combinaram de sequestrá-lo. Mas deu tudo errado, Nicky sabia que Ingrid era responsável e no final, ele e Dan, mascarado se agrediram, resultando na ida de Dan para o hospital. Ao ligar para Taylor, Ezra atende e a dispensa, Nicky havia contado tudo e nenhum deles queria ter mais nada a ver com ela. Em pura raiva, Ingrid gasta seu dinheiro comprando a casa vizinha dos sonhos de Ingrid. Ela não consegue nem pagar por comida mais. Em uma festa na casa de Sloane, Ingrid vai sem ser convidada. É expulsa, mas pede para conversar com Taylor por cinco minutos. Esta cede com a promessa de que a garota desaparecerá de suas vidas. Elas discutem. Thornburn era uma louca mentirosa e Taylor jamais havia gostado dela pois ela era patética. Já Taylor era uma falsa que enganava todos como se sua vida fosse perfeita, as duas eram ridiculamente iguais. Depois disso, a protagonista vai embora.

Ingrid então, pela primeira vez, ao invés de simples likes e comentários em fotos, grava um vídeo mostrando o próprio rosto. Ela desejava ser vista pelo menos por uma vez como a pessoa que ela era, sem fingir para agradar outras pessoas. Estava cansada, era patética e triste, e que estava cansada. Com a *hashtag* #Eu sou Ingrid, ela ajeita seu espaço. Uma foto impressa dela com Sloane enfeitada a cena, velas e uma música chamada “All my life”. Trêmula, Ingrid toma remédios se posiciona para esperar o descanso final.

Ela acorda com alguém chamando o seu nome, no hospital a enfermeira diz que Dan havia assistido seu vídeo e chamado a ambulância. O jovem aparece em um veículo motorizado

para se movimentar, ele sorri, está contente por ver Ingrid viva e diz que ela se tornou uma celebridade nas redes. Na rede todos demonstram solidariedade a ela, seu quarto está enfeitado com presentes de seus seguidores. Ingrid sorri. Tudo havia valido a pena.

Figura 2 – Cartaz do Filme Ingrid Vai Para o Oeste



Fonte: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-249259/>

3.6 Análise do Filme “Buscando”

O longa é iniciado com uma tela de computador com o sistema operacional antigo do programa “Windows”, com poucas, apenas duas pastas. Denotando o contraste de tempo entre os eventos que serão apresentados. Na conta de usuário, o nome Margot. Na imagem de vídeo, a família do protagonista, formada por ele, sua mulher e sua filha, estão felizes e empolgados. Fotos vão sendo mostradas de dias significativos como primeiros dias de aula e mais uma pasta é colocada na tela com nome homônimo. Interações entre eles e a internet é mostrada, a utilizam para se conectarem quando distantes, fazerem pesquisas, colocarem e pesquisarem vídeos, compartilharem fotos. Eles não são famosos, apenas pessoas usando estas ditas ferramentas para trazerem melhorias em seu dia a dia, registrar momentos, conversarem entre eles. Durante todas estas ocasiões, eles estão felizes e sorridentes, animados. Definitivamente uma família feliz.

A evolução destas é utilizada como recurso para atualizar os eventos de suas vidas, mas então, um e-mail sobre consultas médicas aparece. Em um dos vídeos David, ao filmar uma

caminhada com sua esposa, aparece a mesma parada, não conseguindo acompanhar seu ritmo. Outras filmagens são mostradas, ela está mais magra e pálida, ele faz companhia para ela, sua filha tenta animá-la com música. Um calendário eletrônico é mostrado, a saída dela do hospital é adiada, e então excluída. Uma foto de Pamela Kim é mostrada, mas na edição, é colocada em um convite para seu funeral. Margot e seu pai aparecem mais velhos, ela vai para o ensino médio, mas seus rostos já não estão mais plenos como antes. Através deste recurso foi contada para o espectador toda a retrospectiva destes acontecimentos. Finalmente uma aba é mostrada da garota interagindo com seu pai no tempo atual em chamada de vídeo. Aquela relação íntima se esfacelara, ele mal sabe onde ela está ou com quem. Continua por caixa de mensagem, está orgulhoso do quanto é estudiosa, na tela de conversa, vemos ser digitado que sua mãe também teria orgulho, mas estas palavras são apagadas antes de serem enviadas.

Ligações são feitas. Margot faz chamadas para o pai cuja duração parece interminável, mas este está dormindo, ele não atende. O telespectador tem de esperar junto com ela, por algo que não acontece, a chamada feita sempre cai. A tela mostra um espaço escuro, apenas com linhas de luz se desenlaçando lentamente, a tensão aumenta e o desconforto é longo, no final, as ligações foram perdidas. A menina ainda não tinha voltado para casa, ele está preocupado, liga para a escola de piano, mas descobre que ela havia cancelado há 6 meses. Não conhecia nenhum dos amigos da filha, nada. Liga para uma amiga de sua mulher, comunicou que os meninos haviam ido para as montanhas. Quando finalmente liga no outro dia, descobre que Margot não tinha ido junto com os meninos.

O protagonista é mostrado ligando para a polícia, diz que sua filha sumiu. Na tela, o vemos olhando no site da mesma. A Detetive sargento Rosemary Vick, foi designada ao caso. Kim pesquisa por matérias sobre ela, seu *Facebook*. Enquanto ouvimos sua voz conversando com ele. A detetive precisa de mais informações sobre Margot, ele precisa se lembrar, mas titubeia nas respostas, não sabia sobre quase nada.

Esta película é completamente apresentada através das telas dos eletrônicos, programas e aplicativos. A história inteira é mostrada pelas câmeras. Durante a obra, o que temos acesso é através de telas que nos seriam verossímeis de acordo com cada aplicativo e rede que utiliza do mecanismo de câmeras. Foram escolhidos pelo diretor, mas de forma que fosse o mais natural possível. Seja com qualidades inferiores ao das câmeras de cinema, seja em relação ao ângulo, afinal, os personagens em questão não são profissionais, portanto, contará com ângulos estranhos, por vezes. Nossa espera é lenta e ainda assim o momento é de tensão. Faz com que

o telespectador, ao ver o avanço e empecilho do processo, seja colocado em ansiedade junto com o pai. Através do *Facebook*, ele procura por todas as pessoas que ela tinha como “amigos”. Faz uma planilha com fotos, nomes, onde estavam. Margot era uma menina solitária, tímida que não conversava com ninguém, as repostas sobre ela eram rasas, ninguém tinha verdadeiro contato com ela. Nem mesmo no grupo de estudos que ela realmente frequentava havia muita interação.

A detetive lhe envia um vídeo de onde a menina havia sido avistada pela última vez, captada por uma câmera de trânsito, segundo o trajeto, ela estava indo para fora da cidade. Na conta do banco, ele procura por pistas, todo o dinheiro que deviam ir para suas aulas de piano, foram colocadas e depois transferidas para ela mesma. Rachel Jeun era o nome de uma identidade falsa que a garota tinha encomendado. O pai não conseguia reconhecer o comportamento da própria vida. O pai finalmente encontra uma plataforma fictícia chamada de *YouCast*, na qual, uma pessoa gravava vídeos ao vivo e muitos usuários assistiam e depois, aqueles, ficavam registrados. A menina tímida, aos poucos, vai começando a falar. Interagia muito com um usuário de nome “fish-n-chips”, fazia perguntas simples como, qual era seu *pokémon* (mascotes de uma animação) favorito e porque, a menina que gostava do anime japonês responde, vai começando a ganhar mais confiança. Aqui, mais uma evidência do estado de Margot. Seu *pokémon* predileto era um cujos poderes eram capazes de apagar memórias. Vicky, tenta apaziguar o espírito do pai, mais uma vez, através de chamada de vídeo, para que ele tivesse certeza de que não era o culpado pela garota ter fugido. Conta de uma experiência que teve com seu próprio filho, na qual mesmo no erro, por ser mãe, ela o apoiou e mentiu por ele.

Através dos vídeos do *YouCast*, descobre que a filha poderia ter ido a uma floresta aos arredores da cidade. David liga para a detetive, grita com ela. Ela disse que Margot tinha fugido, e lá estava o pai no meio da noite, com o chaveiro da garota na mão, o mesmo chaveiro da franquia que gostava que havia mostrado nos vídeos. Agora a perspectiva a que temos acesso, é através de notícias televisionadas. O carro havia sido encontrado no fundo do lago, mas nenhum corpo dentro. As equipes de busca se agitam, David faz um apelo para aqueles que puderem ajudarem na procura.

Assim aparecem várias campanhas para o resgate de Margot, comentários que lhe desejam bem. A menina que não tinha amigo algum, agora, possuía na internet depoimentos de

muitos melhores amigos. A garota do grupo de estudos que afirmava mal conhecer a menina, e nem mostrava tanta atenção aos apelos do pai, quando este lhe perguntara pela menina, brincando com o cabelo mesmo em um assunto de tamanha gravidade, agora postava vídeos chorando por sua “melhor amiga”, assim como outros abutres. Mesmo em tal tragédia, alguns comentários, faziam piadas com dor do pai. “Melhor pai do ano” dizia em uma edição, de forma irônica. Alguns até afirmavam que o pai era o responsável.

Entre as mensagens, uma dizia saber de seu paradeiro. Pelo menos é o que parecia, quando mostram a tela por inteiro, era apenas uma piada de mal gosto. Feita justamente pelo rapaz, cujo perfil, Kim havia suspeitado a princípio. Este momento é registrado por câmeras de curiosos que estavam no local. David inquire sobre a menina, mas o jovem é agressivo. Depois descobrimos que o protagonista havia quebrado a mandíbula do rapaz, não poderia mais se envolver diretamente nas buscas. Ao olhar nas caixas de mensagem da filha, encontra conversas de uma pessoa que ele jamais esperava, seu irmão. Um teor estranho. Ele arma para pegá-lo e quando o confronta, o tio da menina admite que eles fumavam maconha juntos. Nesta cena, David tem um momento de reflexão, Peter diz a ele, que o irmão deveria ter conversado com a própria filha, ela conversava com o tio sobre a mãe, mas seu pai estava distante neste aspecto. As aulas de piano, ela havia largado por não conseguir mais olhá-lo depois da morte de sua mãe. Recebe uma ligação. No outro momento, o protagonista cai no chão em prantos, desesperado.

Nas notícias, a morte de Margot estava sendo divulgada. O assassino, um estranho, havia gravado um vídeo de confissão e se matado logo em seguida. Ao aceitar um serviço de memorial, na foto de agradecimento por escolher a companhia, um rosto familiar se mostra. O mesmo rosto do perfil de fish-n-chips, que antes fora inocentado por ser uma garçonete que estava a quilômetros da localização da vítima. Ao ligar para o contato que aparecia, é descoberto que ela era uma modelo, e que jamais havia recebido ligações da polícia. Tenta ligar para a detetive, mas ela estava em uma cerimônia feita para Margot, a secretária acaba revelando que a oficial não havia sido designado para o caso, tinha pedido especialmente para participar. Ao procurar matérias sobre Vicky, em portais que ele havia acessado antes, a vê em uma foto com o homem que supostamente matara Margot.

Ele vai até ela na cerimônia que estava sendo transmitida online, e a confronta, policiais entram em cena. As próximas cenas mostram a detetive em um vídeo de admissão, nas costas

de um dos agentes dá para ler que pertencia a ala de homicídios. O filho dela, era apaixonado por Margot e a reconheceu no *YouCast*, inventara um perfil falso para poder conversar com ela. Algo sem maiores intenções. Mas, um dia, Margot, acreditando na história de que o perfil precisava de dinheiro para as necessidades de sua mãe no hospital, havia enviado para ele o dinheiro que havia guardado das aulas de piano. O rapaz queria reparar a situação e devolver o dinheiro e acabou Margot, de carro, até a floresta. O veículo dele havia sido flagrado pela câmera de trânsito, mas para nós (telespectadores) havia passado como um carro aleatório. Quando se aproximou dela, que havia ido para a floresta para fumar maconha em um de seus lugares prediletos, assustada, briga com ele. O rapaz a empurra e a moça cai por uma fenda. Seria difícil sobreviver. O filho da detetive, liga para a mãe e ela o ajuda a acobertar tudo. Ao invés de chamarem as autoridades para tentar resgatar a menina, aquela, pegou o caso assim que o pai denunciou, fingiu que Margot tinha encomendado uma identidade falsa, mentindo para o pai e nos relatórios. O suposto assassino era um presidiário que ela drogara e matara depois. As equipes regatam Margot. A seguinte cena mostra uma tela. A fotografia do pai e da filha no hospital sorrindo, e na conversa que tem através da caixa de mensagem, demonstra que a familiaridade foi reconquistada. David não apenas diz que está orgulhoso dela, mas desta vez a mensagem inclui a presença de sua mãe também. Vemos a página das aulas de piano, Margot se inscreve.

Figura 3 – Cartaz do Filme Buscando



Fonte: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-261667/>

3.7 Análise do Filme “Privacidade Hackeada”

O documentário inicia em algum lugar em Nevada. Um grupo de pessoas está com vestes específicas, cada um no seu estilo, mas dá para ver que se trata de uma ocasião um evento não comum. A situação se dá em um local afastado e é esta a sensação que nos transmite, com exceção da equipe de filmagem, parece longe tudo. Parece uma outra realidade para a qual todas aquelas pessoas se refugiaram lá para fugir do mundo. Uma moça de peruca vermelha vai até uma construção de madeira, uma espécie afunilada feita de tábuas, ela se aproxima e escreve em uma delas “Cambridge Analytica”. Quebrando aquele silêncio inicial que acompanhava esta atmosfera distante, passamos a ouvir uma voz. Fala a respeito da estagiária idealista na campanha de Barack Obama, Brittany Kaiser, que se associou a uma organização que estava ligada a empresas desagradáveis, diz a voz. “Não se sentiu desconfortável? Você citou que possuía dois cartões de visita, para quem trabalhava? Não me entenda errado. Você já trabalhou ou forneceu informações para a agência de inteligência de algum país? Na tela, vemos atear fogo naquela construção, repleta de mensagens, bandeiras, cartazes, tudo aquilo de que desejavam se livrar. Cambridge Analytica era o que Brittany Kaiser queria deixar para trás.

Um homem é apresentado comprando um café. O professor David Carroll, ensinava mídias digitais e desenvolvia aplicativos. Este homem pergunta para a sala na qual está dando aula se alguma vez, os anúncios que aparecera em seus celulares haviam lhes convencido de que seu microfone estava ouvindo as suas conversas. Aqueles são seus movimentos previstos com precisão. Uma das pessoas presentes diz que por ter crescido com este tipo de coisa já estava acostumada, então, ela não via onde estava o mal da situação. “Anúncios não incomodam tanto, como isso fica ruim?” As redes e aplicativos se tornavam casamenteiros, terapeutas, verificadores de fatos, fonte de entretenimento, guardiões de memórias e verificadores de fatos.

David por saber deste assunto, sabia que os dados não simplesmente evaporavam, então o que acontecia com eles? Já estava preocupado com o destino dos dados pelo futuro de seus filhos, mas, a partir das eleições de 2016 nos Estados Unidos, com a polarização entre republicanos e democratas, as crescentes hostilidades e falta de diálogo, ele refletiu: Como o sonho do mundo conectado, nos separou? dividir experiências e se sentirem menos sozinhos. Mostra um espaço vazio, no qual a campanha do empresário Donald Trump se desenrolava. Que uma tal Cambridge Analytica estava por trás do projeto Álamó. Eram o cérebro da operação, a central de dados. Miravam nos estados desejados e como faziam isso, era segredo deles.

David foi atrás de Paul Olivier, um matemático que vinha pesquisando sobre a Cambridge Analytica. Ele então decide pedir seus dados para a organização, que afirmava possuir 5000 pontos de dados. Uma outra figura que aparece é a jornalista Carole Cadwalladr, desde a campanha Brexit estava acompanhando e investigando a Cambridge Analytica como uma obsessão. No documentário, também trouxeram uma voz do outro lado, o antigo diretor financeiro de operações da Cambridge Analytica, Julian Wheatland. Diz que Alexander Nix, diretor executivo da mesma empresa, desejava estabelecer um negócio focado para as eleições. A campanha de Barack Obama havia através das comunicações fora um sucesso, tinha mercado digital e de dados. Os republicanos poderiam e desejavam se valer do mesmo princípio. Ted Cruz, um dos últimos candidatos foi bem-sucedido e a razão, era a organização. Minados por uma indústria de um trilhão de dólares, com seus termos e condições, nos tornamos o produto. Facebook foi o principal lugar para garimpar estas informações.

O documentário se vale de muitas reportagens, vídeos promocionais, ou informais das pessoas em questão. Vai construindo através da narrativa a sequência de acontecimentos. Christopher Wylie, um cientista de dados, foi contatado pela jornalista. Ele ajudou a montar a Cambridge Analytica que segundo ele, era uma máquina completa de propaganda. Menciona Steve Bannon editor da Breitbart. Na doutrina Breitbart, se você quer mudar a base sociedade, você primeiro tem que destruí-la e somente quando a destruir, poderá usar os pedaços para remoldar uma visão de uma nova sociedade. Ao contatar alguns professores da universidade de Cambridge, para fazer pesquisas e obter dados não somente da pessoa que utilizou o aplicativo e se associou a ele, mas também ia para toda a rede de amigos. Receberam uma permissão especial para experimentos muito antiéticos. Atualização de *status*, likes e até mesmo mensagens privadas. Focavam em cada um como personalidade. Só eram necessárias 200.000 pessoas para traçarem o perfil psicológico de cada eleitor dos Estados Unidos. Durante este relato, a trilha do documentário é tensa, sombria, combinando com o tom das revelações. Você está mexendo com o psicológico de um país inteiro. David Carroll em uma entrevista explica o que quer. Todos os dados. Onde eles obtiveram os dados. Como eles o processaram. Com quem eles o compartilharam e temos a opção de negarmos?

Algumas mensagens trocadas entre os participantes por vezes são mostradas. Matérias, comentários falam mais sobre Kaiser, mas ao perímetro se distancia, naquele momento, ela está longe de toda aquela confusão já há um tempo. Havia se arrependido de seu papel e não estava

mais interessada em participar daquele mundo com aqueles propósitos. Lá, distante daquela realidade, conversam com ela. Sua trajetória que desde os 14, 15 anos trabalhava neste meio, participara da campanha do ex-presidente Barack Obama, ir à torre Trump, conhecer Alexander Nix, na noite em questão ele disse que iria embebedá-la e roubar seus segredos. Como convívio, a impressão, se tornava mais “conservadora”, na maneira de vestir, agir, em suas atividades. Estava conhecendo melhor as pessoas de quem costumava discordar. Admite que a polarização atrapalha a vida das pessoas.

Na audiência de Mark Zuckerberg, este informa que não tinham consciência desta venda de dados. Alguém o fez, mas deveria ser punido. Apenas ressoava o nome Cambridge Analytica. Nenhuma empresa de melhoramento de imagem queria se associar a eles. É dito que houve interferências em eleições. Imagens da empresa sendo esvaziadas são mostradas assim como Alexander se escondendo dos olhares públicos. O antigo diretor financeiro lamenta o desfecho. Roger Macnamee, autor e antigo investidor do Facebook, explica sobre o mercado no qual competem pela atenção das pessoas, se adaptam a seus gostos para adaptá-los às redes, imbuir neles o que desejam a partir do que querem, se interessam. É algo perigoso. Se adaptam às pessoas e entregam a elas seu próprio mundo personalizado, e assim acaba por existir a polarização. Lamenta seu papel. Na audiência, Nix está nervoso, segundo Kaiser. Nix afirma que estão tentando desacreditar Trump, utilizando da empresa como alvo. A Cambridge Analytica se declarou culpada de não obedecer a justiça e entregar os dados de David Carroll, mas ele jamais recuperaria seus dados.

Tem direito a seus dados. A polarização só traz destruição seja em um país ou em outro. O diálogo é preciso e as empresas não devem fazer o que bem desejam com os dados pessoais dos indivíduos. O documentário se encerra dizendo que o diretor da campanha de Donald Trump em 2016, afirma que foram gastos 5.9 milhões em propagandas no Facebook, enquanto Hillary Clinton apenas 66.000. Na época era o chefe de campanha para que o presidente concorresse para o ano de 2020. Alexander Nix negou o convite para ser entrevistado para o documentário. Disse que tinham licença para divulgarem as informações que conseguiram do Facebook. David Carroll continua a ministrar aulas e a advogar pelos direitos de dados como direitos humanos. Brittany Kaiser também passou a lutar por tais direito e tenta cooperar como pode para isso em sua #OwnYouData campaign.

Figura 4 – Cartaz do Filme Privacidade Hackeada



Fonte: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-274797/>

3.8 Análise do Filme “Em Busca da Fama”

“Em Busca da Fama” (título original: “Infamous”) é um thriller criminal de 2020, dirigido por Joshua Caldwell, estrelado por Bella Thorne, Jake Manley e Amber Riley. O filme aborda a busca incessante pela fama e as consequências drásticas da obsessão pelas redes sociais, centrando-se na vida de uma jovem que se volta para o crime em sua busca pela notoriedade.

A obra inicia com imagens de notas de dinheiro espalhadas pelo chão. Uma mão caída no chão, o corpo imóvel de um homem repousa em uma cadeira. Arielle, a protagonista começa a falar, sua voz se dirige tanto aos espectadores do filme, quanto a seus seguidores das redes. Ela acredita em destino, que acredita que o universo tem um papel maior para ela. Ela está no chão, existe sangue em suas roupas, seu cabelo está despenteado, a polícia aparece. Já estamos no desfecho de suas ações, as consequências culminadas de suas escolhas. A garota quebra a quarta parede e diz que sempre soube que nasceu para ser famosa.

Voltamos ao passado, Arielle entra em casa e um homem seminu está jogado em sua poltrona, uma mulher que parece ser sua mãe diz que tem de ir para a boate dançar. percebemos

atrás de tudo isso que ela vive em um lar disfuncional, onde uma fuga da realidade para o mundo virtual não é tão inesperada assim. No seu quarto, ela fuma maconha, enquanto rola pelo celular o feed de postagens de pessoas bonitas e interessantes nas redes. Comparativos entre os likes destes indivíduos e o do perfil de Arielle é gritante. 18 *likes* e 49 seguidores x as centenas dos outros. Ela está frustrada. É chamada a uma festa regada a álcool, drogas e pessoas se agarrando. Quando estava prestes a beijar um homem, é socada por outra mulher e brigam na boate. A briga é filmada e postada, viralizando na internet. Mas ao invés de tristeza ou vergonha, ela esbanja um sorriso no rosto. Ganhara mais 57 seguidores, fora recompensada.

Conhece um homem que acha interessante, tenta flertar com ele, seu nome é Dean Taylor. Depois ela é mostrada em seu emprego de garçomete. Nos fundos, ela conta notas de dinheiro, que guarda com muito zelo. Em uma conversa com suas amigas, descobrimos que Dean tinha acabado de voltar da prisão, mas o interesse da moça não mina. Em outra festa, se encontra com ele de novo, os dois renovam o interesse conversando sobre suas vidas. Pais complicados, a prisão de Dean por assalto a mão armada e agressão. Acha aquilo emocionante.

Eles começam a namorar. Ainda deseja que as pessoas a vejam. Agora, não ligam para ela, mas esta quer que a apreciem e que quer fazer isso ao lado de Dean. Ele ensina Arielle a atirar. Suas amigas estão preocupadas com Arielle, mas a menina se revolta, aquela conversa, sobre uma mentalidade ignorante e cidade pequena continuam, manda que todas fossem se danar. Ao procurar por seu dinheiro, se dá conta de que ele foi roubado, invade o quarto da mãe e acusa o namorado da mãe. Há uma grande confusão, ela grita, chora, se agridem, até que ao ser empurrada, ela bate a cabeça na parede. Ameaça Bob de morte e sua mãe continua perplexa com a situação. Ela arruma uma mochila e sai de casa.

Ao chegar no endereço de Dean, ele e o pai estão tendo uma briga física, ao tentar interferir, um acidente ocorre e o pai de Dean despenca das escadas e morre. Com medo de voltar para a cadeia, eles fogem e decidem assaltar uma loja. Arielle filma tudo, está empolgada. Assim que fogem do local ela grita de euforia, está completamente animada. No outro dia ela posta fotos e vídeo do crime. Após a postagem do primeiro assalto ela mostra o feito para o namorado. Arielle acredita que a fama é a resposta para todos os seus problemas e a chave para sua felicidade. Ela deixa esta ideia evidente na fala abaixo:

Arielle – Gosto de pensar em ser famosa. As pessoas daqui, só enxergam o que está na cara deles, mas não eu. Porque o mundo é bem maior e imenso, e lindo.

Porque agora ninguém se importa comigo. Ninguém se importa com quem eu sou. Mas isso vai mudar. As pessoas vão me acompanhar, imaginar o que estou fazendo, onde estou indo. Como? Ainda não sei. Sei que a primeira parada será em Hollywood.

Arielle e Dean começam a roubar pequenas lojas e postos de gasolina. Arielle grava os assaltos e os transmite ao vivo em suas redes sociais, usando as plataformas para ganhar seguidores e visibilidade. As postagens de Arielle começam a viralizar, atraindo uma legião de fãs que veem nela uma espécie de heroína moderna, desafiando o sistema e vivendo fora das regras. Conforme a fama cresce, também aumentam os riscos e a violência de seus crimes. O casal se torna cada vez mais ousado, cometendo assaltos a bancos e enfrentando a polícia. A linha entre a busca pela fama e a criminalidade se torna cada vez mais tênue, e a moralidade de Arielle é colocada à prova. A adrenalina dos crimes e o desejo insaciável de reconhecimento público consomem a jovem, que se vê cada vez mais mergulhada em um ciclo vicioso de violência e exposição.

Após algumas semanas de assaltos a dupla já contava com 3.421.000 seguidores nas redes sociais e Arielle e seus nomes estavam nos principais noticiários nacionais, Dean, por sua vez, começa a questionar as motivações de Arielle e a validade de suas ações, sentindo-se cada vez mais desconfortável com a direção que suas vidas tomaram. A tensão entre o casal aumenta à medida que suas diferenças se tornam evidentes: enquanto Arielle está obcecada pela fama a qualquer custo, Dean deseja uma vida mais simples e estável, longe dos perigos constantes.

Após a divulgação de seus nomes e rostos na televisão, o casal precisa dar um tempo. Contudo, a vida de Arielle parece ter perdido o sentido, ela vaga por aí, sonhando com o próximo roubo, a próxima performance, o que pode fazer para atrair mais seguidores, ela vai se imaginando assassinando e postando na internet. Dean e ela discutem, mas Arielle não liga para isso. O que era pena de morte, se seus fãs estavam revoltados com eles e os xingando por não estarem postando nada? Precisavam agradá-los. A garota decide ir sozinha, mas quando um homem entra na loja, ela atira nele por reflexo, o que deu tempo para o caixa da loja pegar uma arma e apontar. A vítima consegue acertar o ombro de Arielle. Ela e o namorado precisam fugir o mais rápido possível. Na fuga, esquecem o dinheiro, carros de polícia os perseguem, e eles atiram.

Eles abordam uma moça na estrada. A ameaçam para que os acolha em sua casa. A garota em questão era uma seguidora do casal. Dean questiona por que ela os acompanha. A seguidora diz que não era capaz de controlar as coisas que aconteciam na vida dela, mas admirava Dean e Arielle por darem um basta e fazerem o que quisessem, no entanto Dean que nunca entendeu a razão das pessoas os assistirem, diz que ela era a verdadeira sortuda. Após passarem por policiais no outro dia, sua seguidora quando se despedem, pede para ir com eles, gostaria de ajudar. Arielle parecia inclinada a Arielle, mas seu namorado recusa. E assim, eles partem sozinhos.

O clímax do filme se dá quando Arielle e Dean, cercados pela polícia após um assalto a banco malsucedido, enfrentam uma escolha difícil. Dean não queria participar, era algo arriscado demais, mas tudo em que a menina pensava era em seus seguidores, que ela havia nascido com uma missão e agora eles tinham mais de um milhão de seguidores. A busca desesperada pela fama leva a um confronto final com as autoridades e com seus parceiros de crime, no qual, Arielle transmite tudo ao vivo, o que traz policiais a seu encontro culminando na morte de Dean. A garota chora pelo seu namorado perdido, ela o queria, não aquilo. Chegamos no ponto em que o filme começou, onde ocorre e a prisão de Arielle. Apesar deste desfecho trágico, ao sair do banco escoltada pela polícia a jovem vê centenas de fãs espalhados pela rua. Homens, mulheres e crianças gritando seu nome e balançando cartazes com frases de apoio. A dor pelo amante morto é como se não tivesse existido. Quebrando a “quarta parede” do filme, Arielle abre um largo sorriso e dá uma piscadela para a câmera dando a entender que tudo o que aconteceu valeu a pena e ela atingiu o seu objetivo.

Figura 5 – Cartaz do Filme Em Busca da Fama



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=67VOI43YDJQ>

3.9 Análise do Filme A Rede do Ódio

Em "A Rede do Ódio" (título original: "Sala Samobójców. Hejter"), dirigido por Jan Komasa e lançado em 2020, é um thriller psicológico polonês que explora temas contemporâneos como manipulação das redes sociais, propaganda, e o impacto da internet na sociedade. O filme segue Tomasz Giemza, um jovem ambicioso e sem escrúpulos, que usa suas habilidades para manipular a opinião pública através das redes sociais, com consequências devastadoras.

A história começa com Tomasz Giemza (Maciej Musiałowski), um estudante de direito em Varsóvia, que é expulso da universidade por plágio. É chamado para a sala do reitor, o tempo inteiro ele tenta se justificar. Plágio, no entanto, não era algo subjetivo, ele era estudante de direito e havia quebrado a lei. Sua expulsão era irrevogável. A postura do personagem demonstra fragilidade em relação as consequências, mas não se arrepende. Em momento algum, cede sua posição. O tempo inteiro se faz de desentendido. "Morte aos inimigos" é uma frase que ouvimos, a tela está vermelha, manifestantes lotam as ruas com bandeiras, placas e protestos. Fascistas se manifestam no século 21, "Europa branca, ou o fim da Europa" bradavam.

Ele vem de uma família rural humilde e recebe apoio financeiro da família Krasucki, amigos ricos de seus pais. No entanto durante o jantar, ele finge que está tudo bem na universidade. Consegue ir bem apesar de na tela, em determinados momentos, quando os outros não estão olhando, parecer desconcertado. Algo que reforça sua mentira, é um livro com a dedicatória de uma das professoras responsáveis por formalizar sua expulsão. Havia pedido antes de sair.

Na verdade, ele deixara o celular gravando para continuar a escutá-los. Retorna a casa, para pegar o celular como que "havia esquecido". Zombavam dele por seus modos e condições de vida, vinha do interior, e por causa deles estava na universidade. Riam de seu dormitório e da geleia com que os presenteara. As palavras ressoam nele. Conversando com seus amigos, diz que está procurando por um novo apartamento. Para manter suas mentiras, aluga o apartamento que está além de seu orçamento e apenas depois vai atrás dos empregos. Tomasz persegue Gabi nas redes sociais. Vai na mesma boate que ela, por estar drogada, se atira em seus braços, eles dançam. Nesta cena, pela boate ter o perfil de cada um usar fones de ouvido individuais, os personagens ouvem a música, mas, para o público tudo o que tem é o silêncio que é preenchido apenas pelos movimentos deles se perdendo no momento entre eles. No bar

da boate, o protagonista encontra uma mulher de nome Beata Santorska. Deseja trabalhar com ela em sua companhia de marketing, e esta, lhe dá uma chance.

Na entrevista descobrimos que aquele empreendimento tem teor duvidoso, a própria chefe já havia sido demitida por quebras de ética. Acaba por ser contratado. Suas estratégias eram sujas. Um de seus clientes queria que a popularidade de uma determinada empresa caísse, inventar notícias falsas, espalhar comentários ruins, incitar o ódio contra a *influencer* que era sua garota propaganda. Era uma empresa fitness, e a bebida que a garota recomendava feita de cúrcuma, era amarela. Assim as falsas notícias diriam que suas mãos amarelavam ao bebê-la.

Tomasz logo demonstra um talento natural para manipular as mídias sociais, criando notícias falsas e manipulando a opinião pública. Ele rapidamente se destaca na agência e começa a ganhar a confiança de seu chefe. A empresa não só faz isso em escala comercial, mas, política. Tomasz é encarregado de uma campanha política para descreditar Pawel Rudnicki, um candidato liberal a prefeito de Varsóvia. Usando táticas inescrupulosas, ele cria um perfil falso nas redes sociais para incitar ódio e manipular as opiniões dos eleitores. Tomasz utiliza *deepfakes*, trollagem e grupos de ódio online para criar uma atmosfera de medo e desconfiança ao redor de Rudnicki. Sua estratégia é bem-sucedida, e Rudnicki começa a perder apoio público.

Paralelamente, Tomasz se aproxima cada vez mais de Gabi e sua família, utilizando suas conexões e manipulando situações para ganhar a confiança deles. Ele se envolve romanticamente com ela, rapidamente. Ele em um jogo de verdade ou desafio com a garota, no qual, os dois estavam drogados, mas lúcidos o suficiente para admitirem segredos, a garota admite que seu ano sabático envolveu depressão, terapia e remédios, e ele persuadido por suas palavras e interesse, relatou que havia sido expulso por plágio. No leilão em que sua família estava participando, o casal Krasucki, o trata com frieza. Gabi tinha revelado a verdade a eles, que desejavam não ter mais relações com ele.

Imagens da *influencer* que ele tinha ajudado a sabotar aparecem em sua tela. Havia gravado um vídeo chorando, estava sob ameaças, alvo de comentários maldosos, vítima desta onda de ódio. O que faz com que na agência, eles comemorem os talentos do rapaz. Nesta próxima etapa lhes são dadas microcâmeras e escutas profissionais para seus próximos alvos. O garoto mente para a empregada de seus antigos bem feitores, entra lá, deixa rosas para Gabi, um envelope contendo uma carta e ainda mais dinheiro do que o que lhe havia sido dado.

Instalara o equipamento espião na casa da família e agora ouvia mais uma vez suas opiniões negativas sobre o rapaz, “mentiroso patológico”, e outros insultos do tipo mais uma vez o atingem. O telespectador vê que apesar de sua expressão calma, e quase sem movimentos que aquilo perfurava o rapaz com seu olhar vidrado era intenso, como nos é mostrado em tantos momentos do longa. Muitas das cenas do longa concentram os personagens em primeiro plano na tela. Vemos suas reações, ficamos concentrados nos seus rostos ao ouvirem o que os outros personagens falam para eles. No caso desta película, o rosto frio e calculista do protagonista é muitas vezes destacado.

Conforme a campanha contra Rudnicki se intensifica, Tomasz se envolve cada vez mais em atividades ilegais e perigosas, o pai de Gabi tinha envolvimento profissional com o candidato, quando percebera o quanto ele estava intrínseco a Rudnicki, e poderia ser arruinado, suas atenções se acentuam para além do profissional. Um perfil anti-islamismo feito por ele, enche a internet com posts que atizavam o ódio da população contra imigrantes. Compartilhava vídeos em que mostrava pessoas assassinadas, imigrantes violentos, imagens relacionadas a vestes tradicionais da cultura e armas. Existe um homem que ele contrata. Um nacionalista radical para realizar um ataque violento em evento de apoio a Rudnicki, causando caos e instigando ainda mais medo na população. Através dos meios digitais, disfarçado como o avatar de um jogo, ele chega a este radical, o convence de que tem uma missão para com seu país. O protagonista se infiltra na campanha de Rudinicki, como um jovem e que passou a se interessar em política. Mesmo gostando de Gabi, ele chega até mesmo a beijar o candidato só para que vídeos fossem feitos e ele fosse prejudicado em sua campanha.

A culminação de seus atos leva a uma tragédia quando um jovem influenciado por sua propaganda violenta comete um atentado contra Rudnicki. Tomasz, embora inicialmente satisfeito com seu sucesso em manipular a situação, começa a perceber a extensão de seu impacto negativo na sociedade e nas pessoas ao seu redor. O rapaz que acreditava ser um salvador ataca inocentes, mata até mesmo a irmã de Gabi. Com um olhar sanguíneo, alucinado, se assemelhando mais a uma besta, ele apunhala seu contratante sem saber da identidade do mesmo.

No final do filme, no hospital repleto de rosas e presentes, Tomasz atinge o seu objetivo. É tratado como herói por ter lutado contra o maníaco, alcançando o sucesso profissional e a admiração da família Krasucki. Sua parceria com a chefe permanece, ela sabe o que ele fez,

contudo, ele tem muitas provas contra ela. Aquela mulher que pisava em todos pelo que queria sem se preocupar com as consequências de seus atos, agora chorava ante aquela criatura fria, cínica e cruel a sua frente. A atuação de Maciej Musiałowski como Tomasz é impressionante, capturando a transformação do personagem de um jovem ambicioso para um manipulador frio e calculista. A direção de Jan Komasa e o roteiro bem elaborado tornam o filme uma obra marcante, que deixa uma impressão duradoura sobre os perigos do ódio e da desinformação na era digital.

Figura 6– Cartaz do Filme A Rede do Ódio



Fonte: <https://www.netflix.com/br/title/81270667>

3.10 Análise do Filme “O Dilema das Redes”

O Documentário começa com uma citação de Sófocles, “Nothing vast enters in the life of mortals without a curse.” Uma frase que comumente usam para aludir as consequências das tecnologias. Ouvimos a voz de um dos produtores convidando um dos convidados a se sentar. Claquetes. Apresentações. “Essa é a pior parte” diz um deles. Antes mesmo de muitos revelarem seus nomes, é mostrado os lugares onde trabalhavam. Nomes de grandes empresas, significativas e populares, comuns ao nosso dia a dia, para reforçar seu alcance. Instagram,

Youtube, Palm, Mozilla Labs, Apple, Google, Twitter, Pinterest, Facebook, Google Drive, Firefox. Antigos colaboradores, cocriadores, presidentes, diretores, vice-presidente e afins. Um deles até mesmo revela sua insegurança em participar. Passara 8 meses conversando com advogados. Essas imagens deles se ajeitando, mostrando esses receios, suas falas com a equipe do documentário, são utilizadas para trazer algo mais natural a atmosfera, são seres humanos reais, que estão se arriscando ao se colocarem como partes integrantes deste documentário.

“Quando estava lá, sempre acreditei que o impacto final era positivo. Não sei se ainda penso assim.”. Diz o profissional Alex Roetter. Falam sobre suas preocupações, problemas com ética, algo que cabia à indústria toda. O ex-Presidente do Pinterest, Tim Kendall, reconhece que a internet, é capaz de propiciar coisas maravilhosas para o mundo, algo que se tornava fácil de esquecer mediante aos problemas encontrados nas redes agora. Por causa desta tecnologia podemos ver pessoas se reaproximando, encontrar doadores de órgãos, mas era necessário ver o outro lado da moeda. Justin Rosenstein, cocriador do google drive diz que via isso tudo como uma força do bem.

É muito fácil não ver o que estas ferramentas criaram. Mas possuíam seus efeitos colaterais. Para alimentar estas filhas da tecnologia, as vidas das pessoas são usadas. Quando questionados pelo entrevistador sobre o verdadeiro vilão desta história, alguns param para refletir. É uma resposta complexa. Não existe um único vilão. “Qual é o problema?” Pergunta o entrevistador. Pensam. Riem de nervoso. Colocam a mão na cabeça. São muitos os fatores. Trechos de matérias, notícias sobre as Big techs- saúde mental, vícios em aparelhos eletrônicos. Este documentário utiliza como recurso, não apenas o depoimento dos participantes reais, mas uma pequena dramatização com atores para ilustrarem as consequências destas redes em uma família. Mais notícias que mostram que pessoas estão recorrendo para parecer com suas selfies com filtro. Notícias do mundo real que falavam sobre o tema e suas consequências. Na família fictícia discutem sobre a irmã mais nova ter celular enquanto ajeitam a mesa, a menina não sai de sua tela., não ouve a mãe em nenhuma das vezes que ela chama.

Um dos entrevistados, especialista na indústria e ex-integrante da equipe do gmail, Tristan Harris, é mostrado treinando a apresentação, uma nova pauta: Qual o problema da indústria da tecnologia? Roubaram dados, manipularam eleições, polarização, vício, algo que está acontecendo ao mesmo tempo. “Quando você olha ao redor, parece que o mundo está enlouquecendo, e aí você se pergunta, isso é normal? Ou, será que estamos sob um tipo de feitiço?” Pergunta para a plateia imaginária.

Ele é ex-designer ético do google. O design ético é algo que ele acredita que as empresas devem implementar. Na empresa, todos estão trabalhando completamente nos detalhes que compõem seus serviços, como deveria ser a caixa de entrada, a cor, mas ninguém trabalhando para torna-lo menos viciante. No documentário utilizam o recurso da animação para que o público possa olhar para os eventos. Harris estava frustrado com esta situação. Um dia ele enviou um texto tratando sobre este assunto com seus colegas de trabalho. Quase um manifesto. Nunca antes na história, 50 designers, tinham tanto poder sobre dois bilhões de pessoas, forçando nelas tiveram pensamentos que estas não queriam ter. Possuíam uma responsabilidade moral. 400 visualizações simultâneas, pessoas concordando. Era praticamente uma revolução. Mas no final, nada mudou.

Mais matérias são intercaladas entre os participantes, e a ficção. Notícias sobre “*Fake News*” e desinformação, terríveis consequências geradas pela revolução tecnológica e suas plataformas sociais. Joran Lanier, cientista da computação, e também, autor do livro “10 argumentos para você deletar as suas redes sociais agora” diz que são poucos funcionários para o número de computadores superpotentes, mas pelo que são pagos?

Os participantes fazem questão de sempre enfatizar que se você não está pagando pelo produto, então você é o produto. Os clientes são as empresas, os anunciantes que procuram as redes para divulgarem o que desejarem. As plataformas não são meras ferramentas de busca, estão competindo por nossa atenção. Tudo se trata de um modelo de negócio para fazer com que as pessoas se mantenham conectadas à tela. Como colocado por Kendall, a dúvida destas empresas para as pessoas é: “Quanto da sua vida podemos te convencer a nos dar?” Estão pagando em troca de mostrarem os anúncios para o público. Citam empresas como *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, *Snapchat*, *Youtube*, *TikTok*, *Google*, *Pinterest*, *Reddit*, *Linkedin*. Existem muitas outras que utilizam deste modelo. Capitalismo de vigilância, você e seus dados como moeda. “É a mudança gradual, leve e imperceptível, no seu comportamento e percepção que é o produto” como destacado por Jaron. “Vendem certeza, para ter sucesso neste negócio, você tem que fazer grandes previsões. Grandes previsões começam com uma necessidade. Você precisa de muitos dados.” É assim colocado por Shoshana Zuboffi, autora e pesquisadora americana.

Um outro recurso utilizado pelo documentário no que tange a parte da dramatização, utilizam a representação das I.A (Inteligência Artificial), responsável pelos algoritmos através de um ator (Vincent Kartheiser) no papel de uma I.A dividida em três consciências, que tem o papel de controlar as notificações, aplicativos e afins no celular de Ben (Skyler Gisondo), o filho do meio. Poderia dizer que cada I.A possui um boneco de vudu de cada pessoa para mexerem como bem entenderem. Com os dados, constroem bonecos, modelos que preveem nossas ações e assim nos manipulam. Assim a I.A de Bem, quando o vê mexendo em determinados aplicativos, vídeos e se ajusta a seus interesses para manter o garoto na tela.

Outra citação colocada é do autor Arthur C. Clark “Qualquer tecnologia avançada é indistinguível da mágica.” Tudo nisto é uma grande manipulação. Os próprios participantes falam sobre seu uso destas redes. Mesmo sabendo do que estas empresas, a internet, as redes são capazes, ainda assim é algo difícil de ignorar, está no dia a dia. Tristan diz que sua favorita é o e-mail. Tim, admite que antes, ficava no trabalho o dia inteiro nas redes sociais e quando chegava em casa, mesmo com dois filhos pequenos precisando de seu amor e atenção, ainda continuava nas redes.

Na família fictícia, dois dos filhos mais novos, Ben e Isla (Sophia Hammons) eram viciados em celular. A irmã mais velha, Cassandra (Kara Hayward) apesar de utilizar a internet, é a favor da redução do uso das redes. A mãe (Jenice Marshall), observando a situação de sua família, na qual, todos com exceção de Cassandra estão tão imersos que estão perdendo os momentos em família, passa a incentivar mais tempo juntos sem as telas. Na hora do jantar, coloca os telefones em um cofre com temporizador. Todos guardariam seus celulares lá dentro e só poderiam tirar depois de uma hora. Os primeiros segundos são desconfortáveis, tentam pegar o celular no bolso, mas que não está ali. Pouco depois só ouvem um espatifar de vidro. Isla desesperada havia pego o martelo e quebrado o cofre. Pega o celular e sai correndo para o quarto. Os pais se preocupam. Logo depois é mostrado Isla tirando fotos, navegando pelo seu feed, nos primeiros comentários, sorri com os elogios, mas logo aparecem palavras maldosas. O que acaba com a alegria da menina em segundos. Tristan diz: “Evoluímos para nos importarmos com o que outras pessoas da tribo pensam de nós porque isso é importante. Mas será que evoluímos para saber o que 10.000 pessoas pensam de nós? Não evoluímos para receber uma dose de aprovação social a cada cinco segundos”.

Estas empresas costumam ensinar a manipulação como matéria. Existe um campo de estudos chamado “growth hacking”, equipes de engenheiros cuja função é manipular pessoas

como tática de crescimento. Desejam condicionar pessoas, fazer com que doses de dopamina sejam liberadas, os viciando. “Não fomos feitos para esse tipo de experiência”. Vivemos nossas vidas, ao redor de uma falsa noção de percepção porque somos recompensados com sinais de curto prazo. Corações, curtidas, “joinhas” e fundimos isso com valor e fundimos isso com verdade. Na verdade, é uma popularidade frágil, falsa e de curto prazo, e que te deixa ainda mais, eu admito, fútil e vazio antes de tudo, eu garanto. Porque te força em um círculo vicioso que pensa: Qual é a próxima coisa que eu preciso fazer? Porque preciso saber. Pensem nisso em um universo de dois bilhões de pessoas, e depois disso, pensem em como as pessoas reagem à percepção das outras. Isso é muito, muito ruim. Isso é muito, muito ruim”. Afirmo Chamath Palihapitya, chefe de desenvolvimento do *Facebook* no início, pioneiro em várias táticas de crescimento.

Trazem dados para validar o mal que pode ser causado pelo uso das redes sociais. Depressão e ansiedade entre adolescentes americanos. Antes o número de adolescentes que se cortavam ou se feriam se mantinha estável por volta de 2010 e 2011. Mas, entre 2011 e 2013. Havia aumentado mais de 62% em meninas entre 15 e 19 anos, e uma aumento de 189% com meninas entre 10 e 14 anos. Mesmo padrão de suicídios., aumento de 70% entre as meninas adolescentes e um aumento de 151%. A geração z, pessoas que nasceram a partir de 1996, é a primeira geração que teve redes sociais antes do ensino médio.

A mãe havia desafiado Ben. Se ele passasse uma semana sem celular, daria a ele uma tela nova, já que a dele havia quebrado no surto de Isla. Mas os dias são terrivelmente difíceis, o jovem é mostrado apático. O Algoritmo tem vontade própria, a máquina modifica a si mesma. A I.A, sem o rapaz, tentava chamar sua atenção de todo o jeito com notificações. Ressurreição. Com notificações que o interessavam, ele perde depois de poucos dias. Uma delas pergunta “O feed é bom pro Ben?” mas as outras “consciências da I.A tratam aquilo como piada. Ele perdeu. Sobre pesquisas, as pessoas não estão vendo as mesmas informações. Algoritmo dar a elas o que elas querem. Se duas pessoas procurarem a mesma informação. A I.A apontará para ela algo que querem que ela veja de acordo com seus interesses. Informação falsa dá mais dinheiro.

Em Myanmar, o Facebook já é instalado no celular assim que as pessoas compram. Militares e outros maus agentes os utilizavam para espalhar determinadas mensagens e notícias que lhes seriam convenientes. Houve muitas mortes. Exemplos são dados de outras circunstâncias nas quais as redes foram agentes que influíram no destino da sociedade. Pelo motivo de os dois lados não confiarem mais um no outro, vem a polarização e os conflitos.

Pessoas estão morrendo por causa disso. Abordam a capacidade da tecnologia de despertar o pior da sociedade. Falta de confiança, populismo, distração, solidão. Caos. Afeta a todos *frankensteins* digitais. Ainda em suas pesquisas, vendo apenas coisas que lhes interessava ver, de acordo com o que as redes desejavam. Ben se afundava cada vez mais, preocupando a sua irmã, a garota que gostava, estava cabulando os treinos de futebol. Utilizam vídeos e casos reais de pessoas que iam de acordo que o prisma que defendiam as inclinava.

No final desta dramatização, Ben é levado pela polícia como um dos manifestantes, mesmo que só estivesse passando por lá e com ele também está sua irmã mais velha que tinha tentado trazê-lo para casa. Os participantes dão seu parecer sobre perspectivas para o futuro. Preocupações sobre possíveis guerras civis a curto prazo. Outros eram mais otimistas, as redes não eram simplesmente más, havia coisas boas e o futuro ainda poderia ser alterado. Se despedem com dicas de como tentar evitar manipulação total, como desligar ou reduzir o número de notificações você recebe. Desinstalar aplicativos de redes sociais e notícias que acreditem que desperdiça seu tempo. Desativar notificações. Outros buscadores que não armazenam o histórico de busca. Usar extensões de navegador que bloqueiem recomendações. Chequem as informações, recebam diferentes tipos de informações, não dar dispositivos aos filhos. Não aceite recomendações dos aplicativos, das redes. Sem celular para crianças antes do ensino médio. E por fim a mais extrema: deletar as suas contas nas redes sociais. No final aparece a mensagem: “Nos siga nas redes sociais. É brincadeira. Vamos ter uma conversa sobre como consertar isso e o site TheSocialDilemma.com”

Figura 7 – Cartaz do Filme O Dilema das Redes



Fonte: <https://www.adorocinema.com/filmes/filme-280921/>

3.11 Análise do Filme “#Sem Saída”

Começa com o influencer Cole, no banheiro de um avião. Ele está sério, encara o espelho e dá um suspiro, mas assim que se ajeita, adota uma postura completamente diferente da anterior. Animado, interagindo com seus inscritos. Sua carreira está completando 10 anos. e Faz uma pequena recapitulação de sua trajetória, desde os vídeos caseiros com a família, até ele mesmo ter a iniciativa de publicar os vídeos. Desde manobras inocentes de skate, até coisas extremas e perigosas, como se enterrar vivo e jogar roleta russa. Seus fãs escolhiam e ele fazia, introduz rapidamente alguns de seus amigos que o estão levando para a Rússia para fazer uma surpresa. Assim que a câmera do celular para de gravar, ele se mostra muito mais calmo do que quando conversa com o seu público. Ele pergunta qual vai ser a surpresa e eles revelam ser uma “*scape room*”. Um lugar onde você e seus amigos ficam presos em uma sala e tentam escapar.

Depois de desembarcarem, e de uma confusão no aeroporto, são levados por ele em uma boate, lá caem na farra. Durante o tempo lá, duas moças que acompanham o trabalho de Cole, aparecem e ele imediatamente começa a filmar para a internet, mas enquanto isso, seu amigo Tomas tenta alertá-lo. Homens estranhos estavam tentando agarrar Erin, à força, no entanto o amigo estava muito imerso na interação com as fãs, até que Thomas grita. Os dois correm para acudir a moça. Empurram, socam os agressores. Alexei tenta acalmar a situação, até que seus seguranças alcançam os agressores e os retiram. Os amigos deixam o local. Apesar de toda a situação de perigo, de medo, dos riscos, a pergunta que Cole faz depois é se Alexei tinha filmado aquilo. Com olhares reprovadores tanto de sua namorada e de Tomaz, pasmos por esta ser a prioridade do rapaz, este se desculpa. Na casa, Cole e Erin, ainda estão abalados pelo acontecido.

Erin diz que ele se acostumou com pessoas o seguindo, e ela não sabia como realmente eram estas viagens, mas a gravidade da situação era real. E ele estava ocupado demais com os fãs para notar. Ela sabia que ele tinha dois lados, o público e o real, cada um com o seu lugar, mas acreditava antes saber a diferença, no caso, ela não sabia dizer se ele estava preocupado com ela ou com quantas pessoas assistiam. Imagens de Cole, olhando incessantemente suas redes no meio da noite são mostradas.

Em um restaurante, os namorados curtem, ao invés de dividi-lo com a internet como sempre, desta vez serão apenas eles dois aproveitando juntos. Era bom ter momentos de privacidade, feitos para pessoas com fortes vínculos de amor, intimidade, ao invés de serem

expostos a olhos públicos. A noite finalmente chega é hora da *scape room*. Todos estão empolgados, o Cole animado das redes reaparece. O evento será transmitido pelas várias câmeras posicionadas no local. O tema sempre é diferente, na história para a narrativa do jogo, eles estariam presos em uma prisão bolchevique. Lá deveriam solucionar os desafios para assim libertarem os amigos. Homens com máscaras de gás aparecem, e conduzem Cole encapuzado.

Na sala onde ele se encontra, há um homem pelado deitado, desacordado com um “x” marcado em sua barriga. Existem duas pilhas de sapatos e roupas. Contudo não encontra nada lá. Se ele quisesse seguir adiante precisaria cortar o corpo daquele homem no local do “x” e procurar uma pista. Cole está desconfortável naquela situação, mas se é o jogo, ele vai fazer.

Cole pega o bisturi e corta o cadáver, mete suas mãos e começa a puxar as entranhas do homem fora. Enquanto as rasga, encontra dentro de um órgão, a chave para a saída. O *influencer* sai e nas outras celas, encontra seus companheiros em situações perigosas. Dash e Tomas estão mais afastados e perto deles existem engrenagens no chão. Apesar da situação, todos estão bem animados com o jogo, contudo, assim que Cole posiciona uma delas na parede, esta começa a girar, e as armadilhas são ativadas, se movimentando lentamente. Os braços de Thomas estão sendo puxados e as pontas de ferro se aproximando de Dash.

A brincadeira fica ainda mais séria, Thomas está sentindo muita dor e as pontas quase alcançam os olhos de Dash, mesmo sendo um jogo, há tensão e até alarme, até que finalmente as peças são encaixadas e seus amigos, libertos. Agora seria a vez de Sam, deveriam com uma peça, percorrerem um toco de ferro labiríntico com as mãos. Mas quando eles erram o que deviam fazer, Sam leva choques. Estava realmente sendo torturada. A soltam, mas Sam não demonstra mais pensar nisso como um jogo, queria sair. Pensam em interromper e à medida que conversam os ânimos caem e o medo aumenta. Correm até Erin, O tanque está se enchendo de água, sem saber dos receios dos amigos, ela ainda leva a situação na esportiva.

Apesar de tudo, ao tentarem abrir o tanque, a fechadura de cima estava emperrada. Não era parte do jogo. Erin se afogaria, Colin chama por Alexei, mas ninguém responde, ele tenta abrir as portas, mas não consegue. Erin diz que o ama, como uma despedida. O namorado pega uma das engrenagens e quebra a fechadura, conseguem salvar Erin, mas a garota está desacordada. Estão se perguntando por que Alexei não responde mais, e por que razão nenhum dos membros da equipe veio em seu auxílio. O relógio tinha parado, haviam perdido, mas nada

acontecera. Havia sangue em uma das paredes. Quando saem dos portões, a equipe de Alexei está morta e os bandidos da balada, estão com armas apontadas. Matam até a acompanhante de Alexei. Os amigos são pegos e transportados. Cole se vê amarrado em uma cadeira, em um local escuro, repleto de objetos de tortura coberto de sangue, e figuras estranhas. Um homem se aproxima o ameaça, e coloca uma arma em sua cabeça. Cole derrama lágrimas, tudo está sendo gravado. Ao apresentar o protagonista para o seu próprio público, o vilão enfatiza na palavra celebridade, o próprio rapaz entra em desespero, matarão um de seus companheiros a cada meia hora.

Em uma tela, imagens de seus amigos sendo torturados aparece. Sam é morta com um corte na garganta e ele é obrigado a assistir. Depois de muito tentar ele se livra das algemas, uma silhueta pode ser vista através da porta. Cole tenta escapar pelos dutos de ar, Vê Dash sendo maltratado, e morto ele continua pelos dutos. Entre o dinheiro dado pelo motorista, havia um papel vermelho com um código. Aquele código dado naquela tarde, serve para abrir a porta que o rapaz encontra à frente e funciona. Quando o encontra, repleto de raiva pelo acontecido, aquele homem soubera o tempo todo o que aconteceria. Este afirma que só queria ajudar, ele entrega as chaves do carro e diz para Cole fugir, eles estavam vindo. Os capangas aparecem e ele é levado, enquanto Cole entra no carro, chorando, ele desiste. Voltaria lá e resgataria seus companheiros.

Ele consegue resgatar Thomas, que está machucado, revela então que Dash e Sam haviam sido mortos. Precisam continuar e resgatar Erin, mas Thomas enfrenta um capanga mascarado e os dois despencam de uma grande altura, mais um de seus amigos está morto. Quando vai até Erin, ela está amarrada e é ameaçada pelo vilão. Cole tinha conseguido uma arma, e aponta para o assassino, Erin chora, se debulha em lágrimas, está manchada de sangue, ferida diz que está tudo bem, vai ficar tudo bem. Após ameaças e um tiro disparado pela celebridade, o antagonista atira na cabeça de Erin. Mais uma vítima. É pego pelos capangas e arremessado em outra sala. Ele colapsa, estavam todos mortos, seus amigos queridos se foram. Ao chegar em outro depósito, encontra Alexei com um sorriso no rosto, como era para ele que tinha tanto ter perdido tudo. Cole o ataca, tinham confiado nele. Alexei tenta dizer algo em meio a violência. “Eles estão vivos”, mas o ataque não para. Alexei está coberto de sangue e seu rosto deformado, uma parte já não existia mais. Estava morto. As luzes do galpão se iluminam, telas mostram trechos dos vídeos de Cole e menções sobre o aniversário de 10 anos de carreira. Seus amigos, a equipe de Alexei, a garota que era sua acompanhante, as pessoas da balada, todos

aparecem. Estavam vivos. Aquilo não passava de um trote em comemoração pelo aniversário. Mas, imediatamente ficam horrorizados, Alexei havia de fato sido morto. “É doentio” diz Cole, tremendo, segurando os joelhos. Havia sido apenas uma pegadinha de internet, mas culminara em consequências reais, mostrando uma crítica a tantas pegadinhas feitas em nome do entretenimento para a internet. Vídeos de seus amigos rindo nas situações de perigo em suas cruéis atuações. Brincaram com as emoções reais de alguém, e consequências reais foi o que receberam. O filme se encerra aí.

Figura 8 – Cartaz do Filme # Sem Saída



Fonte: <https://cinecriticas.com.br/filme/semsaida-follow-me-no-escape/>

3.12 Análise do Filme Belle:

O filme inicia com a tela escura e uma voz pode ser ouvida “Bem-vindo ao mundo de U”, uma linha branca aparece na tela e vai tomando forma. Conforme vai se aproximando, o instrumental de uma música animada começa a soar. A voz feminina segue explicando a dinâmica de interações da rede, o que é aquele mundo, o que aquela rede social representa: “U” é uma comunidade virtual criada por cinco sábios chamados “Vozes”, que a governam desde sua criação, a maior sociedade da internet e que ainda está crescendo, conta com mais de cinco bilhões de usuários registrados. Inicie o aplicativo “U”. A rede emprega a mais recente tecnologia de compartilhamento de códigos, permitindo a todos relaxar, se reunir e se divertir. Seu avatar em “U” é chamado de “A.S”. Ele é criado automaticamente com base em suas informações biométricas. “U” é uma outra realidade, “A.S” é um outro você. Você não pode recomeçar a sua vida no mundo real, mas pode fazer isso em “U”. Você pode viver como um outro você. Você pode começar uma nova vida. Você pode mudar o mundo.

Naquele mundo virtual colorido e festivo se veem vários avatares, as formas digitais que as pessoas utilizam para navegarem no “U”. Repletos dos mais variados designs, sejam eles de corpos considerados de bela estética, até criaturas disformes e repletas de características marcantes. Por este detalhe, já sinaliza que as pessoas estão lá justamente pela brincadeira, a diversão de poderem manifestar suas personalidades sem as limitações do mundo material e ao mesmo tempo se protegerem através da condição anônima de suas verdadeiras identidades. No meio daquele festival, aquela parada comemorativa, vemos a quem pertencia a voz cantante que nos acompanhou pelo tour de introdução ao “U”.

Em uma baleia voadora repleta de caixas de som, se encontra uma figura magnificamente enfeitada, caracterizada com um vestido deslumbrante em vermelho que imita pétalas de flor com as quais é ricamente decorado, cabelos rosa, longos e esvoaçantes e um rosto marcado por uma pintura única em traços bonitos e delicados. A cantora está eufórica, se agita com o ritmo da canção que embala todos os espectadores que vão ao delírio com sua apresentação. Após o fim da canção, a personagem fecha os seus olhos e há uma mudança abrupta de cenário.

Aquele que parecia ser um sonho febril e alegre se desvanece e conhecemos, Suzu Naito, uma menina de curtos cabelos castanhos, de mesma cor que seus olhos, sardas características que se evidenciam profundamente em seu rosto se mostra assustada, com um

edredom cobrindo o seu corpo e um microfone em sua mão. Quando chamada pelo pai ela se exaspera a ponto de cair de maneira desengonçada da cama, um contraste com aquela figura plena e segura que foi capaz de se apresentar com tamanha confiança. Uma rotina simples considerada até mesmo pacata é mostrada, com a garota limpando a casa, sentada no batente da porta, olhando para o nada, uma realidade diferente daquela vibrante e eufórica. O tom da sequência mostrada transmite uma sensação diferente, o piar de um pássaro, um cenário quieto e tranquilo. Rodando na tela do celular de Suzu, comentários positivos sobre Belle vem um atrás do outro, seja sobre sua beleza, qualidade artística, sua postura ao se apresentar, assim como especulações sobre sua verdadeira identidade.

A protagonista continua a seguir sua rotina como uma garota normal, longe dos holofotes, tendo de caminhar pelas ruas e pegar a condução para ir à escola. Em todos estes momentos, tranquilidade e até uma certa apatia são passadas através da tela. Já na escola, está havendo um ensaio no qual uma das colegas de Suzu se sobressai em popularidade, talento e beleza, além de sua função como representante de classe, sendo assim, elogiada por outras garotas. No “U” ela é o centro das atenções, mas enquanto a garota popular Ruka, é descrita como: “ela atrai as pessoas como se fosse um sol”. Já Suzu, de acordo com sua amiga, é sortudo pois: “você é igual ao outro lado da lua, fica sempre escondida e é totalmente ignorada”.

A cena seguinte então ganha o áudio dos personagens e se perde a melodia, os gritos da protagonista são estridentes, esganiçados, ela implora à mãe que não entre no rio, mas uma criança corria o risco de se afogar, mas então quando a menina é resgatada, percebe-se que a mãe de Suzu foi arrastada pelo rio. Em um karaokê, acompanhada, não é capaz de cantar, ao fugir, aproveitando o momento distante de qualquer olhar, ela tenta cantar, mas nenhum som é emitido. Ao invés de som, tudo o que sai é vômito. Ela cai no chão em chora. No seu celular aparece uma notificação enviada por Hiro: um convite para “U”.

. Ao ser apresentada para “U” com seu discurso tão sedutor de palavras capazes de atingir a tantos usuários, Suzu começa a elaborar seu perfil, mas, ao escrever seu próprio nome, ela logo o apaga. Ao querer recomeçar para assumir uma nova vida, utilizar o mesmo nome, sua verdadeira identidade, não era a conduta que os usuários da internet utilizam para este meio, cuja força da atração em inúmeras vezes se concentra no anonimato.

Quando seu “A.S” baseado em seu próprio corpo é gerado, mostra a cantora de cabelos rosa que vimos no início. Apesar de reticente, ela decide se dar uma chance, coloca o que

parecem ser fones de ouvido que estão conectados ao “U” e após eles escanearem sua forma biométrica iniciam o seu “compartilhamento corporal” no qual, sua visão será “transportada” para “U”, assim como suas funções cognitivas e sensações profundas nos membros, com a transferência de seus sentidos físicos e controles do corpo para se “A.S”. Realidade virtual de ponta, uma tecnologia extremamente avançada que parece muito mais um teletransporte.

Ela olha para seu novo invólucro virtual e ao tentar cantar mais uma vez, notas melódicas finalmente são entoadas com extrema naturalidade. Assim ela prossegue, e começa a se apresentar naquele espaço polvilhado com tantas pessoas. Mesmo com um ou outro comentário desagradável, a garota que sequer conseguia cantar em um espaço encerrado com ela mesma, continua sem se abalar nenhuma vez. Mais de dois bilhões de seguidores agora acompanhavam Belle, número este que continuava disparando em assombrosa velocidade, deixando a garota desorientada com a reviravolta.

Assustada com a recepção, no mundo de Suzu, até mesmo suas colegas de classe, sua própria realidade é afetada quando a existência de Belle transpõe o virtual e as estudantes estão comentando a respeito da nova cantora. Ela sai correndo após o término das aulas procurando Hiro que tem consciência da identidade da amiga e possui aparatos tecnológicos inteiros para monitorar a carreira de Suzu, sendo assim sua produtora, assim como contribuía para as danças e vestuário. Como em tantas circunstâncias, apesar da torrente comentários positivos acerca do novo sucesso, Suzu só consegue prestar atenção nas palavras cruéis criticando Belle, que derrubam a paz da estudante.

. Neste trecho da obra, através das palavras de Hiro, as vantagens de tal rede social são colocadas para o público da animação. O universo de “U” não existe em nosso mundo real. É uma rede fictícia criada para a obra, contudo a descrição dos artifícios de tal rede, batem com as vantagens encontradas em tantas vezes nas redes sociais digitais presentes na realidade. O mecanismo de compartilhamento, o alcance global, o anonimato. Muitos são os que “logam” em redes sociais e nelas encontram espaço para explorar a *persona* que muitas vezes não tem coragem no mundo “de carne e osso”. Seja apenas com comentários nas redes, seja como criadores de conteúdo, trazendo a esta vitrine mundial seu trabalho como artistas, médicos, biólogos, jornalistas, professores, cozinheiros, e afins, ou, trazendo sua própria vida como mercadoria, até mesmo unindo ambos os aspectos de tal produto. Revelando a si mesmos, ou criando personagens criados para o público sendo vendidos como real.

Em “U” a maior apresentação de Belle é anunciada. Naquele ambiente ela se movimenta graciosamente, com toda a pompa que poderia despertar. Quando vai cantar a próxima música, brechas são abertas no estádio e delas desponta uma figura enorme, fugindo de perseguidores, percorrendo todo o estádio. Tal ser é reconhecido como “O dragão”. Ele luta ferozmente contra os chamados “juízes”, que se denominam como os protetores da justiça e da ordem em “U”. O Dragão escapa.

Suzu e Hiro passam a investigar nas redes qual a verdadeira identidade do Dragão. As opiniões eram variadas, mas muitos eram depoimentos de que este era um herói. Belle procura pelo esconderijo do Dragão, disfarçada em “U”. Guiada por avatares de “I.A”, Belle vai se perdendo até que a familiar figura que a abordou em sua primeira interação no “U” e a conduz pelo caminho correto. O Dragão aparece. Tenta expulsar a protagonista, mas logo, ao telespectador é possível visualizar uma faceta mais gentil da fera, que segue a pequena criatura guia e a trata com delicadeza. Quando Belle, incisiva, questiona mais sobre sua identidade, ele simplesmente a ignora e se tranca.

Belle mais uma vez é expulsa do castelo. Uma vez fora do castelo, ela é abordada pelos juízes, e ao relutar em responder seus questionamentos acerca de suas atividades e do Dragão, tentam revelá-la. Logo então a fera chega e a arrebatada. Ao tocá-lo, a fera se sensibiliza, e Belle canta para o Dragão a canção que fez pensando nele. Através da canção ela vê um lado mais sensível e fragilizado, já Suzu, que normalmente é insegura em relação a tantas questões, se torna o alento, o refúgio, a força para esta outra pessoa que está em sofrimento. Entretanto, este momento é interrompido. O Dragão começa a sentir dor, algo evidenciado pelo brilho de seus hematomas, significando que seu corpo físico real está mesmo sofrendo.

Em outro momento, Belle, de volta ao “U”, é levada pelos “juízes” para ser interrogada sobre o Dragão. Um dos juízes explica a forma como sua chamada “Luz da Justiça” opera para revelar a identidade dos usuários de “U”, interrompendo a conversão de dados que disfarçam a real aparência das pessoas. Os ajudantes da fera aparecem e libertam Belle. O Dragão está em perigo. Por causa da pétala caída durante o resgate de Belle, o castelo da fera é encontrado e os “juízes” o atacam sem piedade.

A garota alcança o castelo, que aos poucos vai se tornando ruínas devido a destruição provocada pelos “juízes”, no entanto, não encontram o Dragão no castelo. Desta forma, ateam

fogo no local esperando que o procurado se revele. Belle é vista depois de um bom tempo sem apresentações. Seus fãs enlouquecidos se atiram nela, e o amontoado interrompe seu caminho.

Procuram pelo Dragão e escuta em meio às telas abertas a melodia da canção que apenas a fera e seus companheiros do castelo ouviram. A criança continua e seu pai então entra, reclama com a criança com hostilidade. O filho continua a melodia, as palavras de seu pai não chegavam para ele com tamanha facilidade, alheio a agressividade do primeiro. Em um ímpeto violento, o adulto derruba um vaso de flores que se espatifa no chão, o que faz com que a criança, chamada Tomo, caia também. Um garoto de 14 anos de nome Kei, que, para defender o mais novo, tenta segurar o pai, no entanto, a briga continua. Ele então, se posiciona de forma protetora acima do mais novo, bloqueando seus ouvidos das palavras do pai e lhe falando para ignorar os gritos, enquanto o caçula permanece no chão, quieto, olhando para o vazio.

Quando o pai finalmente se retira, Hiro, Suzu, na companhia de Shinobu, Ruka e Kamishi estão estupefatos com a cena. A própria Suzu em um ato de coragem entra em contato com eles. Kei atende a chamada, ela pergunta se conseguem ouvi-la, qual o endereço deles e se revela como Belle, mas Kei demonstra consternação e ceticismo em sua postura. Mesmo a revelação, não foi o suficiente, ele não acreditava em sua palavra. A raiva se manifesta em suas palavras, aquela não era a primeira vez que ofereciam ajuda aos meninos, mas como Kei fez questão de deixar claro, nada havia mudado.

Belle toma a dianteira e avança até ele, se desvencilhando dos demais e para a surpresa de todos ela ativa o raio da justiça do líder dos juízes e o direciona no próprio rosto, o que revela sua identidade para o mundo. Ao invés da imagem de Belle, agora todos viam a verdadeira forma de Suzu. Uma garota que seria considerada comum, para tantos, a ponto de Suzu temer que parassem de ouvi-la se chegassem a conhecer sua verdadeira forma. Sua voz alcança “U” por completo, as pessoas estão chocadas, atônitas e se comovem com a apresentação de Suzu. Existem comentários maldosos como nas outras vezes, mas são escassos em comparação a comoção. Agora que Suzu saía da posição de protegida para guardiã, superar o medo que tem por si mesma pelo bem de uma outra pessoa.

Tomada pela lembrança e a dor, assim como a realização de uma nova descoberta, murmura a melodia enquanto uma luz brota de seu coração. Os usuários da plataforma que acompanham a performance a seguem em sua canção e um mar de luzes pode ser visto em todas as direções. Suzu, desaba em lágrimas. Após a performance, Tomo pede a Kei para ver Belle. Ele ainda não confia nela completamente, mas, liga mesmo assim. Quando a chamada é aceita, todos comemoram, mas quando os meninos estavam prestes a revelar seu endereço, o pai que

descobre que o vídeo de seu acesso de fúria foi postado na internet, aparece em um rompante e encerra a chamada de vídeo. Através de pistas que encontram no vídeo gravado, descobrem a localização dos meninos.

Suzu chega pela manhã na cidade onde moram Kei e Tomo. O caçula corre para os braços dela, Kei se aproxima, mas logo o pai deles aparece, já gritando. Ela protetoramente agarra os dois garotos e usa o corpo como escudo. O agressor levanta o punho para lhe desferir um soco, mas se acovarda e acaba por cair no chão, se arrastando para longe dela. Ao reconhecer Suzu como Belle, Kei a agradece, ele a ama por cuidar dele. Tomo, Belle e Kei se abraçam. O irmão mais velho foi inspirado por Suzu a manter sua posição e encarar os desafios de frente. Ela retorna, reencontra seu pai e os dois estão bem pela primeira vez em anos. Os companheiros pedem que ela cante e revigorada e animada ela aceita. Desta forma com ar renovado para os envolvidos o filme se encerra.

Figura 9 – Cartaz de Belle



Fonte: <https://www.ehjapa.com/blog/animacao-belle-2021-arrecadando-mais-de-us-65-milhoes-mundialmente>

3.13 Análise ao Filme Bem-Vinda a Quixeramobim

O filme se inicia mostrando uma interação entre a protagonista, Aimée e seus seguidores, algo bem típico da internet popular. Ela faz uso de gírias e jargões das redes, recomendações para a seguirem ativarem o “sino de notificações. Está completamente maquiada, animada, enquanto uma tela mostrando os comentários de seus seguidores aparecem. Enquanto ela está gravando, ela nota uma algo estranho, seu pai sendo levado por dois oficiais da justiça. Muitas foram as infrações cometidas por ele, ela não tem mais dinheiro, tudo foi apreendido.

Conversando com o advogado ele lhe revela que ela sequer poderia vender os quadros da casa pois eram “semi-legítimos”, mas que através de um esquema, mesmo que a casa estivesse interdita, ela poderia passar pelo menos uma hora cronometrada para entrar em sua casa e retirar o que ela achasse de valor. Ela procura o mais rápido possível, contudo, nada havia que pudesse lhe trazer algum ganho, nem mesmo no cofre. Derrotada, ela se deita em sua cama, e se depara com a foto de uma fazenda, se recorda que sua mãe antes de se casar, tinha uma propriedade em Quixeramobim no Ceará. Ela arruma as malas e dispara para a propriedade de sua mãe.

Aluga um carro, mas de sua vida luxuosa de ostentação para as redes sociais, ela já encara um choque, o veículo não está nas melhores condições, e ela não entende seus termos e expressões, ela demonstra estar sem jeito para encara a nova realidade. Durante o percurso, ao comprar comida de estrada, passa mal com os itens comprados. Quando vai ao posto para ter acesso ao banheiro, pequenos mal-entendidos de comunicação continuam acontecendo, e ela ao adentrar o recinto, encontra o cômodo em estado decadente, repleto de frases riscadas, pichadas, nas paredes, marcas marrons de dedos nas mesmas, e um vaso sanitário em terríveis condições. Após o uso, ao dar a descarga, o conteúdo de dentro se derrama e ela colocando as mãos e os pés nas extremidades do lugar e escala para evitar se sujar.

Ela grita por socorro, e quando o frentista aparece se impressiona, não só pela habilidade de ter conseguido usar o assento naquelas condições (suspensa), mas ainda mais por ter conseguido se vestir. A *influencer* é carregada por ele nas costas, e parte de seu aplique, confundido por uma peruca, fica no rapaz. Ela retorna e aquela pose mais educada que ela vinha sustentando mesmo nos primeiros momentos da crise, depois do estresse da situação, se perde e ela o xinga, chocando o funcionário.

Para completar os dissabores, o carro apresenta problema no meio da estrada, mas quando avista uma caminhonete se aproximando, ela se coloca a frente do veículo e embarca. Muitas figuras que aparecerão ao longo do filme se mostram. Seus jeitos e forma de falar, sua postura, são muito diferentes do que a Aimée está acostumada, e para arrematar com expressões que ela desconhece, e abordagens diretas, além de hábitos que não reconhece como muito higiênicos, como compartilhar comida com desconhecidos e comer uma manga que havia caído no chão da caminhonete. Mas, eles se mostram mais receptivos a ela, e apesar do contraste, ela consegue se sair bem no meio deles, e recebe suas gentilezas.

Aimée chega finalmente, um cartaz com o nome de uma marca de cerveja, pode ser visto “Kool Bier”, e escrito estão palavras os acusando de roubo e pedindo para que devolvam o que lhes pertence. Ela precisa de um local para dormir e ao encontrar uma “pousada”, apesar dos indícios, não percebe que se trata de um estabelecimento +18. Os termos e interações continuam a confundi-la, onde as residentes e profissionais, Shirleyanne e Gilda acreditam que ela está lá por uma vaga de emprego, e ela só quer um quarto. Entre mal-entendidos e dificuldades pelo local está em condições precárias, ela consegue passar a noite.

Quando acorda, um rapaz desconhecido está ao seu lado, olhando para ela fixamente. A garota se assusta, e o ameaça com uma cabaça, mas ele não se intimida, na verdade, ele conhecia a influencer, era um de seus seguidores. E observamos que Eri, é um nome que nos foi apresentado no começo da película, ele estava entre os comentários com os quais Aimée havia interagido. Todos recebem a garota para o café da manhã com muita pompa, estavam empolgados com sua presença no local. Quando ela mostra a foto do terreno de sua mãe, e os personagens reconhecem, também descobrem que possuíam um vínculo, a mãe de Aimée, France, conhecia a dona do estabelecimento e era muito querida com a mesma, o que se torna um choque quando descobre que France havia morrido quando a menina era pequena. Revelam que havia um outro morador na propriedade e Aimée acompanhada por Eri vão direto para lá.

Encontram morando lá um homem de nome Darlan, que alega que a casa pertence a ele, e que tem os documentos no cartório, Aimée o confronta, aquela casa pertencia à família dela, e que ninguém a roubaria. Com a promessa de que ações seriam tomadas a dupla vai embora. Eri tem grande admiração por Aimée, sua beleza e humildade em utilizar um celular rachado mesmo sendo alguém de estirpe. Não tem consciência da situação financeira da garota. Ao ligar para o seu advogado, este diz a ela que está abandonando o caso por causa da falta de pagamento dos honorários, apesar do pai dela ter ajudado, com apoio financeiro, a edificar aquela firme.

Em um ato de esperteza, a influencer diz que a propriedade vale milhões e prontamente, mesmo sem os honorários, o advogado retoma sua causa.

Aimée recebe notificações dos fãs, mas ela está aflita, ela disse que sairia em uma viagem sabática de nível internacional, era o nível esperado por eles, não estar em Quixeramobim. Eri tem uma ideia, eles iriam para várias localidades perto da cidade e fingiriam. Procuravam por paisagens que se assemelhassem a de outras partes do mundo. Troca de vestimentas, ângulos, filtros, *hashtags*, edições, tudo sendo utilizado para as fotografias. Desta forma Aimée foi para China, Portugal, África, Estados Unidos, França, Cuba, Tailândia, Marrocos, México, Itália. O laço entre ela e Eri se estreita, ele cuida dela em todas as situações, a dirige, falsifica até mesmo pinturas rupestres com tijolo.

Retornam para o estabelecimento e Darlan mais uma vez os afronta, ele agirá contra ela, na manhã seguinte. Mas eles não se acovardam, depois de deixá-los, reparam que o palavreado da moça está mudado ao utilizar expressões da região, o que faz com que até mesmo repreendam Eri. A garota cada vez mais está incorporando e sendo incorporada a Quixeramobim. Em um bar local Darlan desabafa com os amigos, está com medo de perder a casa e neste momento vemos que ele possui um interesse romântico nela, a acha linda.

As pessoas que nos foram apresentadas no pau de arara retornam para a narrativa, eles visitam Aimée e alegam que apenas ela seria capaz de ajudá-los, por recomendação de Eri. Pediram para que com o alcance dela na internet, a influencer denunciasse que a empresa “Kool Bier, a cerveja da família brasileiras” era a responsável pela falta de água na região, que desde que havia se instalado por lá, viviam sem a água, e foram até mesmo obrigados a procurarem outras profissões. A protagonista topa. Aimée e Eri vão até a fábrica, ela se encontra com o Eron, o responsável pela marca. Tenta persuadi-lo com seu número de seguidores para que ela se torne a nova garota propaganda da cerveja. Mas isso não funciona, ele sabe que ela está com os habitantes da região. Contudo em um tom íntimo, ele fala de uma contraproposta. A celebridade tenta seduzi-lo e nesta abordagem, o filma em segredo em uma situação constrangedora e o deixa.

Dr. Alexandre liga, ele precisava de um favor dela, iria passar os dados de uma conta e sua senha, enquanto isso, imagens são mostradas dos funcionários da firma correndo, em polvorosa, tentando se livrarem de documentos e são enfim pegos pela polícia. São mostradas

mais interações entre Eri e Aimée que demonstra gostar muito do amigo. Eri é chamado por Shirleyanny para que coloquem bacias do lado de fora para tentarem coletar água da chuva.

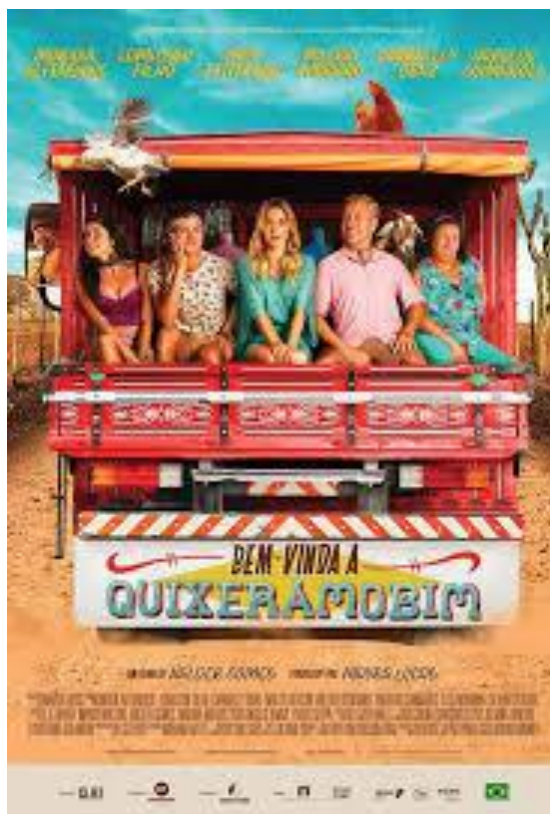
Mas, mais uma vez suas esperanças são em vão e a chuva não vem. Aimée sai para a noite em Quixeramobim, e encontra no bar Darlan, eles dançam e flertam. Quando a garota acorda com Darlan do lado, se espanta e demonstra arrependimento. Três crianças chegam na propriedade ocupada pelo rapaz, dava aulas para elas por isso não poderia se desfazer da casa. Vão juntos até um local seco, onde costumava ficar a água do rio, que só poderia ser desviado passando pela propriedade da mãe de Aimée, o que a deixa pasma e aturdida com a situação. Existia até mesmo um esquema entre os envolvidos com caminhão pipa e a Kool Bier para venderem a água para a população a preços absurdos. Gilda mostra a Aimée uma foto dela e da mãe da moça juntas, ela tem muito orgulho tanto de uma quanto de outra, pois Aimée é tão gentil quanto sua mãe. Neste momento terno, Aimée dá uma “repaginada” na senhora e faz o mesmo com Shirleyanny e Eri, eles comemoram.

Os envolvidos na conspiração contra a Kool Bier se juntam para armar um plano contra a empresa de cerveja, animados com a nova esperança, eles seguem em frente. Aimée recebe uma ligação do seu pai, ele está solto, tomando champagne a bordo de um jatinho. Está relaxado, falando com tranquilidade, pergunta para onde eles deveriam ir, ela poderia tirar seu ano sabático. Ela recolhe as malas, e vai embora. Eri fica surpreso e indignado, já Shirleyanny, e Gilda, apesar de tristes entendem sua partida e lhe desejam o melhor. Contudo, ao chegar na rodoviária, ela se dá conta de que aquela situação era errada. Ela confronta seu pai, ele jamais verá sequer a cor do dinheiro da conta que lhe pertencia. O pai, passa então a um comportamento hostil, nesse momento ela rompe com ele.

Os membros de Quixeramobim que faziam parte do plano, à noite fora até os arredores da fábrica onde faziam uma *live* para denunciar as falcatruas da Kool Bier, o roubo da água, as mazelas que vivia a população, o roubo e falsificação da propriedade da mãe de Aimée. Em meio a confusões, Aimée chega de mototáxi, ela ajudaria seus companheiros. Começa a utilizar suas redes sociais para divulgar a denúncia, utilizando a como instrumento para seus propósitos. No entanto, a polícia chega e leva todos presos, até mesmo a criança. Apesar de se demonstrar reticente em aceitar o retorno de Aimée, ela é bem recebida pelos moradores e enquanto estão na cadeia, depois de anos sem chover, as gotas de água começam a desabar. Devido ao alto volume de chuva, a barragem ilegal da Kool Bier desmorona e a água volta para seu lugar de

direito. Quando os habitantes são liberados, encontram a cidade deserta, todos estavam se divertindo no rio. Darlan e Aimée se beijam.

Figura 10 – Cartaz do Filme Bem-Vinda a Quixeramobim



Fonte: <https://www.ingresso.com/filme/bem-vinda-a-quixeramobim>

3.14 Análise do Filme Influencer de Mentira

A tela inicial desta comédia satírica já se inicia com o aviso: “Este filme tem luzes que piscam, trauma e uma protagonista feminina altamente desagradável”. “Você já quis tanto ser notada que já nem ligava mais pelo que seria?” A cena inicial mostra um quarto terrivelmente bagunçado, entulhos e mais entulhos. A protagonista a editora e jornalista Danni Sanders é apresentada de olhos vermelhos em expressão de lamento com marcas de lágrimas. Todo conteúdo que envolve seu nome é pejorativo. Muitos vídeos de pessoas falando mal de Danni Sanders são mostrados, alguns desejando sua morte, outros a repudiando, qualquer coisa de ruim, associavam a Danni Sanders. “Cuidado com o que você deseja.” É o aviso dado pela

protagonista. Enquanto as imagens se desenrolam, ela evidencia seu desespero para ser amada. Já neste primeiro momento, podemos ver em Danni, o desespero e busca por amor, aceitação mencionados pela autora Paula Sibila, como afirma a autora:

O rebento que surgiu dessa metamorfose é, acima de tudo, uma subjetividade que deseja ser amada e apreciada por seus pares, não exatamente por seus superiores nas antiquadas hierarquias das instituições disciplinares. Por isso, os sujeitos assim configurados buscam desesperadamente a aprovação alheia. Com esse objetivo, procuram tecer contatos e estabelecer relações íntimas com outros, tentando seduzi-los com o brilho de sua vida singular. (SIBILA, Paula, 2016, pág. 304).

A partir desta, declaração íntima da personagem, pulamos para o passado, para uma conversa entre Danni e sua editora, dois meses antes. A matéria era intitulada “Por que estou tão triste.” Mas era tudo muito superficial e de mal gosto. Denotava uma terrível insensibilidade. Entre reclamações sobre trivialidades como não ter dinheiro para comprar um chá decente, a vontade de ter uma sala no trabalho, um lamento por não estar no 11 de setembro era mencionado de forma banal. Como esse trauma foi um momento único para os “zillennials”. Ela menciona que gostaria de ter estado lá, para ter esta experiência única, sendo assim classificada com um teor de sem noção, de péssimo gosto. O tom da editora é estridente. Sanders era uma editora de fotos, não era tarefa dela escrever. Já sua colega Harper ao entrar, recebe muitos elogios. Entre os funcionários do escritório, um deles chama atenção e principalmente a de Danni, se chama Colin, um blogger sobre ervas, maconha. De cara, como um dos pontos de comédia mais bruta do filme, um de seus colegas para pela protagonista e solta um: “Ele não tá nem aí para você”, sem a menor das simpatias. Por mais grosseiros que alguns colegas possam ser com ela, a editora não aprende nada com isso, e ela mesma é grosseira com outros que não a interessam, como um deles que ela insiste em chamar de Kelvin. Para acentuar o quanto ela consegue ser desagradável. Danni deleta o artigo.

Danni tenta forçadamente se enturmar com colegas de trabalho, mas falha miseravelmente, suas tentativas são tão desesperadas, que eles se esquivam de cada uma delas. Ela então liga para sua mãe, que a dispensa por uma reunião do clube do livro. No metrô ela é acalentada por vídeos de *influencers*, isso a deixa melhor. Outro indício de sua condição, são os comprimidos que ela toma. Ao ir tomar um latte, Colin aparece por lá, não a reconhece, acha que é uma fã. Sua interação com ele é constrangedora, sempre tentando se encaixar. Ele mal presta atenção nela. Em um ímpeto de chamar a atenção dele ela inventa um retiro de escritores na semana que se seguiria, em Paris. Finalmente o colega parece notá-la, e pede uma foto do retiro.

O efeito das drogas finalmente a alcança, e apesar disso, ela se dá conta do que tinha feito. Olhava para fotos de Colin em vários países, era isso que atraía curtidas, que despertava atenção. Criou um site e postou vídeos, comprou baguettes, assistiu vídeos de maquiagem. Montagens e mais montagens. Pijama e besteiras. Colin finalmente passa a seguir seu perfil. Depois de dias mentindo, em um deles, seu celular descarregou então uma enxurrada de mensagens. Uma ação comandada por terroristas em Paris pela manhã as 9:13, atingira os principais pontos da cidade: Champs èlysées, Louvre, Centre Pompidou e o arco do triunfo.

Seus pais ligam em pânico, se oferecendo para ligar para o agente de viagens. Sua avó, até a babá que a seguia devido a sua nova popularidade nas redes. Nenhum grupo terrorista havia se proclamado como autor dos ataques. Apenas uma pessoa suspeita foi vista. Colin envia: “Espero que esteja bem.” Age como se estivesse bem depois do perigo em seus stories. Aumenta o número de visualizações. Vai para o aeroporto como se estivesse chegando, com uma boina vermelha. Seus pais chegam, estavam chorando, jornalistas tiram fotos da família, ela não para de olhar para a câmera. É paparicada pelos pais.

Assim que pisa no escritório, com uma nova atitude, todos os olhares são para ela. A cumprimentam. Susan aparece e se mostra solidária. Danni está cercada de pessoas querendo ouvir seu relato. Mesmo no artigo, sua escrita ainda é frívola, ela mesma era sua própria heroína. No metrô, luzes piscam, ela fica tensa. Ouve sussurros. Em seu celular chovem mensagens ininterruptas no Instagram. Ela pesquisa sobre sobreviventes de bomba, procurando por ideias. Vai até um grupo de apoio para pegar depoimentos. Faz anotações. Durante os relatos, ela apesar de anotá-los, não demonstra tanto interesse, até que falam sobre suas perspectivas de mundo, como depois de tais experiências, havia mudança de cores, um deles enxergava em roxo, outra em vermelho. Monocromático. Quando perguntado a ela, parte de sua personalidade acaba por ser exposta sem que ela se dê conta. Cinza. Uma espécie de vazio e solidão dentro dela que nem mesmo ela entende. Quando falaram sobre a próxima visita, por dentro, ela desdenhava, não vinha mais. Uma das garotas, Rowan, era uma celebridade, ativista antiarmas, poetisa e *influencer*. Parece emocionada de verdade ao ouvi-la.

Danni vai se encontrar com Rowan, e fica falando sobre as reações das pessoas, a respeito de seu sofrimento. Em cada oportunidade que encontra tenta persuadir Rowan a ajudá-la a escrever seu artigo, fica o tempo inteiro evidente demais. Rowan tinha talento para declamar palavras, então ela é insistente nesse ponto. Incisiva. Rowan a leva para o chamado “*Rage space*”. Onde devem descontar suas frustrações em objetos que fossem quebrar, mas ela não está com raiva, mas dormente. Para escrever ela tem de ser verdadeira, atacar direto. Sua dor é

sua maior força. Harper é a única que não está nessa onda. Rowan é mostrada sofrendo com o alarme da escola. A *hashtag* #Eu não estou bem. Vira uma das mais populares. Seus números vão subindo. Muitos são os stories de pessoas dizendo que não estão bem. Algumas delas vistas no começo do filme atacando Danni.

Ela volta para o grupo, está superanimada, celebridades estão compartilhando sua *hashtag*. Rowan a alerta para o perigo das maldades online. Ela torna a escutar sussurros, outra vez. “Não seja o cara mal”. Frase estampada em um cartaz com o suspeito de capuz que a assombra. Ela vai ganhar uma sala. Harper faz perguntas a ela sobre o dia do atentado, desconfiada. Danni vai em ma festa convidada por Colin. Glamour, fotos, Colin até quer um abraço. Anuncia o nome dela para todos. Lhe entregam uma boina vermelha brilhante sua marca registrada. Mesmo naquele ambiente festivo, fica vendo imagens de mímicos e do cara de capuz. Ela vai embora da festa e em uma quadra, vê Rowan. Os meninos do grupo estão jogando. Ela se sente mais confortável com eles. Ela pela primeira vez parece realmente à vontade, se divertindo. Toca uma música sobre aproveitar a vida com seus amigos. “Ficar com você me faz perceber como são as pessoas boas.” Com eles, Sanders está em um ambiente limpo, e com exceção dela, sem fingimentos. Ela é compreensiva com Rowan, se importa com a menina, sua irmã e a perda desta. Sugere que ela e Rowan se apresentem juntas no próximo evento para que Rowan não fique tão nervosa, pela primeira vez, ela está pensando no bem de outa pessoa. As luzes da rua continuam piscando. E os sussurros.

No dia da apresentação, Rowan está nervosa. Cartazes com “Eu não estou bem” “Isso já basta”. Ela vê o encapuzado na multidão. Alguém joga bombinhas, e Rowan tem um ataque. Danni vivia para as câmeras não importava o quê, até a tragédia do atentado, não teve escrúpulos em usar, “Parem de tirar fotos.” É o que ela diz, suas câmeras amigas agora se tornavam abutres fofos e cruéis. Rowan, no hospital lamenta “Eu deveria estar dando exemplo. Se eu sou fraca, enfraquece tudo pelo qual eu luto. Eu vi aquilo e parece que voltei para a mesma cena.” Danni está desabando. Continua ouvindo Sussurros em francês. Harper aparece. Fala sobre as inconsistências na história de Sanders e lhe dá duas alternativas, ou a falsa *influencer* escrevia um artigo contando a verdade, ou ela mesma o faria. “Eu sou diferente agora.” alega Danni, mas não adianta. No artigo, revela o desejo de achar significado para sua vida e comenta sobre depressão. Transparência para o primeiro passo para a mudança. As notificações não param. Todos no escritório se voltando contra ela. Rowan vai atrás de Danni.

A ativista grita com a sua pretensa amiga na sala de vidro, com todos assistindo. Danni é mandada embora.

Voltamos para a cena do começo. Incitavam ódio contra a protagonista, mostrando até mesmo seu endereço para caso de haver algum serial killer que quisesse praticar. Todas as revistas tinham seu rosto na capa, eram hostis com ela na rua. O pai estava com dificuldades no emprego e estava recebendo ameaças de morte no trabalho. Ela pede chocolate quente como lhe fora oferecido na vez anterior, mas sua mãe, diferente da outra ocasião, apenas pega um pacote de marshmallow e os arremessa na mesa. Desativa a conta. Pouco mais de um mês, se integra a outro grupo de apoio. “Eu acho que eu não gosto muito de mim, eu acho que eu nunca gostei. Minha vida antes era tão fácil. Ninguém me encarava na rua, ninguém me expunha no twitter, ninguém se importava, e agora eu me odeio mais do que antes”. Danni disfarçada vai até um evento no qual Rowan irá declamar. Sua performance durante toda a execução expõe a sua dor, tristeza e mágoa pelo comportamento de Sanders, que ouve tudo com tristeza até o final. Não há perdão, nem mesmo ela tem certeza do que aprendeu com tudo isso.

Figura 11 – Cartaz do Filme Influencer de mentira



Fonte: <https://www.filmelir.com/br/film/20060/influencer-de-mentira>

3.15 Análise Categorical

Nas páginas a seguir serão analisadas as obras: Como parâmetro para analisar os filmes com uma maior versatilidade de prismas para comparativos: “A Rede Social” (2010), “Ingrid Vai Para o Oeste” (2017), “Buscando” (2018), “Privacidade Hackeada” (2019). “Em Busca da Fama” (2020), “Rede de ódio” (2020) “O dilema das redes” (2020), “#Sem Saída” (2020), Belle “(2021), “Bem-Vinda a Quixeramobim” (2022), “Influencer de Mentira” (2022).

Um dos passos primordiais para a análise de conteúdo é definir o campo. Entender a razão das escolhas que tomamos, a finalidade para qual estamos utilizando deste conjunto de técnicas que forma a análise de conteúdo. De acordo com a autora:

A análise de conteúdo é um conjunto de técnicas de análise das comunicações. Não se trata de um instrumento, mas de um leque de apetrechos; ou, com maior rigor, será um único instrumento, mas marcado por uma grande disparidade de formas e adaptável a um campo de aplicação muito vasto: as comunicações. BARDIN, Laurence, 1977, pág. 31).

A utilização deste conjunto auxilia o pesquisador. Os documentos e objetos de estudo dos investigadores são diversos, cada um possuindo sua nuance. Uma outra definição para a Análise de Conteúdo (AC), é de que a AC “é uma técnica para produzir inferências de um texto focal para seu contexto social de maneira objetivada” (Bauer, 2007, e: 1 apud Sampaio 2021).

Tal abordagem segundo os autores, deve se basear 1) no método científico para que assim possa ter crédito. 2) possuir uma unidade de análise ou unidade de coleção ou ambos; 3) ser quantitativa; 4) ser condensadora do conteúdo sendo verificado; 5) ser aplicável a todos os contextos; e 6) ter todas as características das mensagens disponíveis de forma que seu conteúdo possa ser analisado (Neuendorf, 2002 apud Sampaio 2021). Ela deve estar assentada em três princípios básicos da ciência, a saber: validade, confiabilidade e replicabilidade (*idem, ibidem*).

Através destes métodos utilizados o pesquisador deve, ou ter exatidão, ou pelo menos ser o mais correto possível para que assim os resultados da pesquisa sejam válidos. É necessário um conjunto de regras e lógica que ao serem aplicados por outros pesquisadores, produzam os mesmos resultados possuindo acesso aos mesmos materiais e critérios que estiveram à disposição do pesquisador original. Um método de pesquisa capaz de providenciar meios objetivos e sistemáticos para que seja possível a existência de inferências, como colocado por Downe-Wamboldt (1992), assim frisado no trabalho de Sampaio (2021).

Para isto, categorias devem ser criadas para desta forma, existir sentido nos dados e a interpretação que se poderá fazer a partir deles. São necessárias regras claras que consigam sustentar as condições escolhidas pelo pesquisador. É preciso que exista uma sequência de passos a se cumprir para melhor atingir os objetivos a que se propõem. Determinam os autores:

Primeira Etapa: pré-análise Nesta etapa, são desenvolvidas as operações preparatórias para a análise propriamente dita. Consiste num processo de escolha dos documentos ou definição do corpus de análise; formulação das hipóteses e dos objetivos da análise; elaboração dos indicadores que fundamentam a interpretação final. Segunda Etapa: exploração do material ou codificação. Consiste no processo pelo qual os dados brutos são transformados sistematicamente e agregados em unidades, as quais permitem uma descrição exata das características pertinentes ao conteúdo expresso no texto. Terceira Etapa: tratamento dos resultados - inferência e interpretação Busca-se, nesta etapa, colocar em relevo as informações fornecidas pela análise, por meio de quantificação simples (frequência) ou mais complexa como a análise fatorial, permitindo apresentar os dados em diagramas, figuras, modelos etc. (Bardin, 1977 apud Oliveira, 2008, p. 572 apud Sampaio, 2021 p. 62-63).

Variados são os requisitos para que sejam construídas as categorias. Devem ser homogêneas, ou seja, não devem ser amplas demais. Exaustivas, esgotar a totalidade do texto, exclusivas, que sejam passíveis de codificação, não devem classificar de forma similar ou idêntica em diferentes categorias. Também devem ser objetivas, diretas, que devem servir ao propósito da pesquisa e adequadas ou pertinentes a fim de proporcionar tal uniformidade de resultados que a análise almeja. Observadas essas três regras principais, a tipologia adequada será materializada na criação de categorias e códigos de acordo com os interesses da pesquisa, com a pergunta de pesquisa e mesmo com possíveis hipóteses a serem testadas.

Para a análise presente, os filmes foram separados em diferentes categorias para, a partir dela, ser possível uma interpretação de seus dados e entender como as redes sociais são retratadas nos filmes “Nerve: Um jogo sem regras” e “O Círculo”, tendo como parâmetro outras 11 obras feitas no período de 12 anos, sendo o primeiro: A rede social, lançado no ano de 2010 e o último: Influencer de mentira, no ano de 2022.

Ao analisar cada uma delas para melhor entender as dimensões de como as redes sociais são retratadas e utilizar de parâmetro para que a partir destes resultados, fosse possível determinar como eram retratadas as redes sociais fictícias: “Nerve” e “o Círculo”. As categorias escolhidas para conseguir abranger com maior precisão cada aspecto necessário para os resultados foram: “Envolvimento Dos Personagens Com As Redes”: como era o envolvimento

deles com as redes trabalhadas. “Consequências”: Quais foram os resultados que as ações dos personagens, por meio das redes sociais, desencadearam em suas vidas. “Recursos técnicos”, na qual, serão comentados os recursos utilizados nas películas para transmitir a mensagem desejada ao público. E por fim, “Desfechos”. Nesta categoria, foram divididos em desfechos abertos e fechados, entre aqueles que dão escopo para a imaginação dos telespectadores e aqueles que amarram a história permitindo que se deduza o destino certo dos personagens.

Envolvimento Inicial dos Personagens com as Redes	Consequências	Recursos Técnicos	Desfechos
Desenvolvedores <i>Influencers</i> Aficionados Usuário Regular	Relacionamentos abalados Tentativa de Suicídio Homicídio Ameaça Briga Perseguição Luto Solidão Prisão Monitoramento de Dados Polarização Manipulação Exposição Sequestro Libertação Paz Confraternização Autoestima Conexões Agressão	Trilha Sonora Diálogos Estrutura da História Imagem	Abertos Fechados

3.15.1 Envolvimento Inicial dos Personagens com as Redes

Em “A rede social”- Zuckerberg foi o desenvolvedor da rede social :O Facebook. Nerve um jogo sem regras: A protagonista Vee, era uma novata no Nerve. Passou de observadora a jogadora/celebridade. Em “O círculo”: Mae era funcionária da empresa “O Círculo” e então se tornou sua garota propaganda No filme Ingrid vai para o oeste: Uma aficionada por redes sociais, queria a vida das redes Buscando: David é um homem comum, tem contato com as

redes, mas sem extravagância. Privacidade hackeada- David Carroll é um cidadão comum que possui redes sociais. Brittany Kaiser era diretamente envolvida com a empresa Cambridge Analytica “Em busca da fama”- Arielle é também aficionada por redes sociais,, acreditava que a fama delas mudaria sua vida “Rede de ódio”- Tomasz trabalhava diretamente com as redes em termos antiéticos. O dilema das redes- Os participantes eram ligados a áreas das redes sociais. Ex-funcionários de grandes empresas. O personagem Ben, é um adolescente viciado nas redes. #Sem Saída- Cole é um grande *influencer*. “Belle”- Suzu se tornou uma grande popstar no universo de “U”, que a ajudou a se libertar. Em “Bem-vinda a Quixeramobim”- Aimée é uma *influencer*. Em *influencer* de mentira- A personagem trabalhava com fotos de revista e era completamente viciada por redes sociais. Aspirava a ser famosa e amada através delas.

Em Nerve: Um jogo sem regras, esta rede, mesmo no início do filme quando é colocada como empolgante e libertadora, em uma premissa que mesmo sendo simples, é duvidosa. Ao ver os exemplos daqueles que utilizavam tal plataforma, a atitude e cegueira de Sydney, a amiga da protagonista Vee, sua fome por seguidores, chamar a atenção só com o intuito de ser validada, acabam por fazerem alusão as palavras da professora Paula Sibila acerca desta realidade, sugere a autora:

Nesta cultura das aparências, do espetáculo e da visibilidade, já não parece haver motivos para mergulhar naquelas sondagens em busca dos sentidos abissais perdidos dentro de si mesmo. Em algum lugar disso, tendências exibicionistas e performáticas alimentam a procura de um efeito: o reconhecimento nos olhos alheios e, sobretudo, o cobiçado troféu de *ser visto*. Cada vez mais, é preciso *aparecer* para *ser*. Pois tudo aquilo que permanecer oculto, fora do campo da visibilidade – seja dentro de si, trancado no lar ou no interior do quarto próprio – corre o triste risco de não ser interceptado por olho algum. E de acordo com as premissas básicas da sociedade do espetáculo e da moral da visibilidade de conexão, se ninguém vê alguma coisa, não há como garantir que isso de fato exista. (SIBILA, Paula, 2016, pág. 151).

Na categoria: Envolvimento Inicial Dos Personagens Com As Redes, foi assim escolhido para entender qual era a relação deles com as mesmas. São variados personagens de vivências distintas, com suas semelhanças e discrepâncias, cada um tem a sua forma de se relacionar com as redes sociais. Sua conexão, a forma como se envolveram com elas e o que significavam para eles. São plataformas, aplicativos que estão presentes no cotidiano, mas a forma como se tem acesso a elas e a maneira como interage, afetam cada indivíduo em níveis gerais e particulares. Chegaram aos personagens de muitos jeitos, seu grau e teor.

De acordo com JUNG (2017), os arquétipos são figuras que se repetem no imaginário humano, aqueles personagens que nós conseguimos identificar quando os vemos nas histórias, o mocinho, o vilão, o bêbado, o amigo engraçado, todos fazem parte do imaginário da humanidade. O envolvimento dos personagens com as redes apresentadas em seus filmes ajuda ao espectador a melhor entender seu contexto, como foi que o personagem se ligou àquela situação. Nessa categoria foram identificados como desenvolvedores, que estavam por trás dos bastidores, atuando na elaboração, propósito, na raiz destas redes, quem as tornava o que eram. Também *influencers*, aqueles que trabalhavam exibindo sua imagem e sua vida perante o público, cujas decisões e falas podiam ecoar por eles. Aficionados, personagens cuja vida e aspiração, desejo e obsessão girava em torno das redes e sua forte influência. Assim também, usuários regulares, pessoas comuns que tinham, usavam redes sociais, mas não eram viciados nelas. O *backstory* de um personagem se torna uma ferramenta importante para situar o público, este contato do personagem com as redes, ilustra as várias maneiras que as redes conseguem adentra a casa e a vida das pessoas, esteja ela em determinada posição referente a elas ou em outras. (Feccomandi, 2025)

Singrando entre as películas, temos a oportunidade de observar personagens distintos com diferentes *backgrounds*, alguns deles tinham apoio familiar, amor, pessoas queridas que se preocupavam com eles, outros mesmo que possuísem membros preciosos em suas famílias, apresentavam uma relação deturpada que cicatrizaria ou não no decorrer da história. Parte deles também vinha de lares disfuncionais ou estavam sozinhos. A relação entre eles e o mundo que os cercava variava. A conexão, a razão de utilizarem redes sociais, o que buscavam, é um dos principais elementos destas obras e a maneira como se envolveram com a internet e suas funções neste meio foram peças fundamentais para o desenvolvimento da trama.

Ao longo de cada uma destas histórias, foi possível ter acesso à ângulos e funções distintas, não só através dos personagens principais, como nos coadjuvantes e até mesmo figurantes. Os aficionados são pessoas cujo condição de interação com a internet era o vício, a dependência, a obsessão pelo aparelho e suas redes. Precisavam deles para se sentirem parte de algo. Através das telas encontravam supostas realidades magníficas que para eles era um escape de suas próprias vidas. As redes eram seus guias e objetos de reverência. O que era dito neles era verdade e o valor de uma pessoa era medido pelo número de seguidores.

Sua existência só era válida se fossem notados, amor era o equivalente a “likes” e inscritos. A dependência se manifestava de várias maneiras, sob infíndos aspectos. Casos de Nomophobia (medo de ficar longe do aparelho celular) são evidenciados em algumas delas. Em “O Dilema das redes”, a filha mais nova da família fictícia do docudrama, em menos de dois minutos tem a atitude drástica de quebrar um cofre de vidro com um martelo tamanho era o desespero. No entanto, sua expressão é séria mesmo naquela situação, já estava condicionada e nenhum preço era alto demais para ficar junto das redes. A garota sequer tentara descobrir a senha ou implorar para a mão. Sua atitude é fria e decisiva, e logo que o faz, pega o dispositivo como se nada tivesse acontecido e marcha em direção ao quarto. Apesar de tudo aquele seu mundo querido, não lhe era oferecido alento. Comentários maldosos eram direcionados à garota que se comparava à outras meninas. Mesmo que a fizesse mal, não era capaz de desgrudar da tela. O resto da família também apresentava dificuldades, os pais nem sabiam mais como jantar sem os celulares de companhia e Ben, durante o período que ficou sem o aparelho, estava desolado, como se não mais houvesse um propósito de vida.

Danni Sanders, Arielle, Ingrid, estas personagens viviam com os celulares perto delas. Suas vidas só apresentavam significado quando validadas pelo meio. Sanders tinha um quadro de depressão não diagnosticado, a moça estava ávida por amor, por ser querida. Todos tinham vidas melhores do que a dela. Viajavam, eram celebrados quando apareciam, elogiados, andavam em grupos animados, eram cultos, chiques, requisitados, enquanto ela sempre era renegada e desprezada. Sua ânsia por carinho e reconhecimento a levaram para esta eia de mentiras que se tornou sua vida, culminando nos eventos catastróficos que se seguiram.

Arielle, uma garota problemática, que tem completa reverência e vício pelas redes. A protagonista vê nas redes um sinal cósmico do que deve ser seu futuro. Sempre chegando o número de curtidas e seguidores, também em constante comparação com as outras pessoas. Invejava suas vidas e odiava a sua própria, sua mãe, padrasto, amigos, ambiente. A cidade pequena aterrorizava Arielle.

Era pequena para suprir seu sentido de existência e sua megalomania, que embora ansiasse pelo estrelato e sua missão para o universo, se encontrava condenada as suas circunstâncias, sempre querendo por mais. Sua sede de sucesso e fama eram tamanhas que mesmo que tivessem gravado um vídeo da garota apanhando e perdendo a luta, ao invés de vergonha ou raiva, ela se sentia orgulhosa do acontecido. Quando os roubos começaram, foi

esta ambição que levou Arielle e Dean a postarem seus crimes. A performance a empolgava, e com o endosso dos seguidores, via sua chance de brilhar.

O que acarretou em abordagens mais violentas e em maiores riscos. Seu frenesi em não deixar que seus fãs os abandonassem condenou os dois em outras circunstâncias. No roubo à uma loja de conveniência que falhou e esta levou um tiro, e em que perderam o todo o dinheiro que haviam conseguindo e sendo alvos de uma perseguição policial. A outra foi no assalto ao banco, na qual lhe custou tanto sua liberdade, quanto Dean, morto por policiais, que souberam do crime através das redes de Arielle que estavam filmando a ação em tempo real.

A protagonista de “Ingrid Vai Para O Oeste” tinha problemas psicológicos, baixo autoestima, estava carente de afeto. Sua relação com sua mãe sempre fora de indiferença e não possuía qualquer outro amigo. Projetava então nas celebridades e perfis virtuais o alcance para o que tanto almejava. Era uma mulher solitária, em uma situação financeira ruim, detestada pelos que a conheciam. Nas redes sociais encontrava esta fuga que a animava. Queria ser como as pessoas que via na internet.

O pouco de atenção que recebia, que seria comum mesmo entre desconhecidos, era o suficiente para que ela se “afeiçoasse” a quem o tivesse feito, logicamente, se esta pessoa fosse glamourosa o suficiente para interessá-la. Uma curiosidade é que o personagem Dan, o tempo inteiro, a trata com afeição. No entanto, nele era entediante para a mesma que chegava a destratá-lo, ele não tinha o glamour necessário, como a influencer Taylor. Esta, mesmo quando não demonstrava consideração por Ingrid, ainda a tinha nas mãos, como um cão fiel que não se afasta nem quando maltratado.

Um das formas de interação dos personagens com a rede é o posto de *influencers*. Como mencionado no decorrer desta pesquisa, são indivíduos que produzem conteúdo para as plataformas trabalhadas. Pessoas que se tornaram celebridades utilizando as redes sociais como veículos. Nesta vertente, o protagonista Colin de #Sem saída, é um personagem que ilustra bem o conflito de personalidade entre a pessoa real e a imagem que ela projeta como produtor de conteúdo.

Colin em sua intimidade fala de forma mais reservada, calma, alguém como qualquer outro é capaz de ser. Mas, quando a câmera de seu smartphone é ligada, ele age de forma vibrante e enérgica, extrovertida e matreira, com um tom artificial que contrasta em demasiado

com sua forma habitual de se expressar, a ponto de causar desconforto nos telespectadores. Nem ele mesmo sabe exatamente como agir sem as câmeras. Como mostrado no trecho em que durante a noite sem conseguir dormir, sua solução é gravar vídeos. Mesmo sua namorada tem receios à seu respeito.

Taylor, personagem de “Ingrid Vai Para O Oeste” demonstra uma vida empolgante e feliz nas redes, no entanto ela mascara seus problemas reais, nos quais ela está tão perdida que seu próprio marido acha estranho de tão absorvida que fica em suas ilusões e frivolidades. Sloane, amiga de Vee em “Nerve: Um Jogo sem Regras” é uma estrela em Nerve, não importam as consequências, o quanto algo seja temeroso ou vexatório, para se provar para as pessoas, curtir a adrenalina e ganhar a recompensa monetária, Sloane aceita tudo. Quanto mais ridículo melhor

Aimée de Bem-Vinda a Quixeramobim é uma *influencer* estilo de vida. Sua situação inicial é abastada, ela é querida entre seus fãs que a idolatram. Ela tem de aprender a se virar sem seu dinheiro depois de seu pai ter os bens confiscados pela polícia devido a acusações. O caso de Aimée é um dos menos severos, apesar de suas circunstâncias, a moça não se mostra uma escrava inerente das redes. Sente falta das comodidades, mas isto não a faz entrar em colapso, nem a impede de aproveitar os momentos.

Outro tipo de envolvimento é o que aqui chamamos de “usuário comum”, uma pessoa que embora possuísse contato com as redes, estas eram só mais um elemento de seu cotidiano. Em Nerve, Um Jogo sem regras, Vee era apenas uma adolescente, mexia nas redes sociais. As utilizava sem grandes vícios. Contudo, o Nerve que conheceu através de sua melhor amiga apresentava dinâmicas diferentes, misteriosas e perigosas. Assistir fazia da pessoa um observador, uma função colocada como comum para pessoas comuns, instigada pela raiva e pela adrenalina, optou por alterar para participante. Ao longo dos desafios que de fato, instigavam a garota pela novidade, fazendo aflorar um lado mais ousado, ela se torna uma das principais estrelas do *Nerve*.

A protagonista Mae Holland, de “O Círculo” era, assim como Vee, uma garota comum, conseguiu finalmente um emprego na empresa que tanto admirava, e depois de uma experiência de quase morte, na qual foi salva pelo fato de estar sendo filmada por uma câmera espiã do “Círculo”, que se tornou escopo para os pretextos de seu chefe, passou a ser garota propaganda e grande defensora da vigilância 24 horas. David de “Buscando” é um homem comum, um pai de família que utiliza as redes sociais sem maiores vícios, os utiliza como ferramentas para se

comunicar com sua família, registrar fotos, guardar documentos importantes. Até que através das redes perde e recupera sua filha. Nesta película não é trabalhada a figura o *influencer*, mas a da pessoa do dia a dia que possui contas nas redes sociais e outras plataformas digitais.

Tonmaz, é um estudante que aparenta ser comum. Utiliza as redes para dar vazão à sua obsessão por uma garota e como ferramenta de manipulação em todos os âmbitos da vida. É ele quem as dobra de acordo com seus objetivos. exemplifica bem:

Na linha de desenvolvedores, indivíduos que trabalham nos bastidores da rede para que outras pessoas as usem. Ficam atrás das telas para, desta forma, atingirem seus objetivos. Zuckerberg tinha grande afinidade com redes possuindo até habilidades de hacker, que utilizou para atacar a ex-namorada ao criar um site. É o criador do Facebook, seu desenvolvedor. O vício de Zuckerberg não estava em utilizar a rede como entretenimento, mas como uma aspiração e legado, embora em outra posição que não um usuário comum, este deseja a fama e o sucesso, a vida que idealiza como quem tem um perfil regular.

Em “Privacidade Hackeada”, documentário que envolve o professor David Caroll, um professor cuja matéria era mídias digitais e trabalhava como desenvolvedor de aplicativos. O professor era familiar a este universo, por este motivo, ele é impulsionado como cidadão, usuário das redes, a tentar recuperar seus dados. Na obra também conta com a presença de Brittany Kaiser era uma funcionária de alto escalão da Cambridge Analytica, envolvida no escândalo da posse de dados. As perspectivas dela como alguém de importância no meio, o encanto que não só revolvia aqueles que usavam as redes, mas aos que estavam por trás delas e suas intenções.

Também trás culpa e arrependimento, ao se afastar daquela vida, ansiava por paz. No entanto, uma vez nesta camada, é difícil de sair. Fica em constante movimento, existem muitas pessoas que não estão satisfeitas com ela. Angústia é um outro sentimento que transborda dela através das telas. Uma figura que deseja a redenção e é colocada como alguém a disposição da justiça para que a posse dos dados não propague, por parte das empresas tecnológicas, danos ainda maiores ao mundo real.

Em “O Dilema Das Redes”, a maioria dos participantes são ex-funcionários, acionistas de grandes empresas que cansados do meio resolveram trazer à público a conduta antiética por trás da apropriação de dados. Assim como no caso de Brittany Kaiser, aparecem no documentário para trazer à luz problemas dos bastidores e objetivos e consequências nocivas das grandes empresas de tecnologia para o mundo. Especialistas com influência de renome que estiveram diretamente ligados com as plataformas digitais que tantos de nós usamos. A perspectiva que trazem é por um lado, pragmática. Não são aversos à tecnologia, no entanto, acentuam ressalvas quanto ao uso das mesmas, dos termos de condições. Se posicionam, quanto aos problemas originados pelas mesmas. Taxas de baixa autoestima nos usuários, desenvolvimento de distúrbios psicológicos, polarização, oligopolizações da informação dos dados dos usuários.

3.15.2 Consequências

Na categoria “Consequências”, traz o que aconteceu com os personagens da trama, o impacto negativo que ocasionou nas histórias. Obstáculos, empecilhos e resultados que trouxeram tristeza, infelicidade para os personagens, e aqueles ao redor deles. Estão nas consequências negativas: Homicídio, ameaça, briga, perseguição, luto, solidão, prisão, monitoramento de dados, polarização, manipulação, exposição, sequestro, agressão e tentativa de suicídio. Entre elas, também estão: libertação, autoestima, conexões e paz;

Na rede social, Zuckerberg é processado, suspenso e ainda arrisca e perde a amizade de seu melhor amigo, sendo deixado por mais uma pessoa. Ele possuía o *Facebook* que viria a se tornar uma das redes sociais de todos os tempos, mas a que custo? Ainda, envia uma solicitação de amizade para Erika, precisaria da afirmação dela. Não estava sujeito a ter todas as suas vontades atendidas. A impressão que conseguimos ter é que ele não era um viciado comum em redes sociais na posição de usuário simplesmente.

Não era um adolescente aficionado, manipulado pela vontade alheia como tantos outros. Era ele quem controlava tudo dentro daquela rede, seu design, mecânica, o que valia alguma coisa ou não. Contudo sua obsessão se manifestava não como consumidor, mas como uma criatura consumida pela própria criação. Como muitas pessoas que abandonam as pessoas e o que realmente importa em nome de tal meio. A dinâmica entre a rede e ele era diferentes, mas não as motivações, que eram semelhantes. Querer ser notado, ascender socialmente, se tornar

um marco reconhecido. Perdido mesmo entre aplausos e elogios fugazes em detrimento do que era realmente iridescente.

Em Nerve, a protagonista se coloca em situações de risco. Por impulsos ela quase morre. Os laços com sua melhor amiga ficam abalados, para depois se reestabelecerem. Sua vida passa a pertencer ao Nerve, que agora tem os dados dela nas mãos, para fazerem o que desejarem. É ludibriada, agredida, perde o dinheiro da conta da mãe. É feita prisioneira pelos participantes, é colocada em uma situação cruel de vida e morte com o rapaz por quem estava apaixonada. Na qual um deles tem que atirar um no outro para entretenimento alheio.

Vee vivia de forma, tranquila, sem muita adrenalina. Uma boa estudante, que segue as regras. Ao se inscrever do Nerve, a garota se vê em conflito com seu estilo de vida e a loucura entre os participantes do jogo. No entanto, em meio aos desafios, ela encontra empolgação, no outro desafiante, alguém com quem conversar e ser sincera. O jogo trouxe muitos transtornos, perigos, e ao trabalharem juntos para a dissolução dele, depois do amontoado de experiências, a libertação. Vee finalmente foi sincera com sua mãe, e assim realizaria seu sonho de ir para a universidade desejada. Encontrou seu par romântico, pode resolver questões adormecidas com Sydney, além de salvar as pessoas de se tornarem novas vítimas do Nerve.

Mae tem toda a sua vida monitorada, sua privacidade, seus pensamentos já não pertencem somente a ela. Está à mercê da vontade de seus chefes e dos adeptos do Círculo. É alienada a participar na linha de pensamento de dois dos maiores chefes da empresa. Sua contribuição para a quebra de privacidade e a constante vigilância são significativas. Seus pais são expostos e humilhados. Sua relação com sua amiga está abalada. Annie está sobrecarregada de trabalho no Círculo, a forçam a atingir metas com as quais esta não consegue dar conta. Mercer é perseguido e acaba morrendo em uma fuga por causa dos usuários que o acoçam e o fazem perder a direção do volante. Quando Mae e Ty formam uma aliança para derrubar O Círculo, todos os segredos dos chefes são revelados, todos os dados e informações. Com uma falsa virtude de transparência, ele planejava fazer com que o Círculo tivesse controle mundial sobre todas as esferas de vida humana. Quando finalmente acaba, Mae recupera sua liberdade e paz de espírito, além de se reconciliar com suas pessoas queridas.

Ingrid é uma perseguidora, se prende em uma teia de mentiras e tramoias, as pessoas a seu redor são afetadas por sua falta de consideração, são manipuladas e agredidas, sequestradas.

Ingrid não gosta de si mesma, ao tentar emular os comportamentos de Taylor, se sente melhor mais próxima dela, mas o problema real não é resolvido. Tanto é assim que a garota sempre tenta se ostra útil para Taylor, divertida, uma eterna fonte de entretenimento para que aquela não a abandone e esta não se sinta sozinha. O personagem Dan é uma das pessoas que mais sofre nas mãos da protagonista.

Ela mente para ele, o destrata, suas ações são todas pensadas para mantê-lo do lado e ele lhe ser útil, o magoa. Rompe com um compromisso marcado com o rapaz somente para estar ao lado de Taylor. Ingrid gasta seu dinheiro pelo mesmo motivo, dispende uma grande quantidade. Paga para a esmurrarem e assim fazer acusações, chega ao ponto de sequestrar o cachorro de Taylor para iniciar o contato e mais tarde o irmão da mesma para que ele pare de chantageá-la, envolvendo até mesmo nisso. Sua paranoia leva a episódios de agressividade. Quer magoar Taylor, que se afasta dela depois de descobrir seus esquemas. No final do filme, transmite ao vivo para quem estivesse assistindo sua tentativa de suicídio

Na película “Buscando, a filha de David desaparece e a razão por ser reconhecida a utilizar uma rede social chamada de “Youcast”. O uso das redes permitiu que tivessem acesso a ela. Pessoas boas, pessoas ruins. Margot despeja informações sobre ela mesma para qualquer um que quisesse assistir. Um de seus colegas de escola, apaixonado na menina, se vale do anonimato proporcionado pela internet e através de um perfil falso, no qual fingia ser uma outra garota com problemas semelhantes aos de Margot, para interagir com ela.

Não tinha coragem de fazê-lo na vida real. Pelo acesso aos pensamentos da menina, tentou abordá-la em um local isolado, mas ela se assustou, eles brigam e ela cai em uma fenda, e é dada como desaparecida. Seu pai, através das mídias fica exposto à comentários extremamente maldosos. As redes e plataformas digitais, no entanto não apenas trouxeram malefícios. Foi por eles que David pode encontrar traços da filha e realizar toda a investigação que o possibilitou encontrá-la. Através das contas, passou a conhecer mais sobre ela, os vídeos o fizeram descobrir o quanto ela estava infeliz. As câmeras de segurança, os e-mails, aplicativo de rastreio, filmagens e fotos, o acesso a perfis e números de telefone disponibilizados permitiram que ele encontrasse o verdadeiro culpado e a própria Margot.

Em “Privacidade hackeada”, assim como em “Dilema das Redes” mostra que as pessoas o tempo inteiro estão sendo monitoradas, seus dados levados e os indivíduos manipulados. As

redes são utilizadas para mudar o comportamento social e levar separações. Brigas entre lados, reverberando na política e no mundo. A polarização entre as pessoas, os conflitos, brigas entre os grupos são evidenciados. Decisões de nível global são tomadas por figuras na surdina e utilizam das redes para tanger seus usuários através da manipulação de seus dados.

Arielle em sua obsessão se torna uma criminosa e assassina *influencer*, perde o homem que diz amar. Se afunda em um caminho sem volta que no final “a recompensa” com a tão desejada fama. Sua personalidade complicada revela depois, associada ao desejo pelo poder e sucesso, pelo encanto da vida virtual, seu desvio de caráter. Capaz de amedrontar, agredir, sequestrar e matar em nome de seus objetivos. O choque dos assassinatos não é devastador. A emoção de segurar uma arma é boa para ela. Se encontra na postura agressiva que tem com suas vítimas. Brigas constantes com Dean. Sua vontade e desespero a guiam para sua ruína, que mesmo com perdas, se mostram mais do que satisfatórias para ela.

Em “Rede Do Ódio” Uma *influencer* é perseguida nas redes e tem sua carreira arruinada, Rudnicki é assassinado, um jovem influenciado pelos preceitos radicais incitados por Tonmaz se torna um assassino. A irmãs da personagem Gabi é assassinada, e Beata se vê refém nas mãos de Tonmaz. Muita gente é assassinada. Inocentes são feridos e há polarização entre grupos rivais. A polarização entre as pessoas lidera a caminhos hostis, conflitos físicos, separa famílias, deixam o país em caos. O protagonista manipula a vida das pessoas e seus comportamentos a fim de servirem a seus propósitos egoístas. Ele não liga para moral ou qualquer coisa do tipo, se tiver de matar e corromper para isso ele o faz.

Em #Sem saída, o protagonista é obrigado a passar pela dor de ver pessoas que ama serem assassinadas, tem seu psicológico arruinado e se torna um assassino. A quebra no psicológico de Cole é evidente e sem reparos, por uma “brincadeira” ele se tornou um assassino. Vemos aqueles rostos perturbados com a cena. Nenhum deles imaginara as consequências desastrosas que viriam daquela “pegadinha”.

Danni se aproveita de uma tragédia e suas mentiras acabam por manipular as pessoas ao redor da protagonista, mágoa sua única e melhor amiga. Perseguições para sua família, ódio geral, e solidão. Danni Sanders, após os eventos desencadeados pela mentira no episódio do atentado no Arco do Triunfo, passa pela transição de aficionada para celebridade. “Ser uma sobrevivente” da tragédia lhe confere status, fama, objetos emblemáticos, filtro no Instagram,

entrevistas. Como *influencer*, sua personalidade tida como intragável e insensível não se altera inicialmente. Sem o menor compromisso, responsabilidade, a moça dramatiza o quanto pode e extrai o que consegue, tirando vantagem do atentado e de outras pessoas que passaram por situações traumáticas. Faz acusações mesmo que isso possa prejudicar inocentes. Apenas depois de muito abusar de sua posição, esta começa a tem maior consciência e a usar sua influência em benefício de outra pessoa.

Aimée é colocada em uma situação na qual se sente obrigada a mentir para seus fãs. Todos esperam dela um estilo de vida magnífico e deslumbrante. No entanto, na cidade de Quixeramobim esta encontra uma rotina calma e divertida, amigos, amor. Aimée se solta e tem mais liberdade do que nunca. Através dos percalços e quando colocada à prova, esta amadurece e utiliza da sua influência digital para ajudar a salvar a cidade da companhia “Kool Bier”.

Suzu através da rede fictícia “U” é capaz de reencontrar sua voz, perdoar e se reconectar com a mãe cujo sacrifício ela nunca entendera. A partir de Belle, ela se expressa e seus sentimentos alcançam as pessoas que ama, com seus fãs, com o Dragão. Se desvela na garota a coragem para ser capaz de proteger alguém. A figura de Belle emociona a todos tanto em seu aspecto virtual de avatar quanto na própria garota. Kei e Tomo são libertados do controle do pai, usuários do “U” do mundo inteiro são inspirados por ela.

3.15.3 Recursos Técnicos

O cinema utiliza de recursos variados para conseguir transmitir sua história para o público. Através de diálogos, bom roteiro, ângulos de filmagem, a estética das cores, trilha sonora, estilo de cenário, atores, movimentação... Cada diretor se encarrega de proporcionar aos seus telespectadores uma experiência da qual saiam impactados pela narrativa apresentada.

Os mínimos detalhes são capazes de alterar o contexto de uma cena. Se filmar a mesma cena de variados jeitos, os resultados podem ser totalmente discrepantes. Um mocinho pode se tornar um vilão. Uma besta, em criatura incompreendida e um tolo convertido em papel de sábio. Os filmes que são material desta pesquisa não são exceção. Todos trouxeram particularidades que pertencem a eles a partir da interpretação de variados indivíduos.

A trilha sonora destes filmes, sua presença, o jogo colocado, ou a ausência das mesmas em determinados momentos transmitiam uma mensagem, uma sensação. Em Belle, por exemplo, todas as canções refletiam o estado da cantora, sua libertação, vontade de amar, empolgação pela vida. Sempre que estava transmutada no avatar virtual, ela cantava com uma voz poderosa que encantava os que a ouviam. Exalava uma confiança que em sua pele de Suzu, não era percebida. Antes da grande reviravolta final, sempre que está em sua casca orgânica, a menina não consegue cantar ou apresenta falhas naturais de alguém que está cantando sem compromisso. Envolvem não apenas os personagens, mas os telespectadores que também se tornam a audiência de Suzu.

O filme utiliza uma rica palheta de cores, com cenários magnificamente ilustrados do início ao fim, mesmo as cenas em lugares mais simples transmitem esforço e capricho de detalhes. No mundo de “U” é adotada uma mistura de cenário moderno, uma cidade futurista repleta de um aspecto moderno, tecnológico, assim como o lúdico das fantasias coloridas que remetem a monstros, fadas, *yokais* em geral. O castelo da fera é uma ilha em meio as nuvens, imerge na atmosfera fantástica e remete aos contos de fadas, principalmente no de “A Bela e a Fera” no qual foi baseado.

O visual de Belle é repleto de cores vibrantes e suas roupas extremamente decoradas, e Suzu já adota uma aparência mais recatada, considerada simples. Em variadas instâncias, apenas o som dos objetos é ouvido para acrescentar naturalidade à cenas de transição, além de uma paz no ritmo da história.

Em Nerve, as cores em variadas ocasiões possuem tons vibrante e luzes de neon. O cenário quando se volta para o Nerve, se concentra em uma atmosfera noturna, como em baladas e danceteria. Glamour e tecnologia. As músicas tocadas falam sobre deixar os problemas de lado e curtir a vida. Em uma das cenas, na qual Vee está chateada com o comportamento de Sydney que mesmo sem intenção acabou por humilhar a amiga, a música de Melanie Martinez é tocada para abafar os gritos de Vee.

Ela pedala de forma acelerada, seu rosto é mostrado, e enquanto ouvimos a música dos fones da protagonista, ela berra. A partir daí podemos ter uma ideia da vergonha passada, a ânsia por se manifestar de alguma forma. Muitas vezes durante o desenrolar da trama, além das cenas normais dos personagens, os vemos por ângulos de sua própria câmera de celular. Como

se estivéssemos do outro lado da tela. Filmagens de outros usuários do Nerve são apresentadas para exemplificar os desafios. Com o passar do filme, as luzes empolgantes de Neon, o brilho da roupa de Vee param de transmitir uma atmosfera animada. O constante perigo do jogo, faz com que desprezem estas luzes, elas são alertas de perigo, o escuro da noite é incomodante com escopo para intenções malignas se esconderem.

As canções utilizadas, os ângulos de filmagem acabam por evidenciar este ritmo acelerado que o jogo tem em relação a vida comum. O quanto aquilo é capaz de inebriar e a combinação é atordoante para o telespectador, no qual pode crescer um desconforto e a vontade de que amanheça o mais breve possível. A sensação que dá naquele jogo de 24 horas é de que quando o sol nascer tudo ficará bem. O que aliás acontece. O Nerve é desativado e um novo dia chega.

No filme “O Círculo” a atmosfera transmitida é de inquietude. O início, com a protagonista em um caiaque longe da tecnologia remete à paz, que é interrompida justamente pelo aparelho celular. Sua vida é pacata e sem muitas cores. O escritório dá a impressão de enfado, baixo-astrol, enquanto o Círculo é apresentado como um ambiente animado e divertido, com muitas possibilidades e esperanças. Porém, a mecanização, a padronização artificial no comportamento dos funcionários, a forma como cobram informações pessoais, trazem um sentimento de desconforto.

Ao entrar em contato com a empresa, a sensação é inquietante. Mais e mais requerem dados, se enfiam na vida alheia cobrando um senso de comunidade. Bailey é uma figura brilhante e carismática, fácil de impressionar e arrebatar multidões, mais parece um apresentador do que um chefe. A maneira como ele fala de modo vibrante combinada com as palavras que tentam adoçar o espírito das pessoas com o objetivo de que cedam á ele, está presente durante todo o filme.

No Círculo é assim, coisas que sob inúmeros prismas são assustadoras, são faladas de forma gentil. Nos diálogos do filme, é possível deduzir a intenção do alienador e dos alienados. Seu comportamento de rebanho, a forma como são facilmente tangidos com alguns sorrisos e aparentes vantagens são os pontos nos quais o filme mais faz sua jogada. Toda a entrevista de Mae com Bailey parecia mais fruto de uma lavagem cerebral do que uma conversa. O filme em seu final, retorna do mesmo recurso do princípio, Mae está mais uma vez no caiaque, os donos do Círculo caíram e a paz retorna.

Em “A Rede Social”, transições entre o passado e o presente da ação são intercambiados, aos poucos o público vai entendendo o desenrolar dos acontecimentos. À medida que é conduzida a audiência na qual os eventos anteriores resultaram, vamos descobrindo o porquê de a história ter seguido determinado rumo. Muitas vezes, o filme reforça comportamentos considerados insensíveis e egoístas de Zuckerberg, sua falta de consideração com sentimentos e vontades dos outros. Episódios de egoísmo e vingança com um comportamento mesquinho.

Segundo o filme foi assim que ele começou seus protótipos, a partir de uma vingança cruel contra sua ex-namorada e depois contra Eduardo por não compactuar com sua linha de pensamento. O desejo dele de ser popular transborda. A perspectiva dos irmãos Winklevoss é trazida para o filme, que intercala com a de Zuckerberg. Momentos de solidão também são mostrados, pedaços de humanidade.

Na obra “Ingrid Vai Para o Oeste” somos apresentados a cena que leva Ingrid à clínica psiquiatra. Deduzimos que ela brigara com a amigo e desencadeou naquela reação desproporcional. Apenas depois, através de outros personagens, entendemos melhor a gravidade de seu estado. A moça atacada nem conhecia a protagonista. Somos apresentados ao quadro mental de Ingrid através de seus olhares, atitude, movimentos. Muitas são as cenas em que Ingrid está sozinha e triste. Pequenas coisas evidenciam essa solidão, a cama vazia em que sua mãe doente ficava é uma delas. A calma e alívio que percebemos quando usa seu celular. Seu desespero para se encaixar, tentando copiar comportamentos das pessoas que vê nos *feeds* mesmo que o resultado final seja distante do almejado.

Desde as cenas iniciais ouvimos a voz de Ingrid narrando as palavras para sua “querida amiga”, a qual atacara com spray de pimenta no dia do casamento. A intimidade com que ela fala, o jeito as palavras... qualquer um que escutasse chegaria à conclusão de que eram praticamente irmãs. Todos estes pequenos elementos nos fazem conhecer a protagonista. A cidade na qual vive Taylor é vibrante, possui cores quentes diferentes do ambiente lúgubre do início do filme. Assim que Thornburn decide rumar para o Oeste, o sol e o clima caloroso são evidenciados.

A moça é uma bomba que pode explodir a qualquer momento, sempre que alguém se aproxima e parece ameaçar tirar Ingrid de cena, ela fica rígida e com um olhar afiado. Com Taylor e o marido, são sempre sorrisos, disposta a servi-la de qualquer maneira e quando os

outros não lhe interessam, Thornburn não presta atenção e se puder, os manipula. Este ambiente de constante tensão, loucura e desespero são ilustrados durante o filme.

“Buscando” utiliza de um recurso particularmente interessante, já mencionado em trechos anteriores: Todo o filme é exibido não do ângulo de uma câmera de cinema, mas de aparelhos eletrônicos com os quais as pessoas tem contato no dia a dia: telas notebooks, câmeras de segurança, de celular, em chamadas de vídeo, chats, comentários, páginas da web. Toda a narrativa, chega ao público através telas sem deixar falha qualidade das filmagens que corresponde às reais. O som que ouvimos é o mesmo que seria dos microfones destes aparelhos, o barulho das teclas sendo digitadas, os “bips” de chamadas sendo feitas. Também esperamos o mesmo tempo do personagem, se ele leva um minuto para digitar, ou abrir uma pasta, esperamos junto com ele sem nenhum outro recurso.

Se alguém desejasse hackear a vida de uma determinada pessoa e possuísse os meios adequados, saberia de toda a rotina e detalhes da vida de cada um de nós que por vezes não apenas aderimos às plataformas, como somos obrigados por circunstâncias sociais e mercadológicas a nos incorporarmos ao uso das mesmas em nosso cotidiano.

“Privacidade Hackeada” conta com a presença de pessoas reais para entrevistas à respeito do assunto tratado. Figuras que estiveram envolvidas de alguma forma com o escândalo da Cambridge Analytica. Jornalistas que a estavam investigando, o professor David Carrol que estava processando a empresa, um dos membros ativos da mesma para fazer sua defesa, assim como também Brittany Kaiser que era uma das maiores figuras por trás do caso.

Os filmam durante suas atividades, Brittany viaja de um lado para o outro não pode ficar no mesmo lugar. Imagens da audiência são mostradas, arquivos da ex-funcionária são mostrados, fotos dela na presença de muitos indivíduos importantes, ela conta sua trajetória, como iniciou o contato com a empresa, o que fazia. O documentário também se vale de notícias exibidas pelo mundo, matérias que foram publicadas, fotos, textos. O tom é sério e se mantém assim até o fim.

No docudrama “O Dilema das Redes” trazem uma série de entrevistados envolvidos com as plataformas digitais a fim de que contem suas experiências e seus alertas. Permite que explanem os pontos que desejam. Outros entrevistados são especialistas em internet, só que não

se envolveram na construção do meio. Traz também palestras, matérias, fotos do mundo real a fim de enriquecer suas falas. Um recurso curioso da obra é a representação de atores para ilustrar os problemas de que falam os convidados. Uma família constituída de um pai, uma mãe e três filhos. A mais nova é pré-adolescente, o do meio está no ensino médio e a mais velha é a quase adulta, sendo a mais desconectada da turba.

Apresentam níveis diferentes de dependência, sendo a caçula a que apresenta maiores problemas inicialmente. Outro personagem presente é uma representação humana dos algoritmos que se dividem em três consciências, cujo objetivo é atrair Ben para o celular e afastá-lo da companhia dos demais mesmo que isto signifique a sua ruína. É um sistema feito para ser viciante, toda sua elaboração é para distrair as pessoas para que elas se tornem seu produto do qual adquirem os dados que podem utilizar. O docudrama inteiro reflete este sentimento de entorpecimento como dito nas falas dos convidados. Uma das canções selecionadas fala sobre esta magia, quando Ben finalmente cede e perde a aposta de família de ficar uma semana sem mexer no celular. A música “I put a spell on you”:

“Eu te enfeitei
 Por que você é meu
 É melhor você parar de fazer as coisas que faz
 Não estou mentindo
 Não, não estou mentindo
 Não, eu não estou suportando
 Quando você está por aí
 Você sabe o que é melhor, papai
 Eu não posso suportar por que você me maltrata
 Eu te enfeitei
 Por que você é meu

No filme “Em Busca da Fama” o filme é feito para causar uma sensação de desconforto. O início dele mostra apenas alguns ângulos, pedaços de objetos, uma mão caída. É apresentado já no ápice das consequências finais, Arielle quebra a quarta parede e se comunica com o telespectador. Sua voz é firme, não demonstra arrependimento. A conversa sobre destino, um dos pontos norteadores da vida da menina é mencionado. Voltamos para a cronologia dos acontecimentos quando ela ainda não conhecia Dean, seu parceiro de crime e namorado.

Os ambientes em que a garota é mostrada normalmente são desagradáveis, sua casa não é convidativa devido à presença da mãe e do padrasto. As festas em que vai são regadas a álcool e drogas, embora a garota ainda esteja no ensino médio. Seu rosto sempre é cínico e travesso, o celular, sua companhia constante, e conferir os perfis virtuais, um escape. A atitude dela em relação ao mundo é tida como cretina, a forma como ela se expressa, se mexe, está cansada e quer que todos se danem. Um momento de tranquilidade é quando começa a namorar com Dean e mesmo assim, é possível esperar alguma bomba explodir a qualquer momento.

Os cenários comuns são coloridos de uma forma intensa, e inebriante, mas que dá um aspecto sujo em muitas cenas. Um dos fortes do filme que expressam a ânsia da garota são os diálogos, todo o seu discurso, como fica evidenciado nos trechos a seguir:

Dean – Arielle, isso não é bom.

Eles têm nossos nomes e fotos. Estamos ferrados.

Arielle – Não estamos ferrados.

Temos a fama.

Dean – Você está brincando comigo?

Você não consegue ver que isso é um problema enorme?

Tem muita estrada entre nós e Hollywood, ou seja, vários policiais para despistarmos, o seu joguinho de rede social acabou.

Arielle – Dean.

Dean – Eu te falei pra tomar cuidado, ok?

Não vão nos pegar.

Arielle – Amor, não foram os vídeos que nos descobriram, e sim os assaltos.

E eventualmente eles iam descobrir.

O vídeo só...confirmou tudo.

Dean – É, são provas para eles.

Agora eles têm tudo que precisam.

Arielle – Que é irrelevante se não nos prenderem.

Dean – Como você acha que isso vai terminar?

Você acha que ser famoso por essa merda vai nos inocentar desse crime?

Arielle – Quantas celebridades você

já viu serem facilmente absolvidas?

Dean – Não vai funcionar assim, entendeu?

Arielle – Tudo bem.

Além disso, eu já te falei o que quero ser.

Dean – É, e eu te falei.

Em outro momento quando a garota posta pela primeira vez seus roubos, sua impulsividade, desprezo de parâmetros é ilustrado por esta conversa entre ela e o namorado:

Arielle – Desculpa, meu celular não parou de receber notificação.

Dean – Por quê?

Arielle – Eu postei.

Dean – Você postou?

Por que você postou isso?

Arielle – Porque achei que seria algo que as pessoas iam gostar de ver. E gostam.

Então eu tirei algumas fotos do dinheiro, e tal.

Ficaram boas, e criei uma nova conta.

Ontem à noite, zero seguidores.

Essa manhã, três mil seguidores.

Três mil pessoas gostam do que fazemos.

Dean – As pessoas estão vendo essa merda?

Arielle – Sim! Olha, eles estão curtindo e compartilhando.

Tem alguns comentários bem legais.

Dean – Não entendo.

Arielle – Amor... algo assim pode nos trazer a fama.

Dean – Não.

Você não pode sair postando nossos roubos na Internet porque assim os policiais vão nos encontrar, Arielle.

Arielle – Não vou deixar que nos peguem, ok?

Eu tenho um bloqueador de IP. Relaxa.

Nunca mostramos nossos rostos.

Olha, junto da fama vem o dinheiro, e assim conseguiremos sair da droga dessa cidade, e de qualquer forma, é o que estamos tentando fazer.

Dean, eu te falei que queria ser famosa. E ninguém se importa com uma garota qualquer de Redneck Riviera, tá bem?

Mas um casal de adolescentes, roubando pelos EUA, vale a pena acompanhar.

A quarta parede é quebrada mais uma vez no final do filme com o risinho e a piscadela da protagonista, sendo ovacionada por centenas de fãs, mostrando que tudo valera à pena. Mesmo ao custo de Dean, ela alcançara o objetivo.

Na película “A Rede do ódio”, o longa polonês transmite uma atmosfera quieta inicialmente, o que muito imita a expressão do protagonista. Durante a história o protagonista quase não muda de expressão, seu tom é baixo, sabe como ser educado com as pessoas, e mesmo quando é destrutado, sua postura permanece neutra. Cores tranquilas são exibidas no dia a dia, no entanto quando ocorrem as manifestações dos grupos polarizados, tons incandescentes podem ser vistos flamulando violentamente.

Ambientes escuros se mostram mais quando Tonmasz age na surdina, ao se comunicar com elementos que deseja arrebatara para seus planos. Um rapaz em particular, não muito social, e totalmente parcial em relação à polarização, se encontra com Tonmasz através de uma plataforma de vídeo game, na qual jogares on-line criam avatares e podem interagir uns com os outros. O protagonista sabe como manipular as pessoas, de pouco em pouco, não é dado à rompantes, mesmo que possam acontecer. Seus discursos conseguem persuadir as pessoas, machucá-las, questioná-las.

Para as pessoas que ataca, são massacres cruéis, para as que deseja persuadir, virtude, senso de justiça, honra, dinheiro, família, utiliza cada recurso disponível a fim de conquistar o que deseja. A obra se passa inteiramente nestas premissas, se assemelhando ao perfil de comportamento do personagem principal, sempre de sua perspectiva que observa os outros de longe, enquanto é uma das raízes dos problemas. Angústia, inquietação e revolta acompanham o telespectador.

#Sem Saída é uma obra com um teor melancólico e tenso. Mesmo no começo do filme, quando tudo está bem e os personagens empolgados para o aniversário de 10 anos de Cole no Youtube, a atmosfera é parada, cenários de cores frias. Apesar da alegria dos membros, esta é quase comportada. Aprendemos o contexto por vezes com as gravações de Cole, o vídeo que os fãs vão receber e os ângulos da câmera do cinema.

Acaba por refletir muito o estado do personagem principal, reservado e calmo no dia a dia, e mesmo sua vivacidade nas câmeras parece engessada. A aura de medo e suspense é aplicada em variadas cenas e componentes, perguntas que os personagens fazem para eles mesmos. A tensão que sentimos caminha com o personagem. As informações que recebemos

são as mesmas do aniversariante. Não tem medo de utilizar o recurso sanguinolento nas ocasiões, expondo cenas de corte, morte e violência gráfica para dar o efeito de repulsa e medo no público.

Em Bem-Vinda à Quixeramobim, os recursos cômicos se valem do início ao fim. Podem ser encontrados na maneira de se expressar dos personagens, na aderência de Aimée as mesmas. Regionalismos estão presentes para ilustrar o local onde a história se passa, lhe conferindo uma identidade inconfundível e amistosa que muitos telespectadores brasileiros se sentiriam atraídos pela nostalgia ou por identificação. Se passa em uma cidade simples sem os mesmos recursos de uma capital urbana, a vida simples se difere do frenesi do histórico da protagonista que encontra neste estilo de vida um lar. A camaradagem entre os personagens reforça suas conexões e um sentimento de paz.

“Influencer de Mentira” é dividido em 9 atos: Parte 1: Ninguém me entende; Parte 2: A mentira; Parte 3: Aí, ferrou; Parte 4: O que eu vi naquele dia; Parte 5: Rowan; Parte 6: Eu não estou bem; Parte 7: Eu sou uma boa pessoa agora; Parte 8: Eu não tenho um arco de redenção; Parte 9: Final. O humor ácido está presente durante toda a obra, nas situações acentuadas e evidentes que ilustram a personagem como uma criatura insensível e que os outros não querem ter por perto.

Telas de computador e celular são mostrados, vídeos de pessoas que a detestam aparecem, a personagem se debulha em lágrimas. O discurso e suas atitudes não somente refletem sua falta de noção em relação às pessoas e o ambiente, mas também mostram sua condição solitária ansiando por reconhecimento e amor. Suas tentativas de se encaixar ao tentar emular comportamentos de outros. Os sonhos lúdicos e os efeitos de imagem, a repetição da figura do homem encapuzado mostram sua culpa em relação as mentiras. É atormentada pelo seu próprio inconsciente. A mudança que ocorre no coração da personagem, se manifesta através de suas atitudes e percepções depois que se torna amiga de Rowan. Seu olhar fica mais doce, suas ações se voltam para o bem de outra pessoa. Sentimos junto com ela um relaxamento, quando caminha com Rowan, afastada das influências dos colegas de trabalho que só lhe fazem mal, a sensação é limpa e leve. A trilha que se encaixa no decorrer da história, neste momento toca uma música que reflete a amizade entre as duas, reforçada depois pela canção de Avril Lavigne, a qual cantam à plenos pulmões.

Em uma estrutura típica, a moça iria passar por problemas, chegar a uma catarse emocional, se redimir se seus erros e se conectar às pessoas que conheceu durante a jornada.

No entanto, aqui, mesmo seus pais não estão em boas relações com ela, Rowan não quer falar com a protagonista outra vez, a própria sente que não aprendeu coisa alguma, assim transmitindo uma sensação de derrota.

3.15.4 Desfechos

Na penúltima categorização existe “Desfechos”. Através dela, podemos ter uma visão de que tipo de mensagem as películas trabalhadas são capazes de trazer aos espectadores. A conclusão é uma parte extremamente significativa da história, os minutos finais são capazes de arrematar o público com chave-de-ouro ou arruinar completamente, para muitos, a obra em questão. Existem finais felizes, trágicos, agridoces. É possível uma obra difícil de assistir devido aos problemas e sofrimentos dos personagens ser reconfortante. Mesmo que em tenham existido situações de perigo, existiu um final alegre, no qual conseguiram superar o mal que lhes assolava. De acordo com a ótica de Morin a respeito de finais felizes:

Correlativamente, o *happy end* implica um apego intensificado de identificação com o herói. Ao mesmo tempo que os heróis se aproximam da humanidade quotidiana, que nela imergem, que se impõem seus problemas psicológico, são cada vez menos oficiantes de um mistério sagrado para se tornar um *alter ego* do espectador. O elo sentimental e clima de simpatia, de realismo e de psicologismo, que o espectador não suporta mais que seu *alter ego* seja imolado (MORIN, 2007, p. 86).

São encerramentos que tem o poder de deixar os telespectadores aliviados ou contentes com o destino dos protagonistas que acompanharam. Finais nos quais, os males causados foram sobrepostos e um futuro de perspectivas positivas alcançados.

Durante a grande depressão americana em 1929, muitas pessoas estavam desiludidas, vários foram aqueles que se mataram pela ruína da empresa e não saberem como quitar suas dívidas. No ano de 1933, Walt Disney em seu estúdio lançou um dos maiores fenômenos da história do entretenimento americano. O curta animado “Os três porquinhos”. A história seguia muito do conto original, divulgado em 1853 pelo escritor australiano Joseph Jacobs, os três porquinhos criavam para si casas para que se protegessem do lobo mal, os dois primeiros que só desejavam saber de lazer, criaram edificações fracas, enquanto o terceiro e laborioso irmão, dedicou mais de seu tempo e trabalho a fim de uma construção mais sólida.

No original quando o lobo aparece, ele consegue lograr os dois primeiros porquinhos e os devora. Quando chega no terceiro, mais esperto do que os outros irmãos, ele não cai na conversa do lobo e está protegido em sua fortaleza. No entanto o vilão escala a chaminé, mas

ao invés de alcançar seu intento, o porquinho é mais rápido e acende o caldeirão embaixo da chaminé, quando o lobo cai, é trancado dentro do caldeirão e depois devorado pelo porquinho, um conto sombrio que resulta na morte dos outros irmãos. Na versão de Walt Disney existe a perseguição até a terceira casa, mas os dois primeiros porquinhos conseguem achar refúgio na casa do terceiro irmão, e o lobo é logo depois derrotado e os três porquinhos vivem felizes para sempre na casa de tijolos.

A animação é composta de muitos elementos, cores, traços, atuação dos atores, direção e trilha sonora. Durante o curta os dois primeiros porquinhos em tom de troça cantam uma música desdenhando do lobo e sua capacidade de devorá-los: “Quem tem medo do lobo mal?” ou no original: “Whos afraid of the big bad wolf?” que se repete ao longo da história, sempre com uma ousadia e alegria, trinfo sobre o malvado lobo. A música se tornou um dos maiores hits. Era cantada por milhares e milhares de americanos, a “música chiclete” era associada a esperança, a animação, ao conceito de não se deixar amedrontar pelos desafios, os obstáculos à Depressão, este lobo mal que assolava a tantos naquela época, se tornando basicamente um hino contra ela (Neal Gabler, 2009).

As histórias são capazes de penetrar no coração das pessoas e lhes trazer perspectivas revigorantes e diferentes. Algo supostamente tão simples quanto a canção de um desenho animado, foi capaz de renovar o ânimo de tantas pessoas, o final feliz lhes dá esperança e força.

O desejo das pessoas e a demanda por histórias biográficas, o desejo de se verem identificadas nos perfis de internet que seguem como mencionado por Sibila (2016), se une com a imersão das histórias cinematográficas em que se projetam nos personagens e torcem para que os mesmos alcancem finais felizes. Sobre esta identificação, Melo afirma:

Bem, ao mergulhar nos mundos ficcionais, e nos permitir ficarmos “imersos” dentro dele, as obras de arte são capazes de nos tocar enormemente, provocando o que chamamos de afeto artístico. Talvez haja mais do que o medo, mas sim, um sentimento de afeto em relação aos filmes e aos seus objetos retratados. Subconscientemente, o espectador poderia projetar os seus medos na tela e, como num recurso terapêutico, consegue enfrentá-los e, até mesmo, superá-los. (MELO, 2017, p. 28-29).

A jornada de Vee foi repleta de perigos, o Nerve era uma rede extremamente perigosa e nociva. Durante a história tememos por ela e seus amigos. Somos apresentados ao horror do comportamento virtual e o que as pessoas são capazes de reforçar quando estão sob o disfarce do anonimato. Mas depois dos perigos que passou, ela consegue contornar a própria mídia e acabar com a conexão. Faz as pazes com sua amiga, que finalmente deixa a cidade para ir para a tão sonhada capital. Os prisioneiros do Nerve são libertados, tem outra vez autonomia em suas vidas. Consegue finalmente conversar com sua mãe e consegue seu par romântico. Em “O

Círculo”, apesar da perda de Mercer e de todos os empecilhos que a personagem encontrou, toda a dor que sofreu, Mae consegue reestabelecer a paz, os vilões são punidos, a mocinha faz com que eles sejam alvos de suas próprias impressões e os expõe. Ela volta a ser livre de todo aquele monitoramento e ainda exemplifica para as pessoas os males que tal situação pode desencadear.

No filme “Buscando”, David, teve sua filha levada dele, devido a exposição da figura da menina nas redes sociais. Mas justamente por estas mesmas redes, ele é capaz de encontrar a filha procurando por pistas da menina, através de *Tumblr*, *YouCast*, *Facebook*, e outras contas que ela possuía. Os recursos eletrônicos e as redes o permitiram se reaproximar da sua filha.

Na película Belle, Suzu encontra na rede “U”, um lugar para que ela possa soltar um lado que havia sido enterrado nela, há muito tempo. Por causa de sua identidade virtual como Belle, ela pôde voltar a fazer uma coisa que amava muito, que era cantar. Através do “U” e da música ela é capaz de proteger os dois meninos que eram vítimas de seu pai que os agredia. Em sua própria pele, conseguiu superar a timidez por algo maior. Voltou a ter um relacionamento mais próximo com seu pai, a entender e perdoar a sua mãe. Seu relacionamento com seu amigo de infância Shinobu finalmente poderia falar com ela em “pé de igualdade”. Um casal foi formado e as pessoas da internet foram inspiradas por sua coragem e palavras. Aimée e os habitantes de Quixeramobim, recuperam a água perdida, a justiça é feita. Os cidadãos finalmente podem comemorar de novo. Ela se apaixona por Darlan com quem tem seu desfecho romântico.

Nestas obras os resultados são positivos. Suzu se liberta, salva crianças, reencontra sua voz, e se reconcilia com seus pais. Em Bem-Vinda a Quixeramobim, Aimée era de fato, uma *influencer* acostumada com um alto padrão de vida, mas apesar das dificuldades e obstáculos, ela se adapta rapidamente a situação, mesmo com o estranhamento do início, ela logo passa a se integrar a Quixeramobim, a se reconectar com sua mãe, forma e estreita laços de amizade, ao tirar as fotos falsificadas com seu novo amigo. Encontra o amor, um novo lar e seu papel nas redes seria desempenhado a fim de reparar uma injustiça.

Em outras circunstâncias, os finais se tornam tristes ou pelo menos, o que se pode chamar de abertos. Proporcionam escopo para dedução, independente de se os protagonistas gostaram de seu final ou não. nem todos os personagens que eram o centro da trama eram figuras por

quem se costuma torcer, um final no qual eles conseguem o que querem não traz uma boa perspectiva. São encerrados de forma sombria e senão de todo ruim, mas também, sem maiores expectativas para o futuro. Ao contrário do “*happy ending*” discutido por Morin, neste final, a bondade não vence, a boa conduta não é recompensada, os vilões, anti-heróis, personagens amorais que tanto praticaram maldades no decorrer da trama ou pelo menos não demonstraram nem conquistaram virtude são impunes ou triunfantes. Sobre este tipo de final, afirma Pinheiro (2008):

A necessidade de quebrar essa norma de fazer o bem triunfar a qualquer custo, de vez em quando foi materializada ao longo desses quase oitenta anos, desde que se estabeleceu o princípio do happy end. Mas, só mesmo muito de vez em quando. E quase sempre com um elevado grau de rejeição, tanto do público quanto da crítica. O herói que morre no fim, ou então vence, mas deixa o bandido livre ou sem castigo, não se realiza plenamente como herói no inconsciente do espectador. Torna-se uma espécie de herói pela metade. (PINHEIRO, 2008, p. 9)

Em um determinado estudo realizado pela Universidade do Estado de Ohio no ano de 2012 em uma amostra de 361 estudantes universitários que foram colocados para assistir uma versão resumida do filme “Desejo e Reparação” ou no original em inglês “Atonement” que possui um desfecho trágico. Os estudantes tinham de responder a perguntas antes e depois de terem assistido a película e dizer em que cenas e grau eles se sentiam tristes. Depois também tinham de arrematar com as próprias classificações de se haviam gostado ou não do filme e escrever como a obra os havia levado à reflexão acerca de suas vidas.

Nesta pesquisa, o resultado foi de que conforme o filme progredia o nível de tristeza aumentava, e mais e mais eles pensavam acerca dos seus relacionamentos em geral. A principal pesquisadora, Knobloch- Westerwick concluiu que aqueles cuja tristeza se tornava crescente com o decorrer do filme, utilizavam do drama apresentado para refletirem sobre suas próprias vidas e relacionamentos, como já mencionado. Segundo a mesma, emoções negativas fazem com que as pessoas pensem mais criticamente acerca das situações. Desfechos tristes e pragmáticos geralmente deixam as pessoas consternada, um sentimento de insatisfação e revolta, a partir disso, são capazes de remoer os pontos que mais detestaram e refletir sobre onde tudo deu errado, o porquê de determinadas situações acontecerem com boas pessoas e assim por diante. Então esta categoria, depois de vários acontecimentos e reviravoltas das histórias se mostrou necessário para entender mais amplamente o efeito das redes na vida dos personagens e esta maneira como eram retratadas nas obras trabalhadas para o público.

Em à rede social, Zuckerberg se torna o mais jovem bilionário do mundo, o Facebook é um grande sucesso. Mas durante o filme inteiro, o personagem acaba ficando sozinho devido a

suas próprias, escolhas. Algo bem exemplificado quando ao final só resta na sala de audiência ele, e seu notebook com seu perfil no *Facebook* aberto. Refletindo nele um tom melancólico.

Ingrid mente, manipula, agride, sequestra, ameaça, faz inúmeras coisas ruins por sua obsessão e se sente sozinha. Taylor jamais gostou dela lamenta filmando um vídeo fazendo uma última, única e verdadeiro desabafo ela tenta se matar. É salva por causa de Dan, agora ela tem milhares de seguidores, todos lhe desejando melhoras e manifestam seu apoio. Normalmente seria um bom desfecho de uma trama, mas no caso de Ingrid, mostra que ela não aprendeu nada com seus erros, e aquilo tudo se torna apenas um incentivo para seu comportamento.

No documentário “Privacidade Hackeada”, a empresa Cambridge Analytica acaba por ser investigada por suas práticas, mas apesar de tudo David não consegue recuperar seus dados. Preferiram admitir culpa por não cumprirem com as ordens da justiça, mas aqueles dados jamais serão recuperados, uma situação que continua até hoje com bilhões e bilhões de pessoas sendo monitoradas e manipuladas. No filme “Em busca da fama”, a personagem Arielle perde seu namorado, foi pega pela polícia. A garota está em uma péssima situação. Contudo no momento em que ela sai, centenas de pessoas estão do lado de fora do banco que estava assaltando, todos manifestando apoio a ela. Era famosa, era querida e aclamada.

Depois de toda a conduta da garota ser recompensada com seguidores e urros de aprovação, é mais uma crítica à superficialidade das redes e como qualquer um, mesmo um terrível exemplo consegue se tornar uma celebridade capaz de influenciar milhares de pessoas. Em rede do ódio, Tonmaz, trapaceia, mente, prejudica os outros em prol de si mesmo, persegue e manipula, mata, ameaça. É um dos principais responsáveis por insuflar a polarização, brinca com as pessoas e as descarta. Depois de tudo isso, devido a suas artimanhas, muitas pessoas são mortas e ele é tido como herói, no final, é admirado pelos pais de Gabi e pela garota que se tornou sua parceira romântica. Sua vilania é recompensada e ele continuará a usar a todos pelo resto de seus dias.

Em “O Dilema Das Redes”, alguns dos participantes tem esperanças para o futuro apesar de tudo. No entanto, as circunstâncias não mudaram, assim como em “Privacidade Hackeada”, na realidade, as pessoas continuam na mesma situação. Na parte ficcional, Ben e sua irmã são levados presos por estarem no mesmo local que manifestantes. Em # Sem Saída, Cole depois de todo o tormento, descobre que os amigos estavam vivos, no entanto, aquilo tudo era uma pegadinha e o homem que ele atacara estava morto. Por pegadinhas de internet, não apenas foi

machucado pela dor do luto pelas pessoas que mais amava, como agora se tornara um assassino. Danni está sozinha, nem mesmo sua mãe quer muita conversa com ela, magoou uma das únicas pessoas com quem se importou e que tinha afeto por ela. A própria personagem diz que não sabe se aprendeu alguma coisa. As pessoas na rua a desprezam, a maltratam quando encontram, são hostis e Rowan não a perdoa.

Em termos gerais, quando tantos destes determinados protagonistas tinham êxitos, eles eram a força a se temer e contra quem se revoltar. Tonmaz, Arielle, Ingrid, por exemplo, foram recompensados por suas maldades. Outros como Zuckerberg, mesmo sendo recompensado, ainda assim, era uma criatura insatisfeita e apática.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da análise de conteúdo categorial, foi possível analisar os objetos de estudo, os filmes “Nerve: Um Jogo Sem Regras” e “O Círculo”, utilizando os preceitos dos autores mencionados para assim, com maior aprofundamento, podermos identificar como as redes sociais são retratadas no filme em questão, explicar como funcionam as lógicas de funcionamento destas redes e analisar o conteúdo exibido nos filmes selecionados e os recursos subjetivos e técnicos utilizados para retratar as redes sociais nas obras cinematográficas.

Os filmes analisados como parâmetro, “A Rede Social” (2010), Ingrid Vai Para o Oeste” (2017), “Buscando” (2018), “Privacidade Hackeada” (2019), “Em Busca da Fama”, (2020) “Rede de ódio” (2020), “O dilema das redes” (2020), “#Sem Saída” (2020); Belle (2021); “Bem-vindo a Quixeramobim” (2022), Influencer de Mentira” (2022)., forneceram um vasto material para que se fosse possível a realização desta pesquisa. Em todos estes filmes as redes sociais estavam presentes de uma maneira ou de outra, afetando positiva ou negativamente a vida dos personagens em questão.

O envolvimento dos personagens com a rede, este momento inicial, no qual passamos a acompanhar suas histórias, se mostrou imprescindível para entender a natureza dos personagens apresentados. As dinâmicas entre eles e as redes sociais digitais eram diferentes. A maneira como se ligaram á elas, o quanto imergiram ou se afastaram, com o decorrer da narrativa, isto tudo alterava sua percepção em relação as mesmas. Desenvolvedores aspiravam às redes, as moldavam e tinham ressalvas em relação a estes. Usuários comuns por vezes em determinada

oportunidade, eram tragados para o universo das redes, se tornando até mesmo *influencers*. Aficionados por perseguirem tanto esta ambição também acabavam por transicionar para a vertente da produção de conteúdo e os próprios *influencers*, acabavam por mostrar grande dificuldade em distinguir seu comportamento real do virtual, o que afetava sua interação com as pessoas

Em Nerve: a rede é colocada como duvidosa desde o princípio, as cenas de pessoas fazendo coisas absurdas pelos seguidores, os debates sobre se valia a pena ou não, no diálogo, os argumentos de Sydney são rasos, em circunstâncias normais ela não teria conseguido convencer Vee. A forma oculta que é divulgado, o tom secreto, tudo se torna mais evidente quando Vee se torna uma jogadora e o suspeito vídeo de instrução é exibido fazendo ameaças a quem denunciar o esquema.

A dinâmica do Nerve, mostra esta mecânica de jogador e observador. Estes últimos assistem e desafiam os jogadores que são recompensados monetariamente e com números de seguidores, contudo existia uma terceira categoria para aqueles que quebrassem as regras (Todo desafio deveria ser filmado no celular do jogador. Existem duas formas de ser eliminado: Fracassando ou desistindo. E a terceira, dedo duro se dá mal. Nerve deve ser mantido em segredo: Prisioneiro.

Algo perigoso e arriscado que quase mata Vee e seus companheiros. Apesar de ser algo mais incisivo em questão do risco evidente, Nerve não se diferencia tanto assim de outras redes sociais. Os que mais agradam, se tornam celebridades. Sua vida é entretenimento. Mesmo que corram riscos, estão filmando, fazendo comentários. Algo que se pode assistir do computador e do celular, pessoas estranhas lhe abordam, patrocinando seus favoritos e os tratando como reis, mas se fizerem algo de ruim, é “cancelado”.

É mostrada toda a futilidade e a banalização da vida humana, através das redes sociais, o desespero para chamar atenção, os riscos em que se colocam em nome de fama e *likes*, fazer coisas que normalmente não fariam, só pelo motivo de serem desafiados. A camuflagem do anonimato e como as pessoas gostam de se comportar de uma outra forma quando estão ocultas pelos perfis, e o quanto se acovardam uma vez descobertas.

Em “O Círculo”, a rede de nome homônimo, é colocada como vilã desde os primeiros minutos. A forma de seus funcionários agirem, o comportamento um tanto mecânico e caricato, a forma como todos faziam parte de um mesmo bando que se comportava de maneira quase que igual. Durante o filme, algo de muito misterioso acontece no Círculo.

Bailey é sempre alegre e amigável, mas, ele sempre parece estar distante ao mesmo tempo, todos os seus maneirismos, sua postura e respostas dão a impressão de um papel extremamente ensaiado que ele carrega com aparente naturalidade para muitos. Suas palavras são carregadas de euforia e compreensão, um verdadeiro ilusionista. O círculo tem acesso demais a coisas demais de tantas pessoas. O que não é tão distante assim de nossa realidade, como é possível perceber em “O Dilema Das Redes” e “Privacidade Hackeada”, por exemplo, ou como no filme “Buscando” temos um desfecho feliz, as redes foram capazes de trazer sua filha de volta para casa, mas e se outra pessoa conseguisse acesso a estas mesmas informações? Estas obras mencionadas ilustram bem a hipótese.

O Círculo performa uma abordagem antiética e o mau uso das redes para seu próprio benefício chegando até ao incentivo absurdo que todos devem ser filmados 24 horas por dia. E que era um dever cidadão esta transparência. O Círculo possui seu próprio *chat* de conversas, informações sobre cada uma das pessoas que estejam registradas nele. Filmam quando ninguém está vendo, colocam suas câmeras em lugares estratégicos. Desejam dominar tudo em um surto de megalomania. Com o qual desejam dominar as vertentes da vida humana, tudo seria feito através de sua plataforma e quem não sucumbisse seria punido por lei.

Um dos pontos mais chamativos é a oligopolização neste filme. Uma Big Tech cuja dominância se fazia presente e depois se tornava imperativa para que as pessoas pudessem ser pelo menos consideradas cidadãos. Algo que era de esfera específica, se alastrava para inúmeras ramificações, tomando aos poucos as escolhas das pessoas, sua privacidade e liberdade. Tangendo a humanidade para o Círculo, onde os usuários se tornam dependentes de seu serviço e validação, estando expostas ao olhar de sua vigilância e condicionamento de comportamento.

Em ambas as obras, suas redes fictícias foram colocadas para atrair as pessoas daquele universo, parecerem tentadoras, mostrando todo o glamour que em tantas vezes somos apresentados às redes sociais reais. O feitiço da fama, o dinheiro, o estilo de vida, a empolgação,

a sensação de pertencimento a um grupo. Quando, na verdade possuía perigos nocivos à saúde física e mental dos personagens.

As duas eram protagonistas das obras principais eram meninas comuns, usuárias regulares, o que ressalta que os males que podem acarretar o uso excessivo e frenético das redes enfeitados com seus encantamentos estão à espreita no dia a dia. Não é necessário um futuro distópico para este tipo de circunstância acontecer e pode afetar a qualquer um. Sejam eles, os cidadãos mais viciados, sejam pessoas tranquilas, com não tanto contato como foi o caso destas duas protagonistas. Mae perdeu sua intimidade. Em um mundo onde os limites entre pessoal, a intimidade, e o público se esvai, as pessoas perdem a noção do que seria apropriado ou não ser postado. E o público sempre costuma clamar por mais e muito mais. (Sibila, 2016).

Ambas as garotas se engajaram mais nesta vida digital a partir de amigos que eram diretamente envolvidos. Sydney a amiga de Vee, se tornava cada vez mais popular, colocava o Nerve como algo brilhante e atraente, para aqueles que tinham paixão pela vida, em contraste com Vee, que era mais discreta, previsível, apagada. No caso de Mae, também foi sua amiga, Annie Allerton que trabalhava no Círculo e o tempo inteiro o exaltava, a animação, as viagens, um emprego empolgante, até que esta mesma, assim como Sydney se tornaram vítimas das redes de seus respectivos filmes.

Em relação às consequências, Sydney e Vee brigaram, e a amiga, louca pelo engajamento e pela fama, quase perdeu a vida no desafio de atravessar de um prédio para outro suspensa somente por uma escada. Allerton estava sendo consumida pelo trabalho incessante e ainda demonstrava ter ciúmes da fama de Mae, até que a garota decidiu abandonar a empresa e tentar cuidar de sua saúde física e mental longe dos olhares do “Círculo”.

Os relacionamentos verdadeiros da garota desembocaram em desenvolvimentos problemáticos, sua melhor amiga a estava evitando, depois do incidente com a câmera de seus pais, eles se desligam de qualquer conexão digital, deixando Holland sem ter notícias dele. O famigerado cancelamento, faz sua aparição através de Mercer que passa a ser perseguido e falsamente acusado por de crueldade com os animais, era filmado e ostracizado por onde quer que passasse, o acoassavam, inquiriam, condenavam.

A cena de perseguição ao rapaz é assustadora, os seguidores de Mae pareciam ter abandonado traços de humanidade, como se fossem algozes do rapaz, o que sem intenção acabaram por se tornar. As redes e seu uso desenfreado, despudorado resultou na morte de Mercer que jamais quis se envolver com aquele mundo altamente monitorado. Vigilância constante é uma das prerrogativas de “O Círculo”. As frases constantes de Marketing, o reforço de transparência, quando os próprios idealizadores do Nerve, pegos em sua hipocrisia, apresentavam todo o seu descontentamento com a situação que desejavam empurrar para o resto da humanidade.

Dados acumulados, vigilância de 24 horas a ponto de que são capazes de prever nosso comportamento. Saberem onde estamos e com quem estamos, terem acesso a nossa ficha médica, conseguirem adivinhar aspectos de nossas personalidades a fim de usarem isso contra nós, todas estas condições não estão distantes da nossa realidade, mas pelo contrário. Tanto em “O Dilema das Redes” quanto em “Privacidade Hackeada”, que tanto criticam e alertam sobre os males das redes, falam justamente sobre todas estas características mencionadas. Material este que pode ser usado contra a própria população, um péssimo prognóstico e é justamente este ângulo que é abordado nos dois objetos norteadores desta pesquisa.

Os recursos técnicos utilizados em ambas as obras refletem o sentido da mensagem que entregam. Os diálogos, a trilha sonora, os ambientes, as cores, a forma como as cenas foram filmadas, a escolha de personagens e estrutura passam o que se propõem. Conseguem transmitir a dor das personagens e os perigos. A sensação desagradável já mencionada é transmitida através de seus personagens, nos olhares destes, sua maneira de interagir com o mundo. Alertam para os riscos da redes e trabalham com tópicos pertinentes que se utilizam dos demais aparatos para serem propagados nas telas.

Em termos de Desfechos, Vee participa de desafios duvidosos e se vê cada vez mais atrelada ao Nerve, briga com sua melhor amiga, o dinheiro de sua mãe é completamente esvaziado, seus dados todos pertencem a Nerve. É constantemente monitorada e perseguida. A garota é ameaçada, se torna refém, é colocada para duelar até a morte em uma exibição pública tal qual as da Roma Antiga, pessoas se matando e tal barbaridade se tornar entretenimento público.

Mae, tem a conexão com seus pais abalada, monitorada 24 horas por dia. Os relacionamentos da protagonista são abalados, Mercer é morto, ela é alienada e até participa da manipulação de tantos outros usuários acreditando que é para um bem maior.

Ambos os filmes em termos gerais, mostram que se nos empenharmos podemos encontrar, construir, um futuro onde podemos ser livres das correntes digitais. Os finais destas películas mostram suas protagonistas lutando e se libertando do controle. Vee põe um fim ao Nerve através de um plano e a cooperação dos seus amigos, enquanto Mae, também apoiada por aliados consegue reverter os efeitos do “Círculo de volta para seus chefes. Contudo, o que mostra é que, esta imagem sobre as redes que é retratada nestas obras cinematográficas não é agradável, muito pelo contrário, ambas perdem muito, sofrem por causa das redes e de seu público.

O desfecho de ambos é fechado, conseguem abalar e dissolver as redes que tanto fizeram mal, apesar de todos os obstáculos, das consequências negativas, elas atingem seu objetivo final. No entanto, apesar da natureza destes desfechos, ambos os filmes colocam as redes sobre prismas críticos e de alerta, tanto que apesar de seu encanto e charme, os desfechos são positivos devido a ausência de tais recursos nas vidas das personagens no final. Vee nos últimos segundo de filme só utiliza de outras redes para mandar mensagens para se encontrar com o novo namorado. Como a própria diz, nada de virtual, mas ambos estarem juntos presencialmente e quanto a Mae, est é vista em um paralelo da mesma cena de paz inicial, deslizando seu caiaque na água, um drone aparece e vai embora. Ela está bem.

As redes sociais, tem suas vantagens assim como sua face sombria. É importante o aprendizado de como administrá-las e saber como aplicarmos de uma forma mais consciente em nossas vidas. No entanto, é bom sempre nos atentarmos para as possibilidades desastrosas que elas implicam.

O desenvolvimento de transtornos mentais como ansiedade e depressão, a comparação constante com outras pessoas e seus estilos de vida, a ponto de resultar em sua própria infelicidade, detrimento de princípios e valores próprios pela efemeridade e superficialidade que as redes são capazes de trazer, elos de relacionamento fracos, a dependência constante pela auto validação, a dissolução dos limites entre o privado e o público, nada disso faz parte de uma vida saudável e de um futuro de expectativas positivas. Filmes como “Nerve” e “O Círculo” são capazes de nos trazer reflexões acerca dos perigos que envolvem o uso excessivo e

corrosivo das redes sociais. Um alerta para aqueles que acabam por se perder em meio a cliques e deslizamento de tela.

5. REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W, *Indústria cultural e sociedade*. São Paulo: Paz e Terra, 2002

ALABORA, L. A. C. A. A. C., Dalpizzol, G. D., & DeMarco, T. T. (2016). O MUNDO MERAMENTE ILUSÓRIO DAS REDES SOCIAIS. *Anuário Pesquisa E Extensão Unoesc Videira, 1*, e12828. Recuperado de <https://periodicos.unoesc.edu.br/apeuv/article/view/12828>

ALMEIDA, Marcos Inácio Severo de; CAMILO-Junior, Celso Gonçalves; COELHO, Ricardo Limongi França; GODOY, Rafaella Martins Feitosa de. Quem Lidera sua Opinião? Influência dos Formadores de Opinião Digital no Engajamento. *Science Eletronic Library Online*. Janeiro de 2018. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/rac/a/MXTSziGmKNbzM4DpxHcPRbK>.

DOI: <https://doi.org/10.1590/1982-7849rac2018170028>

ANTUNES, R; BRAGA, R; (Orgs). *Infoproletários: degradação real do trabalho virtual*; autores Arnaldo Mazzei Nogueira... [et al.]. - São Paulo : Boitempo, 2009.

BRUNS, Axel. Gatekeeping, gatewatching, realimentação em tempo real: novos desafios para o jornalismo. *SBPjor / Associação Brasileira de Pesquisadores em Jornalismo*, 2014.

BARBOSA, Marialva Carlos; RÊGO, Ana Regina. Historicidade e Contexto em perspectiva Histórica e Comunicacional. *Revista Famecos*, v. 24, n. 3, p. ID26989-ID26989, 2017.

Disponível em:

<<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/26989/15697>

BARDIN, Laurence. *Análise de Conteúdo*. São Paulo: Edições 70, 2011.

BARRET, M. (2021). Finais felizes. *Revista Espaço Acadêmico*, 5(59). Recuperado de <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/EspacoAcademico/article/view/59274>

BARRET, Michael. *Revista Espaço Acadêmico – N 59 -Abril de 2006 – Mensal -ISSN 15196186*

BORDWELL, David. *Sobre a História do Estilo Cinematográfico*. Traduzido por Marta Alencar. São Paulo: Editora Cosac Naify, 2013.

BORGES, Daise da Silva. Marketing Digital Nas Redes Sociais: Como As Empresas Utilizam O Poder Do Engajamento Para Impulsionar Resultados. *Repositório Institucional do Ifro*. 2023. <http://repositorio.ifro.edu.br/handle/123456789/617>. Acesso em: 15 de maio de 2025

CANCLINI, Néstor García. Culturas Híbridas: Estratégias para entrar e sair de la modernidad . Mexico DF: Gualbo S.A., 1989.

CASTRO, Luiz Felipe. Pesquisa revela que Brasil é o país dos influenciadores digitais. *Veja*. - 1 jul 2022. edição nº 2796. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/comportamento/pesquisa-revela-que-o-brasil-e-o-pais-dos-influenciadores-digitais/>. Acesso em: 16 de maio de 2025.

COSTA, Flaviano; MEURER, Alison Martins. Orientação para a Comparação Social e Uso de Redes Sociais por Estudantes Brasileiros de Ciências Contábeis. 22 USP INternational Conference in Accounting. 27 de julho de 2022. Disponível em: www.congressosp.fipecafi.org. Acesso em: 15 de maio de 2025.

DINIZ, Eduardo Henrique. Comércio eletrônico: fazendo negócios por meio da internet. *Scientific Electronic Library Online*, 24 abril 1999. <https://doi.org/10.1590/S1415-65551999000100005>.

FECOMANDI, Andrea. What is backstory narrative technique. Bibisco, 2025. Disponível em: <https://bibisco.com/blog/what-is-backstory-narrative-technique/>

FREITAS, Ana Beatriz Almeida; BEMFICA, Kely Marciano; NOGUEIRA-SILVA, Ribamar. Impactos das Rede Sociais Na Autoestima dos Adolescentes. *Revista Científica Eletrônica de Ciências da Fait*, v.9, n. 2. Outubro, ID 1806-6933, 2024 .

GNARDELLIS, Charalampos; LAGIOU, Areti; NOTARA, Venetia; Vagka Elissavet. O fenômeno emergente da nomofobia em jovens adultos: um estudo de revisão sistemática. *National Center for Biotechnology Information*. 2021 abril;13(2):120–136. Disponível em: <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC8519611/#ref-list1>. doi: [10.22122/ahj.v13i2.309](https://doi.org/10.22122/ahj.v13i2.309) Acesso em: 17 de maio de 2025.

GRABMEIER, Jeff. Smiling through the tears study shows how tearjerkers make people happier. Ohio State News, Columbus, 18 de março de 2012. Disponível em: <https://news.osu.edu/smiling-through-the-tears-study-shows-how-tearjerkers-make-people-happier---ohio-state-research-and-innovation-communications/>.

HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor W. Dialética do Esclarecimento. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

JARDIM, Maria Chaves; PIRES, Luana Estela Di; VASQUES, Lucas Flôres. Intimidade E Mercado No Instagram: Trabalho Relacional Como Estratégia De Denegação Do Econômico.

Scientific Eletronic Library Online. 2024. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/2238-38752024v1425>. Acesso em: 10 de maio de 2025.

JENKINS, Henry. Cultura da Conexão: Criando Valor e Significado por Meio da Mídia Propagável. São Paulo: Aleph, 2014.

LIBARDI, Guilherme Barbacov; PACHECO, Janie Kiszewski. O happy end hollywoodiano e suas relações com a configuração da felicidade para a "Classe Batalhadora" RIF, Ponta Grossa/PR Volume 12, Número 27, p.74-89, dezembro 2014 DOI - 10.20423/1807-4960/rif.v12n27p74-89

MASCARELLO, Fernando (org.). História do cinema mundial/ - Campinas, SP: Papyrus, 2006. - (Coleção Campo Imagético)

MELO, Petra Pastl Montarroyos De. **CINEMA DO MEDO**: Um estudo sobre as motivações esportivas diante dos filmes de horror. 2017. Tese (Doutorado em Comunicação) - Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Franca, 2017.

MOREIRA, Isaac; OLIVEIRA, José; STENZEL, Paulo. Os influenciadores digitais contribuem com sucesso para reduzir a lacuna entre clientes e empresas? Scientific Eletronic Library Online. 05 de Nov-Dec 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/bbr/a/qqTKS5ZhHXb6yxNfqSjSK5w/?lang=pt> Acesso em: 14 de maio de 2025.

NAVARRO, Vinícius. Considerações Acerca Da Indústria Cultural Em Adorno E Horkheimer. Orientador: Prof. Dr. Rafael Cordeiro Silva. 2018. 33f. TCC (Graduação) – Curso de Filosofia, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia., 2018.

NEAL, Gabler. Walt Disney: O triunfo da imaginação americana. 2. Ed Barueri, SP: Novo século, 2009.

PINHEIRO, Francisco de Moura: Luzes e Sombras - Projeções do Bem e do Mal na Tela do Cinema. In: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Natal, RN – 2 a 6 de setembro de 2008.

Disponível em:

<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2008/resumos/R3-1377-1.pdf>

RECUERO, Raquel. *Redes Sociais na Internet*. Porto Alegre: Sulina, 2009.

RECUERO, Raquel; BASTOS, Marco; ZAGO, Gabriela. *Análise de Redes para Mídia Social*. Porto Alegre: Sulina, 2018. 208 p.

RIBEIRO, S. S. H. P. (2021). Sobre repovoar narrativas: O trabalho dos influenciadores digitais a partir de uma abordagem sociotécnica. *Civitas: Revista De Ciências Sociais*, 21(2), 271–281. <https://doi.org/10.15448/1984-7289.2021.2.39918>

SAMPAIO, Rafael Cardoso; Sampaio, Diógenes Lycarião. *Análise de conteúdo categorial: manual de aplicação* / Brasília: Enap, 2021

SCHNEIDER, Livia Amaral. *Os Impactos Da Indústria Do Entretenimento Na Economia Norte-Americana*. Monografia de Final de Curso. Pontifícia Universidade Católica Do Rio De Janeiro Departamento De Economia. Rio de Janeiro, 2009.

SIBILIA, Paula. *O Show do Eu: a intimidade como espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.

SILVA, Edinei Pereira Pereira da. História E Cinema: Uma Leitura Iconográfica Da Modernidade. Margens: *Revista Interdisciplinar* | e-ISSN:1982-5374 | V. 15 | N. 24 | Jun, 2021, pp. 211-235.

SILVA Luanna Matias da; SILVA Marianne Facundes da; MORAES Dulcimara Carvalho. A Internet Como Ferramenta Tecnológica E As Consequências De Seu Uso: Aspectos Positivos E Negativos. *Revista Científica Semana Acadêmica*. 7 de maio de 2014. Disponível em: https://semanaacademica.org.br/system/files/artigos/artigo_sobre_internet_corrigido_0.pdf

SIMÕES, P. G., & FRANÇA, V. R. V. (2020). Celebidades, acontecimentos e valores na sociedade contemporânea. *E-Compós*, 23. <https://doi.org/10.30962/ec.1910>

SOUZA, Rodrigo De Freitas; Tozzatto Alessandra. *Redes Sociais E Os Impactos Na Formação Da Identidade Dos Adolescentes*. Revista Sociedade Científica. 10 de Novembro de 2024. Disponível em: <https://show.scientificsociety.net/2024/11/redes-sociais-e-os-impactos-na-formacao-da-identidade-dos-adolescentes/> DOI: 10.61411/rsc31879. Acesso em 14 de maio de 2025

TITOLUWANIMI, Onifade Effects On Social Media Validation. Researchgate., 2022. Disponível em:

<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/26989/15697>

VALE, Fábio do; VIGO Leandro José da Silva; MOREIRA João Vitor Brandão. E-Commerce: A Transformação Do Comércio Eletrônico. *Revista Latino-Americano De Estudos Científicos*, V. 03, N.16 Jul./Ago. 2022. <https://doi.org/10.55470/relaec.38920>

VÉDRINES, Bruno. Arte, Imaginação E Realidade: A Ficção Como Ação Educativa. *Scientific Electronic Library Online*. Set-Dez de 2024. Disponível em: DOI-https://doi.org/10.1590/CC288182_port. Acesso em 13 de maio de 2025.

XAVIER, Ismail. *O Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2003.

FICHAS TÉCNICAS:

#SEM Saída. Direção: Will Wernick. Produção: John Baldecchi, Peter Lawson. Intérpretes: Keegan Allen, Holland Roden, Denzel Whitaker e outros. Roteiro: Will Wernick. Música: Crystal Grooms Mangano. Estados Unidos: Voltage Pictures, 2020. 1 DVD (91 min), widescreen, color. Produzido pela Screen Media Films.

A REDE Social. Direção: David Fincher. Produção: Scott Rudin, Dana Brunetti, Michael De Luca, Ceán Chaffin. Intérpretes: Jesse Eisenberg, Andrew Garfield, Justin Timberlake, Armie Hammer e outros. Roteiro: Aaron Sorkin, baseado no livro 'The Accidental Billionaires' de Ben Mezrich. Música: Trent Reznor, Atticus Ross. Los Angeles: Columbia Pictures, c 2010. 1 DVD (120 min), widescreen, color. Produzido pela Sony Pictures Home Entertainment.

A REDE do Ódio. Direção: Jan Komasa. Produção: Jan Komasa, Mateusz Pacewicz. Intérpretes: Maciej Musiałowski, Vanessa Aleksander, Jacek Koman e outros. Roteiro: Mateusz Pacewicz. Música: Antoni Komasa-Łazarkiewicz. Polônia: Next Film, 2020. 1 DVD (136 min), widescreen, color. Produzido pela Next Film.

BELLE. Direção: Mamoru Hosoda. Produção: Yuichiro Saito. Intérpretes (vozes): Kaho Nakamura, Ryo Narita, Shota Sometani e outros. Roteiro: Mamoru Hosoda. Música: Taisei Iwasaki. Japão: Studio Chizu, 2022. 1 DVD (121 min), widescreen, color. Produzido pela GKIDS.

BEM-VINDA a Quixeramobim. Direção: Halder Gomes. Produção: Halder Gomes, Edmilson Filho. Intérpretes: Monique Alfradique, Edmilson Filho, Falcão e outros. Roteiro: Halder

Gomes. Música: Thiago Trajano. Brasil: ATC Entretenimento, 2022. 1 DVD (93 min), widescreen, color. Produzido pela Downtown Filmes.

BUSCANDO... Direção: Aneesh Chaganty. Produção: Timur Bekmambetov, Sev Ohanian. Intérpretes: John Cho, Debra Messing, Michelle La e outros. Roteiro: Aneesh Chaganty, Sev Ohanian. Música: Torin Borrowdale. Estados Unidos: Sony Pictures Releasing, 2018. 1 DVD (102 min), widescreen, color. Produzido pela Screen Gems.

EM Busca da Fama. Direção: Joshua Caldwell. Produção: Shaun Sanghani, Scott Levenson. Intérpretes: Bella Thorne, Jake Manley, Amber Riley e outros. Roteiro: Joshua Caldwell. Música: Bill Brown. Estados Unidos: Vertical Entertainment, 2020. 1 DVD (100 min), widescreen, color. Produzido pela SSS Entertainment.

INFLUENCER de Mentira. Direção: Jeff Orlowski. Produção: Jeff Orlowski, Larissa Rhodes. Intérpretes: Tristan Harris, Aza Raskin, Roger McNamee e outros. Roteiro: Jeff Orlowski, Larissa Rhodes. Música: Amanda McKenna. Estados Unidos: Netflix, 2020. 1 DVD (94 min), widescreen, color. Produzido pela Exposure Labs.

INGRID vai para o Oeste. Direção: Matt Spicer. Produção: Adam Shulman, Christopher Storer. Intérpretes: Aubrey Plaza, Elizabeth Olsen, O'Shea Jackson Jr. e outros. Roteiro: Matt Spicer, David Branson Smith. Música: Ryan Lott. Estados Unidos: Neon, 2017. 1 DVD (97 min), widescreen, color. Produzido pela Neon.

NERVE – Um Jogo Sem Regras. Direção: Henry Joost, Ariel Schulman. Produção: Allison Shearmur, Anthony Katagas. Intérpretes: Emma Roberts, Dave Franco, Emily Meade e outros. Roteiro: Jessica Sharzer. Música: Rob Simonsen. Estados Unidos: Lionsgate, 2016. 1 DVD (96 min), widescreen, color. Produzido pela Allison Shearmur Productions.

O CÍRCULO. Direção: James Ponsoldt. Produção: Gary Goetzman, Anthony Bregman. Intérpretes: Emma Watson, Tom Hanks, John Boyega e outros. Roteiro: James Ponsoldt, Dave Eggers. Música: Danny Elfman. Estados Unidos: STX Entertainment, 2017. 1 DVD (110 min), widescreen, color. Produzido pela Playtone.

O DILEMA das Redes. Direção: Jeff Orlowski. Produção: Jeff Orlowski, Larissa Rhodes. Intérpretes: Tristan Harris, Aza Raskin, Roger McNamee e outros. Roteiro: Jeff Orlowski, Larissa Rhodes. Música: Amanda McKenna. Estados Unidos: Netflix, 2020. 1 DVD (94 min), widescreen, color. Produzido pela Exposure Labs.

PRIVACIDADE Hackeada. Direção: Karim Amer, Jehane Noujaim. Produção: Karim Amer, Jehane Noujaim, Pedro Kos. Intérpretes: David Carroll, Brittany Kaiser, Carole Cadwalladr e outros. Roteiro: Karim Amer, Jehane Noujaim. Música: Nicholas Britell. Estados Unidos: Netflix, 2019. 1 DVD (113 min), widescreen, color. Produzido pela Noujaim Films.